

Abdellaoui Mohamed Khalil

Al Oumami Achraf

Zenbi Othmane

Krief Benjamin

Mediani Hocine

Kraifi Ilian

Projet long

GH-2

1. L'objectif général du projet

L'objectif de ce projet est de **concevoir** et développer un jeu vidéo **2D** du type **top-down RPG** en **monde ouvert**. Ce jeu combine **exploration, combat, et progression**.

Le joueur incarne un personnage **évoluant** dans le monde ouvert, où certaines **zones** sont initialement **verrouillées**. Pour les débloquent, il devra **explorer** l'environnement, **collecter** des composants et des ressources, et **vaincre** des ennemis dans des combats stratégiques.

Après chaque **victoire**, le personnage **gagne** en **puissance** (force, points de vie, meilleur équipement et meilleures compétences), ce qui lui permet **d'accéder** à des **zones** plus **difficiles**. Cependant, en cas de **défaite**, le personnage **régresse** à un état précédent, obligeant le joueur à **réexplorer** et à se renforcer à nouveau. Cette mécanique ajoute une **dimension tactique** et encourage une **gestion** prudente des ressources et de la prise de **combat**.

Le jeu se "termine" avec un **combat final** contre un boss puissant, qui teste toutes les compétences acquises par le joueur, bien que le **but ultime** est uniquement de **devenir** encore **plus fort** et que ce boss ne signe que la fin de la storyline.

2. Fonctionnalités

Le projet étant un jeu vidéo et non une application "utile", cette partie se focalisera alors sur la **spécification** des fonctionnalités du jeu en tant qu'actions plus qu'en tant que **besoin**.

1. Exploration libre du terrain en open world :

- a. Besoin : Permettre au joueur de se **déplacer librement** dans une vaste carte avec des **régions** délimitées.
- b. Service rendu : Immersion dans le monde du jeu et découverte des différents environnements et de leurs spécificités.

2. Zones verrouillées et expansion du terrain connu :

- a. Besoin : Certaines **zones** de la map sont **initialement verrouillées** et nécessitent la collecte de composants **spécifiques** pour être débloquées.
- b. Service rendu : Progression dans le jeu et sentiment d'accomplissement / d'amélioration pour le joueur.

3. Collecte de composants et de ressources :

- a. Besoin : Le joueur doit **explorer** le terrain pour **trouver** des objets nécessaires à **l'expansion** du monde et à **l'amélioration** de son personnage et de ses **armes**.
- b. Service rendu : Ajout d'un objectif "secondaire" le long de l'expérience et d'un défi pour le joueur.

4. Système de combat :

- a. Besoin : Le joueur doit **affronter** des **ennemis** dans chaque nouvelle zone pour **progresser** / obtenir différentes ressources.
- b. Service rendu : Ajout de défis et de diversité dans la collecte de ressource et la progression.

5. Progression du personnage :

- a. Besoin : Après chaque **victoire**, le personnage devient **plus fort** (augmentation des capacités) et obtient de **l'équipement** de meilleure **qualité**.
- b. Service rendu : Permettre la répétabilité du jeu et la diversité des profils suivant les compétences et les qualités améliorées.

6. Régression en cas d'échec :

- a. Besoin : Si le joueur **perd** un combat, il **retourne** à un **état précédent** (sûrement moins fort) et doit récupérer des ressources / re-combattre certains ennemis pour se **renforcer** à **nouveau**.

- b. Service rendu : Ajout d'un enjeu et d'une stratégie à adopter pour éviter les échecs.

7. Combat final contre un boss :

- a. Besoin : À la fin du jeu, le joueur **affronte** un **boss** puissant qui **teste** toutes ses **compétences** acquises.
- b. Service rendu : Point culminant du jeu, offrant un défi majeur et une récompense significative avant un ajout de prochaines quêtes principales.

8. Quêtes ou objectifs secondaires :

- a. Besoin : Proposer des **quêtes** ou des **défis supplémentaires** pour enrichir l'expérience de jeu.
- b. Service rendu : Variété et durée de vie prolongée du jeu.

9. Système de sauvegarde :

- a. Besoin : Permettre au joueur de **sauvegarder** sa **progression** après chaque victoire ou étape importante.
- b. Service rendu : Sécurité pour le joueur et évolution fluide du jeu.

3. Interfaces utilisateur

1. Écran d'accueil :

Doté d'un **menu principal** avec des **options** et l'option de **charger** une partie existante ou **d'écraser** sa **sauvegarde** pour recommencer.

2. Carte du jeu :

Une **vue simplifiée** de la carte avec les **zones accessibles** et verrouillées, leurs **spécificités** et les **ressources** disponibles et **présentes** dans lesdites zones.

3. Inventaire :

Une **interface** montrant les **objets collectés** et leur quantité, permettant de **manager l'espace** disponible et de changer son équipement / ses compétences.

4. HUD (Head-Up Display) :

Barre de vie, indicateurs **d'objectifs**, **mini-carte**, **compétences**, **armes**, etc.

5. Écran de quêtes :

Liste des **quêtes** en cours et des **récompenses** associées.

6. Écran de progression :

Une interface affichant **l'état** actuel du **personnage** (force, points de vie, autres attributs) et les **améliorations disponibles**.

4. Cas d'usage

Scénario 1 : Exploration et collecte :

- Le joueur explore une zone accessible et trouve une ressource rare cachée dans un coffre. Il l'ajoute à son inventaire et consulte la carte pour voir où l'utiliser.

Scénario 2 : Déverrouillage d'une nouvelle zone :

- Le joueur rassemble toutes les ressources nécessaires pour débloquer une nouvelle zone. Il interagit avec un objet (ex : un portail ou une barrière) pour accéder à la nouvelle zone.

Scénario 3 : Combat et progression :

- Le joueur entre dans une nouvelle zone et affronte un groupe d'ennemis. Après avoir gagné, il devient plus fort, ce qui lui permet d'accéder à des zones précédemment inaccessibles.

Scénario 4 : Défaite et régression :

- Le joueur perd un combat contre un ennemi puissant. Il retourne à un état précédent (moins puissant) et doit explorer à nouveau pour récupérer des ressources et se renforcer.