

Wiktor Pawlak i Bartosz Sojka :

Gra Rouge-like

Obowiązkowe :

- generowanie losowych pokoiów
- różne klasy postaci – wojownik, mag, łotrzyk, łucznik
- turowy system walki (Atak, użycie przedmiotu, ucieczka, Klasowa umiejętność, pass)
- system wytrzymałości do walki
- różny ekwipunek postaci: pancerze, broń, pierścienie, przedmioty użytkowe
- ograniczenia noszonych przedmiotów w torbie
- różne rodzaje ataków, np. cięte, obuchowe, żywiołowe, - przeciwnicy będą odporni na jedno a podatni na inne
- zróżnicowane mechaniki postaci, np. książka czarów dla maga, zmiana broni dla wojownika, różne manipulacja obroną i atakiem dla łuczniaka, różne rodzaje trucizn dla łotrzyka)
- podstawowe efekty dźwiękowe
- sterowanie klawiaturą
- podstawowa grafika
- wyższy poziom trudności z każdym poziomem

Dodatkowe :

- generowanie losowej mapy pokoiów (albo jednego z kilku szablonów)
- dostęp do różnych klas postaci po przejściu danego piętra poziomu.
- możliwość 2 osobowej rozgrywki
- różne systemy wytrzymałości i inne ich działanie dla klas (wojownik wytrzymałość, mag mana, łotrzyk przebiegłość, łucznik skupienie)
- dodatkowe klasy postaci
- dodawanie rzeczy „na pas” – czyli możliwość użycia ich w walce
- cheat code’y – czyli np. nieśmiertelność, nieskończona wytrzymałość, przywoływanie ekwipunku „z powietrza”, leczenie do pełna.
- pułapki na mapie:
- łamigłówki