

## Projets tutorés S2

### **I. Composition de l'équipe**

Notre groupe de projet est composé de :

- Nicolas Rougé
- Max Sanfilippo
- Boris Henrot
- Valentin Vervacke
- Loïc Bouix

### **II. Sujet**

Dans le cadre des projets tutorés du semestre 2, nous comptons réaliser un RPG, ou au minimum, un moteur de jeu fonctionnel pour cette catégorie d'application.

Ainsi, nous allons, au cours du temps qui nous est accordé, développer une base minimum, et si nous avons le temps, nous développerons les points de la partie B.

#### **A. Modèle minimum :**

##### **1. Equipe et personnages :**

- Le joueur pourra contrôler une équipe de  $n$  personnages (maximum 4).
- Chaque personnage dispose de plusieurs statistiques directes (force, constitution, agilité, chance, vitesse, esprit, intelligence, vie, énergie/mana) et de caractéristiques héritées (esquive qui dépend de vitesse et agilité, attaque physique dépend de la force et la puissance de l'arme, etc.).
- Chaque personnage dépend également d'une classe (chevalier, barbare, archer, magicien...).
- Chaque personnage est aussi éventuellement équipé d'objets : une ou deux armes, un bouclier, une armure, un casque, des bottes, des gants, des anneaux. Chacun de ces équipements peut apporter un bonus d'attaque ou de défense (magique ou physique), un bonus ou malus de statistique (+5 en chance, en agilité...).
- Les classes déterminent les compétences disponibles pour les personnages (comme une magie de feu pour un magicien ou un combo à l'épée pour le chevalier) et les équipements qu'ils peuvent porter (un magicien ou un archer ne pourra pas porter d'armure lourde par exemple)
- Chaque compétence a un cout en énergie et une certaine puissance, elle peut aussi avoir un effet particulier (infliger le statut paralysé, endormir la cible).
- Les compétences peuvent être restreintes à une utilisation en combat, mais certaines comme des sorts de soin ou de déplacement pourraient être utilisés sur la carte(via un manu ou éventuellement un raccourci).
- L'équipe sera aussi doté d'un inventaire ou stocker l'argent, les consommables, les équipements superflus et autres objets éventuels.

## Projets tutorés S2

### **2. Monde, interactions**

- Possibilité de se déplacer dans un monde composé de plusieurs cartes (bidimensionnelles) de tailles et aspects distincts.
- Sur ces cartes, on pourra faire face à plusieurs types d'évènements visibles : des PNJ et des objets interactifs (un coffre, un panneau, une porte...).
- De plus, sur la plupart des cartes, on pourra tomber sur des monstres de façon imprévisible. Cela enclenchera alors un combat se déroulant au tour par tour : chaque personnage de l'équipe et chaque monstre se voit attribué un ordre de passage au premier tour, le premier peut alors attaquer, utiliser une compétence ou un objet, ou se défendre et on passe au personnage/monstre suivant, on fait ceci jusqu'à ce que chaque monstre ou chaque membre de l'équipe soit KO).
- Les PNJ peuvent être décoratifs ou indicatifs (ils ne font que parler lors des interactions), mais certains peuvent aussi vendre et acheter des objets à l'équipe.

### **B. Points additionnels :**

Ces points ne sont pas forcément listés par priorité.

- Développement du contenu du jeu (la partie déclarée plus haut étant en fait rien de plus que la base du moteur)
- Système d'artisanat
- Système de fusion sur divers aspects : fusion de classes (un chevalier et un mage font un mage de bataille, par exemple), fusion de sorts (boule de feu + sphère aqueuse crée un sort de vapeur)
- Résistances élémentaires
- Système de quêtes
- Météo influant sur les combats et événements
- Système de jour/nuit changeant les événements, la visibilité
- Interface graphique (avec des tiles de 32 pixels de large)