

Table des matières

Chapitre 1

Objectif

1.1 Présentation générale

Le jeu est basé sur l'archétype de Final Fantasy X, se distinguant par un système de combat au tour par tour ainsi que son emblématique "sphérier" correspondant à un arbre de talent apportant une liberté de personnalisation non négligeable. Voici un croquis du sphérier :

A la différence du véritable jeu, il n'y aura pas de déplacement libre en temps réel ; le gameplay se résume à un déplacement de points d'intérêts en points d'intérêts, poussé par une histoire typique de cet archétype, où se déroulent différents événements/combats.

1.2 Règles du jeu

Le coeur du jeu sont les deux personnages auquel le joueur (si il joue seul) a accès. Chacun commence avec une spécialisation particulière de mage et de guerrier choisissant directement de se diriger vers différentes spécialisations. Via une carte du monde, le joueur avance de point en point et déclenche différentes rencontres. Les combats se déroulent en tour par tour et si l'un des joueurs meurt, il revient à la vie avec 1 point de vie. La mort des deux joueurs entraîne un retour au dernier point de sauvegarde automatique. Gagner un combat donne de l'expérience, qui donne des niveaux, qui permettent de progresser dans le sphérier.

Il existe également différents objets permettant de rendre de la vie ou d'avoir d'autres effets. De plus, un système d'équipement existe pour rendre le joueur plus fort au cours de l'aventure. En effet, un personnage possède des caractéristiques (Force, Agilité, Intelligence, Points de vie (HP) et Points de magie (MP)) qu'il peut améliorer.

Le jeu se finit lorsque l'aventure est terminée !

1.3 Conception Logiciel

Voici les packages de notre projet :

Package state. Package central qui gère l'état du jeu.

Package engine. Package qui modifie l'état de jeu en fonction de différents inputs.

Package ai. Package qui gère le contrôle par l'ordinateur des monstres et, potentiellement, un personnage principal.

Package server. Package contenant la gestion de l'API du jeu, que ce soit par réseau ou localement.

Package instance. Gère les différents contexte de jeu et leur rendu.

Package client. Package contenant les différents traitements et commandes faites localement, sur la machine du joueur, afin de produire le comportement souhaité du jeu.

Package entity. Package contenant toutes les entités du jeu. Cela rassemble les Personnages Non Joueurs, les personnages principaux et les différents ennemis.

Package capacities. Package contenant les différents sorts et capacités utilisées par les personnages principaux et les ennemis.

Chapitre 2

Description et conception des états

2.1 Description des états

Un état du jeu est formé par un ensemble d'éléments vivants et non vivants ainsi que la situation dont se trouve le joueur.

2.1.1 Etat éléments vivants

Les éléments vivants sont des entités ayant tous des caractéristiques propres : santé max, santé actuelle, mana max, mana actuel, force, agilité et intelligence. On distingue deux types d'éléments vivants :

Character. Ce sont les héros du jeu. Ils pourront s'équiper d'une arme et d'une protection ajoutant des bonus d'attaque et de défense. Ils évolueront grâce à un système de gain d'expérience et de personnalisation du joueur.

Monster. Comme le nom l'indique, ce sont les monstres du jeu. Ils ne peuvent pas gagner d'expérience et leurs caractéristiques sont générées avec le niveau actuel des héros. Leurs compétences seront fixées suivant le type du monstre (élémentaire, boss ect...). Ils ne portent pas d'équipement. Seul les boss auront une capacité spéciale (comme les héros) appelé "Overdrive".

2.1.2 Etat éléments non vivants

Les éléments non vivants sont au nombre de trois et ne portent aucune caractéristiques communes.

Item. Ce sont les objets utilisables par les héros. Ils peuvent changer leurs attributs (augmentation d'une caractéristique ect...).

SphereGrid. C'est une table des compétences. Chaque niveaux supplémentaires permettra au character d'apprendre de nouvelles compétences et d'augmenter ces caractéristiques. Il sera possible au joueur de choisir la personnalisation de son personnage car plusieurs table sont possible au cours du jeu.

Node. Ce sont les points clefs du jeu. Les héros pourront se déplacer sur une carte de noeud en noeud. Chaque noeud comporte des évènements aléatoires et non aléatoires. Les éléments aléatoires sont des combats contre des monstres aléatoires tandis que les non aléatoires sont des éléments de l'histoire. Cela peut être un simple dialogue ou un combat contre un boss. Il est possible uniquement de se déplacer au noeud suivant ou au noeud précédent. Si ce noeud a déjà été visité, l'évènement non aléatoire n'aura plus lieu.

2.1.3 Situation du joueur

Les situations possibles dans lesquelles se trouve le joueur sont au nombre de quatre. Elles représentent la ligne directrice du jeu.

Déplacement sur un noeud. Le joueur se déplace dans un nouvel endroit qui va générer des évènements.

Evènement aléatoire. Cet évènement se traduit la plus part du temps par un combat contre des monstres aléatoires.

Aubergiste. En arrivant dans un nouveau lieu, le joueur a accès à un menu lui permettant d'acheter des objets utilisables en combat et de se préparer à l'évènement non aléatoire.

Evènement non aléatoire. Il dépend de l'histoire du jeu.

2.2 Conception logiciel

Dans cette section, nous expliciterons le diagrammes des classes pour les états présenté en fin de chapitre.

Classes Element. Cette classe et ses classes filles contiennent tout les éléments vivants du jeu. On distingue deux classes filles : Character et Monster. La classe Character possède des dépendances avec des classes comme SphereGrid et Item qui représentent l'évolution des personnages ainsi que les objets dont ils pourront faire l'usage.

Fabrique d'éléments. Cette classe a pour but de rendre plus facile la construction d'éléments vivants, notamment des monstres provenant d'un évènement aléatoire (considéré comme non boss).

Liste d'éléments. Elle va contenir toute les informations sur l'ensemble des éléments présent dans le jeu.

Classes Node. Cette classe permet de faire le lien entre l'apparition d'évènements et les éléments. C'est une liste chaînée dont le déplacement est bidirectionnel.

Classe State. Cette classe contiendra toutes les informations liées au noeud où se trouve le joueur et aux éléments vivants / non vivants encore présent.

Observer. Cette classe permettra de relever les changements d'états du jeu et de le transmettre aux autres packages.

Chapitre 3

Rendu : Stratégie et Conception

3.1 Stratégie de rendu d'un état

Notre jeu étant à temps discret, le rendu d'un état sera assez simple. Le tout étant de distinguer entre un changement d'état qui n'entraîne pas un lourd besoin de rendu (ie. pendant un combat) et un changement d'état demandant un changement de sprites (ie. changer de ville).

Pour se faire, nous introduisons le concept d'instance, offrant une classe par contexte (ie. Combat, Carte du monde, Menu d'intro...) gérant la logique d'initialisation ainsi que le rendu de ce contexte utilisant les méthodes de SFML.

3.2 Conception logiciel

Le diagramme des classes du package instance se trouve en fin de cette partie. Nous expliquerons le rôle de chaque classe dans ce diagramme.

Screen. C'est la classe mère du package. Elle fait le lien entre la classe Application, ses classes filles et le package state afin de lier l'état et le rendu.

Application. Cette classe fait le lien entre la bibliothèque SFML et les différents états du jeu. En effet à chaque nouvel état nous aurons à instancier de nouveaux sprites.

Info, Worldmap, Fight, Inn. Les classes filles de Screen nous permette de mieux personnaliser les rendus et sprites nécessaires à chaque état.

3.3 Exemple de rendu

Ecran d'accueil du jeu avec la possibilité d'afficher une entité avec ses points de vie.