

Projet Flash
Allouard Olivier GD1B

CODEx

Game Design Document

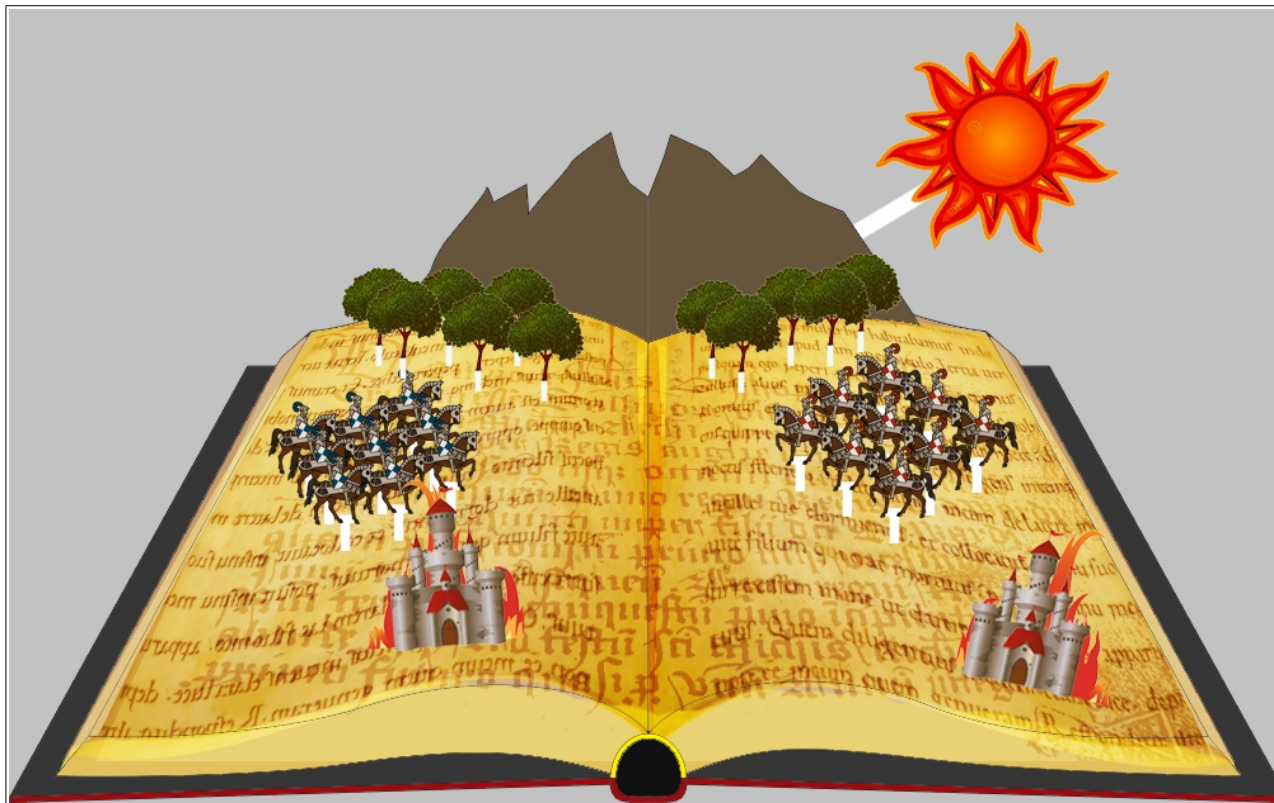


Table des matières

Index des Révisions.....	3
1) Carte d'identité du jeu.....	4
2) Cahier des charges du client.....	5
3) Synopsis.....	6
4) Key Feature.....	7
5) Caméra.....	8
6) Personnage et entités contrôlées.....	9
7) Leveling.....	9
8) Contrôleur.....	10
9) Flow Chart global: 3 gameplays différents.....	11
9.1) Flow Chart Général.....	11
9.2) Gameplay de la carte du monde.....	12
9.4) Gameplay des guerres.....	13
9.3) Gameplay des duels.....	14
10) Classes de personnages.....	15
Classe: Général.....	15
Classe: Prêtre.....	15
Classe: Assassin.....	15
Classe: Mage.....	15
11) Inventaire et Équipement.....	16
Consommables :.....	16
Armes:.....	16
Armures:.....	17
Accessoires:.....	18
12) Niveaux, chemins critiques et courbes de difficulté.....	19
Chemins Critiques:.....	20

Index des Révisions

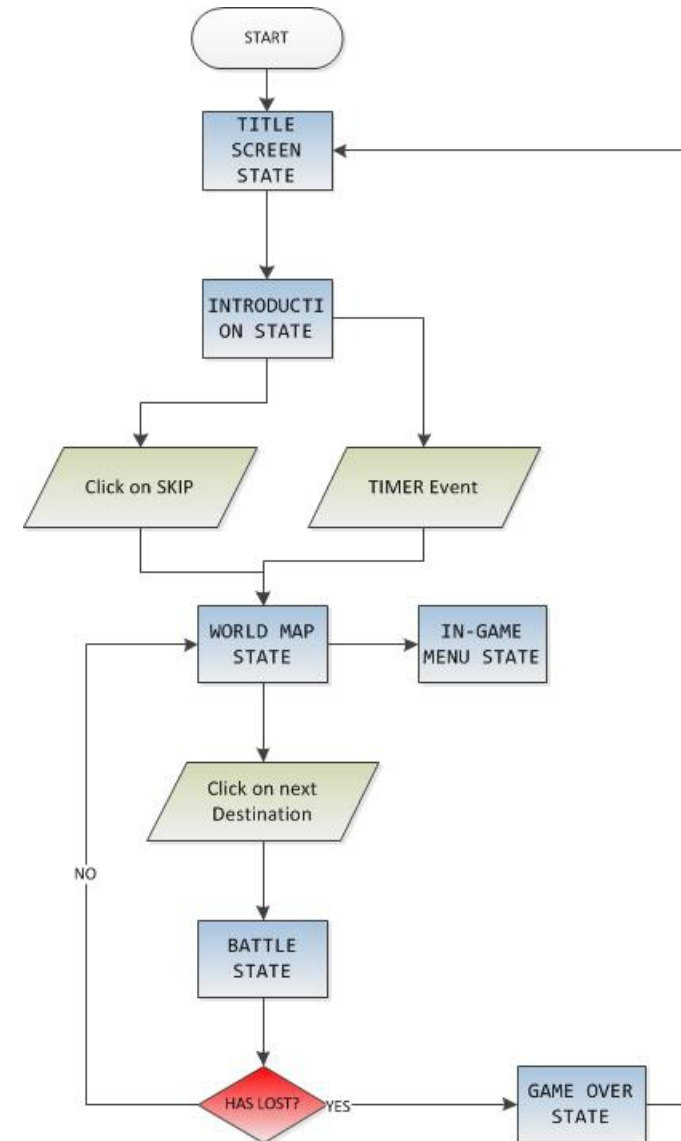
Version	Date	Rédacteur	Objet
0.1	19/10/2013	Olivier	Premier Jet
0.1	23/10/2013	Olivier	Passage du format de page en mode paysage Suppression de textes dispensables Ajouts de flow charts manquants
0.1	24/10/2013	Olivier	Ajout des Accessoires Ajout du chapitre Leveling
0.1	25/10/2013	Olivier	Ajout des courbes de difficultés et des chemins critiques
0.2	05/11/2013	Olivier	Les états In-Game Menu, Load Menu et Option Menu sont enlevés => modification du Flow Chart principal De simples éléments d'interface les remplacent dans certains cas.
0.3	25/11/2013	Olivier	Changement de l'organisation de l'écran World Map et de la carte du monde (l'enchaînement des villes est conservé)
0.4	10/12/2013	Olivier	Les barres d'initiatives sont supprimées.

1) Carte d'identité du jeu

Nom :	Codex
Genre :	RPG tour par tour
Plateforme :	Web (flash player)
Cible :	Adultes, plus orientés gamer que casual.
Durée approximative :	2 heures.

2) Cahier des charges du client

- Genre du jeu : RPG tour par tour
- Key Feature : à la discrétion du GD



3) Synopsis

Le jeu raconte la lutte d'un jeune seigneur qui prend la tête d'une armée pour se révolter contre son roi qui a tenté d'exterminer son clan.

L'histoire est racontée par un barde qui a suivi la résistance héroïque du seigneur. Le jeu est raconté sous forme de flash back par le barde qui ne dit jamais comment s'est terminée la révolte. Le dénouement est connu du joueur soit lors de la victoire finale, soit lors de l'écran de game over.

Le clan du héros: le clan Ko Oken (gardiens en japonais) protège le roi du royaume depuis des générations grâce à un artefact magique nommé le Codex. Le Codex rassemble tout le savoir humain et permet au clan de former les meilleurs hommes aptes à servir le royaume dans tous les domaines (stratégie, magie, médecine, science, commerce ...).

Le conseiller du roi, jaloux de la puissance de l'artefact, le convainc que les Ko Oken veulent le détrôner.

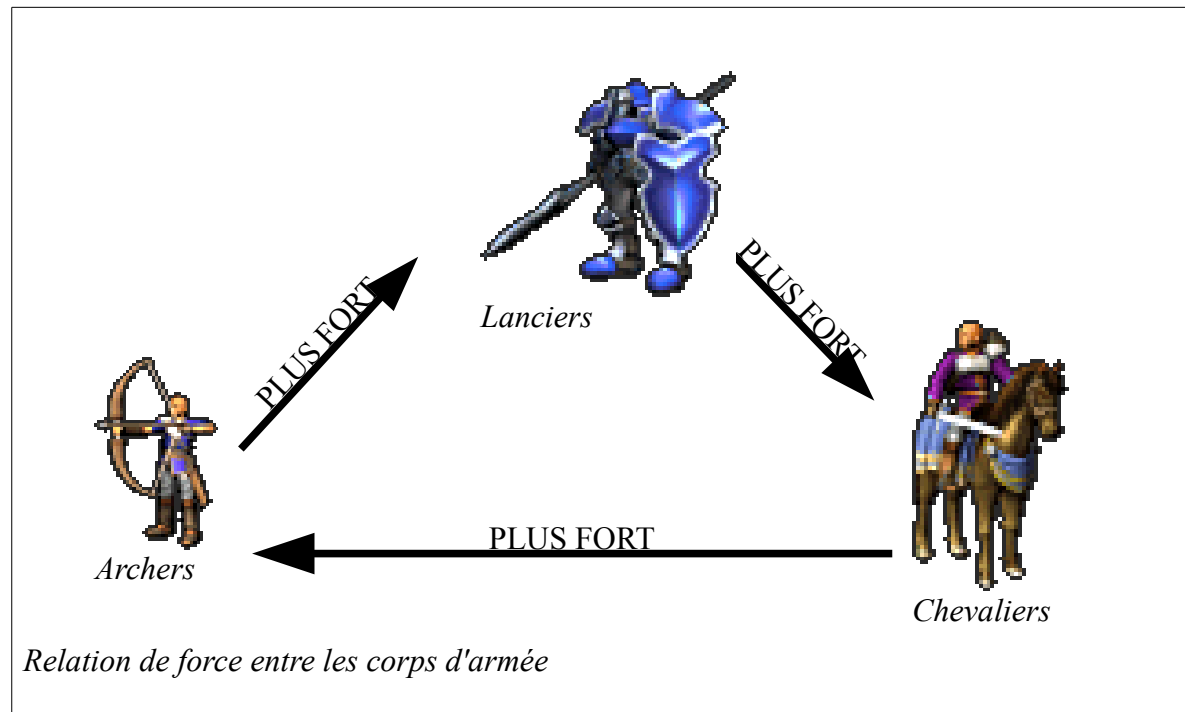
A la tête de ses armées, le roi rase alors le village du héros. Cependant, quelques personnes, dont le héros, parviennent à s'enfuir et ensemble, ils décident de se venger de la couronne. Commence alors une longue campagne de guerre civile.

La fin de la guerre sera marquée par l'affrontement entre le héros et le conseiller transformé en monstre par l'absorption de toute la connaissance humaine contenue dans le Codex.

En cas de game over, le barde racontera l'histoire par acte de rébellion contre le pouvoir toujours en place, en cas de victoire, l'histoire du barde glorifiera le nouveau roi en place : le héros.

4) Key Feature

- Affrontement d'armées → Dimension Tactique.
- Fonctionnement au tour par tour (ou par rounds).
- 3 corps d'armées : Lanciers, Archers et Chevaliers.
- Choix d'un corps d'armée à chaque round de combat.
- Mécanique du « Pierre, Feuille, Ciseaux » : Chaque corps est fort contre un autre et faible contre le dernier.
- Action supplémentaire du général et d'un de ses lieutenants à chaque round pour ajouter de la profondeur au gameplay.

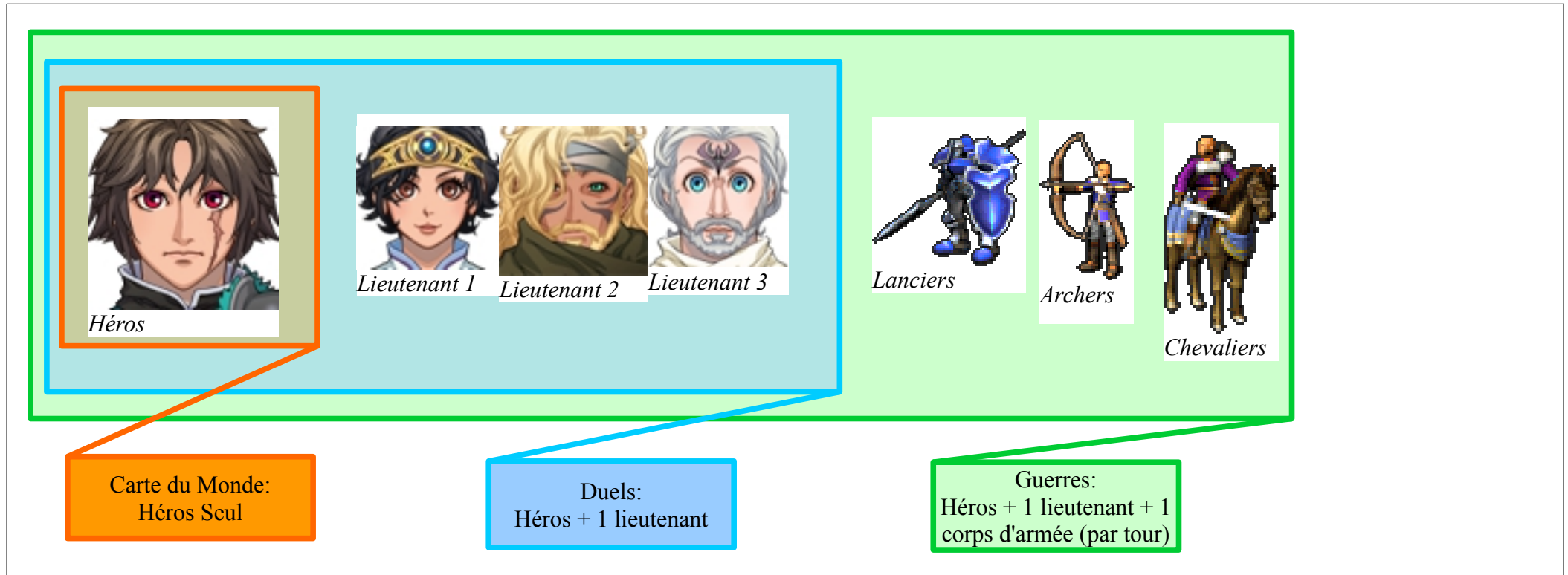


5) Caméra

La caméra est toujours en plan fixe et en 2D, quel que soit le gameplay.



6) Personnage et entités contrôlées



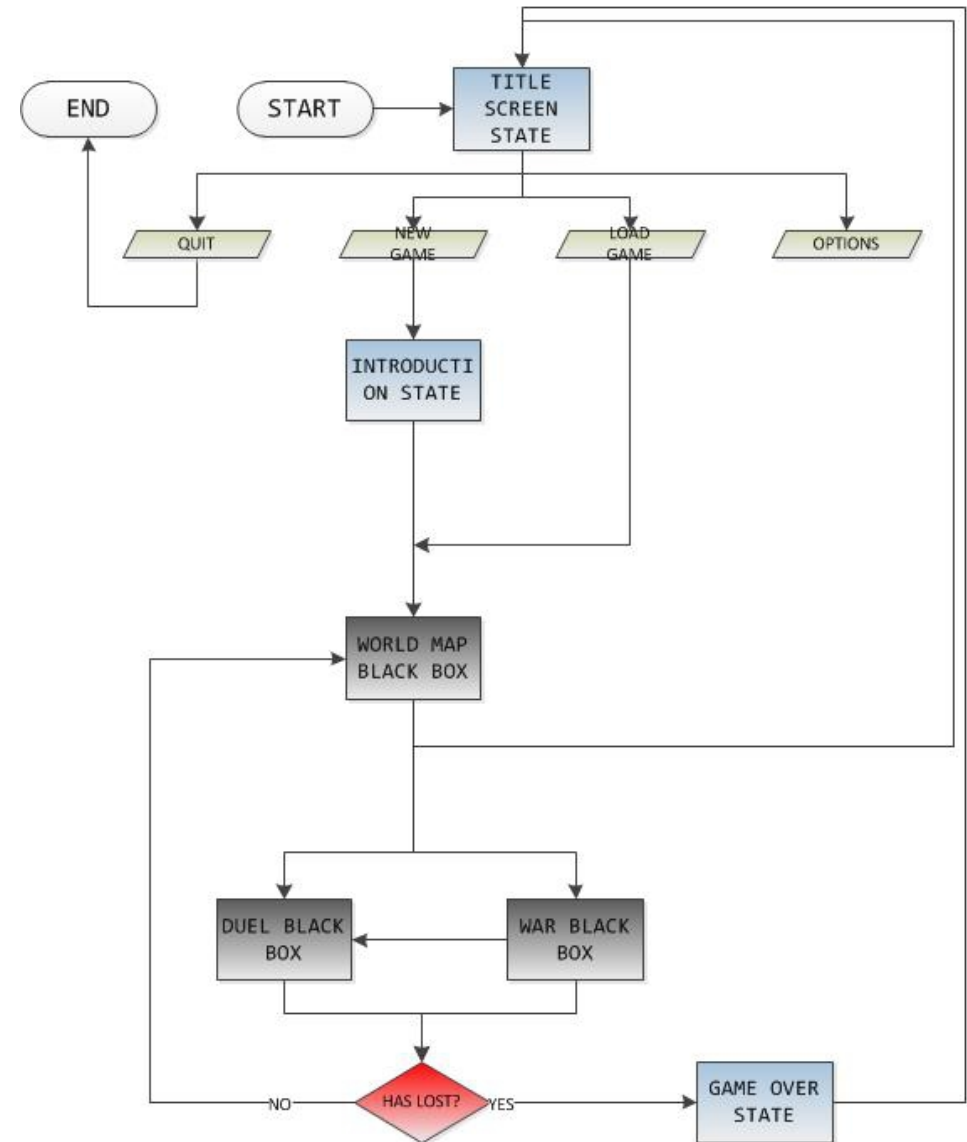
7) Leveling

Dans Codex, le leveling est très limité.

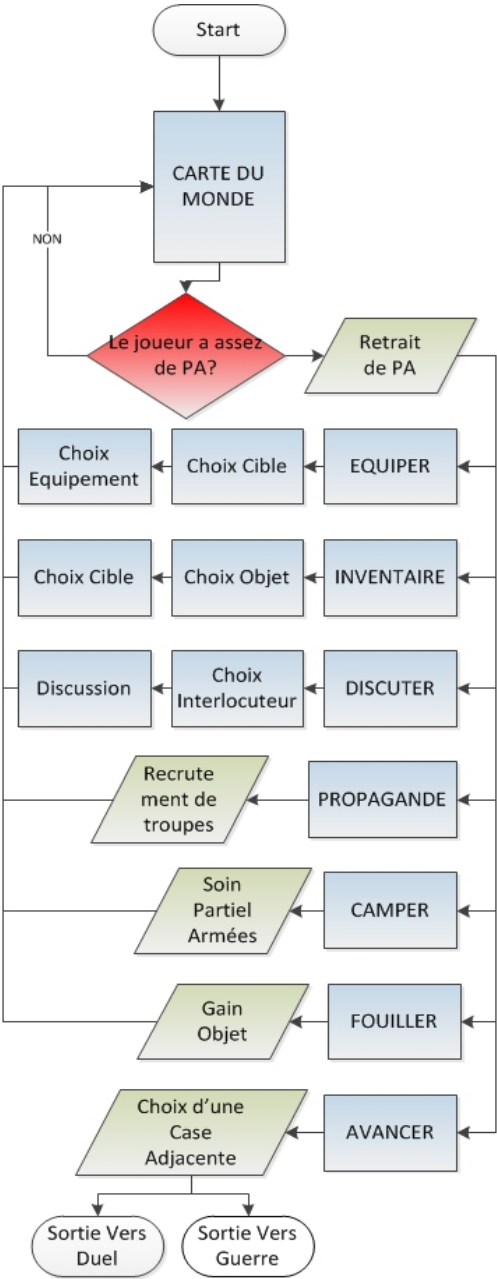
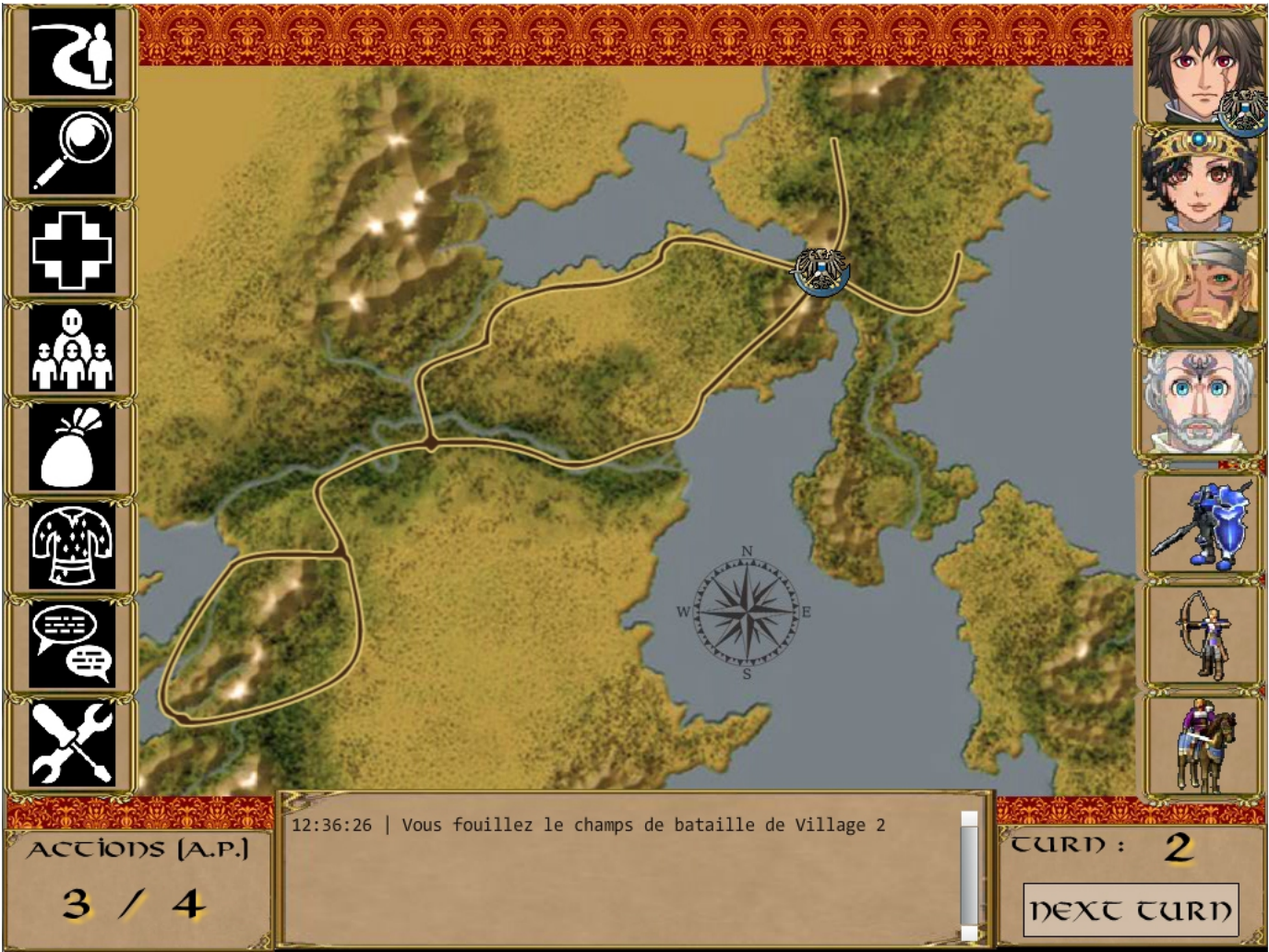
- Gain d'un niveau par le général et par le lieutenant choisi après chaque phase de gameplay de guerre
- Pas de gain d'or
- Gain d'objet possible uniquement en fouillant les champs de bataille après les guerres

9) Flow Chart global: 3 gameplays différents

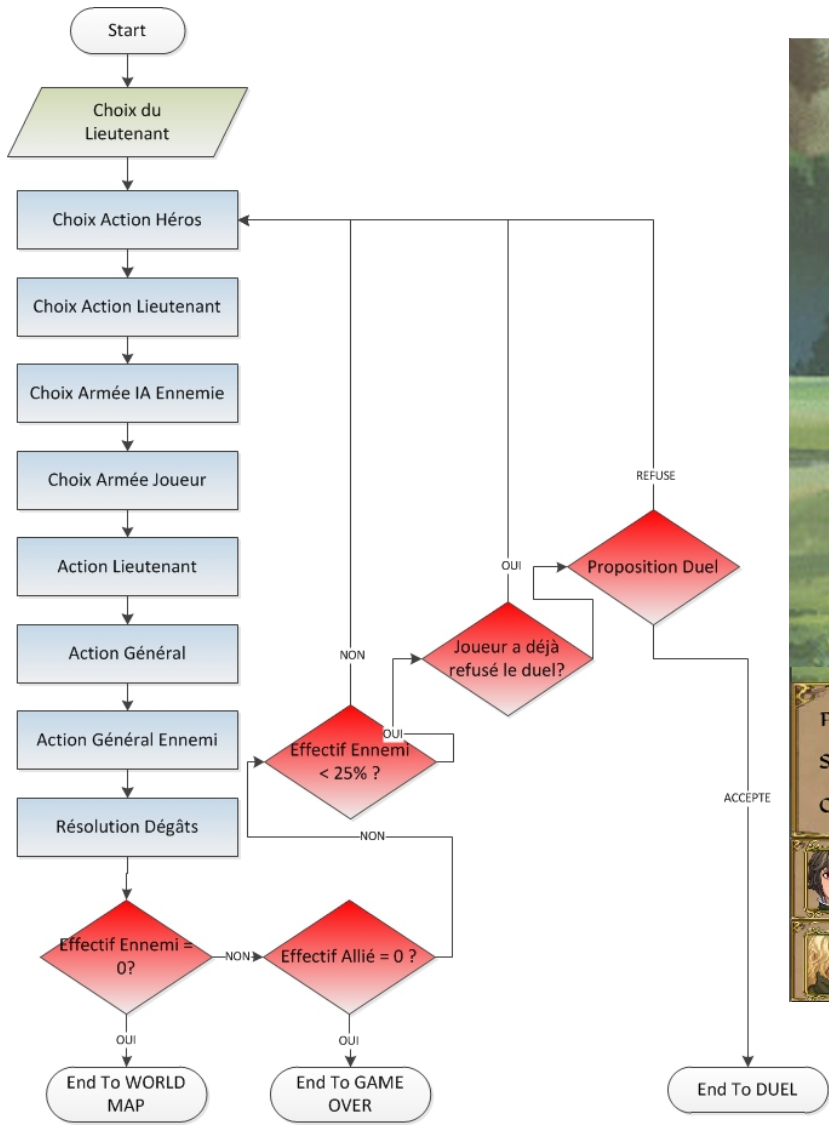
9.1) Flow Chart Général



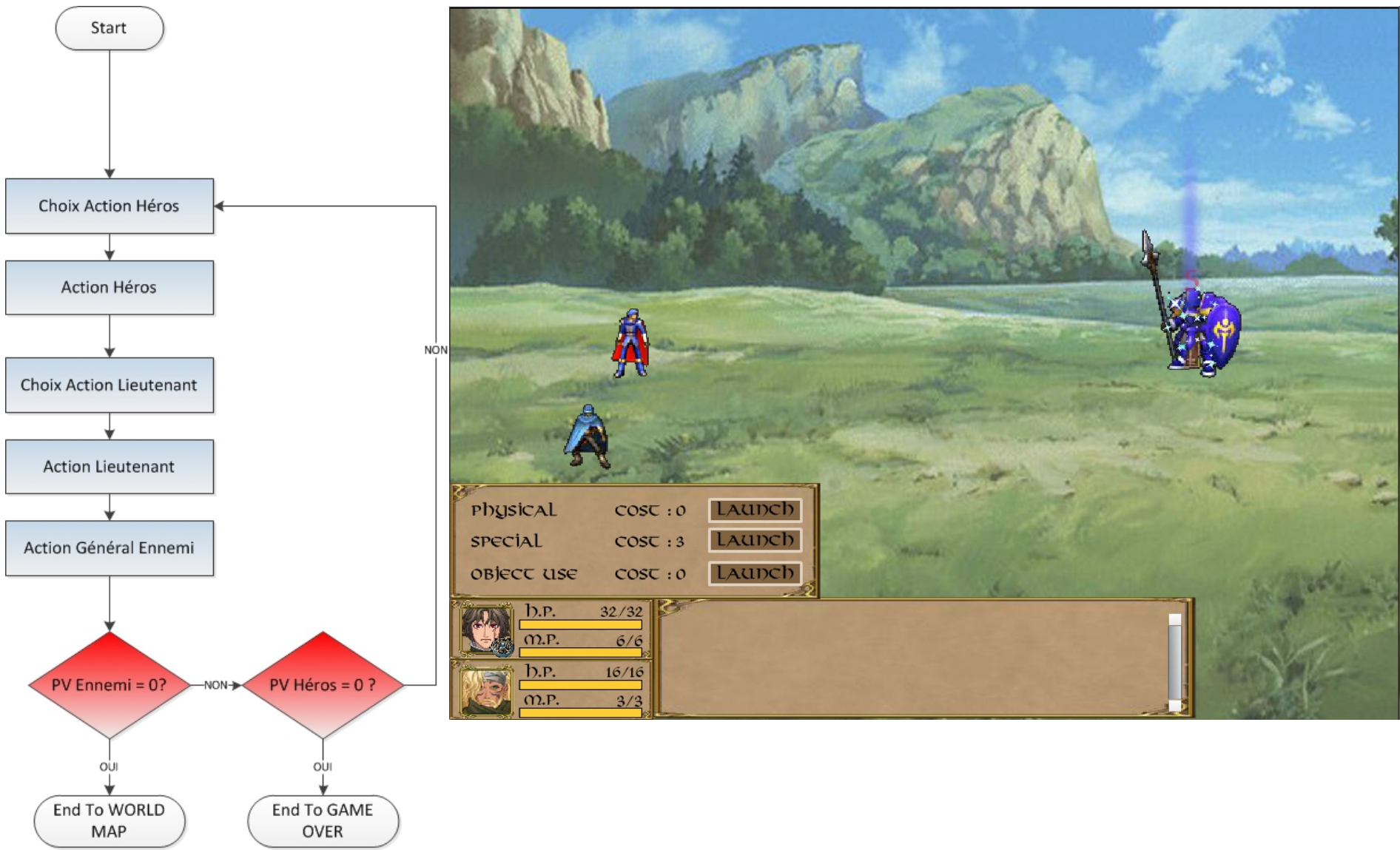
9.2) Gameplay de la carte du monde



9.4) Gameplay des guerres



9.3) *Gameplay des duels*



10) Classes de personnages

Nom: Héros



- **Vie:** 8 * Constitution
- **Mana:** 3 * Intelligence

Caractéristiques:

- **Force:** 3 * Niveau
- **Constitution:** 4 * Niveau
- **Intelligence:** 2 * Niveau
- **Volonté :** 2 * Niveau
- **Charisme:** 3 * Niveau

Capacités en Guerre:

- **Combattre avec les troupes:**
Force Armée += Force
Général (prend des dégâts)
- **Haranguer les troupes:**
Force Armée += Charisme
Général

Capacités en Duel:

- **Attaquer:** Dégâts = Force
- **Technique Spéciale:** Dégâts = Force + 1,5* Volonté
- **Objet:** Utiliser Consommable

Nom: Lt1



- **Vie:** 3 * Constitution
- **Mana:** 8 * Intelligence

Caractéristiques:

- **Force:** 3 * Niveau
- **Constitution:** 4 * Niveau
- **Intelligence:** 2 * Niveau
- **Volonté :** 2 * Niveau

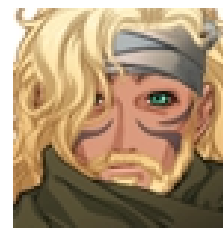
Capacités en Guerre:

- **Combattre avec les troupes:**
Force Armée += Volonté
Lieutenant (prend des dégâts)
- **Soigner les troupes:**
Effectif += 10 * Volonté
Lieutenant

Capacités en Duel:

- **Attaquer:** Dégâts = Force
- **Soin :** PV Général += 10 * Volonté

Nom: Lt2



- **Vie:** 8 * Constitution
- **Mana:** 3 * Intelligence

Caractéristiques:

- **Force:** 3 * Niveau
- **Constitution:** 4 * Niveau
- **Intelligence:** 2 * Niveau
- **Volonté :** 2 * Niveau

Capacités en Guerre:

- **Combattre avec les troupes:**
Force Armée += Force
Lieutenant (prend des dégâts)
- **Assassinat:**
PV général adverse -= Force
Lieutenant

Capacités en Duel:

- **Attaquer:** Dégâts = Force
- **Protection:** Encaisse les dégâts de la prochaine attaque à la place du général

Nom: Lt3



- **Vie:** 3 * Constitution
- **Mana:** 8 * Intelligence

Caractéristiques:

- **Force:** 3 * Niveau
- **Constitution:** 4 * Niveau
- **Intelligence:** 2 * Niveau
- **Volonté :** 2 * Niveau

Capacités en Guerre:



- **Combattre avec les troupes:**
Force Armée += Volonté
Lieutenant (prend des dégâts)
- **Magie:**
Effectif armée ennemie -= Volonté Lieutenant

Capacités en Duel:

- **Attaquer:** Dégâts = Force
- **Magie:** Dégâts = Volonté

11) Inventaire et Équipement

Consommables :

<p>Potion de Vie</p>  <p>Effets: Ajoute 250 PV à un personnage</p>	<p>Potion de Mana</p>  <p>Effets: Ajoute 100 PM à un personnage</p>
---	--

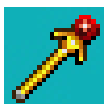
Armes:

<p>Epée 1</p>  <p>Réservée à: Général Effets: Ajoute 10 de Force</p>	<p>Epée 2</p>  <p>Réservée à: Général Effets: Ajoute 30 de Force</p>	<p>Epée 3</p>  <p>Réservée à: Général Effets: Ajoute 100 de Force</p>	<p>Epée 4</p>  <p>Réservée à: Général Effets: Ajoute 150 de Force</p>	<p>Epée 5</p>  <p>Réservée à: Général Effets: Ajoute 255 de Force</p>
<p>Dague 1</p>  <p>Réservée à: Assassin Effets: Ajoute 10 de Force</p>	<p>Dague 1</p>  <p>Réservée à: Assassin Effets: Ajoute 30 de Force</p>	<p>Dague 4</p>  <p>Réservée à: Assassin Effets: Ajoute 100 de Force</p>	<p>Dague 4</p>  <p>Réservée à: Assassin Effets: Ajoute 150 de Force</p>	<p>Dague 4</p>  <p>Réservée à: Assassin Effets: Ajoute 255 de Force</p>



Sceptre 1

Réservée à:
Prêtre
Effets:
Ajoute 10 de Volonté



Sceptre 2

Réservée à:
Prêtre
Effets:
Ajoute 30 de Volonté



Sceptre 3

Réservée à:
Prêtre
Effets:
Ajoute 100 de Volonté



Sceptre 4

Réservée à:
Prêtre
Effets:
Ajoute 150 de Volonté



Sceptre 5

Réservée à:
Prêtre
Effets:
Ajoute 255 de Volonté



Grimoire 1

Réservée à:
Mage
Effets:
Ajoute 10 de Volonté



Grimoire 2

Réservée à:
Mage
Effets:
Ajoute 30 de Volonté



Grimoire 3

Réservée à:
Mage
Effets:
Ajoute 100 de Volonté



Grimoire 4

Réservée à:
Mage
Effets:
Ajoute 150 de Volonté



Grimoire 5

Réservée à:
Mage
Effets:
Ajoute 255 de Volonté

Armures:



Armure 1

Effets:
Ajoute 10 de Constitution



Armure 2

Effets:
Ajoute 50 de Constitution



Armure 3

Effets:
Ajoute 100 de Constitution

Accessoires:

Accessoire 1



Effets:
Ajoute 10 de Force

Accessoire 2



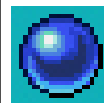
Effets:
Ajoute 10 de Constitution

Accessoire 3



Effets:
Ajoute 10 de Intelligence

Accessoire 4



Réservée à:
Mage
Effets:
Ajoute 10 de Volonté

Accessoire 5



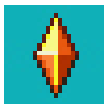
Réservée à:
Général
Effets:
Ajoute 10 de Charisme

Accessoire 6



Effets:
Ajoute 20 de Force

Accessoire 7



Effets:
Ajoute 20 de Constitution

Accessoire 8



Effets:
Ajoute 20 de Intelligence

Accessoire 9



Effets:
Ajoute 20 de Volonté

Accessoire 10



Réservée à:
Général
Effets:
Ajoute 20 de Charisme

Accessoire 11



Effets:
Ajoute 30 de Force

Accessoire 12



Effets:
Ajoute 30 de Constitution

Accessoire 13



Effets:
Ajoute 30 de Intelligence

Accessoire 14



Effets:
Ajoute 30 de Volonté

Accessoire 15



Réservée à:
Général
Effets:
Ajoute 30 de Charisme

12) Niveaux, chemins critiques et courbes de difficulté

Ville 14 NIVEAU CRITIQUE

Effectifs: L = 800 C= 900 A= 800
Objets: Épée 4, Armure 3, Potion Vie
Propagande: L = 10 , C = 30, A = 10

Ville 11 NIVEAU CRITIQUE

Effectifs: L = 300 C= 300 A= 300
Objets: Épée 4, Armure 3, Potion Vie
Propagande: L = 10 , C = 30, A = 10

Ville 12

Effectifs: L = 350 C= 200 A= 400
Objets: Épée 4, Armure 3, Potion Vie
Propagande: L = 10 , C = 30, A = 10

Ville 8

Effectifs: L = 200 C= 150 A= 200
Objets: Épée 5, Armure 3, Potion Vie
Propagande: L = 60 , C = 100, A = 80

Ville 7

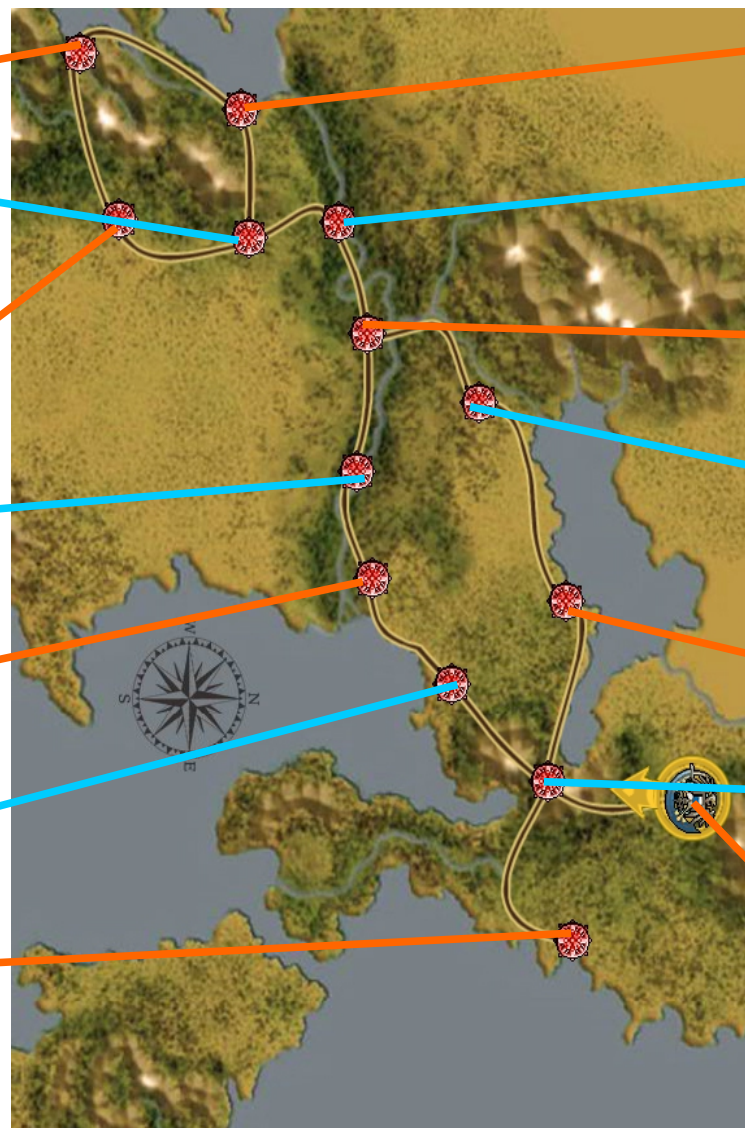
Effectifs: L = 200 C= 50 A= 120
Objets: Grimoire 2, Armure 2, Potion Vie
Propagande: L = 10 , C = 10, A = 10

Ville 5

Effectifs: L = 80 C= 200 A= 30
Objets: Dague 2, Armure 1, Potion Mana
Propagande: L = 20 , C = 30, A = 20

Ville 3

Effectifs: L = 400 C= 200 A= 200
Objets: Dague 5, Armure 2, Potion Vie
Propagande: L = 50 , C = 30, A = 50



Ville 13

Effectifs: L = 400 C= 300 A= 430
Objets: Épée 4, Armure 3, Potion Vie
Propagande: L = 10 , C = 30, A = 10

Ville 10

Effectifs: L = 250 C= 300 A= 200
Objets: Épée 4, Armure 3, Potion Vie
Propagande: L = 10 , C = 30, A = 10

Ville 9 NIVEAU CRITIQUE

Effectifs: L = 200 C= 190 A= 250
Objets: Épée 4, Armure 3, Potion Vie
Propagande: L = 10 , C = 30, A = 10

Ville 6

Effectifs: L = 500 C= 500 A= 500
Objets: Épée 5, Armure 3, Potion Vie
Propagande: L = 60 , C = 100, A = 80

Ville 4

Effectifs: L = 200 C= 50 A= 120
Objets: Grimoire 2, Armure 2, Potion Vie
Propagande: L = 10 , C = 10, A = 10

Ville 2

NIVEAU CRITIQUE
Effectifs: L = 80 C= 200 A= 30
Objets: Dague 2, Armure 1, Potion Mana

Ville 1 : Village Ko Oken

Effectifs: L = 0 C= 0 A= 0
Objets: Épée 2, Armure 1, Potion Vie
Propagande: L = 50 , C = 30, A = 50

Chemins Critiques:

