



Monster Hunter

New World





Synopsis

La commission des chasseurs est une institution chargée d'étudier et de chasser les grands monstres qui peuplent le monde. Lors de la cinquième expédition envoyée dans le nouveau monde, la commission des chasseurs a découvert l'existence d'une île mystérieuse : Aeternum, protégée par un étrange brouillard magique empêchant les navires de s'y rendre mais qui semble jouer un rôle important dans le cycle de migration des grands monstres. Après de nombreuses recherches, la commission a mis la main sur un artefact magique ressemblant à une boussole, censé permettre d'accéder à l'île. Vous faites partie de la sixième grande expédition de chasseurs dont l'objectif est de découvrir les secrets de Aeternum.

“

Guerre gagnée. Guerre à la plonge

– Sun Tzu, The art of war

”

Documentation

Combat

Le combat est la fonction même du héros. Il se doit de protéger le monde des monstres. Et il va pour cela utiliser ses équipements, armes comme armures, ainsi que ses objets, potions de soin et bombes.

Personnage

Dans Monster Hunter New World vous pourrez customiser votre héros a votre guise que ce soit le nom, la taille ou même le sexe !

Monstre

De nombreux monstres fantastiques peuplent le continent d'Aeternum. Du dragon au démon, ils doivent être arrêtés avant de faire trop de dégâts. Et la légende raconte même qu'une créature ancienne et puissante attendrait un héros puissant pour se montrer.

Matériaux

Il existe de nombreux matériaux dans ce monde fantastique, il y a tout d'abord l'or qui sert de monnaie d'échange mais aussi le fer, l'acier ou l'écaille de dragon... Il existe cependant une légende indiquant un matériau encore jamais découvert dans tous Aeternum, selon les légendes celle-ci aurait un rapport avec les démons et permettrait de faire l'épée magique des légendes...

Arme

Il existe de nombreuses armes dans Monster Hunter, en tant que maître de l'épée vous devrez donc montrer à tous le continent que l'épée n'est pas seulement l'arme la plus noble mais aussi la plus forte !

Armure

Sur le continent d'Aeternum ,il existe des armures de différents matériaux à commencer avec le fer puis l'acier et enfin l'écaille de dragon reconnu comme étant le matériau le plus résistant à avoir été découvert aujourd'hui.

Forge

Vous trouverez pendant votre aventure la forge qui se situe au village, celle-ci vous permettra de fabriquer des épées ainsi que des armures avec les matériaux trouvés sur les monstres.

Cantine

Comme dit Virgile : 'La fin est mauvaise conseillère ' c'est pour cela qu'il existe un endroit pour manger et rigoler dans la ville !
N'hésitez pas a y faire un tour.

Marchand

Un marchand s'est installé sur ce continent dangereux pour proposer ses biens au héros. Il pourra ainsi vous vendre des potions et des bombes pour un prix modique.

Chambre

Même un grand héro doit savoir prendre des poses. Vous pourrez ainsi dormir dans votre chambre pour reprendre des forces, mais également vous y changer pour améliorer votre équipement actuel.

Documentation Technique

Affichage menu :

Dans cette Unité, nous pouvons trouver les différentes procédures et fonctions qui affichent dans la console les différents menus du jeu grâce aux objets de l'unité suivantes.

Affichage Objet :

Dans cette Unité, nous pouvons trouver les différentes procédures qui permettent de procéder à l'affichage des objets et monstres utilisés par l'unité précédente. La dernière procédure appelle les autres procédures en fonction du string placé en paramètre, ceci permet de n'avoir qu'une procédure en interface.

Cantine :

Dans cette Unité, nous pouvons trouver tout ce qui est en rapport avec la cantine donc les fonctions pour choisir un menu ainsi que les fonctions pour attribuer le buff au joueur quand il a payé un repas.

Combat Unit :

Dans cette Unité, nous pouvons trouver toutes les fonctions utiles pour les chasses. Des fonctions tel que la gestion des monstres normaux et du boss, l'assignation d'un monstre aléatoire, la gestion de tour du joueur et du monstre, le calcul des lvl ou encore la génération du drop.

Forge :

Dans cette Unité, nous pouvons trouver tout ce qui est en rapport avec la forge, donc principalement les fonctions pour fabriquer une épée ou une pièce d'armure.

Gestion écran :

Inventaire :

Dans cette Unité, nous pouvons trouver tout ce qui est en rapport avec l'inventaire, donc le fait d'ajouter ou de supprimer un objet de l'inventaire ou alors d'équiper ou de déséquiper une pièce d'armure ou un épée.

Menu Unit :

Dans cette Unité, nous pouvons trouver tous les menus de base tel que le menu de lancement du jeu, la création de personnage ou encore la ville. Mais vous y trouverez également le marchand et la chambre.

Perso :

Dans cette Unité, nous pouvons trouver tout ce qui est en rapport avec la création du personnage ainsi que des fonctions pour mettre à jour la défense du personnage si celui ci a par exemple changer d'armure ainsi que l'attaque si le personnage décide de changer d'épée ou alors de manger à la cantine pour recevoir un buff.

Utilities :

Dans cette Unité, nous pouvons trouver tous les objets du jeu, à savoir toute les épées ,armures ,potion ,bombes ainsi que leur record respectif, je tiens à souligner la présence d'objet appelé null, qui facilite dans l'inventaire le fait de savoir si il y a déjà un objet dans un emplacement d'inventaire.

Compte-rendu

Réunion 1:

Excité à l'idée de faire un jeu ,nous décidons de nous mettre en groupe de 3 dans lequel se trouve Mattéo BADET, Loïc BOUCHER ainsi que Aimeric ROURA.

Réunion 2:

Répartition des tâches :

Mattéo -> Inventaire.

Loïc -> Affichage.

Aimeric -> Combat.

Réunion 3 :

Choix des sprites que nous allons utiliser ,pour cela il faut que le sprite soit faisable dans la console que nous propose Pascal.

Après le choix des sprites nous continuons de parler de comment doit être disposer l'inventaire ainsi que comment adapter le combat d'un jeu 3D à une console 2d.

Nous partons sur un inventaire type skyrim et pour un combat style tour par tour.

Réunion 4 :

Les fonctions pour ajouter des objets à l'inventaire sont créées, le système de combat est sur le point d'être fini.

Réunion 5 :

Les fonctions pour modérer l'inventaire sont presque finies, Nous décidons de nous accorder de nouveau role pour correspondre au cahier des charges.

Mattéo -> Inventaire, Forge, Cantine

Aimeric -> Combat, Marchand, Chambre

Loïc -> toujours l'affichage

Réunion 6:

Création d'un répertoire GitHub pour mettre tous nos codes dans un seul et même projet.

Réunion 7 :

Inventaire fini.

Forge finie.

Cantine en cours de finalisation.

Combat fini.

Marchand en cours de finalisation.

Chambre en cours de finalisation.

Réunion 8 :

Loïc corrompt le répertoire github, nous sommes obligé de reprendre de vieille sauvegarde.
