

Projet « Fightly »

Game Concept Document

[Document de présentation du projet – Concepts du jeu]

[Adrian Gaudebert (adrian@gaudebert.fr) – 13 juillet 2010]

Sommaire

I.Introduction	3
II.Présentation.....	3
1.Fiche technique.....	3
2.Cible.....	3
3.Points forts.....	3
4.Expérience de jeu.....	4
III.Storyline.....	4
1.Scénario.....	4
2.Univers	4
3.Personnages.....	4
IV.Graphismes.....	4
1.Inspirations.....	4
1.Battle for Wesnoth.....	4
2.Civilization.....	6
V.Gameplay.....	7
1.Principe général.....	7
2.Joueurs.....	7
3.Parties.....	7
4.Carte.....	7
5.Actions.....	8
6.Unités.....	8
1.Fantassins.....	8
2.Archers.....	9
3.Chevaliers.....	9
7.Combats.....	9
8.Déroulement d'une partie.....	9
9.Calcul des points.....	10

I. Introduction

Ce document présente un concept de jeu sur Internet par navigateur. Le but est de décrire ce jeu, son univers, son gameplay, et de définir tous les éléments qui guideront le développement de ce projet.

II. Présentation

1. Fiche technique

- Nom du jeu : **Fightly**
- Slogan : *Pour le combat et la victoire !*
- Type de jeu :
 - ◆ Jeu par navigateur
 - ◆ Multijoueurs
 - ◆ Stratégie au tour par tour : chaque joueur effectue un certain nombre d'actions à son tour, puis attend que les autres joueurs aient fini leurs tours.
- Plate-forme : PC / Mac. Nécessite une connexion à Internet et un navigateur web.
- Inspirations :
 - ◆ Civilization : module de combat, unités, cartes
 - ◆ Battle for Wesnoth : système de combat, cases hexagonales
 - ◆ Skywar : parties à plusieurs par navigateur

2. Cible

Le jeu ciblera les adolescents (16+) et adultes, adeptes de jeux par navigateur et souhaitant faire des parties réduites dans le temps (1 heure max, 30 minutes en moyenne).

On ciblera également des gens qui aiment les jeux de stratégie, avec des combats tactiques au tour par tour. Le public cible apprécie les univers médiévaux classiques.

3. Points forts

L'intérêt de ce jeu est de se jouer rapidement : une partie dure en moyenne 30 minutes, avec un maximum d'environ une heure. Ainsi, on peut facilement se connecter en soirée et faire une partie pour le plaisir, sans avoir de contraintes sur la durée. La majorité des autres jeux par navigateur demandent en effet d'investir beaucoup de temps pour la gestion d'un personnage ou d'un royaume, et de revenir régulièrement en limitant le nombre de parties par jour. Si l'addiction (ou fidélité) est un critère de réussite pour un jeu, cela peut devenir gênant pour le joueur, et au final le lasser. Ici, le joueur joue quand il le veut et peut faire de longues pauses, sans incidence sur le contenu du jeu.

Ce jeu a pour but de permettre au joueur d'accéder le plus rapidement possible à la partie intéressante : le combat contre d'autres joueurs. Si les options de configuration, de personnalisation, seront évidemment disponibles, il sera possible d'accéder à une partie en deux clics de souris.

4. Expérience de jeu

À définir.

III. Storyline

1. Scénario

Dans la première version du jeu, il n'y aura pas de scénario. L'objectif est simplement de permettre aux joueurs de combattre.

On donnera cependant une « justification » à ce combat, en présentant un contexte particulier par exemple.

À préciser.

2. Univers

Le jeu se déroule dans un univers médiéval classique. L'intégration dans cet univers ne sera pas accentuée (on n'utilisera pas du vocabulaire typé médiéval, par exemple), mais les décors et les personnages devront respecter cette contrainte, et ne pas comporter d'éléments chronologiquement décalés.

3. Personnages

À définir.

IV. Graphismes

1. Inspirations

1. Battle for Wesnoth

<http://www.wesnoth.org/>



Fig. 4.1.1 : Battle for Wesnoth, interface de jeu



Fig. 4.1.2 : Battle for Wesnoth, interface de jeu, cases apparentes

2. Civilization

<http://www.civilization.com/>



Fig 4.1.2 : Civilization IV, unités prêtes au combat



Fig 4.1.2 : Civilization V, carte, cases et unités

V. Gameplay

1. Principe général

Sur une carte, des joueurs s'affrontent au tour par tour en manipulant et faisant s'affronter des unités diverses. Le gagnant est le dernier survivant, ou à défaut, celui qui possède le plus de points.

2. Joueurs

Le jeu est bien évidemment joué par des joueurs. Chaque joueur possède un compte, et est donc identifié par un pseudo. D'autres informations seront également demandées (mot de passe, adresse email...) mais n'ont pas d'incidence sur le jeu.

Dans la première version de ce jeu, le joueur n'aura pas d'avantage particulier, ni de gains par rapport au jeu. En revanche, il sera possible d'ajouter par la suite des éléments comme de l'expérience, des récompenses, ou bien des facultés particulières accordées aux joueurs en fonctions de leurs résultats dans le jeu.

Il deviendra alors intéressant de développer son « avatar », afin de bénéficier d'avantages par rapport aux autres joueurs. Tout ceci devra en revanche être compatible avec l'équilibre et la facilité de jeu, et ne pas gâcher l'expérience de jeu des joueurs occasionnels.

3. Parties

Le jeu se découpe en parties. Une partie regroupe plusieurs joueurs et les fait s'affronter durant un temps limité ou jusqu'à ce qu'un des joueurs gagne, à la manière des jeux de plateaux classiques.

Une partie regroupe 4 joueurs. Des options permettront de modifier ce nombre, en permettant des parties à 2, 6 ou 8 joueurs, voire plus.

Une partie est découpée en tours. Un tour correspond à un joueur, les tours des joueurs se succédant dans un ordre déterminé au début de la partie. Par exemple : Joueur A -> Joueur B -> Joueur C -> Joueur D -> Joueur A -> ...

À chaque nouveau tour, le joueur dont c'est le tour, appelé Joueur Actif, obtient des Points d'Actions (appelés PA). Ces points permettent au joueur d'effectuer des actions avec ses unités.

Un tour est limité dans le temps à 20 secondes. Si au bout de ce temps, le joueur actif n'a pas utilisé tous ses PA, ceux-ci sont perdus. Un joueur peut terminer son tour avant la fin du temps, en cliquant sur le bouton correspondant. Dans ce cas, si il lui reste des PA, ils sont perdus.

4. Carte

Chaque partie se déroule sur une nouvelle carte, générée aléatoirement. Il sera possible de paramétrer la génération de la carte grâce à des options, en spécifiant par exemple le type de terrain dominant.

Une carte est composée de cases hexagonales. Chaque case, celles des bords exceptées, est

connectée à six autres cases. Chaque case possède un type de terrain parmi les suivants : plaine, cours d'eau, colline, lac, forêt. Ce type impose certaines contraintes : il n'est pas possible de voir à travers une colline ou une montagne, il n'est pas possible de se déplacer sur un lac ou sur une montagne, un cours d'eau ralenti la progression des unités. Ce type donne aussi certains avantages : les collines permettent de voir plus loin, les forêts améliorent la défense des unités, les cours d'eau protègent des charges.

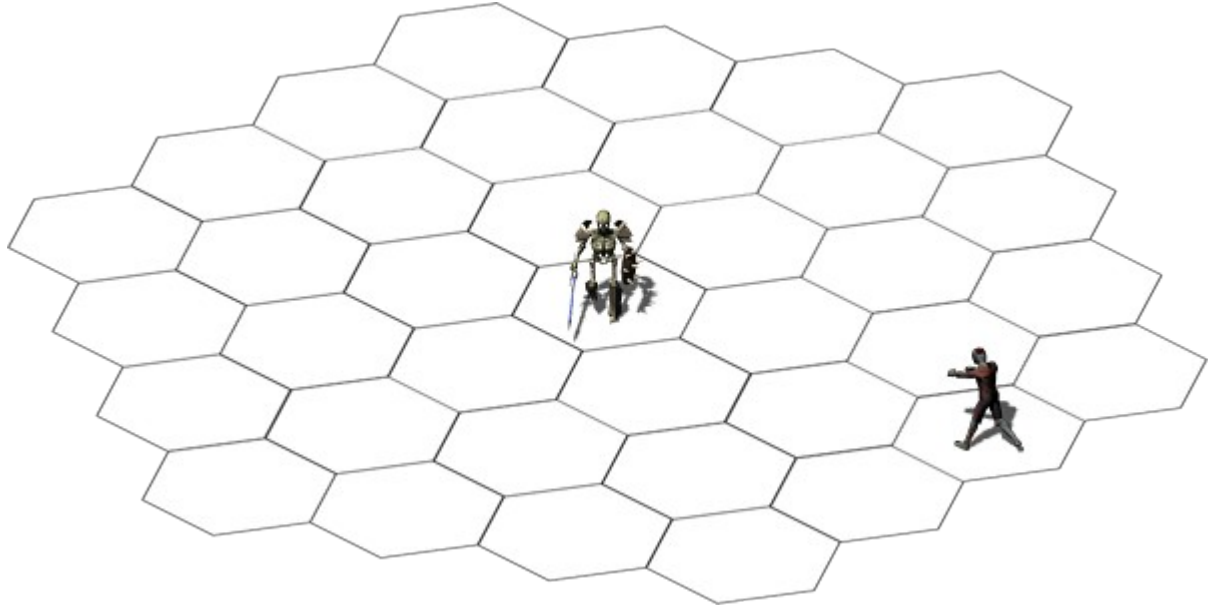


Fig 5.4.1 : Exemple de carte en vue isométrique

5. Actions

A son tour, un joueur fait effectuer des actions à ses unités en utilisant des PA. Une action peut demander aucun, un ou plusieurs PA.

Les actions de base sont les suivantes : déplacer une unité vers une case adjacente sur la carte, attaquer une unité à portée, se mettre en position défensive (fortifier), sortir de la position défensive.

6. Unités

Il existe différents types d'unités dans ce jeu, chacun ayant des avantages et des inconvénients.

Une unité est caractérisée par les paramètres suivants : vie (nombre de soldats dans l'unité), attaque (puissance offensive), défense (puissance défensive).

Dans la première version du jeu, le joueur disposera uniquement de trois types d'unités : les fantassins, les archers et les chevaliers.

1. Fantassins

Meilleure attaque au corps à corps.

À préciser.

2. Archers

Attaque à distance.

À préciser.

3. Chevaliers

Déplacements plus rapides.

À préciser.

7. Combats

À préciser.

8. Déroulement d'une partie

Au début de la partie, les joueurs placent simultanément leurs unités sur la carte. Les unités sont placées une par une, le joueur choisissant l'ordre dans lequel il les place. La première unité est obligatoirement placée sur une case fixée, située à une extrémité de la carte. Ces cases de départ sont choisies de telle sorte qu'elles soient toutes à égales distances les unes des autres, et au bord de la carte.

Une fois la première unité placée, le joueur peut placer ses unités sur les cases adjacentes aux unités qu'il possède et qui sont déjà placées.

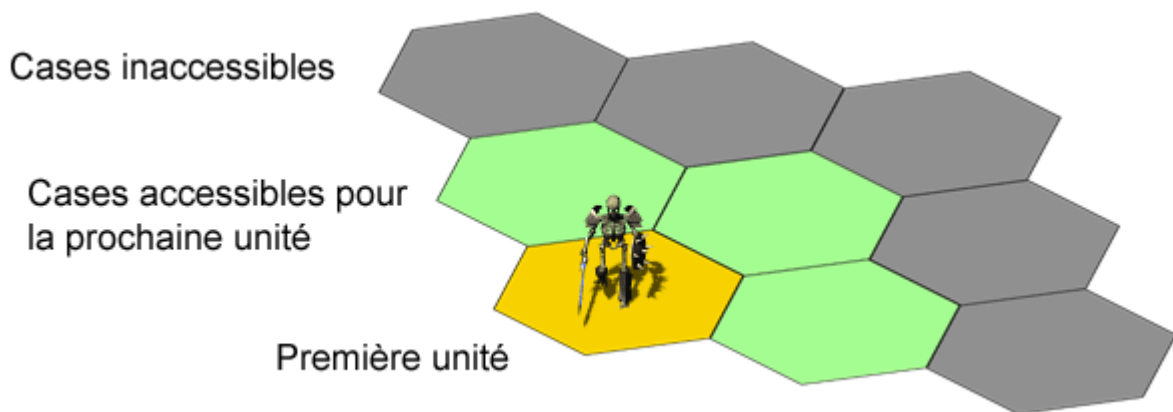


Fig 5.8.1 : Placement des unités sur la carte

Les joueurs ont un temps limité pour placer leurs unités, à la suite de quoi elles sont placées automatiquement par le programme. Il n'est pas possible de changer la position d'une unité déjà placée. Une fois que le temps est écoulé ou que tous les joueurs ont placé leurs unités, le premier tour commence.

Le joueur dont c'est le tour devient le joueur actif. Ce joueur obtient ses points d'actions, puis dispose d'un temps limité pour effectuer toutes ses actions, dans la limite de ses PA disponibles (cf. V. 5. pour les actions). Une fois que le temps est écoulé, ou que le joueur demande à finir son tour

(via un bouton de l'interface), le tour se termine et le joueur suivant devient le joueur actif.

Lorsqu'un joueur ne possède plus d'unité, il est éliminé et quitte le jeu. De plus, un joueur peut abandonner et quitte également le jeu, ses unités étant retirées de la carte.

Une partie se termine lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur en jeu, ou lorsque le nombre maximum de tours est atteint. Le joueur gagnant la partie est le seul restant, ou celui possédant le plus de points à la fin de la partie.

9. Calcul des points

Une unité tuée rapporte des points. Une unité vivante à la fin de la partie rapporte des points.

À préciser.