

Concept:

Un roguelike inspiré de Darkest Dungeon très simplifié. - Partie donjon uniquement

Pas de gestion de stuff

Système de compétence et d'attaque de base pour les attaques.

Les salles peuvent avoir des altérations

Les persos jouables + ennemis possède le système compétence + attaque de base.

- 4 persos jouables

- entre 1 et 5 ennemis par salle combat -

Les salles sont gérées via un algorithme de graphe généré aléatoire

(chaque noeud possèdera entre 1 et 4 liaisons aléatoirement)

Une carte est disponible et est découverte au fil de l'exploration.

Le joueur peut se déplacer que sur une salle voisine (proche) à la sienne.

En cas de salle combat le joueur doit forcément finir le combat pour se déplacer

(une fois que le combat d'une salle combat est fait, il ne se relance pas)

Déroulement d'une partie:

4 persos jouables avec XP (systèmes de stats et de déblocage de compétence par niveau)

Chaque perso commence lv 1 avec juste une attaque

Difficulté croissante

But -> sortir du labyrinthe, mais avant, boss final

Génération de la map:

Génération procédurale avec (algo de graphe) avec probabilité mouvante. Juste prévoir une salle de début, une salle de fin, et un arbre inversé, en fin

(au départ, plein d'embranchement, et à la fin on resserre vers un seul point).

Prévoir des embranchements qui se croisent.

Minimap visible, déplacement qu'aux salles voisines

Type de salle:

- Salle pouvant être visible

Camp -> salle de soin (enlève les statuts et soigne les persos)

Combat -> combat contre des ennemis (nb et level scale selon difficultés)

-> chance d'affecter un statut selon le niveau du combat

Combat de boss -> combat contre un ennemi boosté aux hormones

Fée -> gain d'xp sur la team

- Salle uniquement "Unknow"

Fontaine de Jouvance -> revive

Sacrifice -> choisie un perso à tuer ou chaque perso perd 25% de vie

Piège -> salle d'altération (partie status)

Téléportation -> téléporte sur une salle aléatoire

Type d'altération dans une salle:

Gaz -> 30% de chance d'affecter poison

Type d'altération de statut:

Poison -> - 1-5% pv max / tour/déplacement

Gelé -> -50% initiative

Confusion -> peut attaquer un membre de son équipe (en cas d'attaque de zone, dégât sur tout le monde)

Cécité -> réduit la précision de 25-75%

Paramètres des personnages:

Nom

Level

XP (100) +/-level

Statut(s) (list vide)

Vie (0 à 100, varie en fonction des persos) +/-level

Défense (par défaut: 50, max 100, min 0)

Attaque (max 100, min 0)

Initiative (1 à 100) + /level

Attaque de base

Compétences

Paramètre des compétences:

Nom

Description

Dégâts de la compétence

Précision (0 - 100 %)

Affliction de status|| null

Cooldown (en tour, 1-3)

Type de personnage:

Le guérisseur

- Heal ciblé

- heal ciblé de status

- Heal de fou furieux putain: permet de soigné plusieurs alliés

Le sorcier

- Fireball: dégât ciblé sur 1 ennemis

- Mirage : applique confusion à 1 ennemie

- Foudre: dégâts de fou sur tout le monde + % de paralysie

L' assassin

- Smoke: cecité sur tout les ennemis

- Fiole de poison : empoisonner 2 cible aléatoire

- Point vitaux : Attaque qui tue un ennemis si moins de la moitié de sa vie ou enlève

20% de vie max

Le tank

- Shield: Pendant le prochain tour, attire toute les attaques (hors attaque de zone)

- Coup de masse : Gros boum boum + peut être confus

- tremblement de terre : Ultra mega GIGA gros boum boum de fou malade

Type d'ennemies:

Le mage -> fireball

L'araignée (gobelin avec poison) -> fiole de poison

Le gobelin (ennemie de merde) -> coup de dague

Le golem (tank) -> tremblement de terre

le voleur (peu de vie mais tape fort) -> smoke

gobelin de foudre -> paralysie

le fou du bus -> confusion