

Swashbuckler's Curse

Game Design Document

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
ÉQUIPE	4
FICHE IDENTITÉ	5
INTENTIONS	6
RÉFÉRENCES	7
3CS	8
STRUCTURE	12
DÉROULEMENT D'UNE PARTIE	13
MÉCANIQUES	14
PARAMÈTRES ATOMIQUES	16
ESTHÉTIQUES	19
VAGUES	20
SPAWNS D'ENNEMI	23
SITUATIONS DE JEU	24
MÉTA-BOUCLE	26
BOUCLE DE GAMEPLAY	27
WEAPON DESIGN	28
BONUS	31
ENNEMIS	33



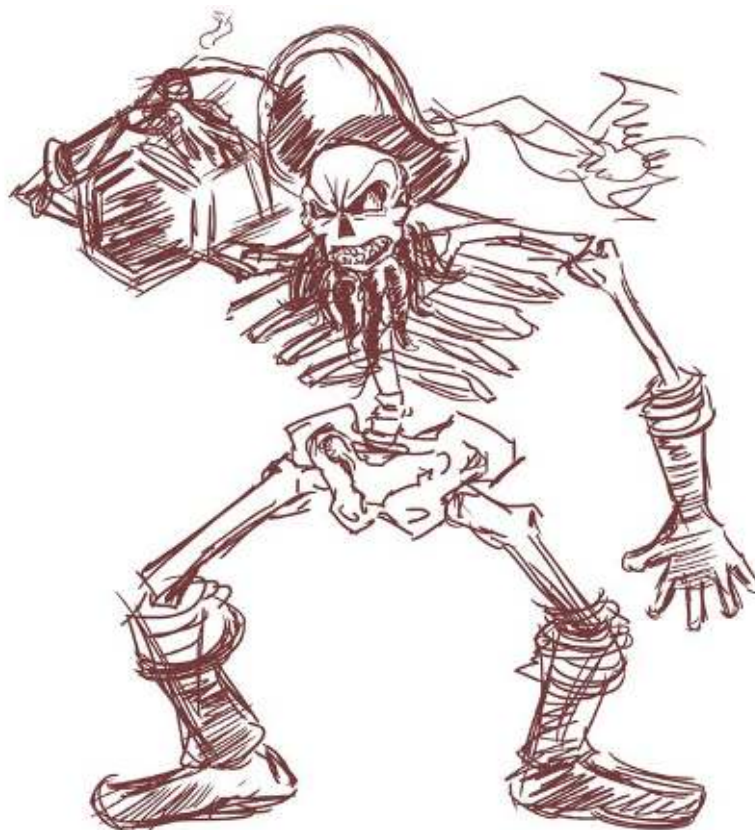
INTRODUCTION

Swashbuckler's Curse est un projet réalisé dans le cadre de notre 4ème année à l'ICAN placé sous le thème du “fast FPS arena”

Sous la contrainte d'un scope court, nous avons décidé de reprendre les mécaniques classiques du Fast FPS et de créer un jeu se concentrant sur cette base afin d'avancer sur des problématiques liées aux intelligences artificielles et aux armes utilisées.

Dans Swashbuckler's Curse la notion de Fast FPS est mise en avant par sa navigation rapide dans un espace circulaire tout en tirant sur des hordes d'ennemis.

Si le prototype est une preuve de sa viabilité, le Game Design Document contient toutes les informations concernant le système de notre jeu.



ÉQUIPE

Valérian Dubois

Sound Designer - Game Designer

Orso Negrone

Programmer - Game Designer

Li Rong

3D Artist

Bilel Bouvet de la Maisonneuve

Game Designer - Level Designer

Nicolas Guillot

Lead Programmer



FICHE IDENTITÉ

Pitch :

Pirate connu pour son extrême cruauté, vous naviguez seul afin de trouver les plus grands trésors de ce monde. Vous avez découvert un nouveau trésor qui renfermerait richesse et pouvoir. Vous êtes prêt à braver tous les défis afin de le trouver.

Concept :

Dans Swashbuckler's Curse le joueur incarne un pirate devant détruire des vagues d'ennemis afin d'avancer dans les niveaux et trouver le trésor final

Genre :

FPS Fast Shooter arena

Cible :

Core Gamer/Hardcore Gamer

Plateforme :

PC

Condition de victoire :

Détruire toutes les ordres d'ennemis et atteindre le trésor

Condition de défaite:

Se faire tuer par les ennemis / Nos points de vie tombent à zéro

Macro objectif:

L'objectif macro du jeu est l'élimination des vagues d'ennemis qui vont arriver les unes à la suite des autres

Game Feel :

Sentiment de puissance face à des hordes d'ennemis que le joueur détruit en quelques coups d'armes à feu. Une grande satisfaction dans la désaturation de l'espace de jeu



INTENTIONS

Une grande sensation de puissance

Notre plus grande volonté est d'offrir au joueur une forte sensation de puissance lorsqu'il affronte des vagues d'ennemis très imposantes. Les armes et les feedbacks des ennemis sont faits pour procurer cette sensation, permettant au joueur de littéralement briser les ennemis en plusieurs morceaux, altérant leurs comportements et leurs dangers. Le nombre de munitions et l'absence de temps de recharge amplifient cette sensation de tir permanent donnant lieu à des dizaines de cadavres de squelettes qui jonchent le sol.

Fluidité de la navigation

La fluidité de la navigation est essentielle pour permettre au joueur de se déplacer précisément dans l'ensemble du niveau sans se faire coincer par les hordes d'ennemis.

Pour cela le niveau dispose d'une multitude d'entrée et de sortie laissant toujours une chance au joueur de se déplacer dans une nouvelle zone. Les déplacements rapides donnent au joueur la capacité de parcourir le niveau efficacement en un petit laps de temps.

La satisfaction dans le carnage

Les armes aux effets puissants, les vagues d'ennemis croulant sous le joueur et la fluidité des déplacements donnent au joueur un sentiment de satisfaction dans chacune des actions qu'il entreprend. Que ce soit réussir un saut ou détruire plusieurs ennemis d'un seul coup, tout est fait pour que le joueur soit récompensé dans la prise de décision rapide et destructrice afin de privilégier l'action et le mouvement plutôt que la stagnation et l'économie de munitions.



RÉFÉRENCES

Références gameplay

De nombreux jeux nous ont aidés à affiner notre vision du projet. Pour la majorité d'entre eux, ce sont les 3C et les mécaniques que nous avons étudiés qui ont permis de mieux nous orienter.

Le game feel étant l'un des piliers de l'expérience de jeu de Swashbuckler's Curse, que ce soit par la destruction des membres des squelettes, où la sensation de tir des armes (DOOM 2016, Call of duty black ops Zombie 1 & 2,)

Les déplacements dans DOOM 2016 ainsi que la vitesse du personnage nous ont aidés à trouver un équilibre dans le paramétrage de nos

mécaniques

Call of Duty nous a aidé sur le système des vagues et de la gestion du nombre d'ennemis dans le niveau ainsi que leurs comportements.



3C: CAMÉRA

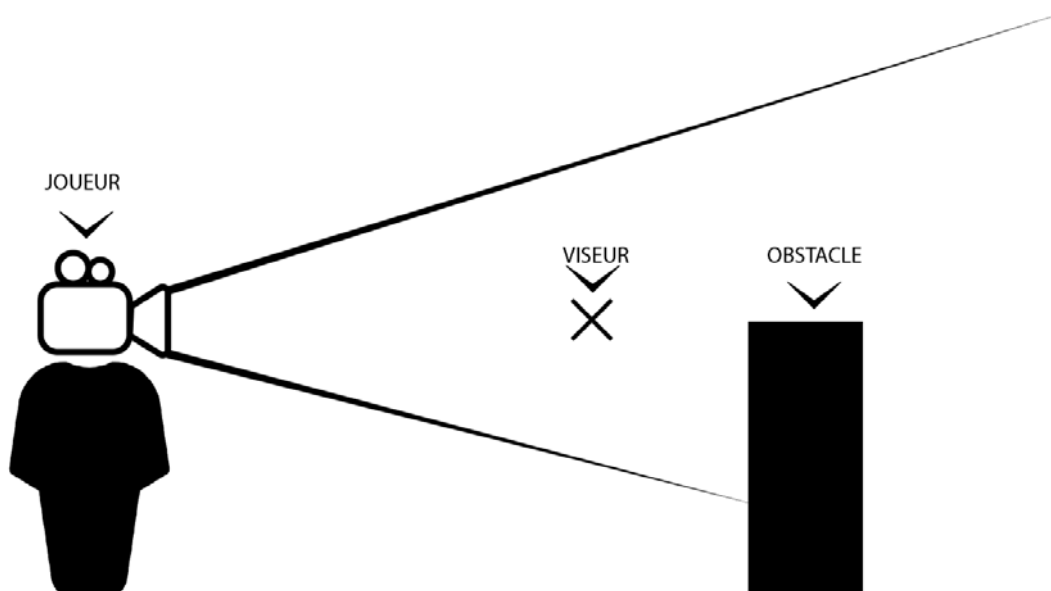
INTENTIONS

Dans Swashbuckler's Curse, tout est rapporté à notre intention d'offrir au joueur une ambiance captivante où le joueur doit être en permanence actif et observer son environnement.

La caméra est donc l'un des plus puissants supports pour parvenir à transmettre cette expérience. Elle dispose donc de plusieurs comportements qui ont pour but de souligner les actions du joueur et en aucun cas de les amortir et de les effacer. Swashbuckler's Curse est un fast shooter arena, il s'agit donc de rendre rapide les actions du joueur grâce à la caméra afin que celui-ci ressente pleinement son impact sur la situation de jeu.

L'intention générale de la caméra repose sur plusieurs points. Tout d'abord il s'agit de mettre en place une caméra qui respecte les règles d'or suivantes ;

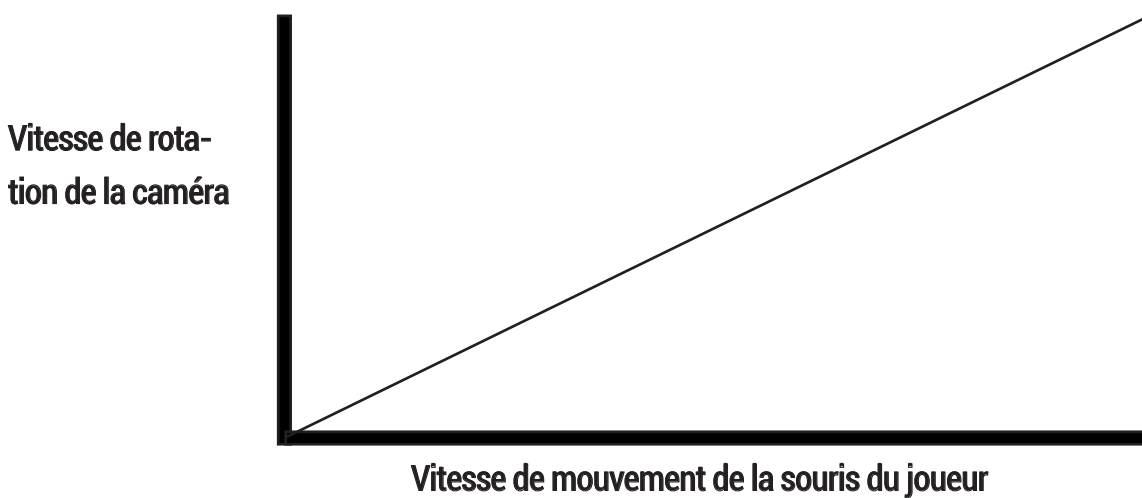
- La caméra doit toujours permettre au joueur de comprendre où il se situe ;
- La caméra doit être à la première personne et ressentir toutes les actions du joueur, mouvement brusque, tremblement et sursaut doivent se faire ressentir ;
- La caméra sert également de feedback au joueur, elle lui permet de comprendre s'il prend des dégâts en plus de sa barre de vie ;
- La caméra doit respecter les mouvements du joueur et ne pas le perdre dans l'environnement.
- Le joueur voit les mains et les armes de son personnage



COMPORTEMENT GÉNÉRAL

Le fonctionnement général de la caméra du jeu est le suivant;

- Un objet suit la position de l'avatar depuis sa position;
- Cet objet est enfant de l'avatar, sa position est parfaitement contrainte;
- La caméra suit le personnage dans tous ses mouvements sans décalage;
- La caméra a son focus fixé sur la position de l'avatar sans décalage.



3C: CHARACTER

INTENTIONS

Le joueur incarne un pirate coincé dans une grotte où il devra affronter les vagues de squelettes qui affluent au fur et à mesure du temps. L'avatar est entièrement contrôlable par le joueur et tend vers l'immobilité.

Il aura à sa disposition 4 armes différentes l'aidant à affronter les ennemis, il aura la capacité de sauter pour atteindre des plateformes surélevées ou des corde tyrolienne et de se déplacer vite dans l'ensemble du niveau.

La vitesse de déplacement du personnages est élevée car il a besoin d'être rapide de base dans l'ensemble du niveau et ajouter un input de vitesse n'est pas essentiel contrairement à un flow constant de déplacement.



3C: CONTRÔLES

INTENTIONS

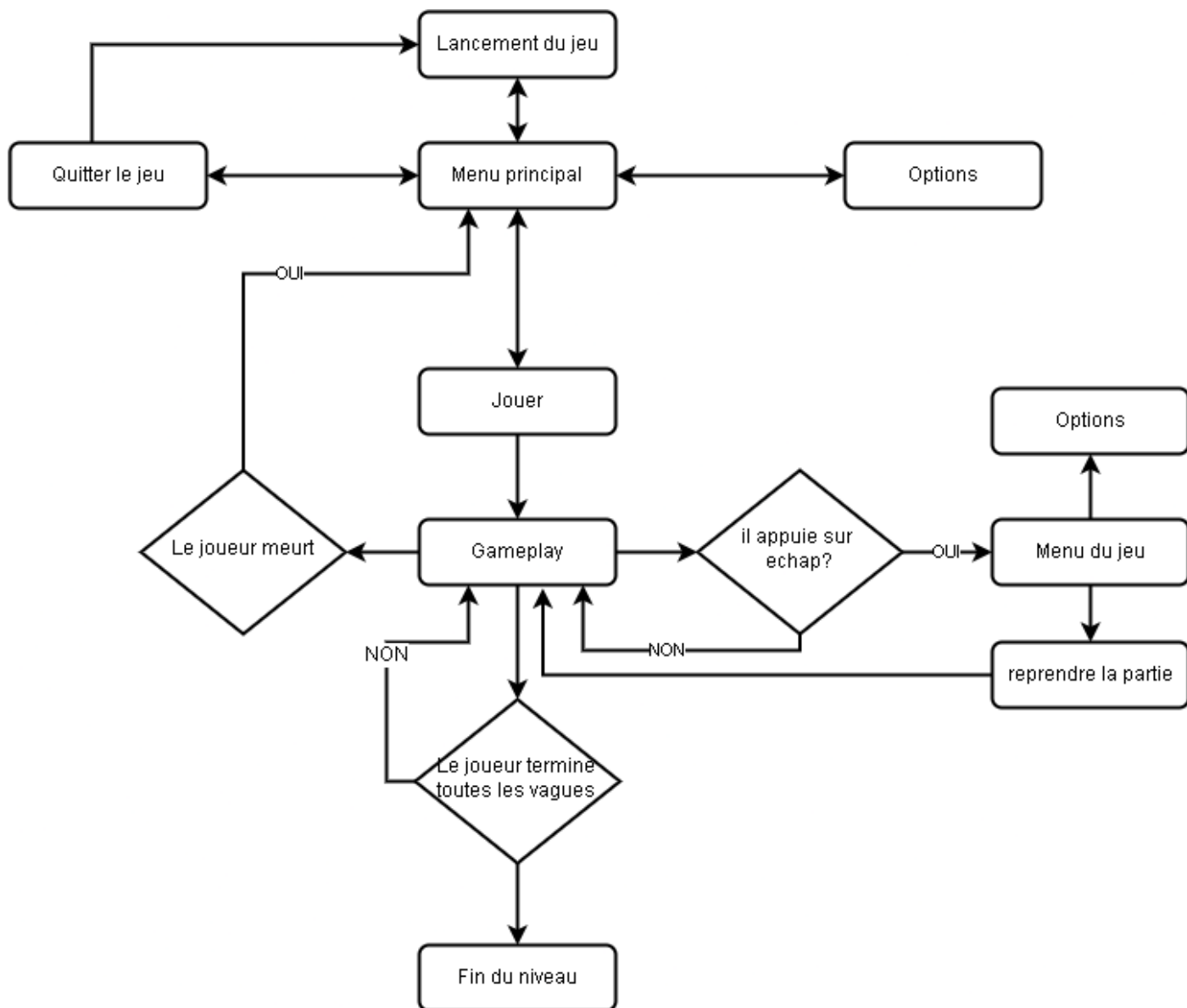
L'intention des contrôles est de donner aux joueurs un sentiment de contrôle précis sur la direction de l'avatar.

Le jeu est optimisé pour être joué au clavier en azerty et qwerty et pour gaucher / droitier.

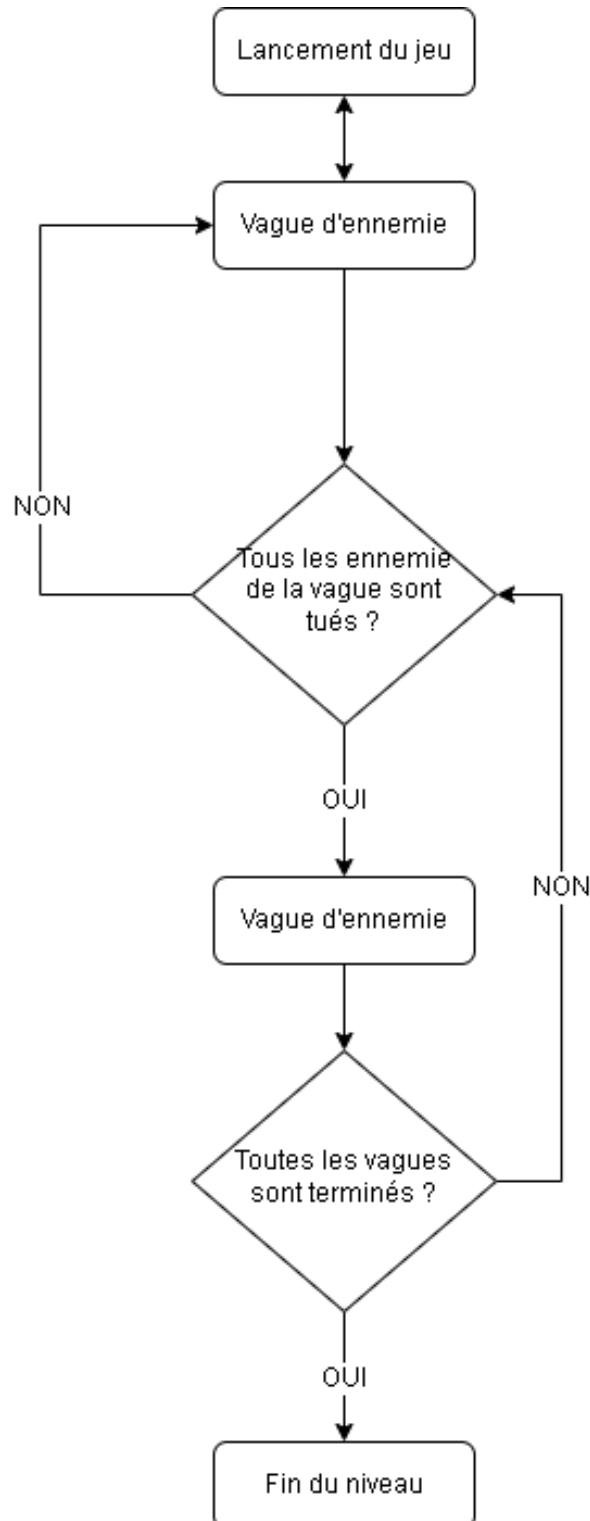
Les contrôles sont très fidèle au contrôles classiques du genre du fast fps pour ne pas perdre les joueurs et avoir une prise en main rapide et efficace .

AZERTY	QWERTY	ACTION
Z / O	W / O	Avancer
S / L	S / L	Reculer
Q / K	A / K	Aller à Gauche
D / M	D / :	Aller à Droite
ESPACE		Sauter
Clic Gauche		Tir principal
Clic Droit		Tir secondaire
Molette Vers le haut		Arme Suivante
Molette Vers le bas		Arme Précédente
G		Sabre
&	1	Double Pistolet
é	2	Tromblon
"	3	Canon
'	4	AZERTY / QWERTY
echap		Pause (future)

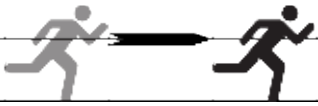
STRUCTURE




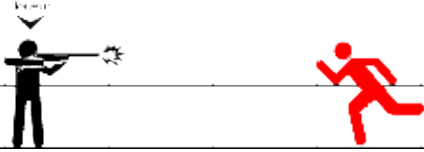
DÉROULEMENT D'UNE PARTIE





MÉCANIQUES

MARCHE	INPUT	DESCRIPTION	SPÉCIFICITÉS	
	Rester appuyé sur les inputs de déplacement (Regarder les contrôles)	Déplacement du personnage dans l'espace de jeu	Les déplacements du joueur sont très rapides de base sans possibilité de courir	

SAUT	INPUT	DESCRIPTION	SPÉCIFICITÉS	
	Appuyer sur l'input de saut	Saut vertical pour se déplacer dans le niveau	Saut cumulable avec les déplacements pour choisir la direction d'atterrissage sans air control	

TIR	INPUT	DESCRIPTION	SPÉCIFICITÉS
	Appuyer sur l'input de tir de l'arme correspondante	Tir avec l'arme à distance utilisée par le joueur.	Principal outil pour faire des dégâts aux ennemis
			

COUP D'ÉPÉE	INPUT	DESCRIPTION	SPÉCIFICITÉS
	Clic droit si l'arme est sortie	Arme de corps à corps qui fait des dégâts devant lui	Attaque au corps à corps ne nécessitant aucune munition, tuer des ennemis avec l'épée offre une chance accrue d'avoir des bonus sur les ennemis tués
			

CHANGEMENT D'ARME	INPUT	DESCRIPTION	SPÉCIFICITÉS
	Appuyer sur l'input de changement d'arme	Changement d'arme entre les 4 disponibles	Permet de changer d'arme de manière rapide et efficace afin que le joueur puisse toujours tirer et s'adapter dans les différentes situations
			

PARAMÈTRES ATOMIQUES

DÉPLACEMENT

But : se déplacer dans l'environnement;

Mécanique : le joueur décide de l'orientation de son avatar, celui-ci pivotant sur lui-même autour de l'axe vertical;

Input : ZQSD ou WSAD ;

Challenges :

- MESURE : le maintien d'une trajectoire de l'avatar est primordial pour optimiser son positionnement

Paramètres atomiques :

- *contrôle du clavier et de son environnement.*

- RÉFLEXE : lorsque de nouveaux obstacles apparaissent dans l'environnement du joueur, ce dernier doit éventuellement corriger sa trajectoire pour en éviter une qu'il juge non optimale, ou au contraire, en prendre une qui peut lui permettre d'optimiser son positionnement.

Paramètres atomiques :

- *Fenêtre d'opportunité de l'apparition des patterns qui se fait dans un certain rayon autour du joueur et à une certaine vitesse ;*

- *Nombre d'opportunités à travers le nombre de patterns apparaissant ;*

TIMING : lorsque le joueur change de trajec-

toire, il doit anticiper les obstacles qui apparaîtront

Paramètres atomiques :

- *Prédictibilité : les déplacements des ennemis s'effectuent en permanence, le joueur doit prendre en compte ce paramètre lorsqu'il décide de modifier sa trajectoire.*

- PRÉCISION : pour trouver le meilleur positionnement, le joueur doit trouver la zone et le placement optimal selon la situation dans laquelle il se trouve à chaque instant

Paramètres atomiques :

- *Tolérance d'imprécision dans la mesure des contrôles.*

- *Position de la cible physique, soumise à l'environnement et la nature changeante des ennemis.*

- TACTIQUE : pour engager le déplacement de la meilleure façon, le joueur doit prendre en compte la situation dans laquelle il se trouve et va se trouver.

Paramètres atomiques :

- *Nombre d'options possibles : selon la topologie, plusieurs chemins efficaces existent.*

- *Temps de réflexion : le joueur n'a qu'un temps limité pour décider d'une option.*



LE SAUT

But : se déplacer verticalement dans l'environnement;

Mécanique : le joueur décide de la position de son avatar, celui-ci se déplaçant sur l'axe vertical;

Input : espace;

Challenges :

- MESURE : Mesure de la trajectoire à prendre afin d'atterrir sur la plateforme visée en fonction de sa vitesse.

Paramètres atomiques :

- *contrôle de sa vitesse et de son environnement.*

- RÉFLEXE : lorsque de nouveaux obstacles apparaissent dans l'environnement du joueur, ce dernier doit éventuellement corriger sa trajectoire s'il veut éviter une trajectoire qu'il juge non optimale, ou au contraire, en prendre une qui peut lui permettre d'optimiser son positionnement.

Paramètres atomiques :

- *Fenêtre d'opportunité de l'apparition des patterns qui se fait dans un certain rayon autour du joueur et à une certaine vitesse ;*

22/04/2022

- *Nombre d'opportunités à travers le nombre de patterns apparaissant ;*

- TIMING : lorsque le joueur change de trajectoire, il doit anticiper les obstacles qui peuvent apparaître ainsi que l'instant où il doit sauter afin d'atterrir sur la plateforme visée

Paramètres atomiques :

- *Tolérance d'imprécision dans la mesure de la vitesse.*

- *Position de la cible physique, soumise à l'environnement et la nature changeante des ennemies.*

- PRÉCISION : pour trouver le meilleur positionnement, le joueur doit trouver la zone et le placement optimal selon la situation dans laquelle il se trouve à chaque instant

Paramètres atomiques :

- *Prédictibilité : le positionnement du début et la fin des zones où le joueur veut sauter afin d'optimiser son arrivée sur la plateforme visée sans rater le saut.*

- TACTIQUE : pour engager le déplacement de la meilleure façon, le joueur doit prendre en compte la situation dans laquelle il se trouve et va se trouver.

Paramètres atomiques :

- *Nombre d'options possibles : selon la topologie, plusieurs chemins efficaces existent.*

- Temps de réflexion : le joueur n'a qu'un temps limité pour décider d'une option.



LE TIR

But : se déplacer dans l'environnement;

Mécanique : le joueur décide de l'orientation de son avatar, celui-ci pivotant sur lui-même autour de l'axe vertical;

Input : ZQSD ou WSAD ;

Challenges :

- MESURE : Le maintien d'une trajectoire de l'avatar et de celle de l'ennemi est primordial pour optimiser son tir

Paramètres atomiques :

- contrôle du clavier, des obstacles et de son environnement.

- RÉFLEXE : lorsque de nouveaux obstacles apparaissent dans l'environnement du joueur, ce dernier doit éventuellement corriger sa visée s'il veut éviter de gaspiller des munitions

Paramètres atomiques :

- Fenêtre d'opportunité de l'apparition des patterns ;

- Nombre d'opportunités à travers le nombre de patterns apparaissant ;

- TIMING : lorsque le joueur cible un ennemi, il doit anticiper les obstacles qui apparaîtront et les positionnements futur de la cible

Paramètres atomiques :

- Prédicibilité : les déplacements des ennemis s'effectuent en permanence, le joueur doit prendre en compte ce paramètre lorsqu'il décide de tirer.

- PRÉCISION : pour trouver la meilleure zone de tir et positionnement, le joueur doit trouver la zone et la portée optimale selon la situation dans laquelle il se trouve à chaque instant

Paramètres atomiques :

- Tolérance d'imprécision dans la mesure des contrôles de la caméra.

- Position de la cible physique, soumise à l'environnement et la nature changeante des ennemis.

- TACTIQUE : pour engager le tir de la meilleure façon, le joueur doit prendre en compte la situation dans laquelle il se trouve et va se trouver.

Paramètres atomiques :

- Nombre d'options possibles : selon la topologie, plusieurs opportunités existent.

- Temps de réflexion : le joueur n'a qu'un temps limité pour décider d'une option.



ESTHÉTIQUE

La recette du fun de Swashbuckler's curse s'appuie sur 3 piliers en terme de «Kinds Of Fun» :

SENSATION, NARRATION, CHALLENGE.

S'agissant d'un jeu de tir à la première personne contre des IA, Swashbuckler's Curse s'appuie davantage sur les piliers de de challenge et sensation, car la mécanique d'affrontement contre des IA ayant des comportements variants constitue le cœur de la construction du jeu.

Le pilier de **SENSATION** apporte de l'immersion dans le monde et une sensation de puissance, ce qui lui donnera de la satisfaction et contribuera à l'apport de fun dans l'expérience finale.

Le pilier de **CHALLENGE** quand à lui apporte de la rejouabilité, et surtout l'envie de progresser. Face au vagues d'ennemis de plus en plus nombreuses et variées, le joueur devra redoubler de compétences afin de venir à bout du jeu et de venir trôner fièrement sur des piles d'os et de cadavres.

Pour finir, le pilier **Narrative**, plus discret que les précédents, est également présent pour apporter du corps au jeu ainsi qu'une dimension supplémentaire de fun.

SENSATION

La sensation est l'esthétique la plus importante dans Swashbuckler's Curse. C'est le noyau du jeu, retranscrit à travers la mécanique de tir de l'avatar, la destruction des os, le carnage provoqué par le joueur et la précision des contrôles. Parmi les facteurs les plus importants de cette esthétique on retrouve les retours visuels et sonores qui viennent améliorer cette esthétique, les tremblement d'écran quand on utilise une arme puissante, les ennemis projetés en arrière lorsqu'ils prennent beaucoup de dégâts ou les os éparpillés sur le sol sont tout autant de retours visuel ou sonore qui provoque une grande sensation de puissance.

NARRATION

La volonté du jeu d'apporter des éléments scénaristiques grâce à l'environnement encourage le joueur à comprendre son univers.

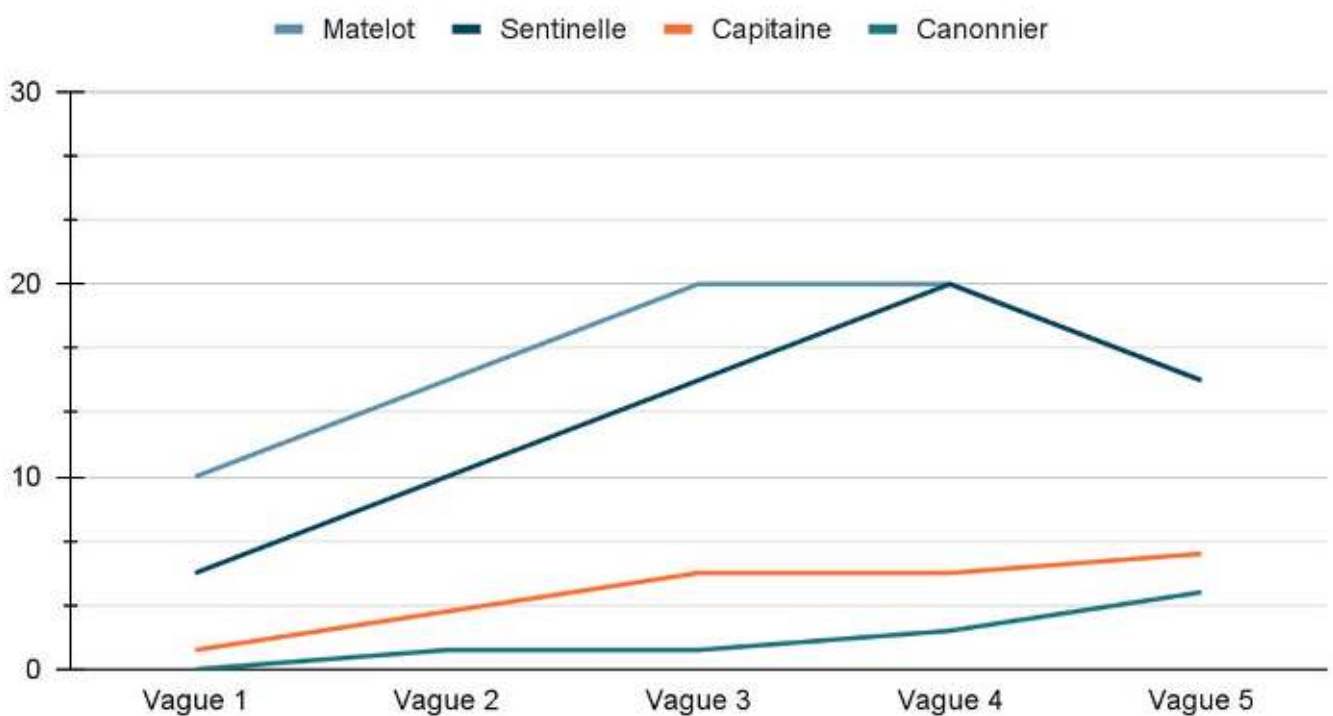
CHALLENGE

Le fun de challenge dans Swashbuckler's Curse. est un aspect essentiel pour donner aux joueurs l'envie de revenir sur le jeu. Le Plaisir de s'être sorti d'une situation dangereuse, d'avoir changé la situation où l'ennemi est dominant grâce à un renversement de situation permettant de changer l'équilibre des forces.

VAGUES

Dans notre jeu, les ennemis arrivent sous forme de vague où chaque vague aura un nombre d'ennemi fixe qui va arriver au fur et à mesure dans la map plus le numéro de la vague est élevée, plus il y aura d'ennemis sur la map.

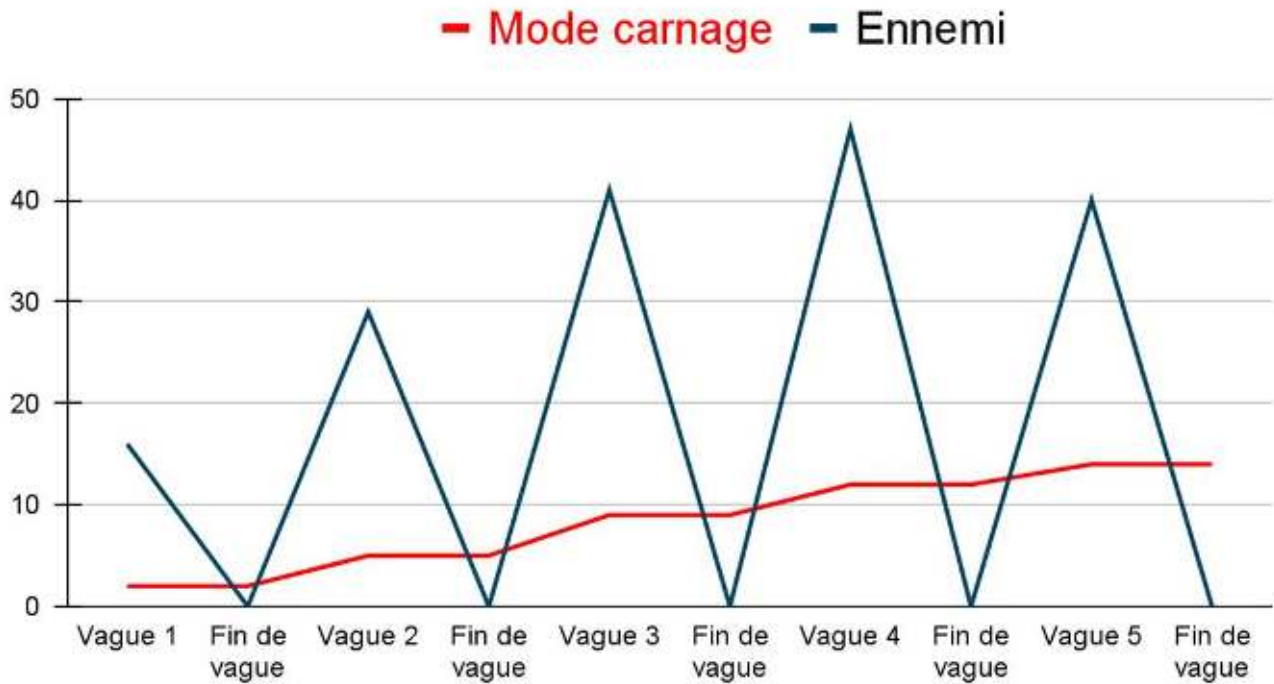
Nombre d'ennemie



Ce graphique représente la croissance de la difficulté par rapport au nombre d'ennemis et leur type par vague. L'objectif est de donner une croissance aux nombre d'ennemie et à la difficulté du jeu plus on avance dans les vagues, sans dépasser un certain nombre d'ennemie pour des raisons de performance et de temps. Il fallait donner de la difficulté sans rallonger les vagues avec un trop grand nombre d'ennemis.



Nombre d'ennemie globale



Le mode carnage concerne les ennemis restant sur la map à partir d'un certain pourcentage. En mode carnage, les ennemis deviennent plus rapide et font plus de dégât/

Sur ce graphique on a la tendance des différentes vagues entre le nombre max d'ennemi et le nombre minimum lorsque le joueur les tuent tous. Dans chacune de ses vagues la ligne rouge passe sur la limite à partir de laquelle les ennemis deviennent plus puissantes et passe en mode carnage.

AVANCEMENT DANS LES VAGUES.

Chaque vague terminée offre quelques secondes de répit pour le joueur pour retrouver des munitions et se mettre dans une position favorable afin d'anticiper le début de la prochaine vague.

Le joueur n'ayant pas d'indication sur le nombre d'ennemies restantes sur la vague, il fallait créer de nombreux feedbacks visuels ou sonores qui vont avertir le joueur de la fin de vague, en plus du mode berserk qui va remonter la difficulté et l'intérêt du joueur en fin de vague.

L'objectif étant que le joueur ne perde pas d'intérêt du début à la fin de la vague, tous les ennemis ne sont pas envoyés dès le début. Il existe une limite au nombre d'ennemies pouvant se trouver en même temps sur le niveau. Cette limite est pour le moment mise à 50.

Il y a deux raisons majeures pour cette limitation;

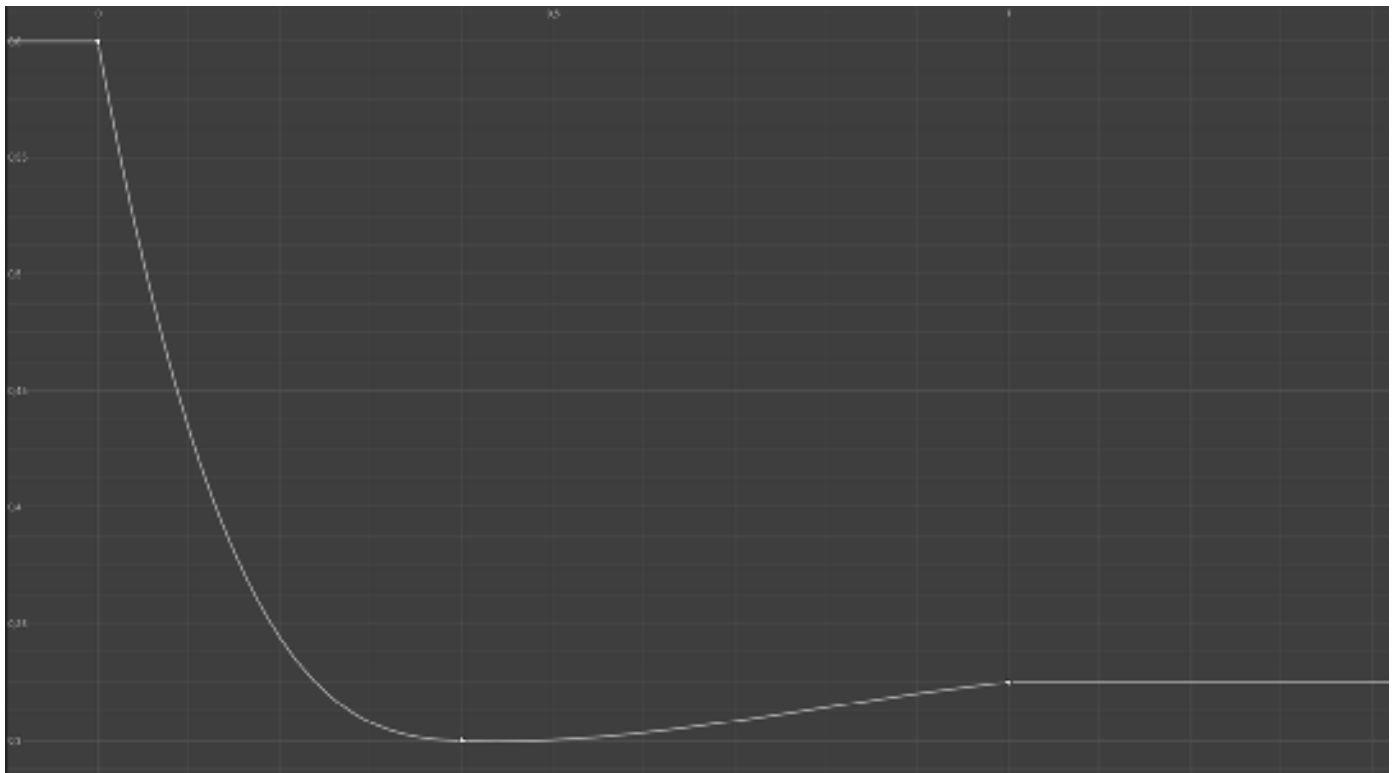
- La première raison est pour le flow global du jeu, mettre sur le niveau tous les ennemis en même temps va faire passer le joueur dans un état de stress soudain et la fin de vague sera soudaine et prévisible;
- La deuxième raison est technique, trop d'ennemies sur le terrain en même temps donnent des problèmes de performance sur les ordinateurs moins performants. Notre jeu basé sur la fluidité et la précision ne doit pas avoir de problème de FPS ou lag en tout genre ;



SPAWN DES ENNEMIS

Les ennemies peuvent uniquement spawn sur des points créés au préalable et installés dans les niveaux. Il y a une règle qui existe pour savoir sur quel point de spawn l'ennemi va apparaître :

- La distance du point d'apparition par rapport au joueur.



Sur ce graphique on voit la tendance d'apparition des ennemis par rapport à la proximité avec le joueur. On observe alors que plus le joueur est proche d'un point d'apparition, plus il y a de chance que l'ennemi apparaisse dessus, plus il est éloigné, moins c'est probable. Cependant il y a aussi une chance assez élevée d'apparition sur les points les plus éloignés. Cette tendance est créée pour ne pas laisser une grande quantité d'ennemis derrière le joueur s'il s'enfuit et tourne autour du niveau, ainsi il devra toujours se méfier devant et derrière lui.

SCORING

SYSTÈME DE COMBO

En tuant des ennemis, le joueur peut créer des combos qui vont augmenter de Super Kill à Monster Kill.

Pour faire des combos le joueur doit tuer plusieurs ennemis dans un temps limité. Jusqu'à 15 et plus pour faire durer son combo.

Les combos n'offrent pas de bonus direct au joueur, mais va s'afficher sous forme de tableau des scores une fois la partie terminée.

Ce tableau des scores donne une note allant de C à S+ au joueur en fonction du nombre de combo et de la durée de complétion du niveau.

Ce score offre une rejouabilité sur les niveaux pour les joueurs les plus completionnistes voulant la note maximale sur l'ensemble du jeu.



SITUATION DE JEU

FACE À UN ENNEMI



1. L'avatar est face à un ennemi solitaire.



2. Le joueur tire dans les jambes de l'ennemi afin de le rendre moins menaçant et le tuer rapidement

DESTRUCTION DE PLUSIEURS ENNEMIS



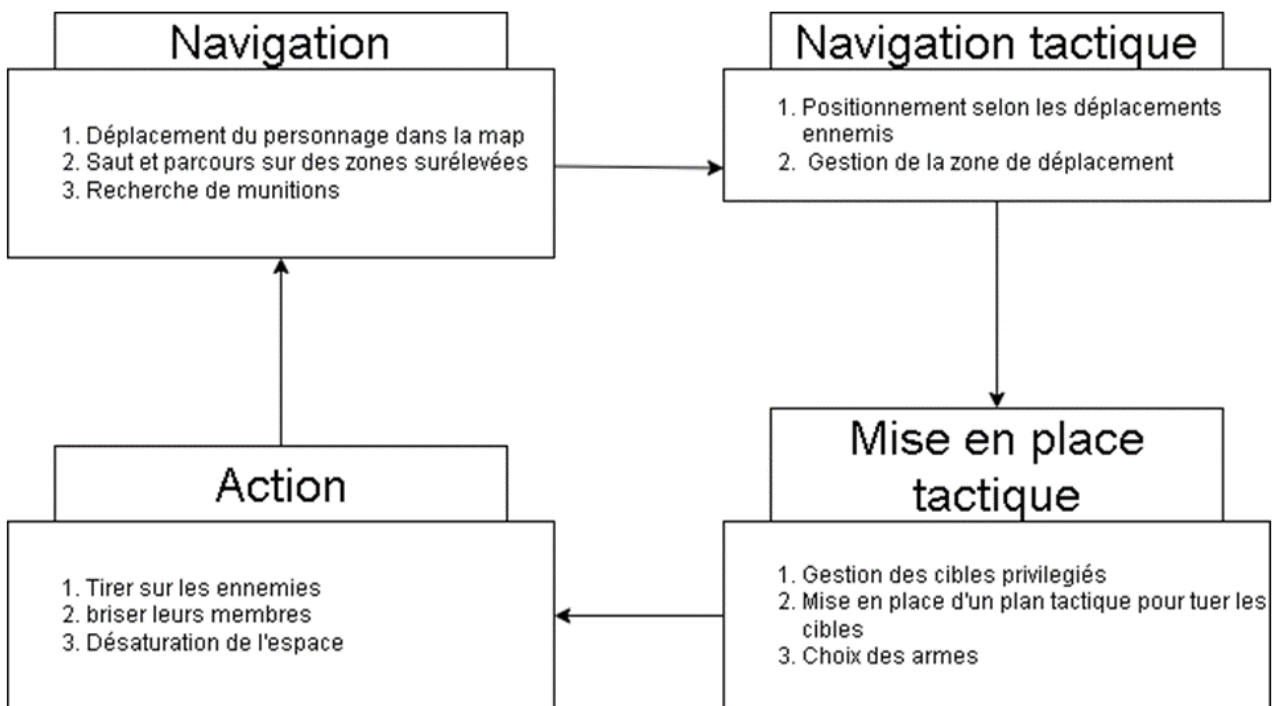
1. L'avatar est face à une horde d'ennemis qui s'approche de lui.



2. Le joueur prend son canon pour éliminer un maximum d'ennemis en même temps

MÉTABOUCLE

À un niveau purement systémique, le jeu consiste à déplacer un avatar à travers le niveau et tirer sur les entités ennemies existantes de manière la plus optimale possible, pour ne pas perdre de points de vie, ni trop de munitions.



BOUCLE DE GAMEPLAY

Court terme

Objectif	Challenges	Rewards
Atteindre une nouvelle zone	Precision timing tactic	Apréhension de l'environnement Nouveau positionnement abaissement des
Prendre des munitions	Precision Tactic Anticipation	Obtention de munition Apréhension des zones de spawn de munition

Moyen terme

Objectif	Challenges	Rewards
Atteindre une nouvelle zone	Precision timing tactic	Apréhension de l'environnement Nouveau positionnement abaissement des
Prendre des munitions	Precision Tactic Anticipation	Obtention de munition Apréhension des zones de spawn de munition

Long terme

Objectif	Challenges	Rewards
Finir une vague d'ennemie	Anticipation tactic	Rapprochement de la fin du niveau Nouvel état du système
Finir toutes les vagues	Tactic Anticipation	Avancement vers le prochain niveau Avancement dans l'histoire



BOUCLE DE PRÉDICTION

PRÉDICTION

La prédiction est très présente dans notre jeu. En effet, les comportements des ennemis face au joueur et à l'environnement le pousse à se projeter sur le comportement de son avatar en évoluant dedans.

Ce pôle de la boucle de prédiction est encore plus vrai du fait que la topologie ne varie pas.

DÉCISION

Bien que les choix soient nombreux, dans notre jeu, le joueur doit faire un tri parmi les zones à atteindre, les ennemis à tuer et les armes à utiliser.

ACTION

L'action, quant à elle, est également omniprésente, le système requérant de la part du joueur une sollicitation d'input permanente, que ce soit pour orienter son avatar ou pour ses déplacements dans le niveau.

RÉGULATION

Basé sur ses prédictions, les actions du joueur peuvent nécessiter une régulation. En effet, pour atteindre une zone ou un ennemi, le joueur doit en permanence réévaluer la trajectoire qu'il emprunte et sa précision. Le joueur peut, au fur et à mesure de son expérience, réguler ses actions.

De plus, dans la réapparition très rapide après la mort et le niveau étant symétrique, le joueur peut s'y reprendre à plusieurs fois, s'il n'a pas d'emblée les compétences requises afin de finir le niveau.

APPRENTISSAGE

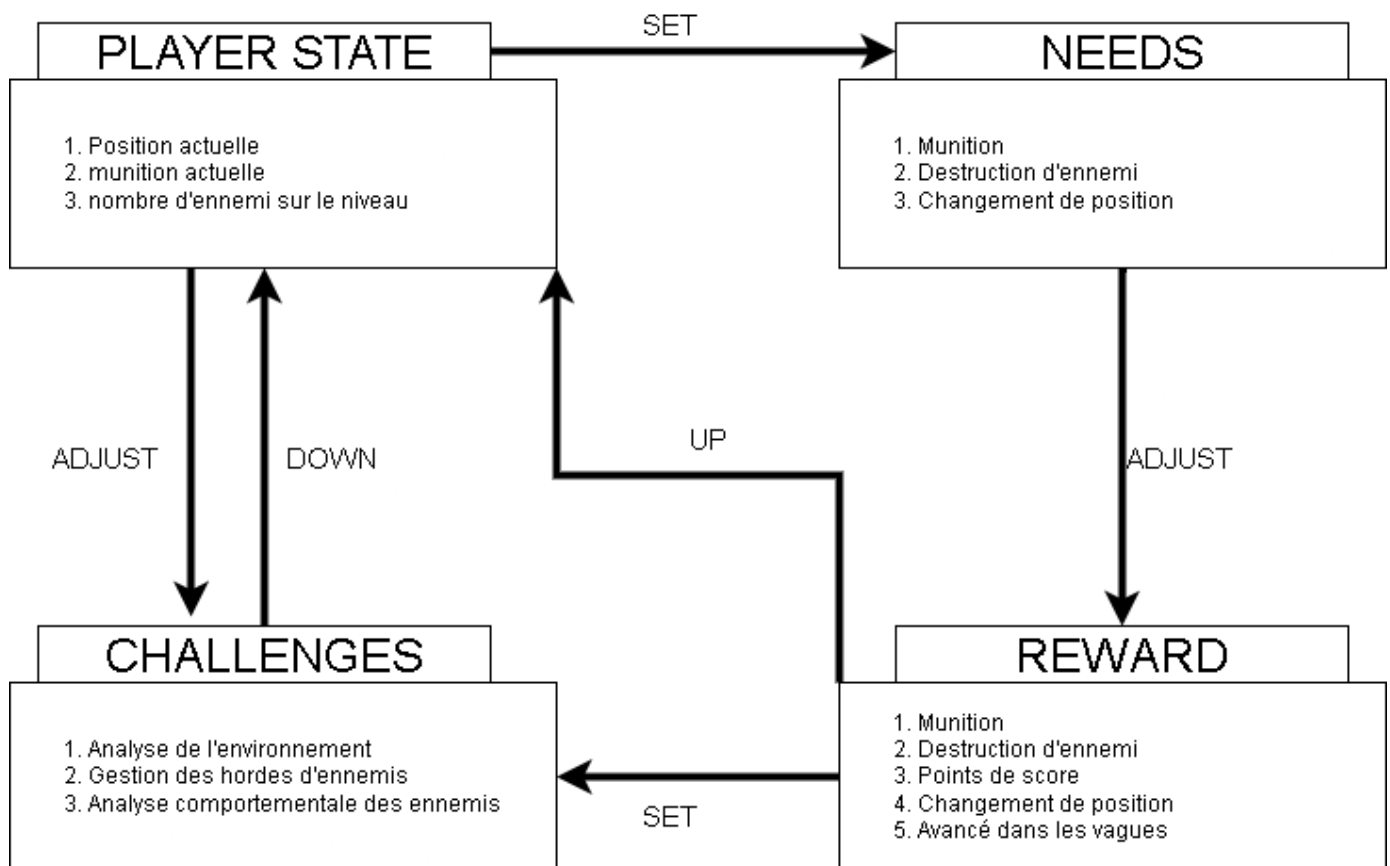
Enfin, l'apprentissage repose principalement sur le comportement de l'avatar évoluant au sein d'un environnement qui lui est propre. Le joueur, au fil de la partie, apprend ces différentes propriétés implicites. Ici, l'apprentissage prend la forme d'un affûtage de compétences de tir et de réflexes.



BOUCLE DE MOTIVATION

La boucle de motivation de Swashbuckler's Curse est principalement axé sur les besoins du joueurs qui se résument à ses déplacements et tir constant. En effet, sans la vitesse, le joueur est vulnérable au tir et attaques ennemies, mais aussi à la perte de munition sans possibilité d'en retrouver. Il est alors primordial pour le joueur de rester en mouvement :

Les rewards pour le joueurs sont sous forme de bonus trouvable sur les ennemis tués, mais aussi le flow continu du niveau tant qu'il ne s'arrête pas. Une mise en danger minime plus on est en mouvement et on tue rapidement les ennemis encourage une agressivité chez le joueur.



WEAPON DESIGN

[Cette partie est accompagnée d'un document sur les paramètres des armes ici](#)

DESCRIPTION GÉNÉRALE

Le joueur possède 4 armes différentes qu'il peut utiliser à n'importe quel moment du gameplay. Chaque arme possède des caractéristiques différentes (dégâts, munitions, portée etc).

SPÉCIFICITÉ GÉNÉRALE

Les armes n'ont pas besoin d'être rechargées par le joueur afin de lui permettre d'avoir un flow constant n'étant limité que par le nombre de munitions et la cadence des armes. Les points de munitions se trouvant partout dans le niveau vont amener le joueur à se déplacer en permanence afin de ne jamais se retrouver sans munitions.

DOUBLE PISTOLET



DESCRIPTION DE L'ARME

Les doubles pistolets sont les armes à feu de base du joueur, ils possèdent le plus grand nombre de munitions et la plus grande cadence de tir en échange d'un nombre réduit de dégâts.

TIR DE L'ARME

Le double pistolet tire un projectile de son arme gauche, le projectile n'est pas visible et avance tout droit jusqu'à sa portée maximal atteinte ou lorsqu'il touche un obstacle comme un ennemi ou un mur.

SPÉCIFICITÉ DE L'ARME

La spécificité du double pistolet est sa cadence de tir élevée appuyé par l'utilisation quasi simultanée des 2 pistolets, le joueur aura alors un grand nombre de dégâts par seconde mais va vite réduire son stock de munitions. La principale utilité des doubles pistolets sont leur précision et leurs cadence étant utile pour tirer sur des ennemis éloignés ou pour briser des membres précis des ennemis.

TROMBLON



DESCRIPTION DE L'ARME

Le tromblon est le fusil à pompe du joueur qui fait beaucoup de dégâts sur une faible portée. Elle tire un grand nombre de projectiles sur une surface assez vaste ce qui va infliger plus de dégâts sur les ennemis proches que les ennemis éloignés.

TIR DE L'ARME

Le tromblon va tirer une salve de projectile invisible qui va se séparer en forme de cône sur une certaine surface, chaque projectile inflige un nombre de dégâts fixe.

SPÉCIFICITÉ DE L'ARME

Le tromblon est l'arme principalement utilisée. Puissant, il inflige de nombreux dégâts au corps à corps et nécessite une prise de risque pour le joueur.

Il est aussi utile avec des hordes d'ennemis plus faibles, permettant de tirer en salve sur une large quantité d'ennemis et baisser leurs points de vie voir en tuer une bonne partie.

CANON



DESCRIPTION DE L'ARME

Le canon est l'arme lourde utilisée par les joueurs lançant un boulet qui explose au contact du sol ou d'un obstacle faisant des dégâts en zone. L'arme possède peu de munitions et une cadence de tir longue.

TIR DE L'ARME

Le canon lance un projectile visible soumis à la gravité tirant sous forme de cloche avant d'exploser au contact du sol

SPÉCIFICITÉ DE L'ARME

Le canon est l'arme faisant le plus de dégâts de zone, très utile lorsqu'une horde d'ennemis nous attaque pour en tuer le maximum en un tir.

22/04/2022

SABRE



DESCRIPTION DE L'ARME

Le sabre est l'arme de corps à corps du joueur, elle lui permet de se battre même s'il est court de munitions.

TIR PRINCIPAL DE L'ARME

L'attaque principale de l'arme permet de faire un grand coup de taille devant soi. Attaquer une deuxième fois alors que l'arme est toujours en animation permet d'enchaîner une deuxième attaque de taille dans l'autre sens.

SPÉCIFICITÉ DE L'ARME

Le sabre ne nécessite pas de munitions et augmente les chances d'avoir un bonus sur un ennemie tué.

BONUS

Cette partie est accompagnée d'un document sur les paramètres des bonus ici

DESCRIPTION GÉNÉRALE

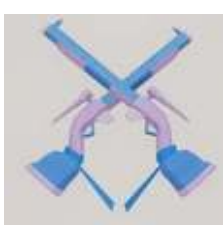


Les bonus sont des objets qui apparaissent qui vont offrir des avantages au joueur à courte ou longue durée.






Il existe deux types de bonus, ceux que le joueur ramasse dans le niveau avec des points d'apparition fixe

Ceux qui apparaissent après avoir tué des ennemies ont des chances de d'apparition différentes selon l'ennemi tué.

SPÉCIFICITÉ GÉNÉRALE

Tous les bonus ont des effets bénéfiques pour le joueur qui s'activent une fois qu'ils entrent en collision.

	NOM	DESCRIPTION	APPARITION FIXE	APPARITION SUR LES ENNEMIES
	Munition de pistolet	Bonus offrant un certain nombre de munitions aux pistolets uniquement	OUI	NON
	Munition de tromblon	Bonus offrant un certain nombre de munitions au tromblon uniquement	OUI	NON
	Munition de canon	Bonus offrant un certain nombre de munitions au canon uniquement	OUI	NON

	NOM	DESCRIPTION	APPARITION FIXE	APPARITION SUR LES ENNEMIES
	Soin	Soin sous forme de bouteille de rhum, redonne des points de vie au joueur.	NON	OUI
	Boost de dégât	Boost doublant les dégâts des armes durant un temps limité	NON	OUI
	Boost de vitesse	Boost augmentant la vitesse du joueur pendant une durée limitée	NON	OUI
	Boost de munition	Boost donnant une quantité infinie de munitions au joueur pendant quelques secondes	NON	OUI
	Boost d'invincibilité	Boost offrant au joueur une invincibilité sur une courte période de temps.	NON	OUI



ENNEMIS



[Pour plus de précision sur le paramétrage des ennemis on peut avoir les réglages ici](#)

[Et pour plus de connaissance sur le fonctionnement des IA ennemies on peut avoir leurs fonctionnements ici](#)

DESCRIPTION GÉNÉRALE

Dans le niveau de projet pirate, il y a 4 ennemis différents que le joueur va affronter. Ces 4 ennemis ont tous des fonctionnements et comportements différents ce qui va demander au joueur de s'adapter selon l'ennemi en face de lui.

	NOM	TYPE	DESCRIPTION	SPÉCIFICITÉ
	Matelot	Corps à Corps	Petit ennemi rapide qui attaque au corps à corps ils ne sont pas très robustes et succombe facilement face aux balles	Les matelots sont des ennemis bien plus efficaces à plusieurs. Leur vitesse et leur nombre est leur principale force
	Sentinelles	Distance	Petit ennemi lent qui attaque à distance. Il fait de son mieux pour rester à une certaine zone du joueur fuyant s'il approche	Les Sentinelles sont des ennemis combattant uniquement à distance. Bien qu'elles ont peu de points de vie, le joueur ne doit pas les laisser trop longtemps en vie sous peine de se retrouver contre une armée de tireur.

	NOM	TYPE	DESCRIPTION	SPÉCIFICITÉ
	Capitaine	Corps à corps	Grand ennemi intelligent attaquant le joueur au corps à corps. Plus rare mais aussi plus fort que les matelots et sentinelles, ils sont de redoutables ennemis qui nécessitent d'être détruits le plus tôt possible	Les capitaine peuvent esquiver les attaques et prendre le joueur par surprise en bondissant sur eux par derrière.
	Canonnier	Distance	Grand ennemi disposant d'un lourd canon pouvant causer de gros dégâts sur une large surface.	Les canonniers sont les ennemis les plus puissants, ils ont beaucoup de points de vie et de dégâts mais sont très peu nombreux. Les tuer peuvent prendre du temps mais étant lent le joueur a un avantage de rapidité face à eux