

Projet UF - RogueLike

Le jeu sera un roguelike ou le but du jeu sera de tuer le dernier boss situé au 15ème étage. On démarre le jeu au premier étage, chaque étage est ainsi généré procéduralement. Un étage peut contenir plusieurs choses:

- Un coffre
- Une énigme
- Des monstres
- Un mini-boss
- Des bonus/malus
- etc..

Le joueur pourra ainsi au cours des différents étages débloquer des bonus pour l'aider à accéder au dernier étage.

Rôle de chacun:

- Sea Phanh Calvin: Développeur

Description de la stack technique :

- C#
- MongoDB + ServiceStack.Redis

Designs patterns :

- Singleton -> GameManager pour m'assurer de n'avoir qu'un seul gameManager sinon je pourrais me retrouver avec plusieurs générer et ce n'est pas ce que je recherche

Le projet aura comme fonctionnalités:

- Une Architecture en services (IHM + API)
- Une Base de données
- L'Utilisation d'un ORM
- Une Génération d'un niveau aléatoire (qui reste logique)
- IA des monstres
- Utilisation d'objet lié au joueur
- Interaction avec l'environnement
- Un boss de fin avec des mécaniques
- Choix de difficulté
- Parties personnalisées, choix multiples 3 de bonus ou malus
- Ajout d'une seed par nouvelle run

Fonctionnalités

- Modèle de données : *Difficulté : 4*
 - Objets
 - un nom
 - une description
 - un effet
 - Niveaux
 - level
 - monstres
 - pièges
 - énigmes
 - mini-boss
 - boss
 - Armes
 - un nom
 - une portée
 - un pouvoir
 - Joueur

- un pseudo
 - Points de vie
 - points d'action
 - degats
- Monstre
 - un nom
 - points de vie
 - pouvoir
- Boss
 - un nom
 - points de vie
 - pouvoir
 - malus
- Seed
 - code
 - duration
- Une architecture en services (API + IHM): *Difficulté : 4*
- Une BDD nosql avec redis *Difficulté : 2*
- L'utilisation d'un ORM *Difficulté : 4*
- Génération d'un niveau aléatoire, avec des énigmes ou des monstres gérer en fonction de l'étage à laquelle se trouve le joueur *Difficulté : 10*
- IA des monstres *Difficulté : 12*
- Utilisation d'objet lié au joueur *Difficulté : 2*
- Interaction avec l'environnement *Difficulté : 4*
- Choix de difficulté (Système de Parangon) *Difficulté : 2*
- Partie Personnalisée, choix multiples 3 de bonus ou malus *Difficulté : 2*
- Ajout d'une seed par nouvelle run *Difficulté : 2*

Degré de difficulté total : 48 points

Planification:

Réalisation en premier du modèle de données avec chaque attribut.
Réaliser un Menu basique (Jouer, options, quitter)

Réaliser une première ébauche du joueur avec un système d'attaque, utilisation d'objet, ainsi que perte de vie et défaite.

Réaliser un niveau de testing, avec des interactions avec le joueur.

Faire une première ébauche de l'IA.

Réaliser le passage inter-niveaux.

Génération basique de niveaux avec que des monstres

Faire la connexion à la BDD avec Redis, plus création de la seed.

Réalisation de l'IA plus avancée pour les mini-boss et boss.

Génération de niveaux avec mini-boss et boss

Génération de niveaux avec des murs.

Génération de niveaux avec pièges.

Génération de niveaux avec énigmes.

Ajout de compétences pour les mini-boss et boss

Création des différents niveaux de parangons.

Ajout des malus et bonus.

Refaire le Menu avec d'autres fonctionnalités (choix de difficulté, partie personnalisée, mettre une seed)

Faire un système de classement.