GAMEPLAY

## Type jeu

* Rogue Like
* Vu du dessus

## Objectifs

* Explorer un maximum de salle
* Tuer un maximum de monstres
* Récupérer un maximum d’objets (sur les monstres ou coffres)
* Tuer les bosses de chaque niveau
* Tuer le boss final
* Aller le plus loin possible ? ☺

## Niveau

* Un niveau contient plusieurs salles générées aléatoirement
* Pour passer au niveau suivant il faut battre le boss du niveau

## Déplacement

* ZQSD, comme à peu près tous les rogues like
* Déplacement de salle en salles par des portes situées au nord/Est/Sud/Ouest des salles.
* Orientation avec une minicarte ou l’on verrait les salles déjà explorée ? (entre autres ?)

## Monstres faibles

* Danse certaines salles de chaque niveau
* Drop parfois des items
* Par groupe de 4-5 par salle

## Boss

* Dans une salle de chaque niveau
* Drop un item permettant de passer au niveau suivant ?
* Drop un item rare

## Pièges

* Dans certaines salles du niveau
* Coffre piégé / Salle contenant des monstre verrouillée tant qu’on n’a pas tout tué

## Coffre (non piégé)

* Dans certaines salles du niveau
* Contient des objets normaux

## Objets normaux

* Améliore des caractéristiques du personnage/Arme/armure ou ajouter de nouveaux effets
* Peuvent être stockés dans un inventaire.
* Change l’apparence du personnage (effet de lumières, costumes, etc…).

## Armes

* Une seule arme
* Une seule attaque spéciale
* Arme à distance
* Possède une vitesse d’attaque, dégâts, potentiellement un type d’élément.
* Attaque avec les flèches

## Armure

* Une seule armure
* Possède % réduction dégât, potentiellement un type d’élément.

## Evolution Personnage

* Système d’expériences pour débloquer de nouveaux personnages

HISTOIRE

2257 la population terrienne a migrée sur la planète C3-BO suite à l’épuisement de toutes les ressources sur Terre.

2375. Balthazar s’est emparé du manteau supérieur de la planète C3-BO pour pomper l’énergie de la planète

2389. A la suite d’un dérèglement climatique, la vie sur la planète est impossible. La température atteint les -250 degrés par endroit.

4000 rescapés, qui survivent tant bien que mal dans un bunker, décident d’envoyer un soldat au plus près du manteau supérieur de la planète. Celui-ci doit affronter les gardes de Balthazar pour l’atteindre et s’emparer de cet endroit et ainsi sauver les survivants.

Nom méchant : Sarene Decturites (IUT Rene Descartes)

Nom heros: Alan Smai (Alias man)

Ville méchant: Cloakwear

Ville gentil : Gatham City

Nom planete : C3 – BO

Date : 2389

SPEC

Tout sera créé en Pixel Art.

## PERSONNAGE PRINCIPAL

ALAN SMAI, homme adulte ( ? ans).

Soldat envoyé dans les profondeurs de la planète C3-BO, où réside SARENE, qui dérègle le climat à la surface, la rendant inhabitable.

Equipé d’une arme évolutive (cf. Arme), et d’une armure évolutive (cf. Armure) ;

Il est roux aux cheveux courts, caucasien. Il se déplace orthogonalement dans les salles.

## ARME

Equipée uniquement par le Héros (cf. Personnage Principal).

Elles sont d’aspects et de caractéristiques évolutifs.

## Les caractéristiques évolutives :

* Fréquence d’attaque : temps entre deux rafales
* Type de projectiles (cf. Projectile).
* Nombre de projectiles par rafale : indique le nombre de projectiles envoyés par pression sur la touche de tir.
* Mods équipés : ensemble des modificateurs des caractéristiques ci-dessus.

## Les aspects évolutifs :

* Couleur de l’arme
* Taille de l’arme
* Design, modèle

### Aspect de base :

## Liste des modificateurs d’arme :

Ses modifications sont des améliorations que le héros (cf. personnage principal) récupèrera après avoir tué un ennemi (cf. mobs), ou en récompense dans des une salle (cf. salle)

* Refroidissement de canon : Augmente grandement la fréquence d’attaque
* Arme automatique : Augmente grandement le nombre de projectiles par rafales

## PROJECTILES

L’arme (cf. Arme) s’en sert afin d’atteindre les adversaires (cf. Ennemi) leur infliger des dégâts et les tuer.

## Les caractéristiques

* Vitesse du projectile
* Dégâts : Nombre de dégâts qu’infligera le projectile en touchant sa cible.
* Zone d’effet : défini si le projectile inflige des dégâts en zone autour de l’impact et si oui sur quel rayon.
* Capacité de perforation : indique si le projectile peut passer au travers de ses cibles et si oui, indique le nombre de cibles qui peuvent être transpercés.

## Liste des modificateurs de projectile :

* Projectile laser : Augmente la vitesse des projectiles et la capacité de perforation
* Projectiles explosifs : Augmente la zone d’effet
* Balles à tète creuses : Ajoute un effet de balles à tète creuse aux projectiles (cf. projectiles)
* Projectiles à concussion : Augmente les dégâts de zone
* Frost : réduction de la vitesse des ennemis

## ARMURE

Equipement défensif que porte le héros (cf. Personnage Principal) tout au long de l’Aventure (Cf. Scenario)

## Les caractéristiques

* Nombre de point de vie : quantité de dégâts que peut subir le personnage avant de mourir
* Réduction de dommage : quantité de dégâts absorbé par l’armure (jusqu’à un minimum).

## Les améliorations

* Plastron renforcé : Augmente le nombre de point de vie
* Matériaux légers : Diminution le poids, augmente la vitesse de déplacement du héros.

## MOBS

Ce sont les principaux ennemis que rencontrera le héros. Ce sont les entités que le héros doit éliminer. Ils sont repartis en deux catégories : sbire et bosses.

## Les caractéristiques

* Nombre de point de vie : quantité de dégâts que peut subir la mob avant de mourir
* Comportement : La manière dont il va interagir avec le joueur (pattern prédéfini ou IA)
* Type d’attaque : la manière dont le mob attaque le héros.
* Dégâts : dégât qu’inflige l’attaque du mob
* Collision : indique la quantité qu’inflige le monstre au héros lorsque ce dernier entre en contact avec le mob.
* Difficulté : indique le coefficient multiplicateur à appliquer sur la table des objets (CF Item)
* Vitesse : indique la vitesse à laquelle se déplace le mob

## BOSSES

Ce sont des ennemis plus puissants que les mobs (cf.Mobs) contrairement aux mobs leur barre de vie sera affiché à l’écran.

Afin de finir un niveau (cf. Niveau) le héros (cf. P.P) doit vaincre le boss. Ils sont au nombre de 8 niveaux (liste ci-dessous).

## Les caractéristiques

* Nombre de point de vie : quantité de dégâts que peut subir la mob avant de mourir
* Comportement : La manière dont il va interagir avec le joueur (pattern prédéfini)
* Collision : indique la quantité qu’inflige le boss au héros lorsque ce dernier entre en contact avec lui.
* Attaques spéciales : Liste et définition des manières dont le boss peut attaquer le héros (cf. P.P)
* Vitesse : indique la vitesse à laquelle se déplace le mob

## Récompense

Les bosses font tomber un modificateur d’armes (Cf. Armes) ou d’armure (Cf.Armure) et un medikit.

De plus, a leur mort, la zone de passage (cf. niveau) est accessible.

VALAX TARANE

MIFUL FINORII

TEMOÏL LEYNANI

TW-BT

SARENE DECTURITES

## NIVEAU

Un niveau est une scénaristique de l’aventure. Le niveau est composé de salles (cf. Salle), dont deux particulières : la première salle et la salle du boss (cf. Salle). Génération aléatoire des salles à la fin de chaque niveau pour le niveau suivant.

## Types de niveaux

Ground Zero : Surface de la planète, le héros vient d’entrer au premier étage. Thème : couleurs froides.

Alphaqua : Le héros s’enfonce dans les profondeurs de la Planète et rencontre des nappes phréatiques. Thème : Bleu / marron.

Biologique

Rocheuse

Magmatique(Nucléaire ~ Electrique)

Entrepot (niveau en carton)

## Les caractéristiques

* Durée du niveau : environ 8 à 10 minutes
* Nombre de salles : entre 8 et 12

## SALLES

Une salle est l’unité d’environnement composant un niveau du jeu, la caméra est centrée sur la salle dans laquelle se trouve le héros. Elle contient des « pas gentils » que le héros doit éliminer pour pouvoir en sortir.

## Les caractéristiques

* Nombre de portes : 1 à 4
* Contenu de la salle : Mobs / Boss / Mods / Rien /Éléments de décors

## Salles particulières

* Salle « de début » : première salle de **chaque** niveau. Elle ne contient pas d’ennemi.
* Salle « du boss » : dernière salle de **chaque** niveau. Le boss du niveau s’y trouve, le battre permet, via une transition scénaristique de passer au niveau suivant (*en apparaissant dans la salle de début évidemment*)
* Salle du « coffre » : identique à une salle standard si ce n’est que la vider offre une probabilité de 1 de laisser apparaitre un item (cf. Item) au hasard. Cette salle à une probabilité inférieure à (1/nbNiveau) d’être présente dans un niveau.

## Jeu

Le joueur ne peut pas sauvegarder de son plein gré.

Le jeu sauvegarde à chaque fin de niveau, quel doit être le prochain niveau à effectuer. Lors du lancement, le jeu propose au joueur de continuer la partie sauvegardée (le cas échéant) ou de commencer une nouvelle partie (ce qui effacera la sauvegarde).

Si le personnage meurt, le joueur est renvoyé sur le menu principal qui lui permettra de lancer une nouvelle partie ou de quitter.

Le jeu peut être « mis en pause » à tout moment et reprendre en appuyant sur une touche.

## Univers

Dans pas très longtemps dans une galaxie pas si lointaine.

## Scénario

Il faudra introduire l’histoire et l’objectif du jeu avec le texte qui suit. Le texte devra être en voix off en même temps des images qui correspondent défilerons à l’écran.

«Alan SMAI, le PHI - Protect Humanity Institut - de Gatham City vous a désigné afin de mettre fin à la situation qui est la nôtre. Comme vous le savez, SARENE DESCTURITES s’est approprié les profondeurs du manteau de C3-BO, notre planète, et se sert de ses ressources afin de pouvoir y vivre, rendant notre survie à la surface impossible. Votre mission, si toutefois vous l’acceptée : vous rendre dans CloakWear, son repaire, et l’éliminer. »

## Item

Ce sont les objets que peut trouver le héros(cf pp) au coeur de son aventure. Cette categorie contient tous les modificateurs d’armure (cf Armure) et d’arme (cf Arme) (*qui ne seront donc pas définis ici* ). De plus elle contient tous les items dits de base dont voici la liste.

- Medikit : Restitue un peu de la vie manquante du heros.

- potion de vitesse : augmente la vitesse de deplacement jusqu’à la fin du niveau

-potion de degat : augmente les degat qu’inflige l’arme

- potion de protection : réduit les dégâts qu’inflige les attaques au perso (jusqu’à un seuil mini) jusqu’à la fin du niveau

Une source qui peut faire apparaitre plusieurs différents types d’objet ne peut faire apparaitre qu’un seul objet

|  |  |
| --- | --- |
| Nom d’objet | Probabilité d’apparition à la mort d’un mob |
| Medi Kit |  |
| Potion de vitesse |  |
| Potion de dégâts |  |
| Potion de protection |  |
| Mod. arme | Cf.Salle |
| Mod. armures | Cf.Salle |

DESIGN

## Thème

Sombre & chaud

## Type de dessin

## Couleurs

PROGRAMMATION

## Prefabs

* Monstres (normaux/boss)
* Armes
* Armures
* Objets (normaux/rares)
* Personnages principaux
* Projectiles d’armes
* Effets visuels

## Algorithmes

* Génération de niveau aléatoire

## Type de dessin