



# Projet Rogue-like

Hugo Bernard  
Clément Boulet  
Armand Perignon  
Nathan Laouer  
Blot Tristan

# Sommaire

1. Présentation du sujet
2. Fonctionnalités du site web
3. Fonctionnalités In-Game



# 01

# Présentation du sujet



Présentation du cahier des charges



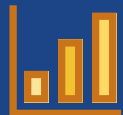


# Concept



## Rogue-like

Réalisation d'un jeu type  
Rogue-like



## Difficulté croissante

Le jeu doit être de plus en plus  
difficile



## Labyrinthes générés

Génération de labyrinthes  
générés aléatoirement

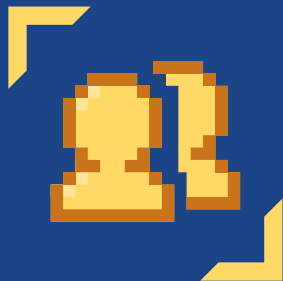


## Fonctionnalités externes

Compte, historique,  
récompenses



## Technologies autorisées



### Front End

Technologies web standards (JS, HTML, CSS) et/ou Technologies mobiles (Flutter)  
Pas de framework de gaming pré-existant



### Back End

Serveur Nodejs, Docker, API Rest, MongoDB / MySQL, Socket.io ...



# Origine Rogue-like



Rogue (1980) ->



## Perte de progression

En cas de game over, toute la progression de la partie est perdue



## Génération procédurale

Le jeu est principalement construit de manière procédurale afin que chaque partie soit différente



## Pas de fin

Le jeu continue tant que le joueur peut survivre / gagner



# Rogue-lite



## Évolution au fil des parties

Certaines choses se débloquent au fur et à mesure du jeu comme des objets, des ennemis, des étages...



## Plus accessible

Le jeu est plus accessible à un large public avec des aspects moins punitifs et qui donne plus envie d'enchaîner les parties



## Fin définie

Le jeu a en général un étage final avec un boss final

# Exemple de Rogue Like

The Binding of Isaac



Darkest Dungeon



Slay the spire



FTL







# Identité de notre jeu

- Fantaisie / Culinaire
  - Système de thème d'étage avec ses monstres, objets, décors
- Jeu solo
  - Fonctionnalité de "race"
- Temps réel pour l'exploration
- Tour par tour en combat



K'Roi ssant  
et un sbire





# 02

## Fonctionnalités du site





## Site



- Créer une compte / se connecter
- Consulter les records
- Paramétrer les touches
- Lancer une partie
  - Ou reprendre si une sauvegarde existe



03

# Fonctionnalités in game



## Fonctionnalités



- ❖ Tour par tour
- ❖ Compétences
- ❖ Combinaisons (Recettes)
- ❖ Objets
  - Equipements
  - Ingrédients
  - Consommables
- ❖ Rassasiement des ennemis ou tuer les ennemis
  - Système de run Génocide / Pacifiste

### Influences

UNDERTALE™

deltarune™



# Merci de votre attention

CREDITS: This presentation template was created by Slidesgo,  
including icons by Flaticon, and infographics & images by Freepik

