

# Rapport de Projet

Projet sur la création

d'un jeu-vidéo sous base Java



# SOMMAIRE

## Table des matières

Introduction	3
But du projet	3
Un point de vue large	3
De façon plus concrète	3
Espoir pour les combats	4

## Introduction

Nous avons décidé de choisir, comme projet, la création d'un jeu-vidéo de type RPG car il coïncidait entre nos deux points de vues. Comme cette année, nous avons débuté l'animation avec le JavaFx, nous avons opté pour utiliser le langage Java pour pouvoir mettre à bien nos idées.

## But du projet

### Un point de vue large

Le but de ce projet est, donc, comme son nom le fait comprendre la création d'un jeu-vidéo.

Nous avons pour objectif de faire un jeu-vidéo avec trois étapes différentes. La première sera un combat basique entre l'équipe de personnages, que le joueur va contrôler, et une équipe de monstres qui est géré de façon "aléatoire". La deuxième partie consistera en un puzzle-game, c'est-à-dire, une partie où les statistiques des personnages n'étaient pas nécessaires à la bonne réussite de la partie mais les capacités que le joueur(ceux qui commande les personnages) a pour résoudre l'énigme qui va se présenter devant lui. La dernière partie sera, de nouveau, un combat mais cette fois-ci il s'agira d'un combat de boss, soit un combat contre une entité d'un calibre supérieur à celui des monstres dans la première phase.

### De façon plus concrète

Le jeu-vidéo va se baser dans un open-world, c'est-à-dire, un univers sans "limite" où le joueur peut visiter le monde de long en large sans but direct, ce qui a pour conséquence de devoir créer une map monde (l'endroit où le joueur va se déplacer) assez grande et diversifiée pour éviter quelconque sentiment de redondance. Cette map monde devrait être composée de plusieurs composantes. Il y aura bien évidemment des villages, où le joueur pourra remettre les capacités vitales de ses personnages à leur maximum, le joueur pourra également acheter de nouveaux équipements pour que ses personnages se voient être attribués de nouvelles capacités et/ou statistiques et les villageois auront la possibilité de donner des quêtes secondaires au joueur pour que celui-ci puisse continuer de progresser en dehors des combats. Une autre composante de la map monde serait les donjons, dans ceux-ci nous allons avoir la partie phare de notre projet, les combats. Les combats seront générés aléatoirement, ceux-ci ne seront donc pas prévus à certaines positions où le joueur se déplacera, à la place le joueur aura de plus en plus de chances de tomber face à des ennemis au fur et à mesure de ses déplacements. Les donjons offriront des récompenses au joueur à leur complétion. Nous pourrions trouver des coffres dans lesquels des objets uniques seront potentiellement obtenable.

## Espoir pour les combats

Dans le cadre du jeu-vidéo, nous allons nous concentrer principalement sur les combats.