

# Univers du jeu

## • Le Monde

Apparenté à un univers pirate, Reign of Gunpowder se situe dans le féérique et coloré monde de Miraa, où mécanisme et technologie d'antan se marient à la magie des contrées. Dans ce pays, les zeppelins côtoient la mer au même titre que l'air, les bombes et autres armes à base de poudre sont le seul système d'armement développés à ce jour. Aux bords des continents, les villages troglodytes se noient dans la flore, au-dessus des nuages, la terre des îles flottantes s'effrite et s'écroule. Sur la terre ferme, les arènes animent les contrées et portent le nom des Rois légendaires qui jadis foulèrent ce sol.

## • Les cartes

Allant de l'île tropicale en lévitation jusqu'à la banquise déserte, en passant par la simple prairie fleurie et le village « médiévalo-pirate », les différentes cartes du jeu proposent des univers à la flore et à la météo variées. Le but étant de surprendre et amuser le joueur, j'essaierai d'être assidu dans la production de cartes supplémentaires. En attendant voilà ce que je propose :  
- Les Prairies de Delhys = simple arène avec arbres, rochers... (ce que j'ai fait pour le moment).

- Place des Rois = situé dans la ville de Delhys, cette place est entourée de

résidences, de commerces et de fontaines.

- Mer Gelée de Terbia = banquise située autour de la région de Terbia.

- Les Quais de Delhys = sur les quais en bois près des bosquets et des cargaisons marchandes.

- Les airs d'Octroi = îles aux airs de jungle parmi les nuages.

## • Les Personnages

Dans le monde de Miraa, chaque nouveau-né se trouve attribué d'un nom à la signification symbolique, je me suis inspiré du latin, bien évidemment, le nom aura l'étymologie mais pas forcément l'exactitude orthographique.  
  
Fato (fatalité en latin) [Perso principal] :  
Ce personnage est né et vit sur les îles volantes d'Octroi, dont les habitants sont pauvres. Jeune garçon mince, dynamique et plein de vitalité, Fato aime se laisser aller et profiter de la vie... Cependant, sous ses airs gourmands et paresseux, il a la soif de victoire et est un guerrier sans égal lorsqu'est impliqué dans un combat.

Son nom, il ignore d'où il vient, n'ayant jamais connu son père, sa mère a toujours refusé de lui avouer son identité. Il n'apprendra jamais qu'en réalité il est le fils du défunt Lex (« Loi » en latin), le plus grand Roi que le monde de Miraa n'ait jamais connu. Il est accompagné en permanence par son fidèle familier, Undhul.  
  
Perenys (en latin « perennis » = vivace) :

Originaire de Delhys, la jeune fille pleine de vie, Perenys, s'alimente à la dynamite. Capricieuse, susceptible et très sensible, elle ne voit le monde qu'au travers d'elle et de son image. Elle est excessive dans ses réactions, et n'aura aucun regret à vous casser le nez. Enfant gâtée dans son enfance, elle a vite appris la fragilité de la vie après la disparition de son petit frère... Même s'il faut l'avouer, elle est chiante et superficielle.

Solum (seul en latin) :

Le mystérieux. Le dangereux. Personne ne connaît réellement son existence, ni son identité. Il peut être votre voisin, le champion du village, ou un meurtrier recherché... Pourquoi ? On ne connaît de lui que sa violence, et le crâne bricolé qui habille son visage, ne laissant visibles que ses dreadlocks. Très habile et acrobatique, il sait être aussi agile qu'un chat, discret qu'un caméléon, et manipule avec maîtrise les grenades. Personne ne connaît son but, lui non plus, tout ce qui l'anime, c'est son instinct et son désir de survie. Derrière ce casque qui lui sert de notoriété, c'est pourtant un jeune homme humble, généreux mais entièrement malheureux. Abandonné à sa naissance et récupéré dans un orphelinat où être métissé était mal accueilli, il a su se défendre contre tous les autres enfants et s'enfuir loin de cette vie.  
Depuis dix ans, il punit les mauvais, évite les bagarres, défend l'opprimé mais n'hésite pas à prendre/voler ce dont il a besoin. Équipé d'une détermination sans égal, il tuera sans rancœur si il le faut.

Massa (masse en latin) :  
Originaire des collines enneigées de Terbia, il est le cliché de la grosse marmule sans cervelle, mais doux. Il ne ferait pas de mal à une mouche, à moins que l'on menace les personnes qu'il tient à cœur. Né d'un père bûcheron, Massa passait son enfance à l'aider dans l'abattage d'arbres et le transport de troncs. Le travail de son père ne marchant pas fort, il dû trouver un moyen de nourrir sa famille. C'est alors qu'il alla sur le chemin du combat d'arène. Après maints et maints entraînements il essuya nombre de victoires, jusqu'à devenir champion invaincu de Miraa.

Lex (loi en latin) :  
Tout comme Fato, Lex est originaire d'Octroi. Il a vécu son enfance dans une famille rongée par la pauvreté et la maladie. C'est ce passé difficile qui a forgé sa puissance et son caractère de leader. Très vite autonome, Lex se comportait en enfant casse-cou, se bagarrait souvent seul contre plusieurs. Avec l'âge, il vit naître en lui l'ambition de lutter pour un royaume uni et juste, en souvenir de son peuple meurtri. D'abord inscrit dans la Marine en tant que canonnier, il franchira les grades, pour devenir Capitaine de la Marine avant de devenir Roi. Malgré sa puissance, personne ne sait ce qui est advenu de lui. Il reste néanmoins une légende dans les discours des citoyens.

## • L'histoire

Depuis la disparition de Lex, le roi le plus puissant et le plus respecté que le Royaume de Miraa ait connu, la région de Delhys connaît un déclin fulgurant : brigands, braconniers, meurtriers et voleurs envahissent les quartiers riches de la capitale. Les villes subissent divers attentats et les richesses s'effondrent... Pour résumer, les citoyens n'ont plus d'espoir, et tous ne voient qu'une opportunité de subsister : tenter de gagner les jeux d'Aurora.

Les jeux d'Aurora... ces fameux combats organisés depuis des siècles aux quatre coins de Miraa, créés par les Rois ancestraux afin de trouver dans les champions, l'élite de leur armée. Au début une épreuve de survie surhumaine, ces combats sont devenus au fil des générations des opportunités de carrière ou l'occasion de gagner le butin pour certains. La seule condition pour participer : ne pas craindre la mort.  
  
Fato, venu des hautes terres flottantes d'Octroi, vainquit les jeux de sa région et fit le chemin pour la finale, se déroulant à Delhys. Il y voit une opportunité de devenir plus fort, de se prouver sa fougue mais surtout de retrouver son père grâce à sa notoriété. Perenys, ayant pour seul souhait de combler son image, s'entraîne désormais intensément afin de se faire connaître. Solum lui se retrouve en finale dans l'arène de Delhys sans que l'on sache comment il s'y est pris. Massa quant à lui, déjà champion des jeux, compte bien conserver son statut et se tient prêt à tout.

Et c'est dans le cadre de cette finale que ces personnages vont se retrouver...  
Et c'est là que commence notre jeu commence !

# Concept du jeu

## Concept Général

Reprenant le concept de Bomberman, Reign of Gunpowder adopte le système RPG, incluant l’évolution d’un personnage au travers des niveaux. Chaque personnages sera amené à se battre à l’arène contre d’autres joueurs afin de pouvoir gagner des Roggs mais aussi de l’expérience et l’honneur du combat ! L’arme principale pour détruire l’adversaire sera la bombe mais aussi d’autres compétences délirantes pour faire humilier votre adversaire. Le joueur, une fois inscrit, pourra customiser son personnage (coiffure, couleur, vêtements, sexe … etc.) et il le nomme. Le joueur sera alors plongé dans une vidéo lui expliquant les fondamentaux du jeu ROG !

## Déroulement du match

L’arène est occupé par minimum 2 joueurs et pourra aller jusqu’à 6/8 joueurs en même temps. Le principe est simple, être le dernier en vie et essayer de faire un maximum de kills (et d’assists). Pour tuer un adversaire, il faudra lui enlever tous ces points de vie, si vous touchez un joueur mais qu’une autre personne le tue à votre place alors cela sera considéré comme une assistance, cela vaut moins de points qu’un kill mais ça rapporte quand même. A chaque kills ou assistances, le joueur gagne de l’expérience et de l’argent immédiatement. A la fin du match, l’écran résume la partie et un classement apparaîtra alors.

## Classement général du jeu

Afin de rendre le jeu plus attractif, compétitif et enthousiasmant, un classement mensuel sera mis en place. Avec cela, nous, modérateurs mettront de nombreux tournois à disposition pour ne pas pénaliser les joueurs qui ne peuvent pas jouer tous les jours, cela permettra aux joueurs de montrer leurs talents sur le terrain avec bien sûr des belles récompenses à la clef ! (bien sûr ces tournois ne seront pas obligatoire, s’inscriront que ceux qui veulent). Et pour ne pas démotiver les perdants les gains en XP rapporteront plus qu’habituellement.

## Système de paiement

Un système de paiement en ligne sera mis en place, cela nous servira tous simplement à payer notre hébergement voir plus ! Le système ne pourra en aucun cas rendre le joueur plus fort, on tient à l’équilibre entre les joueurs. Par contre, un joueur pourra se payer des beaux skins, équipements voir même un animalier… On garde la monnaie courante du jeu le RoGG pour acheter tous les équipements, sachant qu’on mettra des équipements chers pour qu’ils soient accessibles que par des payeurs et difficilement atteignable pour un gratuit. Le système de paiement doit être aperçu comme un moyen de nous remercier pour le développement et les graphismes que nous avons fait pour ce jeu.

## Teams

Un joueur pourra faire partis ou créer sa team. Il pourra la customiser (flag + phrase la représentant, etc…) Une équipe peut comporter aux alentours de 4/5 joueurs. Les joueurs d’une même équipe peuvent provenir d’un clan différent.

Type de Match

Plusieurs types de match seront mis en place :

* Match individuel
* Match par équipe (Aléatoire -> crée lors de l’entrée dans l’arène)
* Match par équipe composée

Ne pas oublier que lors des matchs par équipes, il y aura le tir allié !!

## Les Persos

* TO REFLECT

# Concept Technique

## Générateur de Map

On aura à disposition pour notre jeu un générateur de map. Une partie de la map sera désigné à l’avance via un fichier .json et l’autre partie de la map sera de l’aléatoire. Histoire qu’aucun ne soit handicapé par la génération aléatoire entière de la map, certaines zones seront vides afin de pouvoir faire poper les joueurs dessus et de fixer les décors indestructibles.

A savoir, qu’un décor (arbre, caisse de ravitaillement) a trois attributs. Son type qui permet de dire quel est ce décor, ceci est un identifiant unique ( 1 : un arbre 2 : caisse, 0 : une zone vide, etc..).Ensuite les deux autres variables constituent la largeur et la hauteur du décor en case. Sachant qu’une case vaut 50\*50pixels. Un décor peut avoir une largeur de 75 pixels, cela n’est pas dérangeant nous considérons alors sa largeur en case de 2 (100px). Cela permet d’avoir des décors de toutes les tailles mais par contre il y aura du ‘vide’ sur la map, donc ne faire que si nécessaire.

Voici un exemple de .json :

*{*

*"decors": [*

*{ "type": "1","tailleX":"1","tailleY":"1"},*

*{ "type": "0","tailleX":"1","tailleY":"1"},*

*{ "type": "1","tailleX":"1","tailleY":"1"},*

*]*

*}*

La génération de la map commence en haut à gauche de la map et se termine en bas à droite. Cette map donne un arbre sur la première et troisième case et du vide sur la deuxième. Evidemment sur que notre écran fait 20 cases de largeurs et 10 de hauteur il nous faut : 200 lignes dans le .json normalement (sauf si des tailles sont supérieurs à une case). Ce qui donne :

 ceci est le coin haut/gauche de notre écran.

## Fonctionnement du serveur

Le jeu se voudra être simple et rapide à utiliser, je peux potentiellement rejoindre une partie en quelques minutes.

Client

Le joueur, une fois qu’il aura rentré ses identifiants, aura une liste des parties en cours, avec la map, le nombre de joueurs et les joueurs qui participent à cette partie. Il faudra gérer aussi le fait qu’il veut rejoindre un de ses amis qui est déjà en jeu. Il aura ensuite à rejoindre la partie de son choix.

Serveur

Un joueur peut créer une partie, choisir sa map, son mode de jeu, inviter ses amis … etc. C’est alors ce joueur-ci qui sera le serveur pour cette partie. Tous les joueurs rejoignant cette partie seront alors des clients. Si l’hôte vient à partir du jeu, on devra se débrouiller pour trouver un autre hébergeur.