

Projet Tutoré

LP Ciasie

Diablo Like

Jeu e-gaming de type hack'n'slash



Groupe LP2 :

**FRANÇOIS Jules, MANGENOT Alex, UNSER Simon,
Wilt Lilian**

Enseignant référent : LEROUX Alexandre

Année scolaire 2021/2022

Partie I : Présentation

1. Principe du jeu

Diablo est un jeu vidéo de type hack 'n'slash développé publiée pour la première fois en janvier 1997. Diablo se déroule dans un univers médiéval-fantastique où le joueur explore des donjons peuplés de créatures qu'il doit combattre pour gagner de l'expérience et des trésors, l'objectif du jeu étant de retrouver Diablo et le tuer.

Il existe également d'autres types de Hack'n'slash qui sont également des sources d'inspirations pour nous tels que Minecraft Dungeons ou Torchlight.

Nous avons choisi de garder cet aspect principal du jeu qui est de traverser des donjons afin d'acquérir de l'expérience pour évoluer notre personnage et avancer dans le jeu. Nous allons tout de suite voir les principes du jeu que nous souhaitons mettre en place.

La première chose qu'il sera possible de faire dans ce jeu, c'est de pouvoir choisir une classe de personnage : sorcier, guerrier ou archer (potentiellement d'autres). Chacune de ces classes possède un style de combat qui lui est propre.

Une fois le personnage créé, le joueur se lance dans l'aventure. Le but est simple, le personnage doit vagabonder de chemin en chemin afin d'y affronter des monstres dans des arènes. Vaincre ces monstres lui permettra d'obtenir des points d'expériences afin d'évoluer son personnage ainsi que de l'argent.

2. Service e-gaming

Autour de notre jeu principal vont s'articuler de nombreux services d'un jeu en ligne tel que :

- La possibilité de continuer sa partie sur un autres client grâce aux systèmes des comptes utilisateurs disposant de sa sauvegarde

Partie II : Conception

1. Outils pédagogiques

Dans cette première phase de conception, nous avons réalisés diverses maquettes pour évaluer les fonctionnalités possibles sur un tel projets.

Nous avons d'abord réalisé deux diagrammes de Moscow pour lister et ordonner la liste des fonctionnalités désiré dans ce projet :

Fonctionnalité de jeu pur :

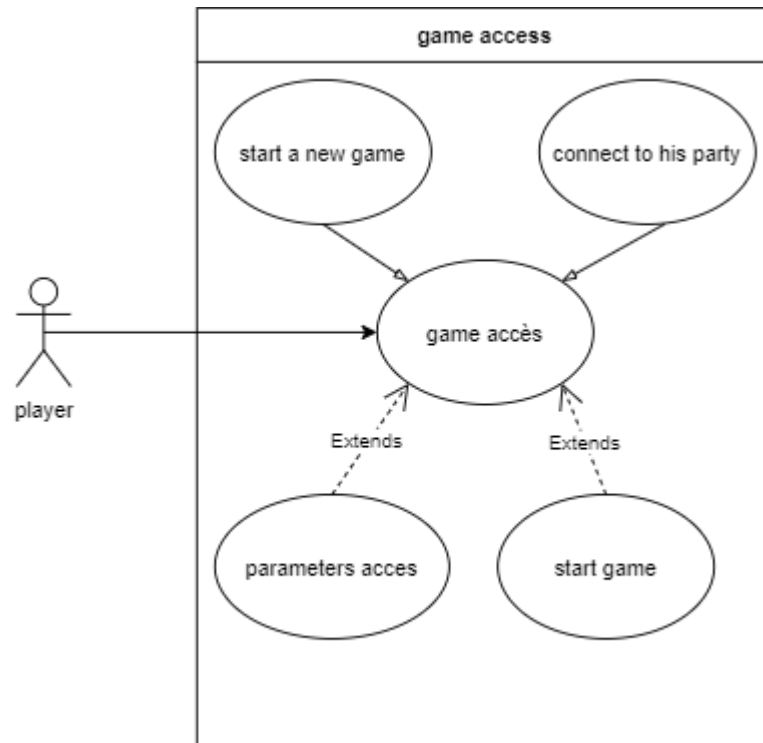
| Catégorie | Scénarios utilisateurs |
|---------------|--|
| Must-Have | <div>En tant que joueur je veux pouvoir attaquer les ennemis afin de les tuer et progresser dans le niveau.</div> <div>En tant que joueur, j'attaque tous les joueurs que je vois afin de protéger le trésor.</div> <div>En tant que joueur, j'espère que tuer un ennemi me rapportera quelque chose (Xp, Or, Stuff etc ...).</div> <div>En tant que joueur, je souhaite avoir accès à plusieurs façon de vaincre les monstres (Distance, magie, mêlée etc. ...)</div> <div>En tant que joueur je souhaite avoir un ou des moyen(s) de progresser dans le jeux pour me sentir plus fort (boutique, équipements, compétences etc....).</div> <div>En tant que joueur il me faut un moyen d'augmenter ma survivabilité dans le jeux (esquives, boucliers, potions).</div> |
| Should-Have | <div>En tant que héros, j'ai besoin d'avoir un moyen de me soigner pendant un niveau afin de pouvoir continuer le combat</div> <div>En tant que Game-designer un peu sadique, je souhaite pouvoir générer des pièges afin de varier les danger auxquelles s'expose le héros</div> <div>En tant que joueur, j'ai besoin d'une interface d'inventaire afin de gérer mon équipement</div> <div>En tant que Game designer j'aime cacher des récompense comme des coffres dans les niveaux afin de récompenser l'exploration</div> |
| Could-Have | <div>En tant que joueur j'aime avoir la possibilité d'obtenir des cosmétiques afin de rendre mon héros unique</div> <div>En tant que joueur, je souhaite pouvoir jouer avec mes amis en coopération afin d'avoir une meilleure expérience de jeu</div> <div>En tant que Game-designer, je veux pouvoir ajouter des mini-énigmes à un niveau afin que le jeu ne soit pas seulement un jeu de réflexes pur.</div> <div>En tant que joueur j'aime avoir d'autres moyen indirect d'infliger des dégâts sans m'exposer au combat (Familiar / Tourelle)</div> <div>En tant que joueur j'aimerais avoir un moyen d'infliger des coups critique afin de donner une dimension plus stratégique au jeu</div> <div>En tant que joueur, je préfère que les niveau soit généré de façon procédurale pour améliorer la re jouabilité</div> |
| WILL-NOT-Have | <div>En tant que joueur, je souhaite pouvoir sauvegarder l'état actuel d'un niveau afin de pouvoir le continuer plus tard</div> <div>En tant que joueur, je souhaite pouvoir jouer avec mes amis en duel afin de me mesurer à eux</div> |

Fonctionnalité e-gaming :

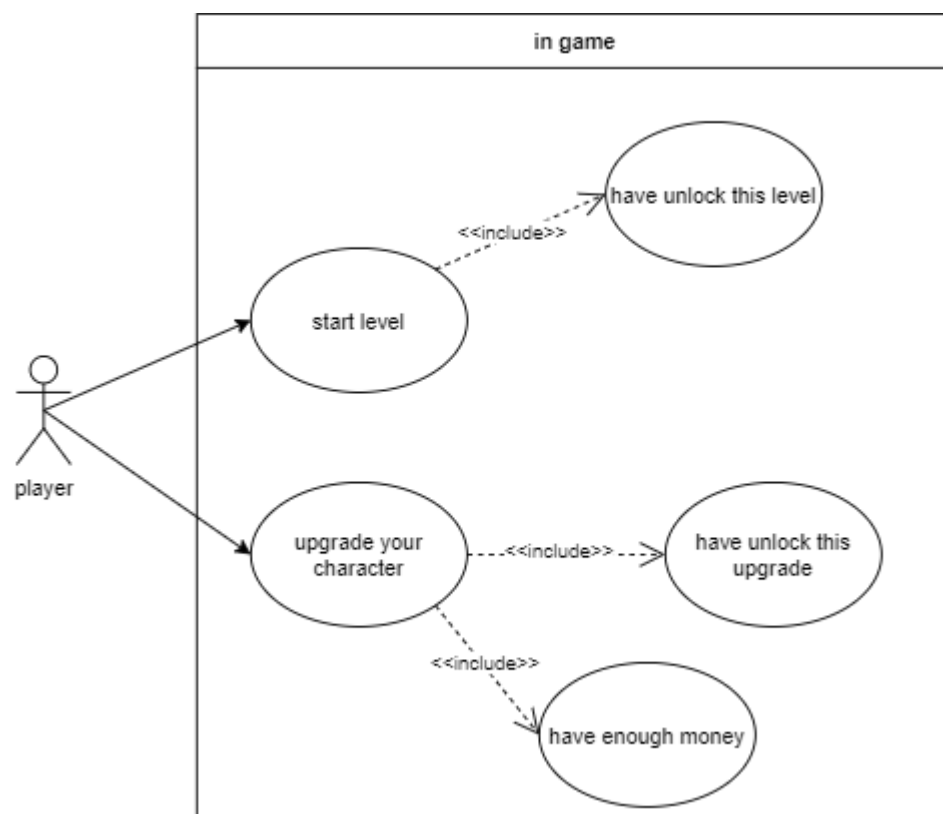
| Catégories | Scénarios Internaute |
|---------------|---|
| Must-Have | <div>En temps qu'internaute je souhaite pouvoir m'inscrire afin de jouer au jeu.</div> <div>En temps qu'internaute je souhaite avoir la possibilité de changer mon mot de passe afin d'éviter de me le faire voler.</div> <div>En tant qu'internaute je souhaite pouvoir reprendre ma partie avec l'un de mes personnages afin de continuer à jouer après une session d'inactivité.</div> <div>En temps qu'internaute je souhaite pouvoir me connecter à mon compte afin de reprendre ma partie.</div> <div>En tant qu'internaute je souhaite pouvoir lancer le jeu afin de jouer.</div> |
| Should-Have | <div>En temps qu'internaute je souhaite pouvoir consulter divers statistiques afin d'avoir une vue d'ensemble de ce que j'ai accomplie.</div> <div>En temps qu'internaute je souhaite pouvoir créer plusieurs personnages afin de profiter des nombreux types de gameplay disponibles.</div> <div>En temps qu'internaute je souhaite avoir la possibilité de supprimer l'un de mes personnages afin d'organiser ma liste de personnages.</div> <div>En temps qu'internaute je souhaite pouvoir ajouter des amis afin de profiter des fonctionnalités multijoueur.</div> |
| Could-Have | <div>En temps qu'internaute je souhaite pouvoir confirmer mon adresse e-mail afin de renforcer la sécurité de mon compte.</div> <div>En tant que joueur, je souhaite pouvoir modifier les touches afin de gagner en ergonomie.</div> <div>En tant que joueur je préfère utiliser un système de connexion extérieur afin que ma connexion soit plus sécurisée et plus rapide (OAuth)</div> <div>En temps qu'internaute, je souhaite pouvoir partager mes statistiques avec mes amis afin de créer de la compétition.</div> <div>En tant que joueur, je souhaite pouvoir mettre pause a chaque instant afin de pouvoir m'absenter quelques instants</div> |
| Will-Not-Have | |

Pour expliquer notre vision du produit, nous avons réalisé plusieurs diagrammes des cas d'utilisation :

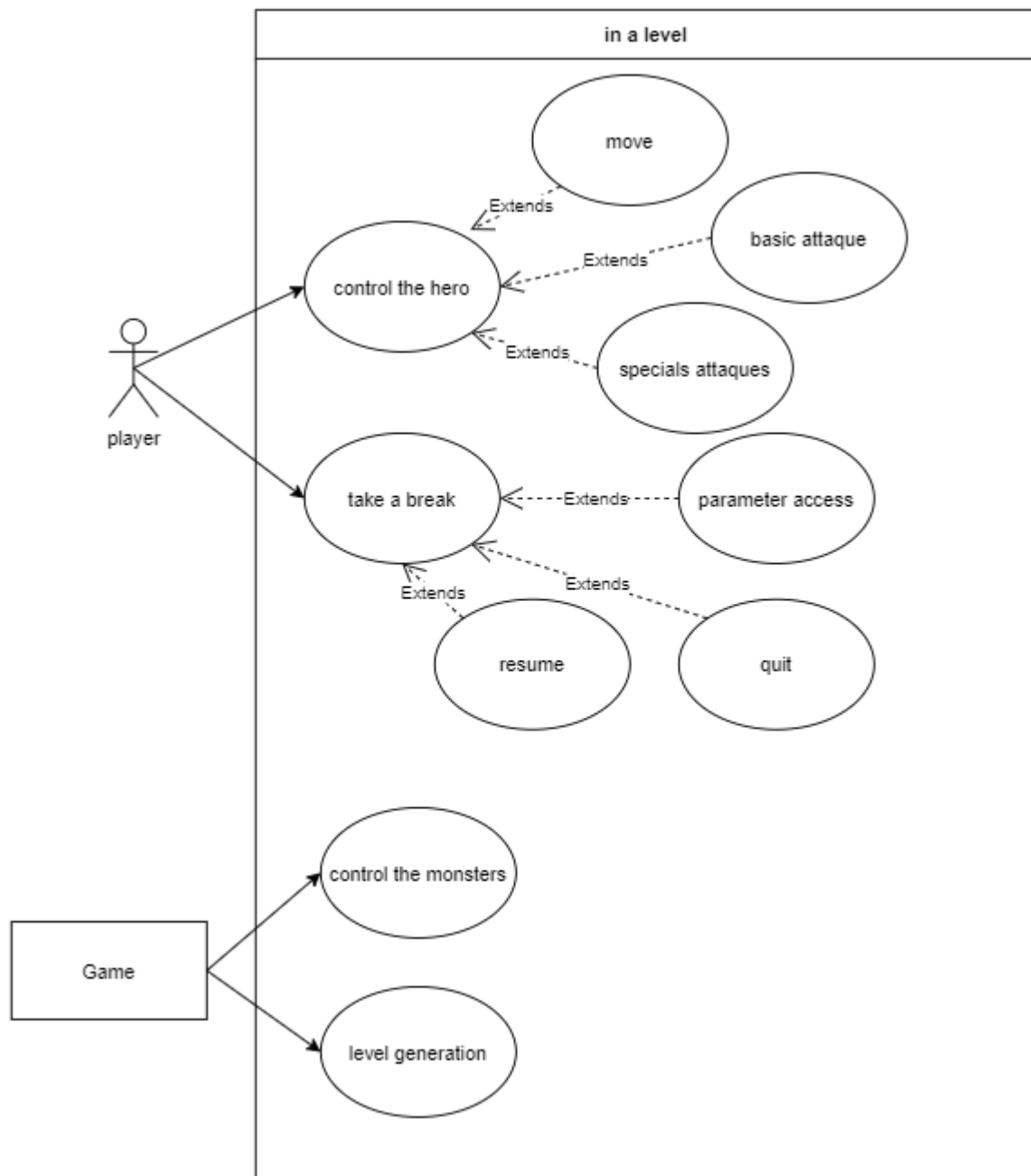
Tout d'abord pour l'accès au jeu :



Pour les fonctionnalités dans le jeu :



Pour les fonctionnalités dans un niveau :



Nous avons également développé certaines fonctionnalités dans des diagrammes d'activités :

Diagramme d'activité de la découverte du site :

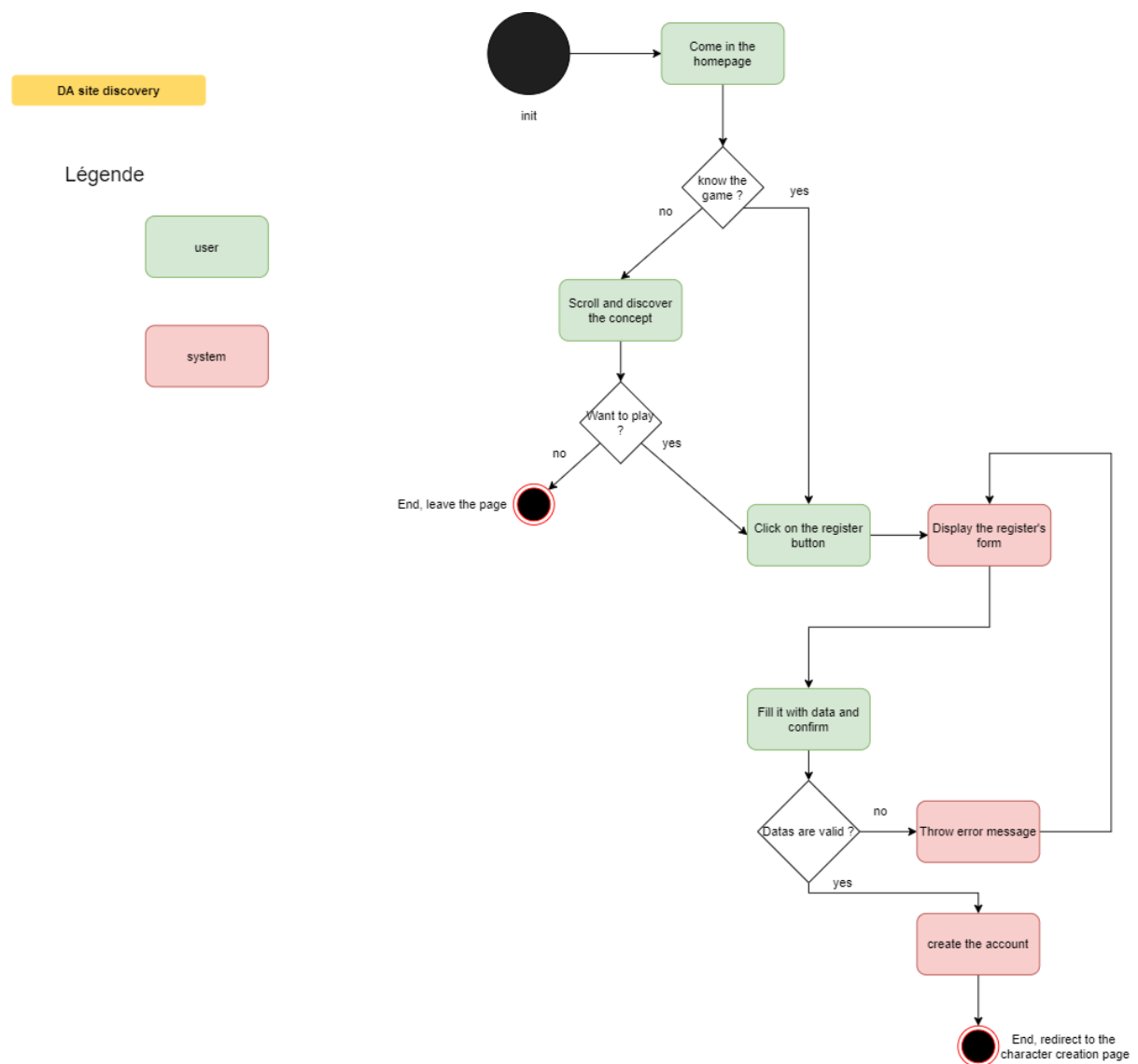
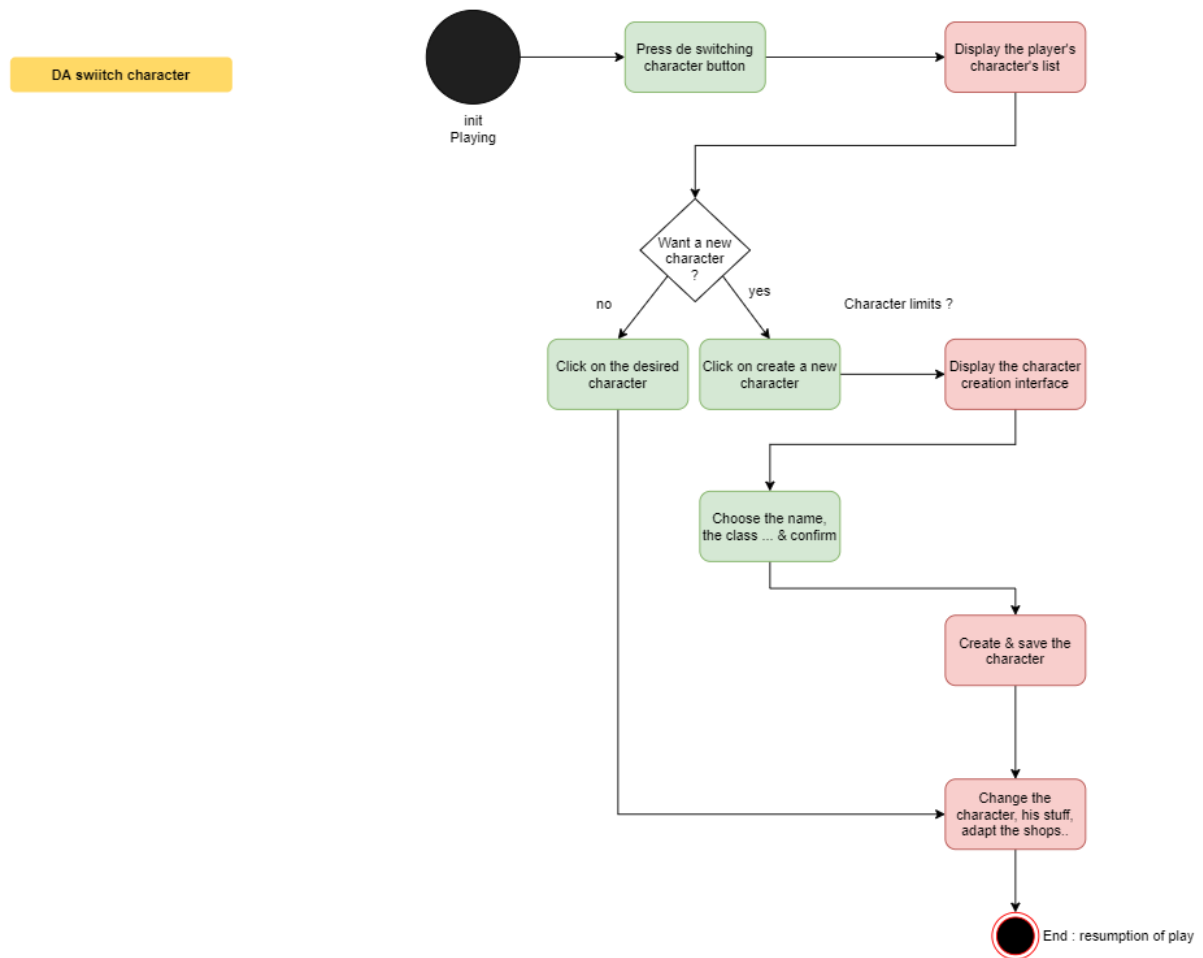


Diagramme d'activité du changement de personnage entre deux niveaux :



Liens et ressources :

Trello : <https://trello.com/b/fBPpkSCY/user-story-mapping-projet-tutor%C3%A9-diablo-like>

GitHub du projet : <https://github.com/phorcys-jules/pTUT-DiabloLike>