**Projet c++ :**

- Taille du donjon 10x10

- Tour par tour

* Ouvrir le jeu
* Proposition de continuer la partie ou d’en commencer une nouvelle ou de lire le tutoriel
* Si nouvelle partie, menu permettant de choisir un personnage entre le moine, le guerrier, la sorcière et l’amazone
* introduction au jeu (dialogues)
* Premier tour, le personnage commence dans la case dans l’angle en haut à gauche du donjon. Il choisit soit de déplacer son personnage à travers une des portes ou bien de ne pas bouger
* A chaque fois que le personnage est dans une pièce, une description en est faite informant des objets et/ou des personnages présents
* A la rencontre d’un personnage, le joueur est obligé d’engager le combat qui dépendra des caractéristiques des personnages, de leurs statistiques et des objets qu’ils détiennent
* Le combat se termine à la mort ou à la fuite d’un combattant
* Après chaque combat, les statistiques de PV changent
* Le joueur peut prendre des objets présents dans la pièce et les mettre dans son sac, posé des objets présent dans son sac dans la pièce et changer son équipement actuel
* Le joueur peut utiliser des objets de son sac ou posé dans la pièce des objets de type piège de son sac (une seule action par tour)
* Le joueur ne peut placer qu’un seul piège par pièce
* Le tour se termine quand le joueur décide de terminer son tour
* Le but du jeu est de trouver la salle du coffre qui fait gagner des objets et de l’expérience

## **- Pièces :**

- personnages

- loot

- pièges

## **- Personnages :**

- Moine :

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| PV | Esquive | Chance | Force | Magie | Défense physique | Défense magique |
| 200 | 25 | 25 | 2/11 | 3/14 | 1/3 | 2/5 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Slot d’armes | Slot d’accessoires | Slot d’armures | | | | | Slot d’objets |
| Casques | Plastrons | Bottes | Jambières | Gantelets |
| 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 |

- Guerrier :

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| PV | Esquive | Chance | Force | Magie | Défense physique | Défense magique |
| 150 | 30 | 10 | 5/20 | 1/8 | 3/8 | 0 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Slot d’armes | Slot d’accessoires | Slot d’armures | | | | | Slot d’objets |
| Casques | Plastrons | Bottes | Jambières | Gantelets |
| 2 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 |

- Sorcière :

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| PV | Esquive | Chance | Force | Magie | Défense physique | Défense magique |
| 100 | 15 | 10 | 1/8 | 5/20 | 0 | 3/8 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Slot d’armes | Slot d’accessoires | Slot d’armures | | | | | Slot d’objets |
| Casques | Plastrons | Bottes | Jambières | Gantelets |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 4 |

- Amazone :

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| PV | Esquive | Chance | Force | Magie | Défense physique | Défense magique |
| 120 | 35 | 15 | 4/16 | 2/11 | 2/5 | 1/3 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Slot d’armes | Slot d’accessoires | Slot d’armures | | | | | Slot d’objets |
| Casques | Plastrons | Bottes | Jambières | Gantelets |
| 1 | 3 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 6 |

## **- Équipements :**

* Armes :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Guerrier : | Épée à une main : | Épée à une main classique : |  |
| Épée à une main élémentaire : |  |
| Bouclier : | Petit bouclier :  +défense physique  +défense magique |  |
| Grand bouclier :  +défense physique  +défense magique  +PV  -esquive |  |
| Épée à deux mains : | Épée à deux main classique :  -slot d’armes |  |
| Épée à deux main élémentaire :  -slot d’armes |  |
| Sorcière : | Sceptre : | Sceptre d’incantation :  -slot d’armes |  |
| Sceptre de combat :  -slot d’armes |  |
| Objet magique : | Livre :  +magie  +immunité au premier sort/coup reçu dans une salle |  |
| Boule magique :  +magie  +immunité au premier sort/coup reçu dans une salle |  |
| Baguette : | Baguette de mobilité : |  |
| Baguette de soin : |  |
| Amazone : | Lance : | Lance fine :  +pénétration d’armure |  |
| Lance d’accro :  +réduction d’esquive ennemie |  |
| Arme de jet : | Sarbacane : |  |
| Bolas : |  |

* Accessoires :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| tous | sorcière | moine | amazone |
| masque à gaz :  +immunise contre le poison |  |  |  |
|  |  |  |  |

* Armures :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Casques | Plastrons | Bottes | Jambières | Gantelets |
| Heaumes :  +défense physique  +défense magique  +PV | Armures lourdes :  +PV  +défense physique  -esquive | Bottes lourdes :  +défense physique  -esquive | Jambières lourdes :  +défense physique  +PV | Gantelets offensifs :  +force  +défense physique  +chance  -esquive  -slot d’arme |
| Chapeaux :  +magie  +défense magique  +défense physique | Armures légères :  +défense physique  +défense magique  +esquive  +chance | Chaussures :  +esquive  +défense physique | Jambières moyennes :  +défense physique | Gantelets lourds :  +défense physique |
| serre-tête :  +défense physique  +chance  +PV | Robes :  +défense physique  +défense magique | Chaussons :  +chance | Jambières légères :  +défense physique  +esquive | Gantelets légers :  +défense physique  +défense magique |

- Consommables :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Poison | Potions | Clé de téléportation | parchemins | pièges |
| Fioles :  - Dégâts magiques | Petites :  Régénération de 25% des PVs | Téléporte à la case choisie | Feu :  - Dégâts magiques | Runes :  - Dégâts magiques |
| Enduit :  - Dégâts magiques | Moyennes :  Régénération de 50% des PVs | Soin :  - Régénération de PVs | Tourelles :  - Dégâts physiques |
|  | Grandes :  Régénération de 75% des PVs | Buff :  - Amélioration des stats | Changement d’états :  - Saignement  - Mutisme  - Paralysie |
|  | Antipoison :  Guérie de l’état poison | Terre :  - Dégâts physiques |  |
|  | Anti-mutisme :  Guérie de l’état mutisme |  |  |
|  | Anti-paralysie :  Guérie de l’état paralysie |  |  |
|  | Pansement :  Guérie de l’état saignement |  |  |