JRPG2016

Stage 1 – Playground

Dungeon map mit einem Gegner-Typ „Hystrix“, Chests und Lootables (Broken Floor Tiles). Bossgegner „Hystrix Queen“ mit Teleport/Charge und MinionSpawn.

Level-up möglich.

KEIN Skill-Tree (nur normal und special attack).

Items:

* Small Sword (magic)
* Short Bow (magic)
* Shield
* Quiver (nur magic)
* Chest Armor
* Helm
* Boots

UI:

* MiniMap
* XP/Mana/Health
* Skill slots (2 active, 4 locked)
* Inventory
* Menu

Itemization

Normal Items

* Salvage (mats)
* Sell
* Rune Words
* Base item for recipies

Magic Items

* Salvage (mats)
* Sell
* Extract Affix

Rare Items

* Use
* Salvage
* Sell
* Extract Affix

Legendaries

* Use
* Salvage
* Sell
* Extract (legendary) Affix

Sets

* Use
* Salvage
* Sell

Uniques [Account Bound]

* Use
* Sell

Mythics

* Use
* Salvage
* Sell

Bestimmte Legendaries droppen nur in bestimmten Gebieten von bestimmten Bossen.

Manche Sets droppen nur in passenden Gebieten.

Mythic/Unique/Set-Kombo > Full Set/6-pc + Legendary > Legendary/Set-Kombo

Wizard:

Kirke’s Helm (Mythic) > Unique > Set/Legendary

Cloak of Oz (Mythic)

Melisandre’s Grasp

Multi-element 2-hand etheral wizard staff “Theios Aner”

OR

Arcane: Oculus + Imhotep’s Will (Mythic Source)

OR

Fire: Pyroclasm (Legendary 2-hand sword)

OR

Cold: Frost Blade (Legendary 1-hand sword) + Orb of Winter (Mythic Source)

OR

Lightning: …

How to create a unique item (no jewelry, no tokens):

1 white item (base armor/base dmg)

+ gold/mats/etc.

+ name token (very rare)

= 1 unique mit 5 affixen

+ gold/mats/etc.

= 1 unique mit 6 affixen

+ gold/mats/etc.

= 1 unique mit 6 affixen + extra str/int/dex

+ socket gift

= 1 unique mit 6 affixen + extra str/int/dex

Affix-Slots können jeweils einmalig aus einem anderen Item gesetzt werden (die anderen Items werden dabei zerstört)

Ein legendärer Affix kann aus dem Buch (vgl. Kanais Cube) bezogen werden (der Affix verschwindet damit aus dem Buch und muss neu extrahiert werden)

1 affix kann immer wieder neu gerollt werden, wie bei jedem item

Vorteil: Beliebige Affix-Kombinationen möglich, bei bestimmten Affixen höhere Werte durch die Verwendung von Magic-Affixen möglichen.

Ein Unique kann immer besser als ein Legendary/Set-Item der gleichen Klasse sein.

Ein Unique kann besser als ein Mythic sein, wenn der Mythic-Affix keine Rolle spielt.

Voraussetzung für Uniques ist das Freispielen der „Forge“ (nicht zu verwechseln mit dem Blacksmith)

Inventory:

Wie Diablo

+ mehr tabs möglich (Freispielen)

+ Set-Tabs (1x2): beinhalten ein komplettes Set (2-8 Teile)

Editor

* Save/Load map
* Create/Edit Map (Tiles)
* Define “chunks” (provide alternatives/event stuff)
* Place/Configure map objects (lootables, chests, doors, etc.)
* Place NPCs
* Define/Configure spawn points/town portal targets etc.
* “Paint” functionality
* Layers (Ground + Ceiling [= hidden if character stands beneath])
* Drag = Scroll

Mapview with minimap (red rect = visible area, click/move to change)

Toolbar:

Tiles + “Brushes” (= tile cluster = objects)

Theme-PKG:

All tile-types

* Ground
* Wall\_NE
* Wall\_SE
* Wall\_NW
* Wall\_SW
* Stair\_NE
* Stair\_SE
* …

Kampagne/Levelling vs Endgame

Levelling

* Play campaign/Endless Dungeon/Challenges
* Learn skills (level up until max level)

Endgame Features:

* Endless Dungeon (no time limit, only difficulty)
* Challenges (non-random areas, time limit)
* Set Dungeons (Up to 6 levels, each level yield improved version of one set piece)
* Arenas (Endless spawn of increasing amount of ever more difficult enemies)
* Upgrade Legendary Gems
* Complete rune words
* Find Legendaries/Mythics
* Craft Uniques
* Upgrade Skills (runes, skill stones)
* Zen/Paragon leveling
* Masteries
* Achievements
* Grind mats

Alpha:

* Difficulties: Normal, Hard
* Level until 10/50
* Then paragon leveling (unlimited) (Level 1 paragon = Level 51 xp)
* Endless dungeon until Level Floor 5 to 6 (= area level 12)
  + Blood Marsh (ALvl 1, Hystrix, “Find Entrance to Southern Caves”)
  + Southern Caves (ALvl 2/3/4, “Kill Hystrix Queen” -> Access to “Underground Passage”)
  + Underground Passage (ALvl 5/6, “Reach Chthonian Forest”)
  + Chthonian Forest (ALvl 7, “Woodcutter Event”, “Locate Shadow Temple”)
  + Shadow Temple (ALvel 8/9/10/11, “Defeat the Shadow Council” -> Access to “Gemstone Caverns”
  + Gemstone Caverns (ALevel 12/13/14, “Samada – Diamond Dragon” – nearly unbeatable)
* Challenge 1 until Level 12
* Set dungeon “Woodcutter’s Garments” (Area: Chthonian Forest)