**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, kriegt 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 alá 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:**

A screenshot of a video game

Description automatically generated

* 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?

A video game screen with cartoon characters

Description automatically generated

**Artstyle**

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