

Revealers : The Shattering

Game Design Document

1. Table des matières

1.	Table des matières.....	2
2.	Philosophie	3
	Le jeu	3
	Où ?	3
	Qui est le joueur ?.....	3
	Spécificités	3
	Objectif	3
	Originalité	3
3.	Mécaniques	4
	Déroulement d'une partie	4
	Éléments de gameplay.....	5
	Données statistiques et physique	5
	Physique.....	5
	Statistiques	6
	Description de l'IA.....	6
	Modes de jeu	6
	Durée de vie.....	7
	Difficulté	7
	Options de jeu.....	7
	Vidéo.....	7
	Sons	7
	Interface	7
4.	Expérience multijoueur.....	7
	Objectifs.....	8
	Conditions de victoire et d'échec	8

2. Philosophie

L'objectif est de créer une nouvelle expérience de jeu. Pour cela nous souhaitons combiner le genre Tower Defense avec les 3 genres que sont le RPG temps-réel, le jeu d'aventure, et le Moba, en prenant dans chaque type de jeu, ce que nous trouvons le plus intéressant. Revealers est un jeu conçu pour les habitués du jeu PC en multijoueur, mais qui ne sont pas nécessairement hardcore gamers. Nous nous orientons vers des passionnés qui ont aujourd'hui moins de temps à consacrer aux jeux vidéo, et qui veulent à la fois jouer avec leurs amis, pouvoir explorer et se défouler. Notre but est d'arriver à ce que même le plus novice prenne plaisir à apprendre et à progresser.

Le jeu

Revealers est un jeu de défense stratégique en 3D où l'on incarne un puissant héros avec un joueur allié au minimum, le but est d'empêcher des armées d'anéantir l'entité que l'on protège. Dans le même temps, on doit attaquer l'ennemi au mieux possible en tuant leur chef.

Où ?

Revealers prend place quelques décennies dans le futur, les hommes sont divisés entre adhérents et défenseurs d'une nature sauvage devenue indomptable et des ingénieurs fous de technologies sans cesse à la recherche du progrès pour devenir toujours plus puissants. Mais depuis peu, quelques loups solitaires des deux camps décident de forger un nouvel ordre pour la paix : les « Revealers », et ils sont prêts à tout pour l'obtenir. Comme aucune des deux factions n'est plus exemplaire que l'autre, l'ordre, ne pouvant s'empêcher d'agir, fit le pacte de défense universelle. Dorénavant, quiconque agresse la faction ennemie doit s'attendre à prendre les foudres des Revealers, ainsi, arriveront-il peut-être à instaurer la paix par la force. On dit que certains d'entre eux possèdent des pouvoirs maléfiques.

Qui est le joueur ?

Le Joueur contrôle un héros créé dont il choisit la faction (Gardien ou Ingénieur) et dont il choisit la classe (Guerrier, Mage ou Invocateur).

Spécificités

Les joueurs disposent de sujets qui lui obéissent, car des adhérents les rejoignent dans leur combat. Ceci ne l'empêche pas de prendre les armes lui-même afin d'attaquer directement.

Objectif

Le joueur doit systématiquement défendre une ou plusieurs entités. Les entités en question peuvent être des bâtiments, des artefacts, des véhicules. Le jeu alterne entre une phase de pure défense où celui-ci doit défendre lui-même dans le feu de l'action, et une phase plus calme où il peut choisir de mettre en œuvre une stratégie de défense, de contre-attaque, ou encore bien d'autres actions liées à l'environnement proposé par chaque carte.

Originalité

Ce qui différencie ce jeu d'un Tower-Defence classique est en premier lieu que l'on ne contrôle pas un constructeur de tour, mais bien un héros pour repousser les ennemis. Mais le plus important est le fait que chaque carte dispose de différentes manières de jouer par rapport à un Tower-Defence. L'objectif est d'instaurer une rupture entre les cartes, en gardant toujours le principe de défense, mais en remettant à chaque fois beaucoup de règles des différents genres en cause à chaque nouvelle carte.

3. Mécaniques

Revealers est un jeu qui mêle l'aspect stratégie d'un Tower Defence, l'action survoltée d'un RPG temps-réel, le tout en multijoueur à 2 ou plus. Le joueur y incarne un héros doit créer d'une faction qu'il a choisi, et auquel il choisit une classe parmi les trois disponible : Guerrier, Mage, Invocateur.

Une partie alterne deux phases distinctes. La première est une phase de défense où les ennemis déferlent sur la base des joueurs. Ceux-ci seront hostiles et chercheront à tuer les joueurs, leurs armées et l'artefact ou le bâtiment à défendre. Dans une seconde phase, le joueur pourra choisir entre plusieurs activités variant selon la carte. Ceux-ci peuvent être la défense d'un avant-poste, une contre-attaque sur le camp ennemi, libération de prisonniers afin de se préparer à la prochaine bataille, Utiliser la carte pour placer des pièges ou des soldats de sa propre armée afin de contenir l'afflux d'ennemis sur certains points stratégiques.

L'objectif est que le jeu soit vu comme un véritable champ de bataille avec ses moments les plus violents et les moments d'accalmie ou l'on essaie de se préparer aux assauts suivants. La durée des parties est variable, mais chaque carte aura une durée moyenne indiquée. L'objectif est de proposer un panel de carte allant de la plus courte, et la moins engageante, à de plus longues parties, proposant les expériences les plus complètes.

Déroulement d'une partie

Le joueur commence à proximité de l'entité à défendre, non loin de son allié. A ce moment, le joueur reçoit une information à propos de ses objectifs. Il apprend qu'il doit défendre un bateau de marchandises des Ingénieurs d'une attaque des garnisons des Gardiens locaux, qui comptent s'approprier le contrôle de la côte. Le joueur dispose d'environ une minute pour s'organiser et regarder d'où arrivent les ennemis, et les spécificités relatives au bateau à défendre. Au bout d'une minute, des éclaireurs arrivent et tentent d'attaquer les joueurs et le bateau, les éclaireurs sont faibles et peu nombreux, mais les joueurs devinent qu'ils sont alors au courant que leurs ennemis ont un bateau non loin de leur garnisons, et les joueurs doivent pouvoir se douter que des forces armées arrivent.

En quelques instants, les armées débarquent et foncent sur les joueurs et leurs armées, l'assaut dure 5 minutes en tout, pendant la bataille, le joueur 1 peut décider de tuer tout ce qui vient d'un chemin particulier, alors que le joueur 2 défend les deux autres entrées avec les armées. Pendant l'assaut, des soldats tombent à terre. Ils vivent encore pour 30 secondes, pendant ces 30 secondes, le joueur peut les ranimer en s'approchant d'eux et en les soignant. A la troisième minute, un géant de la nature ouvre un autre chemin en brisant un mur, d'où débarquent également de nouveaux ennemis. Le joueur 1 est obligé de se mettre à défendre ce nouveau chemin. Un bonus est accordé au joueur selon à quelle vitesse il détruit le géant. Le bonus peut lui rapporter de l'or, ou encore une demande de frappe d'artillerie.

Au bout de 5 minutes, c'est fini, l'assaut prend fin, les quelques armées qui restent fuient ou tente encore de faire quelques dégâts.

Le joueur à 10 minutes pour des objectifs secondaires. Il va voir la carte du champ de bataille (Pnj obligatoire dans chaque carte de jeu). Celle-ci lui indique 4 activités :

- Stratégie de bataille : Ajouter, déplacer et former des troupes pour la bataille suivante, dans 10 minutes. (Objectif récurrent)

- Libérer les prisonniers : Des malfrats ont capturé des soldats blessés, et désirent une rançon, ou un bon coup de poing sur la tronche. Libérer les prisonniers octroient un nombre de soldat considérable pour l'assaut suivant, et donne temporairement une compétence supplémentaire : Galvanisation, qui vous permet de rendre temporairement les armées alliées très efficaces au combat.
- Boucherie dans un avant-poste militaire : Les ennemis établissent un camp qui va leur permettre d'augmenter leur nombre de soldats. Les joueurs peuvent aller là-bas, tuer tout le monde, tout détruire, et réduire le nombre d'ennemis à la vague suivante.
- Scierie : Un de vos avant-postes est attaqué, et nécessite l'aide des joueurs pour le défendre et récolter du bois sans se soucier des ennemis. Leur permettre de récolter le bois leurs permettra de venir réparer les éventuels dégâts sur le bateau si cela viennent à arriver, et confère de l'or permettant d'investir dans des armées et des pièges.

Tous les objectifs peuvent être accomplis, mais ils durent tous un certain temps, forçant le joueur à faire des choix.

Éléments de gameplay

Le joueur sera amené avec interagir avec beaucoup d'entités dans le jeu. Durant une partie, le joueur pourra détruire certaines structures et certains éléments de décors, mais les interactions avec l'environnement seront limitées.

Le joueur pourra interagir avec plusieurs Personnages non joueurs, notamment, la carte de du champ de bataille, considérée comme un pnj qui permettra de mettre en œuvre les actions stratégique, de consulter les missions disponible et recueillir les informations consternant chacune d'entre elle. En dehors de cela, certains personnages non joueurs pourront proposer des missions, des marchandises etc...

Données statistiques et physique

Tous les raccourcis clavier sont reconfigurables à volonté.

Physique

Déplacement

Le joueur peut utiliser Z, S, Q, D ou les touches directionnelles pour respectivement avancer, reculer, pas chassé à gauche, et pas chassé à droite. Il pourra aussi utiliser les deux clics en même temps pour aller en avant. On peut tourner le personnage avec le clic gauche de la souris en orientant son champ de vision.

Les déplacements ne génèrent aucun glissement, et aucune inertie. Il est facile de changer de direction.

Le personnage-joueur est soumis à la gravité, et ne peut pas traverser le terrain, les arbres et les bâtiments.

Combat

Le système de ciblage ressemble à celui de beaucoup de MMO sur PC, à savoir ciblage avec clic gauche de la souris et lancement de sorts et de compétence via clics sur l'interface ou raccourcis clavier configurables.

Caméra

La caméra se contrôle avec le clic gauche et le mouvement de la souris pour la faire tourner autour du personnage joueur. La caméra est en collision avec les décors, afin d'éviter des sorties de champ.

Statistiques

Combat

Points de vie max : nombre de points de vie maximum, varie selon les classes et les améliorations.

Points de vie : nombre de points de vie actuel : s'il tombe à 0 le joueur meure.

Ressources supplémentaires : Certaines classes auront des ressources supplémentaires à gérer, qui pourront prendre différentes formes selon la classe.

Les personnages pourront gagner différentes statistiques :

- Puissance : augmente les dégâts, les soins, et la robustesse du personnage du personnage.
- Critique : augmente les chances d'obtenir double effet sur les sorts et compétences
- Hâte : permet d'attaquer plus vite, se faire augmenter la vitesse de dégâts des effets sur la durée, de réduire les temps de recharges et les délais d'activation des compétences.
- Fragmentation : augmente les chances de répliquer 20% des effets d'un sort ou d'une compétence sur les ennemis proches de l'ennemi attaqué.

Monnaies

Les pièces d'or permettent l'amélioration du personnage, et/ou des armées.

Description de l'IA

L'intelligence artificielle ennemie au combat doit trouver un chemin vers le joueur le plus proche lorsque l'ennemi n'est pas à portée d'attaque ou que le champ de vision n'est pas dégagé, si celui-ci doit lancer un sort. Hors combat, celle-ci suit un chemin prédéfini. L'ennemi reste en combat jusqu'à la mort, sauf si le joueur fait courir l'ennemi trop longtemps auquel cas celui-ci repart dans son état avant le combat.

Des pnj allié auront besoin d'un système de chemin prédéfini avec répétition pour simuler certaines activités, comme couper du bois -> déposer le bois -> couper du bois -> ect...

L'intelligence artificielle des familiers devront suivre le joueur suivre ses ordre, et réagir à une agression, l'agression du joueur, et aider le joueur lorsque celui-ci passe à l'attaque.

La réaction des IA est instantanée.

Modes de jeu

Il existe 3 modes de jeu :

- Mode histoire : Tout est prévu à l'avance, il ne peut pas y avoir de surprise entre deux parties.
- Mode libre : Choix d'une carte : la durée d'une partie est indiquée. Les événements dans cette carte sont tirés aléatoirement parmi une liste prédéfinie.
- Mode survie : Jusqu'à la mort de l'entité à défendre, événements aléatoires. Seules quelques cartes seront jouables avec ce mode.

Tous ces modes sont jouables de 2 à 6 en coopération.

Durée de vie

Le mode histoire dure environ une heure et demi.

Le mode survie peut durer assez longtemps selon le niveau des joueurs, et la carte.

Le mode libre laisse le choix de plusieurs cartes dont le temps de jeu est différent.

De manière générale, nous désirons que la variété des évènements fasse en sorte que les parties ne se ressemblent pas, nous voulons que les joueurs ne puissent pas finir réellement le jeu, mais plus qu'il y joue quand il a envie.

Difficulté

Il existera différents mode de difficulté :

Elle sera codée par un chiffre allant de 1 à infini.

1 représente un mode où les ennemis ont 100% de leur points de vie normaux et infligent 100% des dégâts normaux.

Chaque nombre au-delà représente une augmentation des dégâts de 10% et des points de vie de 10% de ceux-ci.

Le joueur a accès directement aux difficultés 1 à 20 dès le départ. Chaque difficulté supplémentaire sera débloquée en parvenant à gagner une partie avec la difficulté précédente.

Options de jeu

Le joueur aura 2 grandes catégories de configurations pour le jeu.

- Raccourcis : Permet de configurer tous les raccourcis clavier.
- Options : Permet d'accéder à différents onglets de configurations tels que Vidéo, Audio, Interface.

Vidéo

Permet de configurer l'affichage du jeu.

Le joueur peut notamment configurer des options comme le type d'écran, la résolution de l'écran, la qualité des textures, les options de luminosité, l'anti-aliasing...

Sons

Permet de configurer l'audio du jeu.

Le joueur peut notamment configurer des options comme le Volume, le volume de la musique, le volume des effets en jeu, le volume de l'ambiance...

Interface

Le joueur peut décider de l'agencement de l'interface en jeu, régler la taille, la position, la mettre en lignes ou en colonnes...

4. Expérience multijoueur

Revealers se joue uniquement en multijoueur, à un minimum de 2 jusqu'à 6 joueurs en coopération.

Chaque joueur doit avoir un ordinateur, et doit jouer avec son personnage respectif.

Objectifs

Les joueurs doivent tout d'abord monter au niveau maximum, le niveau 10, en jouant quelques parties.

Les niveaux ne rapportent aucune statistique particulière, mais débloquent une ou plusieurs compétences, avec un petit tutorial indiquant comment les utiliser. Au niveau 1, quelle que soit la classe, le joueur n'a qu'une compétence basique, utilisable quasiment tout le temps.

Le but des joueurs est de coopérer pour monter dans le niveau de difficulté le plus haut avec les outils qui leurs sont donnés. Le multijoueur permet également de représenter les différentes classes qui existent dans le jeu, afin de profiter de leurs avantages respectifs.

Le système de difficulté permet de jouer avec une difficulté intéressante que l'on soit 2 ou 6. Il n'y a pas d'adaptation du jeu au nombre de joueur, de façon à ce que les joueurs se sentent plus puissants ensemble que seuls.

Conditions de victoire et d'échec

Les conditions de victoire sont différentes selon le mode de jeu auquel les joueurs participent.

- Le mode survie ne peut pas réellement être gagné, le joueur cherche donc à résister le plus longtemps possible avant de perdre.
- Le mode libre et le mode histoire fonctionnent tous deux selon le même schéma