Time Crusher

Gra typu roguelike, składająca się z podróży w czasie przez poszczególne okresy czasowe w grafice 2D, w której gracz będzie zbierał przedmioty tworząc z nich kombinacje oraz na końcu każdego poziomu będzie ulepszać swoje statystyki pokonując Bosa.

1. Bohaterowie do wyboru na start 3 - z czasem odblokowywanie kolejnych
2. Poziomy składające się od kilku “pomieszczeń” na początku rozgrywki zwiększająca się na kolejnych poziomach, przejścia między kolejnymi pomieszczeniami predefiniowane lecz układające się w dowolne kombinacje pasujące do siebie.
3. Przedmioty jednostkowe zwiększające podstawowe statystyki, HP, Mana , szybkość ataku, szybkość poruszania, szczęście, zasięg (\*postaci/bronie atakujące zasięgowo nie dotyczy broni białej)
4. Przeciwnicy adekwatni do strefy czasowej np. Średniowiecze - rycerze, magowie, kusznicy itp
5. Bossowie - po jednym na każdym poziomie - pojedynek kończy etap
6. Minibossowie/Generałowie - w zależności od wielkości poziomu, od jednego do trzech.
7. Łączenie przedmiotów i ich kombinacje będą się składały do maksymalnie 3 przedmiotów połączonych - np przedmioty wchodzące w skład jednego większego zajmują jedno miejsce z 3 w ekwipunku i wpływają na wiele statystyk oraz dodają specjalne zdolności.
8. Ekwipunek wybierany raz na poziom
9. Sklep w którym znajdują się przedmioty adekwatne do czasu np Starożytność - Łuk, włócznia, proca itp

Grupa:  
Piotr Gawron  
Adam Szczepkowski  
Łukasz Kłosek