

# Manuel : Technolocaust

Mikaïl DEMIRDELEN

14/11/2015

# 1 Introduction

Cette section explique le principe du jeu. Le joueur possède un groupe de gens qu'il doit utiliser pour faire des missions. Celles-ci peuvent être : Aller à un endroit de la carte, récupérer tel ou tel objet, etc. Il devra faire face à une horde de zombies qui feront tout pour se nourrir. Le joueur devra donner des ordres à ses personnages afin d'attaquer les zombies solitaires ou encore d'explorer les bâtiments désertés afin de remplir au mieux sa mission. Le jeu se déroule en tour par tour des QTE peuvent arriver.

Il existera plusieurs modes de jeux : Histoire et Arcade.

- Histoire : Le joueur suivra un scénario plus ou moins flexible en fonction de ses choix. Il commencera avec un nombre de personnage prédéfini fixé.
- Arcade : La carte, l'objectif, l'équipe de début ainsi que les différents événements QTE seront générés aléatoirement. Le but du jeu est alors de réussir l'objectif sans aucune connaissance du terrain, et le plus rapidement possible. **(à revoir)**

La suite des sections parlera principalement du mode Histoire. Certaines données pourront être modifiées dans le mode Arcade. **(à revoir)**

## 1.1 Missions, quêtes principales et annexes

Le jeu comporte plusieurs missions. Chaque mission se passe sur une carte délimitée, contenue au sein d'une carte globale. Au sein d'une mission, le joueur peut avoir plusieurs quêtes.

Il peut avoir une quête principale lui donnant un objectif précis. Par exemple : "Trouvez un explosif". Il peut avoir une quête principale lui donnant un objectif flou. Par exemple : "Sortez de la carte". Les sorties n'étant pas précisément connues par le joueur en début de partie. De même, il pourra aussi emprunter plusieurs sorties.

Le joueur peut aussi avoir des quêtes annexes. Celles-ci permettent de récupérer un personnage dans l'équipe, ou de provoquer un événement à l'échelle de la carte locale. Généralement, elles proposées par des PNJ (voir section PNJ).

## 1.2 Déroulement d'une mission

Au début d'une mission, le joueur doit décider du nombre de personnage qu'il décide d'utiliser. Il ne doit pas dépasser un seuil fixé par le jeu mais peut en sélectionner moins s'il le souhaite. Les joueurs non utilisés restent au camp de base et peuvent être utilisés lors de quêtes QTE(voir section QTE).

Un tour se déroule de manière classique : Le joueur décide de faire faire une action à chacun de ses personnages, puis les zombies font leur action. Chaque personnage a le droit de faire une action. Cette action est comprise parmi cette liste non exhaustive :

- Se reposer.
- Se cacher.
- Parler avec.
- Parler discrètement.
- Échanger objet avec.
- Se déplacer : un personnage peut se déplacer d'un nombre de case égal au nombre de point de mouvement qu'il possède.
- Marcher discrètement : idem.

- Ramper : idem.
- Fouiller meuble
- Ouvrir porte.
- Fermer porte.
- Lancer objet.
- Tirer au pistolet sur.
- Tirer à l'arc sur.
- Crier.
- Immobiliser personnage.
- Se défenestrer.
- Régler timer bombe.
- Activer bombe.
- Se jeter à l'eau.
- Terminer relation.
- Bloquer relation.
- Infos médicaments.
- Utiliser objet électrique.
- Crocheter serrure.
- Bricoler.
- Conseil bon sens.
- Pister cible.
- ...

Les actions peuvent avoir des portées différentes parmi 3. Les actions de mêlée sont des actions faisable uniquement si le personnage et la cible sont sur la même case de la carte. Les actions proches peuvent être faites si la distance entre le personnage et la cible est de 1. Les actions à distance peuvent être faites si cette distance est inférieure à la portée de l'action.

Le joueur décide de manière séquentielle chaque action faite par ses personnages. Autrement dit, il sélectionne un personnage de son choix, lui fait faire une action, sélectionne un autre personnage, lui fait faire une action, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne lui reste plus de personnage.

Ensuite, pendant le tour des zombis, ceux-ci font automatiquement des actions parmi celles-ci :

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

## 2 Histoire

Les grandes lignes :

- 202X :

- Société de plus en plus consommatrice.
- Ressources terrestres en baisse = consommation plus malsaine et synthétique => Les médias recourent plus au neuro marketing.

- 205X :

- Société de plus en plus consommatrice.
- Ressources terrestres en baisse = consommation plus malsaine et synthétique => Les médias recourent plus au neuro marketing.

- 202X :

- Société de plus en plus consommatrice.
- Ressources terrestres en baisse = consommation plus malsaine et synthétique => Les médias recourent plus au neuro marketing.

205X :

- Mise en place de réseaux neuraux : plusieurs humains interconnectés. Chacun possède une facette privée, mais ils peuvent partager instantanément (à la vitesse d'une onde) idées, infos, connaissances, discussions, etc. - Techniques de cryogénie mises en place

- Economie contrastée : Ecologie nécessaire, mais désir de technologification toujours plus grande. Bio-technologies mises en place. Malgré cela

## 3 Zombis

### 3.1 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.

### 3.2 Caractéristiques des zombis

Les zombis aussi possèdent des caractéristiques propres :

- Type : Le zombi possède un type correspondant à ceux détaillés plus haut.
- État : Le zombi peut-être au repos ou en chasse. Certaines caractéristiques de zombis peuvent avoir plusieurs valeurs en fonction de son état. Auquel cas, les valeurs sont notés comme ceci : ValeurRepos // ValeurChasse.
- Vie : Le zombi possède un certain nombre de point de vie en fonction de son type. Lorsqu'il perd tous ses points de vie, le zombi meurt.
- Attaque.
- Précision.
- Point de mouvement.
- Vision : Cet attribut correspond à la portée à laquelle il peut voir les personnages.
- Ouïe : Cet attribut correspond à la portée à laquelle il peut entendre les personnages.
- Bruit : De manière similaire aux personnages, cette caractéristiques influe sur le bruit créés par les zombis.

En fonction de son type le zombi aura des caractéristiques de base différentes.

#### 3.2.1 Zombis faibles

- Vie : 2.
- Attaque : 1.
- Précision : 3.
- Point de mouvement : 1.
- Vision : 5.
- Ouïe : 5.
- Bruit : 2.

Ce type de zombi possède des caractéristiques pouvant varier de +/- 10%. (à voir dans l'équilibrage si, lorsqu'on a un nombre à virgule, on l'arrondi ou on le tronque)

### 3.2.2 Zombis rapides

- Vie : 2.
- Attaque : 1.
- Précision : 5.
- Point de mouvement : 1//3.
- Vision : 5.
- Ouïe : 5.
- Bruit : 2.

Ce type de zombi possède des caractéristiques pouvant varier de +/- 10%. **(à voir dans l'équilibrage si, lorsqu'on a un nombre à virgule, on l'arrondi ou on le tronque)**

### 3.2.3 Zombis forts

- Vie : 4.
- Attaque : 3.
- Précision : 3.
- Point de mouvement : 1.
- Vision : 5.
- Ouïe : 5.
- Bruit : 3.

Ce type de zombi possède des caractéristiques pouvant varier de +/- 10%. **(à voir dans l'équilibrage si, lorsqu'on a un nombre à virgule, on l'arrondi ou on le tronque)**

### 3.2.4 Zombis boss

- Vie : 8.
- Attaque : 4.
- Précision : 7.
- Point de mouvement : 2.
- Vision : 10.
- Ouïe : 10.
- Bruit : 2.

Ce type de zombi possède des caractéristiques pouvant varier de +/- 20%. **(à voir dans l'équilibrage si, lorsqu'on a un nombre à virgule, on l'arrondi ou on le tronque)**

### 3.3 Génération de zombis

Sur chaque carte, il y a des points de génération de zombis. Ceux-ci possèdent une portée nommée  $p$  et un seuil  $s$  et une fréquence d'apparition  $f$ . La portée se compte en terme de changement de tile sur les directions verticales et horizontales. Considérons  $N$  le nombre de zombis dans la zone couverte par  $p$ , et  $P$  le nombre de tiles couvertes par la portée  $p$ . Considérons aussi les fonctions  $\text{Arr}(x)$  qui arrondi  $x$  à l'inférieur, et  $\text{Pos}(x)$  qui rends  $x$  s'il est supérieur à zéro.

A la fin de chaque tour (humain+zombi), il apparait à ce point de génération un nombre de zombis, noté  $Z$ , selon cet algorithme :

$Z = \text{Arr}[\text{Pos}((s-N)*(f-(f*N/2*P)))]$ . **Formule provisoire.**

Dans cette formule, le premier terme permet simplement d'empêcher la génération de zombis s'il y a au sein de la zone couverte par la portée, un nombre de zombi supérieur au seuil.

## 4 A voir

Ajouter une notion de bruit et de vision. Ajouter une notion de jour/nuit et de lumière. Mettre en place les malus de courses pour la course et les malus d'utilisations des bras pour les combats et l'utilisation d'objets. Penser au fait de pouvoir récupérer des jumelles pour récupérer des infos générales sur la map. Trois type de portée d'actions.