Projet : POKEMORT

Table des matières

[Introduction 1](#_Toc183101541)

[Principe de base 1](#_Toc183101542)

[Principe du Nuzlocke challenge 2](#_Toc183101543)

[Règles du jeu 3](#_Toc183101544)

[Mode de jeu 3](#_Toc183101545)

[Choix de départ 3](#_Toc183101546)

[Combat 3](#_Toc183101547)

[Principe 3](#_Toc183101548)

[Capture 3](#_Toc183101549)

[Contre un dresseur 4](#_Toc183101550)

[Stratégie 4](#_Toc183101551)

[Joueur du jeu 4](#_Toc183101552)

[Ordinateur 4](#_Toc183101553)

[Pokémon 5](#_Toc183101554)

[Résumé 5](#_Toc183101555)

[Nom 5](#_Toc183101556)

[Numéro 5](#_Toc183101557)

[Description 6](#_Toc183101558)

[Type 6](#_Toc183101559)

[Talent 6](#_Toc183101560)

[Niveau 6](#_Toc183101561)

[Attaques 6](#_Toc183101562)

[Combats 8](#_Toc183101563)

[Description 8](#_Toc183101564)

[Fonctionnalités de base 8](#_Toc183101565)

# Introduction

## Concept du jeu pokémon

Nous avons, pour beaucoup, connu la génération des jeux de rôles pokémon. Il s’agit d’une aventure dans laquelle nous démarrons avec un dresseur. Nous pouvons choisir, au début du jeu, un pokémon de départ. Après avoir choisi un pokémon de départ, le dresseur que nous incarnons, peut faire battre son pokémon avec d’autres, afin de le faire gagner en expérience. Il peut également aller capturer des pokémons sauvages pour obtenir plus de petits monstres dans son équipe, afin d’avoir plusieurs créatures à faire combattre. Un dresseur, peut détenir jusqu’à 6 pokémons, à disposition immédiate. Le protagoniste, qui est le personnage que nous incarnons au cours de l’aventure, va aussi avoir à affronter des dresseurs et des champions d’arènes.

Son objectif est simple : obtenir des badges pour pouvoir renforcer sa réputation en tant que dresseur. Lorsque le dresseur obtient ses 8 badges, il va pouvoir aller à la ligue Pokémon, afin d’affronter la ligue des 4. Si le dresseur arrive à gagner contre les 4 dresseurs les plus réputés, gagnera la quête principale du jeu se termine. Il pourra, dans les versions initiales du RPG, continuer à affronter des dresseurs non affrontés ou a des pokémons trouvés dans les hautes herbes pour pouvoir gagner encore plus d’expérience.

## Principe du Nuzlocke challenge

Lorsqu’un Pokémon est « KO », il est encore existant dans l’ensemble des pokémons portés dans une des pokeballsS du dresseur, mais n’est plus apte à combattre.

Il existe alors des lieux où on peut soigner nos pokémons, nommés des « cntres pokémon »

Ce type d’endroits, ainsi que les lieux où on rencontre de spokéémons, demandent une certaine programmation graphique.

Dans l’optique du développement d’un jeu pokémon on constate que ces séquences ont plusieurs inconvénients :

1. Rallonge la durée du jeu.
2. Obligent à fournir un travail graphique supplémentaire

C’est ainsi que, par souci de simplicité pour le développeur et l’utilisateur (qui n’a probablement plus la même envie et le même temps qu’avant à consacrer à pokémon) , nous avons décidé de supprimer les séquences secondaires (celles qui ne sont pas du combat).

Le joueur qui va commencer le jeu « Pokémort » va tout de suite commencer par ses combats, qui lui seront assignés automatiquement. Tout le scénario de l’aventure sera défini à l’avance.

Les combats s’enchaîneront de la façon suivante :

* Le dresseur, pourra optionnellement recevoir des objets ou des bonus vant le début du combat (ex : une potion)
* Trois types de combat peuvent commencer :
  + Una avec un pokémon sauvage
  + Un combat avec un dresseur. \*\*
  + La fréquence d’apparition de dresseurs et de dresseurs va arriver à l’avance
  + Un combat avec un champion d’arène ou un combattant de la ligue des 4. Ces combats donnent lieu à une ambiance particulière une autre musique et sont avec un enjeu important (badge, argent, gloire)

Ce mode de jeu va permettre de simplifier pars mal de choses, notamment la suppression des étapes intermédiaires pour aller à la rencontre de dresseurs, de pokémons sauvages ou de champions d’arène. Il faudra noter que cela va réduire la quantité de design graphique, d’événements, de modèles de données, afin de pouvoir créer le jeu « POKEMORT ».

Bases du jeu

Problématique

Les gens n’ont plus le temps de jouer à pokémon !

# Règles du jeu

## Mode de jeu

Le jeu « POKEMORT » ne se jouera qu’en mode solo. Tous les pokémons sauvages, dresseurs et champions d’arènes seront des intelligences artificielles.

## Choix de départ

L’utilisateur va démarrer le jeu, avec un pokémon de départ, « Pikachu ». (pas de choix possible). Le dresseur va ensuite directement affronter des premiers Pokémon

## Combat

Contre un pokémon sauvage

### Principe

A chaque phase de combats contre des pokémons sauvages, nous aurons à réussir une suite continue de combats contre de pokémon. Nous pouvons soit les mettre KO (avec des attaques de effets des autre pokémons) soit les capturer. Mettre un pokémon KO ou le capturer va nous amener à l’étape suivante.

Bien entendu, il n’est possible que de capturer qu’un seul Pokémon pendant une séquence de combats avec deivers pokémons. C’est un des principes du Nuzlocke challenge Pokémon.

### Capture

Au cours d’un combat, il est possible de capturer un pokémon. Pour cela, il faudra sélectionner une pokéball dans son stock de pokéballs. L’activer pour pouvoir tenter de capturer le pokémon. Avec une certaine probabilité de réussite, le pokémon sera capturé ou non. Cette probabilité pourra être accrue avec le fait que le pokémon ait uin statut alternatif (gelé, brûlé etc.). Si le Pokémon a un niveau de vie plus faible, il sera également plus facile à capturer.

Un seul pokémon ne pourra être capturé à chaque séquence de combats.

## Contre un dresseur

Avant et après chaque combat avec un champion d’arène, le dresseur va affronte rune série de pokémon sauvages. Ce nombre pourra être d’environ 10. Il est estimé que cela permettra au dresseur de faire monter le niveau de son pokémon d’un ou plusieurs points.

Grâce à ce gain en niveau, il va pouvoir affronter le dresseur suivant.

Champion d’arène

Un champion d’arène est un dresseur, mais avec des caractéristiques spéciales (détenir un palmarès). Il est champion d’un type particulier (PIERRE, FEUILLE, EAU, TENEBRES etc.)

Ce champion a un certain nombre de pokémons, avec leurs techniques particulières.

# Stratégie

## Joueur du jeu

Le joueur du jeu tenu d’avoir une conduite stratégique. Lorsque les pokémons prennent en niveau, il est possible de modifier le move (-popol de l’ensemble de ces Pokémons. Lorsqu’un Pokémon est sur le point d’évoluer, il peut décider d’annuler ou non son évolution.

Le joueur peut aussi se renseigner sur l’ensemble des stratégies possible pour faire des bons choix. Il est tout simplement conseillé d’adopter une stratégie optimale afin d’optimise rles CHANCES de cgagner, tout en sachant que Pokémon est un jeu contenant du hasard (coups critiques, attaque annulées)

## Ordinateur

L’ordinateur, représentant les dresseurs, aura une stratégie particulière pour affronter le joueur.

Plusieurs niveaux de difficultés seront mis en place, avec une stratégie totalement différente :

* Facile : l’ordinateur va effectuer des actions totalement aléatoires
* Moyen : l’ordinateur va anticiper ses chances de pouvoir affronter le Pokémon. Si il a des chances maximales, gardera le pokémon sur le terrain, sinon le changera. Il effectuera la stratégie optimale, une bonne partie du temps.
* Difficile : identique mais l’ordinateur fera de bons choix avec une très forte probabilité
* Très difficile : l’ordinateur saura à l’avance les coups du joueur. Il pourra dès lors faire l’attaque la plus intéressante, en information complète. Ce mode est pa rticuièrement difficile, et requièet de devoir faire des choix plus ou moins rationnels

D’autres stratégies originales peuvent avoir lieu, comme les usivantes :

* L’ordinateur têtu : l’ordinateur têtu est une sorte de mode facile. Il va faire décider à ses pokémons d’attaquer avec un seul type d’attaque ou de stratégie

Les pokémons de l’ordinateur ne peuvent être capturés !!!!

Issues de matchs

Victoire

Rappelons brièvement les cas où notre joueur a gagné :

1. Le pokémon sauvage a été capturé
2. L’ensemble des pokémons du dresseur ont été mis KO

Contrairement à la version originale des jeux pokémons où une victoire équivaut à un gain d’argent, l’adversaire gagnant recevra un objet, qui ne sera pas au choix.

Les probabilités d’obtention des objets sera déterminée par une table de probabilité.

# Pokémon

## Résumé

Un pokémon est un monstre sauvage, pouvant être capturé par le dresseur ou alors déjà défini par défaut (starter). Un pokémon a de nombreuses caractéristiques, que nous allons tenter de décrire au plus précis du possible dans cette partie

## Nom

Un pokémon possède un nom qui lui est propre. Lorsque nous capturons un pokémon, il pourra avoir un surnom si possible. Dans le cas contraire, son nom sera le nom original de celui-ci.

## Numéro

Chaque pokémon a son propre numéro

## Description

Chaque pokémon a une description, une taille et encore d’autres propriété intrinsèques, comme la taille, le genre, etc.

## Type

Un pokémon peut avoir un ou deux types. Chaque pokémon du jeu aura les types officiels qui sont été décrits sur les bases de données officielle de Pokémon.

Les faiblesses et avantages d’un pokémon vis-à-vis d’un type sont identiques à ceux de toutes les versions existantes de pokémon.

## Talent

Chaque pokémon détient son propre talent. C’est un effet qui peut s’appliquer, ou bien une fois, ou alors de multiples fois. Le talent du pokémon peut se reproduire dans plusieurs cas de figures :

* Le pokémon est invoqué pour la première fois sur le terrain
* Le pokémon est invoqué sur le terrain, que ce soit la première ou la énième fois

Ces effets peuvent temporairement changer les propriétés des pokémons du combat. Il va alors falloir surveiller de près toutes les propriétés des pokémons qui peuvent changer au cours du combat.

## Niveau

Chaque pokémon, sauvage ou non, a son propre niveau. Le ni veau du pokémon varie entre 1 et 100. Certains pokémons vont pouvoir évoluer à partir du moment où ils atteignent un certain niveau. D’autres ne pourront évoluer que dans des conditions spécifique (applications d’une pierre sur le pokémon, échange etc.). Etant donné qu’un échange est impossible, il sera potentiellement possible de pouvoir affronter des pokémons sauvages déjà évolués pour pouvoir capturer absolument n’improte quelle créature.

## Attaques

Une attaque est caractérisée par les propriétés suivantes :

* Un type
* Une description
* Un niveau de dégâts de base
* Un effet, optionnel ou certain
* Un niveau de précision (probabilité de succès)
* PP (nombre de fois que l’attaque peut être lancé)

Chaque pokémon possède entre 0 et 4 attaques.

Lorsqu’un pokémon n’a pas d’attaque, il fera par défaut, l’attaque « Lutte ». Cette attaque, va affecter le pokémon adverse (sauf de type sspectre) .

Chaque attaque effectuée par deux pokémons a un ordre de priorité

* Les attaques prioritaires comme hâte sont lancées en premiers, en fonction de leur niveau d’ordre de priorité.
* Les attaques qui n’ont pas d’ordre de priorités seront lancés en fonction du critère suivant : le pokémon qui le plus de point de vitesse va attaquer en premier

Les attaques déclenchent u nniveau de dégâts qui peut être calculés selon la formule suivante :

|  |
| --- |
| Une image contenant texte, Police, ligne, diagramme  Description générée automatiquement |
| Le CM (coef multipl) dépendant du STAB , du coup citrique, de l’efficacité du type |

Les attaques peuvent se débloquer en fonction de plusieurs critères :

* Si un pokémon atteint un niveau, il pourra débloquer une attaque. Il sera alors optionnel pour le dresseur d’accepter que le pokémon apprenne l’attaque. Notons qu’il ne sera pas possible qu’un pokémon connaisse plus de 4 attaques. Si le fait d’avoir une nouvelle attaque crée un ensemble de 5 attaques pour le pokémon, il n’aura d’autres choix que d’en oublier une autre, ou de renoncer définitivement à cette nouvelle attaque.
* Si le joueur affecte une CT/CS a un pokémon (pouvant apprendre l’attaque), le fonctionnement sera comme ci-dessus : soit le pokémon a moins de 4 attaques et peut apprendre une attaque. Soit le dresseur aurait plus de 5 attaques avec cette nouvelle attaque, et il sera alors laissé au choix du dresseur de faire oubleir une attaque à un pojkémon ou non. Si l’attaque a été apprise au pokémon par CT, il n’aura plus de CT dans son sc.
* Au contre, si l’attaque a été apprise par une CS, la CS sera conservée. En effet, une CS permet d’apprendre certaines attaques de façon illimitée à de nombreux pokémons.

# Combats

## Description

Un combat est la confrontation d’un dresseur et d’un autre. Ils ont des caractéristiques suivantes :

* Ordre
* Séquence
* Dresseur affrontant

# Fonctionnalités de base