

Mini-RPG

Par Jérémie Cambakidis

RÈGLES GÉNÉRALES

Le but du projet est de réaliser un **RPG monde ouvert**

Vous êtes libres d'utiliser le logiciel que vous souhaitez.

Le rendu graphique doit être cohérent et agréable à regarder.

Vous devez commencer d'un **projet vierge**. Vous ne pouvez utiliser que des fonctionnalités natives au logiciel.

Pour les éléments graphiques, vous êtes libres d'importer le contenu que vous souhaitez, tant qu'aucun code n'y est inclus, de même pour les sons et effets sonores.

Le nom du projet doit être **MiniRPG**. Vos fichiers doivent être correctement triés dans des dossiers adéquats. Le jeu doit pouvoir être jouable et finissable.

Lors de votre correction, il y aura beaucoup d'éléments à vérifier, à vous de créer des systèmes pour faciliter la correction (cheats, mode debug, etc..).

Soyez Créatif !

MENU PRINCIPAL

Le menu principal de votre jeu doit comporter un décor **2D** ou **3D** en adéquation avec le style graphique et le gameplay que vous aurez choisi.

Il doit être affiché différents boutons :

- **“New Game”** pour commencer une nouvelle partie.
- **“Continue”** pour continuer une nouvelle partie.
- **“Options”** pour modifier les paramètres graphiques et le volume global du jeu.
- **“Exit”** pour quitter le jeu.

Le bouton **“New Game”** doit créer une nouvelle partie et doit être sauvegardée dans un nouvel emplacement de sauvegarde.

Le bouton **“Continue”** doit ouvrir une nouvelle interface permettant de choisir une sauvegarde, qui sera chargée lorsque l’on clique dessus.

Le bouton **“Options”** doit ouvrir une nouvelle interface permettant de modifier les options graphiques du jeu, ces options sont :

- **La qualité graphique**
- **Les ombres**
- **L’anti aliasing**
- **Le post processing**
- **La distance d’affichage**
- **La qualité des textures**
- **La qualité des effets**

Pour chaque option, il doit être possible de choisir entre différentes valeurs, **Low, Medium, High et Epic**.

L’interface **“Option”** doit également donner la possibilité au joueur de choisir le volume global du jeu.

Le bouton **“Exit”** doit quitter le jeu.

LE JEU

1. Les Interfaces

a. HUD :

Le HUD du jeu doit contenir différents éléments classiques dans un RPG :

- **Une barre de sorts et d'objets utilisables.**
- **Une mini-map ou une boussole.**
- **Une barre de vie et de mana et/ou d'endurance (dans le cas où vous en avez).**
- **Une liste contenant les quêtes en cours.**
- **Un élément qui indique qu'une interaction est possible.**

La **barre de sorts** doit permettre au joueur de pouvoir visualiser les différents sorts à sa disposition. Les emplacements de la barre de sort et des objets utilisables doivent pouvoir **être activés par les touches du clavier**, à vous de trouver une combinaison de touches pertinente.

Dans le cas où vous décidez de faire une **mini-map**, celle-ci doit afficher la position du joueur et les objectifs en cours. À vous de faire en sorte qu'il soit facile de se repérer avec.

Si vous décidez de faire une **boussole**, celle-ci doit orienter le joueur vers les objectifs en cours et indiquer les points cardinaux.

La barre de vie doit afficher **la vie du joueur**, à vous d'être pertinent. Même chose pour la barre de **mana et/ou d'endurance**.

La liste des quêtes en cours doit afficher au minimum le **nom de la quête et les objectifs** à atteindre. Elle doit s'actualiser au fur et à mesure de la progression du joueur.

Lorsque le joueur peut avoir une interaction avec un objet ou tout autre élément, le HUD doit en avertir le joueur.

Quand vous interagissez avec un pnj, et parce que on sait tous que leur vie est très intéressante, une fenêtre de dialogue doit s'afficher avec un texte adéquat. Le texte doit être différent si vous le faites pour une quête.

b. Menu des options :

Lorsque la touche **"Echap"** est appuyée le jeu doit se mettre en pause et une nouvelle interface s'ouvre, elle contient les boutons :

- **"Resume"** pour revenir au jeu.
- **"Options"** même chose que pour le menu principal.
- **"Main Menu"** doit sauvegarder la partie et ensuite revenir au menu principal.

c. L'inventaire :

L'inventaire doit s'ouvrir avec la touche **"i"**, comme dans tout RPG, l'inventaire doit permettre de stocker tous les objets pouvant être collectés par le joueur. Il doit être possible de **déplacer les objets manuellement** à l'intérieur de celui-ci, pouvoir **utiliser des objets** comme par exemple des potions, pouvoir **équiper des objets** et pouvoir jeter ce que l'on ne souhaite pas garder.

Pour ce qui est de la manière dont est organisé l'inventaire, vous êtes libre de choisir celle que vous préférez.

ATTENTION ! Bien entendu, aucune interface ne doit se superposer.

ATTENTION ! Le rendu graphique des interfaces sera pris en compte dans la correction.

2. Le Joueur

a. Les stats :

Le joueur doit avoir différentes stats modifiées par le niveau du joueur ainsi que les équipements. Le joueur doit avoir au minimum :

- **Une stat de vie**
- **Une stat de défense**
- **Une stat de dégât.**

Bien évidemment le joueur doit avoir un niveau et gagne de l'expérience au fur et à mesure de sa progression.

ATTENTION ! Faites attention aux réglages des stats. Le jeu doit être faisable sans que le joueur soit invincible pour autant !

b. Les mouvements du joueur :

Le joueur doit pouvoir se déplacer dans toutes les directions en **marchant et en courant**, doit pouvoir **s'orienter avec la souris** et doit pouvoir **sauter** (à vous d'en trouver une utilité).

c. Les actions du joueur :

Afin de progresser dans le jeu et pour pouvoir se débarrasser des ennemis, il faut bien évidemment **des attaques**.

Au minimum, le joueur doit avoir une attaque standard, un sort et/ou combos d'attaques.

d. Les animations :

Le but de ce projet étant de créer un jeu, il est nécessaire que rien ne soit laissé au hasard, c'est pourquoi, pour chaque action ou mouvement du joueur, **une animation** adéquate est déclenchée.

ATTENTION ! Toutes les animations doivent s'enchaîner correctement !

3. Les ennemis

a. Les stats :

Exactement comme pour le joueur.

Un niveau donné à un ennemi doit être **fixe** et ne peut être modifié une fois celui-ci dans le jeu.

TIP ! Pensez à la progression de votre jeu, ne mettez pas le même niveau à tous les ennemis.

b. L'AI :

Tous les ennemis doivent avoir le même comportement de base.

Lorsque le joueur **n'est pas à proximité**, les ennemis se déplacent dans la zone dans laquelle ils ont été créés.

Une fois le joueur à **proximité**, l'ennemi se dirige vers le joueur pour l'attaquer.

Chaque ennemi doit avoir au moins **2 attaques différentes**.

Dès que sa vie est basse, **il se met à l'écart** pour la récupérer.

Libre à vous de complexifier l'AI en fonction de l'ennemi.

c. Spawn :

Dans une zone, les ennemis doivent **êtres groupés** et il doit y avoir **toujours le même nombre d'ennemis par zone** (à vous de décider du nombre).

Lorsqu'un ennemi est tué, il y a un temps avant que celui-ci ne réapparaisse dans la zone.

d. Les interactions :

Lorsqu'un ennemi est tué, il rapporte de l'expérience au joueur en fonction de la valeur de son niveau. De plus, y a une chance pour qu'il dépose un **équipement et/ou une potion**, dans tous les cas, l'ennemi doit lâcher de **l'argent** (comme de l'or par exemple), à vous de choisir comment les stocker dans votre inventaire.

En fonction de la zone et de l'ennemi, l'équipement doit être différent.

e. Les animations :

Exactement comme pour le joueur.

f. Le Boss :

Comme il est nécessaire qu'une fin de jeu soit épique, quoi de mieux qu'un Boss.

Votre boss doit avoir les mêmes caractéristiques que les ennemis, cependant il ne doit y en avoir **qu'un seul dans le jeu**.

Un combat contre le Boss doit se passer en **3 phases différentes**, à vous de les différencier.

4. Le gameplay

Dans un RPG un des éléments le plus important est ? L'histoire bien évidemment, l'aventure que vous allez proposer doit avoir une certaine cohérence et donc une histoire.

Même si elle ne comptera pas dans la correction, il vous est conseillé d'imaginer un fil conducteur pour ne pas vous perdre dans la progression du joueur dans le jeu.

a. Début d'une partie :

Quand le joueur commence une nouvelle partie, **une cinématique** doit introduire votre jeu.

Elle ne doit pas forcément être longue, mais elle doit être pertinente et cohérente.

b. Quêtes et objectifs :

Pour rendre le jeu plus attrayant il faut des objectifs et quoi de mieux que **les quêtes** pour vivre de belles aventures.

Vous allez donc devoir créer **3 différents types de quêtes** au minimum (exemple : aller chercher un objet, tuer plusieurs ennemis, etc..).

Au cours du jeu, le joueur doit avoir à valider au minimum **5 quêtes** pour chaque type de quêtes, soit au minimum **15 quêtes**.

Les quêtes doivent rapporter au joueur de l'expérience et de l'argent.

Lorsqu'une quête peut être activée, **un point d'exclamation** doit être affiché sur la mini-map ou la boussole et au-dessus du pnj ou de l'élément qui donne la quête.

Les objectifs de quêtes doivent être représenté par **un point d'interrogation**, visible sur la mini-map ou la boussole et également au-dessus du PNJ ou de l'objectif en lui-même.

c. Fin du jeu :

Un fois le boss de fin battu, **une cinématique** doit se lancer et à la fin de celle-ci et comme vous le méritez, **un générique** doit s'afficher suivit d'un retour au menu principal.

ATTENTION ! Lorsqu'une partie est terminée il doit être possible de charger de nouveau la même partie et pouvoir continuer à jouer.

5. L'environnement

Le jeu doit être un **monde ouvert** et doit comprendre au moins **3 zones différentes** (exemple : zone de glace, zone forêt, etc..).

Dans chaque zone, les ennemis doivent être différents ainsi que la faune et la flore.

6. Les sons

Pour que votre jeu ressemble vraiment à un jeu il manque un dernier élément à ne pas négliger, les **musiques et effets sonores** !

Un jeu sans musique et sons est bien trop fade et quoi de mieux qu'une belle musique pour une immersion total dans un monde fantastique.

Pour **chaque action ou mouvement** du joueur et des ennemis il doit se jouer **un son** en adéquation avec l'action, sauf justification de votre part.

En fonction de l'endroit où se trouve le joueur, **la musique** doit être en adéquation avec le type de zone.

Dans les interfaces, **les boutons** doivent avoir un effet sonore lorsque l'on clique dessus.

BONUS

Pour valider tous les points bonus, vous devez ajouter au moins 10 éléments en plus du sujet.

Exemple :

- Plus d'ennemis
- Plus de type de quêtes
- Plus de zones
- Etc...