***FRANCOIS Jules***

***WILT Lilian***

***UNSER Kévin***

***MANGENOT Alex***

**Projet Tutoré : Description du projet**

1. *Introduction*

Le sujet qui nous intéressait était, de base, intitulé : « Rogue Like ». Un autre groupe étant déjà sur ce sujet, l’enseignant référant de ce projet nous a laissé l’opportunité de creuser un sujet dans le même esprit et nous avons décidé de mettre en place un « Diablo Like ».

Diablo est un jeu vidéo de type hack 'n’slash développé par Blizzard North. La version PC fonctionnant sous Windows a été publiée en janvier 1997 en Amérique du Nord et en Europe par Blizzard Entertainment. Une version pour PlayStation, développée par Electronic Arts, et une version Macintosh sont publiées l'année suivante en mars 1998. 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.

Nous avons choisi de garder cet aspect principal du jeu qui est de combattre des donjons ou des monstres 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.

1. *Principes du jeu*

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 ; les sorciers attaquent avec des sorts et peuvent compter sur des sorts attaque et défense / les guerriers attaquent au corps à corps, dispose d’une attaque élevée avec un bonne réserve de points de vie / les archers attaquent à distance avec une légère meilleure défense que les guerriers mais avec beaucoup moins de points de vie.

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.

Dans la ville principale du jeu se trouvera différentes boutiques, qui pour certaines, apparaîtront au fur et à mesure du niveau du personnage. Le personnage pourra utiliser son argent pour augmenter la puissance de ses équipements, de ses armes dans des boutiques qui proposeront des items en fonction de sa classe. Le personnage aura la possibilité d’acheter un objet qui lui permettra de changer de classe. Le changement de classe entraînera la modification des items d’équipements et d’armes dans leur boutiques respectives, sans pour autant que les boutiques du genre boutique de familier soient impactées. Le changement de classe sera possible plusieurs fois mais coûtera beaucoup d’argent.

Le joueur pourra évidemment sauvegarder l’état de sa partie et il pourra également exporter sa partie sur un autre PC.