Game

Style: Roguelike, combo-based, (dark-)fantasy themed

# Core mechanics:

Ability-k nem fix dolgok:

* inkább, mint **pool of abilities** (de vannak class-specific ability-k)
* Ability *is a* Item
* Minden ability-nek van:
  + Damage typeja: elemental like (earth, dark …)
  + Subclassja: melee, ranged…
    - Vihető subclass minden karakternél előre definiált

Item-ek vannak, de nincs inventory:

* Perk-szerű, de base statokat *nem* változtat
* Crit *chance* nincs -> nem RNG based, inkább determinált “minden x-edik ütés”

## Stats:

* Alapvetően azonos starting statok
* Class-based exclusive dolgok is találhatóak

## Enemies:

* mind egyedi moveset, combat-type (különböző játékstílus)

# Gameplay

Mozgás diablo-like (egérrel mozgás irány megadása, spellek qwedf)

Generált pályákkal, könyvtárban kezdesz, lentebb-lentebb mész folyamatosan. Szintenként változnak a témák. Egy szint egy bossal a végén. Pálya végén “crossroads”: választható ösvény a következő szint egy tartalmát highlight-olva. Egy szint fel van darabolva, de linear-like “út” felülről.

Lennének wild eventek, quest-ek

## Eventek:

Sima event: akár kártyás minigame

Special event: pl.: “warrior kiszabadít egy rogue-ot, akkor utána lehetséges alternatív end, olyan ajtót nyithatsz, amit eddig nem tudtál… új karakter kioldás új questet is bevezet”

## Szintek:

* Kripta, mushroom/underdark, dwarven city, lava, elvish (tomb)
* Boss szintek (csak egy boss magában)
* Biome-based, boss is ez által definiált
  + “Pool of bosses” rng a szinten megjelenő boss

## Crossroads:

Boss után látható, indikálja a nehézségét

## Subsets:

* Item
  + Passive Item
  + active Item (ability)
* CharacterSheetBase
  + CharacterSheet *alosztály*: Rogue, Warrior, Necromancer…
* Character (Actor)
  + PCharacter
  + NPCharacter
* Effects (callback heterogen collection)