

# Projet Logiciel Transversal

Alexandre Génot - Anthony Peloille



FIGURE 1 – Slay the Spire

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Présentation Générale</b>	<b>1</b>
1.1	Archétype . . . . .	1
1.2	Règles du jeu . . . . .	1
1.3	Ressources . . . . .	1

# 1 Présentation Générale

## 1.1 Archétype

Les mécaniques du jeu s'inspirent de Slay the Spire (2017) qui est un rogue-like avec un système de combat basé sur l'utilisation de cartes.

## 1.2 Règles du jeu

Le joueur évolue dans un donjon dont la structure des étages est générée aléatoirement. A chaque étage il doit atteindre un boss, pour cela il se déplace de case en case à la manière d'un jeu de plateau. Chaque case contient un évènement (il y a différents types d'évènements : combat, magasin, récompense, bonus ou malus). Le but est de sortir du donjon en ayant complété chaque étage (avoir vaincu tous les boss). Le système de combat est basé sur l'utilisation de cartes permettant au joueur d'affronter ses adversaires (le nombre d'adversaires augmente au cours du jeu). Les cartes sont obtenues en récompenses de combat, au magasin ou lors d'évènements aléatoires. Le personnage peut trouver de l'équipement lui permettant d'augmenter ses statistiques (vie, armure, puissance).

## 1.3 Ressources



FIGURE 2 – Tuiles du décor et personnages

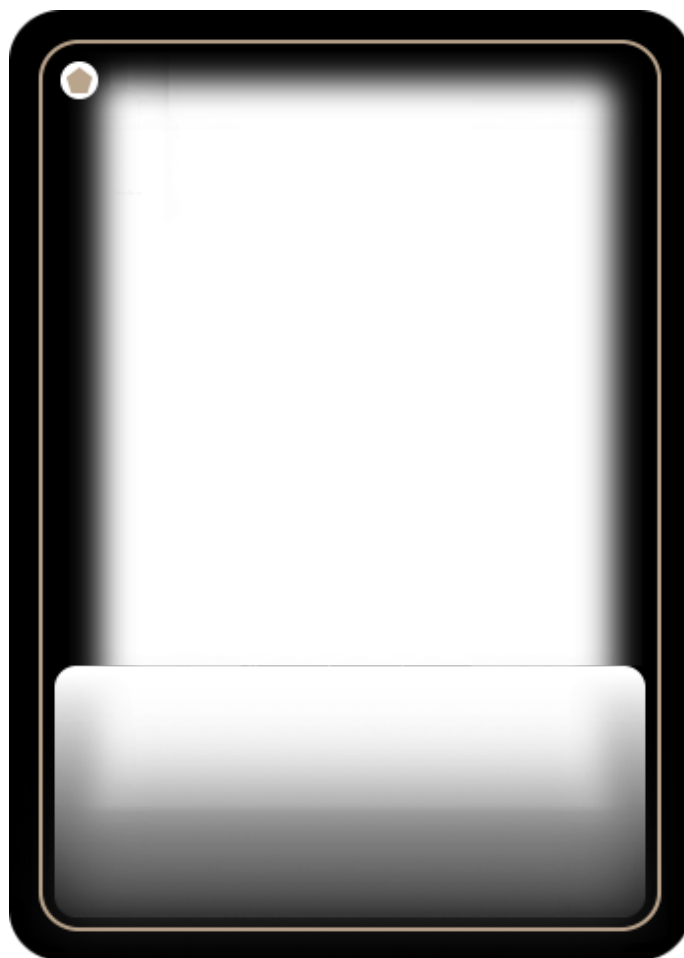


FIGURE 3 – Template de carte utilisé lors des combats

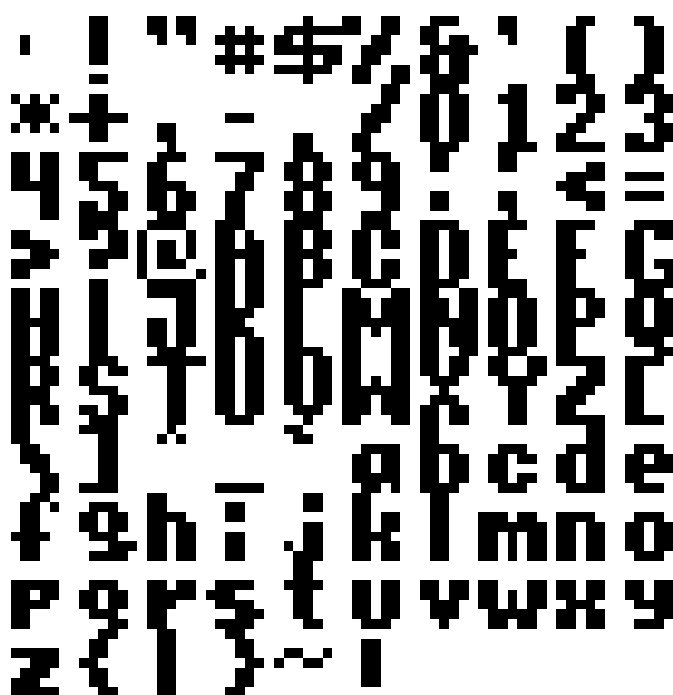


FIGURE 4 – Police de caractères