

# RoomyHouse : Game Design Document

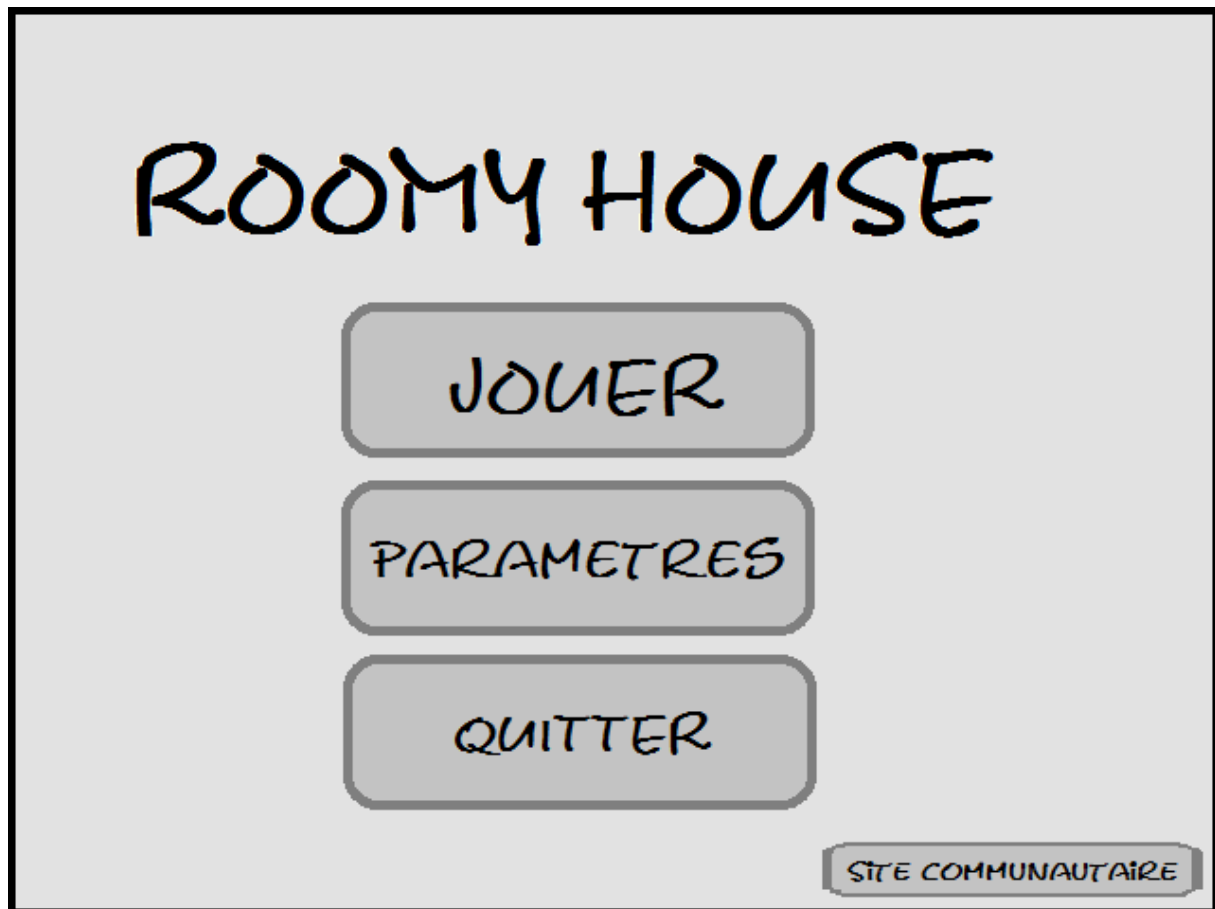
## Sommaire

I. Conception générale .....	2
1. Introduction.....	2
2. Références .....	2
3. Histoire .....	3
4. Contexte .....	3
5. Personnages .....	5
5.1. Le joueur.....	5
5.2. Les sbires .....	5
5.3. La sorcière .....	5
II. Gameplay.....	6
Exploration .....	6
Environnement.....	6
La caméra .....	6
Les armes.....	7
Les sbires .....	7
Les contrôles.....	7
Le Game Over .....	7
III. Partie technique .....	8
Estimation du temps de travail (en Jours/Homme) .....	8

# I. Conception générale

## 1. Introduction

Roomy House est un MOBA (Multiplayer Online Battle Arena ou Arène de bataille en ligne multijoueur) en mode 1 joueur contre 1 joueur, où les joueurs, rapetissés, doivent s'échapper de la maison d'une sorcière. Un seul joueur pourra y sortir, en trouvant la clé de la maison (séparée en plusieurs fragments) ou en éliminant son adversaire. (On supposera dans ce cas que le joueur a tout son temps pour trouver la clé et donc pour qu'il a gagné la partie).



## 2. Références

- ✓ League Of Legends
- ✓ Dota
- ✓ Heroes of the storm
- ✓ Blood bowl

### 3. Histoire

Des lycéens en voyage scolaire ont entendu parler d'une maison hantée et habitée par une sorcière, appelée la Roomy House. Ils ont le malheur de s'y aventurer et se retrouvent piégés et rapetissés par les pouvoirs de celle-ci.

Il faut préciser qu'au sein du jeu, l'histoire bien qu'existante a une place subsidiaire. En effet, l'accent est plutôt mis sur l'action, la vivacité et la réactivité du joueur.

### 4. Contexte

En début de partie, les deux joueurs se connectent et choisissent un adversaire via l'interface du lobby et choisissent une map qui n'est autre qu'une des pièces de la maison. Une des deux map est choisie aléatoirement. Les joueurs se retrouvent alors de part et d'autre d'une pièce de la maison géante du point de vue des joueurs rapetissés. De plus il y a une contrainte temporelle, s'il n'y a pas de vainqueur au bout de 10 minutes de jeu, le maléfice de la maison sera considéré permanent, et les joueurs seront déclarés tous les deux perdants.

Pour ajouter du poids à l'ambiance globale et à l'anxiété des joueurs, en début de partie, la map est complètement plongée dans l'obscurité. Les joueurs émettront de la lumière dans un rayon défini, et auront la possibilité d'élargir ce périmètre grâce à leurs sbires, qui collecteront des boules de lumières dispersées sur la map.

# ROOMY HOUSE

LOGIN

PASSWORD

CONNEXION



REMEMBER MY  
CONNEXION  
INFORMATIONS

[CREATE ACCOUNT](#)

[RETRIEVE FORGOTTEN PASSWORD](#)

# ROOMY HOUSE

## LISTE DES JOUEURS CONNECTES

MOI > JAMAL : SALUT  
UN COMBAT  
T' INTERESSERA ?

JAMAL > MOI : OK,  
LANCE LE DUEL !

JAMAL - NV.5

PAUL - NV.12

JULIE - NV.1

ENVOYER

DUEL

## 5. Personnages

### 5.1. Le joueur

Le joueur pourra personnaliser son avatar hors-jeu. En jeu, il aura la possibilité de créer des sbires via le chaudron et de les envoyer collecter des boules de lumières afin d'élargir son champ visuel. Ainsi, il pourra explorer la map, afin de collecter des armes liées à l'environnement (si la map est la cuisine, le joueur pourra collecter des couteaux, fourchettes ...), ou d'attaquer les sbires adverses ou son adversaire auquel cas le joueur gagnera de la monnaie virtuelle et des points d'expérience ou encore d'aller à la recherche des fragments de la clé.

### 5.2. Les sbires

Les sbires sont des personnages à l'apparence générique, créés par le joueur à l'aide d'un chaudron. Ils sont contrôlés par le système au moyen d'une intelligence artificielle. Le joueur pourra donc ordonner à ses sbires d'attaquer l'adversaire, ou de collecter les sphères lumineuses. Si un sbire meurt, toutes les sphères lumineuses qu'il avait collectées seront transmises au joueur adverse qui pourra facilement prendre l'avantage sur la partie.

Cet état de fait contribue à intensifier cet air tendu tout au long de la partie et force les joueurs à rester concentrés sur leurs actions et sur l'efficacité de leurs sbires (il va falloir mieux protéger les sbires qui auront rapportés le plus de sphères lumineuses).

### 5.3. La sorcière

La sorcière, que l'on ne voit jamais directement en plein jeu, tiendra le rôle de didacticiel tout en guidant et en narguant les joueurs. Elle représentera une source d'informations importante dans le déroulement du jeu, même si elle gênera la réflexion des joueurs par ses longues paroles. Parfois, elle révélera une information importante sur un joueur, par exemple : « X est en position (32, 16) actuellement ! ». Du coup, les joueurs devront rester attentifs à ses paroles.

## II. GamePlay

### 1. Exploration

Les parties sont stratégiquement comparables aux parties d'échecs. En début de partie, il faut établir sa stratégie, explorer avec son joueur et envoyer un minimum de sbires à la recherche de sphères lumineuses. De plus il faut prendre en compte le risque d'une rencontre avec l'adversaire ou les sbires adverses. Il faut aussi collecter les meilleures armes avant l'adversaire et bien évidemment, collecter les fragments de la clé.

### 2. Environnement

Le joueur doit prendre en compte un certain nombre d'informations liées à son environnement en plus de réfléchir à sa stratégie. Il doit faire attention à la sorcière qui donnera souvent des informations intéressantes (sur son adversaire mais aussi sur le joueur lui-même. Du coup, si on prévoit une embuscade, il devient possible de prendre en embuscade son adversaire alors qu'il tentait lui-même de nous en tendre une !).

De plus, le joueur doit faire attention aux informations sonores. En effet, un signal sonore retentira plusieurs fois au cours d'une partie et indiquera l'apparition d'un orbe prismatique. Celle-ci restera dès lors 15 secondes en jeu avant de disparaître. Le joueur qui s'en emparera aura une visibilité totale de la pièce pendant 3 secondes.

### 3. La caméra

Une caméra à la 3<sup>ème</sup> personne sera utilisée. Le field of view de la caméra sera assez rapproché du joueur, aux alentours de 40 degrés, afin de permettre d'accentuer l'anxiété du joueur. Par exemple, les joueurs n'étant pas très stratégiques, en cas de difficultés auront tendance à perdre plus facilement le contrôle et avoir la manie de tourner la caméra dans tous les sens. Cependant, ce genre de joueur étant plutôt intéressés par l'action directe, vont s'amuser à explorer la map, se mettre dans une situation délicate, surtout si l'adversaire est stratégique. Au final, c'est un petit jeu de tactique en temps réel, pour lesquelles la caméra n'aura pas d'impact (généralement ils prévoient un maximum d'action dès le début de la partie en réfléchissant aux réactions les plus probables de l'adversaire. Ce genre de joueur essaiera sûrement de sécuriser le terrain et de capturer tous les fragments de clé le plus vite possible).

#### 4. Les armes

Les armes dépendront de la map. Si la map choisie est la cuisine, alors les armes disséminées dans la pièce seront des fourchettes, couteaux... De base, le joueur a une attaque au corps à corps et frappe avec ses poings et ses pieds.

#### 5. Les sbires

Les sbires auront une intelligence artificielle leur permettant de réaliser un choix entre attaquer le joueur adverse, un sbire adverse ou encore chercher les orbes lumineux. Avec un choix prioritaire défini par le joueur via une interface, en cliquant sur le sbire ou le groupe de sbires voulu. De plus, au début les sbires attendront les ordres du joueur à ses côtés. Plus les sbires collecteront des orbes lumineux, plus leur prise en compte du risque augmentera et leurs déplacements seront plus prudents et concentrés dans les zones sans adversaires.

#### 6. Les contrôles

Il y aura une configuration par défaut des contrôleurs. Il leur sera alors possible de la modifier dans les paramètres du jeu. Le joueur aura la possibilité de se déplacer via les touches Z, Q, S, D et de sauter avec la touche espace. Les sbires seront sélectionnable via un clic de souris (la sélection multiple sera possible). La touche « Échap » permettra, sur l'écran menu, de quitter le jeu. En pleine partie, elle permettra d'afficher l'écran menu et de mettre le jeu en pause.

#### 7. Le Game Over

Si le joueur adverse trouve tous les fragments de clé, alors le joueur perd la partie. Si le joueur est défait par son adversaire, il réapparaît au point de départ et si cela arrive 3 fois, il perdra la partie.

### III. Partie technique

#### 1. Estimation du temps de travail (en Jours/Homme)

Libellé de la tâche	Temps de travail (en Jours/Homme)
Level design	2
Character design	2
Conception de la boucle de jeu (menu, rendu et événements, fin de partie)	3
Système monétaire du jeu	1
Design de l'interface utilisateur	2
Conception de l'architecture du jeu	10
Développement gameplay	20
Débogage	5