

HERO

A STORY BASED ROUGELIKE BULLETHELL RPG

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **REICHL** | TEAM | **Markus** |
| WELLNER | Florian |
| TEKIN | Abdurrahim Burak |
| DJORDJEVIC | Filip |

**Supervision:**  
DOLEZAL Dominik

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 01001000 | 01000101 | 01010010 | 01001111 |

# Einführung

## Spielweise

**CODENAME: HERO** beschreibt ein

* Top-Down
* Roguelike
* Bullethell
* RPG

Es orientiert sich dabei an diversen Vorgängern wie Realm of The Mad God (<https://realmofthemadgod.com>), Titan Souls (<http://www.devolverdigital.com/games/view/titan-souls>), Dungeon Souls (<http://store.steampowered.com/app/383230/>) und Enter the Gungeon (<http://dodgeroll.com/gungeon/>)

## Grafik

* Pixel Elemente
* Hochauflösende Umgebung

# Zielbestimmung

Ziel des Projektes ist es herauszufinden ob es möglich ist in die Branche einzusteigen.

# Produktfunktionen

## /LF10/ Bewegung

Bewegung des Charakters (/LF30/)

Die Bewegung erfolgt durch Tastatur und Maus.

## /LF20/ Angriff

Interaktion durch Angriffe

Charaktere (/LF30/) und Gegner (/LF40/) reagieren auf Angriffe, welche durch Projektile dargestellt und berechnet werden.

## /LF30/ Charakter

Spielbarer Charakter

Der Charakter des Spielers kann mittels Bewegung (/LF10/) gesteuert werden und benutzt Angriffe (/LF20/).

## /LF40/ Gegner

KI-gesteuerte Gegner

Der Gegner bewegt sich auf der Spielwelt und benutzt Angriffe (/LF20/) um dem Spieler zu schaden.

# Produktdaten

## /LD10/ Performance

Besonders gute Gesamtleistung

Stabile Bildrate trotz großer Anzahl an Elementen wie Gegner, Spieler und Projektile

# Produktleistungen

## /LL10/ Erweiterbarkeit

Abstrakte Entwicklung

Da es sich um einen Prototyp handelt ist Erweiterbarkeit ein wichtiger Faktor. Abstrakte Entwicklung ist daher von Vorteil.

# Qualitätsanforderungen

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Qualität | Hoch | Mittel | Ausreichend | Irrelevant |
| Effizienz |  |  | X |  |
| Funktionalität |  |  | X |  |
| Zuverlässigkeit |  |  | X |  |
| Benutzbarkeit |  | X |  |  |
| Änderbarkeit | X |  |  |  |
| Übertragbarkeit |  |  | X |  |

Effizienz und Funktionalität sind bei der Entwicklung des Prototyps zu vernachlässigen. Die Benutzbarkeit spielt im mittlerem Bereich, um trotz geringen Umfangs Einblick in das Spiel zu gewähren. Wie in Erweiterbarkeit (/LL10/) erwähnt wird viel Wert auf die Erweiterung des Modells gelegt. Die Übertragbarkeit ist von geringer Bedeutung da ein Wechsel der Engine nicht notwendig werden sollte.

# Ergänzungen

## Minimalanforderungen

GPU: > DirectX9  
RAM: > 1GB

# Glossar

[Top-Down] Ansicht von oben, [Roguelike RPG] Fantasie Rollenspiel, [KI] Künstliche Intelligenz, [Performance] Leistung, [Bullethell] Sperrfeuer, [Projektil] Geschoss, [GPU] Grafikkarte, [RAM] Arbeitsspeicher