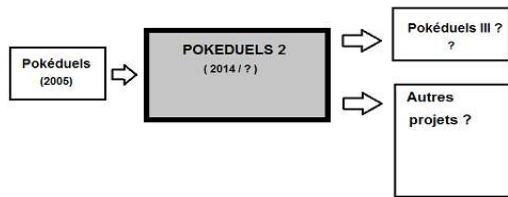


« Pokéduels 2 » (Projet mené par « Joan74 », depuis Mai 2014)



Forum Liberty Basic / Just Basic France

Sommaire :

- L'univers des Pokémon
- "Pokéduels" et JustBasic
- Cahier des charges du projet
- Gameplay
- F.A.Q.

L'univers des Pokémon

« Pokémon (ポケモン), prononcé [pɔkɛˈmɔ̃n], est une franchise créée par Satoshi Tajiri en 1996, présente en particulier en jeu vidéo, dans des séries éditées par Nintendo. **Selon les statistiques officielles de Nintendo en octobre 2010, les jeux Pokémon se sont vendus à environ 250 millions d'unités. Le jeu vidéo *Pokémon Rouge et Bleu* s'est vendu à plus de 30 millions d'exemplaires, ce qui en fait un record des ventes dans l'histoire du jeu vidéo. La franchise est également exploitée sous forme d'animés, de mangas, et de jeux de cartes à collectionner.** Dans la série animée homonyme, le personnage principal, Sacha, voyage à travers diverses régions fictives dans le but d'attraper de nouvelles sortes de monstres éponymes, un concept qu'on retrouve également dans les jeux vidéo de la franchise. **Pokémon a eu un impact culturel très important dans les pays où il a été introduit, dont le Japon, les États-Unis, le Canada, la France et d'autres pays européens.**

Dans l'univers des Pokémon, les animaux du monde réel n'existent pas (ou très peu). Le monde est peuplé de Pokémon, des créatures qui vivent en harmonie avec les humains, mais possèdent des aptitudes quasiment impossibles pour des animaux du monde réel, telles que cracher du feu, comme Dracaufeu, ou encore générer de grandes quantités d'électricité, comme Magnéti. Chaque sorte de Pokémon possède un nom, qui peut à la fois être utilisé pour parler de Pokémon individuel ou de l'ensemble des Pokémon de la même sorte. Certains Pokémon dits « légendaires » sont les seuls représentants de leur sorte et dans les jeux récents sont des entités incarnant une puissance naturelle. [...].

Certains dressent les Pokémon pour organiser des combats entre eux, transportant généralement les Pokémon dans des Pokéballs, des balles compactes où un Pokémon peut être contenu. Ces dresseurs Pokémon voyagent à travers le monde dans le but d'attraper le plus grand nombre de Pokémon, puis éventuellement devenir Maître Pokémon, un titre donné au dresseur ayant battu le maître de la ligue. Certains dresseurs enregistrent les informations des Pokémon qu'ils ont capturés ou observés dans un Pokédex, un appareil électronique qui répertorie et affiche les informations sur les différents Pokémon.

À partir de l'âge de dix ans, il est possible de commencer son apprentissage de dresseur en recevant une licence de la Ligue Pokémon. L'apprentissage consiste à partir capturer des Pokémon dans leurs habitats naturels, puis à les entraîner au combat.

Les matchs Pokémon consistent en combats entre les Pokémon de deux dresseurs, et se terminent quand tous les Pokémon de l'un d'entre eux sont KO. La mort des Pokémon est donc évitée, et les Pokémon peuvent être soignés au Centre Pokémon, un bâtiment où les infirmières guérissent les Pokémon blessés.

Pour participer à des compétitions, les dresseurs peuvent se déplacer aux différentes Arènes Pokémon où un badge leur est offert s'ils sortent victorieux d'un match contre le champion d'arène. Après avoir gagné tous les badges de la région, un dresseur peut partir au siège de la Ligue Pokémon pour affronter quatre dresseurs d'élite, souvent appelés le « Conseil des 4 ». Ce n'est qu'après avoir battu ces quatre dresseurs que le dresseur peut affronter le Maître de la Ligue. »

(Source : Wikipédia en date du 23 novembre 2015)

"Pokéduels" et JustBasic

Le projet « **Pokéduels** » est apparu sur le forum de « Liberty-Basic/Just-Basic France » en 2005. L'objectif était alors l'apprentissage de la programmation autour d'un projet commun. L'univers des Pokémon fut retenu, en raison de sa popularité à l'époque.

Je souhaiterais vous proposer ici une toute nouvelle version de ce Pokéduels, s'inspirant du projet initial, mais totalement indépendant et entièrement remanié.

Mes objectifs pour « **Pokéduels 2.0** » sont les suivants :

- Améliorer l'esthétique du jeu (Interface, graphismes et effets sonores),
- Proposer une plus grande diversité de Pokémon et d'attaques,
- Permettre une plus grande rejouabilité (diversité des parties, challenges, stratégies,...)
- Offrir un jeu personnalisable et évolutif.

➤ Objectifs détaillés de « Pokéduels 2 » :

- **Améliorer l'esthétique du jeu (Interface, graphismes et effets sonores) :**
 - Interface entièrement repensé.
 - Remplacement des sprites "figés" par des sprites animés (*Pokémons et attaques*).
 - Augmentation du nombre d'« Arènes de combats » (Background).
 - Ajout d'une musique thématique (*N.B. écran «Menu» du jeu uniquement*).
 - Ajout d'effets sonores en jeu.

- **Proposer une plus grande diversité de Pokémon et d'attaques :**
 - Grace à la mise en place d'une «base de donnée» (*fichiers «.txt» externes au programme principal*), pouvant contenir une plus grande collection de Pokémon et d'attaques. Ainsi que diverses autres informations telles que : Les types, les relations, etc.

- **Permettre une plus grande rejouabilité (diversité des parties, challenges, stratégies,...) :**
 - affectation aléatoire des Pokémon (pour l'équipe du joueur et celle de l'adversaire),
 - statistiques des Pokémon différenciées de manière individuelles (ajout des paramètres « I.V. » et « Shiny »)
 - affectation aléatoire des attaques,
 - affectation aléatoire des arènes de combats (chacune ayant un impact spécifique sur les duels).
 - Implémentation d'une « mécanique » de combat proche du jeu original.
 - Gestion d'une équipe au lieu d'un seul et unique Pokémon.
 - Augmentation progressive de la difficulté des équipes adverses.
 - Mise en place d'un tableau de scores, offrant ainsi un challenge supplémentaire aux joueurs.
 - Impossibilité de sauvegarder sa partie !
 - Optionnelle : Implémentation d'une 'I.A.' de combat (à base d'heuristiques).

- **Offrir un jeu personnalisable et évolutif :**
 - Les joueurs auront la possibilité, via un écran d'options, de modifier certains des paramètres du jeu : choix de la langue, dés/activation des effets sonores, ...
 - Évolutif, vu que tous les "Média" (*images et sons*) ainsi que toutes les données ("Liste des Pokémon", "Liste des attaques", etc.) du jeu seront externes au programme principal. Ce qui permettra ainsi, à l'utilisateur, d'apporter ses propres modifications au jeu, de manière simple et rapide.
 - Des « Packs d'animations » **pourront** également être proposés afin d'améliorer ceux existants par défauts.
 - Pour finir, Pokéduel 2 sera "Open-source". Le code source, les différents fichiers ainsi que la documentation seront disponibles en téléchargement.

➤ Remarques :

- Comme son nom le laisse entendre, Pokéduels puise son inspiration dans l'Univers Pokémon, et plus précisément sur l'un des points clés de la franchise : **les duels de créatures**... Concernant ces combats, un certain nombre d'éléments sera conservé. Comme les générations de Pokémon, leurs statistiques et leurs différentes attaques, le calcul des dommages, les relations inter-types, etc. D'autres en revanche, comme les niveaux des Pokémon, les « Méga-Evolutions », la différenciation du genre (mâle/femelle) par exemple, ne seront pas retenus (*ou éventuellement, sous une forme différente*)... Ce projet n'a donc pas pour but de coller au plus près du jeu original mais... de s'y inspirer. Ce qui lui permettra ainsi d'avoir une plus grande liberté de conception.

- En résumé, Pokéduels a pour principal objectif, d'être un jeu de combat en mode tour par tour, joueur contre ordinateur, utilisant pour thème l'univers Pokémon !

➤ Les contrôles :

Jouer à Pokéduels est très simple. L'interface de combat ne se compose que des :

- Bouton [SUIVANT] et bouton [PRECEDENT] :
Permet au joueur durant son tour, de remplacer son Pokémon combattant par un autre de son équipe, qui lui semble plus adapté à la situation.
- [Attaques] (liste des ...):
Le joueur choisit une attaque parmi la liste affichée à l'écran et valide celle-ci en cliquant sur le bouton [ATTAQUER].
- Bouton [ABANDONNER] :
Le joueur peut choisir d'abandonner la partie en cours, en cliquant sur ce bouton.

➤ Déroulement d'une partie :

- Démarrer une « Nouvelle partie ».
- Il vous sera attribué une équipe composée de trois Pokémon. Les Pokémon vous seront attribués de manière aléatoire. Autrement dit, vous ne pourrez pas choisir vos propres Pokémon !
- Chacun de vos Pokémon disposera de trois attaques. Ces attaques seront également choisies de manière aléatoire selon les aptitudes respectives de chaque créature (à noter que, vous pourrez avoir plusieurs fois la même attaque). Lorsque vous aurez épuisé tout les P.P. (Points de Pouvoir) de votre Pokémon, une attaque supplémentaire nommée « LUTTE », sera automatiquement ajoutée à la liste. Cette dernière pourra être utilisée indéfiniment.
- Le but du jeu va consister à vaincre tous les Pokémon de l'équipe adverse, à chacun des niveaux proposés par le jeu.
- Si vous réussissez, des points de score vous seront attribués
(N.B. les points de score sont fonction de plusieurs facteurs :
Niveau de difficulté atteint, Puissance des équipes, Points de vie restant, etc.).
- En revanche, si durant un même niveau, tous les membres de votre équipe sont K.O., vous perdez la partie. Aucun point de score ne vous sera attribué.
- Chaque fois que vous terminerez un niveau, vous passerez au niveau de difficulté supérieur.
Toutes les statistiques de vos personnages seront réinitialisées et vous devrez recommencer à vous battre contre une nouvelle équipe. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous perdiez ou abandonniez !
- A noter que, le jeu dispose d'un tableau permettant de sauvegarder les dix meilleurs scores.
Si vous réussissez à faire un score supérieur à ceux existant, vous pourrez prendre place dans ce "Top 10" !

F.A.Q.

* Quand « POKEDUELS 2 » sera t-il terminé ?

- Initialement, le jeu était prévu pour 2015 ! Comme vous pouvez le voir, cela a pris du beaucoup de retard !
- La dernière mise à jour en téléchargement du jeu est «jouable» !
- Cependant, il reste encore une fonctionnalité à implémenter avant la version «finale».
- De plus, il ne propose pour le moment qu'un seul Pokémon et deux attaques...

* Que signifie "version 0.20151219" ?

- Le chiffre à gauche du point sert uniquement à indiquer si la version du jeu est finalisé ou non : '0' pour non finalisé et '1' pour finalisé.
- Le nombre à droite du point, correspond à la date de mise à jour du code.
- Parfois, il peut également y avoir un deuxième nombre après le premier. Dans ce cas il s'agit tout simplement de l'heure à laquelle le code a été mis à jour.

* Quel sera la langue du jeu ?

- Une fois le jeu entièrement finalisé, il est prévue de mettre en place une gestion multi-langues, avec pour version de base l'Anglais.
- Un fichier texte sera disponible pour passer le jeu en Français.

* J'ai téléchargé "Pokéduels 2", mais je n'ai pas tous les Pokémon !

- Dans la version de base du jeu, il n'y aura qu'un minimum de Pokémon, ceci afin que le fichier en téléchargement ne soit pas trop volumineux (il est prévu de choisir un échantillon de créatures, de manière à être le plus représentatifs possible des possibilités du jeu). Des packs supplémentaires seront proposés en téléchargement au fur et à mesure afin de vous offrir la totalité des Pokémon existants. Ces packs seront probablement établis en fonction des différentes générations existantes.
- Fichiers prévues dans un « Pack » :
 - Les données relatives aux nouveaux Pokémon (fichier texte)».
 - Les effets sonores des nouveaux Pokémon (Wav)
 - Les animations des Pokémon (sprites)
 - Des animations d'attaques (sprites)

* Quel sera le système de combat ?

- POKEDUELS utilisera le même système de combat que le jeu original, à savoir :

« Il existe dix-huit types différents de Pokémon. Chaque Pokémon possède un ou deux types différents, qui déterminent ses forces et ses faiblesses, à la manière d'un jeu pierre-feuille-ciseaux ; un double type combine les forces et les faiblesses de chacun des deux types. Chacune des quelques centaines d'attaques des Pokémon appartient également à un de ces types. La mécanique pierre-feuille-ciseaux détermine l'efficacité du Pokémon durant un combat. » (Source : Wikipédia en date du 09/05/2014)

* Vers un "Pokéduels 3" ?

Ci-après, quelques pistes potentielles sur ce qu'il serait intéressant d'intégrer au jeu dans d'éventuelles prochaines versions :

- Mode 100% fenêtre graphique.
- Mode plein écran.
- Passage du jeu en mode «Temps réel» ! (par opposition au mode «Tour par Tour»)