

MCD/MLD RPG Daïto

≡ Étiquettes

MCD

MLD

Brief

Daïto est un jeu mobile type « RPG au tour par tour » dans lequel chaque joueur incarne un personnage, identifié par un pseudo.

Un personnage peut appartenir à une classe parmi : **Mage**, **Archer** ou **Guerrier**. Dans le jeu, les pseudos des joueurs s'afficheront en couleur, selon la classe choisie :

- **Mage** en **bleu**
- **Archer** en **vert**
- **Guerrier** en **rouge**

Chaque joueur possède des **♥ points de vie**, des **♦ points de mana** et des **🕒 points d'expérience**.

Le jeu repose sur l'affrontement d'autres joueurs. Un combat se résume au déclenchement successif de compétences, le but étant de faire tomber à **0** les PV de l'adversaire.

Voici quelques exemples de compétences :

- **Boule de feu** (coût en mana : 3 / dégâts : 12)
- **Souffle de glace** (coût en mana: 1 / dégâts : 2)
- Etc.

Un même sort peut être joué par des personnages de classes différentes.

Un système permet de loguer les résultats des affrontements ayant eu lieu entre 2 joueurs avec la date, l'issue (victoire ou défaite) et le nombre de points de gloire gagnés ou perdus, en fonction de l'issue.

Les points de gloire sont propres à chaque joueur, et lui permettent de se hisser dans le classement général sur Daïto.

Un joueur peut décider de rejoindre une guildes s'il le souhaite. Une guildes est définie par un nom et possède un niveau (max 10). Jusqu'à 50 joueurs peuvent rejoindre une guildes.

▼ FYI : comprendre la mécanique des combats

1. Au début de la partie, chaque joueur pioche 5 compétences depuis son deck (constitué de 20 compétences).
2. Au début de son tour, chaque joueur pioche une nouvelle compétence.
3. Le joueur peut déclencher les compétences qu'il souhaite dans la limite permise par ses points de mana, puis termine son tour. Une fois utilisée, une compétence retourne en bas de son deck.

Exemple : si j'ai 6 points de mana, je peux jouer :

- Une compétence avec un coût de mana de 6
- OU 2 compétences avec un coût de mana de 3
- OU une compétence avec un coût de mana de 2 et une compétence avec un coût de mana de 4
- Etc.

4. Au prochain tour, les points de mana de chaque joueur seront régénérés à leur valeur initiale.

Missions

Conception

1. Créer le MCD de Daïto
2. Créer le MLD relationnel (textuel) de Daïto
3. Créer le MPD (pour MySQL) de Daïto