

Projet Final Mystic Quest

Abdallah OUSAID – Sandoche BARRES



Figure 1 : Illustration du jeu Final Fantasy (map)



Figure 2 : Illustration du jeu Final Fantasy (Combat)

1 Objectif

1.1 Présentation générale

L'objectif de ce projet est de réaliser un clone du célèbre jeu de rôle Final Fantasy avec les commandes et les règles de bases. Un exemple est présenté sur les figures 1 et 2. Le but du jeu est de récupérer 4 cristaux que protègent les boss dans chaque donjon.

1.2 Règles du jeu

Final Fantasy est un RPG (Rôle Playing Game) où l'on contrôle un personnage qui navigue sur une map en 2D. On peut naviguer dans trois types d'environnements qui sont : la map du monde, les villes et les donjons. Dans la map du monde et les donjons on rencontre des ennemis qui sont visibles sur la carte ce qui nous donne une liberté d'engager ou non le combat. Dans les villes on récupère principalement des objets, des équipements et de la vie. Dès qu'on rentre dans une phase de combat, on change de plan visuel. L'équipe du joueur se déploie en une équipe de deux ou trois personnages contrôlés par ce dernier. Ce jeu se déroule en deux phases :

Phase de combats :

Chaque personnages va effectuer une action à tours de rôles (attaquer, magie, se soigner, etc). Dès que tous les personnages ont fini de prendre leurs décisions et qu'elles seront validées par le joueur, elles vont s'effectuer à tour de rôle ainsi que celles de l'ennemi pris par l'intelligence artificielle. A chaque combat gagné, l'équipe gagne en expériences et son butin. Enfin on sort de la phase de combats après dès que l'on a détruit tous les monstres. Les personnages et les ennemis ont une vie que l'on nomme HP (Health Power) caractérisé par un numéro entre 0 et 9999 selon le niveau des personnages et ennemis. Quand le personnage ou l'ennemie

En plus de la vie, chaque personnage et ennemis possèdent un niveau d'expérience et des statistiques qui leurs sont propres. Après chaque combat gagné, l'expérience permet d'augmenter ce niveau et ces statistiques alors que ceux des ennemis sont déjà fixés.

Phase de combats :

Le joueur se balade dans la carte du monde et choisit soit de rentrer dans une ville, soit de rentrer dans un donjon ou doit de rentrer dans une serre de combat pour augmenter ses niveaux et gagner de l'expérience et des objets.

Univers du jeu : Le jeu se déroule dans un univers médiéval-fantastique composé de donjon et de village.

Héro et compagnon : On incarne un chevalier qui manie plusieurs types d'arme et qui a les statistiques initiales les plus élevées. Il rencontre au cours de sa quête des compagnons qui ne peuvent manipuler qu'un seul type d'arme. Ils lui prêteront main forte dans sa quête des cristaux.

Ennemis et Boss : Les ennemis sont un ensemble de monstre mystique qui ont les mêmes attributs que les personnages du jeu sauf qu'ils sont commandés par l'intelligence artificielle. Le boss garde chaque donjon et détient un cristal.