

Projet de Programmation Avancée

2016-2017

Spécifications

Développeurs	Encadrants
Sylvain Duhau-Marmon	Baptiste Pesquet
Valentin Mancier	Pierre-Alexandre Favier
	Edwige Clermont

Table des matières

I - Scénario	3
Univers	3
Héros	3
II - Gameplay	4
Déplacements	4
Déplacements dans le monde	4
Déplacements dans les villes	4
Déplacements dans les donjons	5
Personnalisation du héros	5
Statistiques	5
Equipements	5
Classes	5
Objets	6
Or	6
Consommables	6
Autres	6
Combat	6
Actions	6
Récompenses	6
Quêtes	7
Quêtes principales	7
Quêtes secondaires	7
Vaincre Adrammelech	7
Aide	7
III - Exigences fonctionnelles	8

I - Scénario

1. Univers

Le jeu est un RPG de type donjons & dragons. Celui-ci prend place dans le monde fantastique médiéval d'Ivalice. Ce monde est corrompu par les sbires du dragon Adrammelech semant le chaos dans toutes les contrées d'Ivalice. Les habitants d'Ivalice se sont organisés pour lutter contre l'invasion de monstres et ont érigé des murs pour protéger leurs cités. Cependant, des donjons infestés de créatures maléfiques rendent les voyages entre les cités périlleux.

2. Héros


Le héros vient tout juste de terminer son initiation auprès des chevaliers Hokuten. Il choisit son nom de guerrier et sa spécialité et se lance dans son aventure. Son but est de répandre ses idéaux de justice et d'honneur, et surtout se libérer Ivalice des griffes du dragon Adrammelech. Son aventure commence dans la cité de Cyril.

II - Gameplay

1. Déplacements

a. Déplacements dans le monde

Le monde est rond, comporte 5 villes et donjons et s'organise de la sorte :

Ville de Cyril	
Donjon des Trolls	
Ville de Sprohm	
Donjon des Orcs	
Ville de Cadoan	
Donjon des Dauphins	
Ville de Baguba	
Donjon des Gobelins	
Ville de Muscadet	
Donjon des Dragons	
Ville de Cyril	
...	

b. Déplacements dans les villes

Les villes comportent 9 cases et la disposition prévue est celle-ci :

Forgeron → Achat d'équipements	Shaman → Achat de parchemins	Entrée du donjon suivant
Apothicaire → Achat de potions	Château → Quête principale	Guilde → Quêtes secondaires
Sortie du donjon précédent	Restaurant → Achat de nourriture (+Mana)	Auberge → Passer la nuit (+PV)

Une carte de la ville peut être affichée par le joueur.

c. Déplacements dans les donjons

Les donjons sont composés de plusieurs salles rectangulaires. Le nombre et la taille des salles dépend de la difficulté du donjon. Certaines cases déclenchent un combat contre un monstre du donjon. La dernière salle mène au boss du donjon.

2. Personnalisation du héros

a. Statistiques

Les statistiques du héros sont les suivantes :

- **PV** (Points de Vie) → Vitalité du joueur, si celle-ci tombe à zéro, le héros se réveille à l'auberge du village précédent en perdant une partie de ses objets
- **Mana** → Énergie spirituelle du joueur, permet d'effectuer des sorts spéciaux
- **Attaque**
- **Défense**
- **Vitesse**
- **Critique** → Permet d'activer des capacités passives
- **Niveau** → Monter de niveau augmente toutes les statistiques précédentes
- **Expérience** → Vaincre un monstre permet de recevoir de l'expérience

b. Equipements

Le héros peut s'équiper d'un élément de chacune de ces catégories :

- **Arme** → Augmente l'attaque
- **Armure** → Augmente la défense
- **Casque** → Augmente les PV
- **Gants** → Augmente le critique
- **Bottes** → Augmente la vitesse

c. Classes

Le héros choisit une classe parmi ces quatre au début de son aventure :

- **Écuyer** → Généraliste
- **Spadassin** → Spécialisé dans l'attaque
- **Paladin** → Spécialisé dans la défense
- **Ninja** → Spécialisé dans la vitesse

Chacune de ces classes possède une capacité passive et un sort spécial.

3. Objets

a. Or

La monnaie du jeu est l'or, elle permet d'acheter et de vendre des objets aux différents commerçants.

b. Consommables

Les consommables sont :

- Potions → Permet de restaurer ses points de vie même à l'extérieur du village
- Parchemins → Permet de se téléporter jusqu'au Shaman du village.

c. Autres

Divers objets de quête peuvent être ramassés en terrassant les ennemis des divers donjons.

4. Combat

a. Actions

Il existe 3 actions possibles lors d'un combat :

- **Attaquer** → Inflige des dégâts au points de vie adverses
- **Esquiver** → Esquive l'attaque de l'opposant et inflige davantage de dommages aux points adverses, mais peut échouer
- **Utiliser une potion**

Le combat s'effectue en tour par tour et le joueur le plus rapide commence.

b. Récompenses

Vaincre un monstre dans un donjon permet d'obtenir de l'or et parfois un équipement ou un objet de quête.

5. Quêtes

a. Quêtes principales

Les quêtes principales permettent d'obtenir un équipement légendaire.

b. Quêtes secondaires

Les quêtes secondaires permettent d'obtenir de l'or.

c. Vaincre Adrammelech

Vaincre Adrammelech dans le dernier donjon permet de compléter le jeu, le joueur peut toutefois continuer à évoluer dans le monde & effectuer les quêtes citées plus haut.

6. Aide

Le RPG est textuel et ne se joue qu'au clavier.

La commande *aide* permet d'afficher les commandes disponibles en jeu.

III - Exigences fonctionnelles

- Le joueur ne doit utiliser que le clavier pour effectuer ses actions en jeu.
- Le joueur disposera d'une commande "aide" permet de lister toutes les actions possibles en jeu.
- Le joueur peut se déplacer dans les 4 directions cardinales.
- Le joueur peut afficher une carte de la ville.
- Le joueur peut revenir à un point de sauvegarde lorsqu'il meurt.
- Le joueur doit pouvoir combattre des ennemis dans les donjons.
- Le joueur doit pouvoir choisir entre plusieurs classes de personnages.
- Le joueur doit pouvoir nommer son personnage.
- Le joueur doit pouvoir porter des équipements lui conférant des bonus.
- Le joueur doit pouvoir utiliser des objets consommables.
- Le joueur doit pouvoir acheter des pièces d'équipement auprès d'un PNJ
- Le joueur doit pouvoir restaurer sa vie et son mana auprès de PNJ.
- Le joueur doit pouvoir effectuer des quêtes lui donnant des récompenses.
- Le joueur doit pouvoir monter de niveau pour augmenter ses statistiques de base.
- Chaque classe de personnage possède des statistiques de base différentes.
- Chaque classe de personnage possède un sort unique
- Les ennemis vaincus octroient des récompenses.
- Le monde doit posséder plusieurs villes et donjons.