

Contrat Groupe 8:
What lurks in the shadow
Alexis Rollin, Ali El Mufti, Remy Ruzafa,
William Nelson, Yoann Goma, Gaëtan Rival

Principe

Notre jeu est un jeu de plateau 2D de survie type arcade (durée infinie) à 1 joueur.
L'objectif est de survivre le plus longtemps possible dans un labyrinthe plongé dans l'obscurité et envahi par des monstres pondus par une reine.

Entités

Nous retrouverons sur le plateau différentes entités dont :

- Mage
- Guerrier
- Tireur
- Monstres
- Reine
- Items (détaillé dans un paragraphe ci-dessous)
- Murs
- Sol
- Projectiles (balles et boules de feu)

Le joueur contrôlera un membre d'une équipe constituée d'un mage, d'un guerrier et d'un tireur avec des capacités spécifiques:

- Le tireur tire des balles dans une direction. Les balles "meurent" lorsqu'elles rencontrent un obstacle ou au bout d'un certain nombre de cases. Le tireur a un nombre de balles limité.
- Le mage fait des attaques de zone en tirant des boules de feu dans les 4 directions. Ces boules de feu ont une vie limitée à un certain nombre de cases.
- Le guerrier se bat au corps à corps

Les membres de l'équipe qui suivront le joueur auront un automate leur permettant de réagir de manière défensive si un monstre est trop proche d'eux.

Le joueur aura la possibilité de contrôler chacun des membres de l'équipe selon la situation.

Les monstres attaqueront l'équipe.

La mort de tous les membres de l'équipe entraîne la fin de la partie.

Map et Viewport

La map sera un Tore généré aléatoirement à chaque nouvelle partie. Cette dernière sera divisée en 4 sous-map, et à l'approche d'un bord de la sous-map sur laquelle se trouve le joueur, les premières cases de la prochaine sous-map seront visibles. La caméra sera ensuite recentrée sur la nouvelle sous-map une fois que l'équipe sera pleinement dans cette dernière. La transition d'une sous-map à une autre sera donc fluide.

Consommables

Sachant que le joueur sera plongé dans un labyrinthe obscur, sa vision sera restreinte au périmètre éclairé par sa lampe torche. Il aura la possibilité de régler l'intensité de sa lampe torche pour plus ou moins élargir son champ de vision. En contrepartie, l'intensité influencera la consommation de batterie de la lampe.

Au cours de la partie, le joueur aura la possibilité de ramasser des items dispersés aléatoirement sur la map:

- Munitions pour recharger l'arme du tireur
- Batteries pour recharger la lampe
- Potion de Vie
- CMR (Contrôleur Mental de Reine)

Les items ramassés seront stockés dans un inventaire commun au membres de l'équipe.

Le point de vue de la Reine

Le CMR est un item qui permet de basculer dans un second univers dans lequel le joueur contrôlera la reine. Son objectif sera de diminuer le niveau de faim de la reine en la faisant dévorer ses petits pour diminuer sa vitesse de ponte. Ainsi, le joueur ne sera pas submergé de monstre en reprenant le contrôle de l'équipe.

La reine n'a pas une vision limitée par l'obscurité.

La reine étant lente, sa perception fait que les mouvements des autres entités sont accélérés.

Le contrôle de la reine a une durée limitée.

Pendant que le joueur contrôle la reine, les membres de l'équipe ont une IA qui les fait se défendre à l'approche de monstres.

Les monstres deviennent désorientés et font des mouvements aléatoires comme leur reine est sous l'emprise du CMR.

Actions notables des entités:

- Mage, Tireur ou Guerrier contrôlé par le joueur:
Pop: Augmenter l'intensité de l'éclairage autour de lui
Wizz: Diminuer l'intensité de l'éclairage autour de lui
- Mage:
Pop: Régénère un peu sa vie
Wizz: Se concentre pour envoyer une attaque de zone plus puissante
- Tireur:
Pop: position "sniper", impossible de se déplacer mais les balles vont plus loin
Wizz: position normale
- Guerrier:
Pop: Se protège
Wizz: Charge les ennemis
- Monstre:
Pop: Augmenter sa vitesse de déplacement
Wizz: Diminuer sa vitesse de déplacement

- Reine:
Pop: Augmenter sa vitesse de déplacement
Wizz: Diminuer sa vitesse de déplacement
Egg: Donner naissance à un monstre
- Mur:
Pop: des pics sortent du mur
Wizz: rétractation des pics
- Sol:
Pop: //
Wizz: //
- Item:
Pop: Message "[Nom de l'item] ramassé" s'affiche
Wizz: Effet de présence de l'item sur la map (ex: petite étoile)
- Projectile:
Pop: (Si extension son, effet de bruitage au tir)
Wizz: (Si extension son, effet de bruitage au contact d'un monstre)

Configuration et Sauvegarde

Un menu au démarrage du jeu permettra au joueur d'attribuer à chacune des entités l'automate de son choix.

Une fonctionnalité permettra de sauvegarder la configuration de lancement de la partie, c'est-à-dire sauvegarder la map générée et le nom des automates associés à chaque entité. Ces informations seront stockées dans un fichier qui pourra par la suite être utilisé pour lancer une nouvelle partie avec exactement la même configuration que précédemment.

Extensions possibles:

- Son
- Différents types de monstres
- Choix de différentes classes (en plus de Mage, Tireur et Guerrier) au démarrage d'une partie
- Radar à monstres
- Multijoueur (2 ou 3 joueurs pour incarner les autres membres de l'équipe)