

Roguelike Turn-based RPG

Aufbau der Kampagne

- ➔ Map (wie Slay the Spire) mit mehreren Wegen + Wahl zwischen Kampf und Misc
- ➔ Map endet mit einem großen Boss
- ➔ Eine Kampagne besteht aus mehreren Maps

Misc Raum Ideen

- ➔ Heil- /Ruhraum + wenn du nicht heilst, kriegst man einen Boni (bspw. Verbessere einen Angriff eines Monsters)
- ➔ Monsterraum -> Standardkampf
- ➔ Shop -> verkauft Trinkets und Items
- ➔ Monsterhändler -> verkauft Monster
- ➔ Fusionsraum -> um Monster zu fusionieren und stärker zu machen
- ➔ ?-Raum -> kann einiges passieren: Boss Rush, Schatz, etc...

Teamstruktur

- ➔ Held + bis zu 3 Monster die mit dir kämpfen
- ➔ Held (am Start customizable) + 1 Monster deiner Wahl
- ➔ Monster können während der Kampagne rekrutiert werden (Negotiation oder ähnliches ala SMT)
- ➔ Monster werden progressiv stärker und Spieler wird incentivized neue Monster stets zu rekrutieren
- ➔ Keine simplen revives
- ➔ Held: Waffe + 3 Trinket Slots
- ➔ Monster: 2 Trinket Slots

Progression

- ➔ Jede Figur hat ein Level mit Erfahrungspunkten
- ➔ Basestats und Growthrates

Kampfsystem

- ➔ Turn-based oder Agility-based Order (aber auch mit Ambushes)
- ➔ Status conditions per Angriffe (z.B. Verwirrung -> Gegner muss passen)
- ➔ Jede Figur hat: KP/HP | ,Mana Punkte' -> 3/3 + jeden Zug regeneriert man 1 Punkt
- ➔ Optionen: Attack, ,Spell', Defend | Potenziell: Item
- ➔ Stats: Strength, Intelligence, Luck, Endurance, (Agility)

Battle Screen Ideen:



- 2D
- 'Depth' created through Background + Position of Character and enemies
- Bar at the bottom showing HP/MP
- Sprite above the bar
- Whole Sprite or half Sprite?



Artstyle

- ➔ Higher Res Pixelart
- ➔ Darker Tones, aber farben sind erlaubt
- ➔ Minimalistic Animation for attack
- ➔ Poses for Attacks/Spells/Defense