



Projet Logiciel Transversal

Elodie FOREAU – Gabriel HARANG

1	Objectif.....	3
1.1	Présentation générale.....	3
1.2	Règles du jeu	3

1 Objectif

1.1 Présentation générale

Notre projet consiste à adapter sur ordinateur le jeu de rôle Dungeons and Dragons (D&D). Nous allons nous inspirer de Baldur's gate en le rendant tour par tour ayant des règles plus simples.

1.2 Règles du jeu

Le but du jeu est de faire évoluer son personnage à travers des quêtes.

❖ Univers

L'univers est une carte 2D contemporaine et fantastique en vue du dessus. Elle est composée de zones urbaines et forestières, d'obstacles et des personnages qui se déplacent dessus.



*1: Exemple de vue de dessus
(tiré du jeu Pokémon Rouge)*

❖ Personnage

Les personnages interagissent avec l'univers, d'autres personnages et des objets. Ils possèdent un inventaire, des compétences, une classe et une race.

❖ Inventaire

L'inventaire est un outil permettant de regrouper et de ranger les objets de défense et d'attaque d'un personnage. Il peut également contenir les objets de quête et les objets récupérés sur la carte. L'inventaire est limité : pour ajouter un objet lorsque l'inventaire est plein, il faut enlever un objet de celui-ci.



2: Exemple d'inventaire (tiré du jeu
Baldur's Gate)

❖ Niveaux

Les niveaux sont les différentes évolutions du personnage. Pour faire évoluer son personnage, le joueur doit acquérir de l'expérience jusqu'à un seuil qui lui permettra de débloquent le niveau supérieur et des compétences plus puissantes.

❖ Compétences

Les compétences sont le déplacement, l'attaque et la défense, la discussion, le ramassage des objets, le vol, la rage et les sorts. Par défaut, un personnage peut parler, attaquer, se défendre, se déplacer et ramasser des objets.

❖ Classes

La classe correspond au métier du personnage, elle définit ces spécificités. Les différents types de classe sont soldat, sorcier et voleur.

❖ Races

La race correspond aux avantages et inconvénient du personnage. Les différents types de races sont humain, loup-garou, vampire et monstre.

❖ Objets

Les objets sont des armes, des potions et des objets de quête. Un système monétaire peut être envisagé.

❖ Quête

C'est une suite d'événements demandés au joueur qui sera récompensé par de l'expérience et/ou des objets, et donc l'augmentation du niveau du personnage.