

Jérémie Bouchard et Nathaniel Laliberté

Reprise du projet : "Project:NAGEN"

Description du projet

Project:NAGEN est un jeu d'horreur et d'investigation multi-joueurs 1 vs tous développé avec Unreal Engine 5. Un jeu ayant deux équipes différentes, la créature et les chasseurs. La créature est seule et se promène dans la forêt et doit trouver les chasseurs pour les éliminer. Les chasseurs doivent trouver des indices par rapport à la créature pour identifier correctement le spécimen de cette dernière, tout en évitant de se faire prendre par la créature. Visionné [ici la première bande annonce](#) pour le jeu.

Objectif de la reprise

Nous reprenons le projet commencé durant la session d'automne 2024 disponible à partir de la [Version 0.1.0](#). Nous avons atteint les objectifs précédents précédemment fixés et le jeu est dans un état jouable. Notre objectif pour cette session est d'améliorer, de polir et de terminer le jeu dans son ensemble. Il reste énormément de chose à faire pour devenir le projet qu'on imagine depuis le début et continue de développer. Par exemple, une fonctionnalité phare du jeu est l'habilité des joueurs à parler entre eux directement dans le jeu en utilisant un chat de proximité.

Puisque nous aimerions sortir le jeu au grand public, nous ne pouvons pas nous contenter de la version actuelle. Le jeu doit être plus amusant et offrir plus de mécanique de jeu. Il doit être encore plus « jolie. » La qualité graphique et la qualité de l'interface utilisateur compte beaucoup pour les joueurs lorsqu'ils magasinent pour un nouveau jeu. Et finalement, le jeu dans son état manque cruellement de son et de musique rendant l'expérience d'horreur voulu aucunement effrayante.

Game Design initial

Généralité du jeu

Description

Jeu d'horreur et d'investigation multi-joueurs 1 vs All.

Target audience

Le jeu est destiné à un petit groupe de joueur de 2 à 6 personnes.

Le jeu s'adresse à des groupes de joueur aimant le mystère, la déduction et l'horreur.

Gameplay

Objectifs

Un jeu ayant deux équipes différentes, la créature et les chasseurs. La créature est seule et se promène dans la forêt et doit trouver les chasseurs pour les éliminer. Les chasseurs doivent trouver des indices par rapport à la créature pour identifier correctement le spécimen de cette dernière tout en évitant de se faire prendre.

Créature : Son objectif est d'éliminer chacun des chasseurs en laissant le moins de traces possible.

Chasseurs : Leurs but est d'identifier le spécimen de créature qui rôde dans la forêt en récoltant des indices laisser par la créature.

Progression de jeu

Les chasseurs commencent à l'entrée de la forêt sur le bord d'un chemin alors que la créature commence à un endroit pseudo aléatoire dans la forêt. Les chasseurs doivent progresser dans la forêt pour essayer de trouver des indices tandis que la créature essaie de trouver les chasseurs pour les éliminer.

La partie se termine lorsque tous les chasseurs sont éliminés, dans ce cas, la créature gagne seul la partie. Ou bien lorsque les chasseurs réussissent à identifier le spécimen de la créature, dans ce cas ils gagnent face à la créature.

Mécaniques de jeu

Actions des joueurs

Les chasseurs peuvent interagir avec les indices pour les ajouter à leur carnet de "notes".

Mouvement

Les 2 camps peuvent se **déplacer** de dans les quatre directions cardinales à la marche.

Ils peuvent aussi **courir** et **sauter** selon leur jauge d'endurance. Cette jauge se rereplie avec le temps.

Combat

Les chasseurs peuvent trouver dans la carte des armes pour se défendre contre la créature lui infligeant ainsi des blessures qui peuvent être utilisés comme indices (ex : le sang).

La créature peut infliger des dégâts de corps à corps aux chasseurs.

Les chasseurs ont très peu de "points de vie" démontré à la "Call Of Duty" avec un pourtour rouge transparent dans leur écran. Ces points de vie ne sont pas regagnés et nécessitent des soins par boîte médicale par exemple. Un chasseur blessé se déplace moins vite et devient donc une proie plus facile.

La créature ne peut pas mourir, mais peut être gravement blessée, limitant ces mouvements et ces actions. Contrairement, celle-ci regagne ces points de vie avec le temps.

Objets

Les chasseurs possèdent tous une lampe de poche avec des piles infinies.

Le chasseur peut récupérer et transporter certains objets trouvés dans la carte. Cet objet est ajouté à son inventaire.

Certains objets peuvent être utilisés (ex : le fusil de poing) et d'autres pourraient servir pour des mécanismes (ex : une batterie).

Narrative

L'histoire est implicite dans le déroulement d'une partie. Il n'y a pas d'histoire à proprement parlé. Nous laissons aux joueurs le soin de compléter les détails de leur excursion.

Des chercheurs partent en mission pour découvrir quel spécimen hante et rôde dans les bois d'un petit village reculé. Pensant que cette excursion serait vraiment simple et ne voyant pas le danger, ces chercheurs ne s'équipent que d'une lampe torche chacun. Cette aventure se retrouvera à être beaucoup plus sanglante que prévu et potentiellement sans résultat.

Monde et environnement

Le jeu se passe de nuit dans un forêt traversé d'un ruisseau et garni de quelques bâtiments non habités. La forêt est très peu éclairée par la lumière de la lune augmentant la tension entre les joueurs et la créature.

La carte est relativement grande et circulaire, mais limitée par des obstacles tels qu'une clôture ou une rangée de rocher.

Joueurs et adversaires

Les chasseurs

Les chasseurs possèdent une vue dite "First-Person".

Leur but est d'identifier le type de créature qui rôde dans la forêt en récoltant des indices laissés par la créature.

Les joueurs possèdent deux calepins. Un calepin "encyclopédie" et un autre carnet de "notes". Le premier est prérempli et possède une liste exhaustive de tous les spécimens connus et leurs attributs principaux. Le deuxième possèdera les notes d'attributs lorsqu'ils seront découverts par les chasseurs et aidera à déterminer le spécimen.

Le chasseur peut interagir avec certains éléments du monde, récupérer et transporter certains objets.

La créature

La créature possède une vue dite "Third-Person" lui permettant d'observer les chasseurs depuis des angles morts et lui offrant un plus grand champ de vision.

Son objectif est d'éliminer tous les chasseurs en laissant le moins de traces possible.

Il existera un nombre important de différents spécimens auquel le joueur jouant la créature sera affecté aléatoirement en début de partie.

La créature possède un nombre X d'attributs concernant son spécimen. Les attributs peuvent se manifester de plusieurs façons : certains sont visuels (ex : la couleur des yeux ou la taille), anatomiques (la forme de ses pas dans le sol) ou un attribut spécial de son spécimen (ex : fait vriller l'électricité)

Plusieurs spécimens peuvent avoir les mêmes attributs, ce qui rend l'identification un peu plus dur et requière plusieurs indices pour arriver à une conclusion. Certain attribut pourrait aussi être un leurre, cet attribut n'apparaît donc pas dans l'encyclopédie.

UI

HUD

Le jeu n'aura pas besoin d'HUD visible en permanence. Les widgets UI apparaîtront lorsque nécessaire. Exemple, lorsqu'un chasseur est éliminé, un compteur apparaîtra indiquant le nombre de chasseur encore en vie.

Les joueurs peuvent en revanche récupérer des objets. Dans ce cas, un doit afficher un "inventaire" des objets quelques par dans l'écran.

Flux d'écran

Menu principal ⇒ Lobby ⇒ Jeu ⇒ Résultat de match ⇒ lobby