1. Nhân vật:

* Di chuyển lên xuống ( trái, phải)
* Bắn đạn

1. Đạn:

* Sát thương
* Hướng đạn
* ( loại đạn, …)
* Va chạm với vật thể

1. Creep:

* Máu
* Speed
* ( Loại creep, cách di chuyển,…)
* Chạm vào dest lần 1 = remove that dest
* Chạm vào dest lần 2 = lose
* Chạm vào nhân vật = lose

1. Map:

* Dest
* Creep
* Nhân vật
* Đạn