Rogue Like Game – Blast Adventures  
  
- ein Charakter mit movement (2d)

- button um Angriff zu starten

- Gegner spawnen - Levelsystem

- Charakter tötet Gegner -- XP

- Rundensystem (XP Barrier für Level)

- Schwerere Gegner – Mehr XP

*- Shop – Upgrades*

- Skills kaufen

- Bosse (Alle 5 Level)

- Ziel: Beende Level

- Timer -- PB

- Thema: Pixelart / Pokémon Stil

- Player animation / enemy animation

- Title screen

- Death screen

- Backround musik (NCS)

- Monster sounds

- Name: „Blast Adventures“

*- Begleiter*

*- Turrets*

- verschiedene Charaktere (stats)

**Ablaufplan**

Programmieren:

* Python Game Basis – Pygame
* 2D – Maps festgelegt
* Spieler Bewegung – INGAME MODE
* Title Screen – TITLE MODE
* Endscreen – END MODE
* Fight – FIGHTING MODE
* Klassen für:
  + Spieler (BASE, EXTRA)
    - HP
    - Level
    - Speed (First att.)
    - Attack Dmg
      * Verschiedene Angriffe
    - Ausweichen stat
    - defence
    - crits wahrscheinlichkeit
  + Gegner
    - HP
    - Speed
    - Att dmg (Jeder 1 low / high attack)
    - Ausweichen stat
    - defence
    - crits wahrscheinlichkeit
    - point-drop: 1 (normal), 2 (schwer), 4 (Boss)
  + Level
    - Spieler -> Level Grenze erreicht – Levelup
    - Gegner Skalierung
    - +20% Gegner stats
    - +40% Spieler stats (nur skills, die extra geskillt sind)

GameDesign:

* Sounds
* Charakterdesign

1. Normalo

* Keine besonderen Eigenschaften

1. Sniper

* Critchance Buffs +50%
* Crits 3-facher Schaden statt 2-facher
* Defense- und HP-Buffs –25%

1. Tank

* Defense und HP BUffs + 33%
* Speed und Ausweichen – 50%

1. Speedster

* Speed + 50%
* Ausweichen + 25%
* Defense –75%
* Mapdesign
* Boss/Gegnerkonzept
* Balancing
* Angriffsdesign
* Basisstärke
* Nebeneffekte (DoT (Toxic, Burn), Stunning, Buffing, Protecting, Healing)
* Formel für Schaden:

((Level x 2/5 + 2) x Basischaden x Angriff/50 x Verteidigung + 2) x Volltreffer

* Roguelike