# Konwencje

1. Browser RPG 24/7.
2. System pomieszczeń – chat-roomów.
3. Brak klas i statystyk.
4. Drzewkowy rozwój postaci bazujący na doświadczeniu i poziomie.
5. Permanentna śmierć postaci.
6. Uniwersum fantasy.
7. Walka turowa z inicjatywą, przewidywanie i kontrowanie ruchów przeciwnika.

# Rozwój postaci

Brak jakichkolwiek statystyk. System gigantycznego drzewka umiejętności dostępnego dla każdego. Każda umiejętność posiada inny koszt poziomów. Kolejne poziomy dostaje się po zdobyciu ilości doświadczenia: [10 \* Poziom].

Rasa oraz płeć zapewniają dostęp do dodatkowych gałęzi.

# Dungeon

Wygenerowana sieć pomieszczeń, przez które drużyna musi się przedostać. Po dungeonie podsumowanie zysków i strat (w tym śmierci graczy).

# Questy z innymi graczami

Zadania, w których musi dojść do interakcji z losowym graczem.

# Todo

Org charts dla abilities

Notifications zamienić na Toast z primeng