**Χαρακτηριστικά ήρωα**

* Health Power
* Attack
* Armor
* Energy

Το **Energy** αρχικοποιείται σε κάθε stage με 10 και κάθε round αυξάνεται (πχ κατά 5) .

Στα πρώτα 6 stages θα **ξεκινάει** ο παίκτης μας **πρώτος,** στα επόμενα 3 θα είναι random ( 50-50 ) και στα τελευταία 3 θα ξεκινάει ο αντίπαλος θεός.

Στο τέλος κάθε stage , το HP που θα περισσέψει, μετατρέπεται σε διαθέσιμους **πόντους αναβάθμισης** των τριών χαρακτηριστικών HP, Attack και Armor . Το μέγιστο που μπορεί να αναβαθμίσει κάθε ένα χαρακτηριστικό είναι το μισό των διαθέσιμων πόντων.

**Κινήσεις ήρωα**

1. Sword ( ? ) : Σκάει Damage. 6 Energy.
2. Spear( ? ) : Σκάει Damage. 4 Energy.
3. Shield : Μειώνει το Damage που θα φας. 4 Energy.
4. Meditate : Πολλαπλασιάζει το Attack και το Armor (x1.25 ή x1.50). 15 Energy.
5. No move. Δεν καταναλώνει Energy.

Το Damage θα υπολογίζεται μέσα από μία συνάρτηση.

Ανάμεσα στα 12 stages(μάχες με τους 12 θεούς), θα υπάρχουν **Checkpoints ,** έτσι ώστε σε περίπτωση ήττας, να μην ξαναρχίζουμε από το πρώτο stage. Checkpoints αποτελούν τα stages : 3,6,9,11.

Πρέπει όμως να κρατάμε τα χαρακτηριστικά του ήρωα όταν φτάσει σε ένα checkpoint.

**Ενδεικτικός σχεδιασμός παιχνιδιού**

ΘΕΟΣ

ΗΡΩΑΣ

ENERGY: 10

****

1. No move.

Damage: - Energy:0

1. Meditate.

Damage: - Energy:15

1. Shield.

Damage: - Energy:4

1. Spear.

Damage:70 Energy:4

1. Sword.

Damage:90 Energy:6