



Projet Rogue-like

Hugo Bernard
Clément Boulet
Armand Perignon
Nathan Laouer
Blot Tristan



Sommaire



Présentation du sujet

Cahier des charges
Étude de l'existant

Conception

Diagrammes d'activités, cas d'utilisation
User story

Fonctionnalités Site Web

Comptes
Paramètres
Tables des records

Fonctionnalité In-Game

Exploration
Système de combats

Divers

Technologies choisies





01

Présentation du sujet

Présentation du cahier des charges



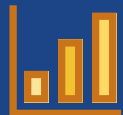


Concept



Rogue-like

Réalisation d'un jeu type
Rogue-like



Difficulté croissante

Le jeu doit être de plus en plus
difficile



Labyrinthes générés

Génération de labyrinthes
générés aléatoirement

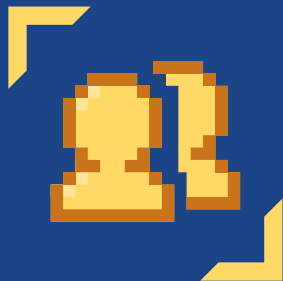


Fonctionnalités externes

Compte, historique,
récompenses



Technologies autorisées



Front End

Technologies web standards (JS, HTML, CSS) et/ou Technologies mobiles (Flutter)
Pas de framework de gaming pré-existant



Back End

Serveur Nodejs, Docker, API Rest, MongoDB / MySQL, Socket.io ...



02

Présentation du sujet

Étude de l'existant





Origine Rogue-like



Rogue (1980) ->



Perte de progression

En cas de game over, toute la progression de la partie est perdue



Génération procédurale

Le jeu est principalement construit de manière procédurale afin que chaque partie soit différente



Pas de fin

Le jeu continue tant que le joueur peut survivre / gagner



Rogue-lite



Évolution au fil des parties

Certaines choses se débloquent au fur et à mesure du jeu comme des objets, des ennemis, des étages...



Plus accessible

Le jeu est plus accessible à un large public avec des aspects moins punitifs et qui donne plus envie d'enchaîner les parties



Fin définie

Le jeu a en général un étage final avec un boss final

Exemple de Rogue Like

The Binding of Isaac



Darkest Dungeon



Slay the spire



FTL







The Old Road

Find your way to the Hamlet.





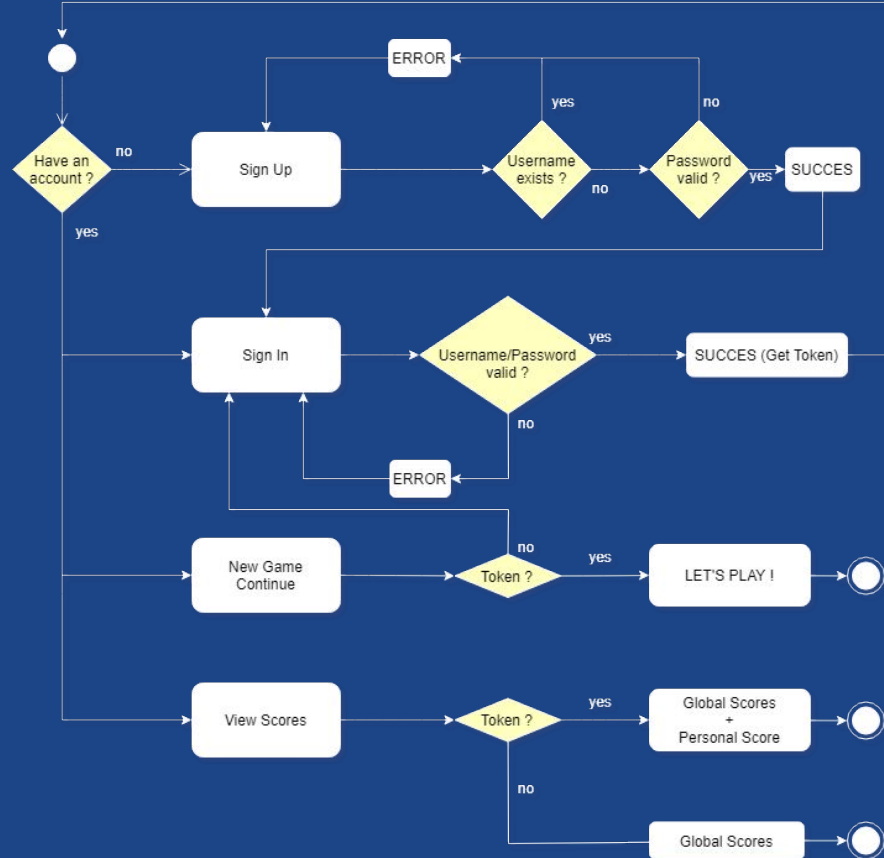
03

Conception

Diagrammes, User story



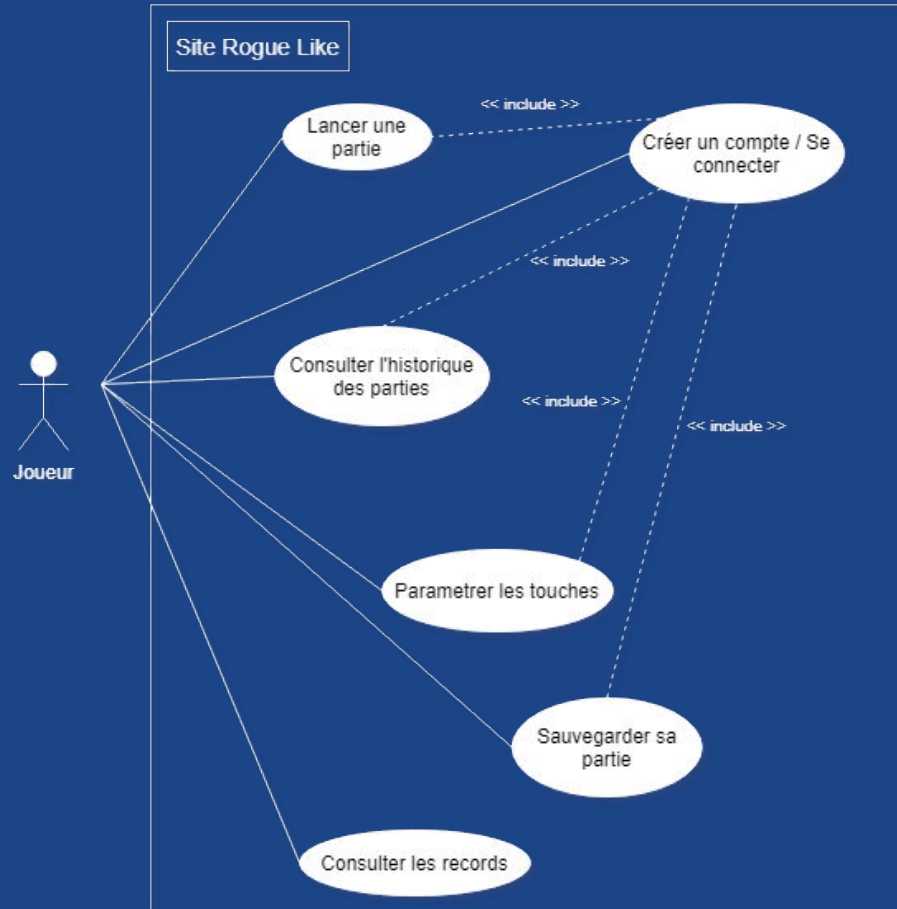
Diagramme d'activités



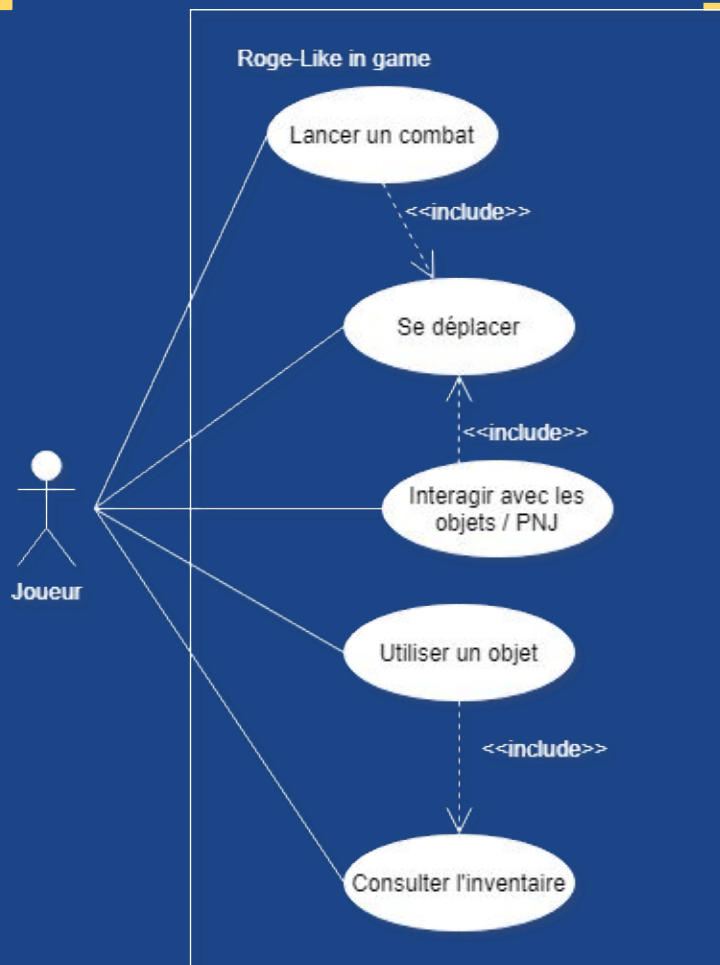
User Story Mapping

User Persona	Joueur Occasionnel	Joueur Régulier	Joueur hardcore	Speedrunners				
User Activities		Consulter l'historique des parties	Consulter les records	Paramétrer les touches	Sauvegarder la partie	Jouer une partie		
In Game Activities							Se déplacer	
User Tasks	Inscription / Connexion	Se rendre sur l'onglet "historique des parties"	Se rendre sur l'onglet "historique des parties"	Aller des paramètres	Cliquer sur "sauvegarder"	Cliquer sur "lancer une partie"	Appuyer sur les touches de déplacement	
User Stories	Vouloir jouer	Voir l'historique des scores	Consulter les records	Changer les touches par défaut	Terminer la partie à un autre moment	Commencer une nouvelle partie	Changer de salle	
In Game Activities	Ramasser un objet	Consulter l'inventaire	Utiliser un objet	Lancer un combat	Lancer une attaque de base	Lancer une compétence	Parer une attaque	Choisir sa cible
User Tasks	Interagir avec l'objet	Ouvrir le menu de l'inventaire	Cliquer sur utiliser l'objet	Interagir avec un monstre	Cliquer sur "attaque de base"	Cliquer sur la compétence	Cliquer sur parer	Sélectionner la cible
User Stories	Ramasser du soin	Voir les objets ramassés	Se soigner	Récupérer le coffre derrière le monstre	Attaque basique	Attaque puissante	Se défendre	Cibler un monstre en particulier

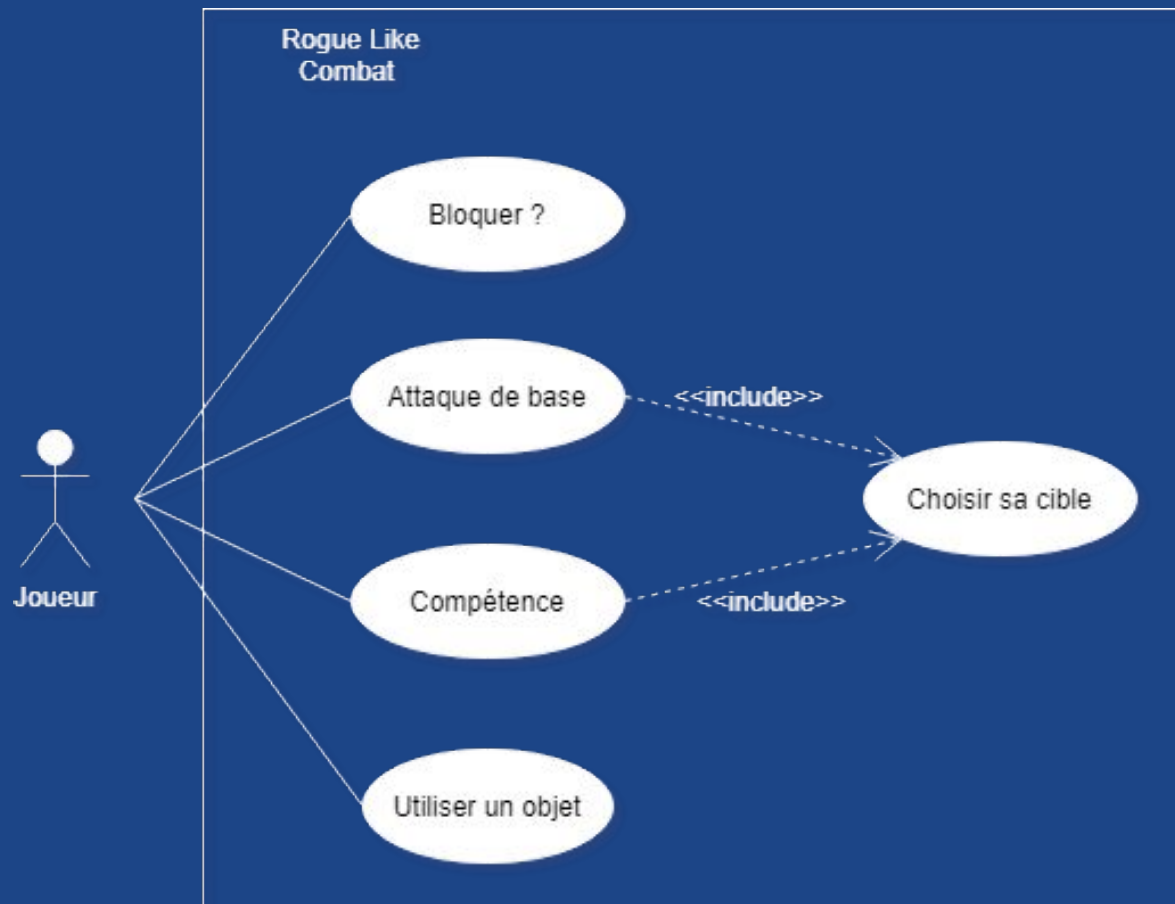
✚ Cas d'utilisations site ✚



✚ Cas d'utilisations in-game ✚



✚ Cas d'utilisations combats ✚



Identité du jeu

- Fantaisie / Culinaire
 - Système de thème d'étage avec ses monstres, objets, décors
- Jeu solo
 - Fonctionnalité de "race"
- Temps réel pour l'exploration
- Tour par tour en combat



K'Roi ssant
et un sbire





04

Fonctionnalités du site





Site



- Créer une compte / se connecter
- Consulter les records
- Paramétrer les touches
- Lancer une partie
 - Ou reprendre si une sauvegarde existe



05

Fonctionnalités in game



Fonctionnalités

- ❖ Tour par tour
- ❖ Compétences
- ❖ Combinaisons (Recettes)
- ❖ Objets
 - Equipements
 - Ingrédients
 - Consommables
- ❖ Rassasiement des ennemis ou tuer les ennemis
 - Système de run Génocide / Pacifiste



Influences

UNDERTALE™

deltarune™





Fonctionnalités



Tableau de résumé de la partie

- Objets obtenus
- Nombre d'étage
- Monstres rassasié
- Monstres tués

Système de sauvegarde régulier

- À tous les tours
- Changements d'étage



06

Divers



Technologies prévu d'utilisation





Technologies prévues



Front End

HTML, CSS, JS/TS



Back End

Nodejs, Express,
TypeScript



express

Divers

GitHub, divers linters (déjà
en place)



Non-définitif

Merci de votre attention

CREDITS: This presentation template was created by Slidesgo,
including icons by Flaticon, and infographics & images by Freepik

