

Monster Master Online

Ansel_l, Jourda_c, Maresc_g, Maitre_c, Mestag_a, Paquet_a

October 2013

1 Introduction

Monster Master Online est l'un des premiers jeux de capture de monstre en ligne. Reprenant le principe de Pokemon pour la capture de monstre, il allie stratégie de combat et jeu en équipe. Trouver des co-équipiers et rejoindre une guilde sera une étape obligatoire afin d'évoluer dans cet univers mêlant science-fiction et fantastique. Chaque joueur incarne un héros pouvant posséder des monstres qui l'aident dans sa quête. Le héros peut aussi choisir la faction qu'il servira jusqu'au bout de son périple. Celestia, pays de la lumière et de la bienfaisance et Hesode, pays obscure qui idolâtre le feu et la destruction, sont les deux nations régnant en maître sur le monde.

2 Contexte

Pokémon est un jeu qui a bercé notre enfance. Cependant il n'existe pas de version massivement multijoueur pour ce jeu. C'est pourquoi, nous profitons du PFA pour pouvoir en réaliser un. Cependant, une simple copie de ce jeu ne nous convenait pas, c'est pourquoi nous avons décidé de nous éloigner de l'univers original.

3 Equipe

Le groupe est composé de Laurent Ansel(ansel_l), Cyril Jourdain(jourda_c), Guillaume Marescaux(maresc_g), Antoine Maitre(maitre_c), Alexis Mestag(mestag_a), Antoine Paquet(paquet_a).

4 Objectifs

4.1 Argent

- Permet d'acheter des objets ou des monstres aux autres dresseurs (mécanisme d'échange).

4.2 Xp pour le dresseur

- Permet de gagner des points de talents qui pourront être utilisés dans un arbre de talent. Cet arbre possédera 2 branches principales : une pour le dresseur, et une pour les monstres.

4.3 Territoires

- Différents territoires avec variation du niveau des monstres en fonction.

4.4 Pve

- Récompenses :
 - Argent.
 - Expérience dresseur et monstres.
 - Ressources.
 - Routes principales: Pas d'agression par les monstres.
 - Autre: agression aléatoire.

4.5 Guilde

- Les joueurs pourront créer des guildes qui regrouperont plusieurs joueurs.

4.6 Pvp

- Agressions entre joueurs.

4.7 Factions

- Celestia:
 - Bonus de capture des monstres
 - Bonus pour un type de monstre
- Hesode:
 - Bonus gain d'argent
 - Bonus pour un type de monstre

4.8 Équipement

- Le dresseur ainsi que les monstres pourront porter des équipements.
- Il apportera des bonus aux monstres et au dresseur.
- Exemples : Bonus statistiques ...

4.9 Système de jeu

Certains monstres auront une prédisposition naturelle a certains rôles.

- Les monstres auront un rôle distinct parmi :
 - DPT (Dégâts par tours).
 - Défenseur.
 - Soins

- Pour ce faire, le joueur pourra sélectionner la cible du sort qu'il s'apprête à utiliser.
- Exemples:
 - Les sorts de soin pourront être lancés sur n'importe quel allié.
 - Les défenseurs posséderont des sorts qui permettent de changer la cible du prochain sort d'un ennemi.
- Mort d'un monstre : Apparition du cadavre sur la case, permettant aux trappeurs de récolter les ressources.

4.10 Métiers

- Il existe un certain nombre de métiers. Chaque joueur peut exercer n'importe quel métier et le faire évoluer.
 - Trappeur : récolter des ressources sur les monstres.
 - Développeur :
 - * Fabrication des Digitaliseurs, système de capture des monstres.
 - * Fabrication des "cartouches", nécessaires au fonctionnement du digitaliseur.
 - Fabrication d'objet de catégorie 1:
 - * Casque / Cape / Épaulettes / Plastron / Bottes.
 - Fabrication d'objet de catégorie 2:
 - * Anneau / Amulette / Arme / Sac.
 - Maître des potions : créer des potions.
 - Herboriste : récolter des baies, des fruits ...
 - Mineur : miner des minerais.

4.11 Chat

- Un chat sera disponible pour tous les joueurs, permettant de communiquer avec les personnes à proximité

5 Planning Général