

Projet jeu Darkest Dungeon

MONJOUX Hugo
RIVIÈRE Hadrien
Option IS TP1

27 Septembre 2018



FIGURE 1 – Aperçu du jeu "The Darkest Dungeon"

Table des matières

1 Présentation Générale	3
1.1 Archétype	3
1.2 Règles du jeu	3
1.3 Ressources	3

1 Présentation Générale

1.1 Archétype

Notre jeu s'inspire de Darkest Dungeon, qui est un RPG tour par tour, Rogue-like. Ce jeu est illustré dans les différentes figures exposées en fin du rapport.

1.2 Règles du jeu

Ce dernier permet au joueur d'évoluer soit en tant que héros, soit en tant qu'ennemis. L'objectif du joueur varie donc selon ce choix fait en début de partie. Si le joueur choisit de jouer en tant que héros, il doit arriver à la fin du niveau. Dans l'autre cas le joueur doit s'assurer que les héros n'arrive pas à la fin du niveau.

Le jeu se compose en trois vues :

- Vue d'accueil du joueur, qui pourra définir son équipe de héros, ainsi que l'inventaire de l'équipe, soit la répartition des ennemis sur les cartes de jeu
- Vue de déplacement dans le donjon
- Vue de combat lors de la confrontation des héros avec les ennemis

1.3 Ressources

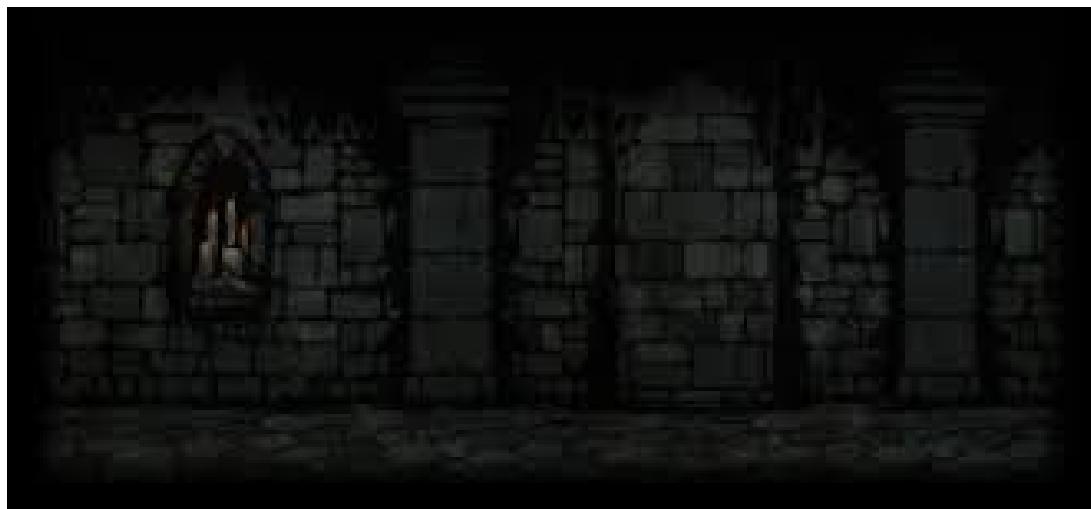


FIGURE 2 – Premier élément de décor : couloir



FIGURE 3 – Deuxième élément de décor : salle



FIGURE 4 – Ecran d'accueil avec à l'intérieur du cadre, le menu d'accueil (New game, Options...).



FIGURE 5 – Exemple de design d'un personnage se transformant. Seulement les sprites encadrée seront utilisés pour alléger la programmation.

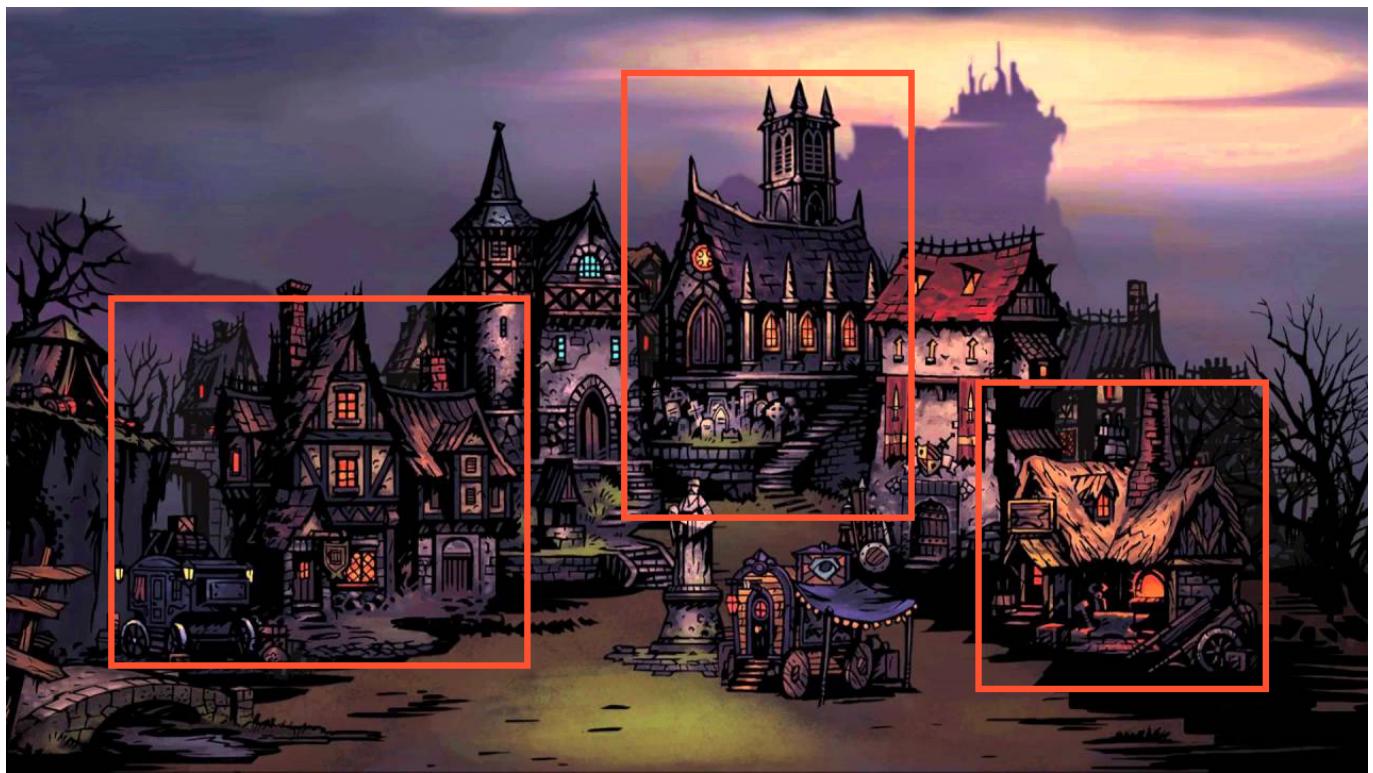


FIGURE 6 – Ville d'accueil du joueur avec de gauche à droite encadré : Auberge de recrutement pour modifier l'équipe, Sauvegarde de la progression, et Magasin pour remplir l'inventaire de l'équipe.



FIGURE 7 – Ecran de jeu principal : encadrés en gris clair, les héros à gauche et les ennemis à droite avec leur barre de vie respectives situées en dessous | encadrés en orange, les différents outils à disposition du joueur (compétences, statistiques des personnages, équipements, carte, inventaire). Ces éléments seront adaptés au mieux.