

JALON 0

DELIVRABLE D0.1

Jacques MIRONNEAU
Thomas DURAND
Vincent CHARVET
Jules CHAPELLE

Auteur: Jacques MIRONNEAU

JALON 0
DELIVRABLE 0.1

Description du sujet:

Idée du projet:

Notre projet est un jeu de combat en un contre un dans une arène en 2D vu du dessus.

L'arène serait un terrain sans obstacle. La particularité de celui-ci est qu'il permet de créer et choisir son kit de trois sort avant la partie.

Les sorts sont caractérisés par leur élément (Glace, feu, électricité...), leur cible (l'ennemi ou soi-même), le type (corps à corps, distance pour les sorts sur ennemi et bonus pour ceux sur soi) puis la forme de ceux-ci (Épée, poing, boule, laser, et capacité spécifique à l'élément).

Par exemple, il serait possible d'avoir un sort de feu, sur l'ennemi, au corps à corps sous la forme d'une épée. Concrètement cela se manifesterait par une zone devant le lanceur qui inflige des dégâts. Les sorts sur soi, sont des améliorations temporaires des dégâts ou de la vitesse par exemple. Chaque sort possède un temp de recharge qui dépend de sa puissance.

Le premier joueur dont la vie tombe à 0 perd la partie, il y a également un minuteur qui met fin à la partie si aucun des joueurs ne perd, faisant gagner celui ayant le plus de vie.

Résultat final attendu :

Nous espérons un jeu jouable, où il serait possible d'affronter un autre joueur en un contre un sur deux machines différentes en local. Les deux joueurs auraient la capacité de créer leur kit de sort et de les utiliser dans une partie.

Perspectives

Après le projet, ou s'il nous reste du temps, nous aimerions ajouter des éléments, une cible: le terrain, qui pourrait nous permettre de modifier le terrain en faisant apparaître des murs, des obstacles, des zones d'un élément (par exemple de feu).

Nous aimerions également détailler l'arène en ajoutant des murs, des obstacles... ainsi qu'un système de pathfinding pour des déplacements optimisés.

Dans un futur plus lointain nous aimerions passer le jeu en 3D, ajouter un système de réseau en ligne lié à un compte.