

Cahier des Charges du Jeu :

Eclipse

Auteur : Eyrollz

Sommaire

- **Le Jeu**

- o Eclipse
- o Scénario
- o Scénario dans le Jeu
- o Gameplay
- o Graphismes

- **Répartition des tâches**

- o Qui fait quoi ?

- **Le Projet**

- o **Partie 1** : Base du Jeu
 - 1.0) Base du Jeu
 - 1.3) Tests et Améliorations/Changements
 - 1.6) Quêtes, suivi et objectifs.
- o **Partie 2** : L'Editeur
 - 2.0) L'Editeur
 - 2.5) Tests et Améliorations/Changements
- o **Partie 3** : Le Jeu
 - 3.0) Assemblages
 - 3.5) Tests et Améliorations/Changements
 - 3.9) Mise en Installation/ Téléchargement
- o **Partie 4** : Et ensuite ?
 - 4.0) Lecture des commentaires
 - 4.5) Mise en place d'un site
 - 4.9) Mise à Jour pour le Jeu

Le Jeu

Eclipse:

Eclipse est un jeu de rôle (rpg) en 2D développé en C++ avec les 2 bibliothèques SFML/boost, les images seront fait en pixel ainsi qu'un éditeur sera disponible pour faire la map du jeu. Le jeu sera gratuit ainsi que Open Source. Pour pouvoir communiquer nous utiliserons Skype ainsi qu'un site qui est mis à disposition mais quelques mise-à-jour sont en cours le voici =>

<http://www.galaxygames.powa.fr/>

les différentes source du jeu seront disponibles sur git hub ; la connaissance de son fonctionnement est donc indispensable et son administration se fera par le Chef de Projet et l'un des développeur C++.

Nous n'imposons pas d'horaire mais nous demandons à ce que vous soyez présent au minimum 2 heures par semaine pour pouvoir avancer sinon nous prendront quelqu'un à votre place.

La plus-part des contributeurs du jeu sont connectés sur Skype le mercredi, samedi et dimanche après midi (à partir de 13h30) sinon le chef de projet peut aussi être disponible le vendredi à partir de 13h00.

Scénario :

Le Scénario du jeu n'est pas très compliqué et suit la plus part des RPG (Jeu de Rôle), il n'est d'ailleurs pas définitif car selon plusieurs personnes, des améliorations peuvent y être insérées ainsi que des changements par le Game designer peuvent être faits.

Attention : Le Scénario ainsi que les noms de Ville et de Personnages ne sont pas définitifs !

Vous avez choisi et crée votre Personnage, maintenant, l'histoire commence.

Un jour comme les autres, vous vous réveillez et sentez la terre trembler. Vous descendez dans le salon et vous vous apercevez que le toit vous tombe dessus, votre frère vient vous aider et sort par un trou dans le mur dans la maison qui donne à la forêt en vous disant :

- Ce sont les Hache deux Os, ils reviennent d'outre-tombe pour nous assiéger.

Votre mère, est morte en sortant par la porte principale de la maison pour voir ce qui se passait dehors.

Une fois au milieu de la forêt avec votre frère, un mort-vivant archer le tue d'une flèche entre les deux omoplates et vous, n'ayant pas la force de vous battre vous fuyez dans la grotte où votre frère s'entraînait, c'est apparemment là qu'il a voulu vous cacher. Vous vous endormez de fatigue ... Quand soudain un homme vient vous réveiller, il a l'air de bien connaître cette grotte.

- Levez-vous, nous n'avons pas le temps de se reposer !
- Mais qui êtes-vous ?
- Gagnarok, je suis venu sauver ma famille lorsque j'ai entendu que les H2O étaient en route pour Lamine, mais je vois que je n'ai pas réussi ... et toi qui es-tu ?
- Je suis <nomPersonnage>, et j'ai été victime de l'attaque.
- Bien. J'ai eu l'habitude d'entraîner de jeunes recrues ici et qui sait, peut-être que l'un d'eux est venu pour se cacher, en fait tu partie ?

Soit vous répondez « oui » soit vous dites que c'est votre frère qui en faisait partie.

Et c'est là que commencera votre aventure dans le Monde de Strangorm.

Vous devrez vous entraîner, vaincre des Dragons et faire de longues quêtes pour pouvoir avoir enfin une chance de reprendre le contrôle de Lamine aux mains des « Hache deux Os »

...

Scénario dans le Jeu:

Voici l'historique du Scénario au sein de l'aventure et des quêtes :

- Les Débuts :

Vous apprendrez les bases du Jeu.

o Petite cinématique

Une petite cinématique du Scénario faite par les Pixel Artistes et le modérateur du Son.

o Entraînement avec Gagnarok

Vous apprendrez la base du Jeu : Les attaques, déplacements, butin ...

o Obtention des 1^{ères} Armes/Armures/Attaques

Vous choisirez votre Arme préféré et vous aurez une Armure qui correspond à votre choix

- Départ pour la première ville :

o Quêtes d'entraînement au corps à corps

Et oui, il va falloir gagner votre vie en faisant des quêtes de tous types que vous apprendrez plus précisément ici.

o Choix de la classe

L'un des moments les plus attendus ! Qu'aimez-vous, le corps à corps et le combat à distance , la magie ou les soins.

o Entraînement et explications aux sorts de classes

Quelques explications et astuces sur votre classe ne feront pas de mal ?

o Obtention d'un cheval

Ce n'est pas tout ça mais, il vous faut un peu plus d'expérience et de force pour pouvoir affronter votre premier Dragon. Tenez ce cheval et allez à la seconde ville, vous trouverez un homme qui vous aidera ainsi que des habitants qui auront besoin d'aide. Revenez lorsque vous aurez atteint le niveau 25.

- Vagabondage :

Du boulot, du travail et des quêtes pour devenir plus puissant.

o Quêtes à résoudre

Le Roi vous demande d'aider les pauvres habitants apeurés par les attaques d'assassins.

o Ça sent le roussie

Le Roi vous demande une dernière faveur, l'aider à tuer les truands de la mine de de Fer et les chasser une bonne fois pour toute de la ville.

o Que la force soit avec vous ...

Le Roi vous récompensera de votre aide en vous donnant une arme de votre choix avec un enchantement de votre choix (feu, glace ...)

- Retour à la première ville :

Ah, vous revoilà !

o Trouver des alliés

La Reine vous demande de réunir 4 de ses combattants éparpiés dans la ville.

o En route !

Allez voir ce Dragon mais attention, AUCUN de vos alliés ne doivent mourir lors du trajet ...

o Le voilà

Tuez Dynamo et lui prendre la pierre d'Eclipse et retournez au village par une invocation de la Reine.

- Cherchez et trouvez :

Cherchez le Dragon Eclipse et vengez vous ...

o Explications

Eclipse est un dragon qui n'apparaît que dans une grotte qui possède une chambre avec un trou laissant passer la lumière de la Lune et du Soleil, trouvez la et faites en sorte de provoquer une éclipse.

o Eclipse

Battez-vous contre ce dragon et faites en sorte de gagner !

o Retrouvailles

Eclipse vous fait perdre conscience Gagnarok viens vous aider. Il vous apprend ensuite que c'est votre père et qu'il a dû servir le Roi Kashik IV lors d'une guerre et qu'il est venu pour sauver Lamine mais que seul son fils est resté vivant.

o Derniers Préparatifs

Après votre combat contre Eclipse la Reine vous donne une arme et un casque en peau de Dragon. Elle envoie aussi sa troupe à Lamine, vous, vous devez tuer le chef des H2O avec votre père qui est déjà sur place.

o Combat Final

Après votre combat contre Eclipse la Reine vous donne une arme et un casque en peau de Dragon. Elle envoie aussi sa troupe à Lamine, vous, vous devez tuer le chef des H2O avec votre père qui est déjà sur place. Vous y allez et voyez que votre père est mort en essayant de défendre une personne, apparemment elle est partie. Vous vous battez et lui enlevez 75% de sa vie mais hélas il vous gèle sur place et viens vers vous pour en finir, et voilà que vient la personne de tout à l'heure et vous

dégèle, c'est votre frère ! Il n'est pas mort ! Vous pouvez maintenant en finir avec votre ennemi.

O Fin

Un petit scénario de fin montrant votre village sous votre commandement et dans la bonne humeur.

Gameplay:

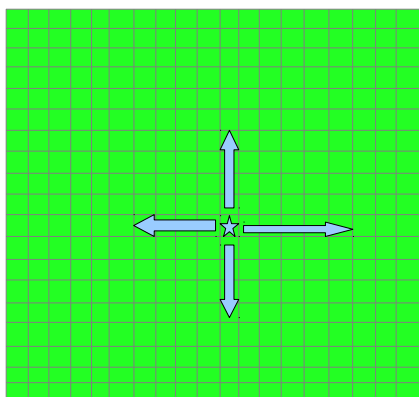
Le Gameplay d'Eclipse ressemblera un peu à celui de Pokémon dans certains cas.

- Le Personnage :

Eclipse étant un RPG, votre personnage aura une barre de vie et de mana, des pièces d'or, de l'expérience, un inventaire, une arme (épée à deux mains, bâton, arc/épée à une main) et une armure (tête, jambes, bras, torse). Vous pourrez au long du jeu enchanter votre arme/armure. Vous pourrez aussi choisir le nom de votre personnage

- Les Déplacements:

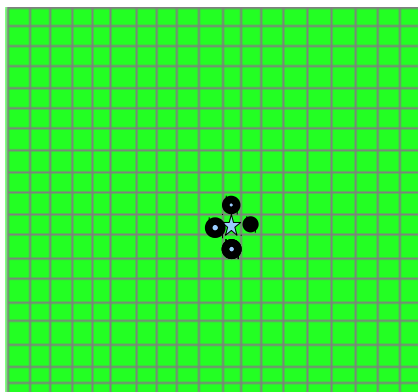
Le Jeu sera en 2D et la vue sera de haut, nous avons donc choisis de faire en sorte que les déplacements soient par « cases » grâce aux flèches de votre clavier.



Certaines montures dans le jeu vous permettront d'augmenter votre vitesse de déplacements au sol (chevaux, étalons ...). Eclipse étant un jeu en 2D les sauts ne seront pas disponibles.

- Les Combats:

Les combats seront en temps réel contre des IA (l'ordinateur). Pour attaquer un ennemi au corps à corps il faut qu'il soit une case devant/derrière/à droite/à gauche (de) vous (certaines attaques vous permettront d'attaquer votre ennemi sans que vous soyez face à lui).



Les arcs et certaines attaques magiques pourront atteindre votre cible à distance (il y a une certaine limite de distance avant que votre attaque ne disparaisse).

Tout au long du jeu le personnage principal apprendra de nouveaux sorts mais vous ne pourrez pas lancer des sorts lorsque vous serez près de votre cible ; il faudra être à distance.

Lorsque vous gagnez un combat, vous gagnez une certaine somme d'expérience ainsi qu'un butin aléatoire.

- Les Achats/Ventes:

Il y aura plusieurs boutiques dans le jeu qui permettront de vendre et acheter des objets (potions, armes, armures...)

Vous pouvez gagner de nombreuses pièces d'or lors de vos combats ou en ouvrant des trésors cachés.

- Les Enchantements:

Lors de vos quêtes et aventures vous trouverez et gagnerez de nombreux enchantements pour vos armes et armures. Les enchantements augmenteront la force, l'agilité et la vie.

- Les Ennemis:

Les ennemis seront essentiellement des humanoïdes mais aussi de morts-vivants et de quelques animaux.

Graphismes:

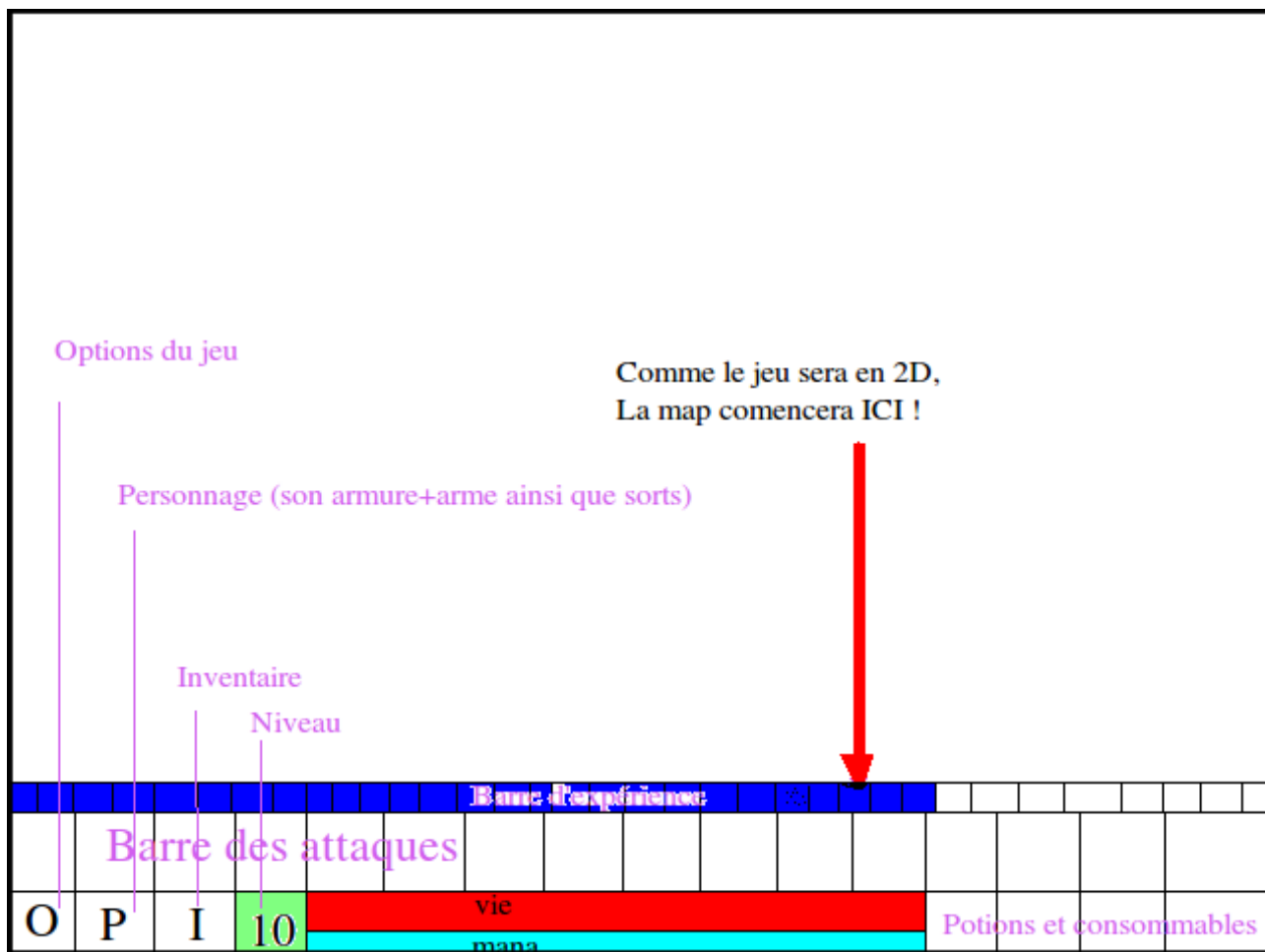
Les graphismes seront fait en Pixel Art c'est à dire avec des pixels. Il y a trois types d'entité à dessiner :

- Les entités (armes, armures, arbres, maisons, ainsi que le décors d'intérieur et d'extérieur)
- Les Maps (textures tel que la verdure, la terre, l'eau ,les grottes ...)
- Les Vivants (Mobs, humanoïdes, animaux ...)

Un éditeur sera disponible pour faire les maps du jeu et y insérer quelques entités.

Le jeu sera en plein écran mais si la SFML ne permet pas d'ouvrir de fenêtres dans une fenêtre en mode plein écran, le jeu sera en mode fenêtré mais prendra toute la place de l'écran.

- L'interface du jeu:

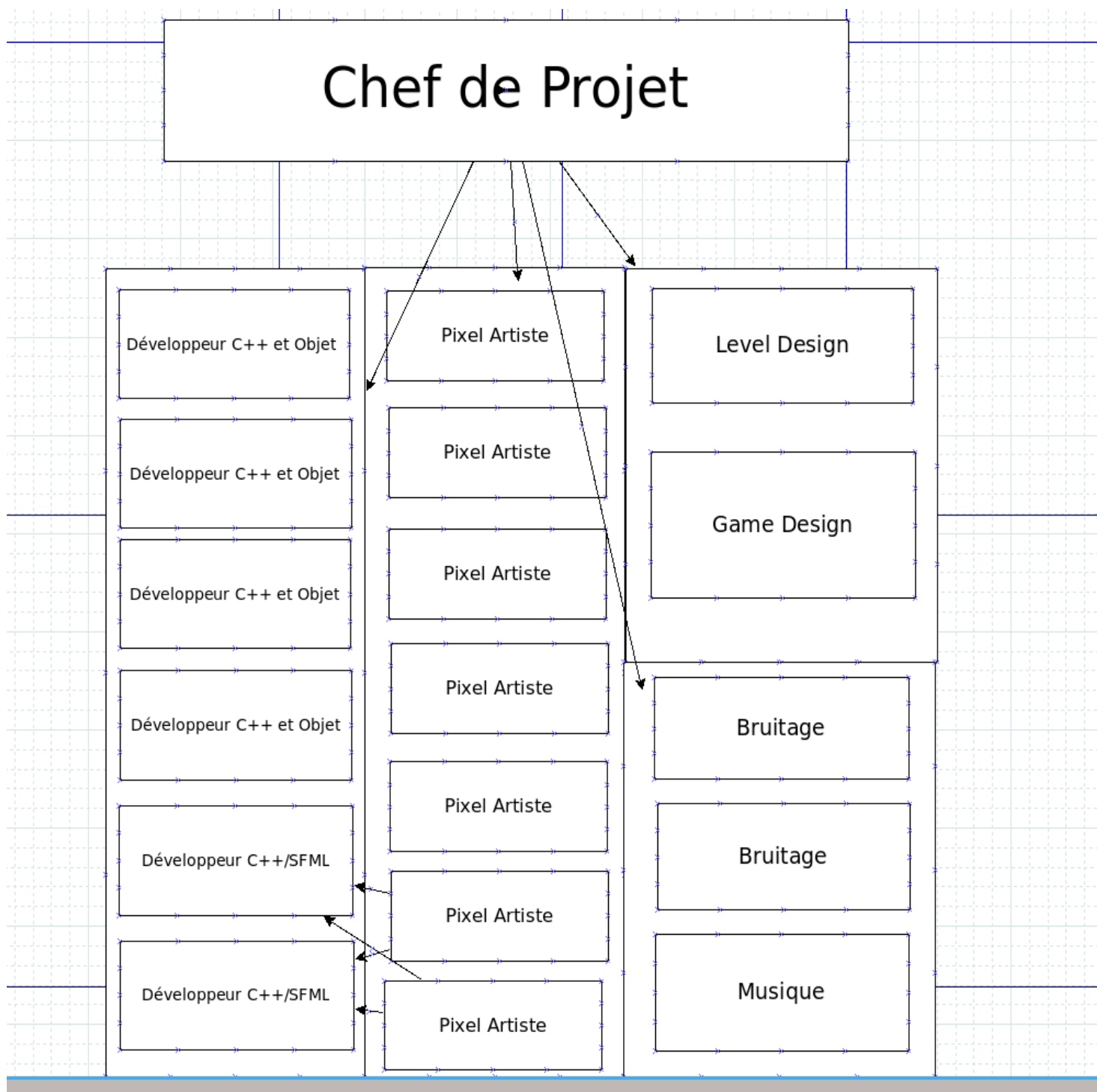


Comme le jeu sera en deux dimensions il est indispensable que le joueur voit la carte en entier sans interfaces tel la carte.

La Répartition des tâches

Qui fait quoi ?

Voici la répartition des rôles :



Il y a quatre secteurs (Le Game/Level Design exclu):

Chaque secteur aura son propre groupe sur Skype et section sur le site pour pouvoir communiquer.
Il y aura bien sûr un canal général pour parler de l'avancement et poser des questions à propos du

projet.

Voici quelques exemples de ce que nous attendons de chacun des trois secteurs ; les détails seront bien sûr fournis par le Chef de Projet et gérées par un administrateur dans chaque secteur. (Le plus expérimenté sera nommé administrateur de sa section, il devra donc parallèlement à son travail, gérer l'avancement des tâches par son groupe.)

Développement du Jeu :

Dans cette section nous allons nous occuper de faire tous les développements Objet du Jeu (Personnages, Mob ...).

La convention principale est la camelCase (nomVariable, NomClasse, _NomStructure, NOMCONSTANTE, NOMDEFINE), les commentaires seront écrits en français. Les autres conventions seront nommées au pire des cas par les développeurs.

Nous utiliserons la bibliothèque boost et SFML

Voici le travail à faire par les Développeurs C++/Objet:

- Conception et hiérarchisation (héritage) des différentes classes.
- Codage des différentes Classes (dont les classes Arme, Armure, PersonnageBase, Hero, PNJ, Monstre...).
- Positionnement des entités dans la fenêtre.
- Déplacement des entités dans la fenêtre.
- Coordination des éléments du jeu (image, son et le jeu).
- Les taux de «Loot» (de tomber sur) un objet.
- Les éléments logiques (vie, potions, enchantements, or et mana).
- Les chargements et sauvegardes du jeu.
- Le Moteur du jeu.

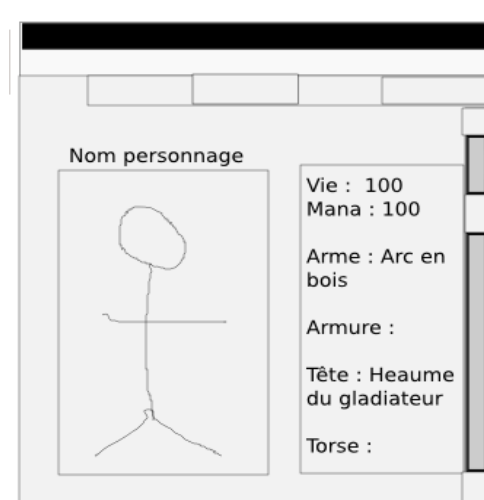
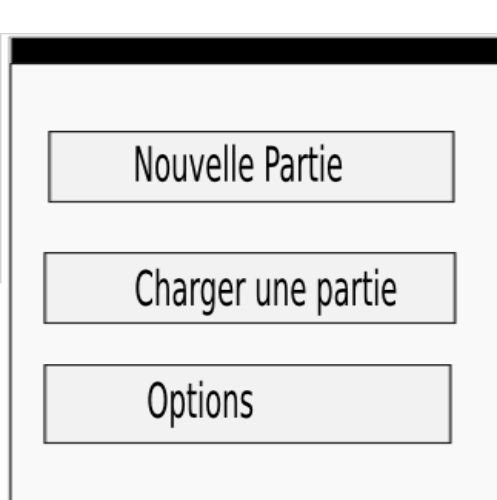
Développement SFML :

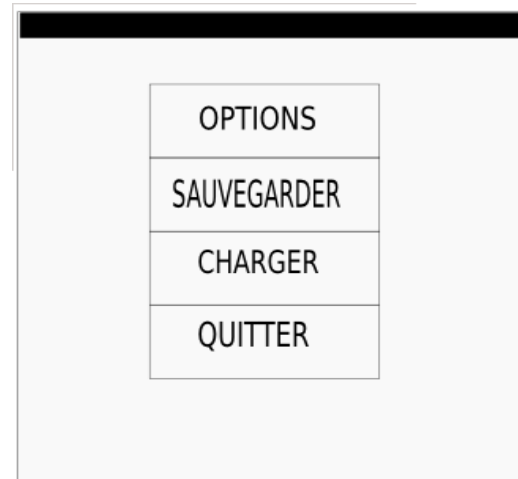
Dans cette section nous allons gérer la bibliothèque SFML (Boost étant gérée par les programmeurs C++/Objet) ainsi que le Blitting, les tailles de la fenêtre et les tests.

Le travail à fournir :

- Conception des différentes fenêtres dont :
 1. La Première fenêtre (avec les Options, Jouer, Charger et Quitter)
 2. L'HUD cité précédemment.
 3. Les fenêtres de jeu (Inventaire, Options, La Carte, Dialogues/choix, Achats/Ventes ...)
- Les coordinations entre les images et la fenêtre.
- Les Boutons et l'interface graphique (à noter que cette tâche s'effectuera à l'aide de deux Pixel Artistes.

Voici un exemple de fenêtre que les Développeurs C++/SFML auront à faire :





Nous vous rappelons que toutes les images doivent être dessinées en pixel (64 x 64) peu importe

leur extension (nous favorisons les .bmp et .png).

Les différentes tâches sont :

- **Les textures dont :**

1. terre
2. herbe
3. eau1
4. eau2
5. grotte
6. route
7. ville

- **Des entités dont :**

1. rocher
2. arbre
3. buissons
4. maisons (x5)
5. herbes hautes
6. trésor
7. butin
8. or
9. fleurs
10. meubles,lits,,,
11. escalier
12. portes
13. chaises
14. barrières (droite, gauche, haut et bas)

- **Les Personnages, monstres, armes et Armures (qui doivent tous être dessiner en SPRIT c'est-à-dire :**

1. En vue de droite
2. En attaque de droite
3. En vue de gauche
4. En attaque de gauche
5. En vue de haut
6. En attaque de haut
7. En vue de bas
8. En attaque de bas

- **Voici quelques exemples :**

1. Humanoïdes H/F (2 coupes chacun / 4 couleurs pour chaque coupe)
2. morts-vivants
3. lion
4. tigre
5. mouton noir/blanc
6. dragon
7. cerf
8. épée (le jeu ne dispose QUE d'épées à DEUX mains.
9. Arc
10. armure (casque, torse, bras et jambes)

- **Ne pas oublier les images de :**

1. sorts
2. armes
3. armure
4. potions
5. etc ...

Game/Level Design :

Le rôle de ces deux personnes est assez parallèle, le Game Designer se chargera de faire (ou refaire) le scénario ainsi que d'attribuer des noms aux différents entités du jeu (nom pour les vendeurs, dragon ...) alors que le Level Designer se chargera de faire la Map du jeu (en maquette) pour que les développeurs puissent la « matérialiser » avec un éditeur que nous programmerons.

Les Musiciens :

Les 3 Musiciens se chargeront de faire des bruitages tel que les bruits de :

- portes
- monstres
- animaux
- vent

ainsi que l'ambiance :

- taverne
- dehors
- grotte
- combat final
- etc

Les Musiciens ainsi que le Game et Level Designer travailleront de la même façon sur tout le projet. Le Game Designer veillera à ce que le jeu suit bien le scénario, que les noms de Personnages et autres soient respectés.

Le Level Designer interviendra lors de la conception de l'éditeur pour faire la map final mais pour cela, il doit d'abord avoir déjà fait un croquis de base.

Le Projet

o **Partie 1** : Base du Jeu

C'est dans cette partie que nous feront les premières classes/dessins/tests ; ce seront les fondements du jeu qui seront étudiés, c'est donc une partie qui fera les « piliers » du Jeu.

Nous vous rapelons que ceci est un résumé des tâches et que si vous voulez avoir le détail il faut aller sur le site <http://www.galaxygames.powa.fr/> .

▪ **1.0) Base du Jeu**

Dans cette partie voici le rôle de chacun :

Développeurs C++ et Objet :

- La classe « PersonnageRoot » ainsi que ces attributs et méthodes
- S'occuper des autres Classes et structures
- Les Armes
- Les Armures
- Les Sorts
- Les Quêtes ainsi que leur suivi
- Les PNJ ainsi que les dialogues graphiques
- Inventaire
- Butin / taux du Butin
- Structure « _Consommable »
- Déplacements (Tests de collisions)
- Positions (x;y) des Personnages dans la fenêtre
- Moteur du Jeu

Développeurs C++/SFML :

- Initialisation de la SFML
- Bliting
- Déplacements graphiques
- Zone dans la fenêtre pour les dialogues
- Barre pour la vie et mana
- fenêtre dans le Jeu (Inventaire, options, quêtes en cours, voir son Personnage)
- Son (voix, coups, ambiance)
- Les collisions

Les Pixel Artistes :

- Personnage (nous verrons lequel prendre)
- Structure (Arbres, Armes, Armures et quelques Maisons)
- Textures, Butin, Coffre trésor.

Vous pouvez bien-sûr voir quelques exemples de dessin à faire plus haut mais tout les détails du travail sera sur le site plus précisément dans le forum .

▪ **1.3) Tests et Améliorations/Changements**

Ici nous ferons un test pour vérifier :

- Les Déplacements
- Attaques / Résistance
- Bliting
- Suivi de quêtes
- Les PNJ proposant des quêtes
- Les dialogues
- Les pointeurs
- Les collisions

▪ 1.6) Quêtes, suivi et objectifs.

Ici ce seront surtout les développeurs qui travaillerons sur les création de quêtes et objectifs ainsi que quelques tests sur ceux-ci.

o **Partie 2** : L'Editeur

Ici nous allons commencer à faire l'éditeur pour Bliter les Maps grâce à une fenêtre d'édition. A la fin nous devons pouvoir créer une Map avec des PNJ, quêtes , textures et entité (arbres, maisons ...)

Il faudra donc d'abord faire la fenêtre, y insérer les coordinations (si le Level designer procède à un clic gauche, il se passe tel chose ...)

▪ **2.0) L'Editeur**

Les rôles :

Les Développeurs C++/SFML :

- Associer les textures et objets à la fenêtre
- Créer des widget pour la fenêtre
- Sauvegardes du Jeu
- Chargements des Parties

Les autres personnes nous aiderons à tester l'éditeur.

▪ 2.5) Tests et Améliorations/Changements

Ici nous allons essayer de faire une map avec des quêtes, pnj maisons, mob et nous allons tester le mini-jeu avec un personnage pour voir si tout fonctionne bien.

o **Partie 3** : Le Jeu

C'est la Partie qui sera surtout un assemblage des deux autres.

▪ 3.0) Assemblages

Les deux groupes de développement :

- Commencer à créer les quêtes en rapport avec le scénario
- Créer les différents PNJ de l'histoire
- Créer des Mobs
- Mettre une cinématique de début et de fin (si des personnages si connaissent)
- Gérer les sauvegardes et chargement
- La fenêtre de début ainsi que les autres (Inventaire, menu, caractéristiques personnage, barre des sorts/vie/mana...)
- Mettre du Son dans le jeu

▪ 3.5) Tests et Améliorations/Changements

Chaque personne du staff testera le jeu du début à la fin pour identifier les éventuels bug. Nous laisseront aussi une dizaine de personnes y jouer et si il n'y a toujours pas de gros problèmes nous passons à l'étape suivante.

▪ 3.9) Mise en Installation/ Téléchargement

Nous allons créer un installateur du jeu et nous le mettrons en téléchargement dans un site qui est presque fini.

o **Partie 4** : Et ensuite ?

Cette partie sera consacré à une éventuelle mise à jour du jeu avec des ajouts.

Pour l'instant le Jeu n'est pas encore terminé donc il n'y a pas eu de décisions à propos de ce sujet.

- 4.0) Lecture des commentaires
- 4.5) Mise en place d'un site
- 4.9) Mise à Jour pour le Jeu