

Cahier des charges

Donjon de papier

Erik Courtecuisse
Geoffrey Caduela

Présentation du projet

Principe

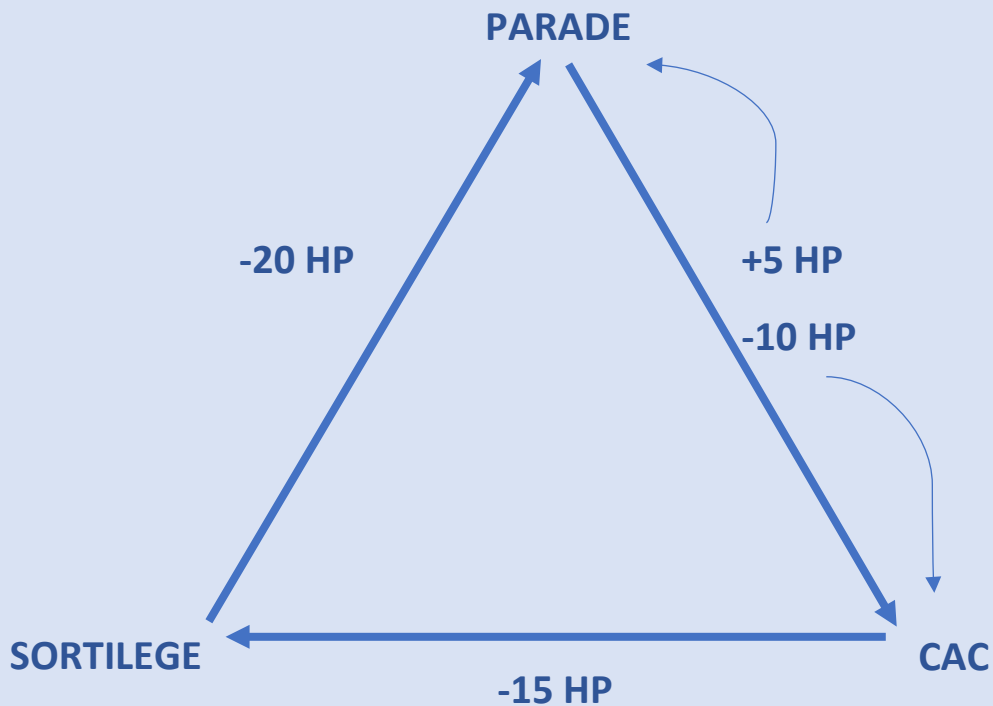
Il s'agit d'un jeu de type RPG. Le joueur incarne un personnage qui entre dans un donjon, il doit alors se déplacer et tenter de trouver la sortie ou battre le maître des lieux tout en restant en vie.

Au cours de son aventure, il pourra trouver des objets pour l'aider à accomplir son objectif. Attention toutefois, il y aura également des ennemis dans le donjon qui veulent réduire notre héros au silence.

Règles

Voici les règles du jeu :

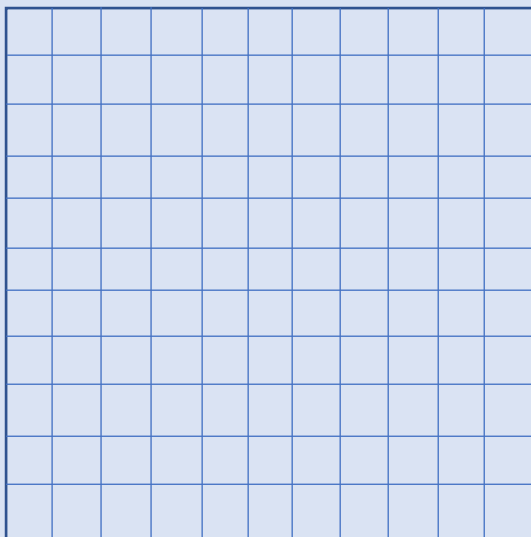
- Pour gagner le joueur doit sortir du donjon ou battre le boss de celui-ci.
- Jamais deux items ou monstres sur la même case.
- Pour accéder au boss, le joueur doit franchir une porte, cette dernière lui donne l'indication que le boss est juste après !
- Si le joueur tombe à 0 points de vie, il meurt et perd donc la partie.
- Les monstres les plus forts (mise à part le boss) se situent vers la sortie du donjon.
- La sortie se trouve obligatoirement au milieu de l'un des côtés du labyrinthe.
- Le joueur découvre petit à petit les cases du labyrinthe, il les découvre en avançant dans le labyrinthe.
- Les items boostent généralement le joueur, il peut y avoir des items « pièges ».
- Le personnage possède 4 caractéristiques, les points de vie (HP), les dégâts au corps à corps (CAC), les dégâts à l'aide d'un sortilège (SORT), les dégâts/gain de vie avec une parade (PAR)
- Les ennemis possèdent également ces 4 caractéristiques, plus ou moins développées selon leurs natures.
- Les items peuvent affecter n'importe laquelle de ces caractéristiques.
- Le système de combat se déroule suivant le schéma suivant :



Exemple :

- Le joueur sélectionne **SORTILEGE** et le monstre sélectionne **PARADE**, le joueur va alors infliger 20 points de vie au monstre et ne rien subir.
- Le joueur sélectionne encore **SORTILEGE** et le monstre sélectionne **CAC**, le joueur va alors subir 15 points de vie et le monstre s'en tirer indemne.
- Le joueur sélectionne **PARADE** cette fois et le monstre choisit **CAC**, le joueur va alors infliger 10 points de vie au monstre et se soigner de 5 points de vie.

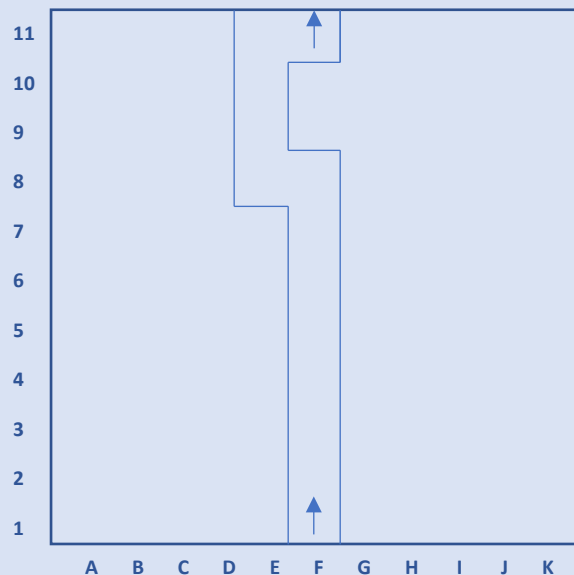
-Voici un exemple de carte 11*11 pour le labyrinthe :



-Chaque case est une potentielle position pour le joueur, il débutera la partie au milieu du côté sud du labyrinthe.

-Chaque trait sera soit ouvert (donc passage possible), soit fermé (passage impossible, un mur est présent).

-Voici un labyrinthe tout simple :



Attention toutes les cases du labyrinthe en jeu devront être explorables.

Ici le joueur entre en **F1** et peut sortir en **F11** (n'oublions pas que la sortie se trouve obligatoirement en milieu de labyrinthe !)

Pas de monstre, salle de boss ou autre ici, ceci est juste un exemple pour les murs.

Les plus

Voici ce que l'on pourra apporter de plus au jeu si tout ce qui précède se réalise :

-Labyrinthes procéduraux : c'est-à-dire, des niveaux générés aléatoirement par la machine mais prenant en compte toutes les règles du jeu. Grâce à cette fonction le jeu aura une durée de vie beaucoup plus importante voir illimité (des niveaux à l'infini).

-Possibilité de créer son labyrinthe : le joueur pourra lui-même créer un labyrinthe afin de tester son propre niveau !

-Mode de difficulté en fonction des capacités du personnage au départ : si le joueur effectue un ou deux donjons, il aura sûrement obtenu des items lui conférant un avantage dans les combats. Si la difficulté n'augmente pas, le joueur finira par se lasser car le jeu sera devenu trop facile. En augmentant la difficulté le joueur retrouvera du challenge.

-Sauvegarde du personnage : qui n'aimerait pas rejouer son personnage une fois le premier boss de donjon abattu et des items de valeur accumulés ? Dans la même optique qu'une difficulté qui augmente, il faut que le joueur puisse sauvegarder son personnage pour le rejouer dans les donjons suivants.

-Edition d'items et de monstres : donner la possibilité au joueur de créer ses propres items et ses propres monstres comme il pourrait le faire pour le labyrinthe.

Le jeu sera développé en C++ (langage non abordé lors des trois années de licence), nous aurons donc besoin de quelques temps d'adaptation pour assimiler les différences avec le C.