

Projet Logiciel Transversal

Vincent AYME-Valentin LAURENT

Table des matières

1. Objectif

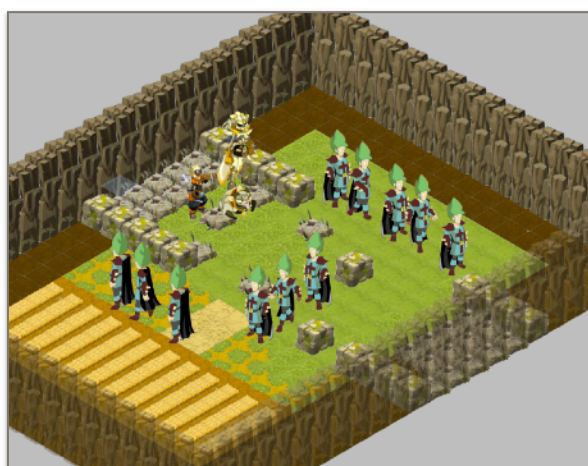
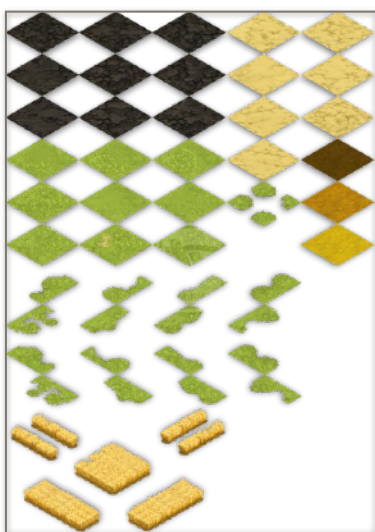
- 1.1 Présentation générale
- 1.2 Règles du jeu
- 1.3 Conception Logiciel

1 Objectif

1.1 Présentation générale

Notre projet se base sur le système de combat tour par tour du jeu vidéo Dofus. Le joueur aura la possibilité de choisir entre plusieurs classes de personnages avec des aptitudes différentes telles que Iop, Sadida ou Sram. Le jeu débutera sur une carte proposant différents donjons. Chaque donjon entrainera une série de combats (le joueur versus une IA). Durant chaque affrontement, le joueur possèdera, à chaque tour, des points de déplacements ainsi que des points d'action lui permettant de se déplacer dans l'arène et d'invoquer ses différentes attaques.

Voici un aperçu des textures graphiques que nous allons utiliser.



1.2 Règles du jeu

- Le joueur, au début du jeu, choisit sa classe qui lui confèrera certains avantages en fonction des éléments de chaque donjon.
- Le joueur doit triompher de l'ensemble des donjons afin de terminer le jeu.
- Le joueur doit finir un donjon pour débloquent le suivant.
- A chaque arène terminée, le joueur recevra de l'expérience qui lui permettra de monter différents niveaux tout au long du jeu.
- Une fois qu'une arène est terminée, le joueur aura une probabilité de recevoir de l'équipement additionnel.
- Le joueur dispose à chaque tour de points de déplacement et des points d'action qui sont réinitialisés à chaque début de tour (sauf malus) lui permettant de se déplacer dans l'arène et d'utiliser des compétences.
- Si le joueur est vaincu lors d'une arène d'un donjon, celui-ci devra recommencer le donjon depuis la première arène pour le terminer.
- (Optionnel) Possibilité de terminer un donjon à plusieurs joueurs, en jouant en réseau.
- (Optionnel) Possibilité d'affronter un autre joueur en réseau.