

Game Design Document : Jeu ZOMBIE

Bref présentation :

Le jeu serait un mix de MMO pour les villes et d'instances privées pour les quêtes. Le jeu est en 3D, avec une caméra vue du dessus.

L'histoire se passe après la contamination de la population par un virus ayant comme effet de "zombifier" les personnes contaminées.

Le joueur se retrouve donc dans la peau d'un survivant qui voudrait bien continuer à survivre. Ce survivant commence alors avec un matériel et des compétences/connaissances propres à sa classe. Il lui faudra s'allier avec d'autres joueurs et combiner leurs spécialités pour progresser dans les différents endroits du jeu.

Il ne s'agit pas d'un jeu de bourrinage où l'on tue allégrement des centaines de zombies. Au contraire, chaque action doit être réfléchie.

Le joueur doit survivre en utilisant son environnement pour parvenir à ses fins.

L'objectif principal du joueur est d'avoir le plus haut score possible. Pour gagner du score, le joueur à différents moyens :

- Tuer des zombies
- Explorer denouveaux lieux
- Coopérer (Soigner un autre joueur, aides sa faction à prendre le controle d'un camp...)
- Survivre (Au plus le joueur survie longtemps, au plus il gagne de score)

Dans le menu des stats, on peut avoir accès à son score par rapport aux autres joueurs et à ses amis. On peut aussi comparer chacun des points. De temps en temps sont offerts des cadeaux virtuels aux joueurs ayant survécu le plus longtemps, tué le plus de zombies, etc.

Là où ça se complique, c'est que si le joueur est tué, c'en est fini pour lui. Pas moyen de ressusciter. Il faut donc toujours être attentif et parfois savoir être lâche quand c'est nécessaire.

Gameplay :

Le gameplay doit être simple à prendre en main mais riche. Pour cela, on a pris la décision de limiter toutes les actions à deux clic (Souris gauche et droite), contextualisés.

Ainsi, clic gauche avec une arme de corps à corps frappe. Clic droit lance l'objet en main. Au corps à corps, clic droit peut aussi faire une action spéciale. (Exemple; empaler un zombie avec un balais, le zombie est tué mais le balais est perdu.)

Clic droit sur un objet au sol le prend en main.

Avec une arme à feu, clic gauche tir, clic droit frappe avec l'arme.

Une porte, clic gauche ouvre/ferme, clic droit défonce.

Quelques classes de personnages :

- Le soldat : il faisait autrefois partie de l'armée jusqu'à ce qu'il perde tout contact avec son unité. Il est entraîné correctement à l'utilisation des armes à feu et commence avec un kit de survie (nourriture, bandages,...) et une arme de poing (+chargeurs).
- Le policier : ancien agent des forces de l'ordre, il continue à protéger les citoyens auxquels il pourrait venir en aide. Il commence avec une matraque et gilet pare-balle léger ainsi qu'une arme de poing et quelques cartouches.
- Le chimiste : faible au corps à corps et au combat à distance, il utilise ses connaissances pour fabriquer de redoutables explosifs permettant de se frayer un passage ou au contraire fabrique des médicaments pour soigner ses alliés.
- L'ingénieur : il peut utiliser ses connaissances en mécanique pour fabriquer et réparer les objets, y compris les véhicules.
- La racaille : il commence avec un couteau de combat dont il sait très bien se servir. Il connaît suffisamment la rue pour

Les zones "paisibles" :

Ce sont des zones où les joueurs sont protégés de toute attaque. Ce sont les bases de départ où l'on vient marchander et se ravitailler avant les raids. Chaque faction à son campement principal.

Les zones "hostiles" :

Il s'agit aussi bien de décombe urbain (ville/métro) que de forêt en passant par des bases militaires abandonnées. Ce sont les lieux où le joueur peut rencontrer des ennemis et combattre. On ne s'y promène qu'en petit groupe de 4-5 survivants. Elles sont générées aléatoirement et donc différentes à chaque partie.

Les zones "Libres" :

Ce sont des zones qui ont la particularité de pouvoir changer de camps. Si une faction décide de l'attaquer et gagne le terrain, celui-ci lui revient de droit. Bien sûr, les morts-vivants peuvent aussi s'y attaquer.

Il est possible d'y construire des moyens de défense.

Les véhicules :

Ils peuvent être construits par les joueurs ou achetés à un autre joueur. Ils servent au déplacement en terrain découvert reliant deux villes.

Certains joueurs peuvent très bien se spécialiser en "taximen", ils auraient alors comme mission d'escorter les joueurs de bas-niveau d'une ville à l'autre en les prenant en stop.

La progression du personnage :

Le joueur n'évolue pas sur un système de niveau comme dans les autres RPG mais au contraire ne dépend que de ses compétences qui elles, évoluent lorsqu'on les utilise.

Le différence entre un joueur de haut niveau et un de bas n'est pas énorme.