

MonsterShip

Olivier BOISSARD, Kevin BOULALA,
Maxime DUBOIS, Antoine LAVIER

Dernières modifications : 17 décembre 2015

Table des matières

1	Introduction	2
2	Contexte	3
3	Les objectifs	4
3.1	Description générale du projet	4
3.2	Les enjeux	5
4	Définitions des éléments constituant le jeu	6
4.1	L'univers	6
4.2	Le vaisseau	6
5	Expression fonctionnelle	8
5.1	Graphe des interactions	8
5.2	Les fonctions principales	9
5.2.1	FP0 - Les utilisateurs se connectent à MonsterShip . .	9
5.3	Les fonctions complémentaires	9
5.3.1	FC0 - Utiliser le vaisseau	9
5.3.2	FC1 - Déplacer son vaisseau	9
5.3.3	FC2 - Agrandir le vaisseau	9
5.3.4	FC3 - Attaquer	9
5.3.5	FC4 - Récolter des monstres	9
5.3.6	FC5 - Gérer les modules	10
6	Maquette	11
7	Organisation et gestion du temps	12

Chapitre 1

Introduction

Chapitre 2

Contexte

Chapitre 3

Les objectifs

3.1 Description générale du projet

C'est un jeu multijoueur par navigateur.

Dans ce jeu le joueur contrôle et gère un vaisseau, le but étant de le faire grossir et prospérer.

Pour se déplacer ou faire une action (attaquer, récolter des monstres), on utilise un système de points d'action qui se rechargent tous les jours.

L'équipage du vaisseau est composé de petits monstres capables aussi bien de piloter le vaisseau en lui même, que de gérer les moteurs, utiliser les armes embarquées, etc. Pour faire prospérer son vaisseau, il faut utiliser son équipage comme une ressource de construction. Par exemple, le joueur souhaite avoir une arme plus puissante, le coût pour améliorer l'arme c'est de fusionner 2 membres de l'équipage avec cette arme. De même, le joueur peut fusionner des membres d'équipage avec le vaisseau, afin de l'agrandir pour pouvoir placer plus d'équipements (réacteurs, armes...).

Pour améliorer son vaisseau, il faut explorer des planètes pour «récolter» d'autres monstres. Lors du recrutement, le joueur aura le choix entre une action instantanée lui donnant accès à un certain nombre de monstres contre des points d'action, ou une action plus longue qui lui permet d'obtenir des monstres en fonction du temps resté à la surface. Dans ce dernier cas, le joueur est sujet aux attaques et il est par la même occasion plus vulnérable, mais il ne consomme aucun point d'action. Il faudra trouver le bon équilibre entre faire grossir son vaisseau pour pouvoir ajouter des équipements et augmenter la puissance de ces équipements, mais en gardant un équipage suffisamment important pour que chaque fonctionnalité du vaisseau puisse être exploitée à son plein potentiel.

Les joueurs peuvent se rencontrer et organiser des batailles purement statistiques. Le vainqueur repartirait avec potentiellement quelques dégâts mineurs, mais surtout avec de nouveaux membres d'équipages. Le perdant, lui repartira avec un vaisseau endommagé, ayant perdu une partie de ses capacités, et un équipage réduit.

3.2 Les enjeux

L'objectif est de créer un jeu capable de concurrencer OGame.

Pour cela, le jeu vise une clientèle large, allant des joueurs occasionnels, qui ne se connectent quelques fois par semaine, voire par mois, aux joueurs hardcore capables de passer plusieurs heures par jours à faire évoluer leur vaisseau.

Pour cibler l'ensemble de cette clientèle, il est nécessaire d'avoir un mécanisme de jeu simple, avec une prise en main rapide. Pour cela, il n'existe qu'une seule ressource : l'équipage.

Cette simplicité d'utilisation permettra également aux joueurs hardcores de mettre en place des stratégies au niveau du développement de leur vaisseau, afin de pouvoir vaincre les autres joueurs qui pourraient s'attaquer à eux.

Chapitre 4

Définitions des éléments constituant le jeu

Le jeu est constitué d'un univers, dans lequel se trouvent des vaisseaux, appartenant aux joueurs.

4.1 L'univers

Le jeu est constitué de plusieurs éléments, chacun pouvant être utile au joueur, ou au contraire néfaste.

Etoiles Ce sont des corps célestes extrêmement chauds et hostiles aux monstres et à leur vaisseau.

Planètes habitées Ce sont des planètes où des monstres vivent. Le joueur peut y aller pour recruter de nouveaux membre d'équipage.

Planètes hostiles Ce sont des planètes sur lesquels les monstres n'ont pu s'y installer pour diverses raisons, comme la température par exemple.

4.2 Le vaisseau

Les vaisseaux sont constitués de différents modules, permettant de débloquer, ou d'améliorer les capacités du vaisseau.

Réacteur C'est la pièce centrale permettant de créer de l'énergie pour alimenter les différents modules du vaisseau. Ainsi, s'il n'est pas suffisamment développé, le vaisseau ne pourra pas fonctionner à pleine puissance. Ce réacteur fournit de plus en plus d'énergie au fur et à mesure que les monstres fusionnent avec lui.

Poste de pilotage C'est ici que l'on dirige le vaisseau.

Propulseur C'est le module permettant de faire avancer le vaisseau. L'évolution de ce module permettra d'aller plus vite et plus loin.

Bouclier Il permet d'avoir une protection globale qui se régénère avec le temps.

Radar Ce module permet de détecter plus ou moins efficacement les éléments entourant le vaisseau (d'autres vaisseaux, des planètes, etc).

Arme Il existe différents types d'armes selon l'objectif : certaines sont efficaces contre les boucliers, d'autres plus pour détruire la coque.

La quantité, et l'amélioration des modules sont limitées par la taille du vaisseau. Il est donc nécessaire d'agrandir régulièrement le vaisseau, en le fusionnant avec des monstres.

Pour l'amélioration des modules, il sera nécessaire de fusionner des monstres avec les modules. Par exemple, nous avons un vaisseau avec un équipage de 10 monstres. Ils sont tous occupés à une tâche sauf 3. On utilisera un premier pour le fusionner avec le vaisseau afin de l'agrandir. Le second permettra alors de rajouter un propulseur, et le dernier sera affecté à l'entretien de ce nouveau module. Ainsi le vaisseau gagnera en vitesse.

Chapitre 5

Expression fonctionnelle

5.1 Graphe des interactions

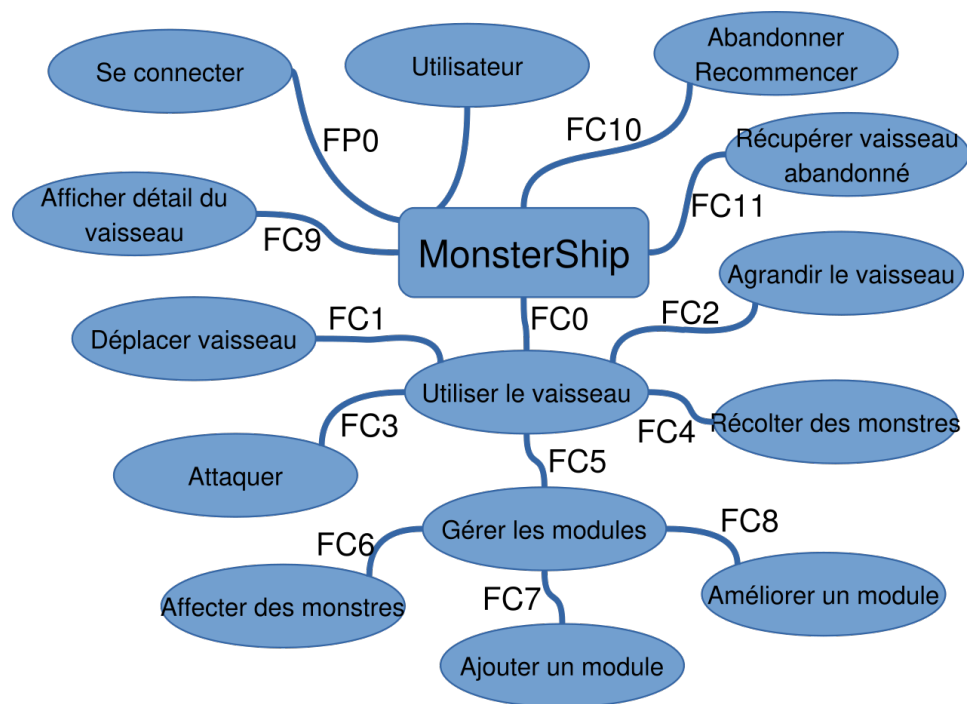


FIGURE 5.1 – Graphe des interactions

5.2 Les fonctions principales

5.2.1 FP0 - Les utilisateurs se connectent à MonsterShip

Les utilisateurs accèdent à MonsterShip depuis leur navigateur internet. Une fois sur le site, ils peuvent se connecter pour commencer à jouer. L'accès au jeu est donc contrôlé, chaque utilisateur devant s'inscrire au préalable en fournissant un pseudonyme encore non utilisé.

5.3 Les fonctions complémentaires

5.3.1 FC0 - Utiliser le vaisseau

Le jeu MonsterShip se concentre principalement sur la gestion de son vaisseau. À partir de cette fonction nous accédons donc à une grosse partie des fonctionnalités du jeu (FC1 à FC8).

5.3.2 FC1 - Déplacer son vaisseau

Pour explorer l'univers, l'utilisateur peut déplacer son vaisseau. Son vaisseau sera donc sur une grille où il pourra sélectionner une des cases à proximiter pour s'y déplacer. Selon la vitesse du vaisseau, il pourra sélectionner des cases plus lointaines. Un déplacement a un coup d'un point d'action.

5.3.3 FC2 - Agrandir le vaisseau

Dans l'objectif de faire prospérer son vaisseau. L'utilisateur peut être intéressé par le fait de faire agrandir son vaisseau. Il pourra ainsi accueillir plus de monstres.

5.3.4 FC3 - Attaquer

Une fois à distance d'attaque, l'utilisateur peut consommer un point d'action pour attaquer un vaisseau à proximiter. S'il est le vainqueur de la bataille, il récupérera des monstres du vaisseau adverse. S'il est le perdant, il repartira avec des dégâts, des modules peuvent être perdus en cas de défaite. Quand un joueur se fait attaquer, et qu'il gagne, il en ressort sans perte, ni gain. Cependant s'il est perdant, il est susceptible de perdre un ou plusieurs modules ainsi que des monstres.

5.3.5 FC4 - Récolter des monstres

À proximité d'une planète, le joueur peut y poser son vaisseau pour récolter des monstres. Deux possibilités s'offrent à lui :

1. Récolter immédiatement et retourner dans l'espace. Ce choix a l'avantage d'être immédiat et sans risque. Cependant il coûte un point d'action et le nombre de monstre qu'il peut récolter est plafonné.
2. Récolter tant que le joueur ne décide pas de redécoller. Ce choix lui permet de récolter plus de monstres. Mais il doit pour cela se mettre en danger puisqu'il est susceptible de se faire attaquer dans une position désavantageuse. Cette méthode n'a aucun coût en point d'action.

5.3.6 FC5 - Gérer les modules

Chapitre 6

Maquette

Chapitre 7

Organisation et gestion du temps