

Hugo Bernard
Clément Boulet
Armand Perignon
Nathan Laouer
Blot Tristan

Rapport de conception

Projet Rogue-Like

Sommaire

1. Définition du projet
2. Diagramme d'activité
3. Diagrammes d'utilisation
4. User story mapping

I. Définition du Projet

Notre projet est un jeu de type "Rogue-like", le joueur contrôle un personnage et va devoir explorer un donjon infesté de monstres, les combattre et gravir les étages. Au fur et à mesure de la partie le joueur gagne de l'expérience et de l'or qu'il pourra utiliser pour améliorer son personnage afin d'aller le plus loin possible dans l'aventure.

A. Caractéristiques

Nom :

Univers :

- Fantaisie
- Culinaire

Système de jeu :

- Tour par tour en combat
- Temps réel hors combat

Nombre de joueur : Solo

Contrôles :

- Clavier hors combat (Déplacement)
- Souris en combat (Choix des actions)

ATH

- Barre de stats (vie / énergie / munition / mana) ?
- Timer In-Game
- Mini-map ?
- Inventaire actif (style "Noita") ou passif ("Isaac" / "Gungeon") ?

Map

- Génération procédurale via paterne

B. Fonctionnalités

Must have

Système de combat

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

Génération récursive

- Système de "biome/zone"
- Génération aléatoire (labyrinthe)

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

Should have

- Tableau des records
- Système de pause

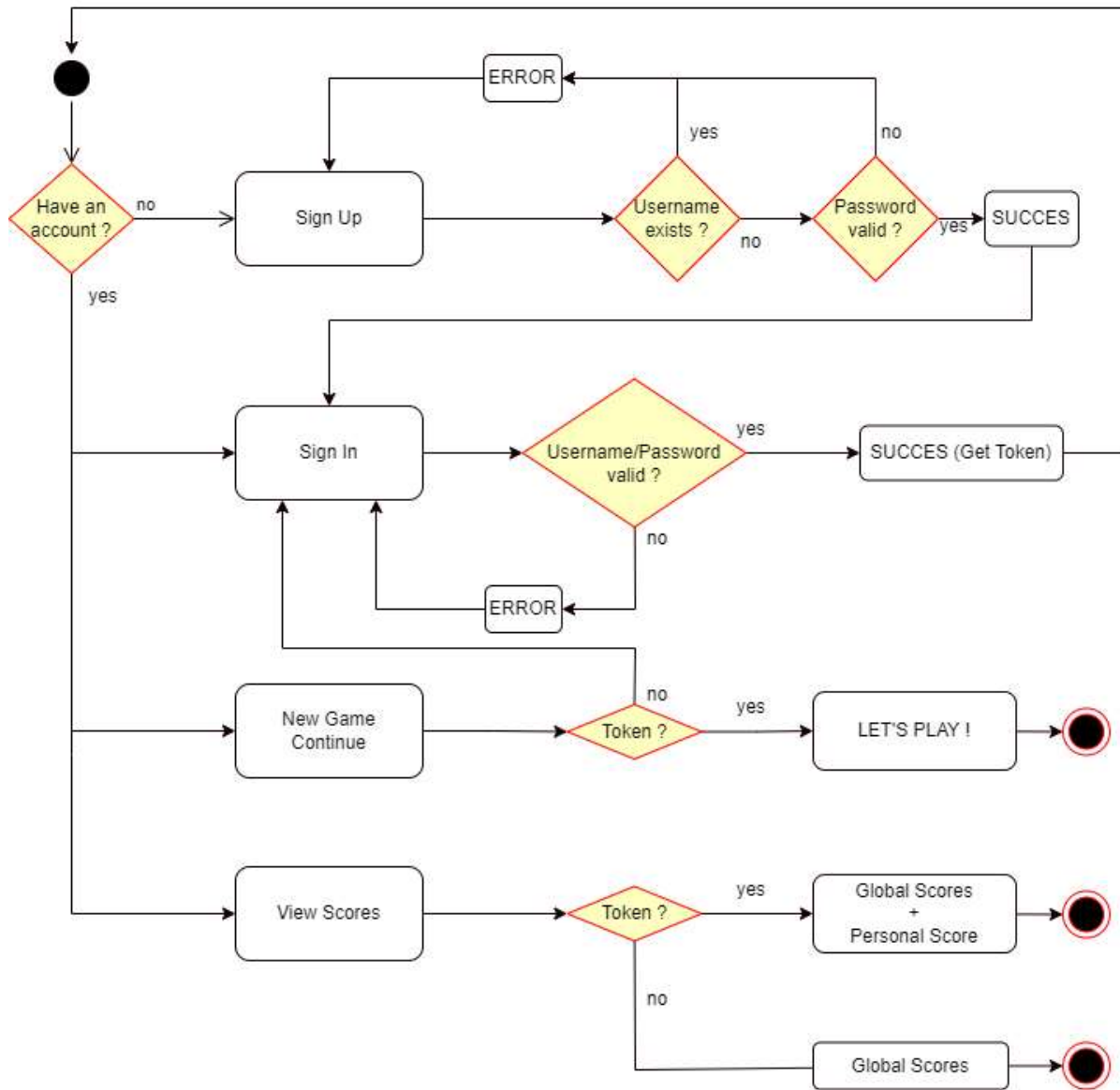
Could have

- Possibilité de jouer sans être connecté
- Plusieurs personnages jouables

Will not have

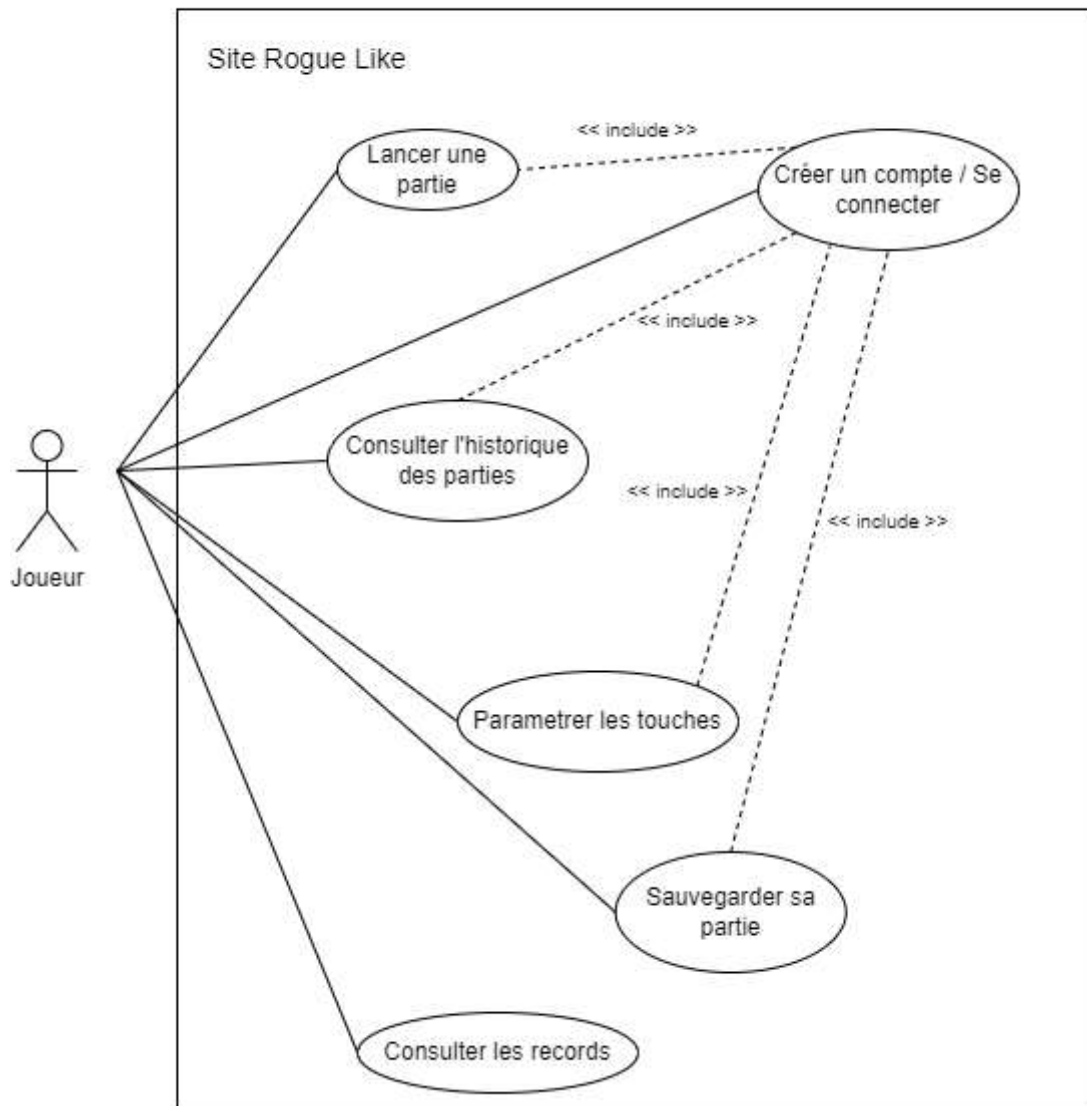
- Jeu en ligne (en coop)
- 3D

II. Diagramme d'activité

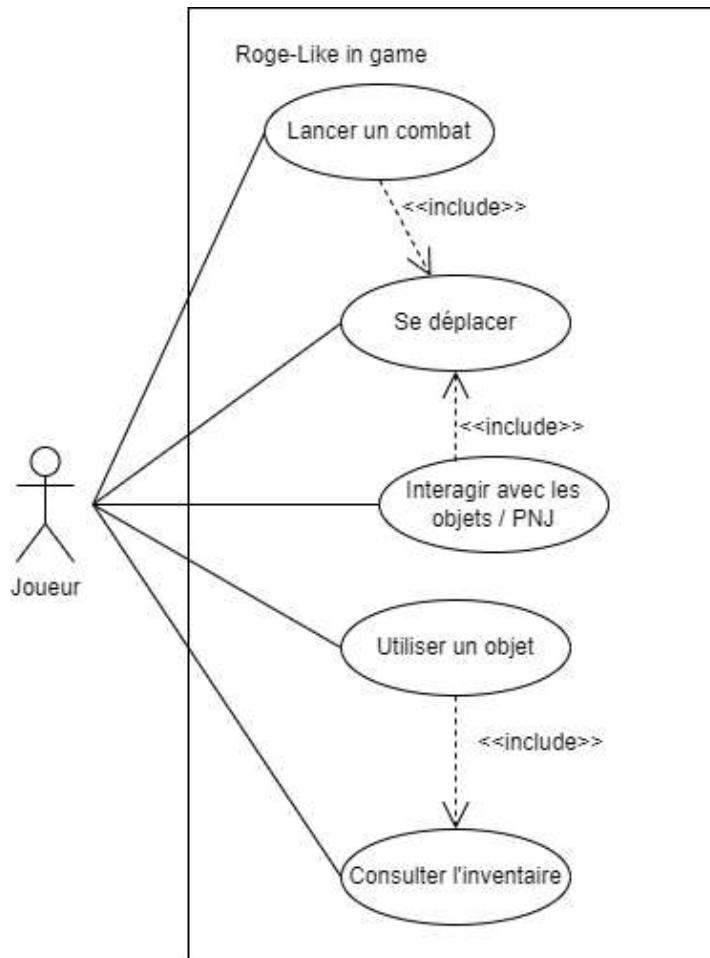


III. Diagrammes de cas d'utilisations

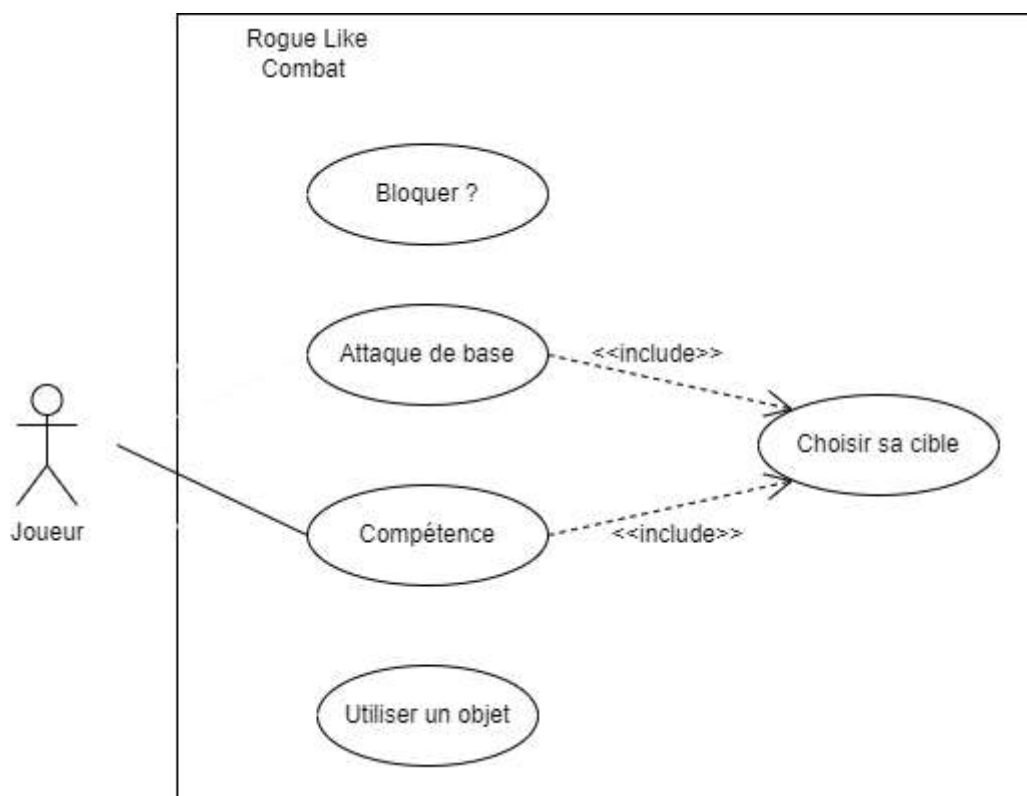
A. Cas d'utilisations site



B. Cas d'utilisation en jeu

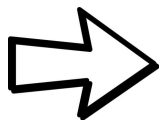


C. Cas d'utilisation en combat



IV. User story

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 les 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	Commencer une nouvelle	Changer de salle



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
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
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