Hero line wars

Lagspel -> 2 lag (1-4 personer per lag).

Lagen möter varandra indirekt genom att skicka fiender på varandra, via någon form av hus. Laget jobbar tillsammans för att skydda respektives ”mål”. Att skicka fiender genererar ökad inkomst. Inkomst används för att köpa utrustning till sin hjälte och för att skicka fiender. Inkomst kommer med jämna mellan rum.

Det ska finnas 4 olika typer av hjältar (vi designar vars en gubbe).

Alla hjältar har attribut, där en av 3 attribut är hjältens huvud-attribut.

Dessa 3 attribut är; Strength, Agility, Intellect.

Strength: ger ökad hälsa (tank).

Agility: Mer skada på basala attacker.

Intellect: Mer skada med magi. Denna attribut blir Energy/Rage för Agility/Strength användare.

Health Point: Hälsa -> Alla hjältar.

Mana Points: Magiresurs -> Intellect hjältar. Hög kapacitet men genereras långsamt.

Energy Points: Energiresurs -> Agility hjältar. Låg kapacitet men genereras snabbt.

Rage: Ilskaresurs -> Strength hjältar. Börjar på 0 kapacitet men ökar med slag.

Att skicka monster kostar pengar.

Camilla/Marcus – 1-2 strength hjälte.

Kim – 1 intellect hjälte.

Sebastian – 1 agility hjälte.

Alla hjältar skall ha 3 olika förmågor + 1 ”ultimate”.

Dessa 3 olika förmågor kan väljas utifrån 10 olika i spelets början.

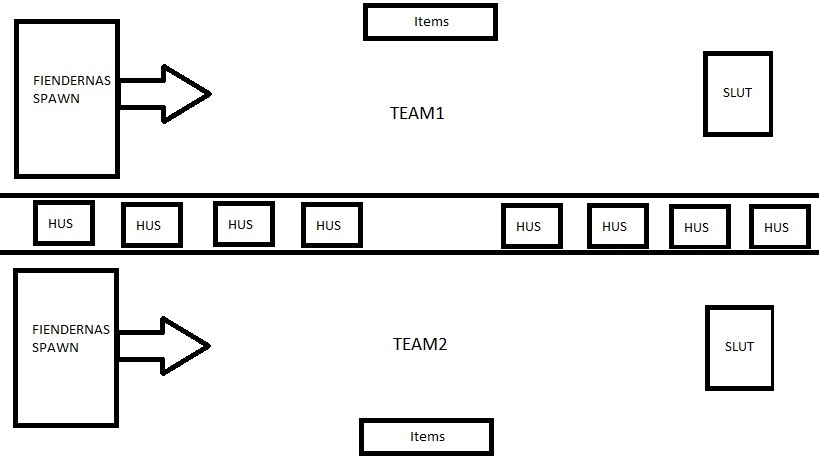
”Ultimate” och attribut poäng är fast för specifik hjälte.

När hjältar går upp i nivå kan de förbättra sina förmågor eller öka bas attribut.

Attribut startar på 3,2,1 där primärt attribut är högst.

Ex. Strength hjälte:   
3 strength  
2 agility  
1 intellect

MAP:



HEROSELECT:

