Rogue-Like dungeon crawl

# Game Jam

## Cave Mobs

**Golem Thrower**

*HP : à déterminer*

*ATK : à déterminer*

Il est d’abord camouflé en prenant l’apparence d’une roche normale, puis joue son animation de spawn lorsqu’un joueur s’approche assez de lui. Une fois debout, il se déplace toujours vers le joueur pour tenter de le garder dans son rayon de tir.

Lorsque le joueur est proche, joue son animation de lancer et lance des roches tirées de son corps à une cadence raisonnable tant que le joueur reste dans son rayon de tir.

**Spinning Golem**

*****HP : à déterminer*

*ATK : à déterminer*

Se déplace uniquement en ligne droite verticalement et horizontalement. Lorsque le joueur atteint une certaine distance, il se met à tourner comme une toupie pendant quelques secondes. Il est invulnérable aux armes à distance lorsqu’il spin.

**Roly Poly**

*HP : à déterminer*

*ATK : à déterminer*

Se déplace lentement de gauche à droite. Ennemi facile à tuer mais nombreux, sert de proie facile au joueur pour se mettre en confiance avec les contrôles du jeu.

**RARE : Roly Poly Bleu**

*HP : à déterminer*

*ATK : à déterminer*

Il existe une variante bleue qui est plus rare. La variante peut attaquer le joueur plus rapidement en se roulant en boule et se déplaçant beaucoup plus rapidement lorsque le joueur est à un des points cardinaux du Roly Poly bleu.

Forest Mobs

**Bushel**

*****HP : à déterminer*

*ATK : à déterminer*

Une bibitte qui se déguise en buisson. Saute vers le joueur lorsqu’il est proche et redevient un buisson lorsqu’il est assez loin. Créature plutôt simple. Marche de gauche à droite.

**Aqua Worm**

*HP : à déterminer*

*ATK : à déterminer*

Une créature étrange qui se cache dans les eaux de la forêt. Elle jailli de l’eau lorsque le joueur approche et demeure émergée une fois qu’elle est provoquée. Elle tire des petites boulettes d’énergie vers le joueur tant qu’elle reste en vie.

On pourrait aussi faire en sorte que le ver n’émerge pas à cause de la proximité du joueur mais à cause de déclencheur dans le niveau, ce qui permet de tendre des embuscades.

**Asp**

*HP : à déterminer*

*ATK : à déterminer*

Un serpent qui plonge vers les joueurs lorsqu’il est assez proche et les empoisonne s’il les touche, un debuff qui tick pour du dégât à intervals réguliers pour quelques secondes. Il se déplace lentement mais accélère lorsqu’il voit un joueur et saute rapidement.

**RARE : Fantôme**

*HP : à déterminer*

*ATK : à déterminer*

La forêt est hantée, bien entendu. Il réside un fantôme qui apparait si le joueur tue assez de squelettes. Il reçoit seulement une portion de dégâts de sources physiques mais reçoit 1.5 fois les dégâts d’armes magiques. Il tire des lasers de ses mains vers le joueur. Le fantôme lui-même ignore les collisions avec les objets solides, mais pas ses lasers…!

## Swamp Mobs

**Beholder**

*HP : à déterminer*

*ATK : à déterminer*

Une créature de cauchemar, le Beholder ralenti le joueur s’il s’approche trop. Il tire aussi des salves de laser, peut-être trois fois rapidement par exemple, avant de prendre quelques secondes pour se recharger.

**Chauve-souris vampire**

*HP : à déterminer*

*ATK : à déterminer*

Comme le nom laisse sous-entendre, c’est une créature rapide qui se guérit de la moitié des dégâts qu’elle inflige au joueur. Créature rapide et gossante à tuer car elle bondit par en arrière (impulse) après avoir touché un joueur.

**Skeleton**

*HP : à déterminer*

*ATK : à déterminer*

Un squelette. Pas grand-chose d’autre à dire. On pourrait faire en sorte qu’il soit plus robuste que les autres monstres et nécessite plusieurs coups pour tuer. Lance ses côtes vers les joueurs, deux à la fois.

**RARE : Lich Queen**

*HP : à déterminer*

*ATK : à déterminer*

Un miniboss assez simple au niveau design, elle se téléporte souvent et tire plusieurs projectiles vers le joueur. Elle invoque régulièrement des skelettes pour se protéger du joueur.