

Cahier des charges – Projet jeu vidéo – Userspec/spef

Ce que l'on veut faire :

- Traverser une map en interagissant avec des objets (par énigme) et des monstres (par combat) pour gagner des récompenses / devenir meilleur et faire des donjons plus durs.

Ce que l'on a :

- un personnage qui se déplace à la troisième personne
- une map qui se charge aléatoirement
- Des interactions avec des objets
- Les différents entités du jeu
- Différentes classes de personnage (1 classe de mage).
- Des Status (Buffs et Débuffs).
- Mécanisme de projectiles linéaires.
- Système d'équipement
- Lecture de fichiers JSON
- Rendu visuel (club et salle de dj : importation de prefab gratos).

Comment on y arrive ?

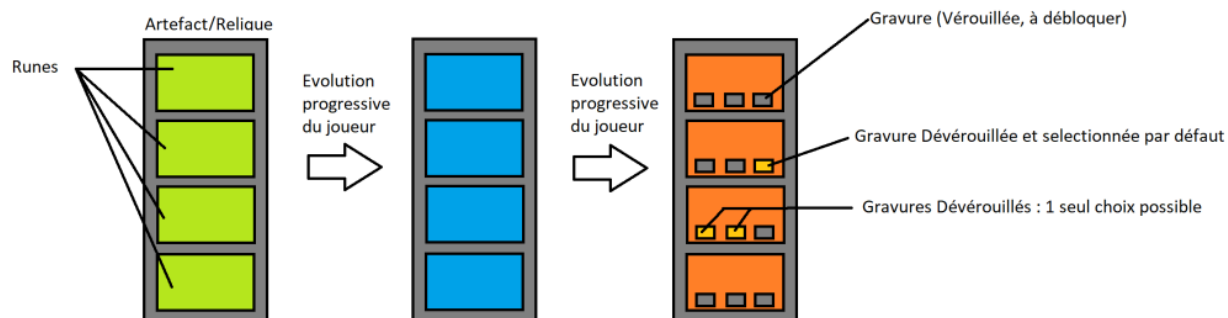
- 1) Wiki ! **13 points**
- 2) Une autre Classe (Comprendre et maîtriser le travail d'autrui). **9 points**
- 3) GUI (besoin de savoir ce qui lui est associé). **8 points**
- 4) Unity Test tools (Mettre en place). **4 points**
- 5) Différentes pièces d'équipement (Comment profiter des bonus de l'équipement). **En cours**
- 6) Fiche perso.
- 7) Système de drop (Loot).
- 8) Système monnaie.
- 9) Networking – (exploration du networking : compréhension).
- 10) Système de pièges

to be continued ...

To do : Prochain sprint

- Wiki (Partie Générale)
- Nouvelle Classe (Détachée de Myri)
- GUI
- Unity test tools (DL de l'asset et compréhension de son fonctionnement)

Blueprint : Relique/Artefact



Blueprint : les Runes

- Rune commune :**
1 statistique secondaire faible, bridée.
Changeable contre composants.
- Rune rare :**
2 statistiques secondaires **différentes** rares, bridées,
Changeables contre composants
- Rune puissante :**
2 statistiques secondaires **différentes** puissantes, bridées,
Changeables contre composants
1 statistique tertiaire, bridée, changeable contre composant
Possibilité de débloquent des Gravures légendaires

Blueprint : Les Gravures

- Gravures bloquées :**
Aucune sélectionnable pour le Champion incarné
- Gravures débloquent :**
Une seule sélectionnable, améliore un sort/caractéristique du champion incarné
- Champion 1 ↔ Champion 2**
Les Gravures sont unique par champion.
Les Gravures débloquent sont toujours disponibles meme si changement de champion.
Les gravures débloquent sur un champion ne sont pas disponibles sur un autre champion.

Statistiques secondaire : Hâte, critiques, CD reduction...
Statistiques tertiaires : Move speed, chance loot