

Jeu Dungeon Looter (Solo)

Système de progression :

Sélection d'un personnage type « Héros » contrôlé par le joueur

Le héros arrive devant la porte d'un donjon et doit progresser au travers des différents combats pour atteindre le trésor

Chaque porte rencontrée est protégée par un ennemi possédant un nombre de point de vie défini et infligeant un montant de dégâts fixes chaque tour

Pour combattre un ennemi, chaque tour le joueur lance N dés à X faces défini par ses caractéristiques et bonus/malus

Lorsque le joueur tombe sur la valeur maximale atteignable avec le total de ses dés, l'ennemi subit le double de dégâts (Succès critique)

Lorsque le joueur tombe sur la valeur minimale atteignable avec le total de ses dés, le joueur n'inflige aucun dégât et on passe au tour de l'ennemi (Echec critique)

Lorsqu'un ennemi est défait, le joueur peut ouvrir la porte s'il parvient à répondre à une énigme/question

Il peut ensuite récupérer/choisir un item permanent ou temporaire l'aidant lors de la suite de sa progression.

Le joueur pénètre alors dans la salle suivante et affronte un nouvel ennemi, le cycle se répète

Une fois X salles du donjon traversées, le joueur atteint la salle du trésor et doit répondre à une/plusieurs questions afin de pouvoir s'emparer du butin

On peut imaginer plusieurs donjons/étages dont le niveau de difficulté des ennemis et des questions augmente, dans ce cas, il faudrait rajouter un système de permanence de la progression du joueur entre les différents donjons/étages

Concernant la DA du jeu nous pouvons imaginer un univers heroic fantasy classique ou bien axer tout le jeu autour du développement, auquel cas le « héros » incarné par le joueur serait un développeur progressant au sein d'un programme ou autres et affrontant des « bugs » et autres « erreurs » personnifiées par des ennemis physiques