Die Monster

* ID
* Name
* Level?
* Attack
* Defence
* Wettertyp falls vorhanden
* Gesundheit (steigt in Nähe von Krankenhäusern??)

Server:

* ID Gesundheit(Max und Current) und Level auf Server

Gegner Finden und Herausfordern

* nur Freunde?
* Gegner im Umkreis auswählen und Herausfordern
* Wie bei Schüttelspiel
* Spieler müssen annehmen / bei ablehnen Punktabzug

Server:

* Personen in der Nähe finden und mit GPS zurückgeben
* Herausforderung an Gegner schicken

Kampfsystem:

??Heilen:

* Dauer ein Zug
* Je nach Level Heilung (Heilung Variiert nach Gegner und Zufall)

Server:

* Bekommt neue HP Daten

Kämpfen:

* Verschiedene Attacken (1-3) bringen unterschiedliche Wirkung und haben je nach Wetter unterschiedliche Lebens Abzüge

Server:

* Bekommt Name der Attacke,Angriffspunkte und Wetterboni und berechnet den Schaden. Der Schaden wird dem Gegner gesendet und Turn wird vom Angreifer auf false gesetzt und beim Opfer auf true.

Monster Finden:

* Lokal am Handy

Umkreis von 2 km (quadratisch) zufällige Anzahl an Monstern (zwischen 10- 70)

Verteilen

* Monster haben einem Umkreis von ca. 5 m in welchem eine Benachrichtigung kommt und man versuchen kann dieses zu fangen

Monster Typen

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Name | Level | Attack | Defense | Wetter |
|  |  |  |  |  |  |
| 1 |  |  |  |  | Sonne |
| 2 |  |  |  |  | Regen |
| 3 |  |  |  |  | Schnee |
| 4 |  |  |  |  | Gewitter |
| 5 |  |  |  |  | Hitze |
| 6 |  |  |  |  | Kälte |
| 7 |  |  |  |  | Nebel/Bewölkt |