

Grand Projet de Développement

Document de Game Design

Table des matières

1 - Description du Projet	2
2 - Personnages	2
3 - Histoire	2
4 - Progression de l'histoire	3
5 - Gameplay	4
5.1 - Buts	4
5.2 - Mécaniques de jeu	4
Gain d'expérience	4
Personnages et Statistiques	4
Combats	4
Missions/Quêtes	5
Déplacement	6
Mini-Carte	6
Déroulement d'une journée type	6
Sauvegarde	7
5.3 - Objets	7
5.4 - Déroulement des écrans de jeu	7
5.5 - Progression et challenge	8
5.6 - Perdre	8
6 - Style Graphique et Interface	8
7 - Musique et effets sonores	11
8 - Description Technique	11

1 - Description du Projet

Ce document de game design explique en détail le fonctionnement du jeu.

Le jeu est un Survival-RPG en 2D réalisé par les étudiants dans un cadre purement éducatif.

2 - Personnages

Commandant (vous) : Vous êtes un commandant de l'armée Nazie. Tout droit sorti des jeunesses hitlériennes, votre physique ainsi que votre autorité vous ont conduits à être promu commandant d'une division d'occupation basée sur l'île d'Oléron.

Soldats Allemands : Également sortis des jeunesses hitlériennes, ces grands blonds aux yeux bleus manient les armes comme personne, ne connaissent pas la douleur et vous suivront jusqu'à la mort.

Résistants : Ces personnes vous rejoindront au fur et à mesure de l'histoire, chacun ayant vécu différemment l'épidémie. Certains sont devenus sans scrupules, et d'autres sont choqués et ne seront pas très efficaces sans un peu de temps.

Zombies : Ces êtres n'ont plus de conscience et sont dominés par leur instinct animal. Ils vous verront comme un morceau de viande et vous attaqueront à vue tant vous serez le repas idéal pour eux.

3 - Histoire

Vous êtes le commandant d'une division de la gendarmerie allemande (Feldgendarmerie) occupant la France en août 1944 et étant basée sur le mur de l'Atlantique, au niveau de l'île d'Oléron. Le débarquement vient d'avoir lieu et Hitler, sentant la défaite sur le front Ouest se dessiner, décide d'utiliser une arme secrète sur la France entière : un virus nécrosant le claustrum, région du cerveau en charge de la conscience. Une personne sur 10 est naturellement résistante à ce virus, et vous en faites partie. Votre équipe et vous sortant tout droit des jeunesses hitlériennes, vous partagez nombre de gènes et 7 soldats des 9 vous accompagnant sont également résistants, les deux autres deviennent des zombies et vous les exécutez. Vous organisez et contrôlez un groupe de survivants, dont vos soldats, ayant pour but de survivre et de progresser jusqu'à Hitler afin de le renverser et de révéler à l'Allemagne les agissements du dictateur afin de le renverser.

4 - Progression de l'histoire

Déroulement Journée type :

La journée type dure 10 minutes (Temps réel pour le joueur, virtuellement elle dure 24h).

Le matin on compte les morts. Ce qui sera fait automatiquement et s'affichera sous la forme d'un résumé. Un nouveau citoyen arrive au début de chaque journée, à vous de décider si il intègre votre campement ou non en fonction de ses capacités (est-il meilleur pour aller à la chasse? Pour aller chercher des ressources ? Ou n'est-il bon à rien ?)

Ensuite, le joueur choisit d'effectuer une quête parmi celles qui sont proposées afin de l'accomplir dans la journée pour gagner un bonus en fonction du type de quête.

Si le joueur n'est pas rentré au campement au bout des 10 minutes, le nombre de zombies présent sur le chemin sera grandement augmenté pour augmenter la difficulté à rejoindre le camp. Quand le joueur rentre au camp, la nuit est lancée immédiatement. Puis on recommence le cycle.

La fin du jeu:

Les survivants ont trouvé le bus caché sur la carte a une des positions pré-déterminée et de l'essence en quantité suffisante pour s'enfuir. La journée suivant la découverte du bus et de l'essence, le jeu se termine.

5 - Gameplay

5.1 - Buts

Finalité du jeu : Trouver un moyen de transport pour quitter le camp.

Finalités intermédiaires : Survivre en tuant les ennemis (Zombies), récupérer des ressources, gagner de l'expérience pour s'améliorer, effectuer les quêtes.

5.2 - Mécaniques de jeu

Gain d'expérience

Les différentes façons de gagner de l'expérience pour le personnage principal :

- En tuant des zombies.
- En accomplissant les quêtes.

Les différentes façons de gagner de l'expérience pour les personnages des équipes :

- En tuant des zombies.
- En accomplissant les quêtes.

Personnages et Statistiques

Chaque personnage possède plusieurs statistiques :

- Force (Augmente les dégâts des coups)
- Intelligence (Augmente les chances de coup critique)
- Vitesse (Augmente les chances d'attaquer en premier lors d'un combat)

Les personnages d'équipes possèdent des compétences :

- Combat (Augmente les chances de réussite d'une mission Chasse)
- Collecte (Augmente les chances de réussite d'une mission Récolte)

Combats

Les combats se déroulent lorsque le joueur se déplace dans une zone où les combats sont déclenchables. La fréquence des combats est pseudo-aléatoire, elle doit être plus importante quand le joueur s'éloigne du campement et quand le temps des 10 minutes est écoulé.

Lors d'un combat, le joueur a seulement accès à l'interface de combat et de gestion d'équipe (voir [6 - Style Graphique et Interface](#)).

Les combats sont au tour par tour. Un tour est fini au moment où chaque personnage du combat a effectué une action.

L'ordre de passage dans les tours est défini par la vitesse de chacun des participants (le premier a la vitesse la plus élevée, le dernier la moins élevée)

Les actions possibles pendant le combats sont : Attaquer, Défendre et Fuir.

L'action fuir à un risque d'échec. En cas de succès le joueur retourne sur l'interface principale de déplacement et le combat est abandonné.

Un coup critique inflige 150% des dégâts initiaux.

$$[\text{Dégâts}] + ([\text{Dégâts}] / 2)$$

La vitesse des combattant est définie par la formule :

$$[\text{Vitesse de base de l'arme}] \times [\text{Point de vitesse}]$$

La formule de dégâts est :

$$[\text{Dégâts de base de l'arme}] + ([\text{Multiplicateur Dégâts}] \times [\text{Point de force}])$$

Le calcul des chances de coups critiques :

$$([\text{Chance CC de Base}] + ([\text{Multiplicateur CC}] \times [\text{Point d'intelligence}])) \\ \times [\text{Multiplicateur CC Arme}]$$

Un participant dont la vie atteint 0 (zéro) ne peut plus participer au combat et meurt.
Une équipe qui n'a plus de participant à perdu le combat.

Missions/Quêtes

Il existe deux type de quêtes :

- *Chasse*
Les quêtes de chasse consistent à aller tuer un nombre de Zombie donné.
- *Récolte*
Les quêtes de récolte consistent à trouver des consommables (nourriture, eau) dans la nature.

Déplacement

Le joueur se déplace avec les flèches directionnelles du clavier.

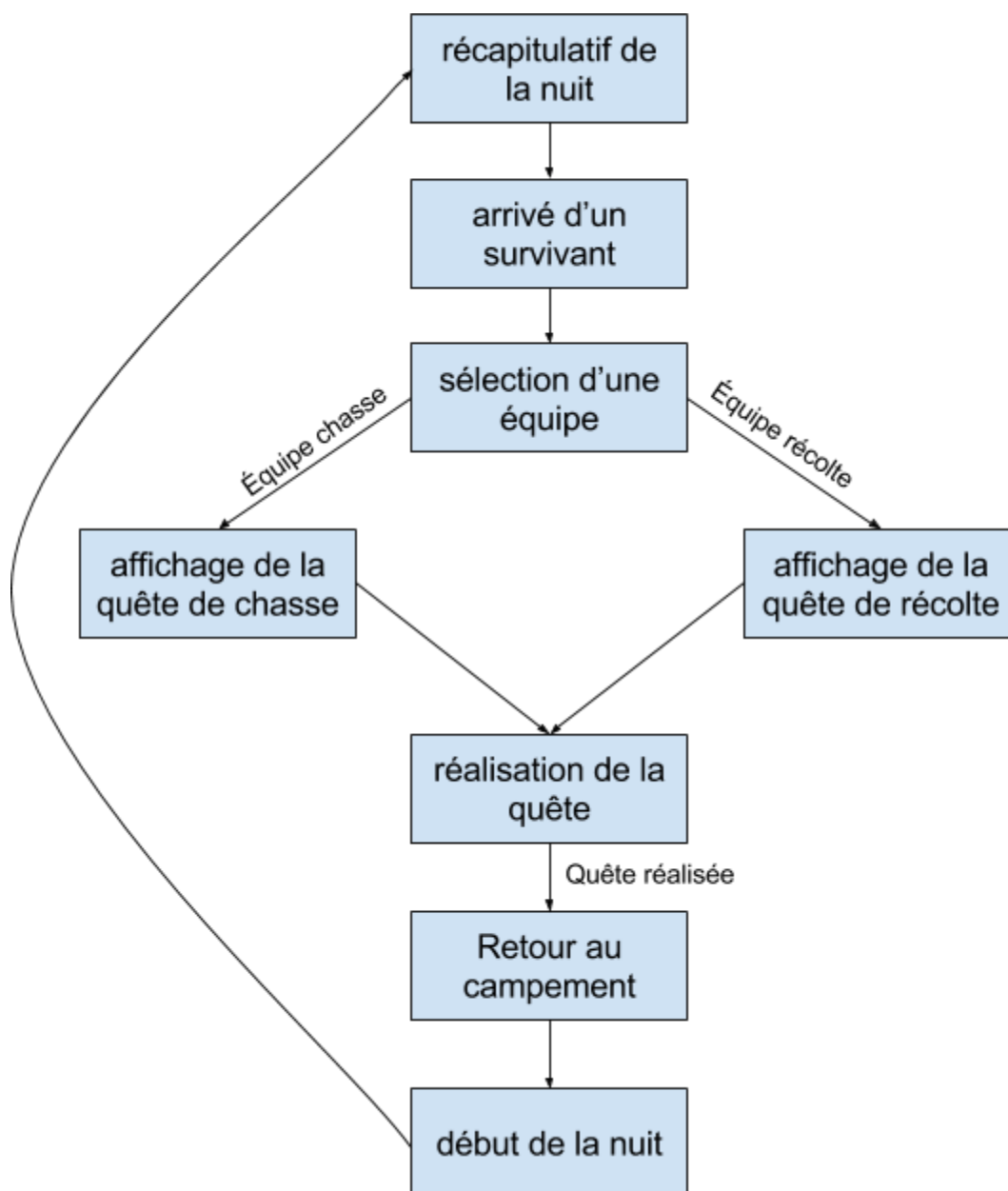
Il ne peut pas se déplacer en diagonale.

Le personnage du joueur reste toujours au centre de la caméra.

Mini-Carte

Le joueur pourra se repérer grâce à la mini carte qui affiche la zone dans laquelle le joueur se trouve actuellement. Le joueur y est représenté par un point rouge.

Déroulement d'une journée type



Sauvegarde

Le joueur peut sauvegarder sa partie lors de la nuit. Une boîte de dialogue apparaîtra pour lui demander son choix (Voulez vous sauvegarder ? Oui/Non)

Si le joueur sélectionne oui, sa partie est alors enregistrée dans un fichier dans le dossier sauvegardes/

5.3 - Objets

Armes

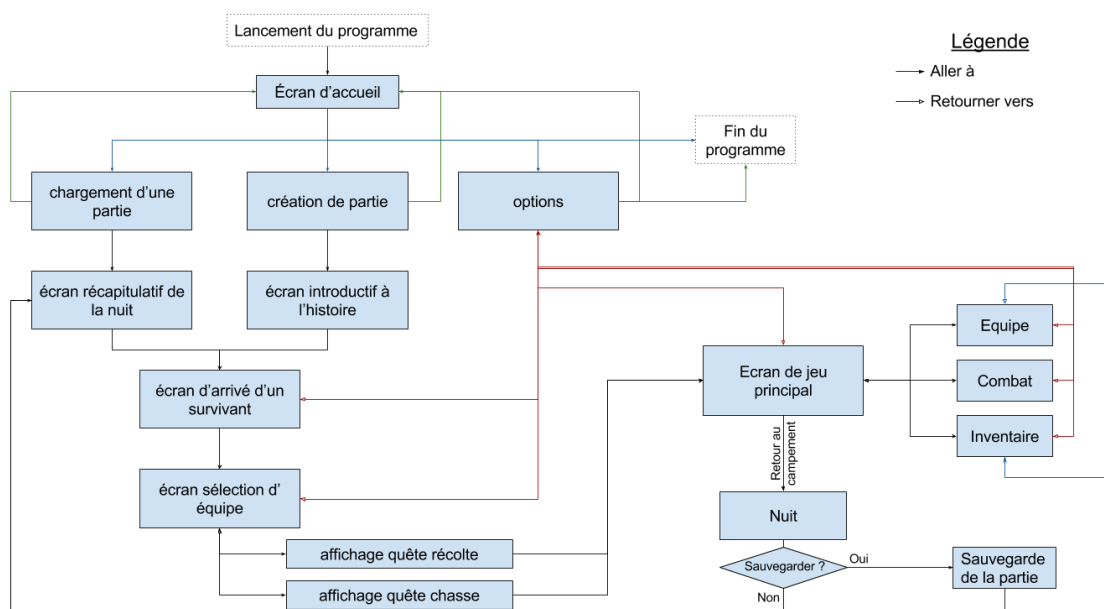
Dégâts/Vitesse/Multiplicateur de chance de coups critiques

- Les poings : 100/100/100
- Les armes :
 - Les armes blanches :
 - Un couteau : 150/100/150
 - Les armes à feu :
 - Un pistolet : 210/150/150

Ressources

- Les vivres (nourriture / boisson) :
 - Pain
 - Eau
- Objets de quête principal :
 - Bus
 - Essence

5.4 - Déroulement des écrans de jeu



5.5 - Progression et challenge

Les alentours de la base sont plus faciles à explorer car il y a moins de zombies. Le nombre de zombies sur la carte augmente avec le temps et la distance avec le camp.

5.6 - Perdre

Se faire tuer par des zombies pendant un combat.
Ne plus avoir de nourriture pour rationner ses hommes.

6 - Style Graphique et Interface

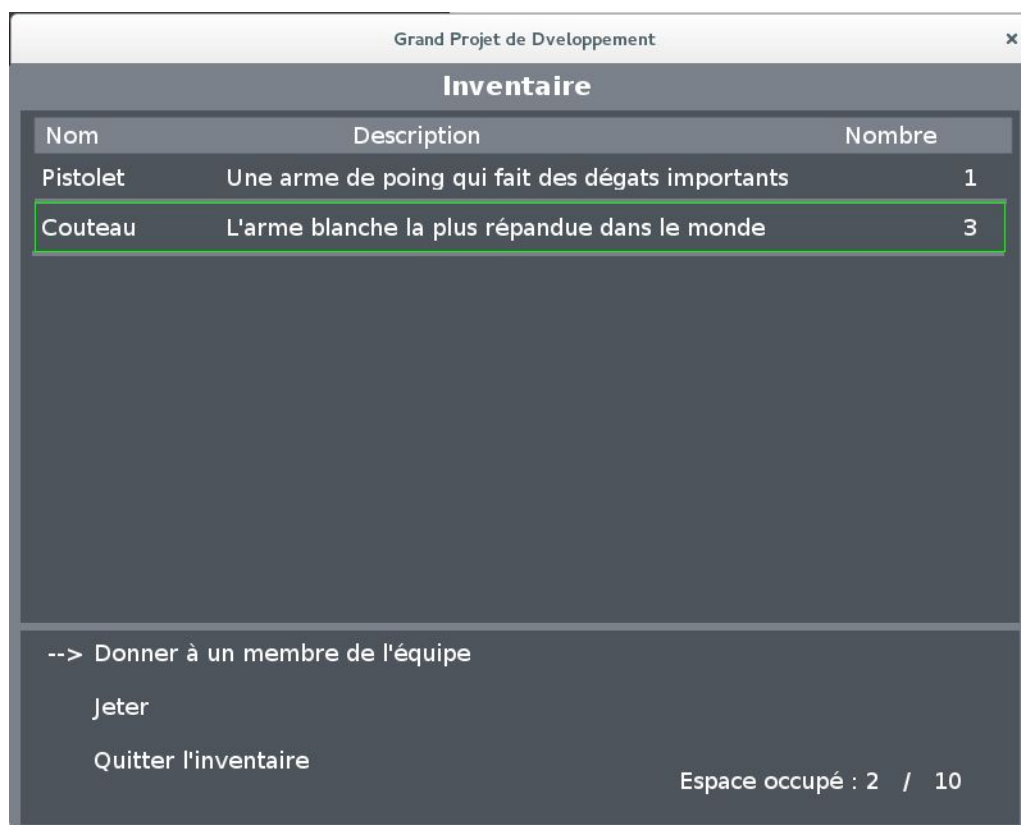
Interface du menu



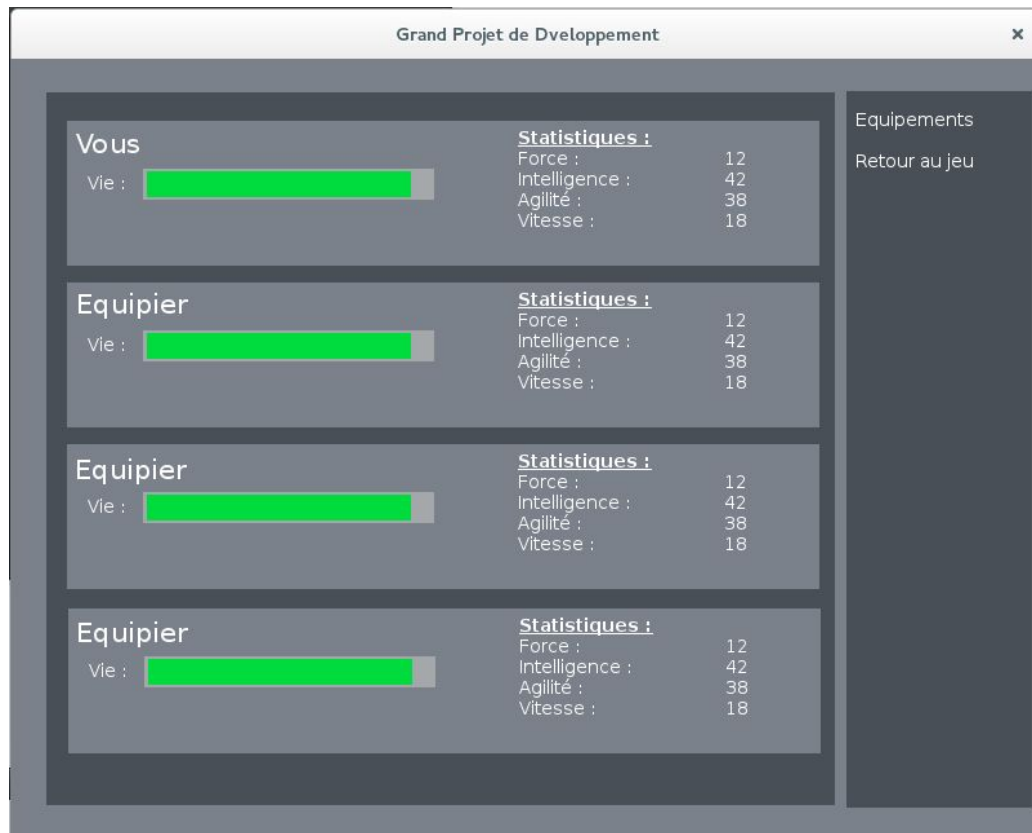
Interface principale du jeu



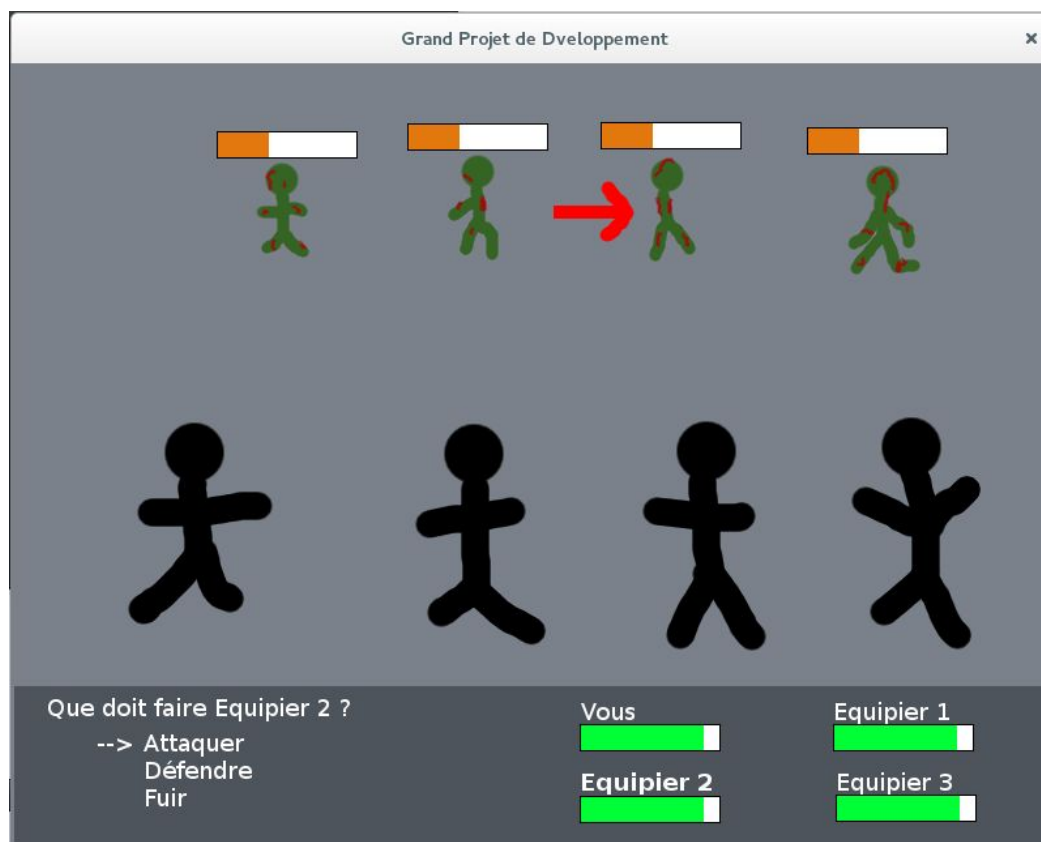
Interface d'inventaire



Interface de gestion de l'équipe



Interface de combat



7 - Musique et effets sonores

Produits par les étudiants si possible. Seulement des bruitages pour cette version.

8 - Description Technique

Plateformes : Linux, Windows

Techno : C++ 11, SDL 1.2

La carte est composée de zones qui sont des matrices de tuiles et chaque déplacement permet de passer d'une tuile à une autre suivant la touche pressée par le joueur. Les zones sont reliées par des points de passage spéciaux. Les zones sont sauvegardé dans des fichiers dans le dossier carte/ .

Les tuiles peuvent représenter des objets et des surfaces :

- Arbre
- Eau
- Sable
- Herbe
- Bitume
- Terre
- Rocher
- Malette (pour les objets au sol)