

Cahier des charges -Game Design Document-

CHAMBONNET Kevin
GAUTHIER Silvère
MARTINEZ Thierry
MOKHRETAR Amin

February 8, 2014

Histoire

...

Types de case

La carte sera découpée en cases. Chaque case aura un type de base en début de partie, qui pourra ensuite être modifié selon le déroulement du jeu (cf Diagrammes de transitions). Un élément neutre est un type de case ne donnant pas lieu à une ressource quelconque.

Cases franchissables

- **Terre** : Élément neutre. Type par défaut.
- **Terre Aride** : Élément neutre. Terre ne pouvant pas être cultivée.
- **Terre Inondée** : Élément neutre. Terre ne pouvant pas être cultivée.
- **Terre Fertile** : Élément neutre. Terre pouvant être cultivée pour devenir un **Champs**.
- **Champs** : Terre cultivée possédant plusieurs stades de maturité. Le maximum atteint, la récolte peut être effectuée et offrir de la nourriture.

Cases infranchissables

- **Arbre** : Peut être coupé pour récolter du bois.
- **Arbre Fruitier** : Peut être coupé pour récolter du bois et de la nourriture.
- **Eau** : Élément neutre. Des poissons peuvent s'y trouver permettant de récolter de la nourriture.
- **Pierre** : Peut être cassée pour récolter de la pierre.
- **Falaise** : Élément neutre. Peut faire apparaître de la pierre à ses pieds.
- **Buisson** : La récolte de ses baies permet d'obtenir de la nourriture.

Diagrammes de transitions

...

Ressources

Ressources utilisées par les citoyens

- **Bois** : Utilisé pour la construction des bâtiments.
- **Pierre** : Utilisé pour la construction de certains bâtiments.
- **Nourriture** : Consommé par les citoyens chaque nuit pour se nourrir.

Ressources utilisées par le joueur

- **Point d'Incidence (PI)** : Utilisé à chaque action ou pouvoir divin. Les points augmentent continuellement, dans le temps et en fonction du nombre de citoyens. Chaque nuit, chaque citoyen rapporte des points bonus.

Principes du jeu

Les métiers des citoyens

Le métier d'un citoyen définit la tâche à accomplir durant la journée. Chaque métier est attribué selon les choix du joueur (cf "Le cycle jour/nuit") et dure un jour entier.

- **Bûcheron** : Coupe les arbres et récolte les ressources associées.
- **Mineur** : Casse les rochers et récolte de la pierre.
- **Chasseur-Cueilleur** : Chasse les animaux ou cueille les baies et récolte de la nourriture.

La santé des citoyens

Chacune des entités possède une gestion de la santé avec plusieurs états (cf Diagramme de transitions).

- **Bonne santé** : L'entité agit avec un léger bonus de vitesse.
- **Normal** : L'entité est dans son état par défaut.
- **Blessé/Malade** : L'entité agit avec un léger malus de vitesse.
- **Gravement blessé/malade** : L'entité agit avec un malus de vitesse plus important.
- **Mort** : L'entité disparaît.

...

La météorologie

La météo sera présente et sera contrôlée par le joueur. Elle aura une incidence sur l'environnement et les citoyens. Elle sera basique : ensoleillée ou pluvieuse, chacune des deux aura une incidence différente sur l'environnement et les citoyens.

- **Temps ensoleillé** : Améliore la pousse des champs. Un excès de soleil assèche les terres et récoltes, peut réduire les étendues d'eau et une sécheresse trop longue peut faire brûler certaines ressources.
- **Temps pluvieux** : Permet de faire pousser les champs. Un surplus de pluie inonde les terres et récoltes, augmente les probabilités de maladie et peut augmenter la taille des étendues d'eau.

Le cycle jour/nuit

Un cycle jour/nuit sera présent, avec des journées longues et des nuits courtes. Le Jour, les citoyens se vouent à leur métier, jusqu'au soir. La Nuit, tous les citoyens retournent au village, plus aucune action n'est faisable. Lorsque la nuit tombe, toutes les actions du jour ont une incidence sur la nature et les entités, et seront visibles au début de la nouvelle journée.

- Le terrain est mis à jour, toutes les actions de la journée auront une incidence sur l'environnement.
- Tous les citoyens se nourrissent, la nourriture diminue en fonction du nombre de citoyen. S'ils manquent de nourriture, certains citoyen peuvent tomber malade.
- Certains citoyen tombe malade en fonction des anciennes météo.
- S'il y a assez de nourriture, de nouveaux citoyens peuvent naître.
- Gain des points bonus d'incidence en fonction de la taille de la population et de sa santé.
- Mise à jour des métiers de chaque citoyen, choisi en fonction des choix du joueur.
- Les incidences sur l'environnement :
 - Une étendue d'eau peut faire apparaître des poissons.
 - Une étendue d'eau peut faire apparaître de la végétation dans les environs.
 - Une zone de végétation très dense augmente les chances de faire apparaître des animaux herbivores.
 - Une grande concentration d'animaux herbivores peut faire apparaître des animaux carnivores.
 - Une forêt très dense augmente les chances de faire apparaître des arbres fruitiers.
 - Les falaises peuvent faire apparaître des pierres par éboulement.
 - La météo peut modifier la taille des étendues d'eau, assécher ou humidifier la terre.

Les comportements des entités

Les animaux s'approchent peu du village et s'éloignent du feu.

...

Contrôles du jeu

Actions du joueur

- **Créer un élément** : Fait apparaître n'importe quel type de case. Le coût en PI varie suivant le type.
- **Détruire un élément** : Fait disparaître n'importe quel type de case, et le transforme en **Terre**. Le coût en PI varie suivant le type.
- **Définir la météo** : Choix entre temps ensoleillé ou pluvieux pour le prochain jour. Possible qu'en fin de journée.
- **Définir les métiers** : Choix de proportions d'attribution des métiers pour le prochain jour. Possible qu'en fin de journée.

Pouvoirs divins

- **Soigner** : Améliore l'état de santé d'un citoyen. Coût variable selon la gravité de la blessure ou maladie.
- **Naissance** : Crée un citoyen supplémentaire, hors naissances quotidiennes.