

Summoning Wars

Charaktere

- Charaktererschaffung(Aussehen, individuelle Werte)
- Partysystem
- Charakterklassen(Krieger, Priester, Magier, Bogenschütze)
- 4 Attribute: Stärke(str), Geschick(dex), Zauberkraft(zk), Willenskraft(wk)
- Techniken/Spezialfähigkeiten

Attribute

- str: Nahkampf/Fernkampf-Schaden, Lebenspunkte
- dex: Blocken/Ausweichen, Blocken/Ausweichen von Gegnern reduzieren, Fernkampfschaden, Verteidigung/Rüstung, Angriffsgeschwindigkeit
Effekte von dex eher moderat, da es so viel beeinflusst
- zk: Schaden von offensiver Magie
- wk: Resistenz gegen Magie, Wirkungsdauer von Sprüchen

Techniken/Magie

- 4 Elemente(Physisch, Feuer, Wasser, Luft)
- zum Erlernen klassenspezifischer Fähigkeiten sind Stufen&Attributsvoraussetzungen zu erfüllen
- jede Klasse hat einen Fähigkeitsbaum
- jede Klasse hat etwa 24 Fähigkeiten
- Fähigkeitspunkte gibt es bei festgelegten Levels

Inventar/Items

- Unterscheidung in stapelbar(Gold/Tränke...) und nicht stapelbar(anlegbare Ausrüstung)
- benutzbarkeit von Ausrüstung Charakterabhängig
- Ausrüstung für: Linke Hand, rechte Hand, Rüstung(Torso), Helm, Handschuhe
- Einführung von Zweihandwaffen
- Inventar hat begrenzten Platz (5 große Gegenstände, 10 mittlere, 30 kleine)
- nicht stapelbare Gegenstände können verzaubert sein
- Nutzen von Verzauberung: moderat zu vergleichbarer normaler Ausrüstung, angepasst an den Level der Ausrüstung(Verzauberung von Riesenschwertern ist stärker als von Kurzschwertern)

Grundlegende Technik

- Bodenebene(Spieler)
- Luftebene(Spieler)

- Totenebene(Leichen)
- Itemebene(Items)
- Geschosseben(Pfeile, Feuerbälle etc)
- Minikarte