

Académie-Héroïque :

Cahier des charges : Jeu textuel basé sur le manga A.U.

Introduction :

Le comité de production du manga A.U. souhaite adapter ce dernier en jeu vidéo. Pour cela, un prototype sous forme de jeu textuel jouable dans un terminal doit être réalisé pour valider les idées de gameplay et le ton des dialogues. L'action du jeu se passe dans le lycée A.U., où le joueur peut se déplacer librement et réaliser différentes actions.

Objectifs :

Le but de ce cahier des charges est de poser les fondations du jeu en spécifiant les lieux à créer, les actions réalisables, la gestion des objets ainsi que la touche d'originalité à apporter au jeu. Le jeu doit être amusant et offrir une expérience utilisateur agréable.

Gestion des objets :

Le jeu commence avec un smartphone comme objet clé (qui ne sert à rien de spécial) et un inventaire vide. Les objets clés seront stockés dans une liste, tandis que le dictionnaire sera utilisé pour stocker la quantité des objets de l'inventaire. Les objets peuvent être récupérés selon les endroits visités ou les actions réalisées.

Les lieux :

Pour une expérience complète, le jeu doit proposer au minimum les lieux suivants :

Hall d'entrée

Couloir du 1er étage

Classe 1-A (1er étage)

Couloir du 2e étage

Cafétéria (2e étage)

Salle d'entraînement (2e étage)

Le joueur peut se déplacer librement d'un lieu à un autre, mais il ne peut accéder qu'aux lieux proches de celui où il se trouve. Pour entrer dans la salle d'entraînement, le joueur doit posséder un passe.

Les actions :

Les actions sont des verbes à l'infinitif. Voici les actions prévues pour chaque lieu :

Hall d'entrée :

Action quitter : permet de quitter le jeu.

Action observer : affiche une description de l'endroit.

Cafétéria :

Action manger : après avoir choisi un plat, le joueur gagne 10 points de vie. Il n'y a que deux exemplaires de chaque plat en stock, donc l'action doit être annulée si le plat demandé n'est plus disponible.

Classe 1-A :

Action demander : permet de recevoir un passe (objet clé) du professeur pour accéder à la salle d'entraînement.

Action montrer : permet de montrer au professeur le nombre de badges que le joueur a gagnés en combat. Si le joueur possède trois badges, le jeu est réussi et le script s'arrête.

Salle d'entraînement :

Action combattre : permet de combattre le mannequin d'entraînement. La boucle se poursuit jusqu'à ce que le mannequin ait 0 points de vie. Le mannequin commence toujours avec 50 points de vie. Le joueur peut fuir en utilisant l'action fuir.

Conclusion :

Le cahier des charges pour le jeu textuel basé sur le manga A.U. est maintenant établi. Le jeu doit offrir une expérience amusante et agréable à l'utilisateur, avec des objets à gérer, des lieux à explorer et des actions