

Sprint nr 2:

- plansza, składająca się z kilku pomieszczeń, samo generująca się
- poziomy, tzn. na mapie znajduje się przejście prowadzące na kolejny poziom
- różne typy przeciwników, poruszający się same po planszy, w różnym tempie
- zadbanie o szczegóły (przeciwnicy nie przechodzą przez ściany, przejścia ani bohatera)
- wprowadzenie losowości w poruszaniu się przeciwników
- wprowadzenie podążania przez przeciwnika na bohaterem