

Session de jeu :

Des **ennemis** apparaissent par vagues sur la map à plusieurs endroits différents. Le but est de les éliminer le plus rapidement possible.

Dans la V1, les ennemis peuvent « voir » le joueur le plus proche et se diriger vers lui.

Lorsqu'un **boss** spawn sur la map, des **événements** sont déclenchés aléatoirement (incendies, tornades, etc.)

Il faut rapidement les supprimer car ils boostent les capacités des ennemis qui sont de la même classe que les événements.

Idée d'amélioration V2 : Mode défense de zone : un drapeau spawn sur une zone, au bout d'un temps les ennemis se dirigent vers le drapeau pour l'attaquer. A chaque nouvelle vague le nb d'ennemis augmentent.

Personnage :

Apparence physique :

Humanoïde, robot, futuriste

Actions :

Courir

Sauter

Attaquer

Désamorcer un événement

Élément vent : Bouclier

Élément terre : Soigner, Stun

Classe des personnages :

| Classe de personnage | Caractéristique boostée | Action influencée | Gameplay |
|----------------------|-------------------------|-------------------|---|
| DPS | Puissance | Attaquer | Le DPS doit rester sur la zone de combat et vaincre le maximum d'ennemis. |
| Feu | Vitesse | Courir | Les incendies sont placés très loin de la zone de combat. |
| Eau | Hauteur de saut | Sauter | Les déclencheurs de pluie sont situés sur les points haut de la map. |
| Vent | (Néant) | Défendre | Déclenche un bouclier pendant une durée limitée. Les personnages qui sont dans la zone d'influence ne subissent pas de dégâts . Ce bouclier est utilisé pour encaisser moins de dégâts lors du désamorçage d'une tornade . |
| Terre | Vie | Soigner, Stun | Peut stun les ennemis et soigner les alliés |

Ennemis :

Apparence physique :

Mutant, type reconnaissable par la couleur

Le boss sera un ennemi plus grand avec une vie et une puissance boostée

Idée d'amélioration V2 : un skin par boss.

Actions :

Courir

Attaquer

Map :

Le jeu possède une seule map.

Style de la map :

Plusieurs environnements en fonction des types d'ennemis.

Évènements :

Relation élément / évènement :

| Élément | Évènement |
|---------|-----------|
| Feu | Incendie |
| Vent | Tornade |
| Eau | Pluie |

Apparence :

« Objet symbolique » représentant un feu, une tornade ou de l'eau.

Interaction :

Le joueur doit s'en approcher et maintenir une touche pendant un laps de temps pour le désamorcer.

Répartition des tâches :

Scénario : Matthieu

- Écriture

Map : Théo, Ryan

- Design de la map (esquisse : définir la taille, définir l'emplacement des éléments, ambiance...)
- Choix des assets 3D et matériaux (Megascans et autres...)
- Sculpt du landscape
- Habiller la map
- Foliage
- Effets visuels (post process volume, éclairage)

Sons : Ryan

- Musique de fond (menu, durant le jeu)
- Ambiance sonore (fx) : marche sur textures, ennemis, bruits des actions

Multijoueur : Hung

- Hôte
- Client

Logique du jeu : Gianni, Hung, Jérémy

- Variables du jeu (temps d'une vague, nombres d'ennemis par spawn, caractéristiques des persos et des ennemis : vie, puissance, etc.)
- Interaction (inputs, collisions, effets des événements)
- Actions des joueurs (infliger des dégâts, subir des dégâts, désamorcer un événement, mourir, soigner...)
- Animation des skeltons
- Spawn des ennemis, boss et événements
- Effets des événements

Effets spéciaux : améliorations en V2

- Effets de particules (Niagara) pour les attaques et autres actions

UI : Jérémy, Matthieu

- Définition de l'interface utilisateur (menu principale, page de chargement, pause, choix des persos)
- HUD
- Paramètres d'accessibilité
- Paramètres graphiques

Gestion de projet : Gianni, Jérémy

- Gestion des tâches
- Suivi de la planification
- Actions en lien avec l'ESP (rédaction des docs)