

# Fonctionnalités du projet long

## Sujet : Jeu d'aventure L'île 100 fin

Groupe GH-1

### **Équipe :**

- Tiffany Chaliér
- Rémy Dinnissen
- Nicolas Drege
- Marin Franot
- Cédric Legoupil
- Flavie Misarsky
- François Testu

## I. Objectif général du projet

Pour ce projet long nous nous proposons de développer un jeu vidéo. Dans celui-ci lui le joueur incarne un naufragé sur une île perdue à la recherche d'un moyen de retrouver la civilisation. Pour cela, il devra explorer l'île, rencontrer différents personnages, réussir des quêtes et surtout survivre! Les quêtes pourront être sous la forme d'énigmes, de puzzles ou d'autres mini-jeux. L'avancement de l'histoire sera déterminé par le succès (ou l'échec) du joueur à ces challenges.

## II. Description des fonctionnalités

### A. Profil de joueur

Lorsque le jeu sera lancé, il sera possible de choisir sa partie, son profil de joueur, pour récupérer une partie en cours. De plus, on ne considère pas qu'une partie est terminée lorsque le joueur s'échappe de l'île. En effet, comme il existera plusieurs fins et plusieurs chemins pour y accéder on considérera qu'une partie est totalement terminée lorsque toutes les "bonnes fins" auront été trouvées.

### B. Déplacements

Dans son expérience de jeu, le joueur aura plusieurs possibilités de déplacement. Premièrement, il aura la possibilité de se déplacer dans une zone du jeu à l'aide d'une carte représentant l'île où le jeu se déroule. Un second type de déplacement existera. En effet, le joueur aura la possibilité, une fois dans une zone de jeu, de naviguer dans différentes parties de cet espace pour interagir avec des personnages.

### C. Collecter des objets

Pour débloquent de nouveaux chemins, des nouvelles routes vers la fin, le joueur aura la possibilité de collecter des objets. Ces objets pourront être gagnés en réussissant certains mini-jeux au cours de son histoire ou simplement en réalisant des petites quêtes auprès de personnages non joueurs. Une fois des objets collectés, ces derniers peuvent avoir aussi d'autres utilisations dans le jeu en plus de débloquent de nouveaux chemins. Le joueur devra aussi faire des phases de sommeil

qui se matérialiseront par un mini-jeu pour le joueur. Le joueur devra également manger. Ces actions nécessiteront la collecte de différents types d'objets .

#### D. Actions de base pour le joueur

Au cours de son aventure le joueur pourra réaliser des actions dites de bases, comme dormir ou manger. Ces actions seront nécessaires pour ne pas mourir dans le jeu. Cela permettra au joueur d'obtenir des points d'énergie qui lui permettront de continuer l'aventure.

#### E. Énergie

L'aventure du joueur sera régie par des points d'énergie. Les actions de bases permettent de gagner des points d'énergie tout au long du jeu. La réalisation d'autres actions, autres que celle de base, cause la perte d'énergie. S'il tombe à 0 énergie, le joueur doit recommencer le jeu.

#### F. Échéance

Lorsque le joueur commence une partie il sera confronté à une espérance de vie de quelques jours. Un volcan est sur le point d'exploser et il doit s'échapper de l'île avant que cela ne se produise. À chaque fois que le joueur fait l'action de dormir, un jour s'écoule et il lui reste donc moins de temps pour finir son aventure.

#### G. Parler aux personnages non joueurs

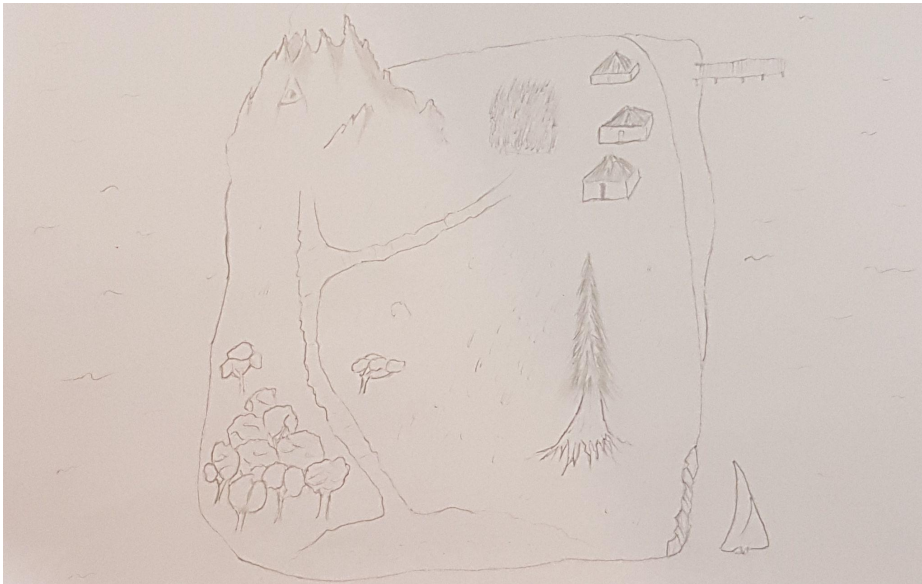
Le joueur aura aussi la possibilité d'interagir avec des personnages non joueurs. Ces personnages lui proposeront des mini-jeux ou des quêtes pour obtenir des objets ou avancer dans son aventure.

#### H. Nombre de morts, de victoires et compteur de fins trouvées

Le joueur aura la possibilité de voir à tout moment son évolution dans le jeu. Il sera possible de voir combien de fois, et où, il a échoué à sa quête principale en consultant le compteur de morts. Il sera aussi possible de voir le nombre de victoires du joueur et le nombre de "bonnes fins" qu'il a trouvé.

### III. Interfaces utilisateur

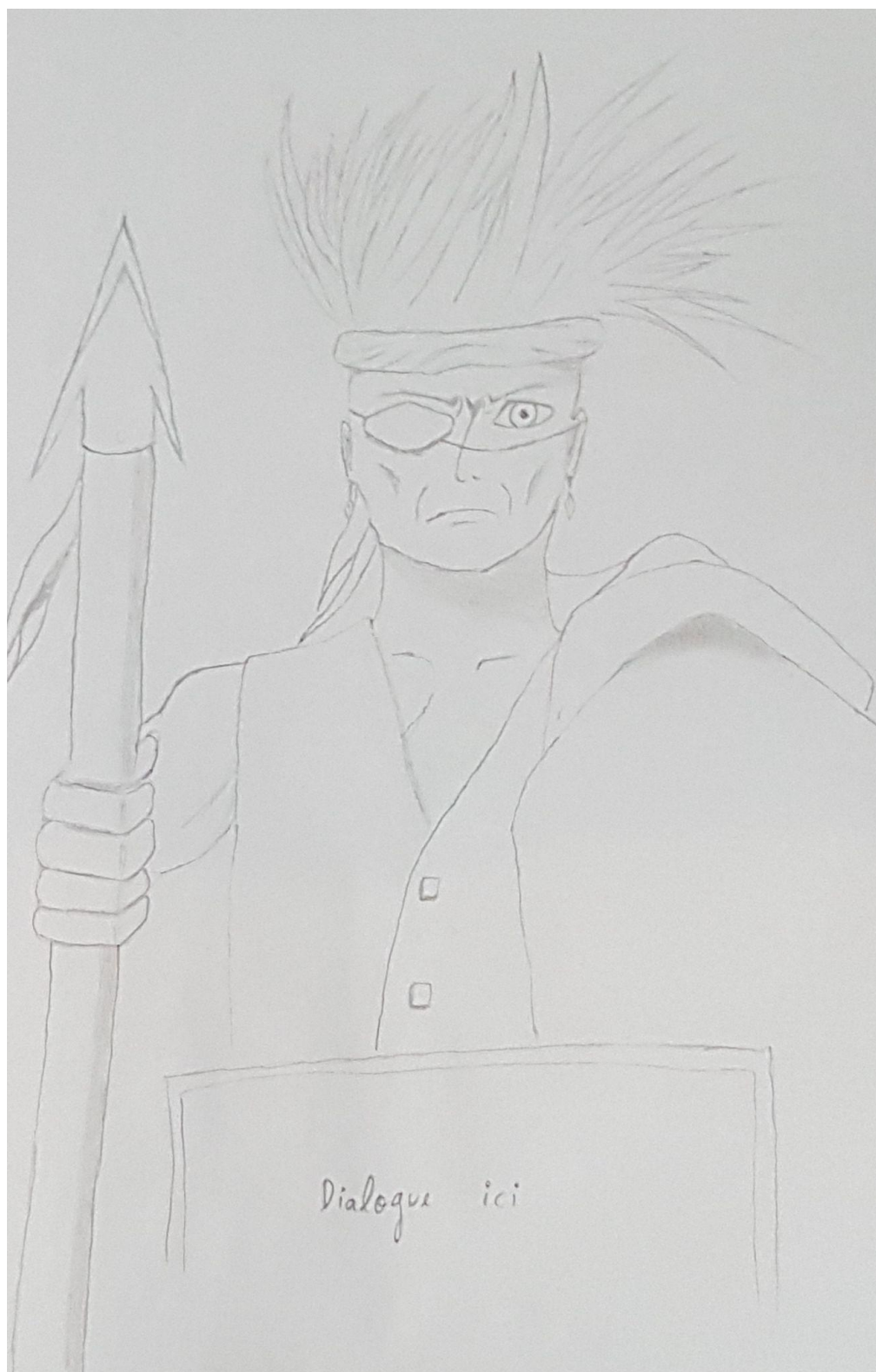
## A. Carte



## B. Exemple interface d'une zone : zone volcan



### C. Exemple d'un menu de dialogue : avec la tribu



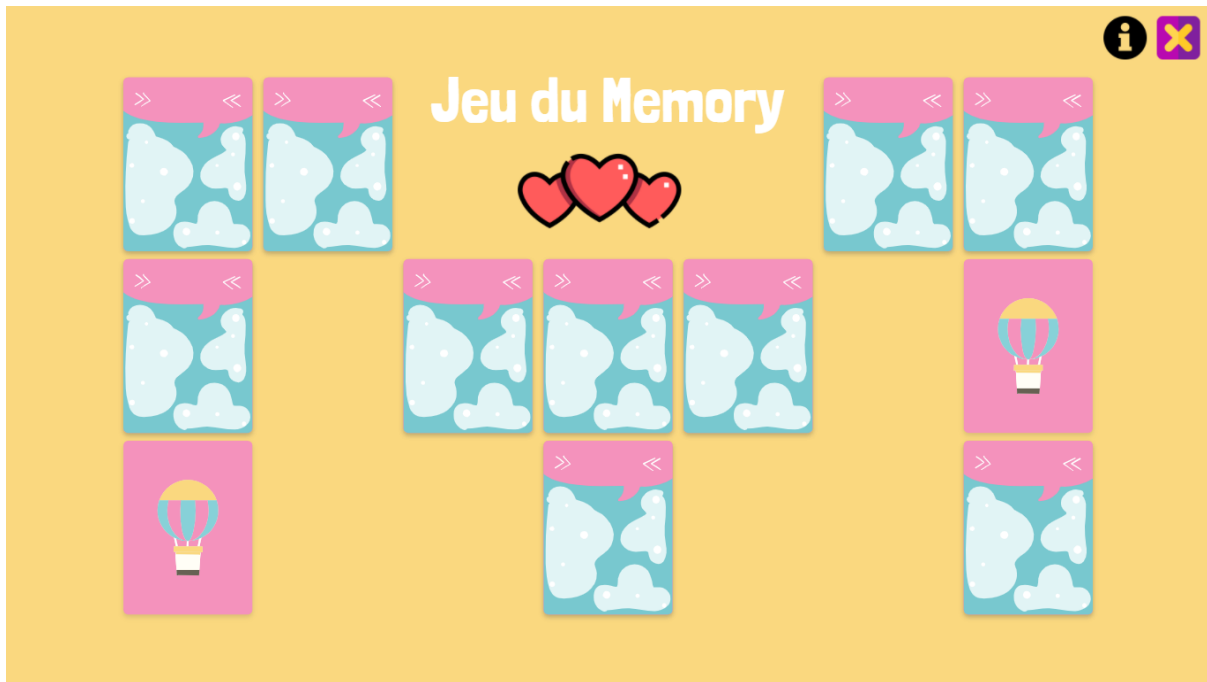
#### D. Menu principal



#### E. Menu des objets



## F. Exemple de l'interface d'un mini-jeu



## IV. Cas d'usage

Au cours de la partie et des interactions avec les différents personnages, le joueur pourra ou non changer de quête principale.

Exemple de scénario possible :

### 1) Quête principale Naufragé

Après le crash le joueur décide d'aller voir le naufragé qui a comme quête principale de construire un radeau (après discussion il pourra donner la quête ou non)

→ si le joueur obtient la quête, il va devoir :

- chercher du bois dans la forêt (interaction avec l'enfant perdu)
- obtenir de la ficelle (au village) mais sera prévenu avant que la tribu est cannibale
- va devoir soit apporter une quantité suffisante de nourriture et arriver à marchander avec le chef (pas la même langue) ou apprendre la langue auprès du sorcier pour ensuite demander au chef précisément ce qu'il veut en échange.
- même chose avec une voile
- partir avec l'ancien naufragé (attention le joueur devra penser par lui même à prendre assez de nourriture ou de prendre une canne à pêche pour ne pas mourir lors du trajet)

## 2) Quête principale Cannibale

Après avoir appris à communiquer avec le village il pourra essayer de vivre parmi eux et s'intégrer dans la tribu jusqu'à en devenir chef (la tribu a un artefact permettant de se protéger du volcan)

→ si le joueur choisit cette route, il devra:

- Interagir avec le chef régulièrement. Celui-ci lui donne une liste de choses utiles que le joueur peut faire pour le village
- Accomplir 0 ou plusieurs objectifs de la liste par jour pour monter en estime auprès du chef du village (Attention faire trop peu de quête par jour peut mener à l'élimination, tout comme une succession de réponses insatisfaisantes auprès du chef)
- Trouver un moyen d'assassiner le chef, ou de le faire assassiner, une fois qu'il a assez d'influence (interaction magicien ou enfant)