

## Map

- Miejsce walki bohaterów
- Ustalanie kolejności ataku (kto pierwszy zaczyna)

- Hero

## Spellcasting System

- Przechowuje informacje o nazwie, mocy (obrażenia) każdego czaru oraz manie potrzebnej na wykonanie go. (1-20)
- Losowanie jednego zaklęcia spośród 20 możliwych

- Psychological Attack

## Hero

- Poruszanie się po mapie
- Zarządzanie systemem ataku i obrony (używanie przedmiotów obronnych - tarcza, zbroja i atakujących - broń)
- Przechowywanie informacji o postaci (hp, mana, lvl, exp, siła - zależna od exp i lvl)
- Zdobywanie EXP
- Levelowanie
- Otrzymywanie obrażeń

- Physical Attack
- Psychological Attack
- Equipment

## Physical Attack

- Zadawanie fizycznych obrażeń (obliczane wg wzoru)

## Psychical Attack

- Zadawanie psychicznych obrażeń (magia)
- Korzystanie z systemu magii (Spellcasting System)

Equipment

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Zarządzanie uzbrojeniem (miecz, tarcza, zbroja)</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Weapon</li><li>• Armour</li><li>• Shield</li></ul> |
|---|--|

Weapon

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Przechowywanie informacji o zadawanym dmg</li></ul> |  |
|---|--|

Armour

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Przechowywanie wartości obrony, którą może zapewnia tarcza (to czy się obronimy zależy od nas)</li></ul> |  |
|--|--|

Shield

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Przechowywanie wartości obrony, którą może zapewnia tarcza (to czy się obronimy zależy od nas)</li></ul> |  |
|--|--|