

Projet « TLJ »

Version 1.3

21/10/2015

Historique des révisions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Auteur** |
| 14/10/2015 | 1.0 | Ecriture du document | Léo |
| 20/10/2015 | 1.1 | Relecture | Equipe |
| 21/10/2015 | 1.2 | Correction après réunion | Léo |
| 21/10/2015 | 1.3 | Correction pour Lore | Thibaud |

Sommaire

[Mission 3](#_Toc415583728)

[Objectifs 3](#_Toc415583729)

[Opportunité 3](#_Toc415583730)

[Vision à plus long terme et impact sur l’existant 3](#_Toc415583731)

[S.W.O.T. 3](#_Toc415583732)

[Faisabilité 4](#_Toc415583734)

[Risques et actions en conséquence 4](#_Toc415583735)

# Mission

Notre mission consistera à créer un jeu de rôle où le joueur incarne un personnage qui parcourt des donjons et des villes pour gagner en force. Par la suite il créera un équipage de pirates et pour finir, sa propre flotte.

# Objectifs

* Définir un scénario concernant l’aventure du héros que créera le joueur avant la présentation au forum PI.
* Définir un univers composé d’une dizaine de types de monstres, objets, lieux et personnages avant la présentation au forum PI.
* Développer une multitude de fonctionnalités et les faire interagir entre elles avant la présentation au forum PI.
* Développer une interface graphique pour utiliser les diverses fonctionnalités développées au préalable avant la présentation forum PI.

# Opportunité

## Vision à plus long terme et impact sur l’existant

Notre projet sera un divertissement.

Le jeu aura plusieurs ajouts de fonctionnalités, nous pourrons aussi améliorer ses graphismes et son identité visuel.

Possibilité de mettre en ligne la version finale.

Possibilité de reprise du projet pour multiples améliorations au semestre suivant.

Inspirations :

Final Fantasy : Pour son système de combat au tour par tour.

Logging Quest : Pour le système d’équipes automatiques.

## S.W.O.T.

# Faisabilité

## Risques et actions en conséquence

Les risques que nous pourrions rencontrer sont :

* Manque de temps pour ajouter toutes les idées que nous avons.

Découpage des idées selon les priorités pour le bon fonctionnement du jeu. Les idées les plus anecdotiques et celles qui ne sont pas encore certaines mais n’influencent pas la nature du jeu.

* Perte de temps sur la programmation pour créer et ajouter tous les éléments du jeu (objets, quêtes, monstres etc.)

Nous pouvons le faire sur notre temps personnel

* Pas ou peu de connaissances en graphisme donc des difficultés à avoir un rendu propre et esthétique.

Nous comptons, si ce problème en est vraiment un, rechercher un graphiste (écoles, connaissances, etc.)

* Perturbation du planning à cause des vacances de Noël.

Nous comptons continuer à travailler durant les vacances pour que le projet ne stagne pas pendant ces 10 jours.