**Dungeon Rush**

Osztályok:

* Archer
* Warrior
* Magician

Képességek:

* Támadás/Varázslat
* Védés
* Item használata

A mi dungeon rush játékunk egy “procedurális” map generációt fog használni, ami előre megadott kisebb map részekből előre megadott limitációkkal random fog generálni egy mapot, így mindig valami újba kezd bele a játékos.

A játék egy story-t fog követni, ez a story még a projekt első leírásában megtalált szöveg, viszont lehet hogy kisebb eltérések lesznek benne.

A játékosnak különböző mobokat és bossokat kell majd harcolnia, a játékos inventory 1 item lesz, ami a kezében lévő fegyver, ezt hogyha szeretné, le tudja cserélni amikor talál egy másik fegyvert.

Itt egy példa a map kinézetére:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **C** | **~** | **^** | **M** | **=** | **=** |
| **~** | **^** | **=** | **^** | **=** | **~** |
| **^** | **M** | **^** | **M** | **=** | **~** |
| **~** | **=** | **^** | **M** | **~** | **M** |
| **^** | **~** | **M** | **B** | **~** | **M** |
| **=** | **^** | **^** | **M** | **=** | **^** |

**C → Character (Player)**

**~ → Sea**

**^ → Hill**

**= → Swamp**

**B → Boss**

**M → Monster**

Az itemek, mobok, bossok, és armorok statjai és pontosításai megtalálhatóak a github többi word fájljaiban.