1. Hero

Properties:

- Name

- Level

- MaxHP

- CurrentHP

- MaxMP

- CurrentMP (wymagana do użycia specjalnego ataku, odnawia się co turę)

- BaseDodgeRate (szansa że unikniemy ataku)

- BaseDodgeRate

- Strength (zwieksza HP + dmg u wojownika)

- Agility (zwieksza dodga + dmg i łowcy)

- Intelligence (zwieksza mane

- BaseAttack

- Attack

- BaseDefence

- Defence

- Armor<T>

- Weapon<T>

- Boots

- Helmet

- Necklace

- HPPotion (moc potiona procentowo, ilość, nazwa)

- MPPotion (moc potiona procentowo, ilość, nazwa)

Metods:

- NormalAttack (override) (weapon.damage + Attack)

- SpecialAttack (wymaga many) (override)

- AvoidAttack (niwelowanie ataku)

- UseMPPotion

- UseHPPotion

1.1 Warrior

1.2 Mage

1.3 Ranger

1. Weapon

Properties:

- Name

- Rarity

- Damage

- Description

2.1 Sword

2.2 MagicStaff

2.3 Bow

1. Armor

Properties:

- Name

- Rarity

- Defence

- Description

3.1 HeavyArmor

3.2 LightArmor

3.3 MageRobe

1. Monster

Properties

- Name

- MaxHP

- CurrentHp

- Attack

- SpecialAttack

* 1. Spider (poison)
  2. Goblin (Bleed)
  3. Demon (Fire)
  4. Golem (Stun)
  5. BOSS (Unique)