

Cahier des charges – Binding of Isaac



1. Introduction

Le jeu qui vous servira d'inspiration lors de cette semaine est : Binding of Isaac. Vous devrez vous en inspirer en termes de mécaniques et de possibilités de gameplay. Il vous est toutefois demandé d'y apporter des modifications et d'être créatifs.

2. Description du projet

Le projet consiste à créer un jeu d'action-aventure en vue de dessus avec des éléments de roguelike, où les joueurs exploreront des donjons générés de manière procédurale, combattront des ennemis variés, collecteront des objets et des power-ups, et affronteront des boss redoutables. Le jeu devra inclure les éléments suivants :

Mécanismes de jeu

- Exploration de donjons générés de manière procédurale, avec des salles connectées par des couloirs.
- Combat en temps réel avec des ennemis variés, chacun avec ses propres schémas de mouvement et d'attaque.
- Collecte d'objets et de power-ups pour améliorer les statistiques et les capacités du personnage.
- Système de santé et de ressources, avec des mécanismes de récupération de santé et de gestion de la magie ou d'autres ressources.
- Affrontement de boss puissants à la fin de chaque niveau ou de chaque étage.

3. Fonctionnalités requises

Le jeu doit inclure les fonctionnalités suivantes :

Exploration de Donjons :

- Génération procédurale de niveaux avec des salles, des couloirs, des pièges et des ennemis.
- Système de cartographie pour aider les joueurs à naviguer dans les donjons.

Combat et Ennemis :

- Combat en temps réel avec des contrôles réactifs et fluides.
- Variété d'ennemis avec des schémas de mouvement et des attaques différents.

Objets et Power-ups :

- Objets à collecter, tels que des armes, des équipements, des potions, etc.
- Power-ups pour améliorer les statistiques du personnage, comme la santé, la vitesse, la force, etc.

Boss et Niveaux :

- Boss à la fin de chaque niveau ou étage, avec des patterns de combat uniques.
- Progression à travers plusieurs niveaux ou étages, de plus en plus difficiles.

Interface Utilisateur :

- Interface utilisateur intuitive avec des informations sur la santé, les objets, les ressources, etc.
- Système de pause avec options de menu.
- Système de sauvegarde.
- Système de menu de jeu afin de pouvoir sélectionner le mode de jeu ainsi que les potentielles options.