**Université Saad DAHLAB - Blida 1**

**Faculté des sciences**

**Département d’Informatique**

**Domaine :** Mathématique et Informatique

**Filière :** Informatique

**Spécialité :** Sécurité des systèmes d'information

Sujet :

Création d’un jeu MMORPJ

Cahier de charge

Mémoire présenté par :

* MEHAL Anis
* MEDERBEL Sofiane
* BENARBIA Abdelmalek
* DIAB Mehdi
* ISMAIL Abdelhafid
* HABABOU Mounir

Encadré par : Mme BOUSTIA Narimene

1. **Cahier de charge**
2. **Les tâches :**

* Admin :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tache | Conception  (jours) | Implémentation  (jours) |
| Créer un monde | 15 | 20 |
| Créer de nouveaux types de monstres | 7 | 5 |
| créer les différents Dungeon des mondes | 15 | 15 |
| Administrer les comptes des abonnés | 10 | 10 |
| Confirmer les Paiements | 7 | 10 |
| Consulter les rapports (rapport de signalement, rapport de bug) | 5 | 7 |
| Gérer le magasin des items | 10 | 15 |
| Gérer les différents événements (création de l'événement ses règles …. ) | 15 | 15 |

* Joueur :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tache | Conception  (jours) | Implémentation  (jours) |
| S'inscrire et créer un personnage et choisir sa classe. | 10 | 10 |
| Récupérer son compte par email en cas de perte du mot de passe | 7 | 10 |
| Réalisé différentes actions (attaquer, déplacer, utiliser un objet) | 5 | 12 |
| Gérer leur inventaire (sac à dos, …) | 5 | 10 |
| Acheter des objets (arme, vêtement) ou point d’action illimité | 10 | 12 |
| Échanger des objets avec d'autres joueurs | 5 | 5 |
| Vendre ses objets contre de l'or dans le magasin | 7 | 10 |
| Envoyer des messages | 5 | 7 |
| Entamer une discussion | 10 | 15 |
| Participer au chat général | 10 | 12 |
| Signaler un compte | 3 | 3 |
| Reporter un bug | 3 | 5 |
| Réputation | 7 | 10 |
| Consulter son profil (voir le nombre de ses XP et son niveau et ses détails) | 5 | 7 |
| Possibilité d’ajouter des amis | 6 | 8 |
| Consulter la liste d’amis | 5 | 7 |
| Possibilité de rejoindre une guilde(clan) | 10 | 15 |
| La création des guildes et leur fonctionnement | 15 | 15 |

**Classes :**

* + Les Géants : des combattants brutaux qui proviennent des frontières de la civilisation, ils possèdent des corps robustes et une grande vitalité.
  + Les Anges : des êtres pure crée à partir de lumière à l’armure étincelante, des individu dévoué à la loi et au bien, et les êtres les plus agiles du monde anciens.
  + Les Fées : des êtres de petite taille qui vivent dans le foret, maîtrise la magie et possède d'incroyables pouvoirs.
  + Les Démons : puissant rapide maléfique malin sont les premiers mot qui nous traverse l’esprit quand on pense aux démons.
  + Les humains : qui étudient les arts martiaux et s’entraînent à faire de leurs corps la meilleure arme et leurs meilleure défense et l’intelligence bien plus élever que les autres clans .

1. **Mécanisme du jeu :**
   * Joueurs contre environnement (PvE : « Player versus environment », ou PvM : « Player versus monster ») : collaboration entre joueurs pour affronter l'environnement ou des créatures contrôlés par l'ordinateur.
   * Joueur contre joueur (PvP : « Player versus player ») : les joueurs s'affrontent entre eux
   * Royaume contre royaume (RvR : « Realm versus realm ») : forme de PvP de groupe, entre joueurs de faction ou royaumes adverses.
   * Instances : zone du monde virtuel sans persistance, dans lequel le joueur se retrouve seul ou accompagné seulement par son groupe. Les actions réalisées dans une instance n'ont souvent aucune conséquences sur le reste du monde virtuel. Ces zones peuvent ainsi servir à narrer une histoire plus personnelle, isoler le joueur pour lui apprendre à jouer, ou bien permettre des changements radicaux dans une zone.
   * Personnages non joueurs (PNJ, ou NPC : « Non player character ») : personnages non joueurs qui sont là pour vendre plusieurs items (objets), en acheter, effectuer des échanges automatiques, proposer des quêtes…
   * Monstre (« mob ») : personnage non joueur ennemi qui est là pour combattre.
   * Pop (« spawn » ou « respawn ») : réapparition d'un personnage non joueur au bout d'un certain délai après sa mort.
   * Tueur de joueur (PK : « Player killer ») : joueur agressif qui va attaquer des joueurs sans distinction de niveau, sans implication dans le Roleplay, juste pour s'amuser ; à l'opposé d'un joueur « traditionnel » qui restera pacifique et ne combattra les autres joueurs que pour survivre.
   * Butin (« loot », « drop ») : récompense laissée par les PNJ ennemis morts, souvent sous forme de monnaie ou d'objets. La plupart des monstres donnent des objets aléatoires, tandis que certains vont à coup sûr donner le même objet à chaque fois. Il existe deux types de butins en fonction du jeu : les butins de groupe, que les joueurs doivent se partager entre eux, ce qui peut permettre le vol de loot ; et les butins instanciés qui sont directement donnés au joueur.
   * Boss : monstre plus dur à battre que d'ordinaire et souvent plus impressionnant. Si un boss traditionnel peut être vaincu avec l'aide d'un groupe réduit, les boss les plus puissants peuvent parfois demander la coopération d'une centaine de joueurs.
   * Profession (« artisanat », « crafting », « farming ») : activité souvent facultative permettant de créer ou récolter des objets. Il est souvent demandé dans un MMORPG de choisir une ou deux professions parmi plusieurs, créant ainsi une interdépendance entre les joueurs.
   * Hôtel de ventes (HDV, « Marché », « Commissaires priseurs ») : interface permettant aux joueurs de proposer des objets à vendre, permettant d'établir une économie propre au jeu, et directement stimulée par les joueurs. Les joueurs sont souvent libres de choisir le prix de vente, mais les objets sont souvent vendus à l'unité. Les hôtels de ventes permettent ainsi aux joueurs d'acquérir, en payant avec la monnaie du jeu, des objets dont l'obtention est difficile, voire impossible avec d'autres méthodes.
2. **Progression**

Dans la plupart des MMORPG, le principal but est de faire progresser son personnage. Il existe différentes manières de faire progresser son personnage. Durant la progression du scénario, le personnage progresse dans le monde virtuel selon un scénario prédéfini. Contrairement au jeu de rôle classique sur papier, le scénario d'un jeu vidéo est régi par des algorithmes. Cela rend les scénarios des jeux vidéo plus rigides que ceux généralement pratiqués sur papier. Néanmoins certains MMORPG permettent à leurs joueurs de faire de nombreux choix de carrière, d'autres sont réputés très rigides. Lors de la progression de l'équipement, au cours de ses diverses péripéties, le joueur sera amené à progresser et s'améliorer par l'acquisition de nouvelles pièces d'équipement.

Lors de la progression par expérience, beaucoup de MMORPG reprennent le concept des points d'expériences, afin d'atteindre de nouveaux niveaux ou compétences permettant à son personnage de devenir meilleur en de nombreux points. Cette progression se fait de deux manières distinctes. Soit en accomplissant des quêtes, c'est-à-dire des missions données par un PNJ, soit en tuant des monstres gérés par l'environnement. Ces deux actions rapportent des points d'expérience (XP), le plus souvent en quantité proportionnelle à la difficulté de la tâche.

Notre jeux utilisera principalement ce genre de Système pour la progression de nos joueurs.

1. **Communication**

La communication se passe dans les MMORPG principalement par le biais du texte à la manière de discussion sur IRC, mettant en place différents dispositifs selon le jeu. Certains jeux vont ainsi proposer un fil de discussion à destination des personnages géographiquement proches, à destination de tous les joueurs du serveur, à destination de tous les joueurs de la guilde à laquelle le joueur appartient. Le langage se rapproche parfois du langage SMS, pour une communication plus rapide, reprenant de nombreux termes anglais.

À partir de 2005 environ, les logiciels de messagerie instantanée et de voix sur réseau IP (par ex. TeamSpeak, Ventrilo ou encore Mumble) permettent des conversations vocales entre un nombre important de joueurs. L'efficacité tactique des groupes de joueurs utilisant ce mode de communication se voit fortement renforcée, par rapport à ceux n'utilisant que le mode texte, dans les phases de jeu collectif particulièrement délicates. Il n'est alors pas rare que les opérations prennent un aspect quasi-militaire, dans lequel les ordres sont donnés vocalement par certains joueurs seulement, reconnus pour leur expérience des tactiques du jeu, ainsi que leur capacité de commandement.

Dans notre jeux la communication se déroulera principalement en utilisant des textes.

Nom Du jeu : “The Ancient Time”

dans les temps les plus anciens, le monde était bien différent que celui d'aujourd'hui il existait plusieurs race ou en on utilisons le terme des temps anciens “les clans”…...

les démons, les anges, les fées, les géants ainsi que les humains se faisaient la guerre jour et nuit. chaque clan se battait pour la survie des siens, tous les clans étaient égaux. mais nul ne voulait vivre égal avec les autres clans, c’est pourquoi un jour les chefs de clans qui sont l’entité la plus puissante de chacun des leurs se sont réunis pour choisir le clan qui dominera aux dessus de tout les autres clans et le monde!

le représentant des géants dit qu’ils méritent d'être le clan suprême car ils sont les plus résistant   
mais les anges ont répondu qu’ils le méritent car ils sont les plus agiles

les fées s’y sont opposé en disant qu’ils le méritent car ils sont les plus fort en terme de magie

et bien sure les démons prétendaient qu’ils avaient toutes ces qualités

mais l’humain a trouvé la solution, il a proposé “ et si on cacher toutes nos armes, objets et différent artéfacts et celui qui réussira à tout trouvé, seras déclarer le plus fort et régnera suprême sur tout les autre clans”

tous les chefs des clans ont accepté cette proposition, et firent exactement ce que l’humain à suggérer. puis ils se sont réunis dans un endroit ou personne n’as jamais était ou mis les pieds avants. tous ensemble ils se sont suicider pour créer un Dungeon et un monstre qui offrira la force des 5 chefs à celui qui le vaincra.  
   
c’est alors que la plus grande guerre et chasse au trésor eu naissance, pour désigner celui qui régnera suprême sur les 5 clans.

1. **WBS**
2. **Les responsabilités**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tache** | **Responsable** |
| Mondes du jeu | MEDERBEL Sofiane |
| Les Comptes | ISMAIL Abdelhafid |
| Le magasin | HABABOU Mounir |
| La communication | MEHAL Anis |
| Les activités de joueur | BENARBIA Abdelmalek |
| La liste d’amis | DIAB Mehdi |

# Inspiration :

<http://www.mountyhall.com/>