

Cahier des charges

- Game Design Document -

CHAMBONNET Kevin
GAUTHIER Silvère
MARTINEZ Thierry
MOKHRETAR Amin

February 16, 2014

Histoire

...

Jouabilité

Ici sera décrit le but du jeu, comment on gagne/perd ? On peut sauvegarder ? Charger des parties ? Multijoueur ? Mods ? Différent modes de jeu ? On peut créer ses propres cartes ? un éditeur accessible ? Ajout script, perso, autre ?

La zone de jeu

Les Cases

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 (*Entre 1 et 3 unités*).

Cases infranchissables

- **Arbre :** Peut être coupé pour récolter du bois (*3 unités*).
- **Arbre Fruitier :** Peut être coupé pour récolter du bois et de la nourriture. (*2 unités de chaque*)
- **Eau :** Élément neutre. Des poissons peuvent s'y trouver permettant de récolter de la nourriture (*2 unités*).
- **Pierre :** Peut être cassée pour récolter de la pierre (*2 unités*).
- **Falaise :** Élément neutre. Peut faire apparaître de la pierre à ses pieds.
- **Buisson :** La récolte de ses baies permet d'obtenir de la nourriture (*2 unités*).

Diagrammes de transitions des différentes cases

...

La carte

La carte sera composée de 150x150 cases, mais ne sera affichée à l'écran qu'une vingtaine de cases en largeur sur une quinzaine en hauteur. Le déplacement sur la carte pourra se faire grâce aux touches fléchées mais aussi en plaçant la souris sur un des bords de l'écran.

Le joueur ne pourra pas voir au delà des limites des 150x150 cases composant la carte.

Ressources

Ressources utilisées par les citoyens

Ces ressources pourront être stockées dans une quantité illimitée, et les citoyens les utiliseront pour des constructions ou pour se nourrir.

- **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.

Comment ces ressources sont-elles récoltées ?

Elles sont récoltées par les citoyens, ainsi chaque métier correspond à la récolte d'une de ces ressources (cf. Métiers des Citoyens).

Ressources utilisées par le joueur

Cette ressource est la seule que le joueur pourra utiliser, elle sera stockée dans une quantité illimitée.

- **Point d'Incidence (PI)** : Utilisé à chaque action ou pouvoir divin.

Comment cette ressource est-elle récoltée ?

Elle sera obtenue grâce aux citoyens qui nous en feront gagner une petite quantité tout au long de leur journée. La nuit, chaque citoyen rapporte des points bonus.

La vie des entités

Les métiers des citoyens

Chaque citoyen aura une tâche à accomplir durant la journée et ne pourra pas en changer avant la nuit. La nuit, un métier sera attribué à chaque citoyen selon les choix du joueur et les besoins des citoyens (cf "Le cycle jour/nuit").

- **Bûcheron** : Coupe les arbres et récolte les ressources associées (Le Bois en général mais aussi de la nourriture sur les Arbres Fruitier).
- **Mineur** : Casse les rochers et récolte la Pierre.
- **Chasseur-Cueilleur** : Chasse les animaux, cueille les baies ou cultive des champs pour récolter la Nourriture.

La santé des entités vivantes

Chacune des entités possède une gestion de la santé avec plusieurs états.

- **Bonne santé** : Si l'entité est un citoyen, elle offre de plus grands bonus de PI.
- **Normal** : L'entité est dans son état par défaut.
- **Blessé/Malade** : L'entité agit avec un léger malus de vitesse. Si l'entité est un citoyen, elle offre de plus petits bonus de PI.
- **Gravement blessé/malade** : L'entité agit avec un malus de vitesse plus important. Si l'entité est un citoyen, elle n'offre plus de PI.
- **Mort** : L'entité disparaît.

...

Comportement des animaux

...

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.

- **Temps ensoleillé** : Améliore la pousse des champs mais 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 possible. 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 (*-3 de nourriture par citoyen*). S'ils manquent de la nourriture, certains citoyens peuvent tomber malade.
- Certains citoyens tombent 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 du métier de chaque citoyen, choisi en fonction des choix du joueur et des besoins.

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.

Actions du joueur

Pouvoirs de base

- **Placer un Arbre :** Fait apparaître un Arbre sur une case choisie. Coût : 3 PI.
- **Placer un Arbre Fruitier :** Fait apparaître un Arbre Fruitier sur une case choisie. Coût : 6 PI.
- **Placer de la Pierre :** Fait apparaître de la Pierre sur une case choisie. Coût : 5 PI.
- **Placer de l'Eau :** Fait apparaître de l'Eau sur une case choisie. Coût : 2 PI.
- **Placer une Falaise :** Fait apparaître une Falaise sur une case choisie. Coût : 7 PI.
- **Placer un Buisson :** Fait apparaître un Buisson sur une case choisie. Coût : 4 PI.
- **Placer de la Terre :** Fait apparaître de la Terre sur une case choisie, la Terre placée s'adapte en fonction des autres Terres autour. Coût : 2 PI.

Pouvoirs divins

- **Soigner :** Améliore l'état de santé d'un citoyen. Coût : 50 PI.
- **Naissance :** Crée un citoyen supplémentaire, hors naissances quotidiennes. Coût : 200 PI.

Choix de la nuit

- **Météo :** Le joueur peut choisir la météo du jour suivant (ensoleillée ou pluvieuse).
- **Métier :** Le joueur peut orienter la distribution des métiers, sans définir exactement la proportion de chaque métier.

Effets Visuels

Ici c'est tout ce qui touche à l'aspect visuel du jeu (2D, 3D, iso ou pas) Taille des sprites, des croquis, réaliste/rétro/abstrait. Tout ce qui est visuel en gros.

Effets Sonores

Comme au dessus mais cette fois-ci pour le son. Bruit des animaux (global(ambient), local(chaque animal son bruit ?), musique, effet sonore bruitage.

Interface utilisateur

Ici c'est tout ce qui est lié aux boutons et interfaces que le joueur utilisera

Contrôles du jeu

Souris/Clavier, Manette, autre ? Si souris/clavier, des boutons cliquables pour toutes les actions ? Des raccourcis clavier ? Si oui, lesquels ?