[R.U.N - random useless nonsense]

**Übersicht**

* **Handlungsrahmen**

R.U.N ist ein RPG der Haupsächlich auf Zufällen aufbaut. Es gibt kein richtiges ziel in diesem spiel und es soll prozedural bis in die unendlichkeint weiter laufen

Geplant sind bis jetzt:

3 Spielbare Klassen

Interaktieves Inventar

Mini Map / Map

Quests

Handel

Charakter Leveling und Skilling

Kampf (du tötest diene Gegner(monster) nicht, sie geben ur auf wenn ihre HP zu niedrig sind)

evtl. Save optionen so dass man dass splel zu einem späteren punkt weiter spielen kann

* **Ablauf**

Das Spiel beginnt schon zufällig schon bei der Charakter Erstellung kommt es schon zu der ersten zufallsgenerierung die Start stats werden Zufällig in einer range ausgewürfelt je nach Klasse die man nimmt z.B. du nimmst due Klasse "Magier" und hast dafür mehr Mana aber weniger Leben. Das Prinziep wird sich durch dass ganze spiel ziehen

* **Schwierigkeiten**

Minimap, Interaktives Inenatar, Quests

* **Aufgabenverteilung**

Berkant: Content Design Development

Yannik : Projekt Leitung Main Dev

* **Erwartung (optional)**

Natürlich ist es eines jedermanns traum eine 1 zu haben, wir sind aber auch mit anderen noten zufrieden

**Beteiligte Personen**

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Datum |
| Berkant Sahin |  |
| Yannik Rößer |  |
|  |  |