

Contexte de notre application

Notre projet consiste en un jeu de duel (avec un peu de hasard) qui met en opposition un joueur et un monstre. Le niveau s'arrête lorsque l'un des deux tombe à 0 points de vie. Si le joueur gagne, il peut passer à la salle suivante. En revanche, s'il perd, il doit recommencer son aventure depuis le début. Le joueur possède des cartes générées aléatoirement qui lui permettent respectivement d'infliger des dégâts de façon directe, d'empoisonner un ennemi afin de lui infliger des dégâts sur la durée ou bien de se soigner. Le monstre n'a qu'une seule aptitude qui est d'attaquer le joueur. Si le joueur gagne, il a le droit à un bonus qui est au choix entre se soigner afin de reprendre avec tout ses points de vie, d'augmenter ses points de vies maximum ou d'augmenter les dégâts qu'il peut infliger. Bien entendu, plus le joueur avancera dans le jeu plus les monstres qu'il va affronter seront puissants et résistants, il faut alors bien réfléchir aux bonus que l'on veut prendre. De plus, toutes les 5 salles un boss apparaît. Un boss est un monstre avec des caractéristiques améliorées donc plus difficile à vaincre. Cela dit, plus le combat est dur, plus la victoire est belle. En effet, en cas de victoire face à un boss, les bonus auxquels le joueur a accès sont grandement améliorés.