

# Manuel : As if the world wasn't ending

Mikaïl DEMIRDELEN

Olivir FRISCHO

Julien BOUVET

14/11/2015

# 1 Introduction

Cette section explique le principe du jeu. En gros, on possède un groupe de gens qu'on doit faire aller d'un point d'une map à un autre.

## 1.1 Déroulement d'une partie

Au début, chaque personnage se trouve sur une partie de la Tile de commencement. A chaque tour, chaque personnage a le droit de faire une action. Cette action peut être :

- Se reposer.
- Se cacher.
- Parler avec.
- Se déplacer.
- Crier.
- ...

Le joueur décide de manière séquentielle chaque action faite par ses personnages. Ensuite, pendant le tour des zombis, ceux-ci font automatiquement des actions selon celles-ci : personnage a le droit de faire une action. Cette action peut être :

- Ne rien faire.
- Se diriger vers le bruit.
- Se diriger vers la lumière (pour les égouts ou la nuit).
- ...

## **2 Personnages**

### **2.1 Caractéristiques**

### **2.2 Classes de personnages**

### **2.3 Personnages de commencement**

### **2.4 PNJ**

#### **2.4.1 PNJ recrutables**

#### **2.4.2 PNJ mauvais**

## **3 Zombis**

### **3.1 Caractéristiques des zombis**

### **3.2 Type d'action face aux zombis**

Il y aura 2 types d'actions supplémentaire qu'un personnage peut faire s'il se trouve sur la même partie de tile qu'un zombi :

- Fuir.
- Attaquer.

#### **3.2.1 Points de fatigue**

A chaque action, le personnage faisant cette action gagne un point de fatigue. Un personnage perd ses points de fatigue en ne faisant rien.

### **3.3 Types de zombis**

Il y aura 5 types de zombis :

- Les zombis faibles : ils sont simples à vaincre mais sont forts en horde.
- Les zombis rapides : ils sont simples à vaincre mais sont difficiles à fuir.
- Les zombis forts : ils sont difficiles à vaincre mais peuvent être fuit facilement.
- Les zombis infectés : ils ont les même stats que les zombis faibles mais transforment en zombis directement.
- Les zombis boss : ils sont forts et rapides, mais ne sont jamais en horde.

## **4 Combats**

### **4.1 Attaque par le joueur**

### **4.2 Attaque par le zombi**

## **5 Map**

Une map est composée de tiles carrées. Chaque tile possède 5 parties : Centre, Nord, Sud, Est et Ouest.

### **5.1 Types de tiles et sorties**

Il y aura XX types de maps :

- Street : Les sorties se font sur les cotés opposés (Nord -> Sud).
- Building : Les sorties se font sur le même côté (Nord -> Nord).
- Egouts : Certaines parties de la tile ne seront pas praticables (dû à l'eau).

### **5.2 Tailles de maps**

Il y aura 3 types de maps :

- Petite : Les maps de début de jeu. Elles feront 8x8 tiles. Elles ne comporteront qu'un seul niveau.
- Moyenne : Les maps feront 15x15 tiles. Elles comporteront deux niveaux.
- Grande : Les maps feront 20x20 tiles. Elles comporteront trois niveaux ou plus.

### **5.3 Interaction entre la map et les personnages**