

Technologie Objet

Jeu RogueLike

Les fonctionnalités de l'application

Groupe CD1

Membres de l'équipe : (NOM Prénom)

AMEDRO Alexandre

DISSOUBRAY Alice

MAGRON Mathis

RIGOLETTI Noé

DESESQUELLES Lilian

LANDRY Raphaël

PUECH Julian

ROUZAUD Camille

SOMMAIRE

I. L'objectif général du projet

- II. Description des fonctionnalités de l'application**
- III. Les interfaces utilisateurs envisagées**
- IV. Différents cas d'usage**
- V. Les points difficiles**

I.L'objectif général du projet

L'objectif du projet est de réaliser un jeu vidéo de type Rogue Like en vue 2D du dessus.

Comme son nom l'indique, le joueur devra donc mourir dans le jeu afin d'apprendre de ses erreurs, de connaître les patterns des monstres et des éventuels pièges dans les salles.

Le but de ce mode de fonctionnement est entre autres, de faire en sorte que le joueur ne puisse pas progresser sans commettre d'erreurs dans la partie. Le jeu se déroulerait dans un monde mythologique où notre personnage aurait pour but d'avancer à travers différentes salles et de vaincre différents monstres et boss afin d'échapper à ces salles.

En ce qui concerne l'histoire et l'univers, nous avons pensé à contrôler Hercule, devant vaincre 12 boss mythiques représentant chacun les douze travaux d'Hercule de la mythologie.

II.Description des fonctionnalités de l'application:

Ce jeu se joue au clavier et à la souris (peut-être à la manette) avec une configuration de touches par défaut ainsi que la possibilité de les changer à sa convenance dans le menu "Paramètres".

Le jeu contiendra une monnaie non permanente, obtenue en tuant des monstres ou en ouvrant des coffres, qui pourra être dépensée dans une boutique afin d'obtenir des améliorations pour son personnage pendant la partie. Chaque boss et monstre déposera de l'expérience à la mort qui permettra d'améliorer son personnage de manière permanente.

Le personnage aura plusieurs cœurs et boucliers. La perte de cœur est définitive et ne peut être récupérée, à part en récupérant des potions de soins, le bouclier quant à lui se régénère lorsque le personnage n'a pas subi de dégât depuis un certain temps.

Le personnage va rentrer dans des salles générées aléatoirement et va devoir battre tous les monstres présents dans cette salle afin de sortir de cette salle.

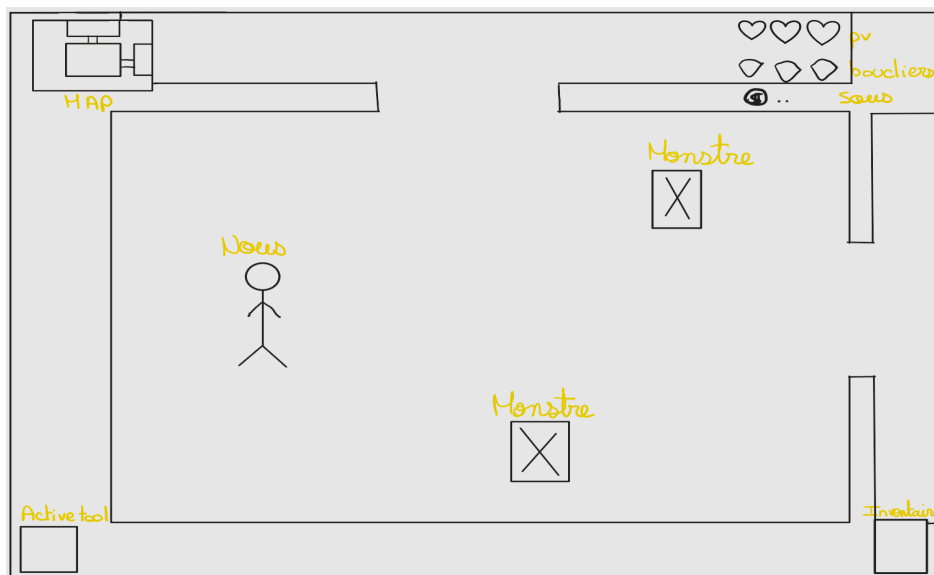
Le joueur va ensuite débloquent de nouvelles armes en évoluant dans les salles et en ouvrant des coffres. Le joueur va stocker ses armes dans son inventaire, il y aura tout type d'armes, arcs, épées...

Le personnage aura également une jauge de mana (de l'énergie) qui va être consommée par les armes. En effet, les armes comme des armes à feu pourront dépenser une grande quantité de mana et des armes de corps à corps ne dépenseront pas de mana. Le personnage récupérera du mana lorsque les monstres meurent mais une quantité limitée de sorte à ce que le joueur doit économiser et gérer son mana.

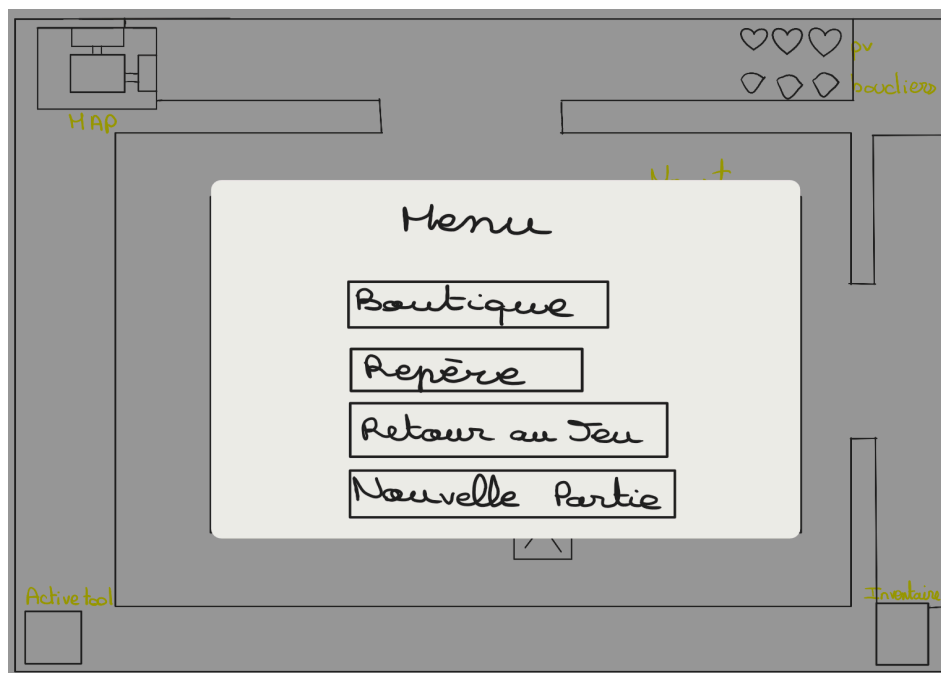
Il y aura donc des touches pour les déplacements, ainsi qu'une touche pour l'inventaire et le joueur visera et tirera avec la souris, il ouvrira également les coffres et les portes avec la souris.

III. Les interfaces utilisateurs envisagées

→ Interface de jeu



→ Menu



IV. Différents cas d'usage:

Au cours du jeu, le joueur incarne le mythique personnage d'Hercule, et explorera différentes map dans lesquelles il devra affronter plusieurs types de monstres. Des créatures mythiques (boss), telles que l'Hydre de Lerne, se dresseront sur son chemin. Pour finir le jeu, il faudra déposer sur chacune des stèles de l'autel présent dans notre repaire les têtes des 12 boss afin de déverrouiller la fameuse porte secrète et finir le jeu.

V. Les points difficiles:

La génération procédurale que nous avons choisie fait en sorte que les salles ne soient pas toutes les mêmes, ce qui implique que les chemins pour les relier doivent également être générés afin de créer un enchaînement possible. De plus, les ennemis seront générés en fonction des salles, en prenant en compte leur taille pour certains ennemis, ainsi que leur nombre, etc.

La gestion de la caméra pour bien voir les ennemis sera meilleure si on l'oriente en plus vers la visée. La gestion naturelle de la caméra pourra être difficile.

La gestion des patterns de combat et de mouvement des ennemis et des boss.