Projet CODE-A

*Cahier des charges*

Ce document a pour but de présenter et définir les besoins et les solutions du projet CODE-A.

Abdous\_t, rousse\_t, ledrap\_b, leurqu\_m, berger\_t, brunva\_e

29/09/2012

Projet CODE-A

Cahier des charges

Introduction :

Dans le cadre de notre 3e année à Epitech, nous devons réaliser un projet libre sur une durée de 6 mois. Ce P.F.A (Projet de Fin d’Année) a pour but de nous responsabiliser et nous apprendre à gérer un projet depuis sa création jusqu'à sa finalité.

Présentation de l’équipe :

C'est d'une manière assez spontanée que l’équipe s'est formée.  
Tous les membres du groupe étant attirés par l'univers du jeu vidéo, nous nous sommes vite mit à l'esprit que se lancer dans la création d'un jeu vidéo innovant pouvais remplir les conditions du projet libre et ainsi joindre l’utile à l’agréable. C'est d'un commun accord que nous nous sommes tourne vers le développement d'un jeu ou le joueur aurait le choix du gameplay qui lui plaît le plus.

Répartition des rôles :  
  
***Taric Abdous*** : Artiste : responsable du graphisme et son  
***Dorian Roussel*** : Game designer : responsable du gameplay et de l'équilibrage  
***Edouard Brunvarlet*** : développeur cote client : responsable de l'interface utilisateur  
***Benjamin Ledrappier*** : développeur cote client : responsable de la base de données  
***Mathieu Leurquin*** : développeur cote serveur : responsable du serveur  
***Thierry Berger*** : développeur cote serveur : responsable du projet

1. Présentation du projet

Le but du projet est de proposer une expérience de jeu nouvelle se basant sur le mélange subtil de différents gameplays ayant fait leurs preuves jusqu'à aujourd'hui.

Description du jeu :

Condition de victoire :

Pour gagner une partie, il suffit simplement de tuer la ou les unités du joueur ennemi.

Gameplay proposé :

Le choix d’un gameplay 2D vu de dessus nous permet avant tout d’alléger la charge de travail. En effet au vu du nombre d’actions différentes et des interactions proposées, il nous serait plus facile de gérer tout ceci dans un environnement en 2 dimensions.

De plus, il nous est plus aisé de trouver des graphistes 2D.

1e type de gameplay : R.T.S (Real Time Strategy)

Dans ce type de gameplay, le joueur peut contrôler plusieurs unités et leur donner des ordres de mouvement ou d'attaque.

2e type de gameplay : Shooter

Ce gameplay propose au joueur de contrôler une seule unité. Le déplacement se fait avec WASD/flèches tandis que les attaques se font à la souris de la même manière que dans aliens wars.

Aspect Multijoueur :

Le multijoueur permet avant tout de pouvoir réunir facilement plusieurs joueurs. C’est un moyen simple de populariser un jeu vidéo et créer une communauté de joueurs.

Système d’authentification :

Le système d’authentification retenu est celui utilise dans teeworlds entre autres. Ce système est un système demandant uniquement un pseudonyme. De cette manière nous évitons les problèmes liés à la sécurité. Ça permet aux joueurs de pouvoir se reconnaitre facilement.

Système de connexion au serveur de jeu :

Le système de connexion choisi est celui utilise dans la plupart des jeux vidéo orientés multijoueur. Le client lance son application et doit choisir son serveur de jeu de la même manière que dans Counter Strike.

Le détail des gameplays :

L’idée principal du jeu est de réunir plusieurs gameplays différent le jeu comportera donc 3 factions et pour chacune de ces faction le joueur pourra choisir si il veut jouer le héros en mode shooter de la faction ou jouer la faction dans un type plus orienté RTS

Les noms des factions ne sont pas encore définis mais ils comporteront :

Dans les shooter :  
 - Un hunter, unité qui peut être furtive donc le joueur contrôlé par vu de dessus et qui possède un brouillard de guerre autour de son champ de vision possède une distance de vision plus importante que les autres shooters, le champ de vision est en cône et non de 360 degrés autour de lui.  
  
- Un mage, unité axée sur des sorts magiques, bouclier déplacement d’unités par télékinésie, vision à 360 degrés avec un rayon plus réduit que le hunter,   
  
- Un gladiateur, une unité qui traine un boulet/masse/épée derrière elle, et peut frapper les ennemis avec. (Voir hammerfight), dégâts en fonction de la vitesse. Même vision que le mage  
  
 Dans les R.T.S :  
- Les éléments. Les éléments sont créés au début au nombre de 4 ont des pouvoirs distincts et peuvent se combiner, vu du dessus classique en mode R.T.S.  
  
- Tisseur d’esprit, unité pouvant invoquer des monstres sur la map a travers des portails qui s’ouvrent aléatoirement, il perd de l’énergie à chaque invocation.  
  
- Le commando. Le commando est composé de plusieurs unités contrôlables qui peuvent construire des bâtiments