

# Projet Rogue Like

## Synthèse

**Participants** : BERNARD Hugo, BLOT Tristan, PERIGNON Armand, BOULET Clement, LAOUER Nathan.

Le projet Rogue Like consiste en un jeu du genre du même nom, qui devra donc contenir les éléments de celui-ci. Pour cela, notre jeu contiendra un personnage, traversant différents étages dont les salles, bien qu'à la structure prédéfinie, auront leurs placement et leurs apparition randomisées afin d'avoir à chaque partie une expérience différente.

Le jeu se déroulera dans un univers dont le thème sera la cuisine-fantaisie, le personnage que contrôlera le joueur parcourra des étages où apparaîtront différents monstre, dont l'objectif sera de venir à bout d'une manière où d'une autre, certains ennemis demanderont d'être vaincu tandis que d'autres pourront être rassasiés grâce aux différents plats qu'aura fait le joueur grâce aux ingrédients qu'il aura préalablement collecter.

L'exploration se fera en temps réel, le joueur se déplacera à sa guise dans l'étage, jusqu'à que celui-ci rentre en collision avec un adversaire, une phase de combat au tour par tour démarrera donc, les ennemis aliments donneront des ingrédients une fois vaincu qui seront ajoutés à l'inventaire du joueur, tandis que les ennemis qui n'en sont pas auront la possibilités d'être nourris, les récompenses obtenus à la fin du combat dépendent donc de la manière dont le joueur à choisi de gérer ce dernier.

Comme dit précédemment, le joueur disposera d'un inventaire, où il pourra utiliser ses objets de différentes manières, ses plats pouvant être utilisés sur les adversaires pour mettre fin au combat pourront également être utilisés sur lui afin de lui accorder différents bonus comme du soin par exemple.

En fin de partie, si le joueur parvient au bout du jeu, son temps (qui sera enregistré grâce à un chronomètre en jeu) sera sauvegardé dans une base de donnée, il pourra donc voir son temps comparé à celui des autres joueurs.

Si le joueur décide en cours de partie de la continuer plus tard, il aura la possibilité de sauvegarder pour la reprendre plus tard.