



# Game Design Document

T-VIR-902 Gepeto

## **Global**

### **Game Name**

Médiéval Battlefield

### **Genre**

Stratégique Defender / Rogue-like

### **Game Elements**

Dans une partie le joueur pourra acheter et utiliser des cartes à jouer pour faire apparaître des éléments (décors, soldats, structure, ...) pouvant l'aider à gagner sa partie. Il pourra également tirer sur des ennemies à l'aide d'une arme sélectionnée dans le menu (arbalète ou sceptre).

### **Player**

Pas de mode multijoueur de prévu pour le moment

# **Spécifications techniques**

## **Point de vue**

Jeux à la première personne (VR)

## **Plateforme**

Meta Quest, Meta Quest 2, Oculus Rift

## **Langage et package**

C# avec Unity.

XR interactions tools kit.

# **Gameplay**

Medieval Battlefield est jeu de stratégie et un rogue-like où le joueur devra protéger une tour d'une horde d'ennemis. Le joueur devra construire un deck de cartes composé d'unités et de structures avant la partie. Pour jouer ses cartes, il devra les lancer ou les placer sur la carte. Le joueur possède aussi une arbalète avec laquelle il peut tirer sur les ennemis.

## **Gameplay Outline**

This outline will vary depending on the type of game. • Opening the game application • Game options • Story synopsis • Modes • Game elements • Game levels • Player's controls • Winning • Losing • End • Why is all this fun?

## **Début du jeu**

Quand le joueur ouvre le jeu pour la première fois, il arrive dans un hub

## **Key Features**

*Key features are a list of game elements that are attractive to the player*

# Design Document

Ce document présente les principales fonctionnalités et intérêts du jeu, comment les GameObjects seront contrôlés et utilisés mais aussi les mécaniques de jeu.

## Design Guidelines

Pour ce projet nous ne pourrons utiliser que les GameObject du "Battle Pack" acheté par Epitech sauf pour les model 3D de personnages qui pourront être ajoutés via d'autres assets ou créés à la main. Les éléments du Battle Pack sont modifiables et peuvent être assemblés pour former de plus larges structures.

Les artworks des cartes seront créés par Midjourney.

## Game Design Definitions

*This section established the definition of the game play. Definitions should include how a player wins, loses, transitions between levels, and the main focus of the gameplay.*

## Game Flowchart

*The game flowchart provides a visual of how the different game elements and their properties interact. Game flowcharts should represent Objects, Properties, and Actions present in the game. Each of these items should have a number reference to where they exist within the game mechanics document.*

- *Menu*
- *Synopsis*
- *Game Play*
- *Player Control*
- *Game Over (Winning and Losing)*

## Player Definition

Dans ce projet, le joueur sera en première personne. Mais devra défendre sa muraille/son château.

• *Use the Player Properties section (below) to define the properties for each player. Player Properties can be affected by the player's action or interaction with other game elements. Define the properties and how they affect the player's current game.*

- *Use the Player Rewards section to make a list of all objects that affect the player in a positive way. Define these objects by describing what affect they cause and how the player can use the object.*

## **Player Definitions**

Caractéristiques du joueur:

- Choix entre différentes armes (Arbalète ou sceptre)
- Il n'as pas de point de vie
- Il peut attaquer à distance du haut de sa muraille
- Il peut jeter des cartes pour défendre son territoire

La muraille à elle un nombre de points de vie défini en début de partie.

## **Player Properties**

*Each property should mention a feedback as a result of the property changing.*

## **Player Rewards (power-ups and pick-ups)**

*Make a list of all objects that affect the player in a positive way (e.g., health replenished)*

## **User Interface (UI)**

*This is where you'll include a description of the user's control of the game. Think about which buttons on a device would be best suited for the game. Consider what the worst layout is, then ask yourself if your UI is still playable. A visual representation can be added where you relate the physical controls to the actions in the game. When designing the UI, it may be valuable to research quality control and user interface (UI) design information.*



## le HUB

### **description:**

le hub est le point d'entrée de l'application il fait office de menu principale  
le hub représente un taverne

### **Action Joueur vital:**

- 1 : quitter le jeu
- 2 : lancer un niveau

### **Action Joueur bonus:**

- 1 : personnaliser le deck de départ
- 2 : boire des bières (Vitus)
- 3 : settings
- 4 : scoreboard



## Jeux principale

### **description:**

c'est un jeu de défense à la manière d'un clash royal ou l'on doit défendre une muraille

### **Action Joueur vital:**

- 1 : se déplacer
- 2 : sélectionner des cartes
- 3 : lancer une carte sur le terrain
- 4 : possibilité de retourner au hub

### **Action Joueur non négligeables:**

- 1 : placer une carte de façon précise sur le terrain
- 2 : attaquer avec des armes à la première personne (grabable)

### **Fonctionnalités bonus:**

- 1 : mini jeu





## Les Cartes

chaques cartes dans le jeux a un coût en énergie  
 l'énergie est une ressource qui se recharge avec le temps mais aussi en tuant des ennemis  
 (x5 si l'ennemis est tue pas une arme la première personne)

le joueur a accès à toutes les cartes de son deck sur sa muraille (sur un tableau en bois ou une table)

lorsqu'il utilise une carte la carte est défaussé de son deck  
 il ne la

retrouvera que a la mache suivante

lorsque le joueur finit une vague il a le choix entre 3 pack de cartes

## Arbalète



Cout: 2  
PV: 100  
ATT: 10  
desc:

## Caserne



## rondin



## canon



## infanterie X2

## infanterie X3

## arche X2

## arche X3



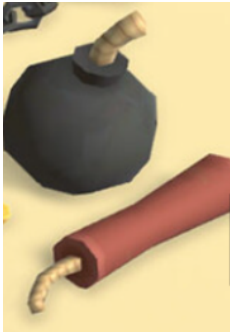
gardien

gain de cristaux

leurre



Bomb



## Lore

Il était une fois un roi nommé Armand qui régnait sur un royaume prospère et paisible. Cependant, Armand avait un côté sombre qu'il cachait derrière son image de roi bienveillant. En privé, il était connu pour être un tyran impitoyable qui torturait et affamait son peuple sans pitié.

Un jour, le peuple ne put plus supporter la cruauté d'Armand et se révolta contre lui. Les habitants se rassemblèrent à l'extérieur du château du roi et crièrent pour demander justice et liberté.

Armand, furieux de l'insubordination de ses sujets, se prépara à défendre son château contre la foule en colère. Il ordonna à ses gardes de monter sur les murs et de tirer sur les insurgés avec des flèches. Les soldats obéirent, tuant de nombreux civils.

Cependant, la foule n'abandonna pas. Ils se regroupèrent et tentèrent d'escalader les murs du château. Les gardes utilisèrent alors des catapultes pour lancer des pierres et des boules de feu sur les manifestants.

Au fil des jours, le siège se prolongea. Les défenseurs du château commencèrent à manquer de nourriture et d'eau, tandis que le peuple avait une grande réserve de provisions. Les soldats commencèrent à réfléchir et réalisèrent qu'ils étaient en train de se battre contre leur propre peuple.

Armand, quant à lui, refusa de se rendre et préféra mourir plutôt que de perdre son trône. Finalement, la faim et la soif eurent raison des défenseurs du château, qui se rendirent.

Le roi tyrannique fut capturé et jugé pour ses crimes. Il fut condamné à mort par pendaison. La révolution triompha, et le peuple prit le contrôle du royaume. Un nouvel ordre social plus juste et équitable fut instauré, permettant à tous les habitants du royaume de vivre en paix et en harmonie.