

C++ RPG

Anforderungen

Player

- .Stats
- .Level
- .EXP
- .Estus Flasks

Monster

- .3 Typen . Zombie, Kobold, Ork
- .Stats
- .Level
- .EXP
- .Patroulieren in einfachen Routen

Dungeon

- .Mindestens 3 Bereiche (1 pro Gegner Typ)
- .'Prozedurale' Generation
- .Nächster Bereich wird freigeschaltet wenn alle Gegner besiegt

Kampfsystem

- .Rundenbasiert
- .Der mit dem höheren Speed Wert hat Initiative
- .Spieler kann zwischen folgenden Optionen wählen:
Angriff, Heilung, Flucht

Bonfire

- .Eines im Startgebiet
- .Füllt Heiltränke wieder auf
- .Respawn in allen Räumen Gegner.
- .Weitere Dungeons bleiben weiterhin freigeschaltet.
- .Lässt Spieler aufleveln