

# Medieval Rivalry

# **Sommaire**

1. Concept
2. Equipe
3. Fiche signalétique
4. 3C (Moveset - Relations)
5. Mécaniques
6. Scope
7. Boucles Macro & Micro
8. Signes & Feedbacks
9. Level Design
10. Learning Teasing Practice Mastering
11. UI
12. Univers
13. Personnages
14. Points forts & faibles
15. Planning
16. REFS

# Concept

Le jeu se déroule dans un univers médiéval et met en scène deux factions rivales basées sur les villages de Villelongue-de-la-Salanque et Bompas.

Les joueurs peuvent choisir leur camp et participer à des batailles en utilisant des armes médiévales telles que des épées, des haches, des lances et des arcs.

En termes de mécaniques de jeu, le jeu serait inspiré de Chivalry 2 et Mordhau, avec un système de combat en temps réel qui met l'accent sur la précision et la stratégie.

Les joueurs devront utiliser des tactiques de combat avancées, telles que les feintes et les parades, pour vaincre leurs adversaires.

Il est également possible que le jeu inclut des modes de jeu tels que le siège de châteaux, où les joueurs doivent capturer et défendre des forteresses, ou des batailles à mort en équipe où les joueurs doivent travailler ensemble pour vaincre l'équipe adverse.

Le jeu est disponible en mode hors ligne (IA) et en ligne (JvJ).

# Équipe

Développeur / Chef de projet : Maxime Sanchez

Assets : mr.Necturus, Orangujanusz Store, SilverTm, Suricoon, Dragon Motion, Infuse Studio, PolyPixel, GameAssetFactory, XS Gamestudios.

# Fiche signalétique

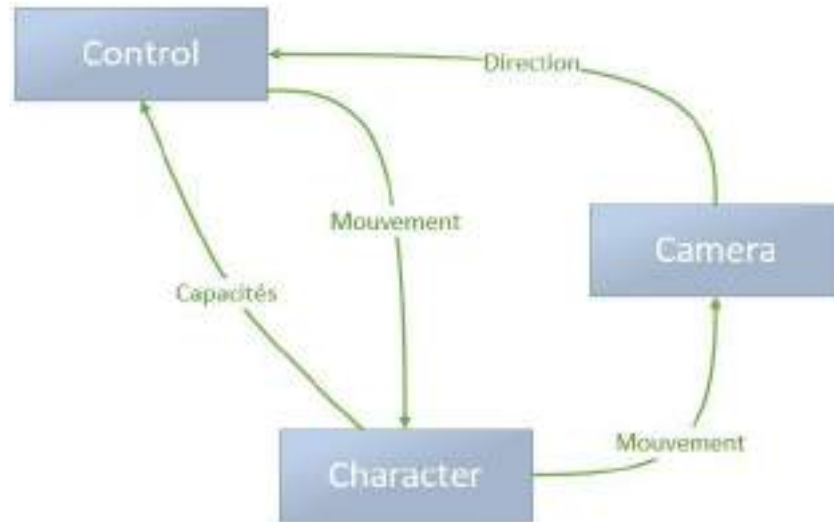
Le jeu semble être destiné aux amateurs de jeux de combats médiévaux et aux jeux de rôle en ligne multijoueurs.

Le public cible pourrait être des joueurs qui apprécient les jeux de stratégie, d'action et de combat, ainsi que les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs.

Cela pourrait inclure des joueurs qui aiment les jeux de combat tels que Chivalry 2 et Mordhau, ainsi que des joueurs qui sont fans de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs comme World of Warcraft ou Elder Scrolls Online.

Le public cible pourrait également inclure des joueurs qui sont intéressés par l'histoire médiévale, les armes et les armures de l'époque, et qui cherchent un jeu qui reflète cette période de l'histoire.

## 3C (Moveset - Relations)



Quand un joueur délivre un coup la caméra joueur n'est pas bloquée. Il est alors possible de modifier la trajectoire de votre frappe durant toute sa durée.

Par exemple, vous pouvez commencer un coup d'estoc en direction des pieds de votre adversaire, pour le diriger dans un second temps en direction de sa tête. (Système de coups en temps réel).

Plus l'énergie du joueur est faible, moins ces contrôles seront efficaces, la capacité du joueur sera réduite donc le rendra plus vulnérable au attaque.

Vous pouvez utiliser la caméra pour pivoter et changer l'angle du joueur pour éviter de recevoir une attaque, ou même changer la trajectoire de votre attaque.



# Mécaniques

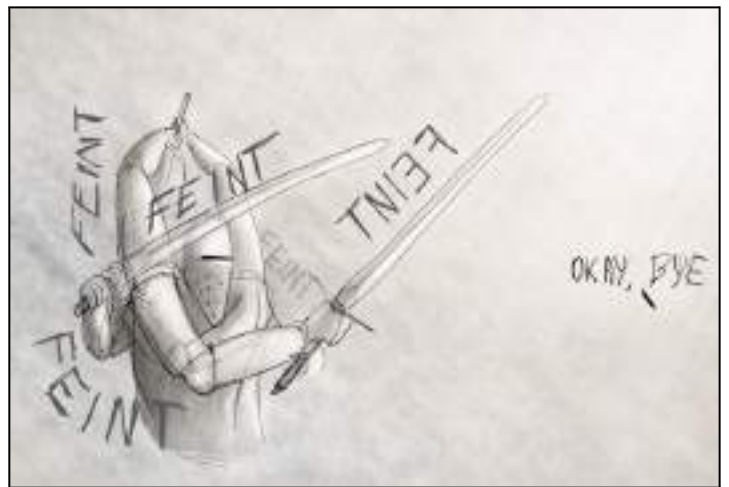
Il existe 3 principaux types de coups.

- Le coup d'estoc, le plus rapide mais infligeant le moins de dégâts.
- Le coup vertical, le plus lent mais aussi le plus puissant.
- Le coup de taille, causant des dégâts modérés mais ayant l'amplitude la plus large.

Comme dans Chivalry, une attaque se décompose en trois phases bien distinctes.

Préparation (Windup): C'est la première phase d'un coup, elle ne fait pas de dégâts à ce moment-là.

C'est la seule phase pouvant être annulée. Elle peut alors servir de feinte, à la fois offensive mais également défensive. Chose importante, si vous arrivez à toucher un ennemi en lançant un coup avant lui, et qu'il se trouve dans cette phase si, son coup sera annulé.





**Relâchement (Release):** c'est le moment où le coup commence à faire des dégâts. Il ne peut alors plus être annulé. Si vous attaquez donc au même moment que votre adversaire, vous prendrez tous deux les dégâts.

**Récupération (Recovery):** C'est la phase qui fait suite au Relâchement, on ne peut alors plus donner de coups, ni bloquer d'attaques ennemis. Quand votre adversaire se trouve dans cette situation là après vous avoir loupé, par exemple par manque de portée. C'est le moment idéal pour attaquer, mais méfiez-vous....Ce temps en général très court dépend en effet de l'arme employée, une arme à deux mains ayant un temps de récupération beaucoup plus long qu'une dague. De plus, les combos permettent de passer outre les phases de récupération.

## Systeme de coups en temps réel.

Quand votre personnage délivre un coup la caméra joueur n'est pas bloquée. Il est alors possible de modifier la trajectoire de votre frappe durant toute sa durée.

Par exemple, vous pouvez commencer un coup d'estoc en direction des pieds de votre adversaire, pour le diriger dans un second temps en direction de sa tête.

C'est le principe de coups en temps réel, dont je faisais mention dans le concept.

## Système de vie et d'énergie classique dans le jeux vidéo.

Le système de vie est très simple, il n'y a aucune régénération naturelle de la vie, pour régénérer sa vie il suffit de se soigner.

Qu'est-ce qui influence le système de vie du joueur ?

- Attaque reçu
- Projectile reçu
- Props reçu

Qu'est-ce qui influence sur l'énergie du joueur ?

- Déplacement
- Saut
- Attaque
- Défense
- Lancement d'arme
- Dégât reçu
- Bloquer des attaques

## Système de communication

Le joueur peut communiquer entre joueurs, de façon classique avec un chat textuel, mais aussi avec des taunt comme par exemple rigoler, gueuler.

## Système d'inventaire

Le système d'inventaire est simple il est constitué de 3 slots, les deux premiers slots permettent de stocker une arme, le troisième slot permet juste de stocker des armes de lancer ou du soins.

### Troisième slot

Comme dit plus haut, le troisième slot permet de stocker des armes de lancer ou des soins, mais peut aussi stocker et utiliser des structure très simple tel que des pièges à pique ou encore des structure qui permet de mettre une flèche en feu.

Chausse-trape :



Piège à mâchoire :



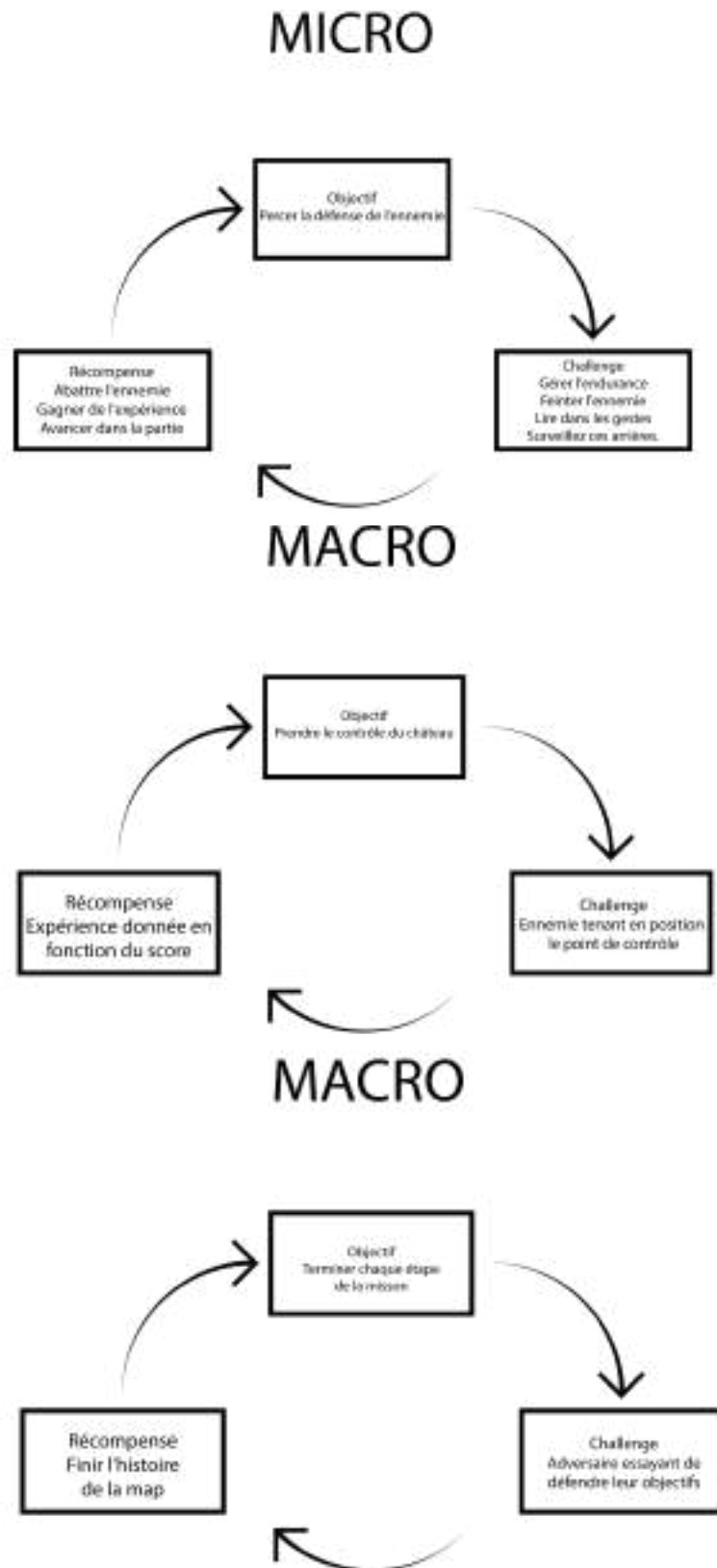
# Scope

Les lettres majuscules de l'acronyme MoSCoW signifient (en anglais) :

- **M** : must have this, c'est-à-dire 'doit être fait' (vital).
- **S** : should have this if at all possible, c'est-à-dire devrait être fait dans la mesure du possible (essentiel).
- **C** : could have this if it does not affect anything else, pourrait être fait dans la mesure où cela n'a pas d'impact sur les autres tâches (confort).
- **W** : won't have this time but would like in the future, ne sera pas fait cette fois mais sera fait plus tard (luxe, c'est votre zone d'optimisation budgétaire).

Mécanique	MSCW
Système de combat en temps réel	M
Système d'inventaire à 3 slots	M
Système multijoueur (FFA, TDM, CTF)	M
Une grande diversité d'arme	M
Ajout d'un arc	S
Ajout de projectile (Flèche/Bombe)	S
Ajout d'un mode invasion (Défense / Attaque)	S
Ajout de plusieurs vêtements pour la diversité visuelle	S
Ajout d'un mode gore	C
Ajout de props pouvant être pickup	C
Ajout de consommable directement mis sur la map (LD)	C
Ajout de bot	W
Ajout de chevaux (véhicule)	W

# Boucles Macro & Micro



# Signes & Feedbacks

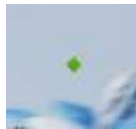
Les Signes :

Indications d'objectifs sur la map :  
(Icône différent selon le mode de jeu)



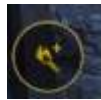
Indications si le joueur est un allié, signe affiché au dessus du joueur si

on est proche :



Indications d'objet à récupérer pour réussir l'objectif indiqué

actuellement :



## Les feedbacks :

Les astuces qui apparaissent sur le côté si une action répétées à été trop raté :



En haut, milieu d'écran, nous pouvons voir l'état du jeu, le mode de jeu, le score entre les deux équipes, le temps restant.



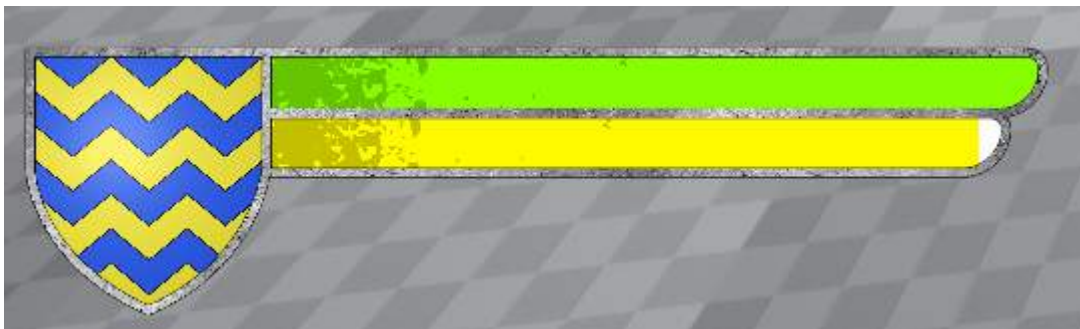
Les joueurs influent sur le score, l'augmentant le plus haut possible pour qu'à la fin du temps imparti, leur équipe soit première.

Ici, les informations basiques du joueur, la vie, l'énergie et l'équipe.

Blason : équipe

Barre verte : Vie

Barre jaune : Énergie





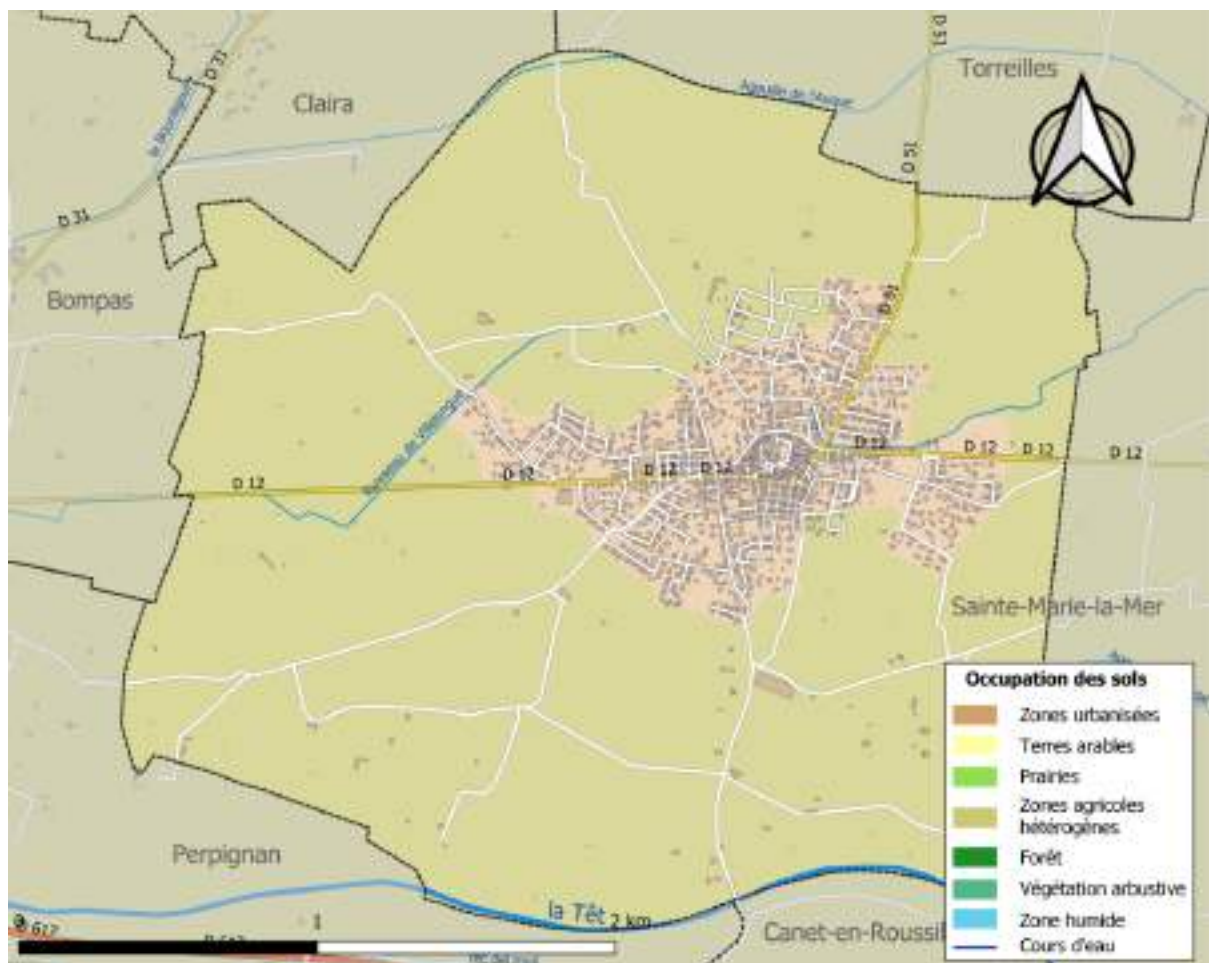
# Level Design

Thème : époque médiéval

Le Moyen Âge est une période de l'histoire de l'Europe, s'étendant de la fin du V<sup>e</sup> siècle à la fin du XV<sup>e</sup> siècle, qui débute avec le déclin de l'Empire romain d'Occident et se termine par la Renaissance et les Grandes découvertes. (≈476-1492)

Villelongue de la Salanque :

Carte des infrastructures et de l'occupation des sols :





## Église Saint-Marcel de Villelongue-de-la-Salanque

Elle a été construite au XIIe siècle sous la forme d'une forteresse avec l'autorisation du roi d'Aragon Pierre Ier. Son clocher date de 1508. Elle contient deux monuments funéraires de 1324 et de 1449 inscrits aux monuments historiques.

Reconstruite au xixe siècle dans un style du xve siècle, elle est consacrée le 1er juin 1878 par Mgr Caraguel, évêque de Perpignan.

Reconstitution non fini en jeu :







Façade sud de l'église Saint-Étienne à Bompas.

L'ancienne église Saint-Étienne, de style roman, a été rasée au xxe siècle.

Nouvelle église Saint-Étienne : construite en 1865, elle contient le mobilier de l'ancienne église avec notamment plusieurs retables des saintes Rufine et Juste (xviie siècle), de la Vierge et du Christ (xviii siècle), des bustes-reliquaires (xvie siècle) et différentes statues et toiles (xviie siècle et

xviii siècle).

Église Saint-Sauveur de Canomals.

Vestiges des fortifications et de l'ancienne commanderie des templiers (XIIe siècle), parmi lesquels figurent deux tours transformées en habitations.

*La reconstitution du village n'a toujours pas commencé.*

De plus, des maps avec rapport ou hors rapport seront ajoutées dans le futur.

# Learning Teasing Practice

## Mastering

Niveau tutoriel :

- Apprendre les bases de déplacements du joueur, apprendre les bases de chaque attaque du joueur.
- Ajouter un bot très simple inoffensif, qui attaque pour chaque étape des attaques appris au joueur.
- Après avoir tué le bot, nous apprenons à utiliser d'autre type d'attaque comme un coup de pied ou la charge.
- Ajout d'un bot très simple inoffensif, qui attaque de façon lente et très simple, il suffit juste de bloquer ces attaques via des coups de pieds.
- Après avoir tué le bot, nous avançons, d'ici là, nous allons comprendre comment utiliser les structures, les soins, puis une petite mise en pratique.
- Nous entrons dans une petite arène avec deux bots, ici vous allez apprendre à se battre deux contre seul.
- Nous entrons dans la seconde arène, pour faire du mastering, mise en place de la pratique de tout ce que nous avons appris depuis le début.



# UI

Pour l'UI nous allons utiliser le type d'interface Extra -Diégétique.  
Quelque chose de minimaliste tout en restant dans le thème de l'époque médiévale.

L'interface utilisateur ne sera pas invasive, ne prendra pas beaucoup d'espace dans l'angle du jeu.

Cela permettra une meilleure immersion dans le jeu.

Main menu :

Si nouveau joueur (Non définitif) :



Toujours demandé au premier démarrage du jeu l'identification du joueur.

Plus tard nous allons utiliser la technologie Azure PlayFab.

PlayFab c'est quoi ?

PlayFab est un fournisseur complet de services de plateforme backend pour construire, lancer et développer des jeux connectés au cloud.

Générez et exploitez des jeux en direct sur une plateforme unique.  
PlayFab fournit tout ce dont vous avez besoin pour accélérer le

lancement, allonger la durée de vie de votre jeu et réduire les coûts : services de jeu, analyse des données et outils pour les opérations en direct.

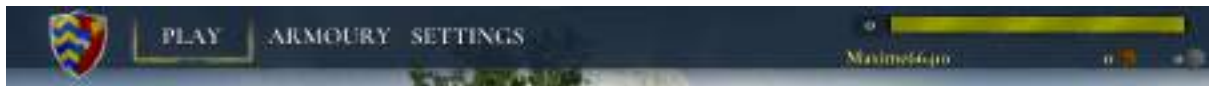
Le Main Menu :



Nous allons décomposer le menu pour mieux expliquer comment il fonctionne.

Nous allons décomposer la navbar, une navbar c'est quoi ?

En Français “Zone de navigation”, la zone de navigation, la barre de navigation, le panneau de navigation ou le volet de navigation est le dispositif permettant à l'utilisateur de se servir des principaux boutons de contrôle d'un terminal, d'un système d'exploitation ou d'une application.



- Logo du jeu : C'est un bouclier, symbolique de l'époque médiéval, avec deux blasons par-dessus.
- La navigation classique "Play" qui permet d'accéder au menu par défaut, "Armoury" permet d'accéder au menu de personnalisation du joueur et de la classe des armes, et le bouton "Settings" permet d'accéder au paramètre du jeu.
- Tout à droite nous pouvons voir plusieurs informations, une barre d'xp et le level du joueur, le nom du joueur, tout à droite nous avons la monnaie du jeu, l'or et la monnaie économique du jeu échangeable uniquement avec de la vraie argente, cependant le fer, lui est l'argent très basique permettant de débloquent des armes et/ou customisation du joueur.



Ici nous pouvons accéder à deux menus différents, un ramène au sélecteur de mode de jeu, et l'autre vous ramène au tutoriel du jeu, qui permettra de vous apprendre à jouer au jeu mais aussi vous améliorer.





Ici nous avons un emplacement classique des réseaux sociaux du jeu, permettant au joueur d'être toujours à jour des actualités mais aussi partager et participer à la communauté du jeu.



Ici nous avons le sélecteur de mode de jeu, quand vous cliquez sur l'un des trois modes de jeu, cela recherche si un serveur est disponible pour le rejoindre automatiquement.

Sinon, il faudra se rediriger sur la liste des serveurs pour créer son propre serveur.

Pour le moment nous proposons 3 modes de jeu très classiques.

“Free For All” est une expression en anglais signifiant « chacun pour soi » (littéralement « libre pour tous »), ce mode voit tous les joueurs s'affronter les uns contre les autres, le plus souvent dans le but de tuer le plus d'ennemis possibles.

“Team Deathmatch” est une expression en anglais signifiant « matchs à mort » en équipe (Team Deathmatch), où les joueurs sont répartis en deux équipes. L'équipe qui a fait le plus de « élimination » gagne. Les coéquipiers peuvent s'entre-tuer ou non, selon les règles en vigueur du jeu.

“Capture The Flag” La capture du drapeau ou « capturez le drapeau » (souvent abrégé en CTF pour Capture the Flag), est un mode de jeu par équipe, traditionnellement joué en plein air où l'objectif est de capturer le drapeau (ou un autre objet) d'une équipe adverse, localisé dans la « base » ennemie et de le ramener dans sa base.



Si vous cliquez sur le bouton "Serveurs" cela vous redirigera vers la liste des serveurs avec des paramètres pouvant être modifiables pour la recherche des serveurs.

Comme vous pouvez le voir en bas à droite vous pouvez trouver le bouton "Create", ce bouton permet de vous ouvrir une autre page permettant de créer un serveur.



Ici nous avons une multitude de paramètres pour votre serveur.

“Server Name” : Nom du serveur.

“Max Players” : Nombre de joueurs maximal pouvant rejoindre le serveur.

“Host on LAN ?” : Pour mettre le serveur en local uniquement.

“Select Map” : Permet de sélectionner la map du serveur.

“Select GameMode” : Permet de sélectionner le mode jeu.



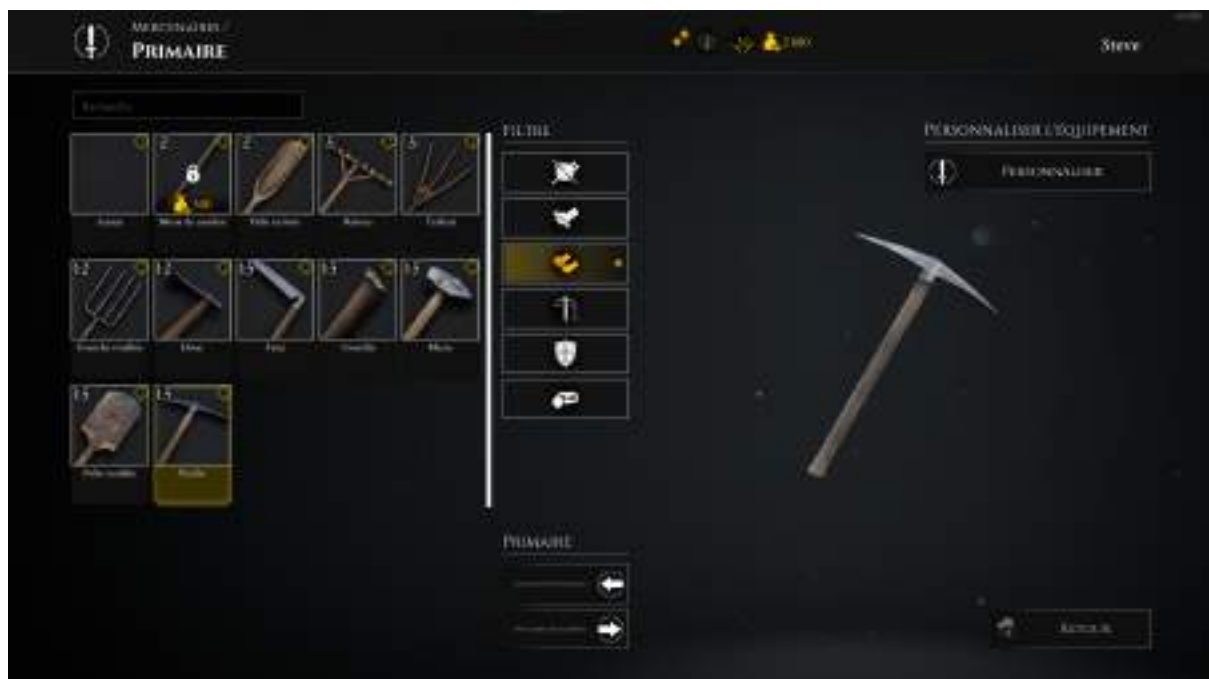
## Le “Armoury”

Le menu “Armoury” n’est clairement pas encore fait, alors voici un exemple de comment je pourrais conceptualiser le menu.

(Chivalry 2)



(Mordhau [NEW])



Les “Settings” :

Les paramètres du jeu :



Les paramètres graphique :





Les paramètres audio :



Les paramètres management key :



Nous avons aussi mis en place des messages d'erreurs indiquant au joueur l'erreur qu'il vient de rencontrer.

Par exemple :





Maintenant nous passons dans la partie de l'interface utilisateur en jeu.

Comme dit au tout début de cette section, le type d'interface Extra-Diégétique.

Quelque chose de minimaliste tout en restant dans le thème de l'époque médiévale.

L'interface n'est toujours pas finie, alors nous allons montrer l'interface actuelle mais aussi des exemples.

Attention à ne pas confondre UI et HUD.

UI (User Interface) : L'interface utilisateur fait référence aux méthodes (contrôle du clavier, contrôle de la souris) et aux interfaces (écran d'inventaire, écran de carte) par lesquelles un utilisateur interagit avec un jeu.

HUD (Head-Up Display) : Dans les jeux vidéo, le HUD (affichage tête haute) ou la barre d'état est la méthode par laquelle les informations sont visuellement relayées au joueur dans le cadre de l'interface utilisateur d'un jeu.



Dans cette capture d'écran nous pouvons voir plusieurs informations.

Tout d'abord, le plus visible, en bas à gauche, c'est quoi ?

Le "*bouclier*", plutôt un blason, est le drapeau de l'équipe que vous êtes actuel, cela permet au joueur de comprendre quelle équipe il appartient.

Juste à côté il y a deux barres, la barre vert c'est votre niveau de vie, la barre jaune c'est votre niveau d'énergie.

L'information de la partie est affichée en haut, avec le nom du mode de jeu est sa description, sur chaque côté il y a soit le nombre de kill (FFA), soit le score des équipes (TDM & CTF).

Comme dit plus haut HUD n'est pas encore fini, mais pour exemple voici un screen de Chivalry 2.





# Univers

Période de l'histoire de l'Occident, située entre l'Antiquité et le Moyen Âge (Ve au XVe siècle).

Le Moyen Âge occidental est traditionnellement situé entre la chute du dernier empereur romain d'Occident (476) et la découverte de l'Amérique (1492), même si ces deux dates sont arbitraires et restent discutables.

La civilisation médiévale se définit par quatre caractéristiques majeures : le morcellement de l'autorité politique et le recul de la notion d'État ; une économie à dominante agricole ; une société cloisonnée entre une noblesse militaire, qui possède la terre, et une classe paysanne asservie ; enfin, un système de pensée fondé sur la foi religieuse et défini par l'Église chrétienne.

## Villelongue-De-La-Salanque :

Villelongue-de-la-Salanque est une ancienne commune médiévale puisqu'on retrouve la trace du nom de « Villa longa » en 934. Le nom Salanque a été joint au nom de la commune au xive siècle et surtout dès le xviiie siècle.

Le lieu est mentionné en 981 dans un précepte du roi Lothaire en faveur de l'abbaye de Saint-Génis-des-Fontaines, qui y possédait un alleu « à Villelongue sur le fleuve Têt ». Par la suite, une famille de Vilallonga semble avoir détenu la seigneurie dès le xie siècle et sans doute jusque dans le courant du xiie siècle.

La commune est construite en colimaçon autour de son église et des fortifications sont apparues au xive siècle.

Un seigneur de Villelongue est présent en 1319. Le majordome du roi de Majorque Pierre de Belcastell reçoit des droits de justice sur Villelongue de la Salanque et son fils François est le premier seigneur dont on a une preuve formelle. Au cours du temps, le village a appartenu à l'Espagne comme en 1375 où il s'était rallié au royaume d'Aragon.

Au xve siècle, la Famille Oms remplace la seigneurie de Villelongue.

Villelongue-de-la-Salanque est occupée par Louis XI en 1477 et par les troupes françaises en 1564.

## Bompas :

La Voie Domitienne traversait le territoire de la commune dans l'Antiquité. Seul témoignage de cette époque, un trésor de monnaies gauloises et romaines a été découvert en 1910 près de l'ancien chemin dit de Charlemagne et comprenant 650 monnaies des Volques Tectosages ainsi que 13 deniers consulaires datant de 139 à 74 av. J.-C. Au <sup>xiii</sup> siècle, il existe une famille de seigneurs de Malpas, avant que le comte de Roussillon Girard II ne lègue la seigneurie à la milice du Temple en 1172. Après la disparition des Templiers, celle-ci devient une possession des Hospitaliers de l'Ordre de Saint-Jean de Jérusalem.

À l'époque du bas Moyen âge, le village est évoqué pour la première fois en 1153, mais sous le nom de Malpas, autrement dit « le mauvais passage ». On suppose que ce nom était dû au fait que le village se trouvait sur la voie antique conduisant de Salses à Ruscino, et que le passage à gué de la Tet y était souvent rendu difficile par les crues. A partir de 1268 (Bonopassu), Malpàs se transforme dans les textes en Bonpàs, autrement dit le mauvais passage est devenu est un bon passage. Sans doute qu'entre-temps on a construit un pont sur la Tet, rendant ainsi le passage effectivement meilleur, mais il peut aussi s'agir d'un simple souci de valorisation du nom.

On a évoqué parfois l'idée de marécages que les templiers auraient asséchés, rendant le lieu meilleur, mais ce n'est qu'une supposition liée à la réputation des templiers, qui furent seigneurs de Bompas. On dit également que ces mêmes templiers auraient débarrassé le « mal pas » des brigands qui y dépouillaient les voyageurs.

Francisé, Mal-Pas devient “Bompas”, définitivement en 1804.

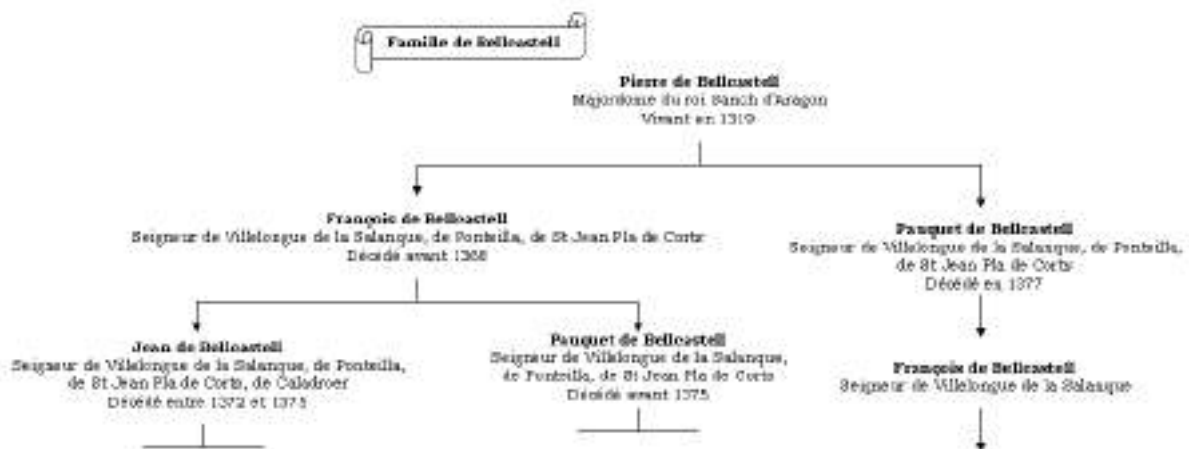
# Personnages

Mixte :

Votre personnage est un personnage mixte pouvant changer d'équipe à tout moment.

Villelongue-De-La-Salanque :

- Roi de Majorque Pierre de Belcastell : Chevalier roussillonnais, il fut choisi par le roi de Majorque Sanch en tant que majordome. En 1319 ce roi lui fit don de plusieurs justices sur Villelongue de la Salanque avec l'obligation de payer annuellement un cens de 30 livres.
- François de Belcastell : Fils de Pierre de Belcastell, il a le titre de seigneur de Villelongue de la Salanque. Il acquit en 1353 un créance sur Ponteilla de Pierre de Fuster.





## Bompas :

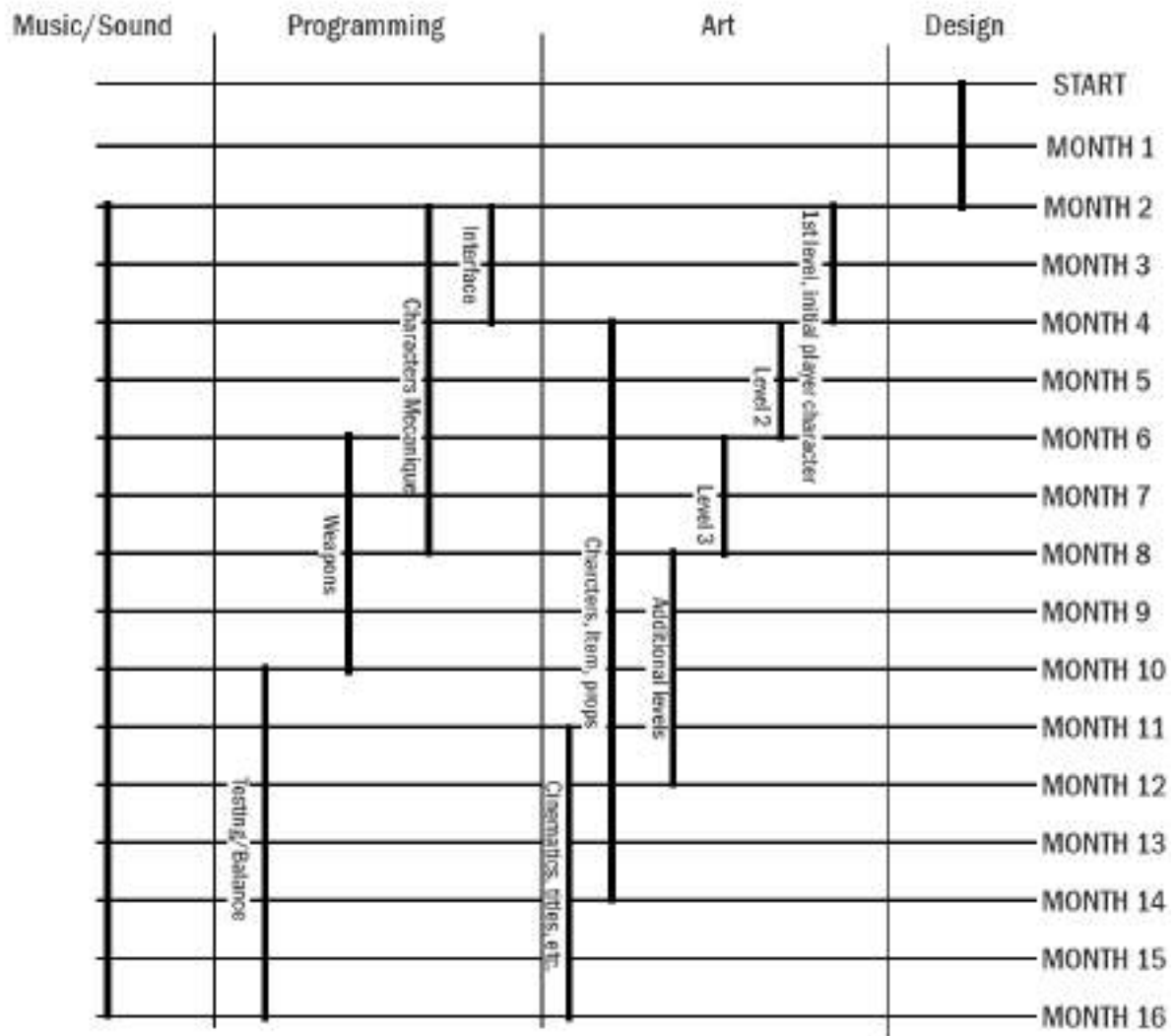
- Girard II de Roussillon : Girard II ou Guinard II, né à une date inconnue et mort le 4 juillet 1172, est le dernier comte de Roussillon indépendant en 1164.
- Gausfred III de Roussillon : il meurt sans héritiers et lègue ses biens à Alphonse II d'Aragon.
- Alphonse II (roi d'Aragon) : Né à Huesca ou à Sant Pere de Vilamajor, entre le 1er et le 25 mars 1157, et mort le 25 avril 1196 à Perpignan, fut roi d'Aragon et comte de Ribagorce de 1164 à 1196 sous le nom d'Alphonse II.

# Points forts & faibles

Point fort	Point faible
Grande map (de grands champs de bataille).	Apprentissage un peu trop long.
Système de combat modulable et temps réel.	Sentiment de vide (Si aucun joueur présent).
Une vraie histoire (reconstitution historique).	
Menu très minimaliste pour une meilleure immersion.	

# Planning

Le calendrier de développement initial se déroule comme suit :



# REFS

Histoire :

Villelongue-de-la-Salanque :

Wiki VDS : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Villelongue-de-la-Salanque>

Roi de Majorque Pierre de Bellcastell :

<https://www.les-pyrenees-orientales.com/Thematiques/Familles/FamilleBellcastell.php>

Abbaye de Saint-Génis-des-Fontaines :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Abbaye\\_de\\_Saint-Génis-des-Fontaines](https://fr.wikipedia.org/wiki/Abbaye_de_Saint-Génis-des-Fontaines)

L'EGLISE SAINT MARCEL :

<https://communaute-de-paroisses.fr/villelongue/>

Histoire :

<https://www.les-pyrenees-orientales.com/Villages/VillelongueDeLaSalanque.php>

**Bompas :**

Wiki : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Bompas\\_\(Pyrénées-Orientales\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Bompas_(Pyrénées-Orientales))

**Gausfred III de Roussillon :**

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Gausfred\\_III\\_de\\_Roussillon](https://fr.wikipedia.org/wiki/Gausfred_III_de_Roussillon)

**Girard II de Roussillon :**

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Girard\\_II\\_de\\_Roussillon](https://fr.wikipedia.org/wiki/Girard_II_de_Roussillon)

**Alphonse II (roi d'Aragon) :**

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Alphonse\\_II\\_\(roi\\_d%27Aragon\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Alphonse_II_(roi_d%27Aragon))

**Église Saint-Étienne à Bompas :**

[https://eglise-info.com/ville/bompas\\_66430/](https://eglise-info.com/ville/bompas_66430/)

**Histoire :** <https://bompas.fr/histoire-patrimoine/>

Les références :







## Les références environnements :























