

Rapport de jalon de Projet Logiciel Transversal

29 septembre 2016

Table des matières

1	Objectif	2
1.1	Présentation générale	2
1.2	À propos du jeu	2
1.2.1	Règles du jeu	2
1.2.2	Description générale	2
1.2.3	Description détaillée	2

1 Objectif

1.1 Présentation générale

L'objectif de ce projet est la réalisation d'un jeu de plateforme inspiré de "Dofus", avec des règles et des designs simplifiés

1.2 À propos du jeu

1.2.1 Règles du jeu

Ce jeu possède deux modes : un mode exploration et un mode combat. Le joueur se déplace librement sur la carte en mode exploration et peut passer un mode combat en décidant d'affronter un ennemi présent sur cette même carte en cliquant dessus. La finalité de ce jeu d'aventure est de combattre des ennemis afin de gagner en expérience et de là augmenter de niveau.

1.2.2 Description générale

Voici la description générale du jeu à réaliser :

1. Deux modes :
 - (a) Mode exploration
 - (b) Mode combat
2. Des acteurs jouables et non jouables
 - (a) Deux personnages (féminin, masculin)
 - (b) Cinq créatures (ennemis)
3. Six plateformes
 - (a) Trois cartes pour le mode exploration
 - (b) Trois cartes pour le mode combat (générées à partir des cartes d'exploration)
4. Trois menus
 - (a) Démarrer (Nouvelle partie, création de Personnage ...)
 - (b) Pause (Quitter, sauvegarder ...)
 - (c) Infos Personnage

1.2.3 Description détaillée

Modes :

- Exploration : Dans ce mode le joueur peut se déplacer librement sur la carte en cliquant sur une case, lancer un combat en se dirigeant vers une créature présente sur la carte.

- Combat : Dans ce mode il s'agit d'un duel entre le joueur et une adversaire (créature/monstre). Ce mode prend fin lorsqu'un des acteurs meurt.

Voici la description détaillée du jeu à réaliser :

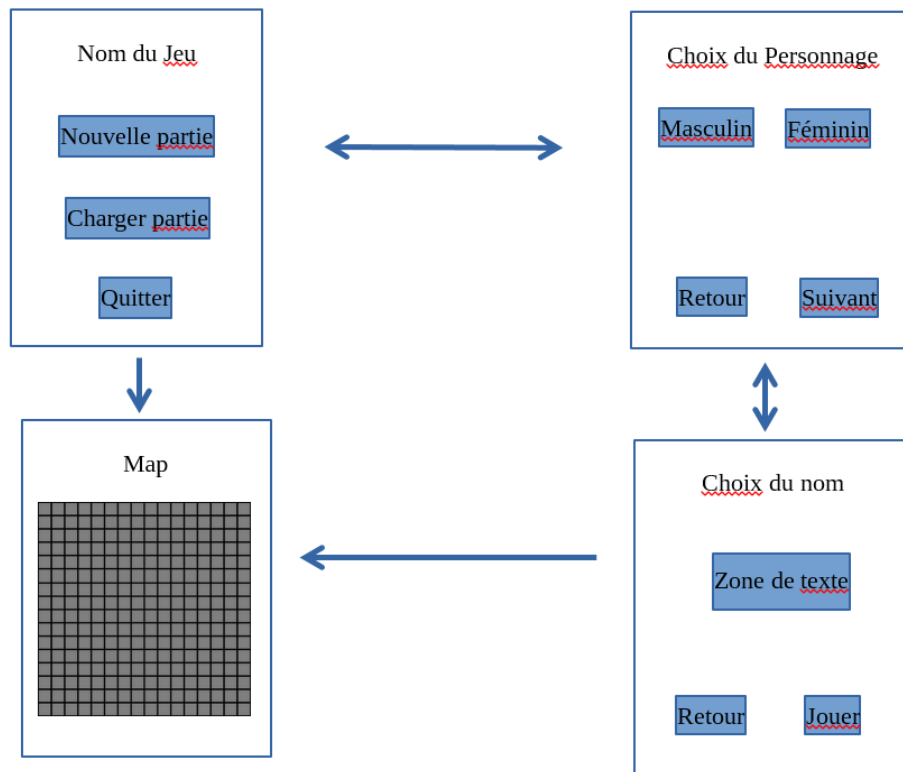


FIGURE 1 – Organisation et maquettes des menus

Au lancement du jeu, le menu démarrer s'affiche et trois options sont disponibles. Le bouton "Nouvelle partie" permet de lancer une nouvelle partie et redirige l'utilisateur vers un menu nommé "Choix du personnage". Le bouton "Charger partie" permet de lancer une partie enregistrée auparavant et redirige l'utilisateur vers la carte du jeu. Le bouton "Quitter" permet de mettre fin à l'exécution du jeu. Dans le menu "Choix du personnage", deux choix s'offrent à l'utilisateur soit un personnage masculin ou soit un personnage féminin. Une fois cette sélection effectuée l'utilisateur est dirigé vers un menu nommé "Choix du nom" permettant d'attribuer un pseudo au personnage retenu. Enfin, le bouton "Jouer" présent dans ce menu permet d'accéder à la plate-forme de jeu.

Menu Pause :

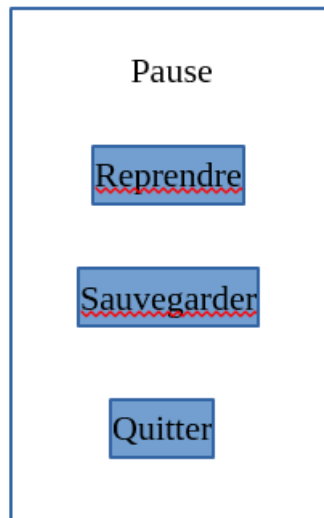


FIGURE 2 – *Menu de pause*

Au cours du jeu (hormis en mode de combat) via le bouton ‘échap’ du clavier, l'utilisateur peut accéder au menu "Pause" qui propose à ce dernier trois options : reprendre la partie du jeu en cours, sauvegarder la partie de jeu en cours et quitter le jeu en cours.

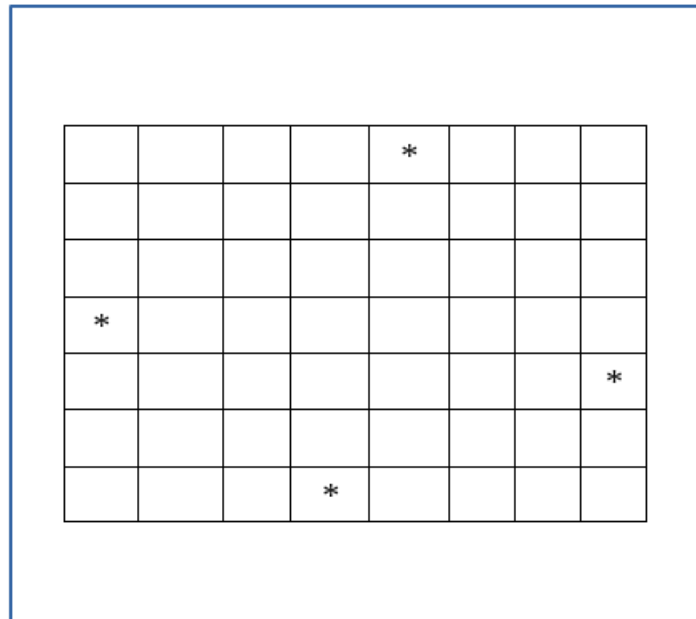
Menu Infos personnage :

FIGURE 3 – *Menu Infos*

Au cours du jeu (hormis en mode de combat) via le bouton ‘tab’ du clavier, l'utilisateur peut accéder au menu “Infos Personnage” qui contient tous les informations (nom, niveau, expérience, force, profil) sur le personnage du joueur.

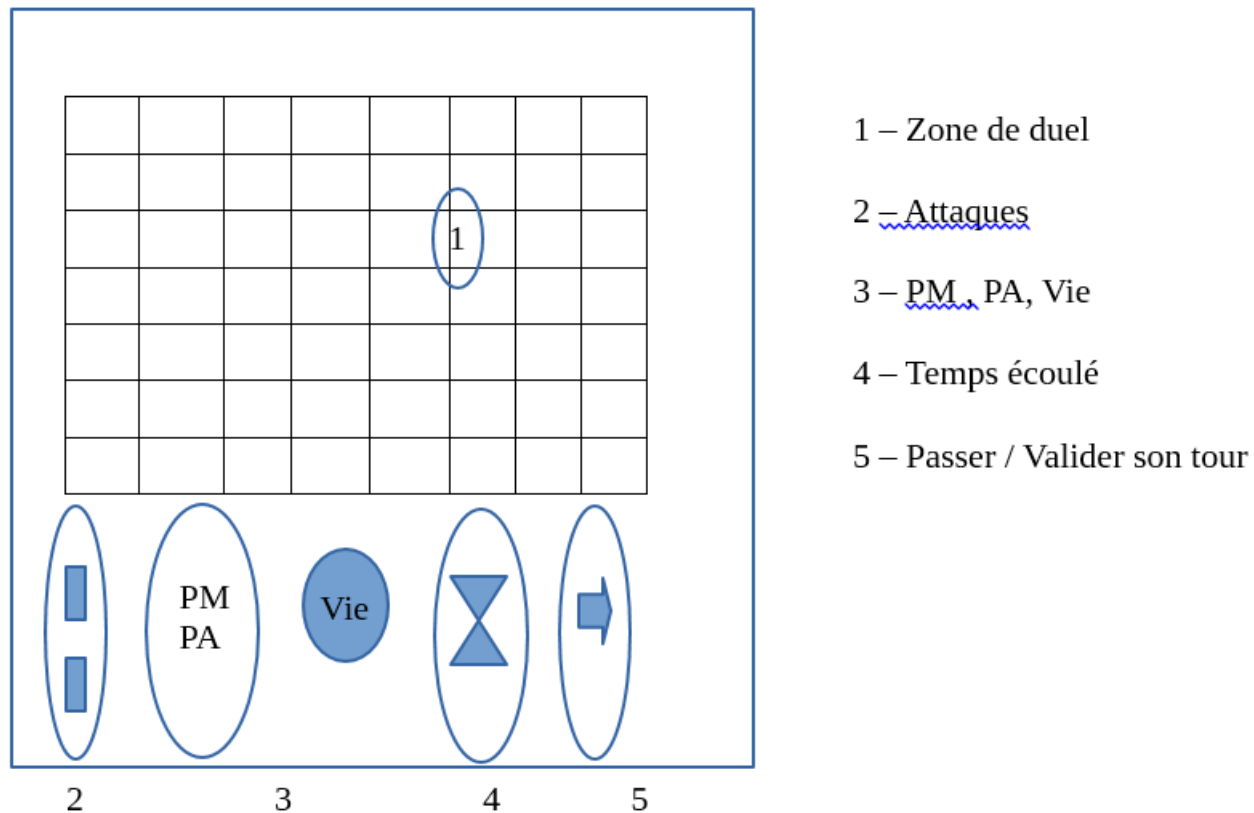
Cartes :

Deux types de cartes sont présents dans ce jeu : trois cartes dédiées au mode exploration et trois cartes dédiées au mode combat.

FIGURE 4 – *Modèle de carte en navigation*

- Le changement de carte s'effectue via les points d'accès (*)
- Sur la carte exploration, il y a présence du personnage (joueur) et des ennemis (créatures)

Carte de combat :

FIGURE 5 – *Modèle de carte en combat*

Sur la carte combat, il y a deux principales zones :

- Une zone de combat :
 - Dimension de la zone de duel : 12 carreaux * 10 carreaux
 - Effets visuels : Assombrissement du fond et zoom sur la zone de combat
 - Effets sonores : changement de musique
- une zone commandes/actions :
 - une attaque corps à corps
 - une attaque à distance
 - Points de Mouvement (nombre de cases pouvant être parcourues par tour), Points d’Action (nombre d’attaques pouvant être lancées par tour) et Points de Vie dépendent du niveau du joueur
 - Temps de jeu par tour de 60 secondes
 - Touche “Passer/Valider” permet de mettre fin à son tour

Les différents acteurs présents dans ce jeu sont :

- Deux personnages : un masculin et un féminin
- Cinq créatures (I.A)

Le joueur augmente de niveau en faisant des duels et en gagnant de l'expérience et les créatures ont des niveaux différents allant de 1 à 10.

Evolution du personnage :

Niveau	Vie	PM	PA	Exp
1	100	3	6	100
2	150	4	7	200
3	200	5	8	300
4	250	6	9	400
5	300	7	10	500
6	350	8	11	600
7	400	9	12	700
8	450	10	13	800
9	500	11	14	900
10	550	12	15	1000

Ce tableau résume l'évolution des paramètres Vie, PM, PA, Exp et Gain Exp en fonction du niveau du personnage.