

Projet RPG python

2020/2021

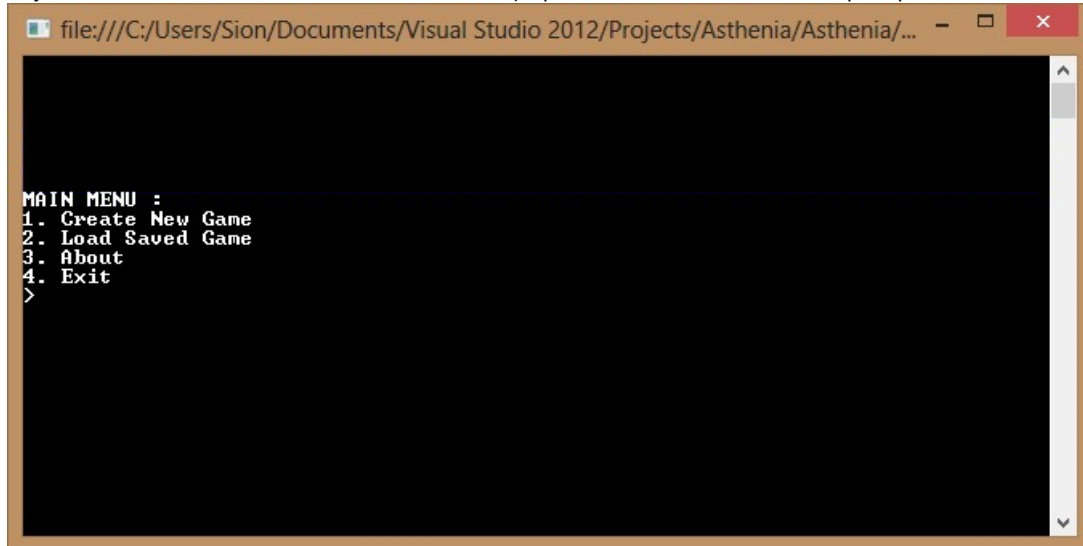
Sujet :

Vous devez créer un jeu de type RPG retro-style au tour par tour sur console.

Voici le synopsis : « Votre nom est Bob. Vous vous réveillez au milieu d'une forêt avec un sac ne contenant qu'un seul objet : un couteau. Vous devrez gagner de l'XP et récupérer de nouvelles armes pour devenir plus fort et battre le boss pour sortir de la forêt. »

Voici comment marche le jeu :

Le jeu commence avec un menu comme ci-dessous (l'option « Load Saved Game » Ne peut pas fonctionner sur Colab) :

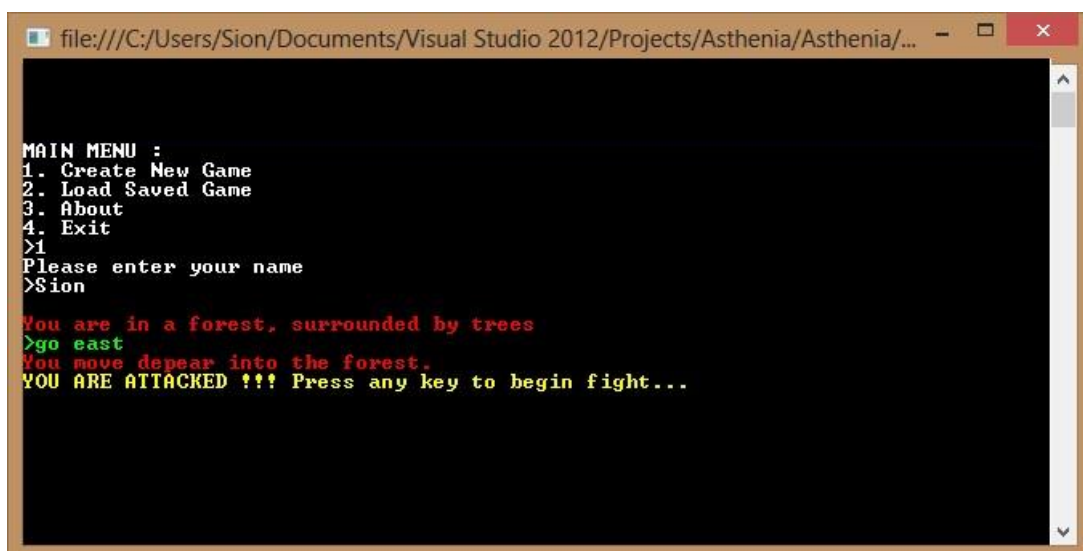


```
file:///C:/Users/Sion/Documents/Visual Studio 2012/Projects/Asthenia/Asthenia/...  
MAIN MENU :  
1. Create New Game  
2. Load Saved Game  
3. About  
4. Exit  
>
```

En commençant le jeu, on doit écrire son nom.

On contrôle le jeu en tapant les commandes : « Go East », « Go North », « Go West » ou « Go South » (ou des textes plus simples).

Quand on arrive sur un nouvel endroit, on a une description du lieu. Aléatoirement, on peut soit se faire attaquer par un monstre et passer en mode combat, soit trouver un objet.



```
file:///C:/Users/Sion/Documents/Visual Studio 2012/Projects/Asthenia/Asthenia/...  
MAIN MENU :  
1. Create New Game  
2. Load Saved Game  
3. About  
4. Exit  
>1  
Please enter your name  
>Sion  
You are in a forest, surrounded by trees  
>go east  
You move depear into the forest.  
YOU ARE ATTACKED !!! Press any key to begin fight...
```

La map ne doit pas être générée aléatoirement et le placement du boss est défini dans le code. Evidemment, pas de notion d'aléatoire (combats ou objets) sur le lieu de départ ou celui du boss.

Une fois le boss vaincu le jeu, ou que le personnage n'a plu de vie, le jeu s'arrête en affichant le message correspondant et en revenant au menu principal. Le joueur peut aussi quitter le jeu à tout moment et revenir au menu principal.

Le personnage a de la vie, des compétences d'attaque et de défense. A chaque combat gagné, il gagne de l'XP pour gagner un niveau (plus le niveau est suivant est élevé, plus il y a besoin d'XP pour l'atteindre). Quand il gagne un niveau ses autres caractéristiques augmentent (HP, Attaque et Défense).

Les monstres ont aussi un niveau, du HP, des compétences d'attaque et de défense. Plus le niveau est élevé, plus ses caractéristiques le sont aussi. Le plus fort étant le boss.

Mode combat :

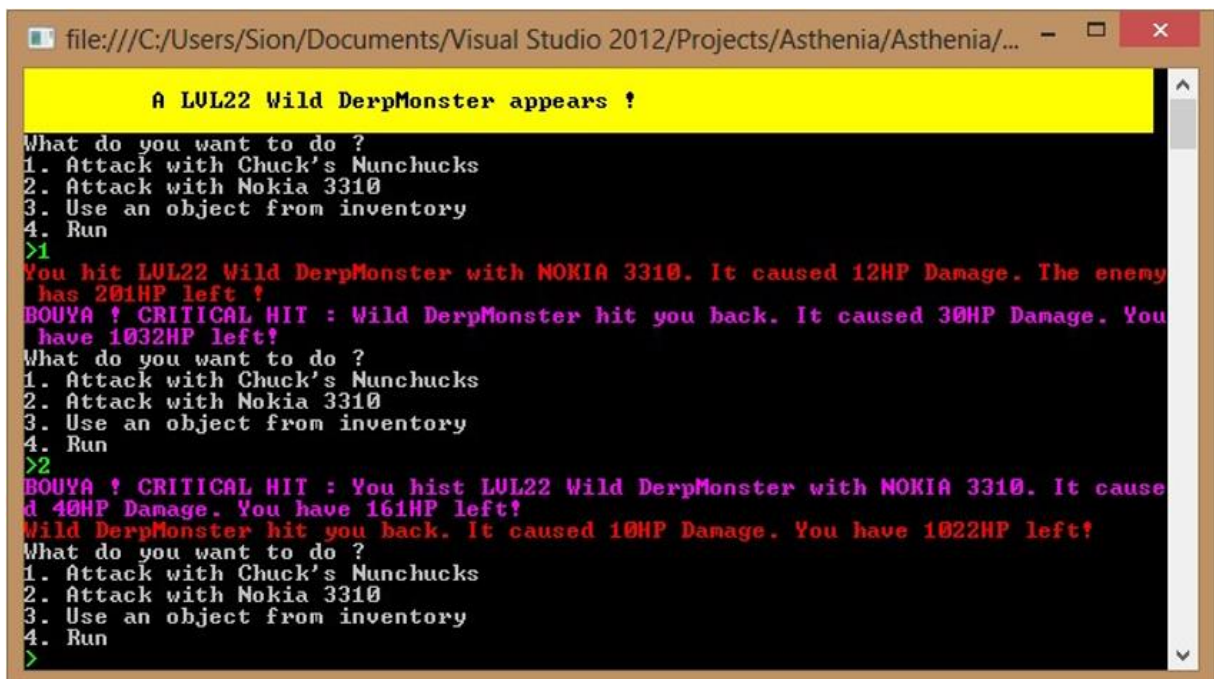
On commence par indiquer le nom et le niveau du monstre à affronter.

Puis on peut attaquer, utiliser un objet de l'inventaire ou courir pour échapper au combat (mais ne rien gagner).

L'attaque du personnage cause un nombre de dommage dépendant des compétences d'attaque du personnage et des compétences de défense du monstre (et inversement quand le monstre attaque). Il y a aussi une chance aléatoire (à définir) que l'attaque manque ou que l'attaque cause un coup critique (Optionnel).

Les objets dans l'inventaire sont ceux que l'on peut ramasser (Potions, Attack Boost ou Defense Boost). Une fois utilisé, il est supprimé de l'inventaire. La potion permet de regagner de la vie, et l'Attack Boost et le Defense Boost augmentent les caractéristiques pendant la durée du combat. On peut revenir en arrière s'il ne veut finalement pas utiliser d'objets mais attaquer.

On ne peut utiliser qu'une action à chaque tour (attaque ou objet). Puis le monstre attaque et ainsi de suite jusqu'à que l'un des deux n'ai plus de vie.



```
file:///C:/Users/Sion/Documents/Visual Studio 2012/Projects/Asthenia/Asthenia/...  
  
A LUL22 Wild DerpMonster appears !  
What do you want to do ?  
1. Attack with Chuck's Nunchucks  
2. Attack with Nokia 3310  
3. Use an object from inventory  
4. Run  
>1  
You hit LUL22 Wild DerpMonster with NOKIA 3310. It caused 12HP Damage. The enemy  
has 201HP left !  
BOUYA ! CRITICAL HIT : Wild DerpMonster hit you back. It caused 30HP Damage. You  
have 1032HP left!  
What do you want to do ?  
1. Attack with Chuck's Nunchucks  
2. Attack with Nokia 3310  
3. Use an object from inventory  
4. Run  
>2  
BOUYA ! CRITICAL HIT : You hit LUL22 Wild DerpMonster with NOKIA 3310. It cause  
d 40HP Damage. You have 161HP left!  
Wild DerpMonster hit you back. It caused 10HP Damage. You have 1022HP left!  
What do you want to do ?  
1. Attack with Chuck's Nunchucks  
2. Attack with Nokia 3310  
3. Use an object from inventory  
4. Run  
>
```