

Projet PAD

Olivier BOISSARD, Kevin BOULALA,
Maxime DUBOIS, Antoine LAVIER

Dernières modifications : 17 décembre 2015

Table des matières

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.

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 «recruter» d'autres membres. 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 repartirait un vaisseau endommagé, ayant perdu une partie de ses capacités, et un équipage réduit.

3.2 Les enjeux

- On vise la concurrence directe de Ogame.
- Le jeu vise une clientèle large, des joueurs occasionnels aux joueurs

hardcores :

- Les mécanismes du jeu sont simples et tout gravite autour d'une seule ressource, ainsi il est simple d'accès pour tous. Ceci permettant au joueur de faire de courtes ou longues sessions de jeu.
- Il n'est pas seulement simple, le fait d'avoir une micro-gestion de son équipage amènera les joueurs les plus hardcore à vouloir créer le vaisseau le plus puissant.

Chapitre 4

Définitions des éléments constituant du jeu

4.1 L'univers

Etoiles ce sont des objets extrêmement chauds et hostiles aux monsters et à leur vaisseau.

Planètes habitées ce sont des planètes où des monsters vivent.

Planètes hostiles ce sont des planètes très hostiles, où les monsters n'ont pu s'y installer pour diverses raisons.

4.2 Le vaisseau

Voici la description des différents modules qui peuvent être présent dans un vaisseau :

Réacteur c'est la pièce centrale permettant à tout le vaisseau d'avoir la sauce nécessaire ! Et c'est une pièce puisant son énergie des précédents monsters fusionnés.

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

Propulseur c'est le module permettant de faire avancer le vaisseau.

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.

Pour l'amélioration ou l'ajout de module, il sera nécessaire de fusionner des monsters. Par exemple, nous avons un vaisseau avec un équipage de 10 monsters. Ils sont tous occupés à une tâche sauf 2. On en utilisera un

premier pour le fusionner avec le vaisseau et rajouter un propulseur, et le second sera affecté à l'entretien de ce nouveau module. Ainsi le vaisseau gagnera en vitesse.

Chapitre 5

Expression fonctionnelle

5.1 Graphe des interactions

5.2 Les fonctions principales

5.3 Les fonctions secondaires

Chapitre 6

Maquette

Chapitre 7

Organisation et gestion du temps