

1. Nazwa i krótki opis
2. postać(i)
3. gameplay
  - 3.1 cel(zasady wygranej)
  - 3.2 mechanika
  - 3.3 przedmioty
  - 3.4 postęp i nagradzanie
  - 3.5 zasady przegranej
4. grafika
5. udźwiękowienie
6. Strona techniczna

## 1. Nazwa i krótki opis

(będzie na końcu)

## 2. Postać

Bohater lub 1 z x klas, (warrior +hp sword, rouge +speed dagger x2 maybe, mage +dmg wand/range) mejbi :?

## 3. Gameplay

### 3.1 cel(zasady wygranej)

Przejście x poziomów i pokonanie ostatniego bossa, wynik na bazie highscore/time.

### 3.2 mechanika

Przechodzenie między pokojami/piętrami walka z potworami aż do x piętra gdzie na gracza czeka boss.

### 3.3 przedmioty

- przedmioty które dają określone efekty
- Upgrade przedmiotów w sklepach co x pokoi/pięter (pewnie co 2 3 zależy od ilości wszystkich poziomów)

### 3.4 postęp i nagradzanie

Przechodzenie po poziomach/pokojach/piętrach podczas danych poziomów zdobywa się złoto/walutę do wymiany w sklepach.

### 3.5 zasady przegranej

Przegrana po śmierci.

## 4. Grafika

Zakładam że coś ala pixel ale z zachowaniem proporcji ciała(względnie okragła głowa itp, byle by nie kwadraty jak w minecraft).

## 5. Udźwiękowienie

Może jakieś assety, może coś prostego własnego([https://www.youtube.com/watch?v=Kux\\_LvRI57U](https://www.youtube.com/watch?v=Kux_LvRI57U))

## 6. Strona techniczna

- Zapis stanu gry(jeśli nie będzie jakaś krótka) prawdopodobnie w formacie json.