

## 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 perso jouables + ennemis possède le système compétence + attaque de base.

4 perso jouables

entre 1 et 5 ennemis par salle combat -

Les salles sont générées 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 perso 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 voisins

## Type de salle:

- Salle pouvant être visible

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

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 "Unknown"

Fontaine de Jouvance -> revive

Sacrifice -> choisit 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, dégat 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 perso) +/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'ennemis:

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