

Cahier des charges – Hades



1. Introduction

Le jeu qui vous servira d'inspiration lors de cette semaine est : Hades. Vous devrez vous en inspirer en termes de mécaniques et de possibilités de gameplay. Il vous est toutefois demandé d'y apporter des modifications et d'être créatifs.

2. Description du projet

Le projet consiste à créer un jeu d'action roguelike où les joueurs incarnent un héros s'aventurant dans un univers hostile, combattant des monstres redoutables, acquérant des pouvoirs et cherchant à s'échapper de ce royaume infernal. Le jeu devra inclure les éléments suivants :

Mécanismes de jeu

- **Combat Dynamique** : Les joueurs affronteront une variété d'ennemis et de boss dans des combats rapides et intenses, en utilisant une combinaison d'attaques au corps à corps, de compétences spéciales et de magie.
- **Progression Roguelike** : Chaque tentative de s'échapper sera unique, avec des niveaux générés de manière procédurale, des rencontres aléatoires et des récompenses variées à chaque étape de la progression.
- **Personnalisation des Capacités** : Les joueurs pourront débloquer et améliorer un large éventail de pouvoirs, d'armes et d'objets magiques pour adapter leur style de jeu à leurs préférences et à leur stratégie.
- **Histoire et Interaction** : Une histoire captivante se déroulera au fur et à mesure que les joueurs explorent l'univers qui les entoure, interagissant avec une galerie de personnages et découvrant les mystères de leur propre destinée.

3. Fonctionnalités requises

Le jeu doit inclure les fonctionnalités suivantes :

Personnage :

- Système de déplacement fluide et complet (esquiver, attaquer, etc.)
- Armes de personnage : Plusieurs armes jouables, chacune avec ses propres compétences, statistiques et styles de jeu uniques.

Objets :

- Système d'objets collectibles permettant d'obtenir des bonus pour le reste de la partie. Ces objets peuvent impacter le gameplay du personnage.
- Récupération d'objet sur les ennemis afin de pouvoir acheter des améliorations.

Niveau :

- Progression de la Partie : Les niveaux deviendront progressivement plus difficiles à mesure que la partie avance, avec des ennemis plus nombreux et plus puissants.
- Boss et Événements : Des rencontres avec des boss redoutables et des événements spéciaux ponctueront la progression des joueurs à travers les niveaux.

Interface Utilisateur :

- Interface utilisateur conviviale avec des indicateurs de santé et de progression.
- Système de pause avec options de menu.
- Système de sauvegarde.
- Système de menu de jeu afin de pouvoir sélectionner le mode de jeu ainsi que les potentielles options.