**Dungeon alpha**

Inspitation :

* Naheulbeuk
* Deepnight
* Orc must die
* Zoo tycoon
* Dwarf fortress

Jeu de gestion de donjon

Attirer l’attention des héros

Poser des pièges, des créatures (comme dans Orc must die)

On peut gagner de l’or, des objets.. en tuant les héros, en pillant des villages / autres. L’or se génère un peu automatiquement.

On commence dans un petit château

Possibilité futur d’acheter de nouveaux châteaux

Cycle jour / nuit avec des events en fonction (héros plutôt le jour, …)

Les héros peuvent repartir vivant avec une partie de notre or / objets

Des héros repartant vivant influent sur la venue de nouveaux héros (système de réputation)

Type d’unités :

* Orc
* Gobelin
* Mort-vivant
* Troll
* Créatures (araignées, loup, …)

Classes d’unités :

* Guerrier
* Archers
* Magicien attaque
* Magicien soin

Arbres pour les technologies. Lorsqu’une technologie se termine, d’autres peuvent se débloquer.

Il sera rare d’avoir de bons acolytes. Il faudra les entrainer et les équiper.

Penser à des Events comme dans Dwarf F. où des mercenaires partent avec votre or ou les acolytes se battent entre eux.

**Phase de jeu 1 :**

Gestion de notre donjon (gestion troupes, pièges, attaques des héros, …)

**Phase de jeu 2 :**

Attaque d’un village ou d’un autre donjon et gestion d’une escouade (avec une gestion des compétences de certaines unités)

**Phase de jeu 3 :**

(A définir, si nécessaire)

Gérer la vie du donjon (bar, couchette, …)

Gestion de la vue dans le château, on ne voit pas ce que voit les héros mais ce que vois nos unités et autres batiment de vision (caméra magique).

Lors des attaques du château on pourra actionner des choses comme des pièges.

Système d’étage.

Système de rapport de combat comme dans Dwarf

Système de contrôle des unités

Prototype 1 :

* Afficher une map avec une caméra qui se déplace
* Créer 2 personnages
* Créer les navmesh sur la carte
* Faire fonctionner l'algo des navmesh sur les personnages

Prototype 2 :

* Faire spawn des héros et des monstres avec 2 touches différentes (ils devront se déplacer et se combattre)
* Gérer le système de champ de vision des unités (pour commencer, gérer ce système avec un carér autour de l'unité sans tenir compte de l'orientation)
* Faire une unité qui lance des projectiles (les projectiles n'auront pas de friendly fire). Meme au corps a corps, les unités à distance utiliseront leur attaque a distance (pour le moment).