

Game design document

Bubble Galaxie Quest

Auteur : Yann Colaisseau
Dernière modification : jeudi 19 octobre 2017

Table des matières

GENERALITES.....	3
PITCH	3
PRINCIPE DU JEU.....	3
GAMEPLAY	4
LES RESSOURCES	4
<i>Définitions des ressources</i>	4
<i>Listes des ressources</i>	5
LES MODULES DU VAISSEAU	6
<i>Définition des modules</i>	6
<i>Listes des modules</i>	7
LES SYSTEMES PRIMAIRES DU VAISSEAU	8
<i>Définitions des systèmes primaires</i>	8
<i>Listes des systèmes primaires</i>	9
LES SYSTEMES SECONDAIRES DU VAISSEAU	10
<i>Définitions des systèmes secondaires</i>	10
<i>Listes des systèmes secondaires</i>	10
LES MEMBRES D'EQUIPAGES.....	12
<i>Définitions</i>	12
<i>Le recrutement</i>	12
<i>L'affectation</i>	12
<i>Les statistiques</i>	12
Santé	12
La spécialité	13
Liste des spécialités.....	13
Qualités & défaut.....	13
Liste des qualités (non exhaustif)	14
Liste des défauts (non exhaustif)	14
Les gènes bubble	15
Liste des gènes (non exhaustif).....	15
Autres paramètres d'un membre d'équipage.....	16
<i>La galerie et le panthéon</i>	16
LES EVENEMENTS PSEUDO-ALEATOIRES	17

Généralités

Pitch

Des bubblestronautes explorateurs ont subi des avaries sur leur vaisseau spatial. Pour tenter de sauver leur vie, ils se redirigent vers leur planète d'origine non sans difficulté. Commandant disparu, module du vaisseau défaillant, coque percé, pluie de météore, etc. Le voyage de retour semble compromis...

Principe du jeu

Afin d'aider l'équipage à rester en vie et à regagner leur planète d'origine, le joueur doit maintenir les différents systèmes du vaisseau (propulsion, système de survie, synthétiseur de biens, etc.)). Pour l'y aider, ou au contraire, le mettre en difficulté, trois moyens sont mis à disposition du joueur :

- La gestion de l'énergie et des modules
- Donner des ordres à l'équipage
- Prendre des décisions rapides à des événements pseudo-aléatoires.

Chacun de ces trois points (qui seront décrit en détail plus tard dans ce document) permettent la modification de plusieurs jauges indiquant au joueur s'il gère correctement le vaisseau et s'il atteint bientôt sa destination. Le contrôle de ses trois points se fera par des interfaces utilisateurs représentant le tableau de bord du vaisseau.

Le joueur commencera une partie avec des conditions de départ différentes (équipage différent, module Hors-service, etc.) amenant ainsi à des histoires uniques, et une rejouabilité.

C'est donc un jeu de gestion où le joueur sera principalement confronté à ces propres décisions face à des difficultés pseudo-aléatoires rendant ainsi chacune de ces parties uniques.

Gameplay

Les ressources

Définitions des ressources

Les ressources sont des quantités de matières utilisées pour le fonctionnement du vaisseau et de ses modules. Une ressource n'est pas forcément un matériau ou un consommable, elle peut représenter quelque chose de plus abstrait comme l'intégrité du vaisseau, la puissance restante des boucliers, etc. De ce fait, il existe des ressources primaires, et des ressources secondaires.

Elles sont représentées par deux valeurs : la quantité de la ressource (exprimé en pourcentage), et son évolution actuelle (exprimée en pourcentage par seconde).

Lors d'une évolution positif, on parle de **génération**, pour une évolution négatif, de **consommation** et pour une évolution nulle, de **stabilisation**.

L'évolution globale de la ressource est calculée via la somme de toutes les génération/consommation pouvant influencer sur celle-ci et provenant de diverse source.

Une consommation ponctuelle vient puiser directement dans la quantité de ressource restante à un moment donné, on appelle ça une **ponction**. Certaines ressources sont plus à même à être ponctionner que d'autre (comme la ressource de drone ou d'armement, contrairement à l'énergie qui utilisera plus souvent la génération et la consommation)

Exception faite de la ressource « intégrité structurelle » dont l'utilisation sera éclaircit dans la partie « Module », chaque ressource est global au vaisseau et non spécifique à chaque module. Cependant, les modules génère (fabrique) une ressource qui leur est spécifique. (Voir la partie « module » de ce document)

Exemple :

L'énergie du vaisseau peut indiquer une quantité restante de 53%, et une évolution globale de -1.03%/s (donc une consommation) représentant la quantité d'énergie utilisée par le module de soin (-0.03%/s), et le module de bouclier (-1.00%). Toutes les secondes, ce système diminuera donc sa quantité restante de -1.03%.

Malheureusement, un événement indique un déchargement anormal du générateur, et une ponction de 7% s'applique directement, il reste donc 46% d'énergie au vaisseau suite à cet événement tragique.

Listes des ressources

Nom de la ressource	description	type
Energie	Source d'énergie	primaire
Survie	Source d'oxygène et de nourriture pour l'équipage	primaire
Intégrité structurelle	Etat de l'élément (point de vie de l'élément)	primaire
Poussé	Les moteurs du vaisseau, notamment la vitesse.	primaire
Concentration	Concentration du commandant. Influe sur le temps de décision. Une concentration basse signifie que le commandant est stressé.	secondaire
bouclier	Etat du bouclier	secondaire
armement	Etat de l'armement/munition restante, etc.	secondaire
Drone	Nombre de drone restant (de récupération, d'attaque etc.)	secondaire
Médical	Ressource médical restante	secondaire
Matériaux	Consommable divers nécessaire aux réparations.	secondaire

Les modules du vaisseau

Définition des modules

Un module de vaisseau est une zone améliorable qui génère passivement une ressource et/ou active des possibilités lors des événements aléatoires. Ils peuvent être primaires ou secondaire. Un module primaire détruit signifiant la fin de la partie. Si tous les modules secondaires sont détruits, c'est aussi un game over.

Chaque module peut consommer des ressources pour fonctionner dont une obligatoire, l'énergie (excepté le module du générateur qui lui en génère), et éventuellement d'autres ressources spécifiques au module si cela est logique.

Chaque module à sa propre ressource d'intégrité structurelle. En fonction de sa valeur, le module peut être endommagé, dépressurisé ou détruit affectant son utilisation. (Se reporter au tableau ci-dessous)

Intégrité	100%	66%	33%	0%
Etats	Intact	Endommagé	dépressurisé	détruit
Effets	Fonctionnement normal	Diminution de la génération de ressources et augmentation du coup en ressource pour les bonus actif	Aux effets de l'état endommagé s'ajoutent : Consommation de ressource de survie tant que la section n'est pas condamnée. Réparable uniquement par un drone	Module inutilisable et irréparable normalement (réparation par événement bénéfique possible)

Un membre d'équipage peut être affecté /à un module du vaisseau pour appliquer des bonus au module et/ou le réparer. (Voir partie Système primaire/secondaires & Equipages pour plus de détail). Si le module est dépressurisé ou détruit avec un membre d'équipage présent, celui-ci mourra. (Voir partie Membre d'équipage pour plus de détail). Un module peut être réparé par les drones du vaisseau (Voir partie Systèmes secondaires).

Un module pouvant générer une ressource possède 5 niveaux d'amélioration. Ces niveaux augmentent la quantité de sa ressource associée générée, mais aussi la consommation d'énergie. (Excepté pour le module du Générateur). Un module ne générant pas de ressource ne peut pas être amélioré. Pour améliorer un module, celui-ci doit avoir une intégrité structurelle à 100%. Ensuite, il faut utiliser le système secondaire de diagnostique afin de consommé des ressources « matériaux » pour améliorer le module (Voir partie Systèmes secondaires).

Listes des modules

Nom du module	description	Ressources général passivement	type
Générateur	Fournit l'énergie du vaisseau	énergie	primaire
Cantina	Génère de l'oxygène et synthétise la nourriture nécessaire à l'équipage	survie	primaire
Centre de navigation	Permet la communication entre les divers modules du vaisseau et la vérification des systèmes	/	primaire
Salle des moteurs	Permet au vaisseau d'avancer.	poussé	primaires
Générateur de bouclier	Active le système secondaire du bouclier qui protège l'intégrité du vaisseau.	bouclier	secondaire
Centre de défense	Contrôle l'armement du vaisseau	armement	secondaire
Centre médical	Soigne les membres de l'équipage situé dans ce module. Génère les ressources médicales.	médical	secondaire
Soute	Génère et stocke les consommables de réparations	matériaux	secondaire
Hangar	Stocke les drones, et en permet l'utilisation.	drone	secondaire
Centre de repos & remise en forme	Repose & entraîne passivement le personnel présent dans ce module	concentration	Secondaire

Les systèmes primaires du vaisseau

Définitions des systèmes primaires

Les systèmes primaires du vaisseau regroupent les informations dans une interface du module de navigation et les affiches sur le tableau de bord. Ils indiquent l'état global du vaisseau et de l'aventure. Chaque système primaire est affiché différemment selon sa fonction.

Pour faire simple, les systèmes primaires (et secondaire) sont les programmes informatiques internes du vaisseau, et pour les contrôler et les gérer, il faut passer par l'ordinateur de bord du centre de navigation.

Si l'un des systèmes primaires se retrouvent à 0%, un effet se déclenche selon sa fonction

Exemple : le système de survie se retrouve à 0%, cependant, il reste 30 secondes avant que l'équipage ne meurt d'asphyxie et/ou de faim. Dans ce laps de temps, le joueur peut tenter de réparer le système, sacrifier un membre pour diminuer la consommation du système de survie, désactiver des modules du vaisseau.

Les systèmes primaires peuvent être dépendant d'autres systèmes du vaisseau. Par exemple, l'intégrité structurelle du vaisseau n'est pas impactée tant que le système secondaire du bouclier est actif.

Commenté [B1]: A retravailler

Listes des systèmes primaires

Nom du système primaire	affichage	Dépendance	Effet à 0%
Système d'énergie	Energie généré par le module d'énergie moins la consommation d'énergie par tous les autres modules	/	Stoppe les moteurs. Ne fait plus avancer le vaisseau. Inflige une consommation au système de survie de - 50%sec
Système de survie	Survie généré par la cantina moins la consommation des membres d'équipage et des modules dépressurisés non condamnée.	Centre de navigation (permet de condamnée manuellement les modules dépressurisé pour éviter une perte de ressource de survie)	Toutes les 30 secondes, un membre d'équipage meurt.
Intégrité structurel primaire	Des points allumé avec un code couleur ou non si les modules primaires sont défaillant/dépressurisé/détruit.	Si bouclier actif, pas de perte d'intégrité.	La mission devient impossible avec un module primaire détruit et irréparable. Explosion, fin de la partie
Intégrité structurel secondaire global	Moyenne de l'intégrité de chaque module secondaire.	Si bouclier actif, pas de perte d'intégrité.	Le vaisseau a pris trop de dégâts et explose, fin de la partie
Etat des moteurs	Affichage de la vitesse du vaisseau et de la consommation d'énergie de la salle des machines	Centre de navigation pour gérer la vitesse et donc la consommation d'énergie. Système d'énergie actif	Le vaisseau n'avance plus.
GPS	Uniquement nécessaire pour la distance restante à parcourir pour atteindre la destination		Victoire 😊

Les systèmes secondaires du vaisseau

Définitions des systèmes secondaires

Tout comme les systèmes primaires, les systèmes secondaires regroupent les informations et la gestion des modules secondaires.

Les systèmes secondaires permettent surtout d'activer des bonus (actif et/ou passif) en gérant chaque module secondaire au cas par cas. L'utilisation des bonus sont bien sur utilisables uniquement si le module associé n'est pas désactivé ou détruit et éventuellement d'autre conditions, comme la consommation de ressources.

Listes des systèmes secondaires

Systèmes secondaires	Bonus passif	Bonus actif	Conditions
Système du bouclier	Le bouclier prend les dégâts des attaques à la place de l'intégrité des modules.	modifier la consommation d'énergie du bouclier pour en augmenter la génération	Entraine une ponction de la ressource « bouclier » à chaque dégât reçu
Système de défense	/	Permet des choix supplémentaires lors d'événement	ponction de la ressource « armement »
Système médical	Soigne les membres d'équipage présent dans le module « centre médical »	Adrénaline : Améliore temporairement les bonus de génération de ressource provenant de l'équipage	Passif : consommation de la ressource « médical » tant qu'un patient blessé se trouve dans le module. Actif : ponction de la ressource « médical »

Systèmes secondaires	Bonus passif	Bonus actif	Conditions
Système de diagnostique	Les membres d'équipage réparent automatiquement le module dans lequel ils se trouvent	Permet d'améliorer un module	<p>Passif : Consommation de la ressource « réparation ».</p> <p>Actif : ponctionne une grande quantité de ressource réparation, de plus le module doit être à 100% d'intégrité structurelle.</p>
Système de contrôle des drones	/	Permet des choix supplémentaires lors d'événement. Permet l'envoi de drone de réparation dans les modules dépressurisés.	ponction de la ressource « Drone »
Système d'habitations	Les membres d'équipages présents dans le module génèrent de la concentration. Les membres d'équipages indemne présent dans le module d'entraînement s'entraîne et augmente leurs statistiques.	/	Ne consomme pas de ressource, mais l'amélioration des statistiques et la guérison est longue. (à déterminer)

Les membres d'équipages

Définitions

Un membre d'équipage du vaisseau est un/une bubblestronaute de l'armée de la planète Bubble World du programme d'exploration spatiale (le BSE). Il/elle a été entraîné pour ces missions et connaît les moindres recoins des vaisseaux. Il/elle possède un prénom, un nom, une spécialité (ou corps de métier comme mécano, etc.), avec éventuellement un gène bonus et/ou une qualité et/ou un défaut apportant des bonus / malus.

Le recrutement

Dix membres d'équipages sont recrutés par le joueur au début du jeu (1 par spécialité), mais les conditions initial du jeu limitera se nombre à 6-7 membres actifs sur le vaisseau. (Voir la partie événement du document).

Le recrutement se fait de manière simple, une fiche profile d'un membre est proposée au joueur, soit il accepte le membre d'équipage, soit il le refuse, à la manière de Tinder. Chaque spécialité est passé 1 par 1 jusqu'à ce que les 10 membres d'équipages soit recrutés. Les membres sont générés aléatoirement ou tiré de la galerie du BSE (voie partie associée)

L'affectation

Le membre d'équipage peut être affecté à un module (par défaut, tous les membres d'équipage se retrouvent dans le module d'habitation). Lors de son affectation, celui-ci apporte des bonus ou malus passif au module actuel en fonction de sa spécialité, son gène, sa qualité et son défaut.

Les statistiques

Santé

Un membre d'équipage possède une barre de santé de 100%, si celle-ci arrive à 0%, il meure et est jeté dans l'espace après une jolie cérémonie.

Sur le vaisseau, les membres d'équipages peuvent être blessé, soit par un des événements aléatoires, soit lorsqu'ils se trouvent dans un module endommagé (ou plus) qui subit encore des dégâts. Dans ce dernier cas, le membre subit autant de dégâts que reçoit le module endommagé. Pour représenter ces dégâts, chaque membre a sa propre barre de vie exprimé en pourcentage. Si le module endommagé subit 3% de dégâts supplémentaires, le membre d'équipage aussi.

En dessous de 33% de vie, un membre est considéré comme mal en point, et subit 0.1% de dégâts toutes les secondes et a besoin d'être emmené dans le module de soin au plus vite. De plus, tous les bonus éventuel qu'il apporte sont annulés.

De plus si un membre se retrouve dans un module qui devient dépressurisé, le joueur doit le déplacer dans les 20 secondes sous peine de voir le membre mourir et rentré au panthéon de la BSE. Si un module dépressurisé est verrouillé alors qu'un membre est toujours dans le module, celui-ci est considéré comme mort.

La spécialité

Une spécialité (ou un corps de métier) ajoute un bonus de génération de ressource si le bubblestronaute est affecté au module générant cette ressource.

La spécialité « commandement » n'est pas obligatoire pour être le commandant du vaisseau, mais est fortement recommandé.

La spécialité d'un membre possède 5 niveaux d'entraînement. Tous les membres commencent au niveau d'entraînement 1. (Sauf en cas de bonus provenant des gènes/qualité/défaut). L'augmentation de ce niveau augmente les bonus passif fournit par la spécialité.

Liste des spécialités

Nom de la spécialité	Ressource associée
Commandant	concentration
Astrophysicien	Energie
Cuisinier	Survie
Ingénieur structurelle	Intégrité structurelle
Machiniste	Poussé
Scientifique	bouclier
Soldat	armement
Expert en robotique	Drone
Médecin	Médical
Equipementier	Matériaux

Qualités & défaut

Les qualités et les défauts sont aléatoires et peut affectés diverse valeurs (passif ou actif). Par exemple un membre d'équipage avec la qualité « médiateur » peut ouvrir de nouvelle possibilité de choix lors d'événement, et un autre membre peut avoir comme défaut « fainéant » diminuant le bonus accordé par sa spécialité. Les qualités et défaut disponibles sont décrits dans un tableau plus bas dans ce document.

Il est possible qu'un membre d'équipage ne possède ni qualité, ni défaut, les deux, ou un seul des deux.

Certaines qualités sont incompatibles avec certain défaut (et inversement) pour éviter de nullifié un bonus ou un malus. La logique permet de définir ces incompatibilités.

Liste des qualités (non exhaustif)

Nom de la qualité	Bonus accordé	défaut incompatible
Médiateur	Ouvre des choix supplémentaire lors d'événement de rencontre.	/
Elève rapide	Entrainement 2 fois plus rapide dans le module d'entraînement.	Long à la détente
Bourreau de travail	Augmente de X% le bonus passif de la spécialité.	Fainéant
Dur à cuir	Diminue de 1% les dégâts reçu	Douillet
Organisé	Diminue de 1% la consommation d'énergie du module ou se trouve le possesseur de cette qualité. Pour un minimum de 1% de consommation.	Bordélique
Résistant	Deviens « mal en point » à 20% de santé au lieu de 33%	Fébrile
Génie	Commence avec un niveau de spécialité de 2	/
Réactif	Ouvre des choix supplémentaire lors d'évènement affectant les modules	/
Débrouillard	Réparation d'un module 2 fois plus rapide.	/
Courageux	Génère passivement de la concentration	Trouillard
Fin tireur	Réduit la quantité d'armement ponctionné si le possesseur de cette qualité se trouve dans le module de défense.	Myope

Liste des défauts (non exhaustif)

Nom du défaut	Malus infligé
Fainéant	Diminue de X% le bonus passif de la spécialité.
Trouillard	Consomme passivement de la concentration
Long à la détente	Entrainement 2 fois plus long dans le module d'entraînement
Fébrile	Deviens « mal en point » à 46% de santé au lieu de 33%
Asthmatique	Ne résiste que 10 secondes dans un module dépressurisé.
Douillet	Augmente de 1% les dégâts reçu
Bordélique	Augmente de 1% la consommation d'énergie du module ou se trouve le possesseur de ce défaut.
Goinfre	Consomme X% de ressource « survie »
Maladroit	A une chance de ponctionner légèrement l'intégrité structurelle d'un module lors d'une réparation.
Myope	Augmente la quantité d'armement ponctionné si le possesseur de ce défaut se trouve dans le module de défense.
Kleptomane	Ponctionne parfois de la ressource d'équipement si le possesseur de ce défaut se trouve dans la soute

Les gènes bubble

Un gène apporte un bonus actif au porteur. Par exemple nous retrouvons le gène de la photosynthèse, permettant à un bubblestronaute d'effectuer le travail d'un drone dans un espace dépressurisé sans utiliser de ressource, ou encore le gène d'auto-guérison qui régénère son porteur pendant un laps de temps.

Un gène n'est pas forcément accordé à tous les membres d'équipage, les banques de gènes ne voulant pas risquer de perdre des gènes rares et précieux, ceux-ci sont généralement accordés que pour certaine mission spécifique ou alors sont innés chez les bubblestronautes. Cela reste donc un bonus rare (environ 3% des bubblestronautes possède un gène particulier), mais non négligeable.

L'utilisation d'un gène est illimitée, mais ponctionne de la concentration (taux à déterminer pour chaque gène). Un gène ne peut pas être activé tant qu'il est encore actif. S'il n'y a pas assez de concentration, un gène ne peut être activé.

Liste des gènes (non exhaustif)

Nom du gène	Bonus actif accordé	Concentration utilisé
Photosynthèse	Permet de « respirer » dans l'espace, et donc d'effectuer une réparation d'un module dépressurisé à la place des drones. (et donc sans utilisé de ressource de drone)	10%
Régénération	Régénère le porteur du gène sur le temps de 1% de point de vie par seconde pendant 20 secondes	5%
Epiderme métallique	Absorbe tous les dégâts reçus pendant 5 secondes	5%
Adrénaline	Le porteur génère de la concentration à un taux de 1% par seconde pendant 21 secondes	1%
Double cœur	Si le porteur vient à mourir à l'intérieur du vaisseau, il revient à la vie avec 50% de vie. Ne marche qu'une fois. Doit être enclenché à la mort.	50%
Troisième bras	Augmente la génération de ressource du module où se trouve le porteur de 1% par seconde pendant 20 secondes.	5%

Autres paramètres d'un membre d'équipage

Un membre d'équipage a besoin, pour rester en vie, de ressource de survie (eau, nourriture, oxygène), pour simuler ça, il consomme X% de ressource de survie. Si une trop grande consommation est présente, une méthode rapide mais douloureuse et de sacrifier un membre d'équipage en l'envoyant dans l'espace. Le sacrifice d'un membre peut sauver le reste de l'équipage.

De manière passive, chaque membre génère aussi de la concentration. Cette génération varie en fonction de l'état globale du vaisseau (En fonction donc des systèmes primaires) ainsi que des événements aléatoire. Cette génération peut donc devenir une consommation de concentration représentant ainsi la peur et le stress d'un membre.

Le calcul exact de cette génération reste encore à déterminer. (Voir annexe)

La galerie et le panthéon

Lors d'une mission réussie ou échoué, les membres d'équipages sont inscrits, soit à la galerie de la BSE, soit au panthéon des héros.

La galerie recense les survivants de la dernière mission réussie. Ils sont donc de nouveau disponibles lors du recrutement tout en gardant leur expérience. Ainsi, un membre d'équipage ayant amélioré sa spécialité au rang 5 sera éventuellement disponible pour une nouvelle mission. Une médaille leur est accordée à chaque entrée dans la galerie. Ce n'est qu'une indication visuelle lors du recrutement pour indiquer que ce membre a déjà participé à une mission.

Le panthéon recense tous les membres d'équipage mort dans leur fonction, et les circonstances de leur mort.

La galerie et le panthéon sont accessibles via le menu principal.

