

EQUIPE DANDIES

Desplanches Maxime - Dehbi Ilyas - Akli Yahya - Khalid Nouhayla

Backlog

1- Héros

- Le héros est placé au point de départ et peut s'y déplacer à l'intérieur.
- Le héros a initialement 100 points.
- Si le héros perd tous ses points, il meurt.
- Le héros peut récupérer des armes, en fonction du pouvoir acquis de ses armes, il pourra endommager l'adversaire.
- Si le héros tue/attaque un monstre, il gagne 10 points.
- Le héros peut traverser les portes mais pas les murs.

2- Labyrinthe

- Le labyrinthe est généré en fonction du niveau sélectionné.
- Avoir une carte dont le décor peut interagir.
- Types de cases existantes:
 - Cases "Chance": si le héros arrive sur une case chance il gagne le jeu.
 - Cases magiques: en arrivant sur une case magique, le héros est renvoyé sur une autre case.
- Le labyrinthe contient des murs et des portes.

3- Armes

Avoir différentes armes, chacune fournit un pouvoir différent

4- Monstres

Priorité du premier sprint : avoir un monstre qui peut se déplacer au moins de manière aléatoire.

Dans un deuxième temps : créer un bestiaire.

- On propose deux catégories de monstres:
 - Des monstres de type fantôme, qu'on appelle Gryffindors.
 - Des monstres moins forts qu'on appelle des Hufflepuffs.
- Un monstre Hufflepuff ne peut traverser ni les portes ni les murs.
- Un monstre Gryffindor traverse tous, il se déplace librement.
- Les monstres Hufflepuffs ont initialement 20 points.
- Les monstres Gryffindors ont initialement 50 points.
- Les mobs ont des caractéristiques adaptatives au niveau/étage.

5- Attaques

- Priorité absolue : créer une interaction entre le personnage et les monstres.
- Le héros ne peut attaquer que les monstres avec lesquels il est en contact.
- Si le héros est équipé d'une arme spéciale, il peut attaquer son adversaire à distance.

6-Inventaire

- À voir plus tard mais : pouvoir gérer ses armes (les équiper, les retirer, les échanger)
- Pouvoir gérer des "medikits" (les stocker et les consommer)

7- Ressources

- Médikit
- Armes