|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Punane – General:

Kollane – Creep camp:

Mängu eesmärk on tappa vastaste General:

Sinu pakis on kolm erinevat kaartitüüpi : Minion, Spell, Equipment:

Minion – mingi väike dude, kes saab rünnata, kaitseda, tal saab olla üks equipment kaart.

/Minioni atribuudid: Nimi, Attack, HP, Cost, Speed, Effect

Spell – Direct damage, alter board, heal, AOE, summon

/Spell att: Nimi, Cost, Effect

Equipment – relv või raudrüü.

/Equipment attributes: Nimi, boonus, effect

Minion ja General saab levelupida kui nad saab xp – see annab rohkem state, vb mingi uus skill.

Resource system – töötab niimoodi, et iga käigu alguses saab ühe energia kuni ja kõik tuhad energiad on täis.

Kui sinu pakis pole kaarti, siis iga käigu alguses kaotad f(x) hp kus x on käik.

Kui on võitlus, siis mõlemad inimesed saavad kahju.