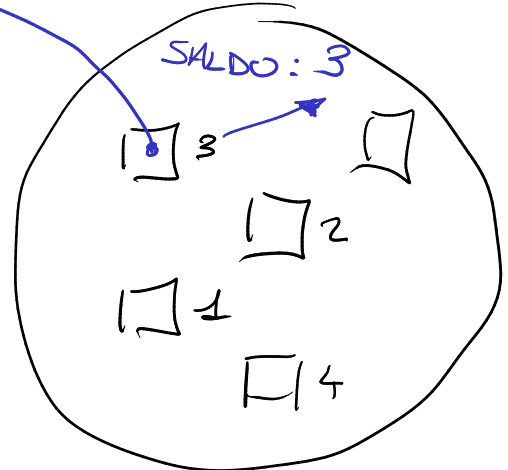
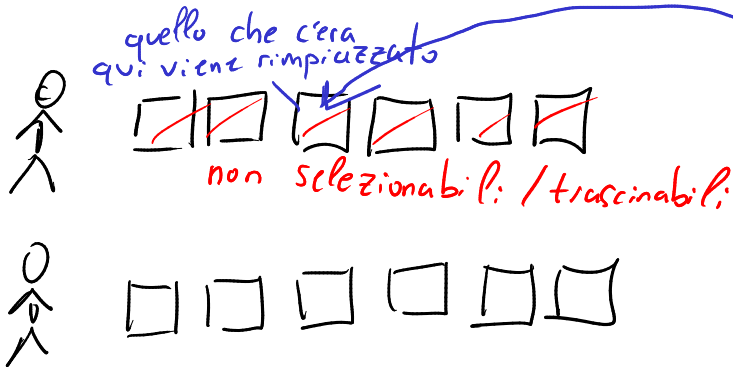


GAME MANAGER → HERO-MANAGER → prepare\_for\_merchant():  
 load-merchant  
 Mercante  
 genero le facce da mettere negli slots



**CONFERMA** | SALDO ≤ XP

facce ← slot.get\_child(0)

**ANNULLA**

facce del mercante tornano a caso  
 rigenero gli slots

## NEMICI

nemici - iniziali

pericolo  $\leftarrow$  aumenta ogni turno di: BASE + RANDOM

threshold

quando  $\text{pericolo} \geq \text{soglia}$ :

$\text{pericolo} -= \text{threshold}$

spawnna il nemico

$\text{threshold} = \text{shrink}$

## LIVELLO

modificatori agli spazi:  $\pm$  legno

$\pm$  cibo

ponte rotto: costa legno  
giocare una ruota

