

Bouchet Léo
Cheminel Philippe
Robert Quentin
Roth Sébastien

GAMEPLAY

TABLE DES MATIERES

Contenu

Les 4F : _____	1
Le Micro-Gameplay _____	2
Le Macro-Gameplay _____	5

LES 4F :

Les 4F :

- Feeling : Le ressenti du joueur sera basé sur la fierté de l'accomplissement, l'attachement à ses réalisations et l'anxiété qu'elle entraîne.
- Forme : Le jeu se déroulera dans un univers post-apocalyptique teinté de science-fiction à l'ambiance réaliste et sérieuse. Le jeu en lui-même reprend les codes des jeux de gestion combiné à de nombreuses notions de RPG.
- Fond : Le jeu vantera les mérites du travail en équipe, ainsi que l'importance de l'entraide et de la coopération. Un message écologique s'y fera également ressentir au travers de deux aspects. En effet, il mettra en avant la fragilité de notre planète et confrontera le joueur à un monde où les quantités de ressources vitales sont limitées.
- Fun : Le jeu offrira au joueur une sensation de liberté car les possibilités offertes seront nombreuses et chaque joueur pourra jouer de la manière qui lui convient. De plus, le joueur sera amené à faire progresser son avatar et à prendre des décisions qui influenceront sur le déroulement de sa partie, consolidant la sensation de liberté et offrant un véritable sentiment d'évolution.

Le Micro-Gameplay

- Le cœur de jeu : Les principales actions du joueur seront de se déplacer, combattre et donner des ordres.
- Les briques de Gameplay :
 - ♦ *Commander* : Le joueur peut donner des ordres directs aux compagnons (attaquer une cible, se déplacer, etc...).
 - ♦ *Piller* : Le joueur peut voler des ressources aux autres camps présents sur la carte en les attaquant.
 - ♦ *Se déplacer* : Le joueur peut faire aller et venir son avatar dans l'environnement.
 - ♦ *Récolter* : Le joueur peut collecter des ressources dans leur état sauvage (carrières, bois, etc...) ou telles qu'elles ont été laissées par l'apocalypse (piles de métal, ruines, etc.)
 - ♦ *Combattre* : Le joueur peut choisir si son avatar et ses compagnons doivent attaquer, les combats sont résolus automatiquement en fonction des valeurs des attributs des protagonistes.
 - ♦ *Utiliser des compétences* : L'avatar du joueur dispose d'un panel de compétences utilisables en combat.
 - ♦ *Explorer* : Le joueur peut explorer l'environnement afin de repousser le brouillard de guerre. Il peut faire cela en se déplaçant lui-même ou en envoyant ses compagnons le faire.
 - ♦ *Ramasser* : Le joueur peut fouiller divers lieux (ruines, grottes, etc...) pour y trouver du butin (équipements et plans de construction).
 - ♦ *S'installer* : Le joueur peut placer sa ville dans l'environnement à l'emplacement qu'il juge le plus approprié.
 - ♦ *Construire* : Le joueur peut ajouter des bâtiments à sa ville ou les améliorer (il peut également améliorer sa caravane).

- ♦ *Gérer* : Le joueur peut attribuer des rôles à ses compagnons (collecteurs, gardes, médecins, etc.).
- ♦ *Se défendre* : Il arrivera que le camp du joueur soit attaqué il devra alors se battre pour défendre son groupe.
- Les 3 C :
 - ♦ *Camera* :
La vue adoptée dans ce jeu et une caméra en vue de haut avec un effet de brouillard de guerre.
 - ♦ *Character* :
 - ♠ Le personnage principal pourra :
 - ☐ Se déplacer dans l'environnement
 - ☐ Utiliser ses compétences d'action
 - ☐ Attaquer (à distance ou au corps-à-corps)
 - ☐ Gérer son camp et ses compagnons
 - ♦ *Contrôles* :
 - ♠ Le déplacement s'effectue par un clic sur la destination dans l'environnement
 - ♠ Les compétences doivent être sélectionnées en cliquant dans la barre de compétence puis appliquées à une cible en cliquant sur cette dernière.
 - ♠ Toutes les options de gestion seront accessibles par des menus.
 - ♠ Les compagnons peuvent être commandés par un menu spécifique ou par leur portrait sur le côté de l'écran.
- Challenge et difficulté :
Le jeu ne contient pas de niveau de difficulté, la difficulté ira croissante au fur et à mesure de la partie. La difficulté sera également variable d'une partie à l'autre car la position de la plupart des éléments interactifs du jeu ainsi que le point de départ du joueur sont aléatoires.
- Conditions d'échec :
Si le personnage principal vient à mourir ou si son camp ou sa caravane sont rasés, le joueur perd la partie.

- Conditions de réussite :

Il existe plusieurs possibilités de victoire. Ces dernières offrent ainsi au joueur différentes façons de progresser, chacune pouvant se conclure par la victoire. Le joueur peut soit réussir à retrouver un vaisseau extra-terrestre écrasé et le remettre en marche pour quitter la Terre, soit avoir mis en place une économie pérenne ou sécurisé son camp, soit avoir amassé une quantité suffisante de butin (pillage), soit avoir réussi à guérir la planète du mal qui la ronge en détruisant l'artefact extraterrestre.

- Signes et Feedback :

Le joueur recevra la plupart des informations du système par le biais de messages provenant de ses compagnons. Ses messages apparaîtront sous la forme de message-box l'informant de toutes les nouvelles. Les musiques varieront également en fonction de la situation.

Le Macro-Gameplay

- Les boucles de jeu :
 - ◆ La boucle de jeu principale, qui forme la toile de fond de l'expérience du joueur, consiste simplement à survivre dans cet univers inhospitalier. Cet enjeu est récompensé par la victoire du joueur s'il parvient à surmonter toutes les menaces qui se présenteront à lui.
 - ◆ En deçà se trouve la boucle de développement, dont l'objectif est d'agrandir le camp des survivants grâce à des bâtiments ou des améliorations et ainsi d'augmenter leurs chances de survie. Le joueur devra faire face à la pénurie des ressources les plus basiques et sa réussite sera récompensée par la complétion de son projet.
 - ◆ Vient ensuite la boucle de mission. Une mission consiste en une expédition possédant un objectif précis. Celui-ci peut être aussi bien la récupération de ressources, la défense du camp ou un raid contre un campement voisin. Les enjeux d'une mission concernent la sécurisation de ressources, que ce soit en les trouvant à l'extérieur du camp ou en les défendant contre des pillards. Les obstacles à la réussite du joueur prennent ici la forme d'autres humains hostiles ou de monstres errants dans le monde désolé. La récompense du joueur dans cette boucle réside dans l'augmentation (Ou la non-diminution en cas d'attaque) de son stock de ressources.
 - ◆ La dernière boucle de jeu est celle de l'action. Celle-ci définit une opération brève telle couper un arbre, fouiller un tas de débris ou encore tirer avec une arme à feu. Le challenge de cette phase réside dans les conditions de l'exécution de l'action : Un bûcheron expérimenté n'aura aucun mal à couper un arbre alors qu'un novice pourra échouer. La réussite d'une action dépend des capacités du personnage concerné, et est récompensée en accord avec sa nature.
- Les sources de motivation :
 - ◆ *Extrinsèques* : La motivation extrinsèques du joueur sera amené par la volonté de vaincre le système, la récompense d'avoir enfin triomphé du jeu. En effet le challenge sera de la partie rendant ainsi la victoire très gratifiante.

- ◆ *Intrinsèque* : Le plaisir que le joueur dégagera de son expérience viendra de la progression de son groupe, de son camp. En effet il aura l'occasion de voir évoluer son avatar et ses compagnons dans un univers dangereux et ce en cela que réside le facteur de motivation, survivre malgré l'adversité, augmenter ses chances de survie, etc.
- Le système de jeu :
 - ◆ La position de départ du joueur est aléatoire.
 - ◆ Les villes, les monstres et les emplacements des ressources sont également aléatoires.
 - ◆ Le butin, plans de construction et équipements, est non seulement placé dans des endroits aléatoires mais l'objet en lui-même est également tiré aléatoirement parmi la liste des butins.
 - ◆ Chaque personnage humain peut équiper une arme et une armure. Le joueur peut attribuer l'équipement comme il le souhaite sur ses compagnons.
 - ◆ Construire un bâtiment requiert de posséder toutes les ressources nécessaires. Pour la plupart des bâtiments, il faut également en trouver les plans avant de pouvoir les bâtir.
 - ◆ Chaque personnage (ami comme ennemi) possède cinq attributs : Force (corps à corps), Endurance (survie), Intelligence (sciences), Charisme (commandement) et Perception (vue et tir). Ses attributs définissent les chances de réussite de différentes actions des individus ainsi que leur efficacité à chaque poste.
 - ◆ Lorsque la valeur d'un attribut est supérieure à une certaine valeur, le personnage débloque une compétence active utilisable en combat.
 - ◆ Les villes et caravanes disposent de postes (métiers) auxquels le joueur peut attribuer ses compagnons.

- ◆ Un brouillard de guerre recouvre la carte. Il existe trois niveaux de brouillard. Lorsqu'une zone est inexplorée, elle est recouverte d'un brouillard noir opaque qui bloque la vision. Lorsqu'une zone a été découverte mais qu'aucun personnage allié ne s'y trouve la carte est grisée, on peut voir le décor au travers mais pas personnages ou les événements. Enfin lorsqu'une zone est dans le champ de vision d'un allié, la carte est découverte et l'on voit tout.
- ◆ La majorité des ressources permettent de construire des bâtiments. L'eau et la nourriture permettent aux habitants de survivre. Les ressources peuvent être trouvées soit à leur état sauvage (carrières, bois, etc...) ou telles qu'elles ont été laissées par l'apocalypse (piles de métal, ruines, etc.) soit en pillant les réserves d'autres camps.
- ◆ Le joueur peut choisir de fonder une ville ou de garder une caravane nomade. Il devra donc choisir entre la mobilité d'une caravane ou la sécurité d'un camp.
- Systémique/Narratif :
Le jeu sera systémique, malgré cela quelques éléments de narration seront présents car les étapes menant à la victoire sont toujours les mêmes, ces étapes sont donc narratives mais le jeu en lui-même reste systémique.
- La structure du jeu :
Le jeu sera un Open-World, la carte sera toujours la même mais tous les éléments interactifs seront placés aléatoirement à chaque nouvelle partie. La progression diffère selon la façon de jouer du protagoniste et vers quel objectif de victoire il se dirige. Il existe cinq trajets possibles :
 - ◆ *La fuite* : le joueur devra tout d'abord retrouver l'épave d'un vaisseau extraterrestre, il devra alors l'étudier pour découvrir comment le réparer. Il lui faudra ensuite trouver les pièces manquantes pour effectuer la réparation et quitter la planète.
 - ◆ *L'économie* : Pour remporter cette victoire le joueur devra réussir à trouver un emplacement de chaque ressource et une source viable sur le long terme de nourriture et d'eau. Il devra également avoir fortifié chacun de ses bâtiments au maximum.

- ◆ *Commercial* : Une fois une certaine quantité de ressources amassée, le joueur devra étudier la diplomatie, puis produire un marché ou une caravane de commerce afin d'entamer des relations commerciales avec ses voisins. Une fois la voie commerciale établie et sécurisé le joueur gagne.
- ◆ *Pillage !* : Le joueur peut également choisir d'agresser les autres personnages. Pour cela il devra tout d'abord attaquer des voyageurs, puis une caravane, puis un camp puis avoir piller suffisamment de camp pour avoir écraser tous ses rivaux ou avoir amassé une certaine quantité de butin.
- ◆ *Sauver la planète* : Un artefact extra-terrestre est caché sur la planète, dont le but est de drainer la Terre de ses ressources. Une fois découvert il peut être analysé puis détruit (requiert des explosifs) ou reprogrammé (requiert un scientifique) afin de stopper les dégâts qu'il cause de redonner vie à la planète.
- L'accessibilité :
 - ◆ *Utilisabilité* : Le jeu ne sera pas forcément facile à prendre en main pour un novice découvrant ce type de jeu. Une certaine expérience vidéo-ludique est préférable pour une meilleur appréhension du jeu. De même, un certain temps de prise en main sera probablement nécessaire pour bien gérer tous les aspects du jeu.
 - ◆ *Apprentissage* : Une fenêtre d'aide sera disponible dans le jeu afin de permettre au joueur de se familiariser avec l'interface et les différents menus. De plus, parmi les messages émis par les personnages, certains auront pour but de guider le joueur et de lui apprendre les différentes fonctions. Aucun tutoriel ni phase didactiques ne seront présents car bien qu'utiles aux joueurs novices, ils nuisent aux joueurs expérimentés et alourdissent leur expérience en début de jeu.
 - ◆ *Gestion de la difficulté* : La difficulté sera visible à travers deux aspects. Premièrement la difficulté augmentera naturellement au cours du temps, les camps ennemis deviendront plus forts et les cataclysmes naturels seront de plus en plus présents. De plus, le fait que les camps, ressources, objectifs, ennemis ainsi que la position de départ du joueur dans l'environnement soient aléatoires va grandement impacter la difficulté de chaque partie.