

CAHIER DES CHARGES :

Monster Master Online

Groupe : Ansel_l, Jourda_c, Maitre_c, Maresc_g, Mestag_a, Paquet_a

Créé 19/04/13

Créé par Guillaume Marescaux

Page 1 sur 7

Table des matières

| | |
|--------------------------------|---|
| Introduction..... | 3 |
| Présentation du projet : | 4 |
| Fonctionnalités..... | 5 |
| Argent..... | 5 |
| Xp pour le dresseur..... | 5 |
| Territoires..... | 5 |
| Pve..... | 5 |
| Pvp..... | 6 |
| Factions..... | 6 |
| Équipement..... | 6 |
| Système de jeu..... | 6 |
| Métiers..... | 7 |
| Chat..... | 7 |

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 guildes 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 idôlatre le feu et la destruction, sont les deux nations régnant en maître sur le monde.

Présentation du projet :

Nous avons donc décidé de créer un MMORPG.
Son nom sera le projet Monster Master Online.
Le serveur et le client tourneront sur Linux.

La partie serveur sera codée en C++, MariaDB.
La partie client sera codée en C++.
Graphiquement, le monde sera en 2D planométrique.

Fonctionnalités

Argent

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

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.

Territoires

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

Pve

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

Guilde

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

Pvp

- Aggressions entre joueurs.

Factions

- Celestia:
 - Bonus de capture des monstres
 - Bonus pour un type de monstre
- Hesode:

- Bonus gain d'argent
- Bonus pour un type de monstre

Équipement

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

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 soins 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.

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.

Chat

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