

Livrable

Semaine : S5

Jalon: Mineur

Thème: Préparation de l'environnement de développement

Rapport section 1 : Description général du jeu

Objectif du projet:

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

Règle 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.

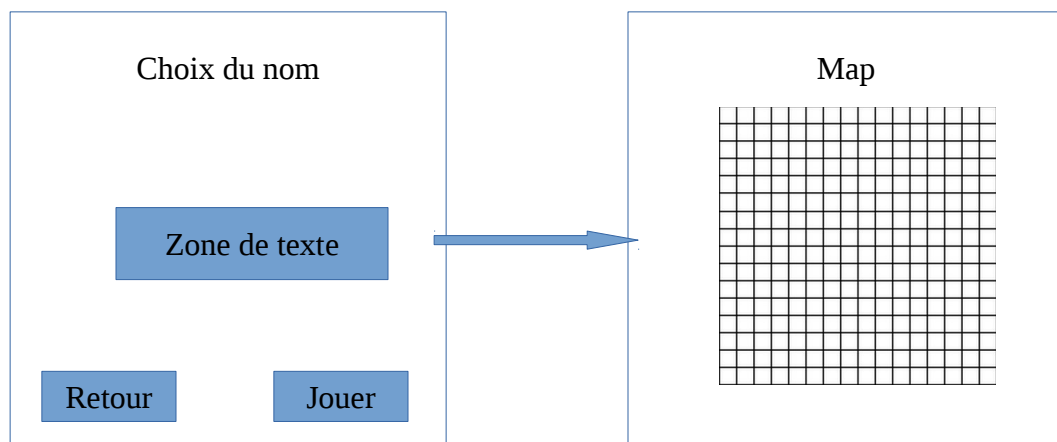
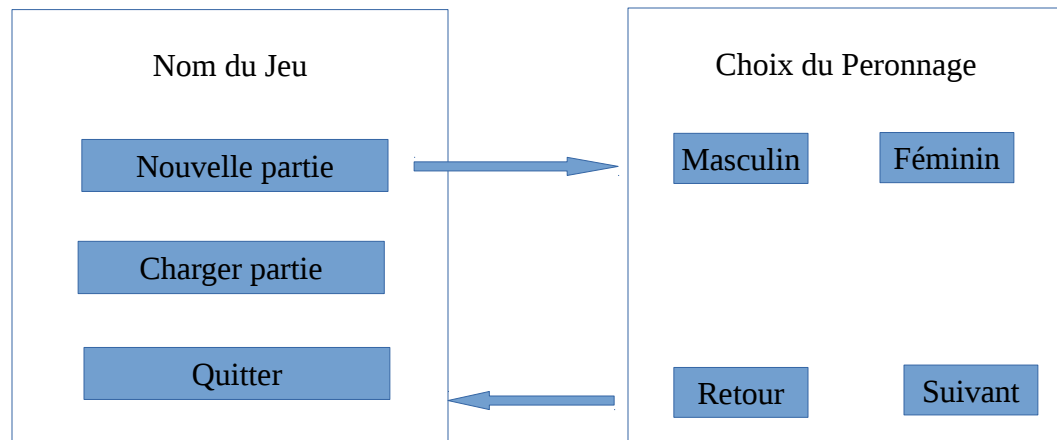
* Description générale

- Modes:
 - Mode exploration
 - Mode combat
- Acteurs :
 - Deux personnages (féminin, masculin)
 - Deux créatures (ennemis)
- Plateformes:
 - Deux cartes pour le mode exploration
 - Deux cartes pour le mode combat
- Menus:
 - Démarrer (Nouvelle partie, Création personnage,...)
 - Pause (Quitter, Sauvegarder,...)

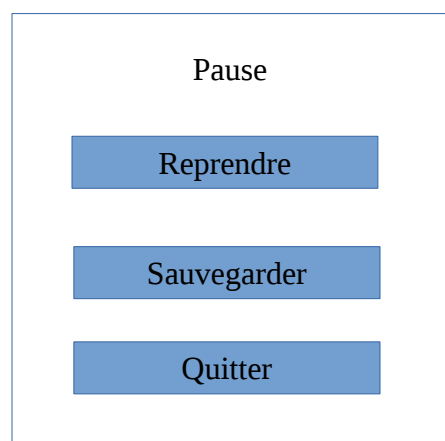
* Description détaillée

- Menus

→ Menu Démarrer



→ Menu Pause



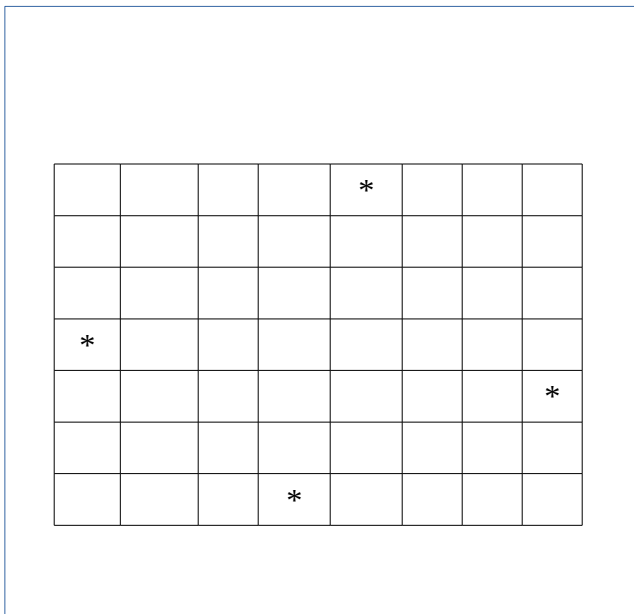
- Modes

→ 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.

- Cartes

→ Carte exploration

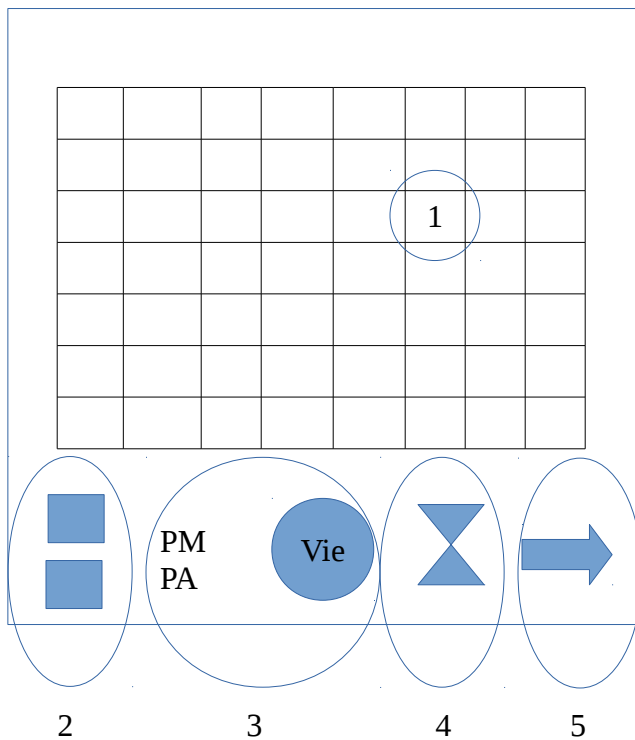


=> changement de carte sur les points d'accès

=> présence d'ennemi

=> présence du joueur

→ Carte combat



1 – Zone de duel

2 – Attaques

3 – PM , PA, Vie

4 – Temps écoulé

5 – Passer / Valider son tour

=> Dimension de la zone de duel : 15carreaux * 10carreaux, Assombrissement du fond et zoom sur la zone de combat

=> changement de musique

=> 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

- Acteurs

→ Deux personnages: un masculin et un féminin

→ Deux créatures (I.A)

=> Le joueur augmente de niveau en faisant des duels et en gagnant de l'expérience.

=> Les créatures ont des niveaux différents allant de 1 à 10.

- Évolution du personnage

Niveau	Vie	PM	PA	Exp	Gain Exp
1	100	3	6	100	10
2	150	4	7	200	20
3	200	5	8	300	30
4	250	6	9	400	40
5	300	7	10	500	50
6	350	8	11	600	60
7	400	9	12	700	70
8	450	10	13	800	80
9	500	11	14	900	90
10	550	12	15	1000	100