

# GAME DESIGN



# RPG

THOMAS NGUYEN  
JÉRÔME BEAUCOTÉ

Le jeu sera un jeu de type RPG. Nous serons aux commandes d'un personnage dans un univers fantastique. Nous serons amenés à évoluer dans un monde ouvert et diversifié. Plusieurs environnements vont permettre au joueur de s'immerger totalement dans le jeu.

L'environnement, les personnages et les équipements ne seront pas "réaliste" mais en "low poly". Nous allons présenter un environnement calme et paisible avec une forêt. Nous présenterons également un lieu animé qui est la ville. Enfin, nous mettront en place une ambiance sauvage et agressive avec une tribu.

L'histoire du jeu n'est pas écrite. Cependant, une suite logique va peu à peu s'instaurer. Le joueur ne sera pas perdu mais sera acteur de sa propre aventure. Le joueur démarre avec des équipements faibles dans un endroit sans monstres. Il aura le temps de prendre en main les mouvements du personnage avant de pouvoir combattre. Grace aux quêtes qui lui seront données, il sera amené à se déplacer pour explorer le monde et à combattre. Au final, il combattra un boss qui représentera l'objectif final à atteindre.

Les boucles :

Notre jeu doit comporter plusieurs macro-boucles. Cependant, nous n'en réaliseront qu'une seule. Elle sera donc composée de 3 boucles moyennes, correspondant à 3 quêtes distincts. Etant dans un monde ouvert, le joueur est libre d'aller où bon lui semble tant que l'endroit est accessible. Il y aura donc plusieurs micro boucles qui composeront nos 3 boucles moyennes. Voici ces micro boucles :

Micro boucle	Objectif	Challenge	Récompense
Attaquer un ennemi	Infliger des dégâts	Ne pas subir de dégât	Gain de rage
Tuer un ennemi	Obtenir de nouveaux items	Découvrir toutes les armes du jeu	Récupérer un item à la mort de l'ennemi
S'équiper d'une arme	Changer d'arme courante	-	Modification des stats
Utiliser le sort dash	Gagner en déplacement	Ne pas atteindre 0 pv	-
Utiliser le sort de soin	Gagner des points de vie	Ne pas atteindre 0 pv	Gain de pv
Utiliser le sort enragé	Gagner en force	Ne pas atteindre 0 pv	Gain de force
Ramasser un champignon	Collecter un champignon pour terminer une quête	Trouver tous les champignons	Obtention d'un item après accomplissement de la quête

## Les actions :

- Se déplacer horizontalement uniquement (dû à la gravité).
- Attaquer :
  - Avec la main droite
  - Avec la main gauche
- S'équiper : Permet de sélectionner une arme de l'inventaire
- Détruire un équipement (effet irréversible).
- Lancer un sort (liste des sorts disponible page suivante).
- Ouvrir le gestionnaire de quête.
- Dialoguer avec les personnages interactifs.

Les contrôles :

Les déplacements du joueur se feront grâce aux touches :

- **Z** ==> Avancer
- **S** ==> Reculer
  
- **Q** ==> Pas de côté gauche
- **D** ==> Pas de côté droit

L'ouverture de l'inventaire se fera par la touche **I**.

L'ouverture du gestionnaire de quête se fera par la touche **K**.

Pour démarrer un dialogue avec un donneur de quête, il faudra appuyer sur la touche "**Espace**".

Les attaques se feront à l'aide de la souris (clic gauche).

Les sorts se lanceront quant à eux par :

- Un **clic droit** pour le Dash.
- La touche **Tab** pour le mode enragé.
- La touche **Shift Gauche** pour le soin.



Les touches de contrôle sont facilement accessibles par le joueur. Même en phase de combat, le joueur gardera un contrôle total sur les déplacements et les attaques de son personnage.

## Les sorts :

Le joueur disposera de 3 sorts :

- Un Dash : Utilisé pour des esquives par exemples
- Un soin : Permet de récupérer de la vie (seule façon de se régénérer)
- Un mode enragé : Ce mode accentuera les dégâts du joueur. En contrepartie, le joueur verra sa barre de vie diminuer progressivement.



Les sorts ont pour objectifs de dynamiser les combats et les techniques d'attaques afin de diversifier le gameplay. Les combats ne seront pas nécessairement 1 vs 1.

## Les équipements :

- Les armes :

- Haches
- Epées
- Lances
- Masse



Chaque type d'équipement disposera de plusieurs types d'arme. Ces armes auront des caractéristiques différentes et croissantes.

## L'évolution :

Au début de l'aventure, notre personnage aura une allure de guerrier inoffensif avec des équipements simples. Au travers des quêtes que proposeront des personnages, le personnage va s'améliorer et obtenir de nouveaux équipements de plus en plus puissants. L'histoire s'achèvera avec l'affrontement d'un boss.

Motiver le joueur :

Afin de motiver le joueur, plusieurs dispositifs sont instaurés :

Le joueur va être amené à évoluer grâce à un système d'équipement. Il pourra ainsi acquérir de meilleures armes au cours du temps et ainsi augmenter ses capacités à combattre.

Un système de quête va imposer une certaine logique dans l'avancée et la progression du joueur et donner un sens à son aventure.



Il y aura un gestionnaire de quête avec une interface graphique explicite qui permettra au joueur de se situer dans son avancée.

Les personnages par ordre de priorité :

Il y aura tout d'abord le personnage principal, celui que nous dirigeons.

Il y aura par la suite des ennemis que nous rencontrerons dans des zones non habitées (hors villages). Ils auront l'apparence d'humain, de monstres et/ou de créature.

Il y aura un **boss final** à affronter. Lors de ce combat, une zone de combat sera aménagée pour une immersion totale. Ce face à face imposera des mécaniques de jeu unique.

Il y aura les donneurs de quêtes. Ces personnages, aux apparences humaines guideront le joueur dans son aventure. Ils seront là pour faire avancer l'histoire. Ils proposeront des quêtes variées pour ne pas donner de sensation de répétition et donc d'ennui pour le joueur.

Nous disposerons de 3 donneurs de quêtes qui proposeront chacun une action différente. Ainsi le joueur n'entrera pas dans la boucle de la répétition des mêmes actions.

Enfin il y aura des **habitants**. Ceux-ci n'auront aucune incidence sur notre personnage, ni sur son parcours. Ils font donc parti de la mise en scène.



Les personnages seront propres à leur environnement géographique.

## Les récompenses :

Les récompenses sont un moyen efficace de faire plaisir au joueur, surtout s'ils permettent de lui donner un sentiment de puissance en augmentant ses statistiques. En accomplissant les quêtes proposées, le joueur sera récompensé par des items et ainsi augmenter ses capacités pour poursuivre l'aventure.

## Les feedbacks :

Ce jeu regorgera de feedbacks.

A chaque étape d'une quête, des symboles représentatifs seront affichés au-dessus du personnage donneur de quête. Afin que le joueur comprenne où il en est, un "!" sera affiché lorsqu'un personnage propose une quête. Ensuite, si le joueur l'accepte, il sera affiché "...". Ce qui signifie que le personnage attend que l'on accomplisse sa quête. Enfin, lorsque nous aurons accompli la quête, un message « Quête accomplie » apparaîtra alors à l'écran et elle sera en attente d'achèvement. C'est à dire que le joueur devra récupérer la récompense associée à la quête. À ce stade sera affiché "?". Une fois la récompense acquise, si ce personnage ne dispose plus de quête, plus rien ne doit s'afficher au-dessus de lui.

À chaque changement d'environnement, le son ambiant se mettra à jour automatiquement. Le joueur comprendra grâce au son dans quel environnement il se situe.

Les combats seront animés par des effets visuels et sonores tant sur le plan des ennemis que sur le joueur.

Le joueur disposera de plusieurs sons :

- Sons lors des attaques données.
- Sons lors des attaques reçues.

Les ennemis disposent d'un effet visuel.

- Les dégâts causés par le joueur seront affichés au-dessus de l'ennemi touché. Le joueur aura ainsi la certitude d'avoir donné un coup juste.

Chaque personnage disposera d'une barre de vie. À chaque dégât ou soins reçus, cette barre sera mise à jour.

## Idées d'évolution :

Mettre en place un système d'or et de marchand pour effectuer des achats d'équipement.

Diversifier et élargir la palette d'équipement (ajout de casques, tenue, armes nouvelles).

Ajouter plus de quêtes.

Ajouter un système de sauvegarde afin de préserver la partie du joueur.