

projet RPG python

Le projet consistera en la réalisation d'un jeu sur pseudo terminal python.

Il sagirat d'un jeu de rôle ou vous incarnerez un aventurier qui aura pour mission d'aller terrasser un puissant adversaire-issime situé au fin fond d'une forêt.

Le jeu se présente sous la forme d'un terminal où le joueur entrera à chaque fois l'un des choix proposés à l'écran.

STRUCTURE:

Voici les différentes entités qui sont manipulées lors du jeu.

Hero:

provenant d'une des trois classes héritées de Personnage, il représente l'aventurier contrôlé par le joueur et possède l'un des trois job sélectionnable au début de la partie.

Si vous vous souvenez de Geek of legende vous devriez savoir quels sont les attributs que possède le hero.

ajouté à ces attributs ces nouveau attributs : **EXP, Niveau, défense.**

Ennemie:

représente les diverses créatures que vous serez susceptible d'affronter durant la partie.

Les Ennemies possède des PV, des points d'attaque et de défense ainsi que des points d'EXP et d'OR. Ces deux dernières valeurs sont les récompense offertes au joueur si il vainc l'ennemi en question.

les ennemis ne sont instanciés que quand vous devez les affronter.

Inventaire :

regroupe les objets que vous avez en votre possession ainsi que le montant d'OR accumulé.

il existe surement d'autre entité pertinente à créer que vous découvrirez en lisant le reste des consigne

LES LIEUX

- Il existe deux lieux distincts dans le jeu de base. la forêt et le village
- **La forêt** sera là où vous devrez progresser pour atteindre le boss. Au début du jeu vous commencez à 0 Km de l'emplacement du boss est situé aléatoirement entre 8 et 12 Km du départ. Des **événements** surviendront aléatoirement lors de votre progression dans la forêt
- **Le village** est un lieu passif où vous trouverez divers services pour mener à bien votre quête tel qu'une **auberge** qui vous permettra de **recupérer de la vie** ainsi qu'une **échope** qui vous permettra **d'acheter des objets** utiles à l'aventure.

FORÊT:

Voici la liste des choix possible dans la forêt:

- **Explorer:**

Lorsque vous faites cette commande, vous avancerez d'**1 Km**. Si vous ne vous trouvez pas à la distance en Km où se trouve le boss à ce moment là, l'un des trois événements surviendra:

- **Combat** : Vous rencontrez une créature qu'il faudra affronter pour pouvoir continuer.
 - **Trouvaille** : Vous trouvez quelque chose d'utile pour votre aventure qui vous rapporte soit de **l'EXP** , soit de **l'OR**, soit un **Objet**.
 - **Rien du tout**: Rien de spécial n'arrive, vous pouvez directement choisir quoi faire ensuite.
- **Revenir au village**: Vous rebroussez chemin et changez de **LIEUX** pour le **village**, les choix possibles là-bas sont différents de la forêt. **Attention**: si vous retournez au village votre progression en **Km** est réinitialiser à 0
 - **inventaire** : affiche les objets possédés par le joueur, certain objet sont utilisable à ce moment là (comme une potion pour se soigner) le joueur **devra alors écrire le nom de l'objet qu'il veut utiliser** à ce moment là ou la commande "**cancel**" pour **quitter l'inventaire** et revenir au choix disponible dans la forêt
 - **Stat**: affiche les informations concernant votre personnage tel que ses points de vie actuelles, son EXP récolté, son niveau, etc.

VILLAGE :

Voici la liste des choix possible dans le village:

- **Dormir**: Vous pouvez aller dormir dans l'auberge et ainsi récupérer **TOUT vos PV MAIS** seulement si vous dépensez **10 pièces d'OR**.
- **Magasin**: cette commande vous affiche la liste des produits disponible à l'achat avec leur prix à côté de leur nom. le joueur pourra écrire le nom d'un produit qu'il veut

acheter et **recevra une copie dans son sac** seulement si il a assez pour l'acheter sinon le jeu indiquera au joueur qu'il ne possède pas assez d'or pour l'acheter.

- **Inventaire**: cette commande fait exactement la même chose que celle dans la forêt.
- **Stat**: idem que la commande dans la forêt.

Combat : les combats surviennent lors d'événements aléatoires dans la forêt et lors de la confrontation avec le boss. Il s'agit d'un affrontement au tour par tour où vous décidez d'une action à effectuer lors d'un tour puis subissez l'assaut de votre adversaire et cela jusqu'à ce que le joueur ou l'adversaire soit vaincu. Les actions disponibles diffèrent d'un job à un autre et à la fin d'un combat vous recevrez en récompense un certain montant **d'EXP** et **d'OR**.

les choix disponibles en combat sont par défaut **attaque** pour infliger des dégâts, **inventaire** pour utiliser un objet de votre sac et **fuite** pour revenir au village

basez vous sur les mécanique de Geek of Legend pour cela.

Objets : ce sont des outils qui vous permettront divers avantages. **il en existe de deux sortes**: ceux réservés au combat (tel que les bombes) et ceux utilisables en combat et grâce à la commande inventaire citée plus haut (la potion par exemple.).

Lorsque vous utilisez un objet, vous devez le retirer de votre inventaire.

EXP et NIVEAU:

L'EXP qui est l'acronyme d'expérience c'est un montant qui représente votre progression et vous permet de monter de niveau. l'EXP **augmente** en **vainquant** un adversaire ou durant certaines **trouvailles**. Après avoir dépassé un certain montant d'exp, vous passerez au niveau supérieur. le niveau maximum étant 5.

voici les différents paliers d'EXP à atteindre pour passer au niveau supérieur.

niveau 2 : 10 EXP, niveau 3: 35 EXP, niveau 4: 60, niveau 5: 100

Lorsque vous augmentez de niveau, vous récupérez **tous vos points de vie, vos PV maximum** augmentent ainsi que votre **attaque** et votre **défense**. selon la classe choisie vous augmentez aussi **la rage, le mana ou le nombre de flèche**.

Bonus: vous pouvez débloquer des nouvelles commandes en combat selon le niveau de votre personnage ainsi que sa classe.

GAME OVER:

- vous perdez si:
 - vos points de vie atteignent 0 lors d'un combat
 - bonus : lors d'événement malchanceux dans la forêt où vous perdez un certain nombre de points de vie.
- vous gagnez si:
 - vous vainquez le boss.
 - bonus: cachez une manière détournée et originale de gagner comme une fin secrète ;)

EXEMPLE d'objet:

- **potion:**
Utilisable en combat et hors combat: l'utiliser vous rend 20% de votre vie max
- **bombe:**
uniquement utilisable en combat, fait perdre la moitié des points de vie à l'adversaire.
- **super potion:**
Utilisable en combat et hors combat: l'utiliser vous rend 100% de votre vie max