

SEIGNEUR DES ANNEAUX : DUNGEON



TABLE DES MATIÈRES

I. FONCTIONNALITÉS	3
1. GÉNÉRALITÉS	3
I. LECTEUR MEDIA	3
II. CARACTÉRISTIQUES	3
2. PAGE D'ACCUEIL	3
3. SÉLECTION DES PERSONNAGES	4
I. FONCTIONNEMENT	4
II. PERSONNAGES	4
4. COMBAT	5
I. DÉROULEMENT DU COMBAT	5
II. BESTIAIRES	5
III. ANIMATIONS / SOUND EFFECT	5
5. PAGE DE FIN	6
I. VICTOIRE	6
II. DÉFAITE	6
III. ANIMATIONS	6

I. FONCTIONNALITÉS

I. GÉNÉRALITÉS

I. LECTEUR MEDIA

Un lecteur média a été implémenter sur chaque page afin d'y intégrer une musique de fond.

1. **Page d'accueil:** The hobbit - The misty mountains cold
2. **Sélection des personnages:** Enya – The council of Elrond
3. **Combat:** Helm's Deep
4. **Page de fin:** The hobbit – The misty mountains cold

II. CARACTÉRISTIQUES

Chaque personnage et monstre a ses propres caractéristiques :



Point de vie : Si les points de vie atteignent 0, la cible meurt.



Attaque : L'attaque fait +/- 20% de sa valeur à la cible.



Taux d'esquive : Le joueur/monstre a x% d'esquiver une attaque.

2. PAGE D'ACCUEIL

Un bouton « Veuillez choisir votre personnage » permet d'envoyer le joueur vers la page de sélection des personnages.

3. SÉLECTION DES PERSONNAGES

I. FONCTIONNEMENT

Le joueur arrive sur la page de sélection de personnage. Les personnages sont présentés à la suite avec leurs caractéristiques. Le joueur choisit le personnage qui lui convient en cliquant sur le bouton en dessous du héros (ex : « choisir Aragorn »).

II. PERSONNAGES

3 personnages ont été implémentés :

Aragorn



 160  60  15%

Legolas



 120  50  35%

Gimli



 250  40  5%

4. COMBAT

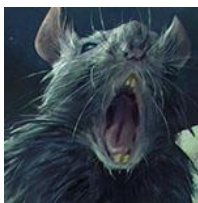
I. DÉROULEMENT DU COMBAT

Le joueur se retrouve confronté contre une série de monstres qu'il devra vaincre avant d'arriver au boss final. Son but est de terrasser chacun d'entre eux et de défaire le boss finale (Smaug).

Le combat fonctionne au tour par tour. Afin de simuler une confrontation, le joueur doit appuyer sur la bouton « Prochain tour ». Une fois un monstre défait, un autre apparaît. Si le boss final meurt, ou si le héros meurt, le joueur est envoyé vers la page de fin.

II. BESTIAIRES

Rat



 20
  2
  50%

Gobelin



 40
  5
  10%

Orc



 80
  10
  5%

Smaug
(BOSS)

 300
  20
  15%

III. ANIMATIONS / SOUND EFFECT

Apparition du héros : Le héros apparaît avec un fondu.

Apparition d'un monstre : Le monstre apparaît avec un fondu.

Mort d'un monstre : Le monstre disparaît avec un fondu. Le bouton « Prochain tour » est désactivé jusqu'à l'apparition du nouveau monstre.

Confrontation :

- ❖ Un son d'épée aléatoire est joué lors d'une confrontation.
- ❖ Le héros/monstre vibre.

5. PAGE DE FIN

I. VICTOIRE

Si le joueur a défait tous les monstres. La page de victoire apparaît, indiquant le nom du héros et le nom du boss de fin ainsi que le nombre de monstres tués.

Le joueur a la possibilité de recommencer une partie en cliquant sur le bouton « recommencer », qui le renverra à la page de sélection des personnages.

II. DÉFAITE

Si le joueur meurt. La page de défaite apparaît, indiquant le nom du héros et le nombre de monstres tués.

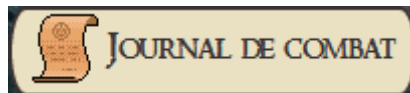
Le joueur a la possibilité de recommencer une partie en cliquant sur le bouton « recommencer », qui le renverra à la page de sélection des personnages.

III. ANIMATIONS

Affichage du texte :

- ❖ Texte de victoire/défaite : fondu de 3 secondes.
- ❖ Compteur de monstres tués : fondu de 5 secondes.
- ❖ Bouton « recommencer » : fondu de 3 secondes / désactivation 3 secondes

IV. JOURNAL DE COMBAT



Le joueur a la possibilité d'ouvrir un journal de combat qui résumera toutes les actions survenues lors de la partie en cliquant sur le bouton « Journal de combat » :

- ❖ Sélection d'un personnage
- ❖ Apparition/mort d'un monstre
- ❖ Dégâts infligés/reçus