

PROJET TOB : RPG

Equipee CD-1 :

Belmakhfi, Nihal

Benchaaboun, Amine

Boulard, Augustin

Kotsonis, Theo

Landure, Jos

Lefizelier, Edouard

Morieux, Thomas

Table des matières

Objectif général du projet	2
Description des fonctionnalités	2
Interfaces utilisateur envisagées	2
Cas d'usage et scénarios	2
Annexe : Points qui paraissent compliqués (facultatif)	2

Objectif général du projet

L'objectif du projet est de faire des fonctionnalités qui vont nous permettre de faire un RPG (jeu de rôle en français). Dans un RPG le rôle du joueur est d'incarner le personnage avec les objectifs de ce dernier en agissant sur les divers éléments, au travers d'interactions comme les dialogues, les combats (tour par tour), la récolte de ressources ... Cela avec le but de s'améliorer (meilleurs équipements, statistiques, compétence ...) afin de réussir des quêtes. Ces quêtes définissent une histoire, une trame que va suivre votre personnage.

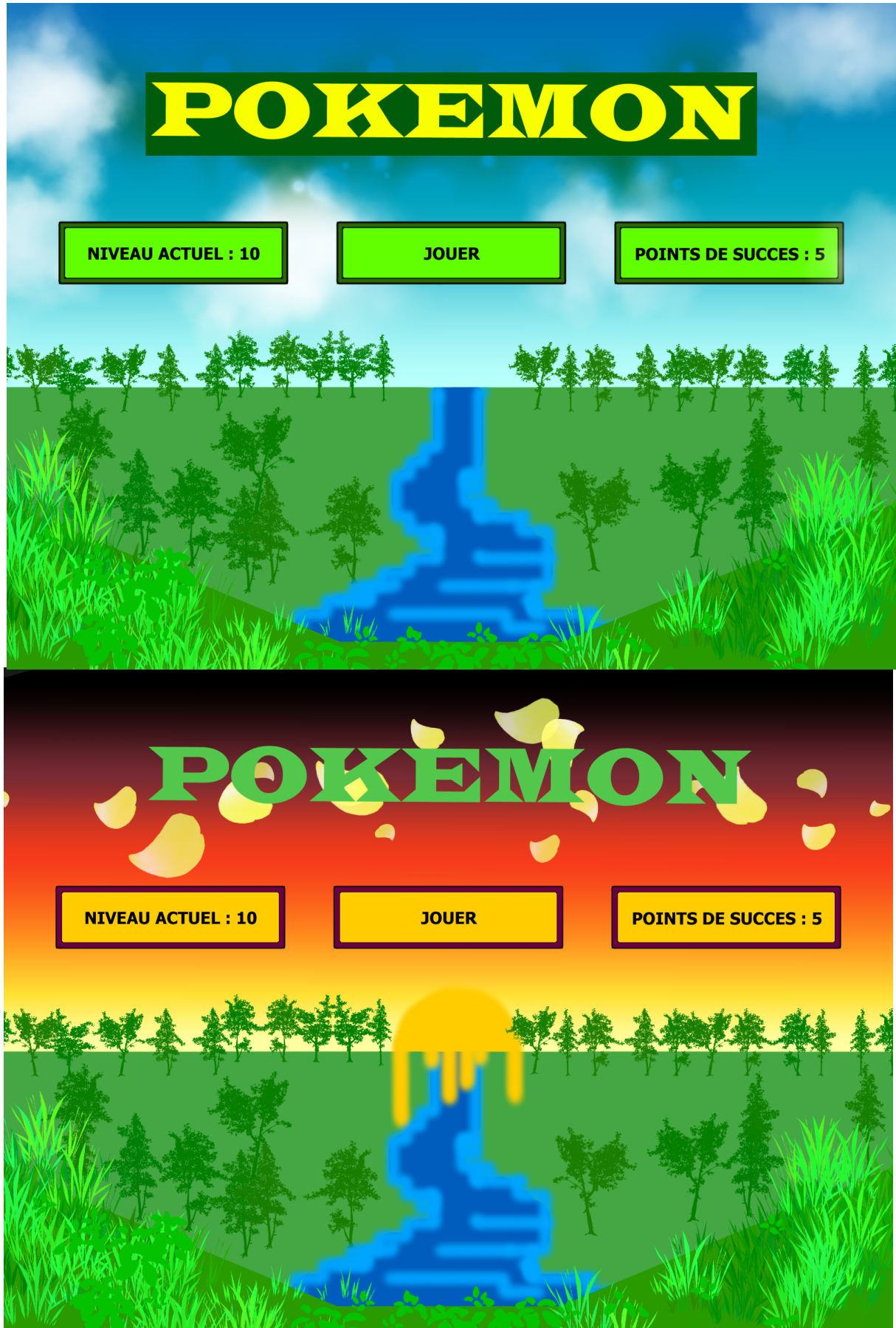
Description des fonctionnalités

Afin de pouvoir créer un RPG nous allons créer plusieurs fonctionnalités:

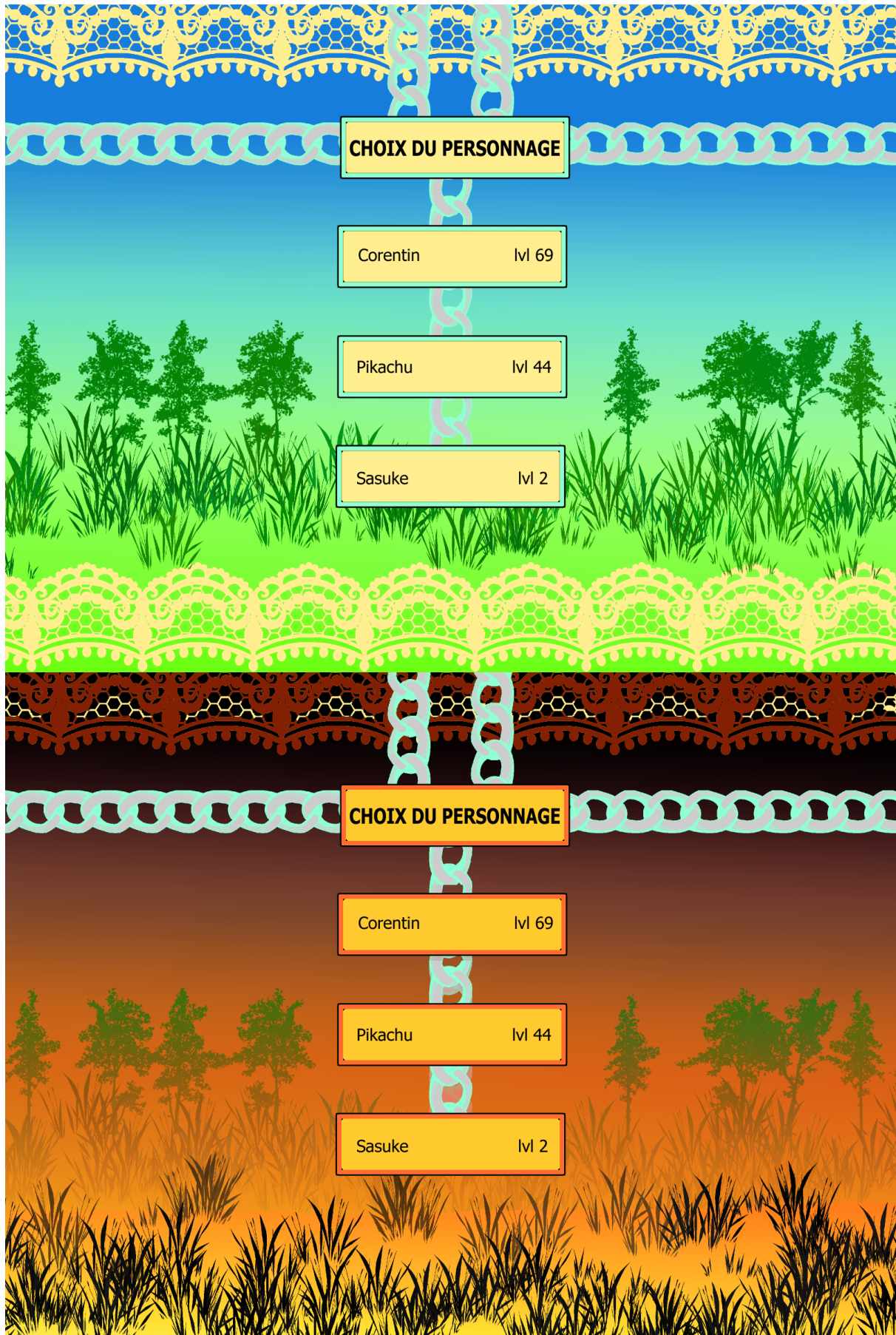
- PNJ (Personnage Non Joueur, inutile, marchand, donneur de quêtes)
- Quêtes (collecte de ressource, extermination de monstres/boss/donjon, escorte ...) avec les récompenses associées (expérience, item, argent ...)
- Récolte de ressources qui réapparaissent après un certain temps (minerais, bois ...)
- Combats Tour par Tour (influence des statistiques/équipement, choix des compétences, utilisation d'item, gain d'expérience ...)
- Accès à une minimap et à un journal de quêtes
- Monture pour se déplacer plus vite

Interfaces utilisateur envisagées

Voici les designs envisagés pour l'écran d'accueil du jeu :



Voici quelques designs envisagés pour l'écran de sélection des personnages (accessible en cliquant sur le bouton jouer) :



Cas d'usage et scénarios

Notre programme est utilisé lorsqu'un utilisateur souhaite jouer à notre jeu vidéo. Soit ce dernier a déjà une partie en cours, auquel cas il peut décider de la continuer, de créer une nouvelle partie ou de supprimer la sauvegarde existante. Ou bien, c'est un nouveau joueur et il lui est proposé de commencer une nouvelle partie.

Tutoriel:

Lors de la création d'une nouvelle partie, le joueur aura accès à un tutoriel lui permettant de comprendre comment jouer et lui présentant les différentes interfaces. Un PNJ (Personnage Non Joueur) lui expliquera ainsi toutes les bases pour pouvoir commencer à jouer.

- Lancement d'un combat d'entraînement avec des bulles d'aides montrant tout ce que le joueur peut faire (attaquer, utiliser un objet, fuir...) et ce qu'il remporte en gagnant le combat (expérience, argent ...)
- Visite des bâtiments et PNJ importants dans un village (boutique d'achat/vente d'équipement/objets, centre de soin pour récupérer ses points de vie, PNJ donnant les quêtes ...)
- Reconnaissance des PNJ utiles pour suivre l'aventure principale, ces PNJ pourront avoir un signe distinctifs (point d'exclamation rouge au dessus de la tête ou autre)
- Explication des statistiques du personnage (attaque, défense, agilité, compétences, niveau ...)

Exemple de quête:

Voici un scénario d'une quête secondaire que le joueur pourra rencontrer durant son aventure:

Le joueur arrive dans un nouveau village et parle à un PNJ lui expliquant qu'on lui a volé un objet qui lui était très cher à côté du village. Cependant, les voleurs sont allés se réfugier dans une forêt voisine, connue pour être dangereuse. N'étant pas assez puissant, il vous demande de l'aide en allant, à sa place, récupérer son objet des mains des brigands. En acceptant cette mission, la quête se rajoute dans sa liste de quête.

Pour la réussir, il devra retrouver les voleurs dans la forêt en combattant les monstres se trouvant sur son chemin. Lorsqu'il les retrouvera, il engagera un combat contre eux (plus compliqué qu'un combat contre un monstre basique). S'il gagne, les voleurs s'enfuiront et lui laisseront l'objet recherché. En retournant parler au pnj qui lui a donné la quête, celui-ci le remerciera et lui donnera de l'argent ou un équipement en échange de sa bravoure.

Annexe : Points qui paraissent compliqués (facultatif)

- Encyclopédie des items en 3D
- Combat en 3D
- Système de sauvegarde de l'avancement du joueur