Maxandre Neveux

Z-Mony

Game Design

14 novembre 2023



# Introduction

Z-Mony est un jeu 2D dans lequel vous pour pourrez contrôler Albert. Albert est Lozériens, à la suite du pique de fréquentions de la région durant l’été 2023 certain Lozériens sont devenu très agressif. Les témoignages des personnes pressante dans la région cet été là, compare le comportement des Lozériens avec celui de zombies assoiffer de sang. Le 12 août 2023 la Lozère à été mise en quarantaine pour laisser le temps aux autorités de clarifier la situation. Toute personnes en dehors des zones de sécurité sera considérer comme hostile pour les autorités à partir du 22 août 2023.

Albert est passionné de photographie animalière. Le 11 août 2023, Il est parti pour un 10 jours en forêt loin du tumulte des villes de Lozère.

A son retour à la civilisation le 21 août, Albert rencontre de nombreuses personnes avec un comportement proche de l’animal, qu’il est contraint d’éliminer.

# Déroulement du jeu

Le joueur contrôle un personnage armé. Son objectif est d’éliminer tous les zombie Lozériens sans se faire toucher plus de 5 fois. L’arme utilisé à un chargeur de 30 munitions, elle peut être recharger à l’infini.

Le joueur traversera 10 niveaux. Pour chaque niveaux le joueur doit éliminer un nombre de zombie minimum en 30 seconds :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Level 1 | Level 2 | Level 3 | Level 4 | Level 5 | Level 6 | Level 7 | Level 8 | Level 9 | Level 10 |
| 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 | 22 |

A chaque niveau les paramètre de jeu change :   
 - la vitesse de déplacement des zombies

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Level 1 | Level 2 | Level 3 | Level 4 | Level 5 | Level 6 | Level 7 | Level 8 | Level 9 | Level 10 |
| 1.5 | 1.5 | 1.5 | 1.5 | 1.5 | 1.5 | 1.75 | 2 | 2.25 | 2.5 |

- le vitesse d’apparition des zombies

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Level 1 | Level 2 | Level 3 | Level 4 | Level 5 | Level 6 | Level 7 | Level 8 | Level 9 | Level 10 |
| 5s | 3.6s | 3.2s | 2.8s | 2.4s | 2s | 1.6s | 1.2s | 1s | 1s |

Si le joueur est touché 5 fois par un zombie c’est game over. La partie recommence au niveau 0 et se fine au niveau 9.  
Si le joueur élimine suffisamment de zombis pendant une manche, il passe au niveau suivant.  
Si le joueur est toucher pas un zombi, le joueur et le zombie perdent une vie.

# Les personnages

### Player :

Une image contenant pixel, capture d’écran

Description générée automatiquement

Vie : 5

Dégât : 1

Vitesse : 5

### Enemy :

Une image contenant pixel, capture d’écran

Description générée automatiquement

Vie : 4

Dégât : 1

Vitesse : 1.5

# Les difficultés

La gestion du déroulement du jeu a été une difficulté pour moi. J’ai eu beaucoup de mal à appréhender le fonctionnement en niveau. Il fallait constamment être prêt à réagirai à 6 états : début de partie, partie en cours, manche gagnée, manche perdue, partie gagnée, partie perdue.

* Début de partie :

On attend que le joueur appui sur le bouton.

* Partie en cours

Déroulement de la manche.

* Manche gagnée

On attend que le joueur appui sur le bouton pour lancer le niveau suivant.

Les Zombies sont supprimés et le joueur ne bouge plus.

* Manche perdue

On attend que le joueur appui sur le bouton pour re-lancer le niveau.

Les Zombies sont supprimés et le joueur ne bouge plus.

* Partie gagnée

On attend que le joueur appui sur le bouton pour re-jouer une partie.

On affiche le score total.

On remet la partie à zero.

* Partie perdue

On attend que le joueur appui sur le bouton pour re-jouer une partie.

On remet la partie à zero.