

# Open Castle



*Je commence à jouer*

*Je me connecte*



# Sommaire

## Généralité

### 1.1 Scénario

### 1.2 Objectif

### 1.3 OpenCastle

### 1.4 OpenSource vous avez dit ?

## 2. OpenCastle, le déroulement

### 2.1 Espace membre

#### 2.1.1 Inscription

#### 2.1.2 Connexion, mdp oublié

#### 2.1.3 Profil

### 2.2 Les constantes

#### 2.2.1 : Les pertes supplémentaire lié à la santé

#### 2.2.2 : Exemple concret

### 2.3 La monnaie

### 2.4 Les métiers

#### 2.4.1 Le roi

##### Élection

##### b) Son rôle

#### 2.4.2 Le Maître

##### a) Son rôle

##### b) Déroulement d'un cours

#### 2.4.2 Apothicaire

##### Son rôle

#### 2.4.2 Chasseur - Agriculteur

##### Les gains

##### Les quêtes

##### Le commerce

### 2.5 Les diplômes

### 2.6 Commerces

### 2.7 Les défis

# 1. Généralité

Le site web sera un jeu par navigateur.

## 1.1 Scénario

L'histoire se déroule pendant la période médiéval. Vous avez le choix lors de votre première connexion de choisir si vous voulez vivre dans le corps d'un homme ou d'une femme. L'aventure commence alors que vous venez tout juste de fêter vos 16 ans. L'âge où vous pouvez exercer votre premier métier ! Alors deux choix s'offre à vous. Vous pouvez devenir chasseur ou agriculteur. Ces deux métiers vous permettent de vivre dans l'aventure. L'or est la seule ressource que l'on peut gagner dans le jeu.

## 1.2 Objectif

Votre but est de vivre le plus longtemps possible, d'être heureux, et pourquoi pas être riche. Tu dois te débrouiller avec tout ce qui se trouve dans le jeu pour t'en sortir et rester en vie. Pour cela il faut que tu exerces un métier, chaque métier à des avantages comme des inconvénients à toi de choisir celui qui te correspond le plus.

## 1.3 OpenCastle

Notre jeu s'appellera *OpenCastle*. Open comme source et castle comme château en anglais. De plus c'est un nom simple que l'on retient facilement.

## 1.4 OpenSource vous avez dit ?

Tout ce qui fait l'originalité de ce projet, c'est que tout le code source de la partie public sera disponible sur internet, tout ceux qui souhaite y avoir accès pour lire, nous aider, apprendre ou en faire ce qu'il veut, Il le pourrons.

## 2. OpenCastle, le déroulement

### 2.1 Espace membre

#### 2.1.1 Inscription

Lors de l'inscription d'un nouveau joueur, on lui demandera de renseigner deux informations : son *Pseudo*, son *mdp*. Avant que l'inscription soit validée il faudra au préalable vérifier si le pseudo n'est pas déjà utilisé par un autre membre.

Une fois le pseudo et le mdp validé, le joueur arrive sur une seconde page, où on lui demandera de choisir entre deux personnages homme ou femme. (Que l'on soit un homme ou une femme n'a aucun impact dans le jeu). Ensuite un autre champ text afin de renseigner son nom.

La troisième étape consiste à choisir un métier, comme vous n'avez que 16 ans et sans diplôme vous ne pouvez faire votre choix qu'entre deux métiers.

La quatrième étape est juste le [tuto](#). Le moine donne ses conseils au jeune joueur.

#### 2.1.2 Connexion, mdp oublié

Pour la connexion on demande le pseudo et le mdp

Pour le mdp oublié on renseigne le pseudo OU l'adresse mail. Si il n'y a pas d'adresse mail de renseignée le compte est perdu pour toujours !

#### 2.1.3 Profil

La page d'accueil lorsqu'un membre se connecte est son profil. On y voit ses constantes, son argent, son nom, prénom, son métier.

## 2.2 Les constantes

Chaque joueur lors de son inscription se voit attribuer 3 constantes

| Compétence | Point lors de la création du personnage | Perte à chaque maj                                        | Commentaire                                                                               |
|------------|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| Santé      | 100%                                    | - 0,584*Âge du joueur.<br>(Arrondi à l'entier supérieur ) | Si la santé est à 0 pendant plus de 24 heures, le personnage meurt                        |
| Faim       | 80%                                     | - 7%                                                      | Si l'une des deux jauges est à 0 pendant plus de 72 heures (3 jours), le personnage meurt |
| Soifs      | 80%                                     | - 11%                                                     |                                                                                           |

### 2.2.1 : Les pertes supplémentaire lié à la santé

A chaque MAJ les joueurs perdent des points de santé, qui dépendent de leur faim et de leur soif. Voici le tableau des pertes :

| Tableau des pertes supplémentaires liées à une sous nutrition ou à un manque d'eau |                                           |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| COMPRIS ENTRE                                                                      | PERTE QUI S'AJOUTE A LA PERTE JOURNALIERE |
| 0 et 35 %                                                                          | - 15%                                     |
| 36 et 50 %                                                                         | - 10%                                     |
| 51 et 75 %                                                                         | - 5%                                      |
| 75 et 95 %                                                                         | + 5%                                      |
| 96 et 100 %                                                                        | + 10 %                                    |

### 2.2.2 : Exemple concret

Valeur jour 1 :

|                           |
|---------------------------|
| <b>Joueur Demo 20 ans</b> |
|---------------------------|

|       |      |
|-------|------|
| Santé | 80 % |
| Faim  | 90%  |
| Soif  | 5%   |

Valeur jour 2 (après MAJ)

| Joueur Demo 20 ans |                                                                                                                           |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Santé              | $=0,584*20$<br>$= -12 +5$ (Bonus <b>faim</b> )<br>$= -7 +(-15)$ (Malus <b>soif</b> )<br>$= -22\%$<br>La santé est = à 58% |
| Faim               | $90-7$<br>$= 83\%$                                                                                                        |
| Soif               | $5-11$<br>$= 0\%$                                                                                                         |

## 2.3 La monnaie

Le jeu à un système monétaire. La devise est "l'écu". Elle peut être positif comme négatif. Si elle est négatif on ne peut plus rien acheter !

Dans le jeu on peut acheter ou vendre certains biens.

## 2.4 Les métiers

Pour la première version, on va limiter les métiers au nombre de 5. Chaque métier a des particularités différentes. Ils ont tous des avantages et des inconvénients.

| Les différents métiers : |           |                                 |
|--------------------------|-----------|---------------------------------|
| Nom du métier            | Diplôme   | Fonction                        |
| Roi                      | Politique | Règne sur le royaume            |
| Maître                   | Éducation | Enseigne les cours              |
| Apothicaire              | Médecine  | Vend des produits pour la santé |

|             |     |                                                        |
|-------------|-----|--------------------------------------------------------|
| Chasseur    | Non | Métier sans diplôme permettant de débutant dans la vie |
| Agriculteur | Non |                                                        |

### 2.4.1 Le roi

| Le roi                    |                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Description du métier :   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Le roi est élu par le peuple par un système de vote</li> <li>Son règne dur 1 mois (du 1er au 30-31)</li> <li>Fait part aux administrateurs du jeu des améliorations, des bugs, des changement de prix.</li> </ul> |
| Age limite                | 21 ans                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Coût pour faire ce métier | 0 écu (élu par le peuple)                                                                                                                                                                                                                                |
| Diplôme                   | Oui : politique                                                                                                                                                                                                                                          |
| Rémunération              | 500 écu/jours IRL                                                                                                                                                                                                                                        |

#### a) Élection

Le roi est élu par le peuple. le règne dure 1mois. La deuxième quinzaine du mois (15 au 31), chaque joueur peut s'inscrire sur la liste électorale, et c'est de là que l'on peut voter pour tel ou tel joueur. Le nombre de vote n'est pas affiché. On peut voter à partir de 18 ans. 1 vote par mois et par joueur majeur ! Celui qui a le plus de votes devient roi le 1er du mois suivant. L'élection se fait le 31 à la MAJ.

#### b) Son rôle

Le roi à pour but de proposer des améliorations aux codeurs du site. Il écoute son peuple, prépare un petit cahier des charges puis fait une demande à l'équipe du site. Celle-ci peut-être accepter, ou ignorer.

Le roi doit aussi faire remonter les tous bugs, les hacks, les triches liés au jeu

Le roi peut sur acceptation de l'équipe du jeu changer (les prix, quelques règles, le temps d'expédition, ajouter des métiers, des modules ou tout autre idée qui lui convient)

Le roi doit faire régner le respect dans son peuple.

Le roi aura une plate-forme de contact afin de faire toutes ces propositions, il pourra ainsi voir si elle est " en cours, refusé, validé ".

## 2.4.2 Le Maître

| Le maitre                 |                                                                                                                                                                                                                              |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Description du métier :   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Donne des cours à ses élèves</li><li>• Permet l'obtention d'un diplome</li><li>• Peu accueillir 10 élèves</li><li>• Ecrire de cours</li><li>• Rendre le peuple intelligent</li></ul> |
| Age limite                | 18 Ans                                                                                                                                                                                                                       |
| Coût pour faire se métier | 150 ecu                                                                                                                                                                                                                      |
| Diplome                   | Non                                                                                                                                                                                                                          |
| Rémunération              | 100 + 10 / élèves ecu/jours IRL                                                                                                                                                                                              |

### *a) Son rôle*

Chaque maître d'école peu accueillir 10 élèves. Au delà de 10 la classe est fermé ! Son but est de former au mieux les joueurs à leurs future métier en leur donnant des conseils, des astuces ou autre.

### *b) Déroulement d'un cours*

Pour l'obtention d'un diplôme, il faut suivre des cours, écrit par leur maître, et répondre à des questions et obtenir une note de 6/10. En dessous 6 le candidat doit repasser tout depuis le début.

Durant la durée des études le joueur progresse, et doit passer différent cours et un test final. Les cours sont écrit en fonction du métier que le joueur décide d'avoir. Le maître doit rédiger plusieurs cours, selon les diplômes qu'il veut délivrer, ainsi qu'un test final par diplôme.

Si le cours durent 3ans (soit 9jour IRL), le maitre doit préparer 3 cours, chaque cours est lisible que pendant l'année en cours.



**Exemple :** Cours pour le métier d'Apothicaire il se fait en 3 ans

Année 1 : Quest-ce que ce métier ? (Les cours 2 et 3 ne sont pas lisibles)

Année 2 : Les différents médicaments (Lors de l'année 2 le cours 1 et 3 n'est pas lisible)

Année 3 : Quel prix, quel conseil ?

Année 4 : test (Aucun cours de lisible)

Lire la section [diplôme](#)

### 2.4.2 Apothicaire

| Apothicaire               |                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Description du métier :   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Soigne les joueurs</li><li>• Vend des produits</li><li>• Il achète à un grossiste puis les revend au prix qu'il veut aux autres joueurs</li></ul> |
| Âge limite                | 18 Ans                                                                                                                                                                                    |
| Coût pour faire le métier | 150 écu                                                                                                                                                                                   |
| Diplôme                   | Oui : Médecine                                                                                                                                                                            |
| Rémunération              | 100 écu/jours IRL + commission vente                                                                                                                                                      |

#### a) Son rôle

L'apothicaire tient une pharmacie. Il achète des produits qui font remonter la santé puis les revend en vente. A lui de déterminer le prix de revente.

### 2.4.2 Chasseur - Agriculteur

**Chasseur - Agriculteur**

|                           |                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Description du métier :   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• C'est un premier métier</li> <li>• Il permet de nourrir la population</li> <li>• de se faire de l'argent facile</li> </ul>                            |
| Âge limite                | 16 Ans                                                                                                                                                                                         |
| Coût pour faire se métier | 50 ecu                                                                                                                                                                                         |
| Diplôme                   | Non                                                                                                                                                                                            |
| Rémunération              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le salaire de base est de 50e par jour.</li> <li>• Vous avez aussi la possibilité de partir faire des quêtes</li> <li>• Vente des produits</li> </ul> |

*a) Les gains*

Chaque jour lors de la MAJ, les joueurs reçoivent 50 écu.

*b) Les quêtes*

Il est possible d'améliorer les récompense et le salaire de chaque chasseur en lui faisant faire des quêtes :

| Chasseur               |               |     |     |
|------------------------|---------------|-----|-----|
| Nom produit<br>/ Quête | Compris entre |     |     |
|                        | 1 H           | 6 H | 12H |
| Lapin                  | 0-2           | 2-4 | 3-6 |
| Poulet                 | 0-1           | 1-3 | 3-5 |
| Sanglier               | 0             | 1-2 | 3-5 |
| Écu                    | 5             | 35  | 65  |

Pour les quêtes de 6 et 12H, si la faim et/ou la soif est en dessous de 45%, la quête est impossible !

| Agriculteur            |               |     |     |
|------------------------|---------------|-----|-----|
| Nom produit<br>/ Quête | Compris entre |     |     |
|                        | 1 H           | 6 H | 12H |
| Jus de carottes        | 0-2           | 2-4 | 3-6 |
| Jus de betteraves      | 0-2           | 2-4 | 3-6 |
| Tomates                | 0-2           | 2-4 | 3-6 |
| Patates                | 0-1           | 1-3 | 3-5 |
| Poireaux               | 0-1           | 1-3 | 3-5 |
| Panier bio             | 0             | 1-2 | 2-4 |
| Écu                    | 5             | 35  | 65  |

### c) Le commerce

Chaque agriculteur ou chasseur peut vendre ses produits et au prix qu'il le souhaite cependant un prix moyen est fixé par défaut pour guider les joueurs : (voir [Tableau nourriture](#))

## 2.5 Les diplômes

Certains métiers ont besoin de diplômes pour pouvoir les pratiquer, voici le tableau récapitulatif :

| Tableau récapitulatif des diplômes |                |               |                |
|------------------------------------|----------------|---------------|----------------|
| Nom du diplôme                     | Métier préparé | Année d'étude | Prix formation |
| Médecine                           | Apothicaire    | 4 ans         | 450 écu        |
| Politique                          | Roi            | 6 ans         | 750 écu        |

## 2.6 Commerces

Que le soit apothicaire, chasseur, agriculteur, l'on est aussi vendeur. Pour vendre à prix réel et non trop ou trop bas voici le tableau de chaque produit qui sont en vente dans le jeu, avec leur, prix et leur bienfaits :

| Tableau récapitulatif des aliments et des médicaments |       |       |       |         |
|-------------------------------------------------------|-------|-------|-------|---------|
| Aliment                                               | Faim  | Soif  | Soins | Prix    |
| Lapin                                                 | + 7%  | - 2 % | 0     | 5 écu   |
| Poulet                                                | + 10% | - 4%  | 0     | 7 écu   |
| Sanglier                                              | + 15% | - 8%  | 0     | 15 écu  |
| Jus de carottes                                       | + 2%  | + 7%  | 0     | 4 écu   |
| Jus de betteraves                                     | + 2%  | + 7%  | 0     | 4 écu   |
| Tomate<br>Patate<br>Poireau                           | + 8%  | +1%   | 0     | 2 écu   |
| Panier bio                                            | + 15% | + 5%  | 0     | 15 écu  |
| Sureau                                                | - 4%  | + -1% | + 7%  | 20 écu  |
| Bleuet                                                | 0     | 0     | + 25% | 60 écu  |
| Kéfir                                                 | 0     | 0     | + 50  | 100 écu |

## 2.7 Les défis

Afin de faire découvrir le jeu un système de défis est mit en place. Les défis sont répartie dans différents niveaux. Chaque niveau rapporte un gain et un nouveau grade.

### Débutant : ( gain = 100e)

- Valider son adresse mail
- Trouver un travail
- Travailler 12h
- Manger un panier bio

- Boire du jus de carotte
- Avoir 800e

#### **Novice : (gain = 350e)**

- Avoir 18 ans
- Manger du sanglier
- Travailler 12H
- Voter pour un roi
- Avoir un diplôme

#### **Confirmer : ( gain 650e)**

- Consulter le site avec les tutos
- Faire une proposition utile au roi
- Se présenter en tant que roi
- Avoir 1500e

#### **Expert = (gain 1000e)**

- Etre élu roi
- Avoir un compte sur le blog
- Avoir mis en place les propositions par les membres.

## **2.8 Les tutos “le moine”**

Le moine est personnage guide du jeu. Il accompagnera le joueur tout au long de l’aventure. Il mènera les joueurs sur la bonne route, en leur donnant des conseils, des astuces.