

Cahier des charges

Contexte

Nous aimerions que vous fassiez la base de données de notre jeu *Exploria*. Ce jeu sera un jeu d'héroïque fantastique. Chaque partie sera appelé un monde, et chaque monde sera fait de plusieurs biomes différents.

Plus précisément

L'environnement

On joue dans des mondes que l'on a créés et donc, on doit en créer au moins un pour jouer, on pourra en créer autant qu'on le souhaite. Un monde devra avoir un nom unique, pour éviter toute confusion entre 2 mondes, il n'aura qu'un seul joueur propriétaire d'un monde. Il aura aussi la date de création du monde et la dernière fois où l'on y a joué. Chaque monde sera composé de différents biomes, ces biomes auront un nom unique, un climat et des caractéristiques unique, il y aura la montagne, la forêt tropicale, la mer/lac et le désert. Il pourra y avoir plusieurs fois le même biome dans un même, et un biome pourra être absent d'un monde.

Joueur et ennemis

Le joueur rencontrera sur sa route des monstres, ils auront une espèce, un biome qui leur donnera certaine caractéristique précise, par exemple les gobelins venant des biomes marins pourront nager à l'inverse des autres, seuls certains biomes donneront ses dites caractéristiques et certains en donneront plus. Ils auront aussi des points de vies et un nombre de dégât de base, et une défense de base, ainsi qu'un tiers. L'espèce, le tiers, la défense et attaque de bases permettront de faire la distinction entre 2 ennemis. Un joueur sera reconnaissable par son nom de joueur, un certain niveau, et des compétences. Ces compétences seront, la force, l'intelligence et la dextérité, elles auront une certaine valeur qui augmentera au fil de la partie.

Inventaire du joueur

Un joueur possédera des armes, des armures et des consommables, des outils et des ressources. On pourra collecter les ressources grâce aux outils et au consommable, ou les récupérer en tuant un monstre. Les ressources permettront de fabriquer, les armes, les armures, les outils et consommables. Les consommables seront différenciés par leurs noms, et leur type. Ils auront aussi une capacité, tout comme les outils. Les armes auront un nombre de dégâts infligés de base, une capacité, une portée, un type, par exemple épée ou hallebarde, un tiers et un nombre de coups, ou tirs maximums.

Les armures auront un nom, un type, à une partie des dégâts à encaisser, un tiers et un nombre de coups maximum qu'elles pourront encaisser.

Le tiers est un multiplicateur, il possédera un nom unique et une valeur, qui agira sur l'objet. Un objet ne peut avoir qu'un tiers mais un tiers peut être utilisé par 0 ou plusieurs armes.