Hero32 cheapbit games Anforderungen

A ROUGELIKE BULLETHELL MMORPG Technisch

# Grundlagen

## Charaktere

Jeder Spieler kann bis zu 5 Slots mit je einem Charakter belegen. Es gibt verschiedene Variationen mit unterschiedlichen Werten, Fähigkeiten und Items. Die Anzahl der Slots soll erweitert werden können, evtl. via DLC. **Pay2Win** ist jedoch **auf jeden Fall zu vermeiden!**

## Gegner

Ähnlich den Charakteren, sollten auch Gegner leicht manipulierbar und individuell sein. Dazu gehören Verhalten und Angriffsmuster.

## Items

Auch Items sollen stark individuell anpassbar sein und Waffen sollen sogar eigene Angriffsmuster aufweisen können (Bullet-Movement). Ähnlich verhält es sich mit den Schilden und Fähigkeiten. Für Rüstung wäre es nett zu haben, aber nicht unbedingt notwendig.

## Statistiken

Diverse Statistiken über die Spieler sollen gespeichert werden um später ausgewertet werden zu können. Die inkludiert eine Art Währung, zum Einsatz in Schmieden und Item Shops. Alle Spieler werden in eine Rangliste nach Punkten aufgenommen.  
Diese Daten sollen auch erweiterbar sein!   
Benötigt werden Daten wie:

* Level + EXP
* Punkte
* Tode
  + Ursachen
  + Punktestand
  + Charakter
  + Zeitpunkt
  + Lebensdauer
  + Items
* Spielzeit
* Rang

# Erweiterbarkeit

Dem Spiel sollen einfach neue und individuelle Inhalte hinzugefügt, bzw. entfernt werden können.  
Konkret beinhaltet dies:

* Charaktere
  + Fähigkeiten
  + Eigenschaften
* Dungeons
  + Strukturen
  + Objekte
  + Fallen
* Gegner
  + Bosse
* Items
  + Eigenschaften
* Server
* Statuseffekte

# Server

Es sollen mehrere Server bestehen können, welche in weitere Welten zu je 128 Spielern unterteilt werden. Der Spieler wird entweder per Steam, oder per Account angemeldet.   
Dazu ein paar Punkte:

* Serverseitige Datenverarbeitung
  + Berechnungen
  + Daten
* Nur Grafik und Input sind Clientseitig!
* Die Serverseite sollte übertragbar und erweiterbar sein.