

Cahier des charges – Yueii : Jeu Textuel en Python
BTS SIO SLAM
10/03/2024

Objectif du projet :

Développer un jeu textuel narratif inspiré de l'univers manga, où le joueur incarne un étudiant dans un lycée de héros. Le but est d'explorer l'école, d'interagir avec les personnages, d'effectuer des actions (observer, manger, combattre...), de collecter des objets, et de vaincre un mannequin d'entraînement pour obtenir des badges.

Fonctionnalités principales :

1)Création de personnage avec prénom, âge, pouvoir choisi.
2)Déplacement libre dans les différents lieux du lycée : hall, couloirs, classe, cafétéria, salle d'entraînement.
3)Système d'interactions : actions personnalisées selon le lieu (observer, manger, combattre...).
4)Combat RPG simplifié : points de vie, attaques, objets spéciaux, badge de victoire.
5)Système d'inventaire :Objets clés (ex : passe, badge) ; Objets consommables (potions) ; Stock de plats à la cafétéria
6)Gestion de dialogues : choix de réponses, interactions avec des PNJ comme Orihime.
7)Événements cachés : tambola, salle secrète, objets spéciaux.

Évolutions possibles :

1. Ajout de nouveaux pouvoirs et personnages
2. Gestion plus poussée des combats (stratégie, statistiques)