

GDD Zombie Deckbuilder – Version mise à jour

Concept général

- **Plateforme** : PC (Construct 3 – version gratuite pour prototype).
 - **Genre** : gestion de base (vue 2D profil) + roguelite deckbuilder (style *Slay the Spire* mais avec variations).
 - **Univers** : post-apocalyptique zombies, pixel art sombre et contrasté (violet, vert, marron).
 - **Pitch** : Le joueur gère une base de survivants, débloque et améliore des bâtiments, recrute des survivants via un gacha coûteux, et part en missions roguelite deckbuilder pour obtenir ressources, équipement et progression. Le jeu met en avant une boucle lente, punitive et gratifiante.
-

Base & Bâtiments

- Vue en coupe 2D profil, bâtiments interactifs.
 - Déblocage progressif :
 - **Ferme** → produit nourriture.
 - **Usine** → produit matériaux.
 - **Refuge** → accès au gacha de survivants (2000 nourriture).
 - **Armurerie** → craft armes et armures (plus tard).
 - Événements aléatoires : selon actions passées, des choix s'offrent au joueur (ex : perte de ressources, bonus nourriture, infection, marchand itinérant).
-

Survivants (Phase 1)

- **Starter (Tutoriel)** :
 - PV max : 40
 - Deck : 4 Attaques (5 dmg), 4 Défenses (+5 block)
- Pas de capacité spéciale.
- **Soldat (Attaquant)** :
 - PV max : 50
 - Deck : 4 Attaques (6 dmg), 4 Défenses (+4 block), 2 Spéciales "Tir rapide" (2x2 dmg, coût 1)
- Capacité : *Grenade* (10 dmg à tous ennemis, 1x/combat).
- **Protecteur (Défensif)** :
 - PV max : 60
 - Deck : 4 Attaques (4 dmg), 4 Défenses (+6 block), 2 Spéciales "Mur de fer" (+10 block, coût 2)
- Capacité : *Mur passif* (+5 block gratuit au début de combat).

Stats générales utilisées

- PV max
 - Énergie max (+1 par tour, recharge full)
 - Vitesse (initiative → ordre de jeu, futur système)
 - Dégâts (Attaque, Défense, Spéciale)
 - Block (défense temporaire)
 - Types de dégâts (prévu) : **Percant, Blunt, Tranchant**
 - Capacité unique (active/passive)
 - Équipements (plus tard) : arme/armure
-

Missions Roguelite (Phase 1 – Prototype)

- **Map fixe de 6 nœuds :**

- Combat normal ×2
- Feu de camp (soins payants en nourriture)
- Piège (perte aléatoire de ressources)
- Combat élite

- Boss

- **Système de combat :**

- Énergie : 3 au départ, +1 max/tour, recharge complète chaque tour.
- Initiative (future) : ordre basé sur vitesse.
- Decks propres aux survivants.

- **Ennemis Phase 1 :**

- Zombie commun : PV 30, Attaque 5–7 dmg.
- Zombie élite : PV 50, Attaque 8–12 dmg, 25% Infection (–2 PV/tour ×2).
- Boss Ferme (Zombie Colosse) : PV 100, attaque 12–15 dmg, applique Brisure (–5 block).

- **Récompenses :**

- Combat normal → nourriture + or.
 - Élites → nourriture + or + carte + relique.
 - Boss → matériaux + carte rare + relique (choix 1/3) + full heal.
-



Ambiance & DA

- **Style** : pixel art détaillé, sombre, contrasté (violet, vert, marron).
- **Son** :
 - Base → ambiance uniquement (vent, oiseaux, craquements).
 - Musique → uniquement sur les boss (chaque boss a son thème unique et oppressant).
 - Survivants : silhouettes fortes, identité visuelle marquée.

- Bâtiments/biomes : ambiance visuelle et sonore unique.
-

Philosophie de design

- Jeu dur mais gratifiant, progression volontairement lente.
 - Le joueur doit accepter la perte (mort en run = perte ressources/équipement).
 - Chaque run fait progresser légèrement, mais la vraie avancée se fait sur plusieurs dizaines d'heures.
 - Motivation constante = débloquer survivants, sécuriser équipements, améliorer la base, affronter difficulté croissante.
-



Roadmap Construct 3 (simplifiée)

- **Phase 1** (Prototype jouable) :
 - Base avec ressources + bouton mission.
 - Préparation (choix survivant, équipement placeholder, biome Ferme).
 - Map fixe 6 nœuds (2 combats, 1 feu, 1 piège, 1 élite, 1 boss).
 - Combat deckbuilder avec énergie progressive.
 - 3 survivants jouables.
 - 3 ennemis (commun, élite, boss).
 - Récompenses basiques (ressources, cartes, reliques).
- **Phase 2+** (évolutions) :
 - Ajout de biomes (Usine, Ville, Champ de bataille).
 - Armurerie + craft.
 - Types de dégâts (Percant, Blunt, Tranchant) avec armures adaptées.
 - Survivants supplémentaires.
 - Événements aléatoires plus riches.
 - Progression infinie (paliers).