Coding Roadmap Blast Adventures

## Ziel des Projekts

* Vollständiges Spiel
  + Rogue Like
* Projekt Dokumentieren

## Runtergebrochen:

### Spielablauf (Loop)

* Schneller Wechsel zwischen Spielmodi
* Clock mit 60Fps
* Speichern von Spieldateien evtl in Json? – Später Weiterspielen (Spielstände)
* Economy mit Items und Coins

### Spielmodi

* Running (Exploring)
* Fighting
* Title-Screen
* End-Screen

### Map

* Rendering (Tiles)
* Artworks
* Maps Wechseln?
* Map folgt dem Spieler

### Spieler

* Artwork
* Bewegung
* GUI
* Stats
* Verschiedene Charaktere
* Inventar

### Gegner

* Artwork
* Stats
* Verschiedene Charaktere

### Stats

* HP
* XP
* Speed
* Att DMG
* Dodge
* Defence
* Crits Prob
* Difficulty Scaling

Balancing!!!

### Interaktionen

* Fighting
* Schlagabtausch
* Drops
* Wann Fighten
* **Animationen**
* Trading??

### Items

* Verändern Stats
* Sammelbar
* Tradebar (Händler auf Map)
* Platz im Inventar