

CAHIER D'INITIALISATION

Nom du jeu : Blocktale

Nom du personnage : Faust

1. Univers du jeu / Quête

Vous incarnez un personnage perdu dans une **forêt hostile**, avec un **donjon mystérieux** caché dans les profondeurs. L'objectif est de **progresser**, récolter des ressources, **améliorer votre équipement** et **vaincre un boss** qui devient plus fort à chaque fois qu'il est vaincu. Le jeu repose sur un cycle de **progrès constant**, poussant le joueur à toujours s'améliorer.

2. RESSOURCES ET LEURS RÔLES

Ressources	Rôle
Bois	Construction d'outils
Pierre	Amélioration d'outils
Minerai	Création d'armes puissantes
Plante + Fruit	Soins

3. Objet Constructibles

Objet	Rôle	Composant nécessaires	Conditions de construction	Dégâts
Pioche	Miner des ressources	Bois + Pierre	Craft dans l'inventaire	5
Hache	Couper des arbres	Bois + pierre	Craft dans l'inventaire	10
Épée	Combat	Bois + Minerai	Craft dans l'inventaire	20

Armure	Protection	Minerai + loot ennemis	Craft dans l'inventaire	0
Fusils	Combat à distance	Minerais + loot ennemis	Craft dans l'inventaire	40

4. Ennemis/ PNJ

Type	Niveaux	Mode de déplacement	Mode d'attaque	Particularité	Points de vie
Sbires	5	marche aléatoire	Mêlée	Augmente légèrement de force à chaque coups	150
Bras droit	15 à 25	Suit joueur	Épée	Plus rapide et plus résistant	le bras droit niv 15 commence à 250
Boss	30 à 50	Fixe puis poursuite	Puissante	+5 niveaux à chaque mort donc stats qui augmente apres chaque augmentation de niveau	le boss niv 30 commence à 400 de vie
PNJ MENTOR	//////////	Fixe	////////// ///	Donne astuce toutes les 100 secondes	/
PNJ QUÊTE	//////////	Fixe	//////////	donne des objectifs (ex : battre 5 sbires) qui	/

				puissent nous ramener des récompenses ex : points d'xp	
--	--	--	--	---	--

Donc on détient des niveaux, qui représente donc les statistiques de l'ennemi ex un sbire de lvl

5. Mécaniques d'actions utilisateur

- **Déplacement** du personnage via les touches clavier (ZQSD ou flèches)
- **Collecte** de ressources (touche interaction)
- **Combat** : clic souris pour attaquer avec l'arme équipée
- **Accès à l'inventaire** (touche "I") avec barre de vie constamment visible
- **Système de crafting** via interaction avec un établi
- **Gain d'XP** en farmant ou tuant des ennemis, l'XP permet de débloquent des crafts ou des améliorations