# Geral

O jogo é do gênero role-playing game, onde o jogador assume o papel de uma personagem e com esta evolui no jogo.

# RPG

No modo RPG o jogador explora o mundo do jogo por meio de sua personagem. Ao explorá-lo o jogador tem a chance de interagir com inúmeros objetos, ativando mecanismos, abrindo baús, ou entrando em lojas por exemplo. O objetivo do jogador neste modo é, além de navegar pelos variados ambientes do jogo, seguir o modo história até o final por meio da interação com os items no mapa, vencendo as batalhas para derrotar seus oponentes.

# Batalha

No modo batalha há uma disputa entre o jogador e um oponente do jogo. O objetivo primário nesta batalha é defender a própria base e invadir a base do adversário. Para tal, o jogador tem a sua disposição um deck com cartas que podem representar unidades de ataque, unidades de defesa, efeitos especiais ou armadilhas a serem aplicadas contra seu oponente. Uma partida pode ter um tempo limite pré-determinado. Caso este tempo limite se esgote, o jogador com maior quantidade de vida ganha a partida.

Ao começar a partida, o jogador terá disponíveis 5 cartas para usar contra seu oponente. Cartas de lutadores criarão para o jogador um lutador que irá andar pela sua lane até a base inimiga e atacá-la, atacando os lutadores do jogador inimigo que encontrar em seu caminho. As cartas de efeito servem para causar algum efeito em algum componente do jogo (por exemplo, aumentar o dano que os fighters causam no inimigo). Já as cartas armadilha ficam esperando que algum jogador inimigo passe por cima dela, causando assim algum efeito no mesmo (como reduzir a velocidade da movimentação ou reduzir a quantidade de vida por exemplo).

O Jogador deverá utilizar as cartas, criando uma estratégia para destruir a base inimiga sem deixar que o oponente destrua sua base. Uma partida normal terá fim quando uma das bases for destruída. Em algumas batalhas, condições especiais encerrarão a batalha. Se a base destruída for a base inimiga, o jogador ganha o jogo. Caso contrário, ele perde.