

# Cahier des charges

Work-in-Progress

## Principe du jeu :

Le joueur choisi son personnage et part à l'aventure dans un périple en affrontant des monstres via des cartes.

Au fur et à mesure de sa progression dans l'aventure, le personnage du joueur devient de plus en plus puissant. Lorsque le personnage meurt ou fini l'aventure, la partie se termine.

Chaque partie influence la suivante grâce au personnage avec un système gestion du personnage entre les parties.

L'objectif est donc de débloquent tous les personnages et leurs compétences pour finir l'aventure le plus rapidement possible.

## Site internet :

Accueil	Entrée du site internet
Création de compte	Pouvoir créer son compte
Modification du compte	Pouvoir modifier son compte, comme <b>ajouter un avatar, regarder ses statistiques</b>
Classement des joueurs	Récupérer les meilleurs temps des joueurs pour faire un <b>classement mondial</b>
Télécharger le jeu	Un bouton pour télécharger le jeu une fois le compte créé
Encyclopédie des cartes	Avoir un recueil de toutes les cartes, <b>classées et rangées</b> par catégorie sur le site

## Le menu du jeu :

Options	Pouvoir changer des options comme la <b>difficulté</b> (Moins de récompenses à la fin de la partie)
Lancer une partie	Pouvoir lancer sa partie
Sélectionner héros	Pouvoir <b>sélectionner le héros</b> que le joueur utilisera pendant la partie. (cf : Héros)
Multijoueur	Pouvoir lancer une partie à <b>plusieurs joueurs</b> en <b>hébergeant un serveur</b> .
Historique des parties	Cet historique permet au joueur de <b>voir sa progression</b> . (Car le jeu est basé sur sa <b>rejouabilité</b> )
Tutoriel	Pouvoir afficher les <b>explications</b> du fonctionnement du jeux.

## Héros :

Les héros et leurs compétences et ce qui vas permettre au jeu de changer entre les parties.

Points de vie	Chaque héros a <b>son nombre de point de vie maximum</b> . Ces points de vie ne se régénèrent automatiquement durant la partie. S'ils tombent à zéro, la partie est terminée.
Mana	Chaque héros a un <b>nombre de mana fixe au début d'une partie</b> . Le mana <b>servira en combat pour utiliser les cartes</b> .
Inventaire	Un héros peut commencer avec des objets sur lui dès le début de la partie.
Liste de carte	Chaque héros peut <b>choisir entre 3 sets de cartes directement misent dans le deck avant chaque partie</b> .
Passifs	Chaque héros a des <b>effets différents tous le long de la partie</b>
Arbre de talent	A la <b>fin de chaque partie, le joueur obtient des points de talents</b> . Ces points peuvent être <b>utilisé dans un arbre de talent pour débloquent</b> des talents. Ces talents ont <b>des effets passifs</b> durant la partie. <b>Une fois dans la partie</b> , a chaque niveau gagné, le joueur <b>peut activer un des talents débloquent</b> .

## La partie sur la carte principale :

Possibilités une fois la partie lancée (hors combats)

Consulter l'inventaire	Pouvoir voir le personnage et ses passifs. Consulter ses <b>objets activables</b> et son or.
Inventaire de cartes (deck)	Au début de la partie, le joueur a très peu de carte, il en <b>cumulera au fur et à mesure</b> de son avancement dans la partie. Cet inventaire de carte sera <b>limité en place</b> , il devra donc optimiser le choix des cartes de son deck.
Carte du jeu	La carte est <b>vue du dessus</b> . Il y a un <b>point de départ</b> et un <b>point d'arrivée</b> . Ces deux points sont <b>séparés par d'autres points</b> reliés par des chemins. Le <b>joueur est sur un seul point</b> . Le joueur vas pouvoir <b>décider de la suite de chemin qu'il prendra pour accéder au point final</b> car il y a plusieurs chemins possibles qui seront <b>générés procéduralement</b> .

<b>Les points (sur la carte)</b>	Une fois arrivé sur un point, soit une <b>boutique</b> s'ouvre, soit un <b>évènement narratif</b> se déclenche, soit <b>un combat</b> se lance
<b>Évènement narratif</b>	Arrivé sur un point narratif : le joueur aura un texte et devra <b>prendre une décision</b> . En fonction de sa décision, il obtiendra un passif positif ou négatif, un objet, des cartes, rien du tout... Ex : Un coffre est devant vous. Choix : L'ouvrir   Passer son chemin
<b>Boutique</b>	Arrivé dans une boutique, le joueur va pouvoir <b>dépenser son or en achetant des objets ou des cartes</b> .

## Les combats :

Les combats se déroulent une fois que le joueur s'est déplacé sur un point de combat ou a prit une mauvaise décision sur un point narratif.

<b>Le joueur</b>	Les <b>points de vie du joueur ne se régénèrent pas</b> automatiquement entre les combats. <b>S'ils tombe à zéro, la partie est terminée.</b>
<b>Ennemi(s)</b>	Le joueur va utiliser ses cartes pour faire tomber les points de vie des ennemis à 0. Les ennemis <b>n'ont pas de cartes</b> , ils attaquent directement le joueur. <b>Leurs attaques et leur cycle d'attaques changera en fonction de qui ils sont et de leur nombre de points de vie.</b>
<b>La main</b>	Représente <b>les cartes</b> que le joueur <b>peut jouer pendant son tour</b> dans un combat.
<b>Le deck</b>	Représente les cartes que le <b>joueur n'a pas en main</b> pendant un combat.
<b>Les effets de la zone</b>	Le champ de bataille peut <b>influencer la partie en appliquant des bonus ou des malus</b> au participants.
<b>L'influence des objets</b>	Le joueur peut activer à tout moment des objets activables pendant un combat. Le passif des objets est de mise durant les combats.
<b>Le déroulement des tours</b>	<b>Au début de la partie, le joueur pioche x carte</b> de son deck. Il peut utiliser les cartes de sa main pendant son tour. <b>Au début de chaque tour, il pioche</b> une carte de puis le deck.
<b>Le mana</b>	Nombre de <b>mana fixe</b> permettant <b>d'utiliser ses cartes</b> durant le combat. Il représente <b>le coût des cartes</b> . Il se <b>régénère au maximum</b> a chaque début de <b>tour</b> .

## **Aspect base de données :**

Toutes les cartes, héros & objets & seront enregistrées dans une base de données pour le site internet du jeu et son encyclopédie.

Les comptes des joueurs seront enregistrés dans une base de données.

Les sauvegardes des joueurs seront en local et non dans la base de données.