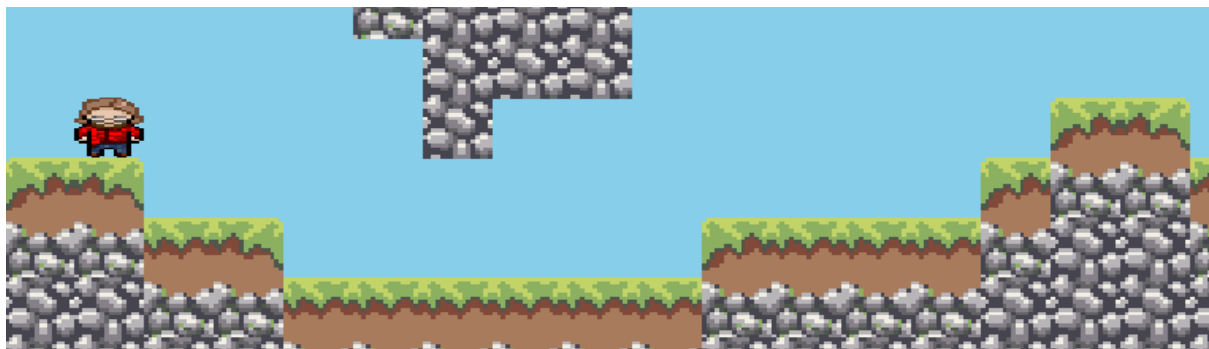


-= Cahier d'initialisation =-

(Tiles conçus par [CHRZASZCZ Naulan](#), certain items/outils ou bien monstre sont tiré de [Stardew valley](#) et [Minecraft](#))

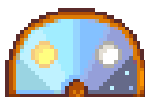


Jeu conçus par:

- [BOUCHE Antoine](#)
- [CHRZASZCZ Naulan](#)
- [NARCISO Tiago](#)

Introduction

L'univers de terraria est repris dans ses grandes lignes. Le but est de survivre un an sachant que chaque seconde équivaut à 10 minutes dans le jeu.



Le jeu aura un cycle jour/nuit. lorsque la nuit tombe, des monstres apparaîtront dans des endroits qui ne sont pas éclairés par des torches.



Sommaire:










- Liste des ressources que l'on peut trouver et exploiter.
- Les objets que l'on peut construire.
 - Dans un établi à 4 cases.
 - Dans un établi à 9 cases.
- Les ennemi(e)s et PNJ.
- Mécanique des actions utilisateurs.
- Mécaniques du jeu
- En résumé.

Les ressources que l'on peut trouver sur cette carte seront récupérées à l'aide d'une action qui permet de casser un bloc ou si c'est un animal ou monstre, une action qui permet d'attaquer l'entité.

Listons les ressources que l'on peut trouver et exploiter:

(Les tiles ou items affichés sont juste pour la mise en forme du cahier, rien de définitif)




-  Terre: Ce bloc peut être placé lorsqu'on le récupère après l'avoir cassé. Peut-être utilisé pour créer des objets
-  Haute herbe: Ce bloc va apparaître de manière aléatoire sur la carte. Une fois coupé, il ne donnera pas de fibre ou une seule fibre.





-  Bois: Ce bloc peut être placé lorsqu'on le récupère après l'avoir cassé. Peut aussi être utilisé pour créer des objets.
-  Viande: Il permet de récupérer des cœurs perdus si le joueur a reçu des dégâts.
-  Bâton: Il permet d'être utilisé pour créer les objets essentiels du jeu comme un lit, une torche et ect...
Il sera récolté lorsqu'on coupe du bois.
- Fourrure: C'est un matériel permettant la construction de divers objets.
-  /  Pierre: Ce bloc peut être placé une fois reconstruit grâce au loot qu'il lâche lors de sa cassure, il donne 1 ou 2 de pierre(s).
Pour pouvoir le reconstruire il lui faudra 4 de pierre.
- Minerai: Les minerais qui seront disponibles:
 -  Fer: Permet de réparer, construire des outils
 -  Charbon: Il sera utilisé surtout à la création de torches.
 D'autres minerais seront probablement disponibles dans les Backlogs.
Comment identifier les blocs qui sont des minerais ? Les blocs auront des sortes de gisement de minerai qui brillera dans la roche, ceci est valable pour le fer mais pour le charbon, ça sera juste des taches plus sombres.
-  Silex: Il sera surtout utilisé dans la création des flèches.
-  Fibre: Il est récolté lorsqu'on coupe des hautes herbes.

Nous allons à présent détailler les objets constructibles avec les ressources citées plus haut.

Les objets que l'on peut construire:

(Les tiles ou items affichés sont justes pour la mise en forme du cahier, rien de définitif)



- **Dans un établi à 4 cases** (aussi logiquement disponible dans un établi à 9 cases):
 -  Torche: Elle permet d'illuminer des zones la nuit en empêchant l'apparition de monstre.
On peut la construire avec un bâton et un charbon.
On peut la poser au sol si elle est tenue en main.
Elle éclaire sur un diamètre de 6 cases.
 -  Bâton: Il permet de construire des outils (et aussi des torches).
 - Établi: Il permettra de créer des objets plus complexes, car il possédera 9 cases (3x3).
Il sera construit avec 4 blocs de bois.
Il doit être posé pour être utilisé.
- **Dans un établi à 9 cases:**
 -  Arc: Il permet d'infliger des dégâts de loin aux ennemis.
Il sera construit avec 3 fibres et 3 bâtons. Pour tirer, il faudra un flèche dans l'inventaire et appuyé sur le clic +/- longtemps pour augmenter ou réduire (et aussi réduire ou augmenter la distance du tir) bandé l'arc prendra **max** 1 seconde.

-  Pioche: Il permet de couper des arbres plus vite.
Il sera construit avec 2 bâtons et 3 minerais (de même type)
Pour pouvoir l'utiliser, il faut l'avoir en main et être à 1 bloc de distance avec l'arbre.
-  Épée: Il permet d'infliger des dégâts considérables à un ou des ennemis(es). Il aura comme effet de faire des "dégâts de zone".
Il sera construit avec un bâton et 2 minerais (de même type).
Selon le minerai utilisé lors de la construction, il fera +/- de dégâts.
Pour pouvoir l'utiliser, il faut l'avoir en main et être à 2 blocs de distance **max** avec l'ennemi(e)s.
-  Pioche: Il permet de casser de la pierre ainsi les minerais et de casser plus vite la terre.
On peut le construire grâce à 2 bâtons et 3 minerais (de même type) la pioche peut changer selon les minerais utilisés.
Il faudra l'avoir en main et ensuite cliquer sur un bloc à un bloc de distance par rapport au joueur pour au final le casser.
-  Flèche: Il faut un arc pour pouvoir les utiliser, sera construit grâce à du silex et des bâtons.
Inflige des dégâts lorsque la flèche atteint une cible.
- Lit: Il permet de passer la nuit.
On peut le construire avec une fourrure, 2 bâtons, 2 blocs de bois.
On peut le poser sur le sol. Une fois posé, il permet de dormir pour passer la nuit et être au matin une fois réveillé.
- Barrière: Il permet d'empêcher les joueurs, les ennemis(es) et les PNJ de sauter au-dessus.
Il sera construit avec 5 blocs de bois et 1 bâton qui donnera 6 barrières.

Nous avons énuméré des monstres et l'item "viande", voici les détails des entités qui vont donner ses ressources et ceux qui vont venir la nuit pour vous déranger pendant votre progression.

Les ennemis et PNJ:

(Les sprites affichés sont juste pour la mise en forme du cahier, rien de définitif)

-  Slime: Ce monstre se déplace sans sauter et change de direction après avoir rencontré un mur.
Il inflige des dégâts au contact du joueur
-  Lapin: Cet animal se déplace et peut sauter au-dessus des blocs. Il va avancer puis changer de sens aléatoirement. Il peut être tué pour récupérer de la viande et de la fourrure

Mécanique des actions utilisateurs:

(Les touches affichés peuvent ne pas étre complet)


- **Touches commandes:**
 - Z / Barre espace: Sauter
 - Q: Aller à gauche
 - S: S'accroupir
 - D: Aller à droite
 - E: Ouvrir le menu
- **Actions du jeu:**
 - Clic gauche: Attaquer / casser des blocs
 - Clic droit: Poser des blocs, utilisés l'établi et manger
 - Le joueur peut ramasser des objets à 1 bloc de proximité et les utiliser pour construire des choses spécifiques.
 - Peut gagner des points de vie en mangeant et perdre des points de vie en subissant des dégâts qui proviennent des ennemi(e)s
 - S'il à 0 points de vie, il meurt et perd la partie.

















Mécaniques du jeu:


- **Système de temps (Jour/Nuit)**
 - Le jour:
 - Il y a une probabilité que les lapins apparaissent.
 - La nuit:
 - Il y a des slimes qui apparaissent que dans les zones sombres.
- **Inventaire**
 - Une barre d'inventaire sera toujours présente sur l'écran pour avoir un accès rapide aux objets placés sur cette barre.
 - Inventaire en 2 parties, une sur l'écran qui sera plus petit et l'autre sur le menu qui sera beaucoup plus grand.
 - Table de construction à 4 cases (2x2)
- Après avoir subi des dégâts les PNJ ennemis et le joueur reculent et à comme effet d'avoir un temps de recharge avant de subir de nouveaux dégâts
- Durabilité sur les outils sera appliquée qu'importe l'outil, lorsqu'elle tombe à zéro, l'outil se casse.
- Le bloc aura une résistance à la cassure, quand la résistance du bloc tombe à zéro, le bloc se casse et on récupère les loots.

En résumé:

(Les "null" signifie que il n'a pas de valeurs attribuées, le "?" signifie que c'est en cours de réflexion)

Image	Nom	Entitée ?	Type	dégâts	points de vie	loot(s)	S'obtient
	Terre	Oui/non	Blocks	null	?	Terre	Terre

	Tronc de Bois	Oui/ non	Blocks	null	?	Bois	Spawn (aléatoirement)
	Roche	Oui/ non	Blocks	null	?	1 à 2 de Pierre(s)	Craft
	Torche	Oui/ non	Blocks/Utilities	null	1	Lui même	Craft
	Établi	Oui/ non	Blocks/Utilities	null	1	Lui même	Craft
	Lit	Oui/ non	Blocks/Utilities	null	1	Lui même	Craft
	Barrière	Oui/ non	Blocks/Utilities	null	1	Lui même	Craft
	Viande de lapin	Oui/ non	Nourritures	null	null	null	Lapin
	Bois	Oui/ non	Ressources	null	null	null	Tronc de Bois
	Pierre	Oui/ non	Ressources	null	null	null	Roche
	Silex	Oui/ non	Ressources	null	null	null	Roche (aléatoirement)
	Fibre	Oui/ non	Ressources	null	null	null	Haute herbes
	Haute herbe	Oui/ non	Blocks	null	?	Fibre	4 Fibres Spawn (Aléatoirement)
	Charbon	Oui/ non	Minerais/Ressources	null	null	null	Roche qui contient du charbon
	Fer	Oui/ non	Minerais/Ressources	null	null	null	Roche qui contient du Fer
	Épée	Oui/ non	Armes	?	null	null	Un bâton et 2 minerais
	Arc	Oui/ non	Armes	Variable	null	null	3 Bâtons et 3 Fibres
	Pioche	Oui/ non	Outils	?	null	null	Un bâton et 3 minerais
	Hache	Oui/ non	Outils	?	null	null	Un bâton et 3 minerais
	Flèche	Oui /non	Munitions	Variable	null	null	1 Bâton et 1 Silex
	Slime	Oui /non	Monstres	?	?	?	Spawn la nuit

							(aléatoirement)
	Lapin	Oui /non	Animaux	null	?	Viande de Lapin	Spawn le jour (aléatoirement)