

Nom du jeu : réZidence

Slogan : S'isoler dans son logement Crous n'est pas recommandé !

Type : ROGUE LIKE SURVIE

Description :

But : Survivre le plus d'étages possibles.

Découpage :

- A) Génération de map :  
En tant que développeur, je veux un outil de génération de map, afin de créer une carte qui change à chaque partie
- B) Création du joueur :  
En tant qu'utilisateur, j'aimerais disposer d'un personnage ayant diverses statistiques (vie, munition, dégâts, précision, items, compétences, etc) afin de pouvoir agir sur la carte.
- C) Remplissage des salles (procédural)  
En tant que développeur, je veux un outil qui remplit les map générées, afin de proposer plus d'aléatoire à l'utilisateur tout en restant contrôlé.
- D) création des items :  
En tant que joueurs, les objets doivent avoir des utilités bien définies.  
(les clés -> ouvrir des coffres pour obtenir d'autres items ; la nourriture -> gagner des points de vie ; les carte de compétences -> permettre au joueurs d'avoir le choix d'acquérir 1 compétence parmi plusieurs ; les armes -> afin de permettre aux joueurs d'attaquer plus fort ; les munitions -> permettre à certaines armes d'avoir une limite d'utilisations).
- E] Gestion des score :  
Il est possible de consulter ces scores tout au long de la partie, comme le nombre d'étages survécu, le nombre de monstres tués ainsi que le nombre d'argent gagnés.
- F) Créer des ennemis  
En tant que joueurs, les combats sont la partie essentiels du jeu, et ce qui permet au jeu d'avoir une réel difficulté au fur et à mesure de l'avancée du personnage. Parmi ces ennemies on retrouve :
  - rats (donne de la nourriture)
  - cafard (peu de vie mais difficile à viser) -
  - zombie (peut donner un item).

G] Interaction utilisateurs (évènementiel) :

En tant que joueur j'aimerais me déplacer à l'aide du clavier avec les touches (zqsd). Car c'est commun à tout jeux actuel, facilité d'utilisation.

H) Visuel :

En tant que joueurs j'aimerais pouvoir différencier les différents éléments sur la carte en utilisant des symboles ascii (🐹 pour les ennemies par exemple).

I] Structure d'une map :

Chaque map possède une limite de tailles en hauteur et en largeur ainsi qu'un nombre de pièces limitées. . En tant que joueur, il est important que je ne franchisse pas les limites de la carte.

J] [Event] Survivant :

En tant que joueurs, entre chaque étage il est possible de rencontrer un survivant, on aurait plusieurs choix suivant ce qu'il nous demande, l'aider ou ne rien faire ou l'attaquer. Plusieurs risques sont encourus en fonction du choix du joueur.

K] [EVENT] MARCHAND :

En tant que joueurs, entre chaque étage, il est possible d'acheter des items à un marchand pour permettre à ce joueurs d'acquérir des objets qu'il ne possède pas dans son inventaire avec l'argent qu'il aurait gagné.

L] [Fonction] Coffre :

En tant que joueur, je peux rencontrer des coffres sur mon chemin, argent et items peuvent être gagnés.

N] Passage entre les salles :

Le joueur a la possibilité de franchir des portes pour accéder à l'étage suivant cependant il doit réunir un certain nombre de clés avant de pouvoir y accéder. Ces clés peuvent être obtenues par différents billets tels que les coffres.

O] Inventaire utilisateur:

L'utilisateur doit avoir un inventaire pour stocker l'ensemble des objets obtenus.

P] Combat :

Le joueur possède à sa disposition des armes, il est donc important qu'il puisse s'en servir, un système de combats doit être à la hauteur, certaines armes possèdent des capacités et un nombre de points de dégâts infligé à sa cible.

Difficulté°	1	2	3	5	8	13
	[H] ; [B]	[C] ; [F]	[D] ; [E]	[A]	[G]	