Welcome Aboard : Project HK

Moteur utilisé : LWJGL

(Light Weight Java Game Library)

<http://lwjgl.org/wiki/index.php?title=Main_Page#Getting_started>

A utiliser : GitHub

<https://education.github.com/>

Début du projet: 09/10/14

Divisé en 5 mois: 3 avant la première éval (15/01/15), 2 après (jusqu’à 16/03-20/03)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Semaine 1 | Semaine 2 | Semaine 3 | Semaine 4 |
| M1 | Conception | Modélisation | Apprentissage Moteur | Test Moteur |
| M2 | Programmation | Prog | Prog | Prog |
| M3 | Prog | Prog | Prog | P/Feedback/Debug\*\* |
| M4 | Réunion post-éval/Prog\* | Prog | Prog | Graphismes/Musiques |
| M5 | Graph/Musique | Graph/Musique | Bugfix | Bugfix |

\* Réunion post-éval/Prog : Réunion pour établir les changements à apporter et programmation

\*\*P/Feedback/Debug : If (bug==1) correction();

else programmation();

new Game():

* Choisit 4 persos aléatoires
* Restaure les flags des persos
* Ouvre une fenêtre

Gameloop :

* Update le display
* Note le nombre de ticks avant la nuit
* Break et reset à la nuit

Calcul de la nuit :

* Stats défense
* Persos en garde ?
* Fading noir avec son

Personnages :

* Parser un fichier texte contenant les dialogues ?
* Stats des persos :
  + Id, Name, Sexe ,Build, Medic, Fighting, Scout, Status (Mort, malade, bien), Moral
* Actions:
  + Construire, Soigner, Veiller, Explorer,(Maybe grow stuff mudhafukka)
* Des persos “Héros” avec des pouvoirs spéciaux :
  + Les 6 membres du groupes + HK (consomme 1 ressource rare/jour (café), +de moral)
* Des personnage « péons » générés aléatoirement avec un fichier (CSV ?)
  + 1 nom, 1 prénom, 1 surnom random

Action disponibles durant le jour :

* Action prend du temps et fatigue ?

Ressources :

* Eau, nourriture, fuel, res. constructions
* Moral
* Ressources rares

Vue générale de la ville :

* Résumé des stats de la ville, de l’état des persos…

Game Over :

* Nb Char 0
* Tous les devs morts (Si tu as trouvé les 7)
* Plus de lumière la nuit ou Ecran recouvert de brume

Partie type :

1)MENU

* Load🡪Ecran de sélection de parties🡪Chargement🡪Partie(2)
* New game🡪Option de création de la partie🡪Chargement🡪Partie(2)(création)
* Options🡪Panel d’options en tout genre (résolution, fullscreen, sound, music…)->Apply : retour au Menu(1)
* Quit🡪Fin

2) Détail de la partie

2.1) La partie commence-> Personnages générés\*4 (3 péons+1 héros)

->Il est 12h, joueur commence avec X de ressources

->Affichage de la bulle d’aide🡪Fermer🡪Ingame(2.2)

2.2) Quand le joueur enlève la bulle d’aide, le temps s’écoule 1h~=2min

|  |  |
| --- | --- |
| **Survie perso** | **Survie camp** |
| * Moral personnel   + Malus   + Moral=0 : suicide ? * Nourriture gérée auto   + Priorités sur la bouffe(qui mange s’il n’y en a plus)   + Si on ne mange pas : affamé, puis possibilité de maladie, malus… * Idem pour l’eau   + Si on ne boit pas🡪Assoiffé puis Mort | * Chaque nuit : Mist + Créatures(du Mist)   + Atk vs Def     - Si pas assez : tue des gens   + Atk vs Lum     - Si pas assez : Moral-- * Tout le monde est mort : Game Over |

Chantier :

* Plusieurs types
  + Défense
  + Lumière
  + Divers
* Coût en ressources
* Coût en temps suivant le nombre de personnages dessus et les carac build des persos
* Depuis le menu chantier : on choisit un chantier
  + utilisation immédiate des ressources
  + Apparition d’un « spot » chantier
  + On sélectionne les personnages et on les assigne à ce chantier
* Possibilité d’annuler mais prend une heure et ne rend pas toutes les ressources( ?)

Recherches

* 3 Types :
  + Menace
  + Nourriture/eau
  + Divers
* Débloque des chantiers/bonus

Exploration

* Choix distance
* 2 stats :
  + Combat=survie
  + Scout=chance de découverte
* % survie, %decouverte, temps passé