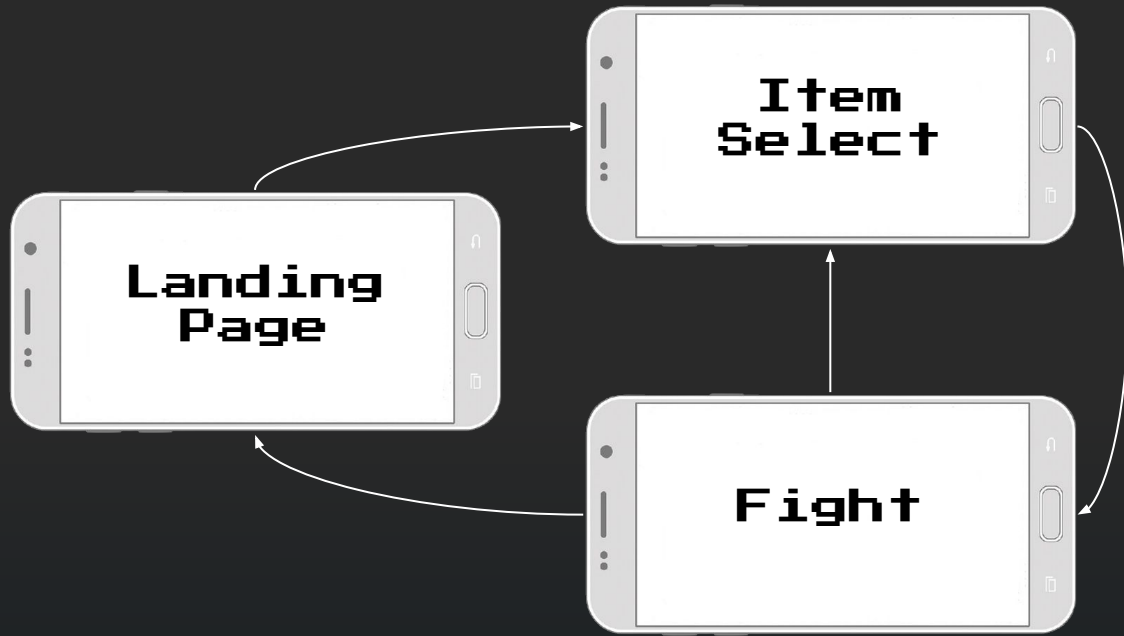


Sitemap



Landing Page



- 1) Klick - Führt einen Slider zur Regelung der Musiklautstärke aus.
- 2) Klick- Führt einen Slider zur Regelung der Lautstärke der Soundeffekte aus.
- 3) Klick - Startet das Spiel gegen einen zufälligen Gegner



Item Select



Am Ende der Runde fährt der Conveyor die Items nach rechts und sie fallen runter. Am Anfang der Runde werden neue von links herein gefahren.

- 1) Klick - Bewegt den Greifhaken (1b)
- 2) Klick - kauft den Gegenstand über den der Greifhaken schwebt. Die Kosten des Items werden von den Münzen (in der Mitte unten) abgezogen. Der Slot ist danach leer
- 3) Klick - der Greifhaken nimmt das Item auf und hält es, bis nächste Runde.

Fight



Der Nutzer sieht hier seine Gegenstände und die des Gegners, sein Leben und das des Gegners. Wer anfängt und wer dem anderen wie viel Schaden macht, wird anhand der Items berechnet. Es gibt jeweils eine Angriffsanimation und das Game wechselt wieder in den Item Select Modus.

Wenn einer der Spieler auf 0 Leben fällt ist das Spiel vorbei. Es wird - je nach Ausgang - ein "Verloren" oder "Gewonnen"-Screen angezeigt. Der User kann dies bestätigen und landet wieder im Hauptmenü