

Game Design Document



Monster of the sea

Sommaire

I. GAME OVERVIEW	3
A. INTRODUCTION	3
B. POINT D'INTÉRÊTS UNIQUES	3
C. RÉFÉRENCES	3
D. HISTOIRE	4
E. UNIVERS	5
F. DIRECTION ARTISTIQUE	5
i. Direction graphique	5
ii. Direction sonore	5
G. PERSONNAGES	6
i. La Baleine	6
ii. Les Chasseurs	6
II. GAMEPLAY	7
A. PLATEAU	7
i. Utilisation et conception du plateau	7
ii. Environnement simulé	8
iii. Pions	8
B. CARTES	8
D. BALEINE	8
i. Déplacement	8
ii. Cartes	8
“Appel à la nature”	9
b) “Lien bestial”	9
E. CHASSEURS	10
i) Déplacement	10
ii) Armement	10
F. PLACE DE LA CAMÉRA	11
G. ACTIONS DE GAMEPLAY	11
i. Contrôles	11
Souris	11
Clavier	12
H. GAMEPLAYS COMPLÉMENTAIRES	12
i. Cinématiques QTE	12
III. GAMEFLOW	13
A. MENUS	13
i. Explication des menus	13
	1

B. HUD & FEEDBACKS	13
C. DÉROULEMENT DES TOURS	14
i. Baleine	14
ii. Chasseur	14
iii. Fin du tour	14
D. CONDITION DE VICTOIRE	14
i. Baleine	14
ii. Chasseur	15
E. AIDES ET TUTORIELS	15
IV . ANNEXE	15
A. CONCURRENCE	15
B. CHOIX DES TECHNOLOGIES	15

I. GAME OVERVIEW

Nom du jeu : Monster of the Sea

Genre : jeu de cartes/plateau

Support : PC

Cible visée : 18-30 ans

Temps de jeu estimé : 30 minutes

Caméra : 3ème personne

A. INTRODUCTION

Monster of the Sea est un jeu vidéo composé de cartes et d'un plateau asymétrique vue de haut, en tour par tour, se déroulant dans l'univers du XXe siècle, apogée de la chasse à la baleine. Monster of the Sea est un jeu dans lequel 2 à 3 joueurs chasseront une baleine, qui sera incarnée par un autre joueur luttant pour sa survie. Cependant, une tempête se prépare, empêchant la navigation...

B. POINT D'INTÉRÊTS UNIQUES

- Un jeu qui mélange jeu de cartes et plateau sous forme de jeu vidéo
- Un jeu asymétrique
- Jeu au graphisme utilisant l'origami/découpage papier
- Utilisation du stop-motion
- Thématique de la chasse à la baleine

C. RÉFÉRENCES

La chasse au Dah'Ren Mohran : pour ses règles de jeu



Moby Dick : Moby Dick est un roman très connu écrit par l'américain Herman Melville en 1851. Il s'agit de l'histoire de chasseurs de baleines qui en traquent une, particulière : Moby Dick. Nous allons nous inspirer de ce roman car il décrit bien la chasse à la baleine au 19ème siècle, à l'aube de son âge d'or. De plus, le personnage central de l'histoire est une baleine pas comme les autres puisqu'elle a des humeurs changeantes et paraît plus intelligente que ses congénères avec des réactions différentes.



D. HISTOIRE

Au XXe siècle, alors que la chasse à la baleine est interdite, certaines personnes continuent de la pratiquer. Un groupe de quatre chasseurs part à la chasse à la baleine.

Durant la traque du monstre, l'océan est parcouru par un brouillard. La baleine essaye de fuir à toute allure. Un des chasseurs prend les devants et met toutes voiles dehors, il se sépare alors du groupe. S'ensuit un combat acharné que livre le chasseur à la baleine. Lorsque son dernier harpon la transperce, il achève la bête alors en plein saut. Celle-ci s'effondre sur l'eau faisant chavirer le navire avec son propriétaire qui se noie dans l'eau froide de l'océan. Cependant, au lieu de rejoindre le monde des morts, celui-ci se métamorphose en baleine.

Alors que ses amis arrivent sur les lieux quelques temps plus tard, ils trouvent le navire coulant vers le fond et une baleine en vie.

E. UNIVERS

Au XXe siècle de notre monde, la chasse à la baleine est à son paroxysme et les baleines commencent à se raréfier. Les états internationaux ont votés une loi interdisant la chasse de la baleine. Depuis, de nombreuses actions ont été réalisées afin de protéger cette espèce. Il reste encore quelques pays qui perpétuent cette activité mettant en péril la survie des baleines.

F. DIRECTION ARTISTIQUE

i. Direction graphique

Le visuel des éléments d'interface et des cartes sera fait en infographie vectorielle. Les pions, le plateau de jeu et les cinématiques seront faits à partir de photos d'éléments en origami, réalisés par nous mêmes. Pour plus de détails, se référer au document d'univers graphique.

ii. Direction sonore

Le son occupe une place majeure dans l'immersion des joueurs et la tension de la tempête qui approche. Il sera composé principalement d'éléments naturels (bruit des vagues, vent, etc...) ainsi que des effets sonores pour les effets des cartes jouées.

La musique sera discrète, tout en soulignant la tension de l'arrivée de la tempête ou de la folie de la baleine.

Lien vers la musique (libre de droit) : <https://drive.google.com/open?id=OB8gxxdp3nyLnSHA2ZmExZDRsLWM>

G. PERSONNAGES

i. La Baleine

La Baleine est un ancien chasseur. Lors de sa dernière chasse, il coule avec son navire. Au lieu de mourir, une force spirituelle décide de lui donner une nouvelle chance en le réincarnant en baleine afin qu'il puisse se repentir de ses actes.

Objectif : Lorsque le jeu commence, vos anciens amis découvrent la scène de votre mort de plus loin. Vous vous rappelez qu'une violente tempête approche, sûrement votre seul échappatoire à la traque de vos anciens camarades. Rappelez-vous, les esprits vous jugent.

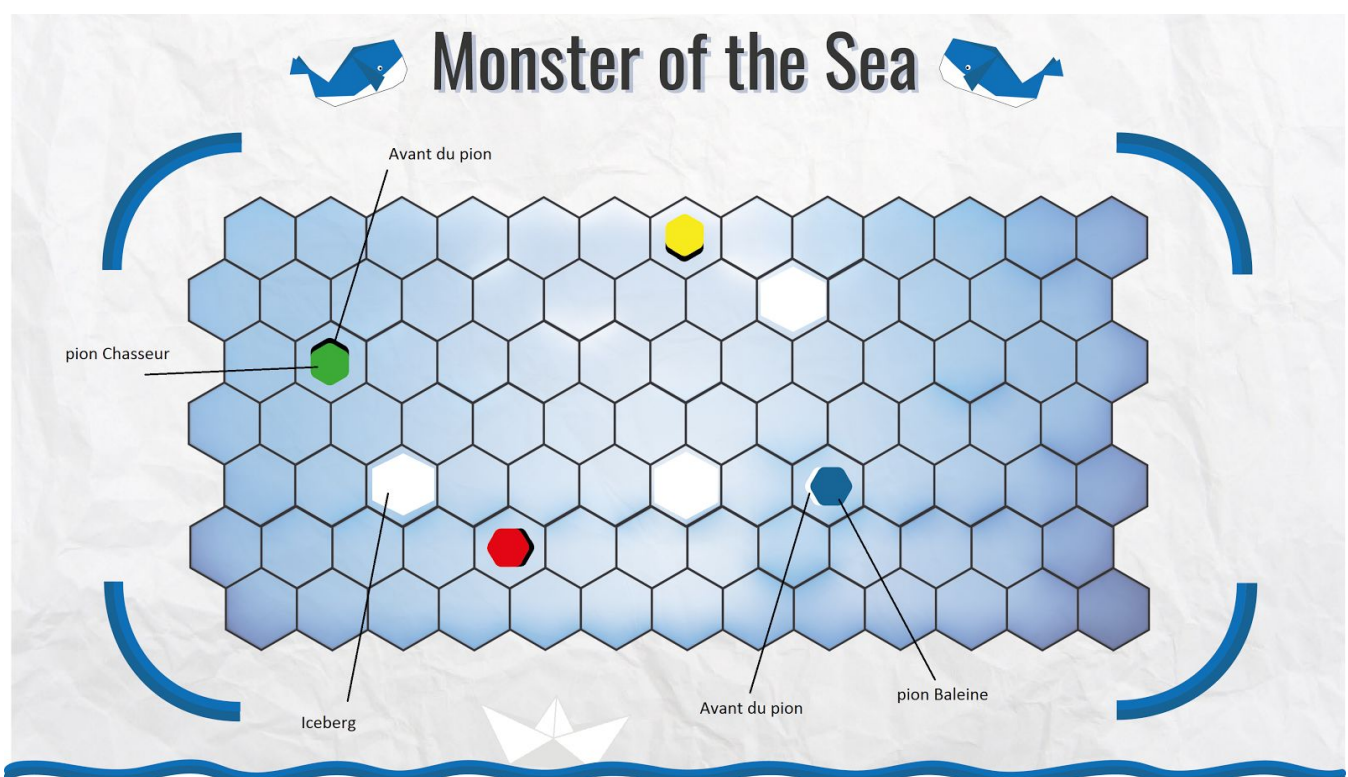
ii. Les Chasseurs

Objectif : Alors que vous essayez de rattraper l'un des vôtres, vous tombez sur son navire aspiré par les fonds, une baleine se tient à ses côtés. Un sentiment de haine vous envahit. La bête doit mourir pour votre ami, pour que sa mort ne soit pas vaine. Armé de vos harpons et de quelques accessoires vous partez chasser le monstre.

II. GAMEPLAY

Le jeu se présente au travers de 2 éléments principaux : le plateau de jeu, et les cartes. De plus, la manière de jouer sera différente selon si un joueur incarne un chasseur ou la baleine.

A. PLATEAU



Ici, il ne s'agit que d'une grossière représentation du plateau de jeu.

i. Utilisation et conception du plateau

Le plateau est un des éléments central du jeu. Il simule l'espace dans lesquels les joueurs se déplacent en retenant leurs positions sur une grille, dont chaque cellule est hexagonale. L'intérêt d'utiliser des cases de cette forme permet de respecter une distance égale entre le centre de chaque case tout en offrant 6 possibilités de déplacement (ce qui n'est pas le cas quand on autorise le déplacement en diagonale sur les grilles à cellules carrées).

Le plateau tient compte aussi d'autres éléments : les obstacles, les distances pour la portée des actions, mais aussi les localisations des objectifs répartis sur le jeu.

ii. Environnement simulé

Le jeu se déroule dans la mer Arctique où se trouvent quelques icebergs et glaciers. La météo, qui changera au cours de la partie, fait également partie de l'environnement simulé.

iii. Pions

Chaque joueur est représenté par un pion, qui est orienté dans une certaine direction : la proue du navire pour les chasseurs et la tête pour la baleine indique l'avant du pion. L'avant est toujours incliné vers un côté de case, et non pas dans un angle. Chaque pion sera déplacé pour indiquer la nouvelle position du joueur après que celui-ci en est fait l'action.

B. CARTES

Les cartes sont la représentation des actions possibles que peuvent effectuer les joueurs. Elles permettent autant d'effectuer des déplacements sur le plateau, d'utiliser des harpons, ou encore de faire appel à l'environnement.

Chaque carte de chaque type (déplacement, action, ...) est séparée et mélangée dans une pioche respective.

Le format des cartes est hexagonale et leur taille est la même que celle des cases du plateau : cela a pour but de permettre une application de celles-ci sur le plateau de jeu.

C. BALEINE

i. Déplacement

A chacun de ses tours, la baleine peut se déplacer d'une case, dans la direction et le sens de son choix excepté l'arrière, c'est à dire le sens opposé à celui de la tête.

ii. Cartes

Comme tous les joueurs, la baleine possède une main de carte qu'elle peut utiliser pendant son tour (limité à une par tour).

Pour autant, elle a une caractéristique unique dans ses cartes qui la différencie des chasseurs. Elle possède deux piles de pioches composées de cartes fonctionnant de la même manière mais dont les résultats sont radicalement opposés : "Appel à la nature" et "Lien bestial". La première pile représente une manière de jouer plutôt pacifique

tandis que la seconde a une tendance beaucoup plus agressive. L'idée est de devoir faire choisir à la baleine selon une certaine "morale".

a) "Appel à la nature"

Les cartes "Appel à la nature", comme leur nom l'indique, est de faire plutôt appel à son environnement pour ralentir les chasseurs ou s'en protéger et ainsi plus facilement les fuir. Ainsi, quelques idées de cartes :

- Vent contraire : empêche les chasseurs de se diriger dans une direction donnée
- Courant sous-marin : permet d'effectuer un déplacement supplémentaire pour la baleine
- Vague d'iceberg : fait effondrer un petit pan de glace d'un iceberg (nécessité de sélectionner un pion glacier sur le terrain) créant ainsi une vague qui repousse les chasseurs à proximité sur 2-3 cases.
- Mini-tempête : provoque une tempête de courte durée (1 tour) qui réduit tous les déplacements des chasseurs d'une case, jusqu'à un minimum de 1 case .
- Plongée : La baleine est insensible aux attaques des chasseurs pendant 1 tour.
- Brume : Brouille la vision de tous les joueurs, ce qui les empêche de voir à plus de 2 cases autour d'eux, et ce, pendant 3 tours.
- Tourbillon : créer un tourbillon sur une case du plateau qui dure 3 tours. Si un chasseur se retrouve sur la case du tourbillon, il est emporté par celui-ci et coule. Si une embarcation se retrouve sur une case adjacente au début du tour de la baleine, elle est attirée vers la case du tourbillon. Ne peut pas être placé directement sur la case d'un chasseur.

b) "Lien bestial"

A l'inverse, les cartes "Lien bestial" vont faire appel à la brutalité et tenter de résoudre la chasse d'une manière plus sanglante, se résultant par l'abandon ou la mort des chasseurs. L'idée de ces cartes est aussi de, en quelque sorte, corrompre la baleine. En effet, un effet récurrent sur ces cartes sera le remplacement d'une carte "Appel à la nature" par une nouvelle carte "Lien bestial". Le décompte des cartes de ce type utilisées sera effectué en fin de partie et leur abus aura des conséquences néfastes sur la fin (à déterminer plus précisément). Quelques exemples :

- **Dévoré** : la baleine dévore un chasseur, le tuant, sous condition de devoir se rendre sous la baleinière (donc placer son pion sur la même case que celui d'un chasseur). L'utilisation de cette carte fait jeter la main de carte de la baleine et lui fait repiocher autant de cartes "Lien bestial" que de défaussées.
- **Charge** : la baleine se dirige jusqu'à 3 cases en direction d'un joueur chasseur. Remplace une carte "Appel de la nature" en main par une carte "Lien bestial".
- **Ecrasement** : la baleine frappe un iceberg, ce qui a pour effet de le briser et de faire effondrer une partie sur une case adjacente à l'iceberg ciblé. Tout chasseur situé sur cette case meurt. Remplace deux cartes "Appel à la nature" par une carte "Lien bestial".
- **Plongeon** : La baleine s'immobilise quelques instants (elle ne peut plus se déplacer si elle n'a pas effectuée le déplacement du tour), et se jette hors de la mer pour bondir sur une case visée à une distance maximale de 2 cases lors de son prochain tour. Si un chasseur se retrouve sur la case ciblée secrètement lors du bond, il meurt. Remplace une carte "Appel de la nature" en main par une carte "Lien bestial".
- **Poussée** : La baleine fracasse la coque d'un bateau avec sa tête (ne peut pas être effectué du côté de l'avant ou de l'arrière du pion chasseur) ce qui a pour effet de déplacer le bateau sur 1 ou 2 case dans la direction de la tête de la baleine, mais sens opposé. Si jamais le bateau tombe sur ou traverse la case d'un autre joueur, les deux bateaux ont un incident et coulent. Remplace deux cartes "Appel à la nature" par une carte "Lien bestial".

D. CHASSEURS

Les chasseurs possèdent, tout comme la baleine, une main de cartes. Cependant, il existe 2 types de cartes que le chasseur pioche, représentant deux ressources différentes : le déplacement et l'armement.

i) Déplacement



Modélisant la dépendance au vent qu'ont les baleinières (bateaux) pour se mouvoir, ces cartes permettent aux chasseurs de déplacer leurs pions sur le plateau, en leur permettant de choisir parmi un nombre de directions dicté selon la carte. Leur utilisation est limitée à une par tour de base. On applique son effet en plaçant la carte sur la case adjacente placée dans la direction de la proue du navire, puis on déplace le pion sur la case indiquée par la flèche choisie par le joueur, en orientant la pion dans le sens de la flèche. Il existe 2 types de cartes déplacement : la carte

“Déplacement” standard, permettant de se déplacer une fois, et la carte “Bourrasque”, qui permet de se déplacer 2 fois en utilisant la même carte.

ii) Armement

Les cartes Armement représente l'équipement de la baleinière. Elles permettent de chasser la baleine. On ne peut en jouer qu'une seule fois par tour, en plus du déplacement. Quelques exemples :

- Harpon : blesse la baleine
- Harpon à tête explosive : blesse très violemment la baleine
- Filet : permet de créer un obstacle pour obliger la baleine à changer de direction (à faire en coordination avec un autre chasseur)
- Drouges (terme français en cours de recherche) : empêche la baleine de se déplacer le tour prochain.
- Tête de proue à pique

Le chasseur peut toutefois décider de défausser une carte armement pour pouvoir se déplacer une fois de plus.

F. PLACE DE LA CAMÉRA

La caméra aura une vue de haut pour permettre à chaque joueur de bien visualiser l'ensemble du terrain, mais suffisamment proche du pion des joueurs pour permettre une meilleure immersion. Elle est déplaçable pour permettre d'apercevoir toutes les parties du plateau.

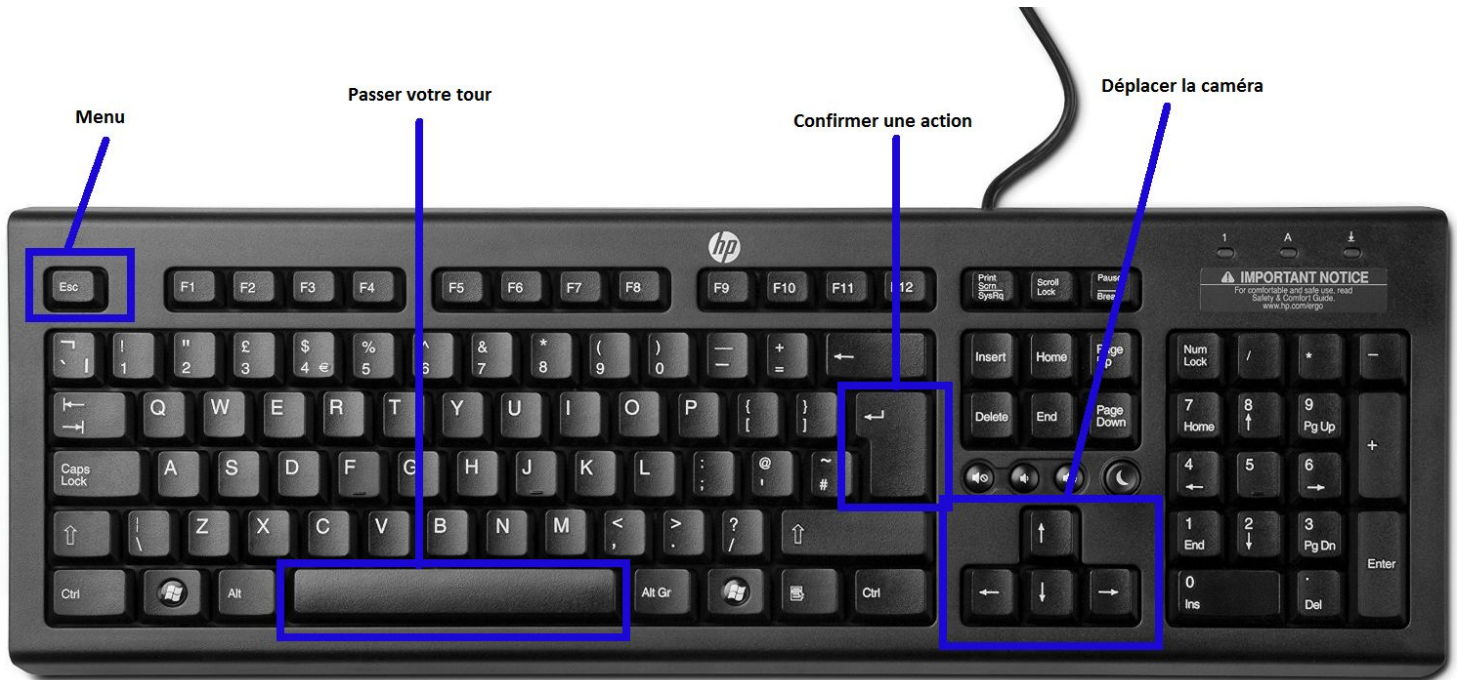
G. ACTIONS DE GAMEPLAY

i. Contrôles

a) *Souris*

- Lorsque la souris survole une carte, cette même carte s'agrandit au centre de l'écran afin de voir en détails les éléments de celle-ci.
- Jouer une carte depuis sa main nécessite de faire un glisser-déposer sur une case du plateau ou au centre de l'écran.
- Le clic droit interagit avec les éléments du jeu.
- La roulette de la souris permet de zoomer sur le plateau.

b) Clavier



H. GAMEPLAYS COMPLÉMENTAIRES

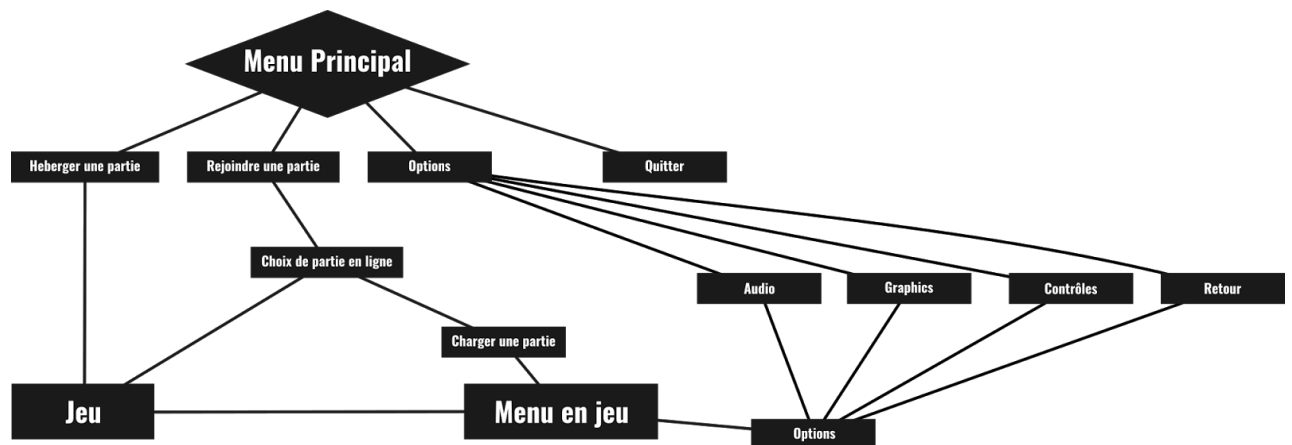
i. Cinématiques QTE

Lorsqu'un personnage lance une carte impliquant une "attaque", celle-ci lance une cinématique comportant une QTE (**Quick Time Event**). C'est-à-dire que durant la cinématique une/plusieurs touche(s) apparaîtront au centre de l'écran et l'attaquant devra appuyer rapidement sur celles-ci afin que l'action soit réussie.

III. GAMEFLOW

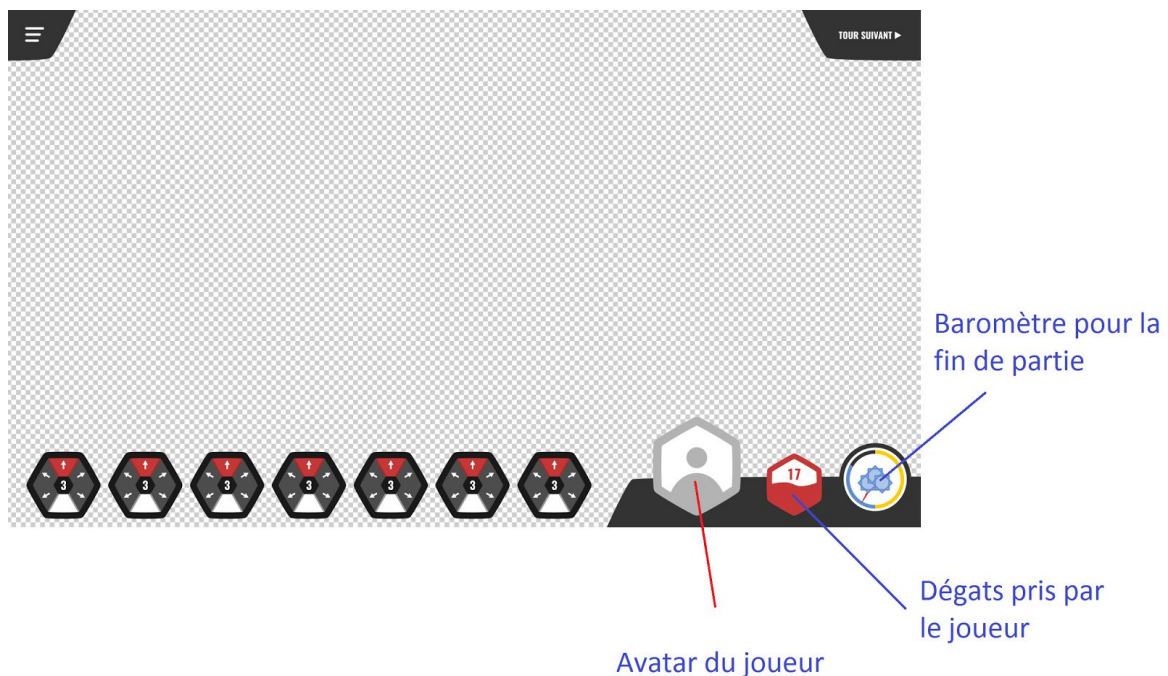
A. MENUS

i. Explication des menus



B. HUD & FEEDBACKS

Le HUD du jeu sert à montrer les cartes de notre main, les dégâts que l'on a pris et une horloge pour la fin de la partie. Il montre également l'identité du personnage.



On retrouve deux boutons principaux :

- l'un donne accès au menu en jeu
- l'autre sert à finir son tour

C. DÉROULEMENT DES TOURS

Chaque joueur joue à tour de rôle. La baleine joue toujours en première, suivie ensuite par les 2-3 autres chasseurs.

i. Baleine

Le début du tour de la baleine s'articule autour d'un choix : le joueur doit choisir entre piocher une carte de la pile "Appel à la nature" ou "Lien bestial". Une fois cela fait, la baleine peut utiliser une carte de sa main et se déplacer, dans l'ordre de son choix. Elle peut utiliser uniquement une carte de sa main durant son tour, ou se déplacer d'une case. Elle peut à tout moment passer son tour, même si elle n'a joué aucune carte de sa main ou ne s'est pas déplacée.

ii. Chasseur

Le début du tour d'un chasseur commence par la pioche de 3 cartes Déplacement, parmi lesquelles le chasseur doit en choisir une. Il pioche automatiquement une carte Armement. Ensuite, le chasseur est libre de jouer dans l'ordre qu'il souhaite une carte Déplacement, une carte Armement ou de défausser une carte Armement pour piocher une nouvelle carte Déplacement. Il peut terminer son tour quand il le souhaite.

iii. Fin du tour

Le joueur qui a fini son tour clique sur le bouton de fin de tour. C'est alors à un autre joueur de jouer. À chaque fin de tour, l'aiguille du baromètre tourne vers la tempête, qui marque la fin temporel d'une partie.

D. CONDITION DE VICTOIRE

i. Baleine

Le joueur qui incarne la Baleine remporte la victoire si un de ces 3 critères est validé : si la baleine reste en vie jusqu'à ce que la tempête arrive, si elle réussit à fuir jusqu'à la banquise, ou si elle tue tous les autres joueurs chasseurs de baleines.

ii. Chasseur

Les joueurs représentant les chasseurs de baleine deviennent victorieux s'ils arrivent à tuer ou à capturer la baleine.

E. AIDES ET TUTORIELS

Il est prévu de faire un tutoriel explicatif des règles de jeu avant le début de celui-ci. Ce tutoriel expliquera le fonctionnement des cartes de jeu, des rôles de chacun, de la météo...

IV . ANNEXE

A. CONCURRENCE

La concurrence est très faible. En effet, la chasse à la baleine est un thème sous exploité et uniquement traité d'un point de vue non sérieux (souvent jeux peu répandus - jeux flash, ...). La technique du stop motion est également très peu courante.

Les différents jeux notables que nous pouvons citer utilisant cette technique sont : "The Dream Machine", "Epistory - Typing Chronicles" ou encore "Lumino City".

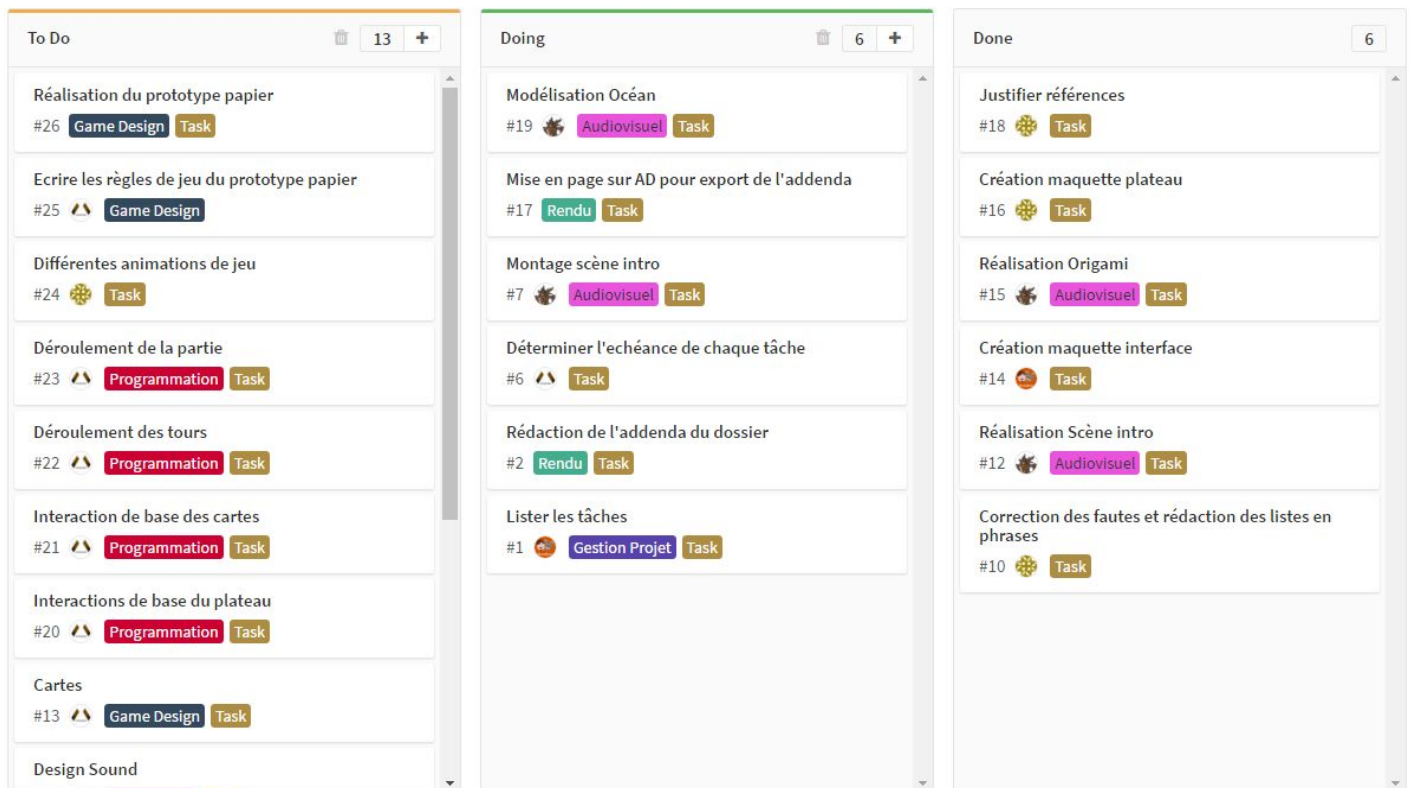
B. CHOIX DES TECHNOLOGIES

Pour le développement de notre jeu, nous utiliserons le moteur de jeu Unity 3D, étant un logiciel que le développeur attiré de notre groupe, Ewan, maîtrise en grande partie. De plus, il est assez facile à prendre en main et souple d'utilisation, ce moteur est donc tout à fait adapté à la production de notre projet.

Nous aurons aussi usage de la technique du stop motion pour animer nos personnages durant le temps de jeu ou des cinématiques. L'intérêt est de donner un aspect unique et avec différentes possibilités visuelles à notre jeu tout en permettant de développer les compétences audiovisuelles de Célestin. C'est à la fois une contrainte et un aspect de notre jeu.

Côté gestion de projet, pour centraliser les informations des différentes phases du projet et de l'avancement de celui-ci, tout en permettant de faciliter le transport et le travail commun sur les fichiers du jeu, nous utiliserons le site GitLab. Facilement accessible depuis un navigateur web, avec une interface simple et intuitive, et possédant l'avantage d'offrir des outils d'analyses supplémentaires sur le travail effectué vis à vis du développement notamment, nous nous sommes vite familiarisés avec cette application web.

C. GESTION DE PROJET



To Do

13

+

Interaction de base des cartes

#21 Programmation Task

Interactions de base du plateau

#20 Programmation Task

Cartes

#13 Game Design Task

Design Sound

#11 Audiovisuel Task

Montage scène QTE

#9 Audiovisuel Task

réalisation scène QTE

#8 Audiovisuel Task

Faire le design des cartes

#4 Task

Programmer l'interface du menu principale

#3 Task

Showing all issues