

Patron Gobelin

Une simulation de banque gobeline

Projet final | MCR | 23.05.18

# Sommaire

Table des matières

[Sommaire 1](#_Toc516578744)

[Introduction 1](#_Toc516578745)

[Game design 2](#_Toc516578746)

[But du jeu 2](#_Toc516578747)

[Participation du joueur 2](#_Toc516578748)

[Type de gobelins 2](#_Toc516578749)

[Type de requêtes 2](#_Toc516578750)

[Evenement aléatoire 2](#_Toc516578751)

[Bonus Achetable 3](#_Toc516578752)

[Implémentation 3](#_Toc516578753)

[Conclusion 3](#_Toc516578754)

[Annexe 3](#_Toc516578755)

[Monétisation 3](#_Toc516578756)

[Manuel d’utilisation 3](#_Toc516578757)

[Lexique 3](#_Toc516578758)

# Introduction

Dans le cadre du cours de MCR, nous devons étudiez un modèle de conception et en l’utilisant en créant un projet qui n’est pas ennuyant, qui doit être un jeu, pas une application de banque.

En partant de ce postulat et après avoir reçu notre modèle (chaine de responsabilité), nous avons décidé de créer un jeu de gestion de banque gobeline.

Le modèle chaine de responsabilité est utiliser dans un cas ou des demandes sont gérée par une liste de personne ou par une personne, mais en passant dans la liste. //A réécrire

Dans cette idée la simulation de gestion d’une banque permet d’avoir différent rôles traitant différente demande. Nous sommes partit dans l’idée d’avoir des groupes de gobelins traitant différent type de demande. L’idée derrière le jeu serait de gérer le nombre de gobelins dans chacun des groupes pour traiter les demandes sans perdre d’argent.

# Game design

## But du jeu

Le but du jeu de Patron Gobelin est de ne pas faire faillite. Les possibilités de perdre le jeu sont nombreuses, ne plus avoir d’or, ne plus avoir de gobelin dans une chaine, ne pas arriver à gérer les demandes en cours. Toutes ces causes amèneront à la fin de la partie et au GAME OVER.

## Participation du joueur

Le joueur a accès à différent boutons servant à recruter un gobelin, virer un gobelin, promouvoir un gobelin et rétrograder un gobelin, et un certain de nombre de bonus pour l’aider dans sa tâche.

Une liste des requêtes affichant les requêtes avec une avance de x secondes est placée sur la droite de la fenêtre de jeu et permet au joueur de se préparer pour les requêtes devant être traiter dans un cours laps de temps. En plus des requêtes affichées des événements aléatoires peuvent survenir à tout moment et causer des dégâts au capital de la banque.

Une des composantes importante du jeu est que les gobelins gagnent du stress en travaillant, ou si une demande n’est pas traitée (ils n’aiment pas être en sous-effectif).  
Ce stress peut causer des grèves et entrainer à plus long terme le GAME OVER de la partie. Pour gérer ce stress le joueur à plusieurs solutions, augmenter un gobelin quand son stress devient gênant (le faire passer au grade supérieur), ce qui réduit son stress de moitié. Des bonus réduisant le stress ou la production de stress des gobelins.

Si un gobelin est inutile, il est toujours possible de le supprimer pour économiser de l’argent. Mais si cette action est faite sur un gobelin en grève les autres gobelins du type en question gagneront du stress.

Dégrader un gobelin augmentera son stress, mais fera économiser de l’argent au joueur et permettra de gérer plus de requête de certaines sortes.

Le recrutement d’un gobelin prend un certain temps et cout le prix d’un salaire du type de gobelin demandé.

## Type de gobelins

* Réceptionniste



Le réceptionniste est le premier gobelin, il s’occupe de toute les demandes, les transférants au gobelin suivant. Si tous les Réceptionnistes sont occupé pendant un certain temps, la partie est terminée, de même s’ils sont tous en grève. Ces gobelins sont les moins payé de tous.

* Coffrier

Le coffrier est responsable d’aller chercher l’argent dans les coffres, il s’occupe des demandes Dépôt, Retrait, Emprunt, Remboursement.



Un peu plus payé que les réceptionnistes, ces gobelins ne sont pas très payé.

* Comptable / Trésorier



Le comptable Trésorier est responsable des comptes, il s’occupe de toute les demandes ayant attrait à l’argent, ce qui en fait un des gobelins les plus important. Ces gobelins sont plus payer que les coffriers, ce sont les premiers gobelins chers du jeu.

* Tamponeur

Le Tamponeur est responsable d’accorder les prises d’argent dans le coffre, ce qui fait de lui l’un des gobelins les plus inactifs du lot de gobelins. Mais ce n’est pas pour autant qu’il n’est pas le deuxième gobelin le mieux payé de l’entreprise.



* Chef

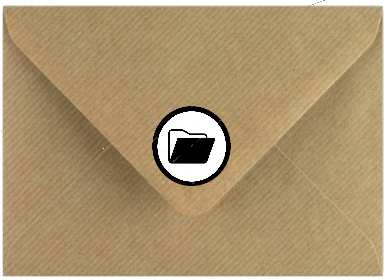
Chez les gobelins le chef a gagné le droit de ne faire presque rien et de gagner plus que tout le monde. C’est pour ça qu’il ne gère que les lettres de mécontentement et la validation d’ouverture de compte. Mais il s’agit du gobelin le plus cher de tous.



## Type de requêtes

* Ouvrir un compte

Ouvrir un compte est une tache demandant la participation de plusieurs gobelins (Receptionniste/Comptable/Chef), mais ne rapporte pas d’argent.



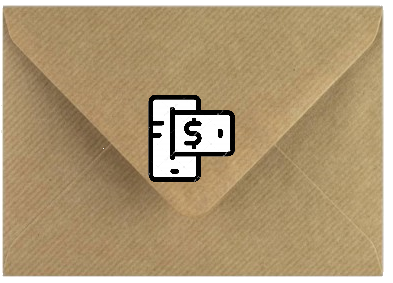
* Dépôt

Le dépôt est la principale source de revenus de la banque, il est traité par plusieurs gobelin (réceptionniste, coffrier, comptable), il rapporte une valeur élevée en argent.



* Retrait

Un retrait est l’une des façons de perdre de l’argent, il est traité par plusieurs gobelin (réceptionniste, coffrier, comptable, tamponeur). Sa valeur est plus petite que la valeur minimale d’un dépôt.



* Certificat de fortune

Le certificat de fortune est une formalité donnant peu d’argent. Il est traité par deux gobelins (réceptionniste, comptable) et rapport un peu d’agent.



* Payement Salaire

Le payement de salaire passe par tous les gobelins et le verse leur salaire, c’est la plus grosse perte d’argent possible dans le jeu



* Miroir à double sens

Tache exclusivement réservée au réceptionniste, cela ne fait que leur prendre du temps. Ne rapporte rien et ne coute rien.



* Traiter les beuglantes

Les beuglantes sont réservées au chef, il est le seul à en subir les conséquences. Ces conséquences sont une prise de stress



* Emprunt

Les emprunts sont des retraits spéciaux, en effet, ils fonctionnent comme les retrait pour tous les points sauf qu’ils ne peuvent pas causer de défaite par manque d’argent. Un emprunt est refusé si l’argent n’est pas disponible.



* Remboursement

Un remboursement fonctionne comme un dépôt, mais ne donne pas autant d’argent qu’un dépôt.



## Evenement aléatoire

* Braquage

Le braquage est un évènement aléatoire arrivant dans un intervalle de demande traitée, il se cache à la place d’une demande et fait perdre de l’argent et augmente le stress de tous les gobelins.

* Grève

La grève intervient quand le niveau de stress d’un gobelin est trop haut et qu’il n’en peut plus. Il ne fait alors plus rien à part prendre son salaire. Si l’on renvoie un gobelin en grève cela augmente le mécontentement des tous les autres gobelins de son type.

* Crash boursier

La bourse varie pendant le jeu, il peut qu’a certain moment la valeur de l’or tombe en chute libre, cela divise notre capitale par la perte de valeur.

## Bonus Achetable

* Gardes

Les gardes sont un bonus achetable 8 fois donnant à chaque fois 10% de chance supplémentaire d’annuler un braquage. La chance initiale est de 0% car la banque n’est pas gardée de base.

* Chinois (Réduit la génération de stress pour tout le monde 10/20/30%)

La cantine chinoise buffet à volonté permet au gobelin d’avoir de la vraie nourriture sur leur lieu de travail, et permet de réduire la génération de stress de tous les employés. Ce bonus est achetable 3 fois pour une réduction supplémentaire de 10% à chaque palier.

* Gobline de plaisance et poudre de phénix

Il s’agit d’un bonus permettant une réduction de stress brute achetable infiniment, mais dont le prix augment à chaque achat.

* Pot de vin

Comme pour le bonus précédent, sauf qu’il s’agit d’un bonus seulement pour un type de gobelin, et non pour toute la banque.

# Implémentation

## UML

## Choix d’implementation

Nous avons décidé de faire le jeu avec l’outil dédié à la création de jeu vidéo Unity. Le langage de programmation utilisé par Unity est le C#.

Le choix de Unity est fait car il permet de gérer tous les aspects d’un jeu sans avoir à utiliser un nombre invraisemblable de librairie. Cela nous permettait d’avoir à appréhender un plus petit nombre de nouveautés.

## Utilisation de Unity

# Conclusion

# Annexe

## Monétisation

## Manuel d’utilisation

## Lexique