

Game Document

Game document du jeu Hinder & Flee pour le projet annuel des 3ADJV

TORRENTE Arthur & WATHTHUHEWA Kevin

16/12/2013

Sommaire

1. Fiche signalétique	4
a. Concept	4
b. Condition victoire défaite	4
2. Gameplay	4
a. Elements principaux (explication mieux skill/mutation...)	4
i. Interaction entre joueurs	4
ii. Mutation	4
iii. Compétences	5
b. Élément secondaires	5
c. Level design	6
d. Loop	6
i. Loop survivant	6
i. Loop zombie	7
3. 3C	7
a. Character	7
i. Description/caractéristique	7
ii. Action possible pour un personnage	7
iii. User case du menu	8
iv. Interface	8
b. Contrôle	12
i. Déplacement	12
ii. Liste des touches par défaut et actions associées	13
iii. Configuration des touches clavier et souris par défaut	14
c. Camera	15
4. Diagramme activité	16
a. Pendant la navigation dans les menus	16
b. Pendant un partie	17
5. USP	18
a. Rappel cadre et contrainte projet	18
i. Contraintes sur le jeu :	18
ii. Contraintes sur le contenu du jeu :	18
iii. Contraintes sur le développement :	19
6. Gantt	19

7.	Codiing style (reprendre lien syllabus)	19
8.	Prefab	19

1. Fiche signalétique

Titre : Hinder & Flee

Genre : FFA MOBA/Survie

Cible : Core gamer 15+

Plateforme : Windows, jouable au clavier et à la souris.

a. Concept

Une ancienne relique, retrouvée par un archéologue fou, a invoqué l'apocalypse. Suite à cet événement, nos héros seront engagés dans une lutte acharnée car le seul moyen d'enrayer cette apocalypse est de donner ses congénères en sacrifices aux zombies... . Arriveront-ils à survivre tout en accomplissant ce lourd fardeau ?

b. Condition victoire défaite

Le vainqueur de la partie est le joueur étant le dernier survivant. Un joueur mutant complètement perd la partie.

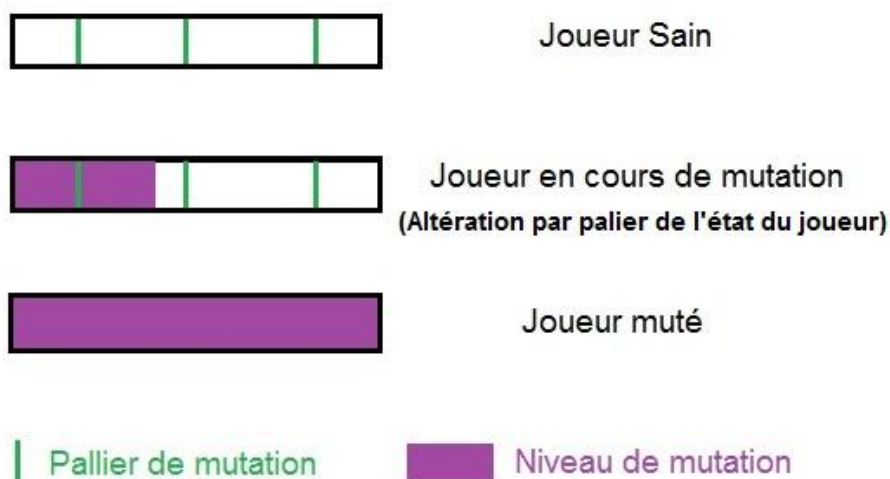
2. Gameplay

a. Elements principaux (explication mieux skill/mutation...)

i. Interaction entre joueurs

Comme il faut sacrifier les autres joueurs à des zombies, il faudra soit espérer leurs mort "naturelle", soit les donner en sacrifice aux zombies à l'aide de pièges ou bien grâce aux malus infligeables avec une arme.

ii. Mutation



(La jauge sur le schéma présent n'est utilisée qu'à titre explicatif, elle n'est pas affichée à l'écran durant une partie)

Un joueur tué par des zombies se verra muter en zombie et devra manger les joueurs humains restant jusqu'à la fin de la partie.

Cependant, un joueur grièvement blessé, se verra muter progressivement avec des altérations d'état bonus et malus (mobilité réduite, assombrissement de l'écran, bonus de force, ...).

Par grièvement blessé, nous voulons dire que soit le joueur n'a plus beaucoup de vie après s'être échappé d'une attaque de zombie. La mutation ne sera pas représentée dans le menu sous la forme d'une jauge. A la place, ce sera les altérations d'état qui indiqueront le degré d'avancement de la mutation, ce qui ajoutera du stress au joueur n'ayant pas une connaissance absolue de son état et améliorera la vraisemblance de la situation.

Dans le cas où un joueur est en cours de mutation, il aura la possibilité de trouver et utiliser un antidote permettant d'annuler la mutation, ce qui fera perdre les bonus et malus obtenus avec la mutation progressive par la même occasion. Bien sûr, un antidote n'est plus utilisable après la mutation complète.

iii. Compétences

Le système de compétences est lié à la classe et à l'arme qu'utilise le survivant. En effet, chaque classe a une compétence spécifique influencée par l'arme tenue. De plus, l'arme équipée donne accès à deux compétences supplémentaires. Cependant, les compétences n'auront pas les mêmes effets selon la cible (humain ou zombie).

Les compétences auront un certain temps de cool down après utilisation. Ce temps sera déterminé selon sa puissance et l'équilibre du jeu.

Les tableaux ci-dessous, servant d'exemple explicatif sur les compétences armes et compétence classe. Ceci n'est pas une version définitive car les armes et les compétences seront sûrement vouées à changer au cours du développement.

Compétences armes

	Compétence n°1	Compétence n°2	Compétence n°3
Batte de baseball	Brise genou	Lancer	Brise crâne
Couteau	Découpe mollet	Jet de couteau	Entaille

Compétence de classe sans arme (par défaut)

	Barbare	Assassin
Compétence spéciale	Coup de poing	Coup de pied

Compétence de classe en fonction de l'arme

	Barbare	Assassin
Batte de baseball	Home run	Ballayage
Couteau	Coup d'œil	Saignement

b. Élément secondaires

Le jeu comporte un marchand ambulant in-game. Il s'agit d'une des features spéciales choisies.

Ce marchand, étrangement, n'est pas attaqué par les zombies. Ce personnage a la capacité de se déplacer, ce qui demandera au joueur d'aller le chercher s'ils veulent acheter ou vendre des objets.

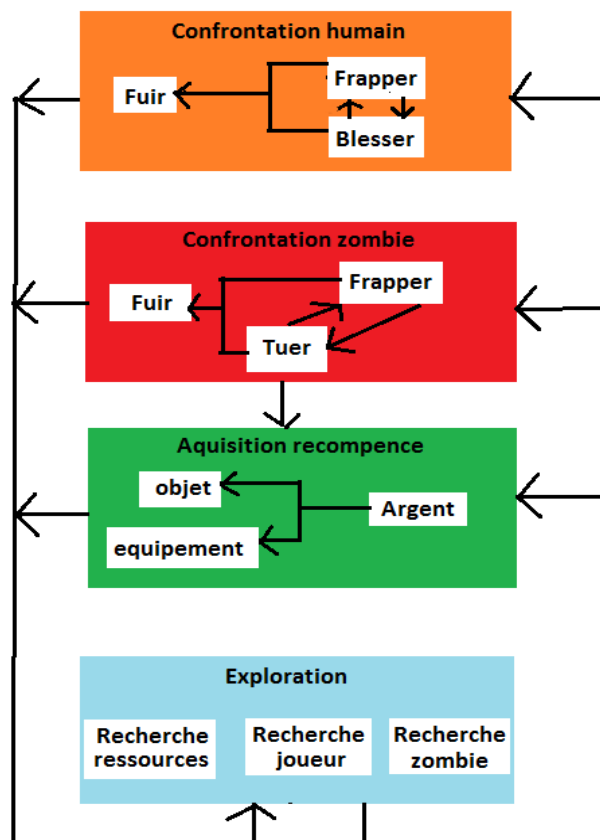
Cependant, le marchand est sensible aux attaques des survivants. Il peut être intéressant de le tuer pour le loot qu'il fournit, ou bien pour bloquer la boutique le temps de partie. Mais celui qui osera toucher à ce personnage sera la cible privilégiée des zombies ainsi que du marchand si encore vivant.

c. Level design

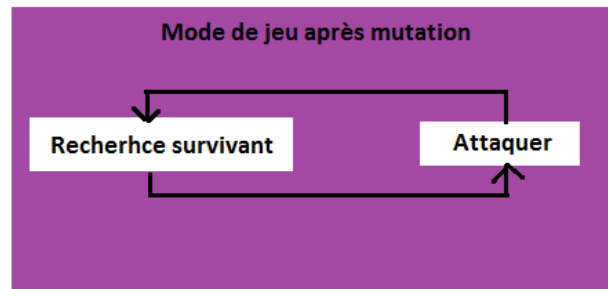
Pour le respect des contraintes de temps et aussi pour, les niveaux seront en intérieur, dans des milieux confinés, à plusieurs étages.

d. Loop

i. Loop survivant



i. Loop zombie



3. 3C

a. Character

i. Description/caractéristique

Les personnages du jeu ne sont pas uniques et sélectionnable par une seule personne, contrairement à ce que l'on a dans Leagues of Legend. N'importe quel joueur peut prendre n'importe quelle classe. La façon de différencier les joueurs à l'écran est le skin (Barbare ou Assassin) et leur couleur. Par exemple, si deux joueurs prennent un barbare, le personnage du joueur 1 sera vert alors que celui du joueur 2 sera bleu.

Le barbare, de par son corpulence, se déplace lentement cependant cette dernière le rend plus résistant au virus et aux dégâts.

Quand à l'assassin, il est plus agile, son endurance et sa rapidité lui permette de se sortir de situation difficile, cet atout le rend plus vulnérable aux dégâts.

ii. Action possible pour un personnage

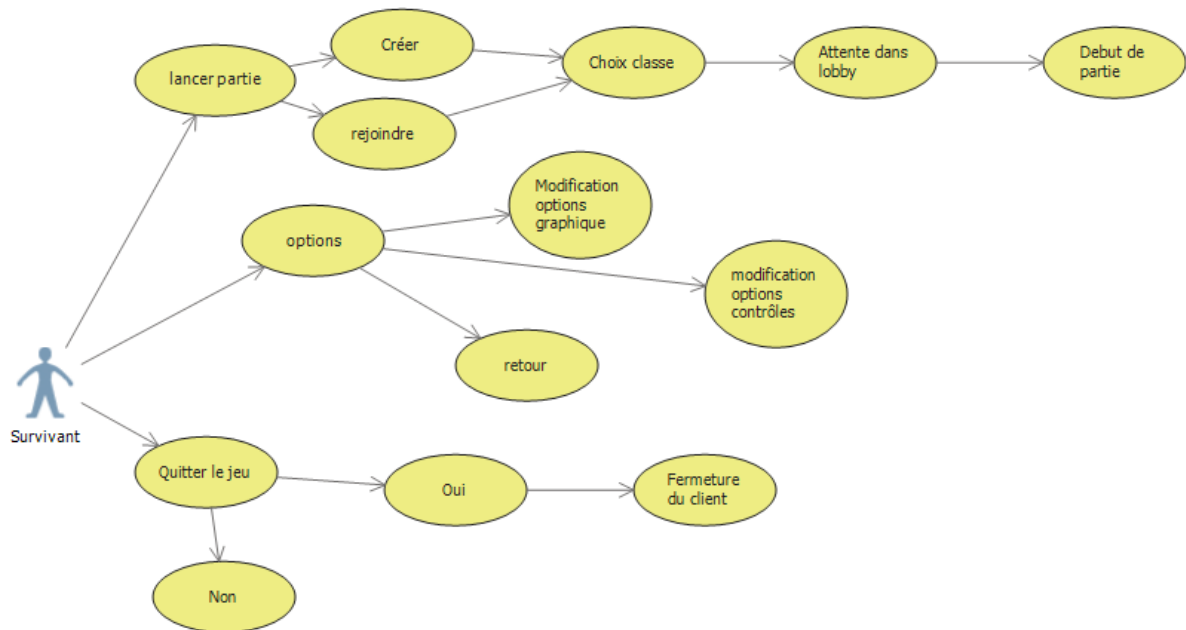
Survivant :

- marcher
- ramasser
- aller à (étage du haut/bas)
- utiliser arme (une des compétences)
- s'équiper (plus de détail dans la partie menu/interface)
- poser piège
- utiliser items (soin, nourriture, botte pour boost vitesse...)
- acheter
- vendre

Zombie :

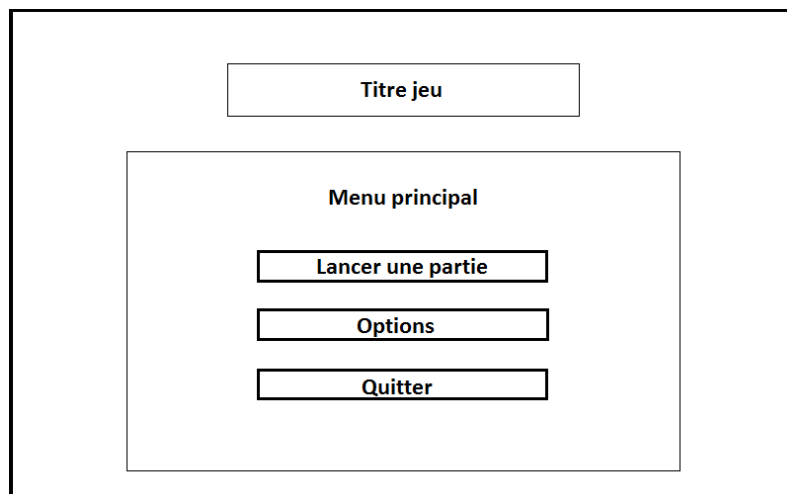
- marcher
- faire le mort
- attaquer
- attraper

iii. User case du menu

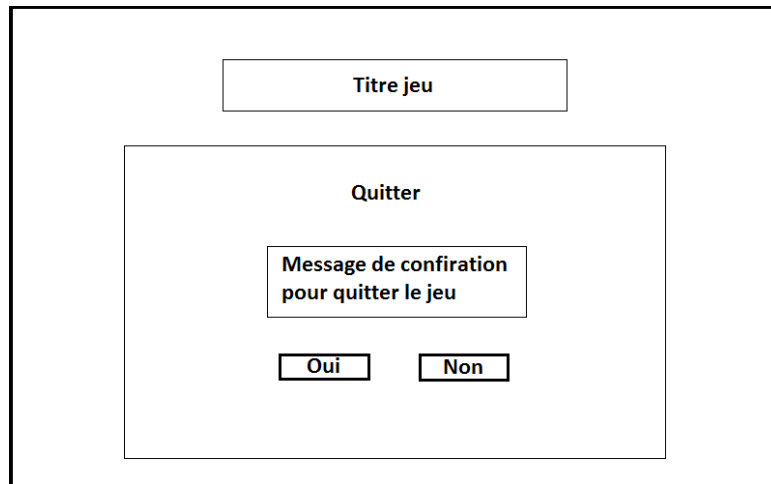


iv. Interface

Interface lors du lancement du jeu



Interfaces pour quitter le jeu



Interfaces pour créer une partie

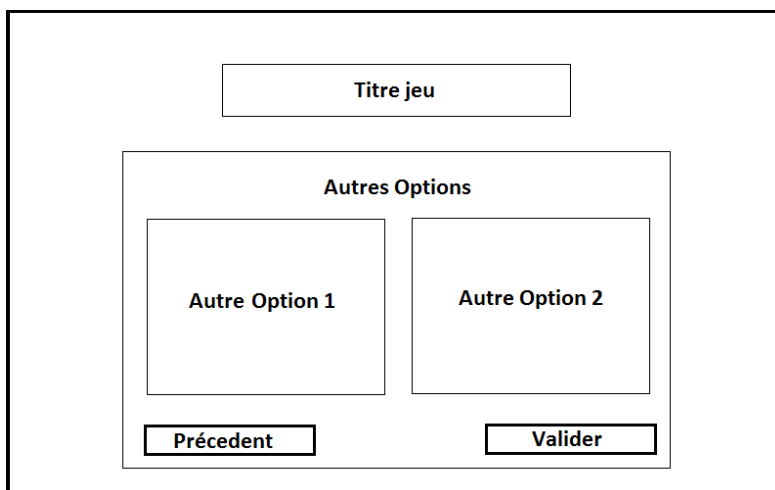
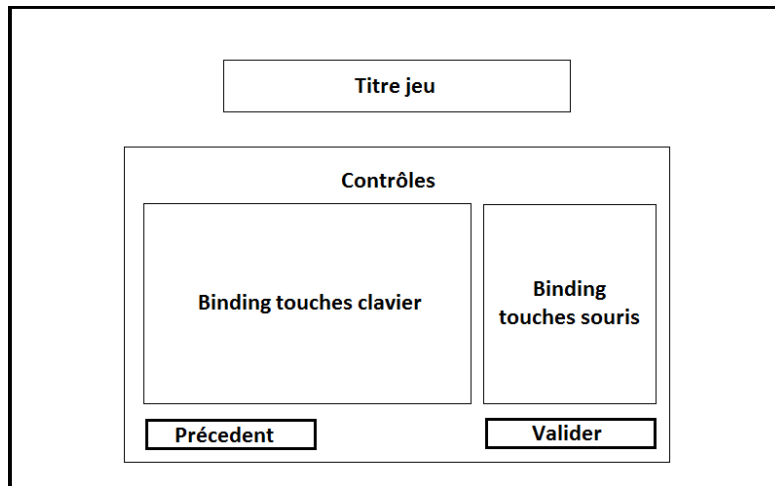
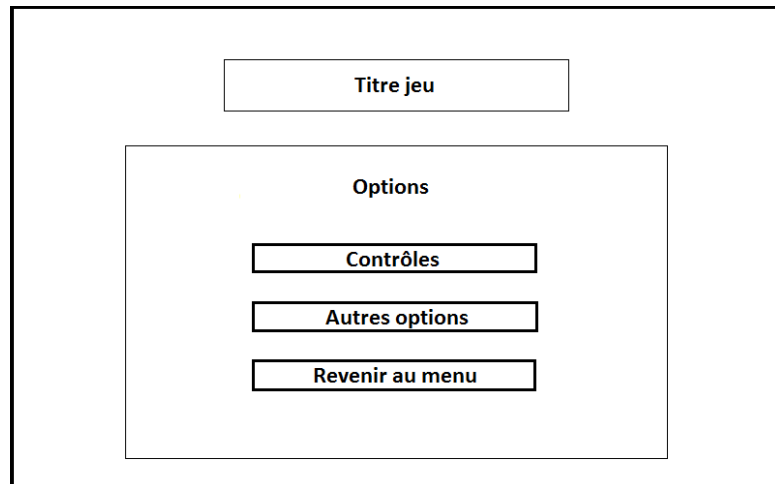
The image displays three sequential screenshots of a game's party creation interface, each enclosed in a black rectangular frame.

First Screenshot: At the top is a text input field labeled "Titre jeu". Below it is a large rectangular container labeled "Lancer une partie". Inside this container are two buttons: "Créer une partie" and "Rejoindre une partie". At the bottom left of the container is a button labeled "Précédent".

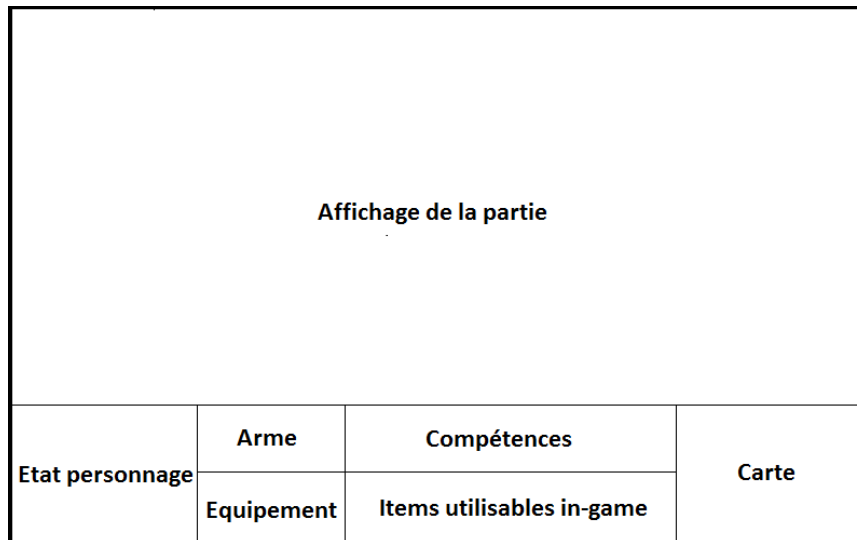
Second Screenshot: At the top is a text input field labeled "Titre jeu". Below it is a large rectangular container labeled "Créer une partie". Inside this container are two side-by-side boxes: "Type et paramètres de la partie" on the left and "Choix du niveau" on the right. At the bottom left of the container is a button labeled "Précédent", and at the bottom right is a button labeled "Suivant".

Third Screenshot: At the top is a text input field labeled "Titre jeu". Below it is a large rectangular container labeled "Choix Classe". Inside this container are two side-by-side boxes: "Classe 1" on the left and "Classe 2" on the right. At the bottom left of the container is a button labeled "Précédent", and at the bottom right is a button labeled "Commencer !".

Interfaces pour les options

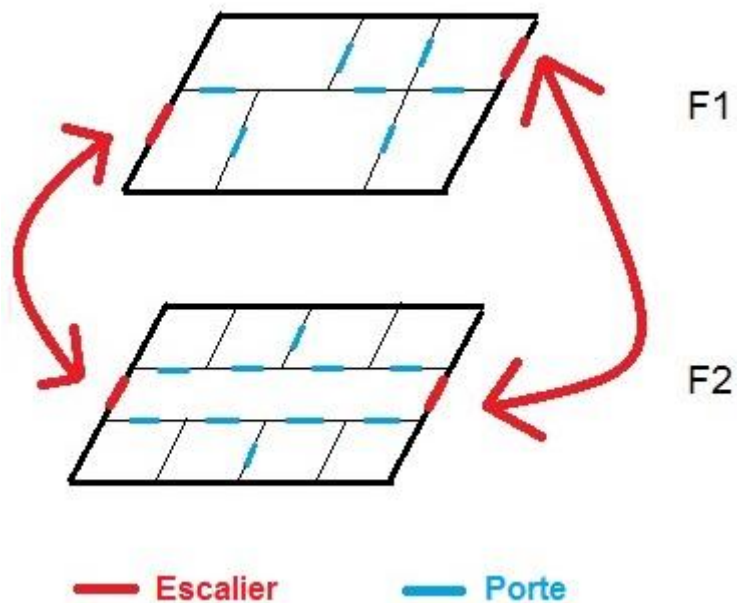


Interface pendant une partie



b. Contrôle

i. Déplacement



Le joueur déplace son survivant à l'aide de sa souris. Il lui suffit de cliquer à l'endroit où il désire aller tant que l'emplacement voulu est valide pour le déplacement.

Les arènes sont composées de salles et d'escalier s'il y a des étages.

La progression de salle en salle se fait via les portes accessibles, sur lesquelles il faut cliquer pour les ouvrir. A noter qu'une porte reste ouverte après qu'elle soit ouverte et s'il y a une présence à une certaine distance de celle-ci

Les étages quant à eux sont accessibles en cliquant sur un escalier (montant ou descendant).

Attention les zombies eux aussi peuvent emprunter les portes et les escaliers.

ii. Liste des touches par défaut et actions associées

Touche	Action
Clique gauche	Déplacement du joueur Prendre escalier Sélectionner /utiliser objet
Clique droit	Déplacement caméra (caméra suit la souris quand on maintient le clique)
roulement molette souris	Dé/Zoom caméra
Barre espace	Recentrer caméra
A	Utiliser compétence de classe
Z	Utiliser compétence arme 1
E	Utiliser compétence arme 2
R	Utiliser compétence arme 3
1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 (touche numérique au dessus du clavier)	Utiliser Objet 1 => 6 respectivement

iii. Configuration des touches clavier et souris par défaut



c. Camera



Semblable à celle de *League of Legends*. La caméra sera en vue de dessus fixe, avec possibilité de zoomer et de la déplacer sur un étage.

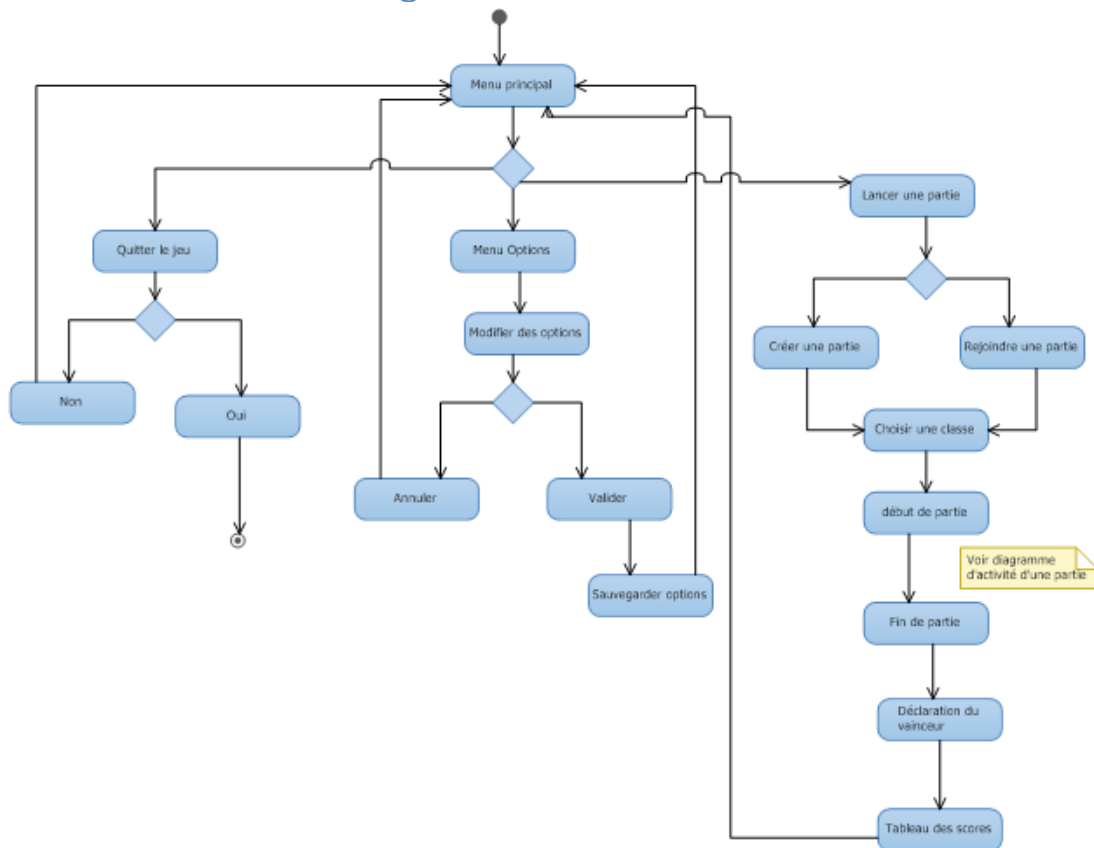
Cette caméra est déplaçable à l'aide de la souris et est indépendante du survivant contrôlé par le joueur, elle permet de se déplacer sur l'intégralité de la carte, si cette dernière est composée de plusieurs étage seul l'étage où se trouve le joueur est accessible avec la caméra.

Un brouillard de guerre est disséminé sur l'intégralité de l'arène, seul un espace restreint autour du joueur est visible par ce dernier. Ce brouillard permet une mise en condition du joueur plus immersive et accroît l'expérience de jeu.

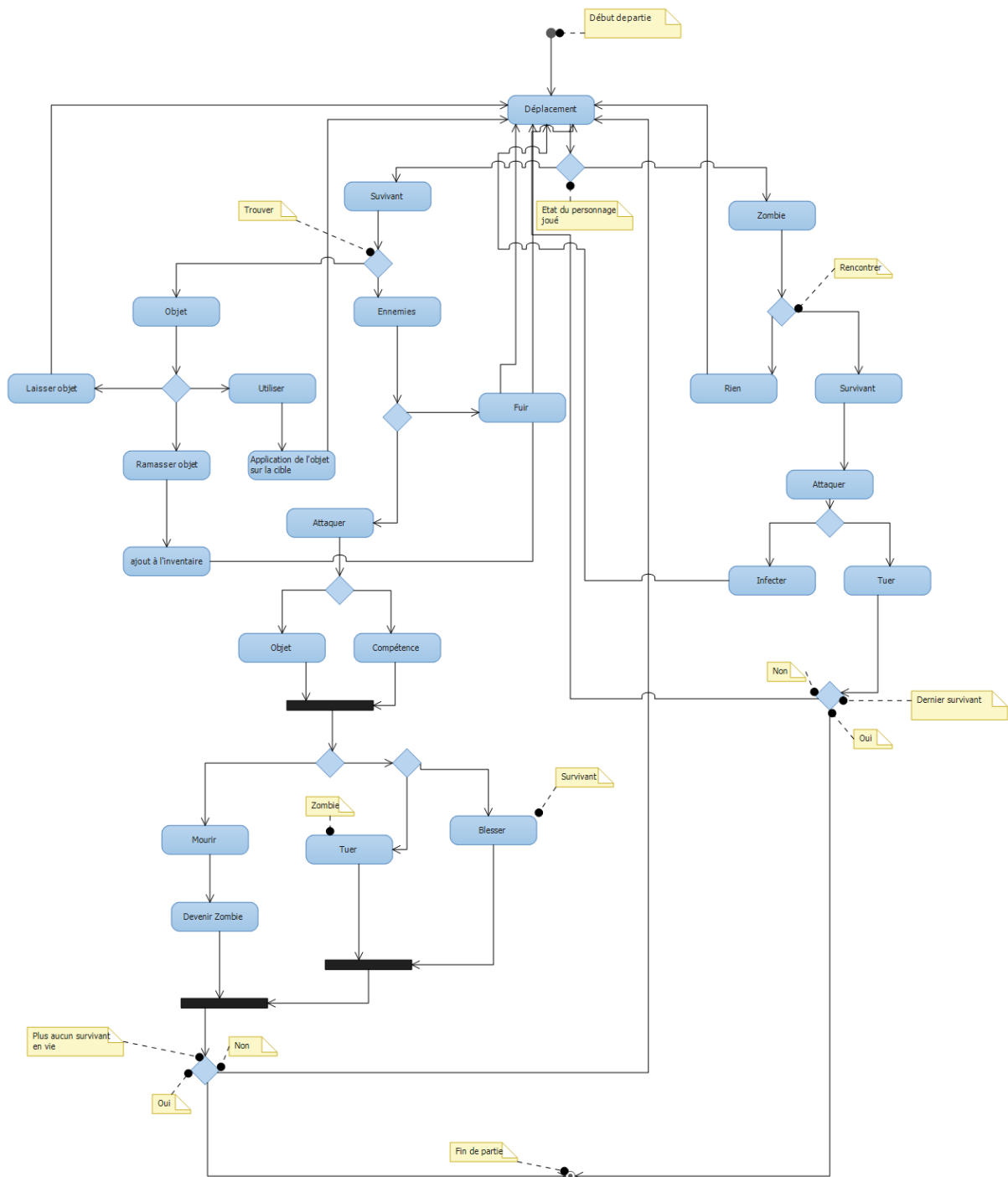
Il est possible à l'aide d'une touche du clavier de recentrer la caméra sur le survivant contrôlé par le joueur.

Diagramme activité

d. Pendant la navigation dans les menus



e. Pendant un partie



4. USP

- Un jeu différent, qui changent du redondant combat direct entre joueur et détruire le nexus ennemi que l'on retrouve dans tous les MOBA, en apporte de l'innovation grâce aux idées de gameplay et de condition de victoire et défaite.
- Le réveil des instincts de survies des joueurs.

a. Rappel cadre et contrainte projet

Le jeu vidéo à réaliser est l'objet d'un projet annuel d'étudiants en 3ème année à L'ESGI.

Ce projet contient un certain nombre de contraintes, qui sont réparties en plusieurs catégories.

i. Contraintes sur le jeu :

- Doit être un Moba original et innovant
- Jeu en 3D
- Le mode multi-joueurs sera le mode de jeu standard
- Doit tourner sur Windows
- Robustesse
 - Mise en pause in-game
 - Reconnexion partie en cours
 - Résolution d'écran
 - Format d'écran
 - etc.
- Performances
 - 60fps constant sur la plateforme cible (Core2Duo T9900, NVidia GeForce 260M, 8Go Ram)
 - Pas de lag observable sur une connexion ADSL classique (débit maximum ciblé montant et descendant : 100 ko/s)

ii. Contraintes sur le contenu du jeu :

- Jouable à 2 minimums
- Avoir un mode multi-joueurs 1vs1
- Durée d'une partie courte : de 5 à 8 min
- Avoir au moins 2 arènes différentes (du point de vue taille, environnement visuelle/sonore et mécanismes spécifiques)
- Doit comporter un tutoriel (didacticiel interactif ou simple ou vidéo)
- Features spéciales :
 - Avec un marchand in game
 - Profil joueur consultable en ligne
- Features obligatoires :
 - Menu, options, etc.
 - Espace d'attente, de connexion entre joueurs et paramétrage de partie (Lobby)
 - Présence d'entités non-joueurs au comportement basique (sbires) influent sur le cours du jeu (à l'image des minions de LoL ou Dota)
 - Mode multi-joueurs 1vs1
 - Mise en pause in-game
- Faire au moins 3 animations 3D

iii. Contraintes sur le développement :

- Développement avec Unity3D et Windows
- Développement en C# avec Visual Studio ou Mono
- Avec un système de versioning Git
- Développement de 2 outils aidant à la conception du jeu
- Interdiction d'utiliser autre chose que la bibliothèque de base d'Unity
- Déterminer clairement qui a fait quoi dans les différentes tâches du projet
- Source disponible à chaque jalon du projet et au rendu final

5. Gantt

(Voir le PDF fournis avec ce document)

6. Coding style (reprendre lien syllabus)

7. Prefab

Characters

- Barbare
- Assassin
- Marchand
- Zombie

Items

- Armes
 - Barre de fer
 - Sabre en bois
- Pièges
 - Pièges à loups
- Bonus
 - Hp+

Éléments de décors

- Portes
- Escaliers

Camera

- Vue du dessus