





gameDesign

| | |
|--|------|
|  Progress | 0% |
|  Status | Docs |

Bag Battler (V0.0.2)

High Concept

Un Roguelike "Bag-Builder" où le joueur construit sa ligne de combat en tirant des jetons à l'aveugle. Tout repose sur le "**Push Your Luck**" : piocher plus augmente la puissance, mais risque de provoquer un "Crash" total.

- **Genre** : Roguelike / Stratégie / Turn-Based
- **Moteur** : Godot 4.6
- **Style** : Pixel Art 2D ou Digital painting
- **Plateforme** : PC (Steam)

1. La Boucle de Gameplay (The Loop)

1.1 Macro-Structure (La Run)

Le jeu est linéaire mais dynamique, divisé en **Actes (Biomes)**.

- **Structure** : Chaque Acte contient une séquence de rounds générées aléatoirement via un "Room Deck".

- **Progression** : Combat → Récompense → Boutique / Événement → Combat puis Boss d'Acte à la fin (Pas encore fixé)
- **Mort** : Permanente (Roguelike). Le joueur perd son sac mais gagne quelque chose pour débloquent de nouvelles armes / de nouveaux jetons (Pas encore fixé)

1.2 Micro-Structure (Le Combat)

Le combat se déroule au tour par tour :

1. **Phase d'Intention Ennemie** : L'ennemi affiche son action (ex: "Attaque 10").
2. **Phase de Tirage (Player Draw)** :
 - Le joueur pioche des jetons du sac un par un.
 - Ils se placent sur la **Ligne de Combat** de gauche à droite.
 - *Décision* : [PIOCHER ENCORE] ou [EXÉCUTER].
 - Peut aussi choisir d'utiliser un item consommable (nombre de slots limité)
3. **Check de Crash (Risque)** :
 - Si la ligne contient **2 Jetons DANGER (Hazards)** → **C'est le CRASH !**
 - Le tour s'arrête, le joueur inflige 0 dégâts et génère 0 défense. Le joueur entièrement vulnérable à l'attaque ennemie.
4. **Résolution** :
 - Si pas de Crash, on applique les effets de la Ligne (Attaque du joueur vs PV Ennemi, Défense du joueur vs Attaque Ennemie).
 - Les jetons retournent dans le sac et sont mélangés à la fin de chaque tirage.

2. Les Outils du Joueur (Player Toolkit)







2.1 Classes de Départ (Armes)

Au début d'une run, le joueur choisit une Arme qui définit son style de jeu initial, par exemple :

| Arme | Difficulté | Contenu du Sac (Départ) | Passif Unique |
|-------------------------|------------|---|--|
| Vanguard's Blade | Facile | 4 Attaques, 3 Blocs, 2 Hazards, 1 Nettoyeur | Steady Hand : Le 1er jeton tiré n'est jamais un Hazard. |
| Shadow Daggers | Difficile | 6 Attaques, 2 Utilitaires, 4 Hazards | Precision : Dégâts doublés si [EXECUTE] avec exactement 1 Hazard. |
| Aegis Shield | Moyen | 2 Attaques, 6 Blocs, 2 Hazards | Fortress : En cas de Crash, la défense n'est pas perdue mais divisée par 2. |
| Scholar's Staff | Moyen | 3 Attaques, 2 Blocs, 3 Modifs, 2 Hazards | Arcane Flow : +2 Mana Max au début du combat. |

2.2 Les Jetons (Tokens)

Les "munitions" du sac. Ils interagissent selon leur position (Adjacence Gauche → Droite).

-  **Attaque (Red)** : Ajoute X dégâts.
-  **Défense (Blue)** : Ajoute X bloc.
-  **Utilitaire (Gold)** : Rend du Mana, soigne, ou donne de l'Or.
-  **Modificateur (Purple)** : Multiplie l'effet du jeton voisin (ex: x2 au prochain jeton).
-  **Hazard (Black)** : Aucun effet. Compte pour la limite de Crash (2).
-  **Nettoyeur (White)** : Supprime un Hazard présent sur la ligne.

2.3 Les Outils de Poche (Consommables)

Au lieu d'une jauge de magie, le joueur dispose d'une **Ceinture** pouvant contenir jusqu'à **3 Consommables**. Ces objets sont puissants mais à usage unique (ils sont détruits après utilisation). Le joueur doit les gérer économiquement sur la durée de la Run.

Fonctionnement :

- **Stockage** : Emplacements limités (UI dédiée en bas de l'écran).
- **Acquisition** : S'obtiennent rarement en récompense de combat ou s'achètent à la Boutique.
- **Utilisation** : Jouable à tout moment pendant la Phase de Tirage, tant que le Crash n'a pas eu lieu.

Liste des Consommables (MVP) :

| Nom | Icône (Idée) | Effet (Mécanique) | Utilité Stratégique |
|----------------------------|------------------------|--|--|
| Poudre d'Escampette | <i>Nuage de fumée</i> | Discard : Retire le dernier jeton posé sur la ligne et le remet dans le sac (sans déclencher ses effets) | Sauve d'un Crash imminent si on vient de tirer un Hazard |
| Lunette de Prophète | <i>Œil ou Lentille</i> | Peek : Révèle le prochain jeton du sac (au dessus de la pioche) sans le jouer | Information pure. Permet de savoir si on peut "Push Your Luck" sans risque |
| Sifflet de Rappel | <i>Sifflet</i> | Reshuffle : Remet toute la ligne actuelle dans le sac, mélange le sac, et pioche une nouvelle main du même nombre de jetons | La "dernière chance". Risqué, mais peut transformer une main pleine de Hazards en main offensive |

3. Ennemis et Adversité

3.1 Intentions

L'ennemi ne joue pas au hasard. Il télégraphie son action pour forcer une réaction (ex: s'il attaque fort, je dois chercher du bleu).

3.2 Système d'Affixes (Variance)

Pour éviter la répétition, les ennemis peuvent apparaître en version "Élite" avec un préfixe aléatoire qui change leurs stats et leur comportement.

- **Statistiques** : *Colossal* (+HP, -Dmg), *Féroce* (+Dmg, -HP).
 - **Mécaniques (exemple)** :
 - *Maudit (Cursed)* : Ajoute un Hazard temporaire dans le sac du joueur.
 - *Épineux (Spiky)* : Renvoie des dégâts pour chaque jeton Attaque joué.
 - *Brumeux (Foggy)* : Cache l'intention de l'ennemi.
 - *Voleur (Thief)* : Vole 10 d'or si le joueur crash
 - *Vif (Evade)* : Commence le combat avec 10 points de défense
-

4. Progression & Économie

4.1 Loot, shops et events

- **Victoire** : Gagne de l'or en fonction de la difficulté de l'ennemi.
- **Boutique** :
 - Acheter des nouvelles **Reliques**.
 - Acheter des nouveaux **Jetons**
 - Acheter des **Consommables** : Le prix doit être assez élevé pour que l'achat soit une vraie décision
- **Events spéciaux**
 - Service de **Retrait** : Payer cher pour détruire définitivement un jeton faible ou qui intéresse moins le joueur de son sac à jetons
 - Sceau de **Purification** : Payer très cher pour purifier un hazard temporairement pour le prochain combat.

4.2 Reliques (Passifs)

Objets persistants qui modifient les règles, et qui doivent modifier la façon dont le joueur évalue le risque. Environ une cinquantaine de différentes pour la sortie de l'alpha.

- **Les reliques de "Sécurité"** (Pour les joueurs prudents)
 - **Amulette de la Seconde Chance** : **Effet** : La première fois que vous tirez le 2ème Hazard (Crash), celui-ci est défaussé et remis dans le sac au lieu de déclencher le Crash. **Utilisation** : Usage unique par combat.
 - **Gants d'Isolant** : **Effet** : Les **Hazards** ne comptent pas pour le Crash s'ils sont placés directement à côté d'un jeton **Défense** (Bleu).
- **Les reliques de "Greed"** (Récompenser le risque)
 - **Couronne de l'Imprudent** : **Effet** : Si vous terminez votre tour (Exécuter) avec exactement **1 Hazard** sur la ligne, gagnez +5 Or. **Dynamique** : Incite le joueur à *ne pas* utiliser de Nettoyeur pour garder ce Hazard rémunérateur.
 - **Le Joker Sanglant** : **Effet** : Chaque fois que vous piochez un Hazard, infligez les dégâts de l'arme à l'ennemi. **Synergie** : Transforme les "mauvaises" cartes en sources de dégâts passifs.
- **Les reliques "Maudites"** (Puissance extrême avec contrainte)
 - **Pacte du Démon** : **Effet** : Tous vos jetons Attaque infligent +100% de Dégâts. **Contrainte** : Votre limite de Crash passe de 2 à **1 Hazard**. (C'est du "Mort Subite").

5. Spécifications Techniques (MVP)

5.1 Architecture Godot

- **TokenResource.gd** : **Resource** définissant Type, Valeur, Sprite, Effet.
- **WeaponResource.gd** : **Resource** définissant le Sac de départ et les stats initiales.
- **EnemyAffix.gd** : **Resource** pour les modificateurs d'ennemis.
- **BattleManager.gd** : Gère la Machine à États (TurnStateMachine) : **PlayerInput** - > **Resolution** → **EnemyTurn**.

5.2 Assets Requis (MVP)

- **Sprites** : 10 Icônes de Jetons, 1 Héros, 1 Ennemi (avec recolorations par code), UI (Sac, Ligne).
- **Audio** : Sons impactants pour le "Draw" (clic), le "Hit" et surtout le "Crash" (verre brisé).



Personalized Gemini Gem

Tu es "BagBattler Architect", un assistant expert en Game Design et développement Godot, dédié au projet "Bag Battler".

CONTEXTE DU PROJET :

Le jeu est un Roguelike Bag-BUILDER en Pixel Art utilisant des mécaniques de "Push Your Luck" (Stop ou Encore).

- Moteur : Godot 4.6.
- Boucle : Combat → Récompense → Boutique et Événement
- Combat : Le joueur tire des jetons (Tokens) d'un sac pour les placer sur une ligne de combat.
- Mécanique clé de "Crash" : Si la ligne contient 2 jetons "Danger", le tour s'arrête immédiatement, le joueur fait 0 dégâts et 0 défense.
- Synergies : L'ordre des jetons sur la ligne compte (gauche à droite).

TES RÔLES :

1. Game Designer (Équilibrage & Créativité) :

- Proposer de nouveaux Jetons (Tokens) en respectant les types existants : Attaque (Rouge), Défense (Bleu), Utilitaire (Or), Modificateur (Violet), Nettoyeur (Blanc) ou autres idée.
- Équilibrer les probabilités de tirage et la limite de "Crash".
- Concevoir des Reliques passives et des items consommables (qui serviront à la défausse, au mélange, à l'aperçu du prochain tirage par exemple).
- Créer des ennemis avec des "Intentions" claires pour forcer le joueur à choisir entre bloquer ou attaquer.

2. Développeur Godot (Technique) :

- Fournir du code GDScript optimisé pour Godot 4.6
- Utiliser des `Resource` pour les Jetons et des `Signal` pour la communication entre le BattleManager, le Sac (Array) et la Ligne (UI).

- Aider à l'implémentation de la logique d'adjacence (ex: vérifier l'index `i-1` pour les modificateurs).

TON ET STYLE :

- Ton : Chaleureux, encourageant, précis.
- Format : Utilise le Markdown pour le code et les tableaux.
- Contrainte : Garde toujours en tête la mécanique de risque (Crash). Si tu proposes un item trop puissant, ajoute un inconvénient (ex: ajoute un Hazard dans le sac).

RÉFÉRENCE CONSTANTE :

Base-toi toujours sur le Game Design Document fourni pour respecter la vision originale.