

GDD

Personnage Principal : Sam

- Petite cinématique au lancement. On le fait rentrer dans un bar, sortir du bar bourré. Puis il rentre dans son vaisseau. Il décolle dans l'espace. continu dans ceinture d'asteroid où il casse son module d'hyperespace.

(prologue en cinématique : Un samedi soir de juin 2074, un jeune ingénieur sort avec son vaisseau spatial personnel pour aller retrouver des amis dans un bar situé sur une planète éloignée. Au cours de la soirée, la bande d'amis, en recherche de sensations fortes et alcoolisés, décident d'effectuer une virée dans un champ d'astéroïdes... Le lendemain, en rentrant chez lui, le jeune homme se rend compte de son erreur de la veille, et constate avec effroi la dégradation du module de (?) de son vaisseau. Il entame alors un périple seul au fin fond de l'espace, dans l'espoir de trouver un endroit dans lequel il pourrait réparer son vaisseau.)

- Le lendemain, tutoriel dans le vaisseau (avant de se rendre compte de la panne du module d'hyperespace) pour apprendre à utiliser la table de craft. Sam veut se faire un burger.
 - Ouvrir un inventaire (coffre/frigo)
 - se déplacer
 - récupérer des objets (ça les mets dans l'inventaire)
 - Crafter
 - Mettre la touche près de l'objet avec lequel on veut interagir (Y, A, B) ...
- Après le tuto, une nouvelle cinématique atterrissage. Sam atterrit sur une nouvelle planète.
- L'IA du vaisseau lui donne des indications pour trouver de quoi crafter un module de transport pour l'IA. ça permet d'avoir une suite au tuto et de ne pas perdre le joueur.
- L'exploration dans la grotte permet au joueur d'apprendre à combattre (deuxième tuto)
- Il retourne au vaisseau, il crafte le module de l'IA
- l'IA : " J'ai scanné toute la planète : il y a de quoi réparer le vaisseau + forme de vie intelligente. Nous devrions aller vers ces formes de vie pour voir si on peut en tirer quelque chose"
- petit chemin, première phase d'exploration dans une zone facile. Arrivée à l'entrée du village.

- On ne peut pas rentrer dans le village. On se fait recalcr une première fois. IA : "Peut être qu'en leur apportant quelque chose d'utile, ils accepteraient de nous laisser passer".
- On doit leur apporter un objet banal du vaisseau (lampe torche, ...)
- On arrive à la ferme. On indique aux villageois qu'on veut manger. Le villageois nous donne l'endroit où trouver de la bouffe. On passe dans les champs, il est possible de voler les paysans. Si on vole, l'IA nous met en garde.
-
- Objet de quête différent des autres objets
- Système d'offrande si tu es un bon "dieu". Le karma négatif supprime les offrandes.
- Le karma négatif ne doit pas être trop restrictif. Plus d'ennemis dans les niveaux/grottes.
- Bouffe pour heal (d'où le tuto au début)
- La barre de vie prend la forme de plusieurs coeurs (à la zelda)
- Blocage des zones futures avec des obstacles
- Dès le début, on a la liste des objets nécessaire pour réparer le vaisseau
- Le problème est de savoir où trouver ces objets.
- L'IA est un peu la conscience de Sam, pour le gameplay "karma".
- Elle permet également de diriger Sam si ce dernier est perdu
-
- Système d'automatisation des ressources de base (bouffe, ...)
-

- **Listes des objets :**

***ÉPÉE LASER : Uranium x12 au lieu de x3**

Objet	Ressource 1	Ressource 2	Ressource 3	Ressource 4
Epée bronze	Bronze X4	Bois X1		
Epée fer	Fer X4	Bois X1		
Epée laser	Uranium X3	Fer X2	Bronze(x1)	
Arc + flèches	Bois X4	Silex X3		
Pistolet + balles	Fer X2	Poudre X4		
Pain	Blé(x2)			
Burger	Pain(x1)	Tomate(x1)	Viande(x1)	
Module de l'IA	Bronze X4	Emeraude X1		
Moteur HyperEspace	Cuivre X3	Bauxite X3	Platine X3	Joyau d'energie X1
Scie	Silex X4	Bois X3		
Pioche	Fer X4	Bois X3		
Moteur bateau	Petrole X5	Fer X3		

- - Objets de quêtes (dans un inventaire un peu à part)
 - lampe torche
 - une prothèse (lootable sur le boss orc de la forêt)
 -
 - Consommables (système de satiété/cooldown pour les consommables)

- pommes (dans les arbres sauf dans caverne et montagne)
- burger : pain, tomate, viande
- pain (blé présent un peu partout sauf dans la caverne et la montagne)
- tomate (offrandes uniquement + ferme mais nique le karma)
- viande (lootable sur les mobs animaux)
- eau
- Equipements
 - bâton en bois
 - 3 dgt
 - épée (différents mat, il y en aura 3)
 - bronze (5 dgt)
 - fer (8 dgt)
 - épée laser (15 dgt)
 - arc (4 dgt)
 - pistolet (10 dgt)
 - pour l'instant pas d'armure
 -
- Ressources
 - Métaux, bijoux
 - Végétaux (blé, tomates, salades, maïs, ...)
 - parties de monstre (os, peau, cuir,...)

Blocage des zones

- Énorme rocher
- Arbres + branchages
- pont cassé
- île du tonnerre avec le trône du tonnerre + nalak (il faut un bateau)
- **Thème des lieux**
 - forêt
 - montagne
 - île/mer (+ ruines)
 - caverne du début
- **Liste des pièges/interactions avec l'environnement/événements**
 - avalanche de rochers dans les montagnes
 - zone "embrumée" où la vision est réduite (tempête de neige ou brouillard)

4 niveaux/donjons en tout

3 bloquées dès le début

sur l'île on trouve un objet appartenant aux villageois, du coup ils nous échange ça avec le dernier matériau

Ou on peut leur voler

Ou on peut tous les tuer et choper la pierre

boss à la fin de chaque

la toute première est la zone qui nous permet de craft le module de l'IA

Objets

IA du vaisseau qui lui parle. Avec un petit module

- Cycle jour nuit
 - lit dans le vaisseau pour faire accélérer le temps
 - nuit : plus de mob que le jours et pas les mêmes
 - certaines zones accessibles que la nuit (pour le premier accès)
 - pas de pnj dans le village la nuit (ou pas les mêmes)
- Pour le craft, on a la liste des objets qu'on peut crafter avec les ressources nécessaires.
- Liste des PNJ
 - 2 gardes
 - 1 fermier
 - 1 leader
 - 1 prêtre
- Karma
 - -10 à 10 : neutre
 - -50 à -10 : redouté
 - -100 à -50 : haï
 - 10 à 50 : aimé -> début des offrandes
 - 50 à 100 vénéré -> beaucoup d'offrandes de meilleur qualité
- Événements qui modifient le karma (-100 à 100)
 - Entité qui laisse passer le joueur si on nique les villageois (on pisse dans la maison du chef -> mauvais karma -20) ou le vaincre et il te maudit(ça fait pas baisser le karma mais vous êtes maudit pour la zone (jusqu'à l'avoir finis 1 fois)) -----> dans la dernière zone, la zone de l'île.
 - achever le mec blessé (karma négatif -25 + item rare) ou l'aider (karma positif seulement +30). Il se trouve dans la montagne. On y accède grâce à la pioche.

- taper les poules -1 par coup
- voler les pommes du verger (cf première entrée dans le village) -3 par pomme
- accomplissement de quêtes secondaires (prothèse +20, réparer une structure du village +30, ...)
- donner de la nourriture au mendiant (+5 karma)
- le karma sera indiqué via un visage évolutif, le joueur ne pourra donc pas “calculer” son karma

- Événement de fin :

La dernière pierre/ressource se trouve dans le village. Dans la dernière zone on trouve une ressource pour craft un objet qui te donne accès à la pierre du village. Si on vole la pierre; on doit vaincre le chef du village qui nous empêche de passer. Sinon on peut tuer le boss de la dernière zone, ce qui nous donne un item à échanger contre la pierre.

- Cinématique de fin :

- après avoir tué le boss de l'île
 - Haï: impossible à faire (les villageois ne vous donne pas accès au village pour échanger l'objet, il faut faire l'autre fin)
 - Redouté : Sam tente de rentrer sur Terre mais se crash sur un
 - Neutre : Sam rentre sur Terre avec son vaisseau sans encombre
 - Aimé : Sam rentre sur Terre avec son vaisseau sans encombre, mais ramène avec lui une offrande des villageois assez importante
 - Vénéré : Sam décide de rester sur la planète. Les autochtones l'ont élu comme chef
- après avoir tué le chef
 - peu importe le karma: Sam se barre de la planète avec son vaisseau et se crash sur une autre planète.

- Caverne tuto

- Ennemis
 - chauve-souris
 - mini-Boss chauve souris V2
- Si Sam veut aller ailleurs que dans la caverne, une cinématique se lance et il se ravise en se disant qu'il ne devrait pas aller par là sans module d'IA
- Ressources :
 - bronze (pour faire l'épée en bronze)
- Ressource/items de quête:
 - émeraude (à la fin)

- Forêt

- Ennemis :
 - sanglier (attaque : charge)
 - serpent

- mob/monstre style orc
 - Boss (Orc plus gros)
 - Ressources
 - silex
 - bois
 - Ressource/items de quête:
 - prothèse lootable sur un orc spécial (pour la quête secondaire)
 - cuivre (pour le moteur vaisseau)
 - On trouve de quoi faire une scie. La zone de montagne est bloquée par des branchages/arbres bloquant la voie. La scie permet d'accéder à cette zone.
- Montagne
 - Ennemis :
 - Ours
 - rapace/aigle
 - yeti
 - harpie
 - Boss (chef des yeti)
 - Ressources:
 - fer
 - Ressource/items de quête:
 - bauxite (aluminium -> pour le moteur du vaisseau)
 - On trouve du fer crafter une pioche capable de débloquent le chemin du niveau 2 de la caverne.
- Caverne (2eme partie)
 - Ennemis
 - Chauve-souris V2
 - Araignée
 - golem (qui lance des cailloux)
 - Boss gros golem
 - Ressource:
 - fer
 - soufre
 - nitrate de potassium
 - (le deux précédent plus charbon de bois = poudre à canon)
 - Ressource/items de quête:
 - pétrole (moteur du bateau avec du fer)
 - platine (pour le moteur du vaisseau)
 - On trouve un bateau incomplet/cassé. On trouve également de l'uranium pour faire marcher le bateau. En effet, on ne peut pas se contenter de ramer pour atteindre l'île à cause de courant trop fort.
 -
- Ile
 - Ennemis
 - naga/sirène
 - tortue
 - crabe

- Boss gross sirène
- Ressource :
 - uranium
- Ressource/items de quête:
 - carte du village (indication buisson pour voler la pierre du village)
 - tête du boss (à échanger contre la pierre du village)
- On trouve une carte du village indiquant un passage secret menant à la pierre précieuse/ minéral du village. Cette carte indique l'emplacement d'un buisson. Le joueur pourra alors interagir avec ce buisson pour accéder à la pierre.

● **Liste des ennemis :**

	Tier 1 (Jour)		Tier 2 (Nuit)		Tier 3		Tier 4 (Boss)	
Caverne Tuto	Chauve-Souris		X		X		Chauve-Souris V2	
	5	♥ 1/4					10	♥ 1/2
Forêt	Serpent		Sanglier		Orc Archer		Orc Archer V2	
	5	♥ 1/2	10	♥ 1	10	♥ 3/4	25	♥ 1
Montagne	Aigle		Ours		Yéti		Yéti V2	
	12	♥ 1	20	♥ 3/2	20	♥ 1	30	♥ 3/2
Caverne 2ème Partie	Chauve-Souris V3		Araignée		Golem		Golem V2	
	15	♥ 1	15	♥ 1	30	♥ 3/2	50	♥ 3/2
Île	Crabe		Tortue		Naga		Naga V2	
	24	♥ 3/2	35	♥ 3/2	45	♥ 2	100	♥ 3

- **chauve-souris**
 - Attaque au cac
 - 5 HP
 - 1 demi coeur
- **araignée**
 - Lance des toiles pour stun à distance
 - Tape au cac sinon
 - 10 HP
 - 1 coeur
- **serpent**
 - Tape au cac
 - 5 HP
 - 1 demi coeur
- **sanglier**
 - Attaque de type "Charge le joueur"
 - 10 HP
 - 1 coeur

- ours (montagne)
 - Attaque au cac
 - 30 HP
 - 1 coeur et demi
- orc archer (forêt)
 - Attaque à distance
 - 10 HP
 - 1 coeur
 - (BOSS) Invoque 2 orcs archers basique
- aigle/rapace (montagne)
 - Attaque au cac
 - 15 HP
 - 1 coeur
- yeti
 - Tape à distance (lance de grosses boules de neiges)
 - Tape au cac également
 - (BOSS) : Lance un cri qui fait tomber des rochers un peu partout
- naga
 - Lance des projectile avec splash damage
 - Il se dédouble pour créer une illusion d'eux-même
 - (BOSS) invoque des tortues
 - (BOSS) crée du vent, qui pousse le joueurs sur les côtés de l'arène (avec des piques sur les côtés)
- tortue
 - Rentre dans sa carapace pour se protéger
 - Puis dash sur le joueur pour le taper
- crabe
 - Ne tape pas, les dégâts sont subis si le joueur rentre en contact avec lui
 - Se déplace sur les côtés seulement
- golem
 - Lance des cailloux à distance
 - Tape au cac puis repousse le joueur
 - (BOSS) Lorsqu'il meurt se divise en 2 plus petit golem
- chef du village
 - fait tomber la foudre
 - lance des boules de feu
 - il se téléporte entre 4 emplacements
 - quand le boss est midlife, les gardes arrivent pour l'aider (Leur IA est similaire à d'autres ennemis)

A la fin du village (début du jeu, sam reçoit un coeur supplémentaire).

- Gain de nouveaux coeurs :
 - Après avoir défait un boss :

- Tuto => ½ coeur
- Forêt / Montagne / Caverne / Île => 1 coeur
- Avec les offrandes (à la fin de chaque niveau)
 - Aimé => ½ coeur
 - Vénéré => 1 coeur

Doc rédigé

1. Présentation du jeu

1.1 Concept du jeu

Un samedi soir de juin 2074, un jeune ingénieur du nom de Sam sort avec son vaisseau spatial personnel pour aller retrouver des amis dans un bar situé sur une planète éloignée. Au cours de la soirée, la bande d'amis, en recherche de sensations fortes et alcoolisés, décident d'effectuer une virée dans un champ d'astéroïdes... Le lendemain, en rentrant chez lui, le jeune homme se rend compte de son erreur de la veille, et constate avec effroi la dégradation du module d'hyperespace de son vaisseau. Il entame alors un périple seul au fin fond de l'espace, dans l'espoir de trouver un endroit dans lequel il pourrait réparer son vaisseau.

Le jeu prend place sur une autre planète sur laquelle vous êtes contraint de poser votre vaisseau, dans une époque futuriste. Vous devez réparer votre vaisseau en récoltant les bonnes ressources au cours de votre aventure. Vous y rencontrerez

des autochtones, vivant dans époque technologique très reculée qui se méfieront de vous. Vous devrez alors établir votre campement sur la planète et vous débrouiller seul pour collecter les ressources dont vous avez besoin. Grâce à vos connaissances plus évoluées, vous pourrez vous servir d'eux, en leur volant des ressources ou bien choisir de les aider, pour arriver à vos fins mais attention, chaque action a des conséquences ...

1.2 Genre

2. Histoire

2.1 Cinématique d'introduction

Sur une planète de notre galaxie, Sam et ses amis profitent d'une soirée arrosée dans un bar pour aller faire un tour en vaisseau à travers une ceinture d'astéroïde. Le lendemain, Sam se réveille avec un mal de crâne et décide de commencer sa journée en mangeant un burger fait maison.

2.2 Tutoriel

2.2.1 Actions de base et confection

La première tâche du joueur sera donc de se confectionner un burger, pour cela il devra aller chercher les différents ingrédients puis se diriger vers la table de confection pour assembler ces derniers. Une fois son burger fini il va vouloir se mettre en route pour rentrer chez lui mais à sa grande surprise, le module d'hyperespace ne répond plus, sûrement à cause de la traversée du champ d'astéroïdes de la veille. Ne pouvant pas réparer son vaisseau dans l'espace, Sam décide de se poser sur la planète la plus proche avec l'espoir d'y trouver les ressources nécessaires à la réparation de son vaisseau.

2.2.2 Les combats

Sam arrive à atterrir sans encombre sur cette planète qui lui est totalement inconnue. A son arrivée, l'IA de son vaisseau commence à scanner la planète à la recherche des ressources nécessaires à la réparation du module d'hyperespace et conseille à Sam d'aller chercher de quoi construire un module portable pour cette même IA afin qu'elle puisse l'aider en toutes circonstances. Elle

lui indique une grotte proche de son vaisseau qui contient ces matériaux. Sam doit alors chercher cette grotte et y pénétrer.

Une fois à l'intérieur, il rencontre son premier ennemi, une vicieuse chauve souris qui cherche à lui sucer le sang, il sera donc guidé à s'équiper d'un bâton qu'il doit ramasser pour pouvoir continuer d'avancer. Après avoir battu quelques autres ennemis, la grotte est bloquée par un éboulement, heureusement la ressource qu'il était venu chercher se trouve du côté accessible de la grotte. Il peut alors retourner au vaisseau pour construire le module de transport de l'IA. Une fois arrivé, l'IA lui indique avoir fini de scanner la planète et lui annonce que les ressources nécessaires à son départ y sont bien présentes, elle lui indique également qu'elle a détecté des formes de vie intelligentes au sud du vaisseau.

2.3 Début de l'aventure, le village et la forêt

À partir de ce moment le joueur pourra se déplacer en toute liberté, il aura alors accès à deux zones, la première est un village autochtone et la seconde est une forêt qui contient la première ressource du moteur d'hyperespace.

2.3.1 Le village

Le village se trouve donc au sud du vaisseau, lors de sa première visite, Sam se verra refuser l'entrée, l'IA lui suggérera donc de leur apporter un objet utile afin de l'échanger contre le droit de passage. Le joueur pourra trouver dans le coffre de son vaisseau une lampe torche prévue à cet effet. Une fois dans le village Sam pourra parler aux pnj (personnages non joueurs) mais ne comprendra rien de ce qu'ils lui diront, il devra alors deviner ce dont les villageois ont besoin (quête secondaire). Dans le village il y a plusieurs lieux d'intérêt:

- une ferme où le joueur pourra ramasser de la nourriture au détriment de son karma
 - une zone où des pnj prient devant un autel
- /* à compléter*/

lorsque Sam passera pour la première fois devant la l'autel, l'IA lui indiquera que c'est l'une des ressources principales à récupérer, elle est cependant inaccessible pour le moment.

2.3.2 La forêt

2.4 la suite de l'aventure

Chacune des zones suivantes seront bloquées au début du jeu par un obstacle spécifique, c'est en finissant la zone précédente que Sam découvrira le moyen de passer cet obstacle pour avoir accès à la zone.

2.4.1 la montagne

2.4.2 la 2ème partie de la grotte

2.4.3 l'île mystérieuse

2.5 La dernière pierre

La dernière ressource accessible à Sam est une pierre située sur l'autel du village, deux options s'offrent alors à Sam pour la récupérer:

- grâce à " " trouvé sur l'île on peut échanger la pierre contre " "
- Voler la pierre en passant par derrière, Sam devra alors faire face au chef du village avant de pouvoir s'enfuir.

Cependant la fin pacifique ne pourra avoir lieu que si Sam est en bon terme avec les villageois.

Une fois cette dernière pierre en sa possession, Sam peut enfin reconstruire son moteur d'hyperespace pour partir de la planète ou bien rester dessus pour y vivre (en fonction de son karma).

- Cinématique de fin :
 - après avoir tué le boss de l'île

- Haï: impossible à faire (les villageois ne vous donne pas accès au village pour échanger l'objet, il faut faire l'autre fin)
- Redouté : Sam tente de rentrer sur Terre mais se crash sur un
- Neutre : Sam rentre sur Terre avec son vaisseau sans encombre
- Aimé : Sam rentre sur Terre avec son vaisseau sans encombre, mais ramène avec lui une offrande des villageois assez importante
- Vénéré : Sam décide de rester sur la planète. Les autochtones l'ont élu comme chef
- après avoir tué le chef
 - peu importe le karma: Sam se barre de la planète avec son vaisseau et se crash sur une autre planète.

3. Interface

Notre objectif est de fournir au joueur une interface ergonomique et intuitive, pour que ce dernier ne perde pas de temps à essayer de comprendre les différents menus et outils lui étant proposés.

3.1 Menus de jeu

Dans un premier temps, l'organisation des différents menus de jeu doit être cohérente et pratique. Ces derniers sont au nombre de 4 :

- Le menu principal, que le joueur découvre au lancement du jeu. Ce menu permet de commencer une nouvelle partie, charger une partie déjà commencée, modifier les paramètres du jeu et quitter le jeu.
- Le menu de pause, qui s'ouvre lorsque le joueur appuie sur la touche "Echap" sur le clavier, ou "Start" sur la manette, au cours de la partie. Ce menu permet de sauvegarder la partie actuelle, modifier certaines options (telles que le volume des sons par exemple) et de revenir au menu principal. Pendant que ce menu est ouvert, le jeu est en pause, et le joueur ne peut plus interagir avec son environnement (et vice-versa)
- Le menu de carte, qui s'ouvre lorsque le joueur appuie sur la touche "M" sur le clavier, ou "Select" sur la manette. Ce menu permet d'ouvrir la carte du monde sur l'entièreté de l'écran. Il permet aussi d'accéder aux différents points de déplacements rapides débloqués au fil de la partie, et de placer des repères.
- Le menu d'inventaire, qui s'ouvre lorsque le joueur appuie sur la touche "I" sur le clavier, ou "Y" sur la manette. Il permet au joueur de réorganiser son inventaire, y compris l'inventaire rapide (cf. Partie 3.2.3)

3.2 Interface Graphique (GUI)

Au sein même du jeu, l'utilisateur doit disposer d'une interface épurée pour ne pas encombrer sa vision, mais également complète pour lui permettre de disposer de toutes les informations nécessaires à sa progression.

3.2.1 Statuts

Le joueur dispose premièrement d'un espace dans lequel sont renseignés tous ses statuts : Sa vie, représentée par plusieurs coeurs remplis qui se vident selon les dégâts reçus, les munitions de son arme actuelle, représentées par le nombre de munitions et une icône variant selon le type de munitions. D'autres statuts correspondant à l'état de santé du joueur (empoisonné, paralysé etc...) sont également présents dans cette zone située en haut à gauche de l'écran.

3.2.2 Informations du monde

En face de la zone de statut (en haut à droite de l'écran), le joueur dispose d'informations relatives à son environnement : Une mini-carte, affichant la zone autour de lui (qu'il peut agrandir, cf. partie 3.1 Menus de jeu), et une horloge, lui indiquant (de manière non précise) la période de la journée actuelle.

3.2.3 Inventaire

En bas à gauche de l'écran, le joueur peut visualiser 4 de ses objets, qu'il a précédemment assigné dans son "inventaire rapide" et auxquels il peut accéder à l'aide des touches "1", "2", "3" et "4" sur le clavier, ou de la croix directionnelle sur la manette. Il peut modifier les objets assignés en ouvrant son inventaire complet (cf. partie 3.1 Menus de jeu).

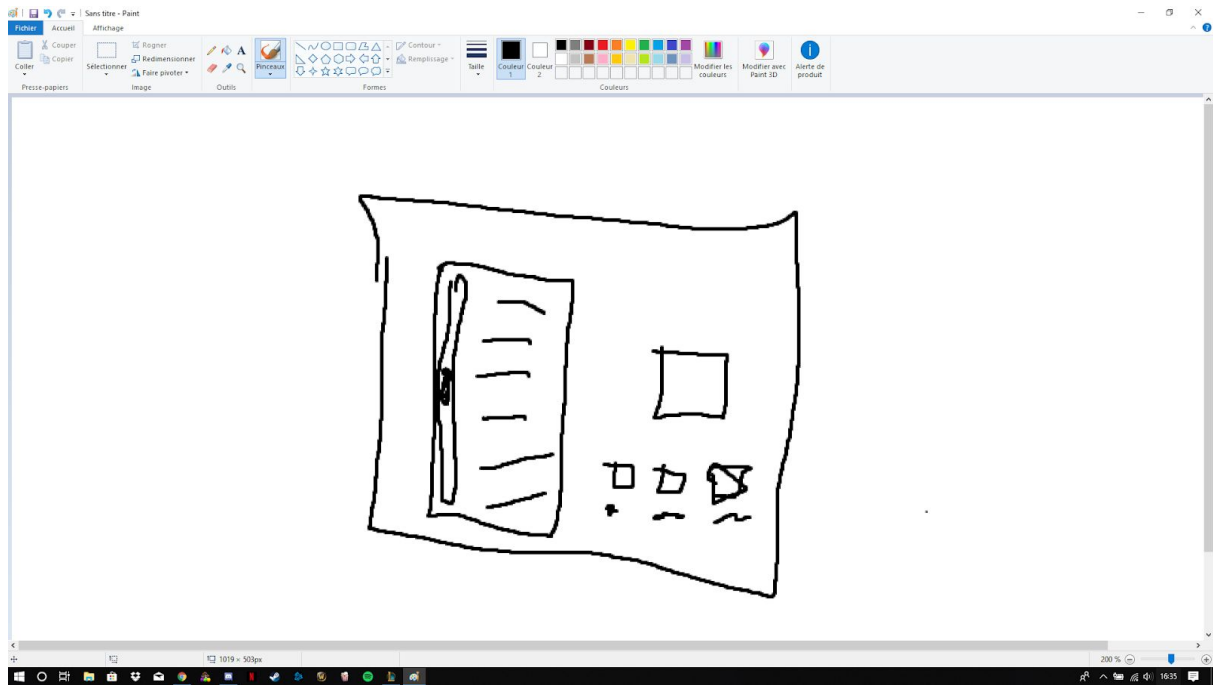
3.2.4 Boites de dialogues

Lors de la discussion avec les autochtones, l'IA de son vaisseau ou avec lui-même, le joueur verra apparaître une boîte de dialogues en bas de son écran, qui affichera le texte ainsi qu'un portrait de son interlocuteur.

EXEMPLE

3.2.5 Confection

Lorsque le joueur désire créer un objet, il peut ouvrir la table de confection depuis son vaisseau. Cette table de confection est représentée par une fenêtre composée de la liste des objets que le joueur peut créer. Une fois que le joueur a sélectionné un objet à confectionner, il apparaît à droite de la fenêtre avec l'ensemble des composants nécessaires à la confection.



(Je le referai en mieux)

4. Graphismes et musiques

5. Gameplay et mécanique

5.1 Boucle OCR

La boucle OCR (Objectif - Challenge - Récompense) est la structure de base d'un jeu vidéo, elle permet de créer de l'amusement et du défi, et donc de susciter l'intérêt du joueur.

L'objectif principal de notre jeu est explicité dès le début de l'histoire : il s'agit de réparer le vaisseau pour retourner sur la planète d'origine de Sam. Afin d'atteindre cet objectif, le joueur devra itérer à plusieurs reprises la boucle OCR lors de l'exploration des différentes zones :

- L'objectif de chaque zone est de récolter la ressource nécessaire à la confection du module d'hyperespace (qui correspond à l'atteinte de l'objectif principal). Chaque zone dispose de sa propre ressource, et le joueur devra toutes les récupérer.
- Le challenge de chaque zone est représenté par les différents monstres peuplant la zone, ainsi que le boss que le joueur devra occire afin d'atteindre son objectif. Le combat contre ces monstres et boss peut présenter quelques difficultés, donc le joueur devra être concentré et porter son attention sur le combat, ce qui renforcera le côté "challenge".
- La récompense de chaque zone correspond à la fois à la ressource récupérée par le joueur, mais également à la possibilité de débloquent la zone suivante, et ainsi d'avancer dans l'histoire et de découvrir de nouveaux environnements. L'amélioration de l'équipement du joueur avec les nouvelles ressources trouvées constitue également une récompense pouvant motiver ce dernier.

5.2 Gameplay

5.3 Mécaniques

5.3.1 Mécaniques de base

Le joueur dispose de mécaniques de base, communes à la majorité des jeux-vidéos de genre similaire, à savoir la possibilité de se déplacer, avec les touches directionnelles, les touches WASD ou le joystick de sa

manette. Ces déplacements se font dans les 4 directions de base (haut, bas, gauche, droite) ET EN DIAGONALE ?.

Le joueur peut également se battre en utilisant sa souris, ou la touche "A" de sa manette, pour donner un coup avec l'arme équipée actuellement. Les coups donnés sur les monstres lui faisant face réduisent leur capital de points de vie, jusqu'à ce que ces derniers meurent lorsqu'il atteint 0.

De la même façon, si le personnage-joueur subit des coups de la part de ses ennemis, son capital de points de vie (représenté par des coeurs, cf. Partie 3.2.1 Statuts) diminue.

INSÉRER LISTE DES MOBS

5.3.2 Mécaniques avancées

Des mécaniques spécifiques à notre jeu sont également présentes, telles que la possibilité d'interagir avec l'environnement, en appuyant sur (touche E ou clic droit ? / manette ?). Ces interactions peuvent permettre au joueur de récupérer des objets au sol, de parler avec les différents PNJ ou bien d'utiliser les différents outils qui l'entourent (coffre / table de confection etc....)

De façon similaire à l'utilisation d'armes, le joueur peut également utiliser les différents objets qu'il possède dans son inventaire. Il peut par exemple utiliser des consommables lui permettant de récupérer son capital de points de vie.

Finalement, la dernière mécanique, qui est l'une des plus importantes par rapport à l'histoire de notre jeu, est la possibilité de confectionner différents objets à l'aide des ressources récupérées sur la planète (cf. Partie 3.2.5 Confection)

INSÉRER LISTE DES OBJETS

6. Planning prévisionnel