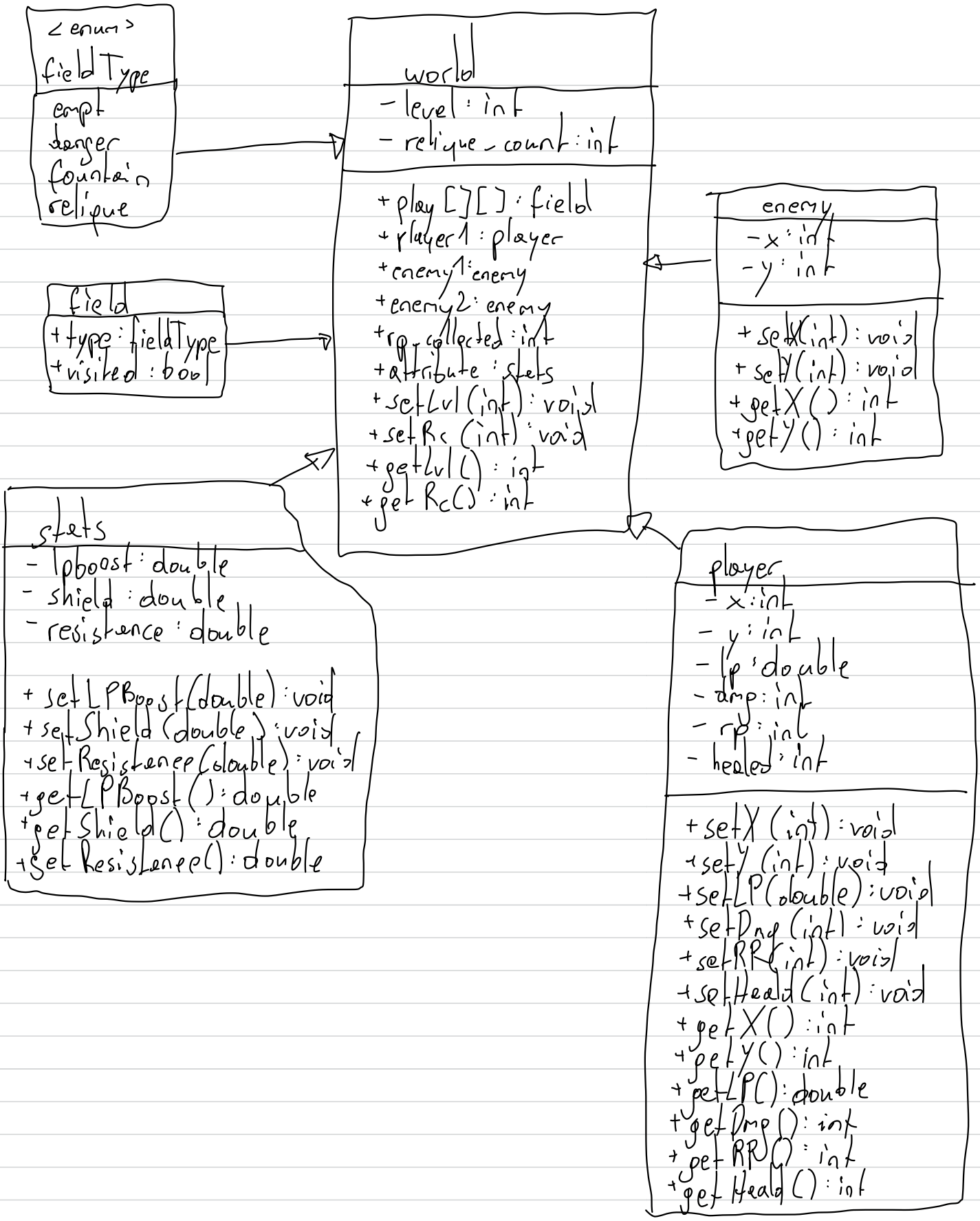
<enum>
fieldType
empt
danger
fountain
relique
world
- level : int
- relique_count : int
+ play [][] : field
+ player1 : player
+ enemy1 : enemy
+ enemy2 : enemy
+ rp_collected : int
+ attribute : stets
+ setLvl(int) : void
+ setRc(int) : void
+ getLvl() : int
+ getRc() : int
enemy
- x : int
- y : int
+ setX(int) : void
+ setY(int) : void
+ getX() : int
+ getY() : int
field
+ type : fieldType
+ visited : bool
stets
- lpboost : double
- shield : double
- resistence : double
+ setLPBoost(double) : void
+ setShield(double) : void
+ setResistence(double) : void
+ getLPBoost() : double
+ getShield() : double
+ getResistence() : double
player
- x : int
- y : int
- lp : double
- dmg : int
- rp : int
- healed : int
+ setX(int) : void
+ setY(int) : void
+ setLP(double) : void
+ setDmg(int) : void
+ setRP(int) : void
+ setHeald(int) : void
+ getX() : int
+ getY() : int
+ getLP() : double
+ getDmg() : int
+ getRP() : int
+ getHeald() : int