

Kharaal

Sommaire

Sommaire	2
Fiche ID du jeu	4
Pitch	4
Lettre d'intention	4
Inspiration culturelle	5
Inspiration JV	5
Liens importants (Miro, Discord, Git)	6
Liens réseaux sociaux	6
Graphisme	6
DA / Style graphique	6
Monde / Ambiance	7
Personnages	7
UI	9
VFX	10
Mécaniques de Gameplay	10
Déroulement d'une partie	10
PVE	11
PVP	12
Découpe par phase	13
Gameplay chasseurs	15
Gameplay créature	17
Vision / Feedback / Minimap	19
Mécaniques de traque	20
Mécaniques d'environnement	21
Combat	22
Ovoo	23
Nid (?)	23
Lore	24
Univers / Civilisation	24
Clans	26
Monstre	30
Reliques / Objets particuliers / Landmarks	32
Codex	32
Status possible (Slow, Stun etc)	32
Différents types d'unités (global)	33
Compétences	33

Compétences	34
Compétences	35
Compétences	36
Details par clan	36
Détail du monstre	43
Son	45
Intentions/Ambiance	45
Musique	45
UI	46
Feedback de traque	46
Feedback de combat / capacité	46
Voix	46
Level Design	46
Intentions	46
Biomes	46
Faunes	50
Points d'intérêt	51
Narrative Design	52
Technique	52
Attributions des rôles	52
Nomenclature	53
Architecture projet	54
Détails Git (Branches)	56
Plugins utilisés	56
Assets utilisés	56
Multiplayer (Multicast, replication, Server)	58
Gameplay Ability System (GAS)	58
Structure de classe	59
Interface	59
Algorithmie	68
Sélection	69
Mouvements	69

Fiche ID du jeu

Pitch

Kharaal est un jeu de chasse multijoueur asymétrique inspiré par la culture mongole où les joueurs incarnent soit le monstre Raah qui évolue au cours de la partie, soit un des groupes de chasseurs qui le traquent. Cependant, seul un des groupes de chasseurs pourra garder la tête du monstre ...

Lettre d'intention

Kharaal est un jeu multijoueur en temps réel, compétitif asymétrique en vue Top Down, utilisant des contrôles inspirés des RTS.

Dans un monde tribal fantastique inspiré de la culture mongole, des tribus de nomades sont parfois mises en danger par l'apparition de monstres qui doivent alors être chassés par les clans environnants. Bien que cela soit une question de survie, la gloire qu'apporte la dépouille du monstre est une raison suffisante pour que des conflits éclatent aussi entre les groupes de chasseurs.

Les joueurs incarnent soit le monstre, soit un des groupes de chasseurs qui ont rejoint la traque dans une partie d'une quinzaine de minutes (**a voir**) découpée en plusieurs phases de gameplay qui mixent la survie, le pistage, la ruse et le combat.

Le monstre est seul contre tous et possède des objectifs et mécaniques propres. Les chasseurs ont eux des styles de jeu différents mais partagent les mêmes objectifs.

La partie se termine lorsqu'un groupe de chasseurs parvient à rejoindre son campement avec le trophée du monstre, ou si le monstre détruit le totem principal qui protège les clans de la région.

Plateforme	PC
Nombre de joueurs	2 - 4
Public cible	Amateurs de RTS et de compétition

Inspiration culturelle

L'univers tire son inspiration de la culture **mongole**, aussi bien pour l'**environnement** constitué de grandes **steppes** désertiques et de **montagnes**, que pour les **personnages** dont les **vêtements** sont très proches des tenues traditionnelles mongoles.

Les différents noms et termes de Kharaal trouvent leurs origines dans des termes et noms mongols. Nous avons essayé au maximum de respecter la structure des mots et de leurs suffixes, mais nous avons pris des libertés pour faciliter leur prononciation.

Les termes importants du jeu ont tous pour origine un mot ou concept mongol, et les éléments d'un même groupe dérivent des mêmes thèmes mongoles.

Ainsi, Kharaal signifie "Malédiction" en mongol, et les jumeaux Nar et Sar héritent leurs noms du soleil et de la lune.



Inspiration JV



Evolve et **Hunt Showdown** sont les deux principales inspirations de Kharaal, notamment le gameplay de chasse au monstre (Le monstre est contrôlé par un joueur dans Evolve, par l'IA dans Hunt).

Il y a également des inspirations venant du milieu du modding de Starcraft 2 et de Warcraft 3. (Critter Planet)

Liens importants (Miro, Discord, Git)

[Discord](#) : Communication, organisation de réunions.

[Miro](#) : **PLUS À JOUR** Moodboard, brainstorm et idéation.

[Présentation Powerpoint](#) : Pitch rapide du projet via Powerpoint.

[Liste d'assets](#) (en cours)

[Github](#)

Liens réseaux sociaux

Graphisme

DA / Style graphique

Les **environnements** sont **peu saturés**, et montrent la domination de la **nature** devant être apprivoisée par les nomades. L'objectif est de faire ressortir les **personnages**, **habillés de couleurs** beaucoup plus **vives**.

L'**interface** est également conçue pour **s'accorder** avec ce style graphique, c'est pourquoi l'effet **brodé** est appliqué dessus.

Monde / Ambiance



Personnages

Plus de détails dans la partie Codex





UI



L'UI privilégiera un effet brodé afin de maintenir une cohérence graphique entre les différents menus.

VFX

Les effets visuels sont en **contraste** direct avec l'**environnement**, car ils arborent des **couleurs saturées** et des couleurs **éloignées** des couleurs de l'**environnement**, comme du rouge, du bleu ou du vert. Les VFX seront étroitement **liées** au **gameplay**, car ils permettent d'apporter du **feedback** et des **informations visuelles** au joueur. L'objectif est de trancher l'aspect réaliste du jeu avec des effets un peu plus **fantaisistes**, l'**expression** prime sur le réalisme.



Mécaniques de Gameplay

Déroulement d'une partie

Une partie se déroule différemment pour les **chasseurs** et pour le **monstre**.

Les **chasseurs** ont pour objectif de tuer puis de ramener la tête du **monstre** à leur **campement** sans se faire éliminer par un autre groupe de **chasseurs**.

Le **monstre** lui doit **évoluer** afin de devenir assez puissant pour détruire un **totem** qui protège la région.

Leur partie est divisée en plusieurs **phases** de jeu qui dépendent de la réussite des objectifs de chacune. Les phases des **chasseurs** et du **monstre** ne sont ainsi pas liées. Elles diffèrent selon leurs objectifs et peuvent arriver à un moment totalement

différent. La phase 2 peut être atteinte par les **chasseurs** avant que le **monstre** atteigne sa phase 2 et inversement, de même pour les différents groupes de chasseurs.

PVE

De nombreux **animaux** se situent sur la carte. Les **proies**, les **prédateurs** et les **légendaires**.

Les **proies** sont **faibles**, se défendent rarement (selon l'espèce) et ont souvent un comportement de **fuite** lorsqu'elles sont effrayées. Elles ne sont **jamais agressives**.

Les **prédateurs** sont **puissants** et **agressifs**. Certains vont même jusqu'à tenir tête au monstre.

Les **créatures légendaires**, lorsqu'elles meurent, libèrent un **artefact** qui peut être utilisé par le monstre et les chasseurs pour avoir un bonus. Elles sont plus puissantes qu'un animal de base et les tuer est un petit défi.

Chaque **animal** présent dans la carte peut donner un **bonus temporaire** au joueur lorsqu'il est tué. Les **animaux légendaires** quant à eux en donnent un **définitif**.



PVP

Les affrontements PVP sont au cœur du jeu. Les chasseurs sont tous rivaux mais sont unis face à la même menace.

Lors d'un **affrontement**, plusieurs stratégies sont possibles. Tout d'abord, l'**engagement**. Cela correspond au fait d'**engager** un combat contre un adversaire en l'attaquant, que ce soit par surprise ou non. Puis vient le **désengagement**. Lorsque la situation devient incontrôlable, il est important de **s'enfuir** pour ne pas perdre la totalité de ses **troupes/ PV**. Lorsque votre adversaire tente de se **désengager**, il est possible de **forcer le combat**. Certaines capacités ou pièges permettent de **d'entraver** ou même bloquer les déplacements de vos adversaires, vous permettant d'en profiter pour continuer le combat.

Les attaques surprises sont un moyen efficace pour prendre l'avantage. Un excellent joueur saura utiliser le level design pour faire des coups bas à ses adversaires.

En tant que **chasseur**, faire du PVP est essentiel pour éliminer ses rivaux qui vont tenter de vous tuer, surtout si vous êtes en possession du trophée. **Éliminer une troupe ennemie vous fait gagner des points de recrutement**. Éliminer le monstre vous permet de débloquent un nouveau pouvoir et d'arriver dans la dernière phase de la partie, celle de l'**exfiltration**.

En tant que **monstre**, éliminer les **chasseurs** est vital pour ne pas avoir à subir une vague incessante d'ennemie lors de votre tentative pour détruire le **totem**.

Découpe par phase

Phase de **Scout** / **Survie**

Les **chasseurs** ne contrôlent qu'un seul type de personnage pendant cette phase, les **éclaireurs** (différentes quantité selon les clans), **vif, discret mais faible en combat**, pour cartographier au mieux la carte et tenter de trouver certaines pistes menant au **monstre**. Ici, le but est de comprendre au mieux l'anatomie de la map. Selon le clan, le système de vision et de récolte d'information diffère. Il est aussi possible de poser des pièges de traques.

Pour passer à la **phase** suivante, il faut réaliser l'objectif de celle-ci, c'est-à-dire trouver la zone de départ du **monstre**/ trouver des preuves de l'existence du monstre (grosse trace de pas, animal dévoré...).

Pour le **monstre**, la première phase est celle de la **survie**. Durant celle-ci, le **monstre** est relativement faible, il est ainsi incapable de combattre un groupe de **chasseur** ni les plus puissants des **prédateurs sauvages**. Pour se **nourrir**, il va devoir être **discret** et attaquer dans le dos de ses proies, ou chasser des proies faibles. Ici, il faut essayer au mieux de brouiller les **pistes** pour faire perdre du temps aux **chasseurs** qui tentent de trouver vos **traces**. L'objectif est ici de se nourrir jusqu'à débloquent l'**évolution**. Pour évoluer, le mieux est de trouver un lieu caché pour éviter de se faire déranger.

Phase de **Traque**/**Lutte**

La seconde phase des **chasseurs** est celle de la **traque**. Durant celle-ci, ils reçoivent des renforts, avec différentes capacités de **traque, d'embuscade ou de combat**. Les **chasseurs** peuvent poser différents **pièges** pour créer des embuscades sur le **monstre** ou d'autres groupes de **chasseurs**. Cette phase a pour but de prendre le contrôle de la carte et d'empêcher les adversaires de progresser. Ils ont aussi certaines capacités permettant d'**entraver** le monstre, permettant de forcer un combat. Pour passer à la **phase** suivante, il faut faire un certain nombre de dégâts au **monstre**, subir un nombre conséquent de pertes ou réaliser un objectif secondaire.

La deuxième phase du **monstre** est celle de la **lutte**. Durant celle-ci, le monstre a gagné en puissance et est ainsi désormais capable de rivaliser avec les groupes de **chasseurs** ou les plus puissants des **prédateurs**, mais les forces restent sensiblement égales. Le **monstre** peut désormais se **nourrir** d'autre chose que de faibles animaux. De manière **aléatoire** sur la carte, certaines zones intègrent des **animaux légendaires** imprégnés de **l'énergie des ancêtres**. Ces éléments sont l'objectif principal du **monstre**, lui permettant, en les ingérant, d'**évoluer** beaucoup plus rapidement qu'en se nourrissant avec seulement des **proies standard**. Le **monstre** ici n'est pas encore capable d'affronter plusieurs groupes en simultanée et peut vite être submergé. La prudence est ainsi importante dans cette phase, dans laquelle il faut savoir jauger la danger et où la **discretion** reste vitale. L'objectif est de se **nourrir** jusqu'à débloquent la dernière évolution.

La phase d'affrontement

La troisième phase est commune aux deux gameplay, c'est celle de l'**affrontement**. Durant celle-ci, les **chasseurs** ont identifié la nature du **monstre** et son état d'**évolution**, prenant ainsi le contrôle de **guerriers** spécialisés dans l'élimination des menaces accompagnés par un **héros**. Le **héros** est une figure phare du clan, puissant et avec des capacités spéciales. Ces unités étant plus lentes, il sera plus difficile de le traquer s'il arrive à s'enfuir. L'objectif est ici d'éliminer le monstre.

Le monstre lui est désormais très puissant. Il dépasse la puissance de tous ses ennemis et le vaincre ne sera pas aisé. S'il n'a pas ingéré dans la phase précédente les éléments imprégnés de **l'énergie des ancêtres**, il peut le faire dans celle-ci, lui offrant des **bonus différents**. Si dans la phase précédente ils permettaient d'évoluer plus rapidement, ici, ils permettent de devenir plus puissant. Se **nourrir** dans cette phase ne permet plus d'évoluer mais permet de récupérer de **l'armure**. L'objectif final du monstre est de trouver et de détruire le **totem** de protection, ce qui met fin à la **partie**.

Phase d'exfiltration

La quatrième et dernière phase est spécifique aux chasseurs, celle de l'**exfiltration**. Elle correspond au moment où le groupe de **chasseurs** ayant tué le **monstre** doit rentrer dans son campement avec le **trophée**. La possession du **trophée** donne une nouvelle **capacité** permettant de mieux repérer les autres **chasseurs**, mais ils sont désormais révélés aux autres **chasseurs**. Le porteur du **trophée** est ralenti. Les autres groupes ont désormais comme objectif de tuer celui ayant le **trophée** pour le voler. La partie s'achève lorsque l'un des groupes a réussi à **s'exfiltrer**.

Gameplay chasseurs



Contrôle

Le jeu se joue à la **souris** et au **clavier**. Pour contrôler ses **troupes** et leur donner des **ordres**, il faut les **sélectionner**. En **cliquant** sur le **sol**, vos **troupes** s'y **déplacent**. En **cliquant** l'**ennemie**, elles l'**attaquent**. La plupart des personnages ont des **capacités spéciales** qui sont **activables** en **cliquant dessus** ou en appuyant sur le **raccourci** lié.

Il est possible de créer des **raccourcis** pour **sélectionner** ses **troupes** plus **rapidement**.

Mapping Chasseurs

Raccourcis chasseurs

Création de raccourcis

Mouvement d'attaque

Capacités des chasseurs

Sélection + Double click selectionne tout

Déplacement + Attaque automatique

Contrôle + numéros: Création de raccourcis libre
F1-F2-F3 ... : Raccourcis pour récupérer chasseurs
Espace : Mouvement d'attaque
A Z E R : Capacités chasseurs
Clic gauche : Sélection
Clic droit : déplacement + attaque automatique

Stratégie

Il est possible de diviser son groupe pour avoir plus de visuel sur la carte et la **couvrir** au mieux. Cette stratégie est utile pour la **vision** mais est une prise de risque car cela fait de chaque **chasseur** une proie facile.

Il est aussi possible de rester groupé pour être prêt à combattre à tout moment, prenant le risque d'avoir moins de **vision** et d'**informations**.

En combinant différentes sources d'informations, il est possible de tendre une embuscade à ses ennemis en profitant de l'effet de surprise.

Si une situation tourne au désavantage du joueur, il ne faut pas oublier que le désengagement est vital pour mener à son bien la traque. Toutes les batailles ne valent pas la peine d'être disputées.

Précision de mécanique

Les joueurs apparaissent aléatoirement dans quelques zones définies selon le clan qu'ils ont choisi. Ils se situent vers les **bords de la carte** et peuvent être tous types de biome.

Lorsque l'on reçoit des **renforts**, ils apparaissent au **camp**, éloignés des troupes déjà déployées, ce qui amène à plusieurs stratégies. (Regroupement des unités, scinder ses forces...)

Durant la partie, les groupes de chasseurs peuvent communiquer entre eux lorsqu'ils sont proches grâce à un système d'emoji /réaction. Ces réactions sont prédéfinies et reflètent les potentielles intentions du joueur.

Il est possible pour les chasseurs de se mettre dans une position spécifique ralentissant leurs mouvements mais permettant de mettre légèrement en surbrillance un piège ennemi proche.

En début de partie, vous avez une réserve fixe d'unité. Vous pouvez utiliser cette réserve pour recruter de nouveau chasseur au choix entre éclaireur, archer, guerrier, guerrier lourd et héros lorsque l'un d'entre eux meurt uniquement. Chaque type d'unité à un coût différent, vous obligeant à faire des choix cornélien. Une unité recrutée prend du temps avant de revenir, pour laisser l'opportunité aux adversaires de garder l'avantage un certain temps.

Objectifs secondaires

La réalisation de certains objectifs secondaires peut être utile aux joueurs pour leur permettre de regagner des troupes. Ils apparaissent dès la deuxième phase. **Le joueur ne peut avoir qu'un seul objectif secondaire PVP et PVE à la fois, et lorsque celui-ci est réussi, un nouvel objectif apparaît. Pour avoir la récompense il faut retourner à son camp ou bien à l'Ovoo possédé.**

Les objectifs secondaires sont divisés entre les PVP et les PVE.

Objectifs secondaires PVP:

- Tuer un chasseur ennemie
- Faire X dégâts au monstre
- Piéger un ennemie
- Détruire un piège ennemie
- Contrôler X Ovoo

Objectifs secondaires PVE:

- Tuer X prédateurs
- Tuer X proies
- Ramener la tête d'un animal légendaire

Condition de défaite

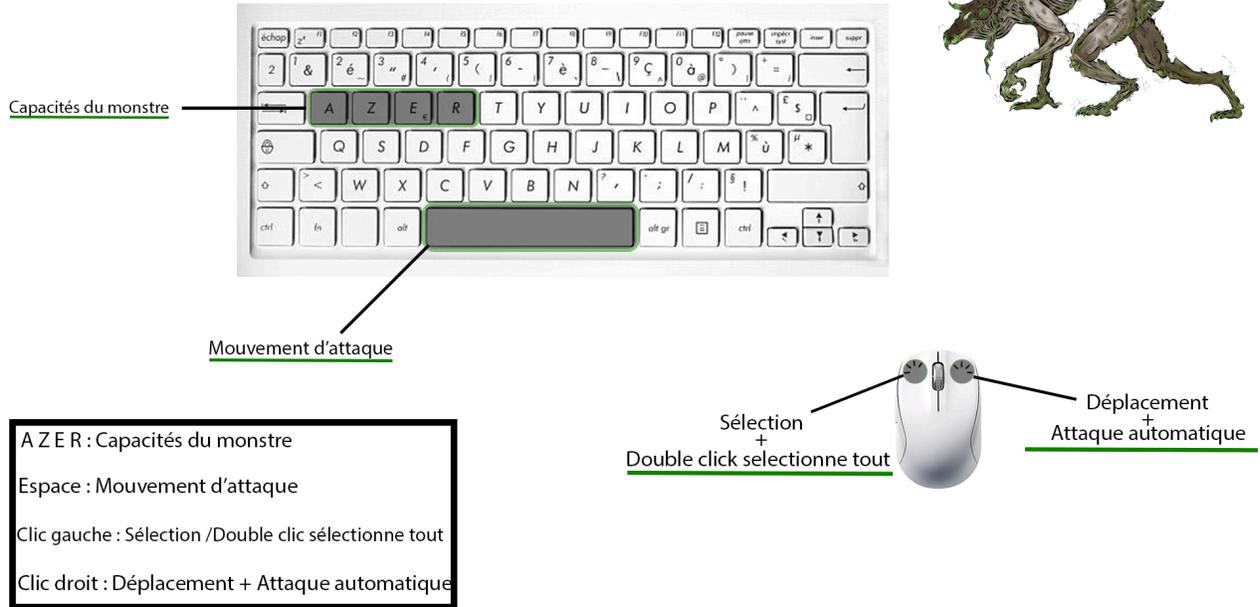
Un autre groupe de chasseurs s'est enfui avec le trophée ou la totalité des chasseurs du groupe sont morts.

Gameplay créature

Contrôle

Le contrôle du monstre ressemble à celui des chasseurs, à la différence qu'il n'est pas possible de switcher entre différentes unités. Sa caméra est fixe. Pour se déplacer, il faut cliquer sur le sol. Pour attaquer, il faut cliquer sur un ennemi pour que le monstre l'attaque avec ses auto-attaques. Le **monstre** a une panoplie de capacités pour les combats, utilisable avec les raccourcis.

Mapping Monstre



Capacités du monstre

Mouvement d'attaque

Sélection + Double click sélectionne tout

Déplacement + Attaque automatique

A Z E R : Capacités du monstre
Espace : Mouvement d'attaque
Clic gauche : Sélection /Double clic sélectionne tout
Clic droit : Déplacement + Attaque automatique

Précision de mécanique

Le **monstre** a pour objectif d'évoluer progressivement en se **nourrissant** d'**animaux** et de **chasseurs** discrètement, jusqu'à être assez puissant pour vaincre des groupes entiers et détruire le **totem** protecteur. Sa partie est divisée en différentes phases qui dépendent de ses évolutions.

En tuant une **créature légendaire** à sa deuxième évolution, il peut décider d'utiliser l'**artefact** pour évoluer plus rapidement ou le consommer à la dernière évolution pour gagner un bonus de capacités.

Ses PV, lorsqu'ils sont perdus, ne peuvent être récupérés. A la place, il peut récupérer de l'armure qui est plus fragile que les PV.

Le **monstre** dispose de plusieurs capacités qu'il débloque progressivement en évoluant dans la partie. Il peut améliorer ses compétences en gagnant des points en tuant des animaux.

Pour causer des problèmes au chasseurs, il peut détruire les ovoos pour les empêcher d'avoir des bonus.

Le monstre peut se mettre dans une position accroupie pour faire moins de bruit.

Kharaal GDD - Walp Studio

MONSTRE					
Phase 1					
Compétence 1 :	Claw : Le monstre améliore sa prochaine attaque automatique				
	5sec CD				
Compétence 2 :	Traque : Efface ses traces de pas pendant X temps				
Passif :	Se déplace plus vite si animal tué ou dans une zone "cachée" (buisson etc...)				

Phase 2					
Compétence 1 :	(Fait également des dégâts aux cibles adjacentes)				
Compétence 2 :	(Mode discrétion + speedboost temporaire)				
Compétence 3 :	Range Spell : Crachat qui slow + dmg tick ciblé				
Passif :	Lorsqu'il passe en mode discrétion, peut sauter d'un coup sur un ennemi en faisant un clic droit dessus.				

Phase 3					
Compétence 1 :	Statistiques améliorée sur plusieurs prochaines auto attacks				
Compétence 2 :	(dmg boost temporaire [+ clone passif Leblanc])				
Compétence 3 :	Range Spell : Crachat qui slow + dmg tick en zone				
Compétence 4 :	Ultime : Jauge qui se remplit en fonction des dégâts pris, lorsqu'elle est remplie, possibilité de lancer un burst qui effraie toutes les unités ennemies aux alentours, les faisant reculer.				
Passif :	Lorsqu'il passe en mode discrétion, peut sauter d'un coup sur un ennemi en faisant un clic droit dessus.				

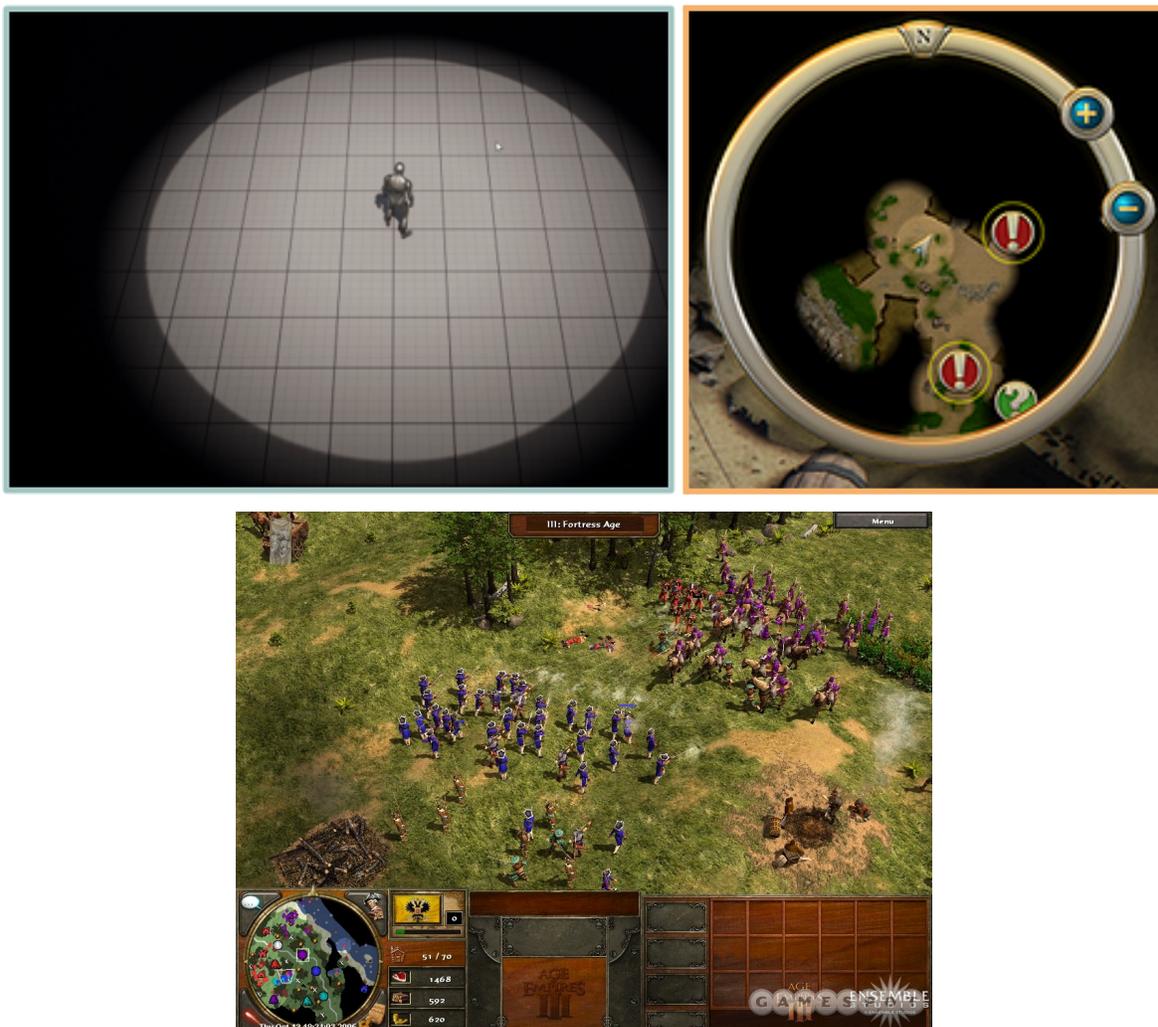
Evolution

L'évolution est la mécanique phare du monstre. Pour ce faire, il doit se nourrir d'animaux ou de chasseurs pour remplir au maximum une jauge. Plus l'animal est gros/rare, plus il sera nourrissant. Pour évoluer, le monstre doit se rendre dans un de ses nids qui se situe dans des zones spécifiques de la carte. Ces zones sont tirées au sort dans un lot de différents placement de nid en début de partie. Le monstre connaît leurs emplacement mais pas les chasseurs.

Condition de défaite

Le monstre meurt.

Vision / Feedback / Minimap



Caméra

La caméra est située au-dessus du joueur, en vue du Top down. En fonction de la zone dans laquelle le joueur se situe, cette caméra zoom ou dézoom plus ou moins. Des lieux remplis d'arbres offrent moins de vision et ainsi une caméra plus proche là où une plaine permet d'avoir un plus grand champ de vision .

Minimap

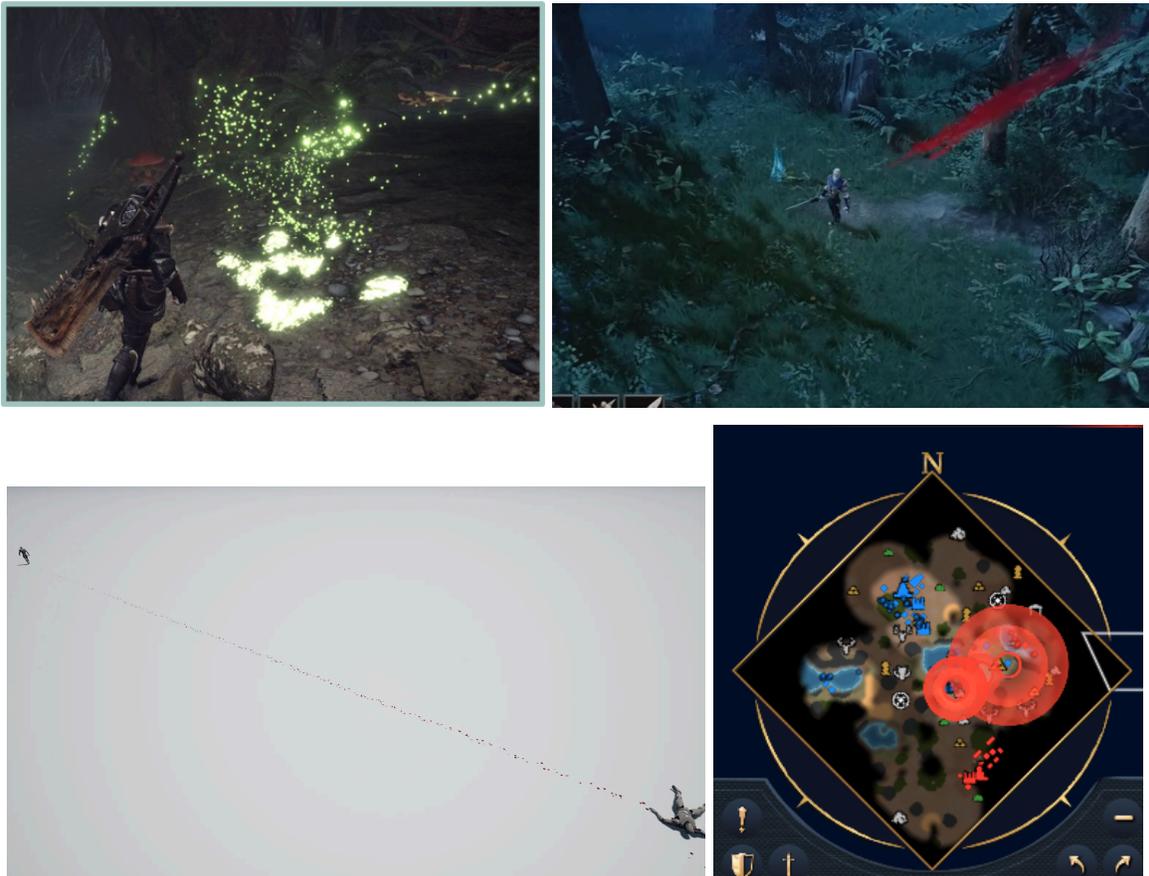
La vision est adaptative en fonction de ce qui est découvert par le joueur. Tout ce qui entoure les chasseurs ou monstres est découvert et lumineux, le joueur voyant tout ce qui s'y passe à l'intérieur et la carte devenant visuellement fonctionnelle.

Ce que le joueur n'a jamais découvert est dans un noir total, autant sur la mini-carte que dans la caméra.

Les zones découvertes, lorsque le joueur n'y est plus, sont grisées, c'est-à-dire que le joueur voit toujours les éléments de décors de la zone mais n'a pas accès aux informations de gameplay qui s'y trouvent.

Lorsqu'un évènement se produit dans une zone proche d'un personnage ou d'une ward du joueur, un ping accompagné d'un effet sonore est produit sur la mini carte pour avertir d'un potentiel danger.

Mécaniques de traque



Il y a plusieurs moyens de traquer ses adversaires, certains diffèrent selon le monstre ou chasseur.

Les wards sont des petits pièges qui donnent des informations au joueurs lorsqu' un évènement se produit dans sa zone d'activité. Elles agissent comme un radar. La zone autour d'elles reste grisée mais si il s'y passe n'importe quel évènement, le joueur en est avertis. Il est possible d'éviter l'activation de ces wards en restant discret dans ses

déplacements. Ces wards sont destructibles mais sont invisibles si elles sont dans un buisson.

Méca monstre : concentration → Mode de vision permettant de voir les éléments proches faisant du bruit, avec une différence entre les éléments pvp et pve. Se mettre en mode concentration fait du bruit et rend le monstre identifiable auprès des joueurs proches.

Les pièges d'informations sont une catégorie qui a pour but de révéler des informations sur les déplacements des adversaires au joueurs. Certains font du bruit lorsqu'ils sont activés, d'autres collent une hormone qui permet de voir les déplacements de l'adversaire pendant X temps.

Lors des combats, prendre des coups fait perdre du sang pendant X temps. Ce sang laisse des traces au sol, ce qui peut être utilisé pour traquer ses ennemis. Se laver dans l'eau permet de se nettoyer.

Il est possible de fouiller un cadavre d'animal ou de chasseur pour savoir qui l'a tué.

Parfois, des corbeaux sont positionnés dans une zone, il faut les contourner pour éviter qu'ils ne s'envole en croassant, ce qui peut avertir les joueurs proches et activer le ping d'une ward.

Mécaniques d'environnement

Les environnements sont remplis de détails importants que le joueur pourra utiliser pour surprendre ses adversaires ou bien avoir des informations sur les déplacements des autres joueurs.

Lorsqu'il y a du bruit, les animaux alentour sont attentifs et doivent être approchés différemment. Un animal attaqué réagit différemment en fonction de sa race et du groupe (ex: un animal de type proie fuit si un membre de sa troupe est attaqué alors que les prédateurs chassent et se battent en meute).

Les buissons sont utiles pour se cacher dedans, lorsqu'un joueur va à l'intérieur et qu'il y reste pendant quelques secondes, il devient invisible jusqu'à ce qu'il bouge, que quelqu'un y rentre dedans ou qu'une attaque soit lancée ou reçue. Marcher à travers les buissons réduit la vitesse de déplacement.

Certaines zones comme les massifs rocaillieux dans les steppes peuvent avoir des rochers prêts à être poussés pour tomber en dessous, bloquant un passage ou bien tuant ce qu'il se trouve en dessous. **De temps en temps, ces rochers tombent seuls, causant un éboulement dangereux.**

Il y a du brouillard dans certaines zones.

La pluie et les tempêtes de neige peuvent, si elles apparaissent, modifier la vision des joueurs et cacher des traces de pas.

Combat

Lorsque l'on joue chasseur, les unités attaquent automatiquement les éléments sur lesquels on interagit. Lors des combats, le joueur peut sélectionner un type de troupe et avoir accès à des capacités spéciales afin d'améliorer ses chances de combats.

Certaines de ces capacités sont passives, c'est à dire qu'elles améliorent les effets des attaques autos ou d'armure par exemple. D'autres sont actives, c'est-à-dire qu'elles demandent de viser un élément pour attaquer une zone.

Le monstre quant à lui a différentes capacités qu'il peut utiliser pour combattre, en plus de ses attaques auto.

La différence entre les deux se situe sur la gestion, les chasseurs doivent gérer plusieurs unités et les micros, mais elles n'ont pas énormément de capacités, là où le monstre n'a que lui à gérer mais plus de capacités.

Ovoo



Les ovoo sont des objectifs secondaires qui prennent la forme de zones qu'il faut contrôler. Ces zones donnent aux chasseurs de la vision autour de celle-ci et de l'emplacement de troupe supplémentaire. Ils permettent aussi au joueur d'y déposer certains éléments pour remplir des objectifs comme les animaux légendaires. Le monstre lui peut détruire ces zones pour empêcher les chasseurs d'avoir ces bonus.

Nid (?)

Il y a plusieurs nids sur la carte. Ces nids permettent au monstre d'évoluer (le spawn du monstre est toujours un nid). Ces nid permettent aussi au monstre de reprendre des PV en échange d'un peu de sang de sa barre de progression.

Pour les chasseurs, ces nids sont importants car ils peuvent les pièges pour surprendre le monstre mais aussi les fouiller pour avoir des informations sur les déplacements de celui-ci.

Potentiellement pouvoir détruire le nid ?

Lore

Univers / Civilisation

La horde est une civilisation nomade inspirée par la culture **mongole**. Ils se répartissent en **clans** dirigés par un/une **chef** de clan et sont très **hiérarchisés**. Les clans les plus influents, composés par exemple de plusieurs familles ou ayant une relation dominante sur des **clans mineurs**, sont appelés les **clans majeurs** et ont à leur tête un **Khan** (équivalent d'un roi). Si un clan majeur devait à l'avenir prendre l'ascendant sur ses pairs, son leader serait nommé le **Khagan** (équivalent d'un empereur).

Même s'il peut y avoir des différences au sein des différents clans, tous **vénèrent** les **ancêtres** et la **nature**. Ils sont aussi particulièrement solidaires entre membres du même clan. Les personnes les plus importantes au sein de la culture sont désignées grâce à leur influence, leur âge ou leur prouesse. Ainsi, chaque clan a son lot de chef, ancien, chaman, maître de la chasse ou champion.

Les clans **migrent** très souvent, même si leur rythme et leur manières de s'installer diffère. Pour cela, ils établissent des campements pour la plupart très simples et se contentent d'un minimum de confort. Ils ne pratiquent aucune forme d'agriculture, préférant la chasse, la cueillette et l'élevage pour se nourrir.

Leur culture est relativement tolérante. La valeur de chacun est relative à son clan d'origine, son héritage et ce qu'il apporte au groupe. N'importe quelle personne suffisamment respectable peut être à la tête d'un clan, quel que soit son genre ou son apparence. Il est même fréquent que de nouveaux clans se forment lorsqu'un clan trop grand engendre une trop grande fratrie.

Les **ancêtres**, ainsi que le respect qui leur est dû, ont une grande place dans cette culture. Ainsi, leurs **âmes** restent dans ce monde, contenues dans des objets afin de **protéger** les foyers. Chaque région possède un **totem** principal, censé protéger les clans de passage des événements surnaturels. Lorsqu'un individu meurt, il n'est pas enterré mais son corps est donné en offrande aux vautours afin de rejoindre le ciel.

Manquer de respect aux ancêtres, ou commettre des actes immoraux comme les meurtres déshonorables, amène une malédiction que l'on appelle le **Kharaal**. Celle-ci marque un individu qui est condamné à régresser au stade de bête sombre et à ronger sa conscience. Il est alors **banni** de son clan. Ainsi lâché dans la nature, il finit par se

faire chasser ou mourir de faim, mais certains arrivent à **évoluer** et deviennent alors des menaces pour l'environnement ou même les clans environnants. Éliminer les monstres de Kharaal est essentiel pour protéger son clan.

Ceux qui ont survécu au Kharaal sont souvent rejetés de leur tribu et livrés à eux-mêmes. Ils s'assemblent dans des clans bien plus petits qui ne sont pas reconnus par les autres... Le clan **Nergüi** est le plus grand regroupement. Ils commencent peu à peu à maîtriser leur Kharaal et ont trouvé des nouvelles manières d'utiliser leur force maudite.

La menace actuelle est un monstre nommé **Raah**. Les rumeurs racontent qu'il s'agirait d'un membre d'un clan mineur qui aurait assassiné le Khan du clan **Ganbaatar** (un clan très influent) avant de s'enfuir dans la nature.

Les membres de la Horde ont un rapport particulièrement fort avec la nature. Pour eux, elle est la base de la vie et aller à son encontre est le plus grand crime que l'on puisse commettre. Ils y vivent dans le plus grand respect. Leurs nemeses sont ceux qui bouleversent l'écosystème en étant une menace pour l'équilibre de la faune locale, comme Raah.

Même s'ils font partie de la même culture, certains clans peuvent avoir des différences mineures dans la pratique. Par exemple, les **Tsolmon** sont bien plus proches de la faune et vivent au milieu des animaux. Les **Bat-Erdene**, eux, ont les pratiques les plus controversées : ils ont pour mission de protéger les clans des menaces surnaturelles et sont donc bien plus destructeurs que les autres.

Clans

CLAN 1 - Ganbaatar (Héro d'acier)



Le clan Ganbaatar est le plus influent. Il rassemble et protège une nuée de clans mineurs prêts à se soumettre en échange de leur protection et de leur bienveillance.

Plus civilisés que les autres clans, leur domination est illustrée par leurs progrès technologiques (armures, armes, tactiques militaires) ainsi que leur système de repérage appelé le Ordá qu'ils déploient et maintiennent dans les territoires traversés par la horde.

Vivre dans des sociétés beaucoup plus larges que leurs semblables, ainsi que l'obsession de garder le contrôle sur autant de clans leur a donné un sens de l'honneur flexible, se permettant occasionnellement des actes de trahison et stratégies perfides.

Leur fourberie et leur vision du progrès font d'eux les plus éloignés des valeurs traditionnelles, ce qui irrite les autres clans majeurs. Ils apportent un renouveau culturel et une menace de domination qui n'est pas le bienvenue dans les steppes.

Leur campement a une esthétique bien plus travaillée et riche que celle des autres clans. Les yourtes des membres moins influents sont assemblées autour de celle du chef, suivies de celles des clans mineurs qui les accompagnent.

Leur leader est Alborz Ganbaatar , surnommé le parricide.

CLAN 2 - Bat-Erdene (Joyau solide)



Les membres du clan Bat-Erdene vivent dans des cavernes sacrés afin d'accomplir la mission qui leur à été confiée, celle d'éliminer les menaces surnaturelles et d'entretenir les totems sacrés disséminés dans la nature.

Ces totems, alimentés par l'énergie résiduelle des ancêtres, servent de protection contre les potentielles créatures qui rôdent autour des campements.

Dévoués pleinement aux ancêtres, ils se déplacent pour purger les éléments maudits d'une région. Une fois leur mission accomplie, ils migrent vers la prochaine caverne de manière cyclique. Ils combattent toute forme de Kharaal et se sont déplacés immédiatement dans cette zone pour éliminer **Raah**, le monstre qui menace actuellement la région.

Ayant une maîtrise avancée du feu, ils savent l'utiliser comme atout à chaque conflit. Leur chasse peut parfois être destructrice, mais ils se considèrent comme une partie de la nature et bien trop utiles pour se faire punir.

De par leur proximité aux minerais et leur culture du feu, les bijoux sont une partie importante de leur culture. Le topaz est l'emblème de leur clan.

Ils ont une mauvaise relation avec les autres clans, qui admirent leurs accomplissements et leur fonction dans la société mais détestent leurs manières de chasser. Ils s'attaquent souvent au clan Nergüi, pensant qu'il s'agit de monstres et criminelles comme les autres.

Leur Khatun est la jeune Galt. (Voir Codex)

CLAN 3 - Tsolmon (Etoile du matin)



Les membres du clan Tsolmon ont une relation plus étroite avec la nature dont ils sont les régulateurs. Ils entretiennent l'écosystème, régulant les populations en priorisant les espèces dangereuses pour la nature.

Ils vivent en harmonie avec les animaux apprivoisés, avec qui ils établissent des liens pour qu'ils les accompagnent lors de la chasse. Les animaux apprivoisés par les Tsolmon sont considérés comme des membres du clan et vivent dans leur campement.

Ils sont discrets et savent utiliser l'environnement à leur avantage. Ils attribuent leurs succès et leurs prouesses à leur fort sentiment de solidarité. Ils respectent les valeurs traditionnelles et ne peuvent tolérer la destruction de la nature. Ils rejettent la philosophie des Bat-Erdene et des Ganbataar pour ces raisons.

Lorsque le clan apprend la mort du cerf de leur leader, ils reconnaissent l'œuvre d'un monstre et prennent leurs armes pour le chasser de la forêt.

Leur Khan est l'ancien Tenger, mais il partage le pouvoir avec ses héritiers Nar et Sar.

CLAN 4 - Nergüi (Sans noms)



Le pseudo-clan Nergüi qui accueille les membres rejetés et exilés des autres clans. Certains commencent à subir le Kharaal comme le monstre mais ils le maîtrisent par leur refus d'abandonner leur humanité. Les membres de Nergüi sont rejetés par les ancêtres et cherchent à tout prix la rédemption. Il est dans leur coutume de ne pas se présenter ou dévoiler leur passé entre membres du clan, ils cherchent à tourner une nouvelle page. Ils sont parfois chassés comme des monstres par les autres clans.

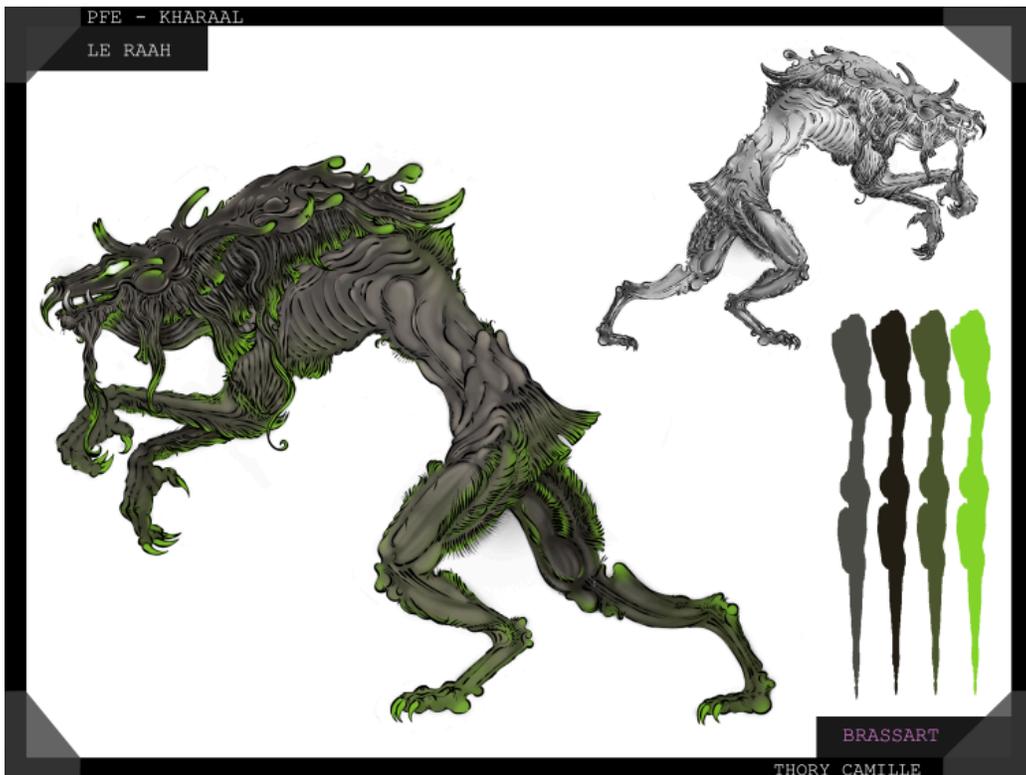
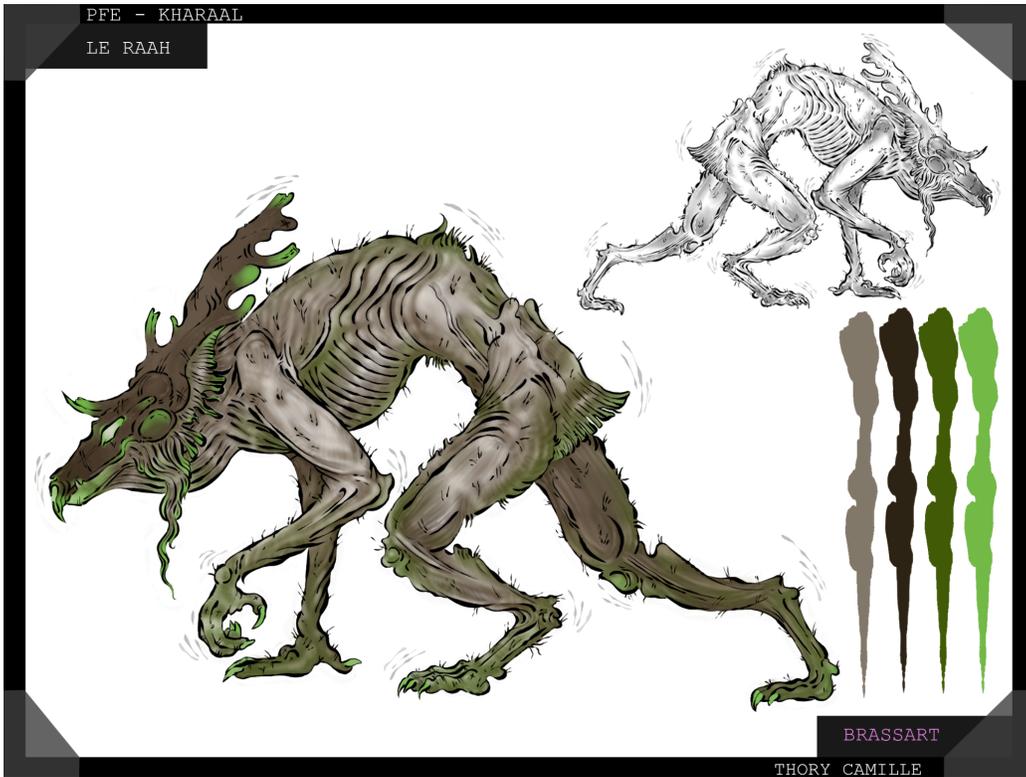
Leur désespoir est souvent la raison de nombreux de leurs malheurs. Ils sont souvent manipulés par les clans qui leur offrent un peu de reconnaissance. Certains membres qu'ils recrutent sont parfois peu fiables et cause des incidents malgré la bonne volonté du clan.

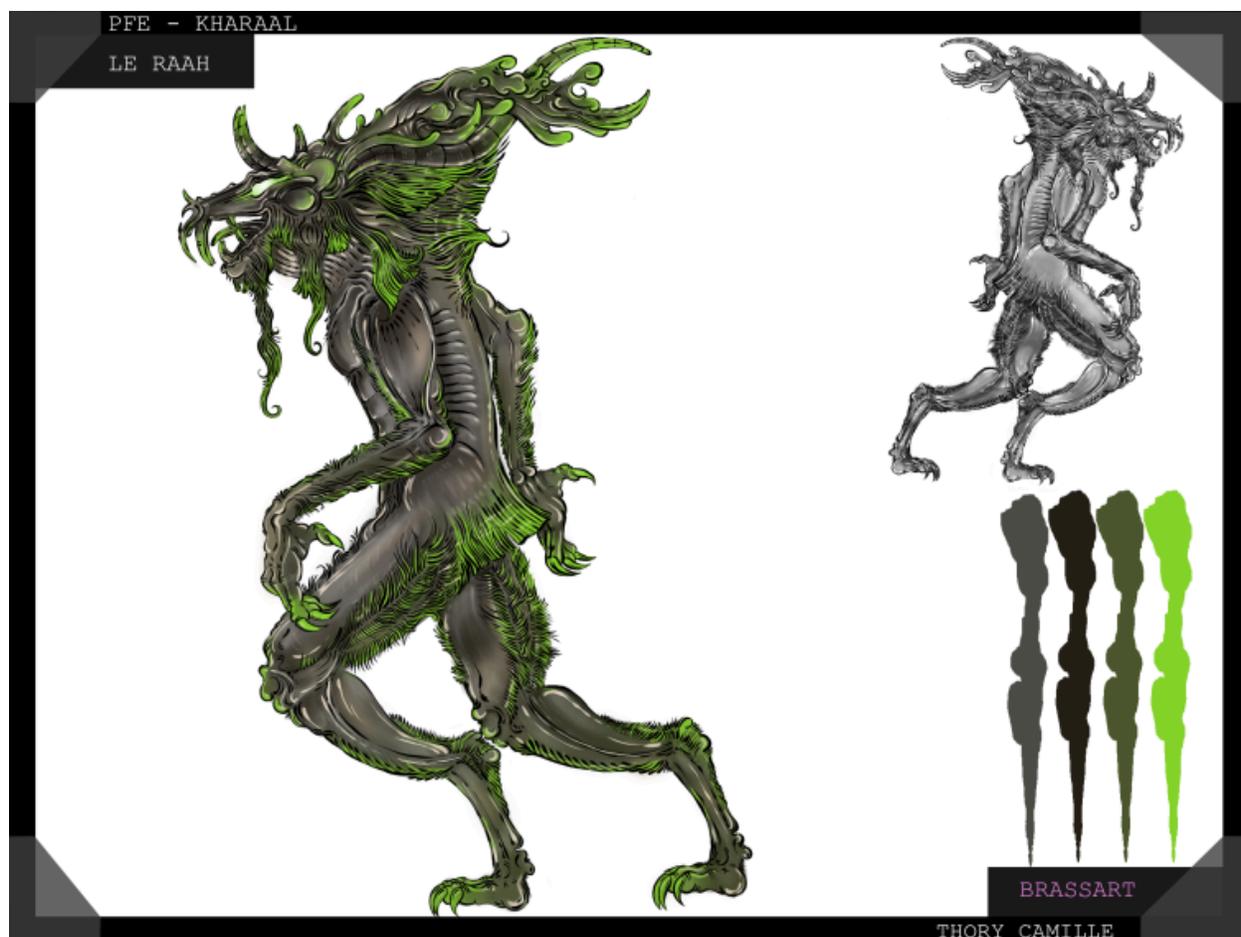
A cause de leur apparence ou des erreurs de leur passé, de nombreux membres du clan Nergüi ont été battus et sont aujourd'hui estropiés. Leurs campements sont miteux, précaires et dressés dans des environnements dangereux que les autres tribus évitent. Bien qu'ils ne soient pas aussi terrifiant que le Raah, ils chassent en utilisant des pouvoirs similaires.

Tsöllög est le chef du clan Nergui.

Monstre

Raah





A l'origine, Raah était un mystérieux individu qui a assassiné le Khan du clan Ganbaatar. Les circonstances de cet incident sont inconnues et ne peuvent être racontées qu'avec des suppositions. Des rumeurs disent que Alborz Ganbaatar, le fils de la victime et le nouveau Khan, aurait commandité ce meurtre. L'assassin s'est enfui du campement à la suite de son méfait. En cherchant un endroit où se réfugier, il fut frappé par un Kharaal jamais ressenti auparavant. Les ancêtres le haïssaient pour avoir donné une fin si abrupte et déshonorable à un Khan aussi influent. Une douleur croissante apparut dans son corps comme si une graine en lui poussait lentement. Accablé par sa condition, sa conscience diminua peu à peu.

Il fut trouvé et accueilli par les Nergüi qui tentèrent de le traiter au mieux. Sa transformation était inarrêtable, sa forme devenait de plus en plus abjecte. Des bois semblables à ceux de Tsöllög poussaient sur ce qui était à l'origine sa tête. Une nuit lors d'une de ses crises, il blessa gravement un médecin et s'enfuit du campement. Dans sa fuite, il se nourrit d'animaux qu'il attaquait par surprise. L'une de ses proies ne fut autre que le cerf de Tenger du camp Tsolmon, ce qui fit vent de la présence d'un monstre dans la région.

Les membres du clan Bat-Erdene se déplacèrent dès qu'ils eurent vent de la menace, et une grande chasse pour la tête du monstre fut lancée. Aujourd'hui, tous les clans tentent d'éliminer Raah eux-mêmes pour la gloire, la vengeance, ou la sécurité que cela leur apportera. Mais Raah semble peu à peu regagner une conscience et retrouver ses connaissances de chasseur et d'assassin. Ce nouveau monstre est une menace pour l'entièreté de l'écosystème et témoigne de la fureur des ancêtres.

Reliques / Objets particuliers / Landmarks

Codex

Status possible (Slow, Stun etc)

- Ralentit : La vitesse de mouvement et d'attaque est baissée.
- Stun: Immobile pendant une très courte période, arrête l'attaque en cours.
- Entravé: Un coup qui envoie dans une certaine direction le monstre et qui entrave ses mouvements. (ramener vers soi, le ralentir dans une direction précise, l'empêcher de partir).
- Saignement: Prend des dégâts sur la durée.

Différents types d'unités (global)

Scout/ trapper



Apparence : Porte une tenue en tissu, un arc et à la tête découverte.

Taille : 1m70

Unité faible en combat mais assez rapide, permet de donner des informations. Elle a différentes compétence pour entraver les déplacements du monstre et pour poser différent pièges

Compétences

- Utilise une lance attachée à une corde qui ralentit les déplacements de la cible si elle tente de s'éloigner du Scout. Si elle s'en approche, ses déplacements ne sont pas modifiés car la corde ne se tend pas.
- Fait une roulade/saute...pour esquiver/ fuir le combat.
- Pose un piège à ours qui s'active lorsqu'on lui marche dessus; bloquant la victime pendant X secondes et lui causant des dégâts de saignement par la suite.
- Poser une ward
- Pose un fil qui avertit le joueur d'un passage en le pingant.

Archer



Apparence : Porte un arc plus grand que celui d'un scout, tête couverte par un casque en maille comme celui sur l'image ci-dessus. Porte une tenue en tissu.

Taille : 1m70

Unité de combat éloigné. Peu résistante, sert de source de dommage constant. Peu ou pas de capacités.

Compétences

-Possibilité d'activer un passif qui améliore la vitesse d'attaque/dégâts de l'archer pendant X temps avec un cooldown de X temps.

Guerrier léger



Apparence : Porte une armure légère et un sabre peu imposant. Casque en fer.

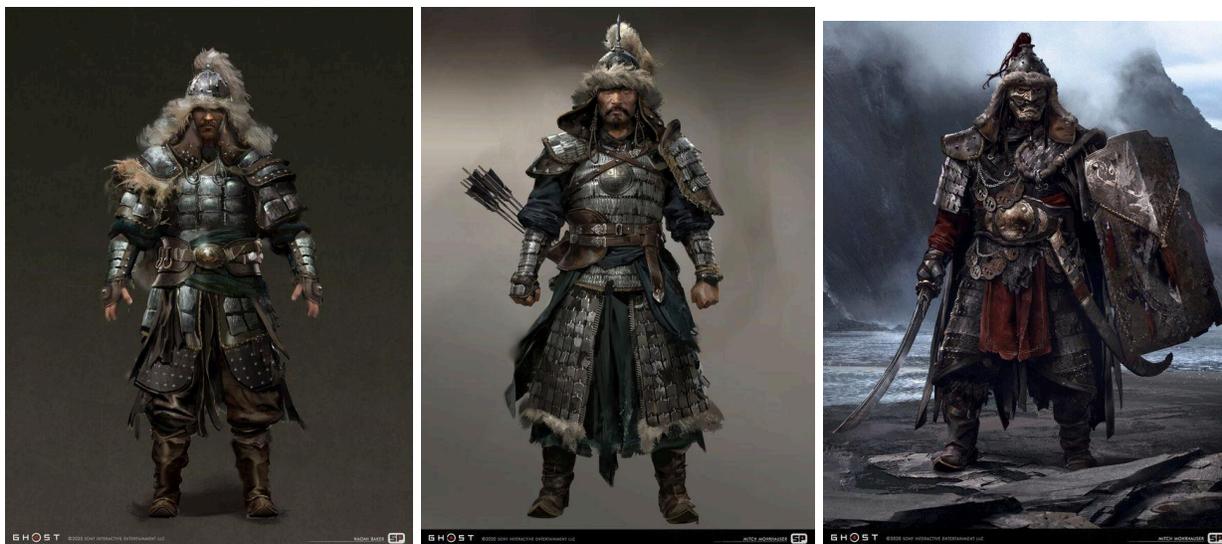
Taille : 1m70

Unité de combat polyvalente. Possède de bonnes capacités de combat mais reste relativement fragile. Reste mobile et possède des capacités d'entravement qui viennent compléter celles du scout, notamment pour le maintenir en vie.

Compétences

-

Guerrier lourd



Apparence : D'armure lourde similaire aux images ci-dessus. Casque en fer et en

fourrure. Bouclier et sabre imposant.

Taille : 1m77.

Guerrier d'élite lent, résistant et puissant. Uniquement basé sur le combat.

Compétences

Details par clan

CLAN 1 - Ganbaatar (Héro d'acier)

Couleur jaune, Faction étalon.

Plus grand nombre d'unités qui sont aussi de bonne qualité.

Favorise une approche directe du combat.

Leur phase favorite est la phase 3 avec l'arrivée de nombreux guerriers lourds et leur héros Alborz qui en est une version supérieure.

Alborz Ganbaatar, le Parricide

Le leader du clan Ganbaatar est le Khan Alborz Ganbaatar, surnommé le parricide. Ayant récemment hérité de la direction du clan, suite à la mort de son père dans des circonstances obscures, sa légitimité est encore sur la balance.

D'apparence fier, noble et puissant, Alborz était déjà connu pour ses prouesses martiales et son courage avant d'arriver au sommet du clan Ganbaatar. Il manie son arme Jad, un Guandao imposant.

Véritable meneur d'homme, il sait se lier d'amitié avec les leaders puissants et les guerriers valeureux, tissant une toile d'alliance pour s'assurer un avenir glorieux.

Ambitieux, Alborz ne cache pas son objectif de rallier tous les clans et dominer les autres Khans pour devenir le premier Khagan, empereur des steppes.

Apparence : Armure et apparence similaire au personnage ci-dessous. Fortement inspiré de Genghis. Il porte un grand Guan Dao.

Taille : 1m80

Age : 30~



CLAN 2 - Bat-Erdene (Joyau solide)

Couleur rouge, Faction manipulant l'environnement à leur avantage.

Peut traverser rapidement la carte grâce à un réseau de tunnel (téléportation).
Cependant cela rend le tunnel inutilisable.

Utilise le feu pour bloquer le monstre et le rabattre. Tactiques de battue.

Galt, la véhémence

La Khatun du clan Bat-Erdene est Galt. C'est une stratège hors pair qui excelle aussi dans la maîtrise du sabre. Sa politique reflète son amour tordu pour son clan.

Galt cherche absolument à faire prospérer ses membres même s'ils doivent se surmener ou faire des sacrifices. Elle emploie toujours les grands moyens même lorsque ce n'est pas nécessaire. Pouvant paraître déraisonnable, on la comprend parfaitement quand on est imbibé de la culture de son clan.

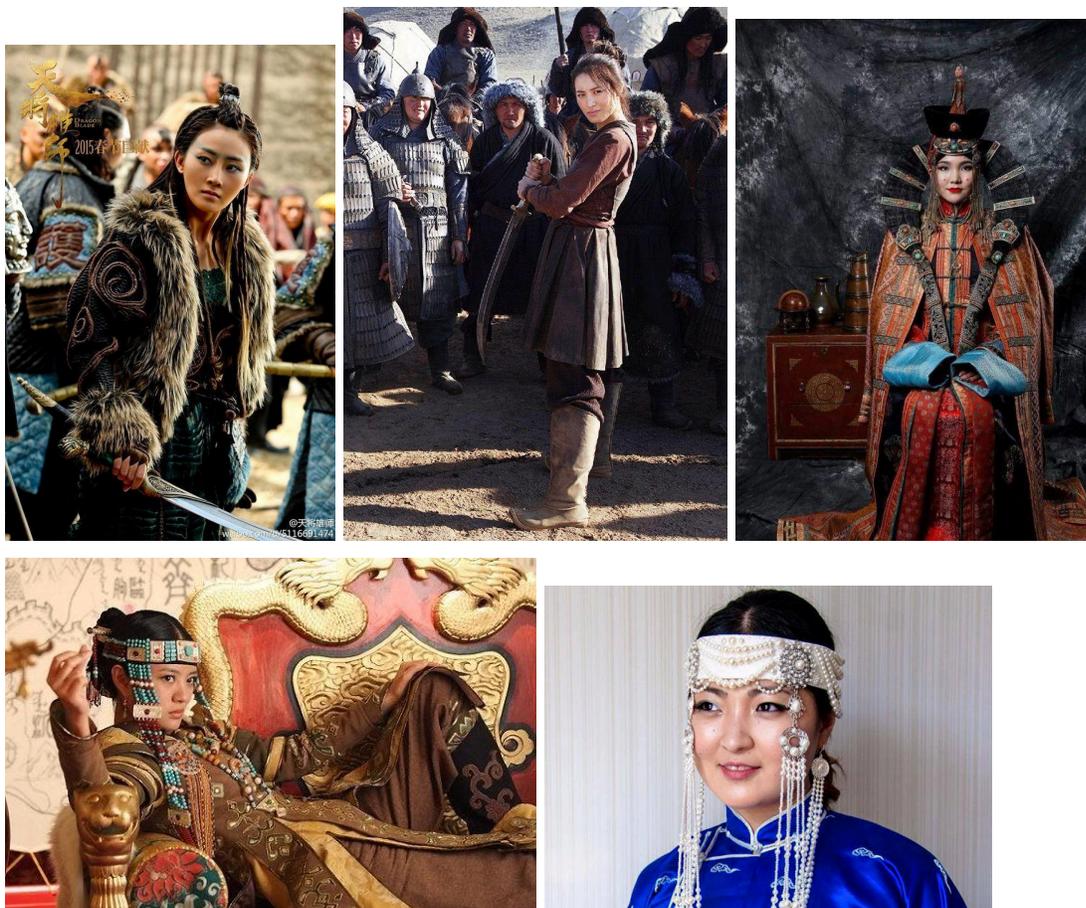
Elle voue sa vie à éliminer le surnaturel et pense être la meilleure personne pour devenir Khagan, même si c'est un rêve irréalisable pour un clan aussi peu influent. Elle perd parfois son caractère strict et réfléchi et semble renfermer en elle une rage irraisonnée. Beaucoup pensent que ses actes de violence l'impactent bien plus qu'elle ne l'imagine.

Apparence : Cheveux longs détachés, bandeau avec bijoux en topaze semblable à l'image ci-dessous. Plaques sur une armure légère rouge. Porte un sabre long.

Age : 25~

Taille : 1m73





CLAN 3 - Tzolmon (Etoile du matin)

Spécificité de gameplay

Couleur bleue

Tenger

(Tenger n'apparaît pas en jeu.)

Le Khan du clan Tzolmon est un vieil homme nommé Tenger. Il respecte les traditions et fait passer le bien être de son clan avant tout le reste.

Sachant que ses meilleures années sont derrière lui, il cherche à faire prospérer son clan pour l'offrir à son héritier. Néanmoins, Tenger a enfanté des jumeaux, Nar et Sar, qui refusent de diriger le clan l'un sans l'autre. Ses plaintes ne semblent pas changer la mentalité de ses enfants, mais il remarque leurs exploits. La chasse de Nar et Sar permet à la tribu de prospérer, et Tenger pense qu'ils ont les talents pour devenir des grands Khan.

L'animal de Tenger était un cerf dont le corps a été retrouvé au milieu de la forêt. Les membres de Tsolmon ne connaissaient pas d'animal capable de blessures aussi barbares. Lorsque Tenger apprend l'existence de Raah, il jure que c'est son œuvre et développe une haine envers le monstre.

Les jumeaux Nar et Sar



Apparence de Nar : Une armure dans le style du personnage à droite sur l'image ci-dessus, mais sans que sa tête soit couverte. Cheveux attachés. Arc et sabre, possède un faucon marron.

Taille : 1m75

Age : ~20

Apparence de Sar : Une armure dans de le style du personnage à gauche mais avec une peau de loup qui recouvre sa tête et ses épaules. Arc et sabre, possède un loup gris.

Taille : 1m75

Age: ~20

Nar et Sar sont les enfants jumeaux de Tenger, le chef du clan Tsolmon. Ils s'occupent de la chasse et sont très appréciés au sein de leur clan. Malgré la volonté de Tenger, ils refusent de se disputer la place de chef et désirent devenir chefs de clans ensemble. Ils

veulent rapporter la tête du Raah pour montrer leur valeur à leur père.

Nar, la sœur, est une personne solidaire, maîtresse de l'arc et du sabre qui galvanise les troupes avec son aura rayonnante. C'est une excellente oratrice qui arrive à établir des stratégies dans n'importe quelle situation. Elle est accompagnée de Sanchir, un faucon qu'elle élève depuis la naissance et qu'elle a dressé pour repérer les menaces autour de leur camp.

Ses compétences sont essentielles lors des missions de repérage. Elle commet souvent des actes téméraires ou prononce des paroles qu'elle n'est pas toujours capable d'assumer. Fort heureusement, son frère Sar arrive souvent pour retourner la situation lorsque cela arrive. Son clan aime communiquer avec elle et respecte souvent ses ordres comme s'ils venaient de Tenger.

Sar est beaucoup plus silencieux que sa sœur, il chasse souvent seul ou peu accompagné. Il protège souvent le campement la nuit sans que les membres de son clan ne le remarquent. Son animal est un loup nommé Delkhii entraîné pour attaquer les ennemis armés et les créatures dangereuses. Comme sa sœur, il maîtrise l'arc et le sabre. Il parle peu et préfère prévoir ses attaques à l'avance.

Nar établit souvent des plans pour lui. Même s'il communique moins avec eux que sa sœur, les membres de son clan ont confiance en lui et le soutiennent dès qu'ils peuvent.

CLAN 4 - Nergüi (Sans noms)

Spécificité de gameplay

Couleur grise

Tsöllög



Apparence : Homme au visage caché, tenue déchirée avec une capuche, bois de cerf d'un côté de sa tête, bâton qu'il tient comme une canne

Âge : 50~

Taille : 1m78

Tsöllög est le Khan du clan Nergui. Il porte uniquement une tenue complète déchirée qui cache son visage. Un trou dans sa capuche révèle un bois similaire à celui de Raah. Il est très maigre et a du mal à marcher. Il subit déjà le Kharaal mais le combat avec toutes ses forces. Malgré son apparence fébrile, il possède une partie des pouvoirs liés au Kharaal qui font de lui un adversaire redoutable. En situation de conflit, il s'abandonne au Kharaal et devient un chasseur hors pair.

Tsöllög cherche à apporter la rédemption à son clan et pense que tout le monde peut être sauvé. Il se moque du passé des autres membres, mais il ne révèle jamais ce qui a mené à son Kharaal. Son désespoir et son penchant pour le pardon fait de lui un chef facile à tromper, ce dont ont profité les Ganbaatar.

Détail du monstre

Raah



Dans sa première forme, Raah ressemble fortement à l'image ci-dessus. Il commence dans sa forme la plus animale : il tient sur ses 4 pattes et son corps est formé comme celui d'un cerf. Il a des sabots et des jambes fines. Sa tête est un crâne de cerf entouré par une crinière de longs poils noirs. Le reste de son corps a des poils courts. Il est particulièrement faible en apparence, on peut voir ses os à travers sa peau. C'est le stade où Raah est encore une proie.

1m70 si on le met sur ses deux pattes



Dans sa deuxième forme, Raah commence à courber son dos et développe des mains à la place de ses sabots. Son pelage recouvre son corps et sa marche se rapproche de celle d'un prédateur. Il a bien plus de chair, ses os deviennent moins apparents. Ses bois poussent un peu.

2m si on le met sur ses deux pattes



Dans sa troisième et dernière forme, Raah marche sur ses deux pieds et prend une apparence bien plus humanoïde. Ses bois poussent grandement et son corps devient similaire à celui d'un humain musclé, recouvert de poils noirs. Sa crinière autour de son crâne devient plus grande

Il mesure 3 mètres

Compétences

Son

Intentions/Ambiance

Retranscrire une expérience sonore de chasse en forêt. Des musiques très calmes et discrètes (voir inexistante par moment) et une grande emphase sur les bruitages environnementaux servant à la fois pour :

- Donner un sentiment immersif au joueur.
- Donner des informations sur la partie (position d'un élément/autre joueur par exemple).

Musique

Inspirations

Le chant guttural est une technique conférant une voix très rocailleuse. On retrouve ces chants dans Kharaal afin de plonger le joueur dans l'immersion de la culture mongole. La voix est un instrument et ne prend donc pas le pas sur les autres dans la soundtrack du jeu.



[Voir ici](#)

Bandes sonores

// à compléter

UI

Les **interactions** d'UI seront **guidées** par du son afin **d'accompagner** le **joueur** dans l'interface et lui permettre de **comprendre aisément** ce qu'il se passe (un son indiquant qu'un bouton n'est pas cliquable, un son pour indiquer que l'interaction à fonctionner, ou même qu'il est possible d'interagir avec un élément au survol de la souris)

Feedback de traque

Les éléments de traque passent aussi par le son spatialisé, permettant aux joueurs de s'appuyer sur d'autres sens que la vue afin de récolter des informations. Ainsi, une unité ou un animal blessé, un rugissement du monstre, ou d'autres éléments pourront être entendus par les joueurs proches même si l'émetteur ne se trouve pas dans sa zone de vision.

Feedback de combat / capacité

Voix

Level Design

Intentions

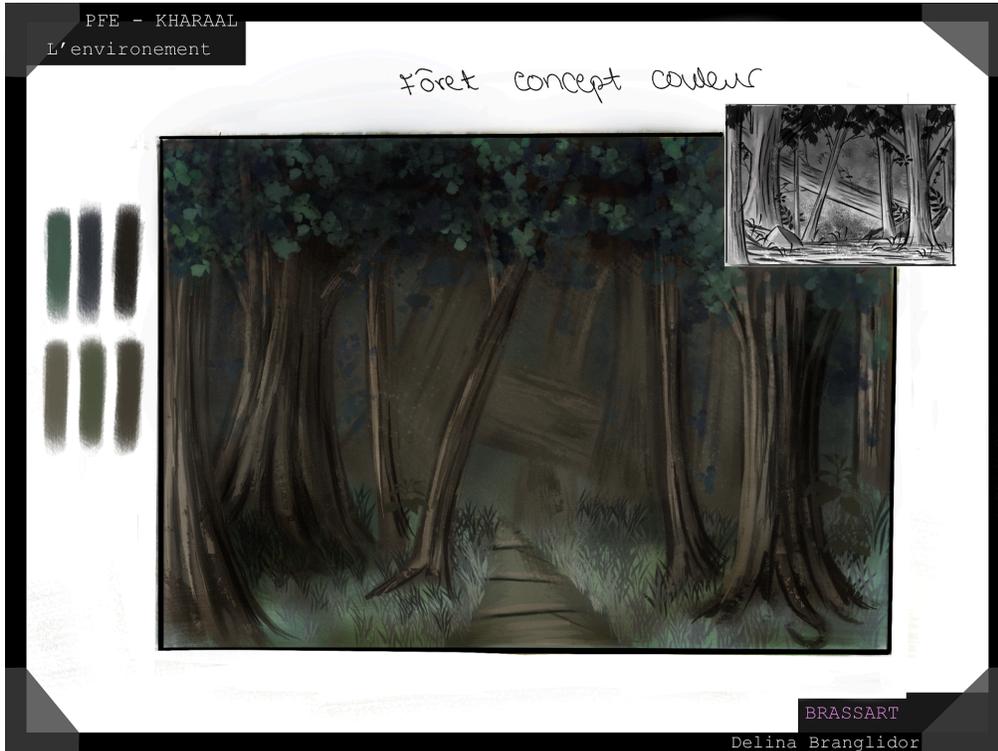
La map doit servir les intérêts PVP du jeu. Elle doit mettre en valeur l'environnement hostile que sont les steppes mongoles et proposer une expérience immersive pour les joueurs. Le level design doit servir la map et la rendre organique aux mécaniques de jeu. Elle doit être à la fois une contrainte mais aussi un outil pour les joueurs si elle est maîtrisée.

On retrouve plusieurs entrées à chaque point important afin de ne pas créer de zones 100% sûres.

Biomes

On retrouve plusieurs biomes sur la carte, lesquels ont des avantages et des inconvénients :

Forêt : On y retrouve comme animaux des Loups, Biches et Renard. Des zones hors chemin avec des arbres qui cachent la vision ou des buissons pour se cacher. La zone est très dense et assez labyrinthique. Les traces sont difficiles à pister dues au passages hors pistes qui les cachent.



Steppes : Zones très ouvertes sans endroits pour se cacher. On y retrouve comme animaux des Biches, Lynx et Mouflons. Cette zone possède des grosses récompenses pour contrebalancer le risque de s'y déplacer. Ces zones sont délimitées par des chaînes de montagnes. Les joueurs peuvent provoquer des éboulements pouvant

bloquer des chemins à ces endroits.



Neiges : On y retrouve comme animaux des Yaks, Ours et Loups. Il est possible de marcher dans les grandes couches de neige pour couper le chemin, mais les joueurs y sont ralentis. Les traces de pas sont extrêmement visibles dans cette zone.



Faunes



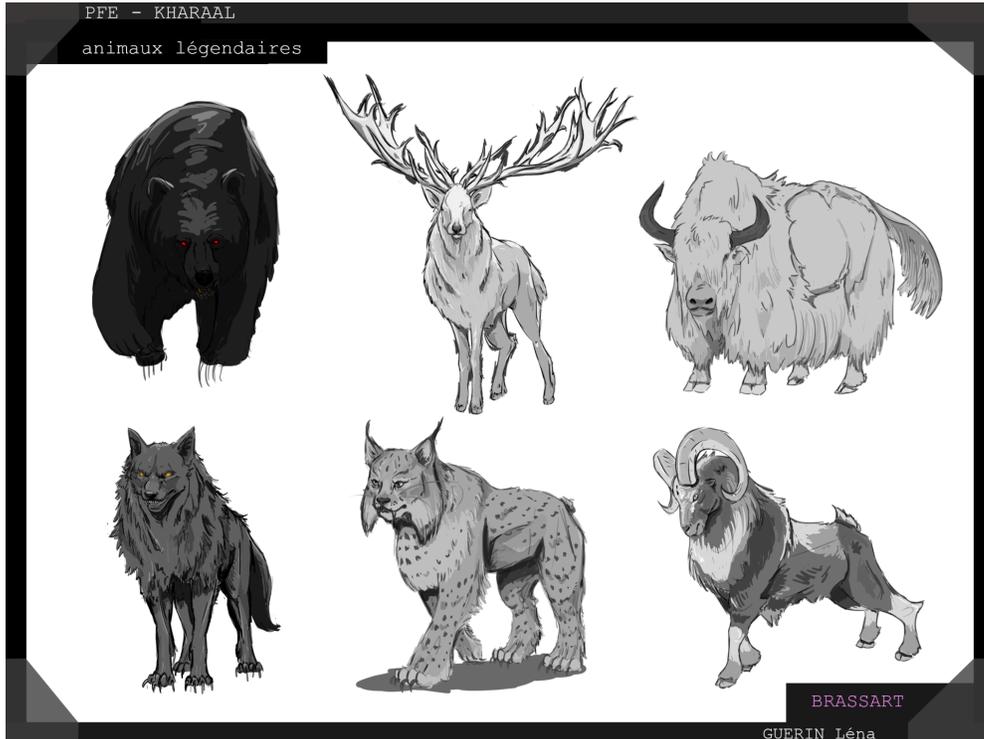
Il y a deux catégories d'animaux ayant un comportement différent (proies et prédateurs). Les animaux légendaires sont des variations des deux premières catégories. Tuer des animaux apporte des bonus aux joueurs :

- Proies : bonus plutôt défensifs (temporaire)
- Prédateurs : bonus plutôt offensifs (temporaire)
- Animaux légendaires : bonus permanents

Les animaux ont une tanière et une zone d'action qui changent en fonction de l'animal. Les prédateurs chassent en meutes alors que les proies sont un peu plus éparses. Les spécificités sont à régler au cas par cas :

- Loups : Comportement de groupe (meute), octroie un bonus d'attaque
- Ours : Agît seul, octroie un bonus de défense PVP
- Lynx : Comportement de groupe (meute), octroie un bonus de discrétion
- Biche : Agît seul, octroie un bonus de vitesse d'attaque
- Mouflon : Comportement de groupe (Troupeau), octroie un bonus de défense PVE

- Yack : Agît seul, octroie un bonus de vision (dézoom de caméra plus grand ?)



Points d'intérêt

Les points d'intérêt sont à la fois des éléments de level design et de Gameplay. Ils font le lien entre le lore et des mécaniques complémentaires au core gameplay. On trouve notamment dans Kharaal :

- Une caverne dans laquelle on trouve le totem, l'objectif final du monstre.
- D'autres cavernes utilisables uniquement par le clan 2, servant de déplacements rapides. Elles ne sont utilisables qu'une seule fois et facilement piégeables par les autres clans.
- Deux types de campements (les spawns des joueurs et campements abandonnés) :
 - Spawn joueurs → infos pvp
 - Campements abandonnés → infos pve
 - **Campement avec pnj -> donne information si le monstre y est passé en tuant villageois.**
- Des point d'eau permettant de soigner les statuts
- Spawn du monstre/ Nid d'évolution: Donne des informations sur le monstre.
- Les oovo sont des zones clefs qui doivent être contrôlées pour donner différents bonus. Elles permettent de donner de la vision au joueur et de donner un bonus

du nombre limité de troupes disponibles. Elles servent aussi de lieu de dépôts des objectifs secondaires, des animaux légendaires et de spawn d'unité.

Narrative Design

Les éléments de narratives design servent l'immersion car permettent d'intégrer des éléments de lore à la map et ainsi de la rendre plus vivante. On peut imaginer :

- Un lieu où s'est déroulé un combat, on y retrouve du sang, des habits déchirés etc...
- Un campement Tsolmon avec des couleurs qui se fondent dans la nature (vert, marron). Proximité des Tsolmon, on peut trouver la sépulture du cerf du chef.
- Camp Gambataar, il y a un lieu où le Sky Burial a été fait.
- Campement Nergüi, on retrouve énormément d'éléments qui rappellent le massacre, la mort. On retrouve des objets sur le sol, des vêtements, du sang.
- Le clan des Bat-Erdene vivent dans des cavernes. On retrouve ainsi différents éléments devant ces cavernes. On peut y trouver des traces de feu de camps, énormément de bannière. Devant la caverne sacrée, on y trouve énormément de totem, les parois sont ornées de peinture murale et on y trouve différents bijoux faits en topaze.

Technique

Attributions des rôles

Chef de Projet : **Romain**

- Narrative Macro (WorldBuilding) : **Romain**
- Narrative Micro : **Lilian** (Histoire vécue par les joueurs)
- Equilibrage : **Tristan**
- Playtest : **Léo** (Tâche globale dépendant de la personne faisant les playtest)
- UI : **Noé**
- UX/Feedback : **Lilian**
- Son : **Noé**
- Musiques : **Noé**
- VFX : **Tristan**
- Tech artist : **Léo**
- Level Design (Narrative Design) : **Lilian**
- Level Design (Environnement Artist) : **Noé**

- Level Design (Gameplay) : **Tristan**
- Dev (IA) : **Léo**
- Dev (Gestion de DATA) : **Léo**
- Dev (Réseau) : **Romain**
- Dev (Gameplay environnement) : **Noé**
- Dev (Gameplay joueur) : **Lilian**
- Dev (Pre/post game) : **Tristan**
- Gestion des assets 3D : **Léo**
- Cinématique/Réal : **Noé**

Nomenclature

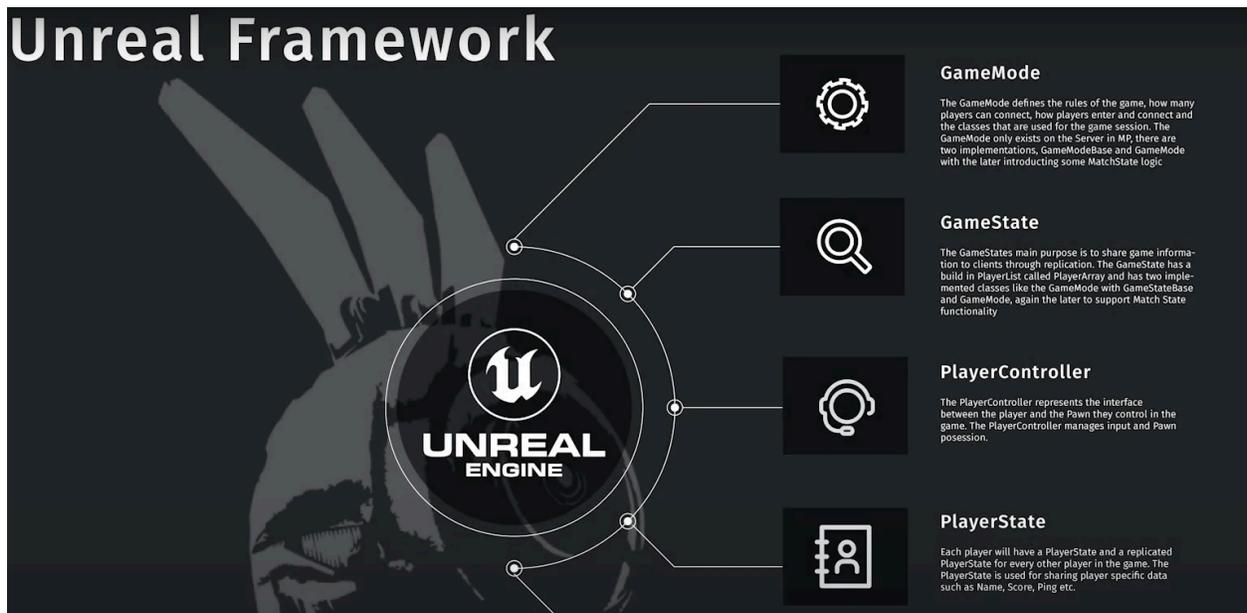
Variables, fonctions et events

Ne pas appeler un paramètre d'entrée de la même manière qu'une variable de la classe ou de la fonction.

Fichier	Préfixe
Material	M_
Material instance	MI_
Texture	T_
Static mesh	SM_
Skeletal mesh	SKM_
Animations	Anim_
Game mode	GM_
Game instance	GI_
Player Controller	PC_
Player Instance	PI_
Sound	WAV_
Sound cue	SC_
Input action	IA_
Input mapping context	IMC_

Niagara	NS_
Cascade	CS_
Blueprint	BP_
Behavior tree	BT_
Animation blueprint	ABP_
Interface	BPI_
Enum	E_
Blackboard	BB_
Widget	W_
Render target	RT_
Event serveurur	S_
Event Multicast	Multi_
Structure	ST_

Architecture projet





GameMode

The GameMode defines the rules of the game, how many players can connect, how players enter and connect and the classes that are used for the game session. The GameMode only exists on the Server in MP, there are two implementations, GameModeBase and GameMode with the later introducing some MatchState logic



GameState

The GameStates main purpose is to share game information to clients through replication. The GameState has a build in PlayerList called PlayerArray and has two implemented classes like the GameMode with GameStateBase and GameMode, again the later to support Match State functionality



PlayerController

The PlayerController represents the interface between the player and the Pawn they control in the game. The PlayerController manages input and Pawn possession.



PlayerState

Each player will have a PlayerState and a replicated PlayerState for every other player in the game. The PlayerState is used for sharing player specific data such as Name, Score, Ping etc.

Tout ce qui est dans PlayerState est répliqué et broadcasté, même les prints



Détails Git (Branches)

[Lien Repo Git](#)

Plugins utilisés

Advanced sessions plugin (Gestion du multijoueur)

<https://vreue4.com/advanced-sessions-binaries>

Contrôle de la caméra

[Universal Camera](#)

[Documentation](#)

Mesh dynamic

[Line Of Sight. Dynamic mesh.](#)

Assets utilisés

Animation

[56 animations for creatures](#)

[92 animations for warriors](#)

[41 animations for monsters](#)

[Spear and shield animations](#)

[Weapons and shield animations](#)

Environnement

[Fantastic village pack](#)

[Infinity blade: Props in Props \(Trop européen\)](#)

[Interactive Open World Foliage](#)

[Temperate Vegetation: conifer Bushes & Saplings I](#)

[Temperate Vegetation: Meadow Flowers](#)

[LUSH: Stylized Environment Set](#)

[Procedural Nature Pack Vol.1](#)

Modèles divers

[Dépannage armes \(Mauvaise époque\)](#)

[Bling divers](#)

[ANIMAL VARIETY PACK](#)

[Primitive Characters \(Pack\)](#)

Elements 2D

[Animated Blood Decals - Realistic](#)

[Craft ressources icons](#)

VFX

[Advanced Flock System](#)

[Big Niagara Bundle](#)

[Blink and dash VFX](#)

[Character Body FX Vol.1](#)

[M5 VFX Vol2 Fire and Flames](#)

[Niagara Footstep VFX](#)

[Particles and Wind Control System](#)

[Realistic Starter VFX Pack Vol 2](#)

[Semi-Permanent Blood Droplets](#)

Son

[Human vocalizations](#)

[Interface, Items sounds](#)

Code

[Customizable Pathfinding](#)

[Stats & Achievements Integration](#)

Gestion spawn AI

[Advanced AI Spawn System](#)

Banderoles de drapeaux

[Flag Generator](#)

[Documentation](#)

Multiplayer (Multicast, replication, Server)

Pour qu'un objet soit répliqué, cocher ses deux paramètres "Replicate" et "Replicate Movement" sont indispensables et suffisent parfois.

Sinon, si l'objet doit recevoir un input ou un ordre il faut bien comprendre que le serveur doit recevoir l'information et souvent bouger celui si lui-même avant d'en informer les autres.

Pour ceci il faut faire un event exécuté Server only qui va lancer un deuxième event qui sera multicast. Ainsi le serveur va faire l'action et informer tous les autres clients.

Attention à ne pas surcharger la bande passante au fur et à mesure que le projet avance, même si on fait actuellement attention.

Gameplay Ability System (GAS)

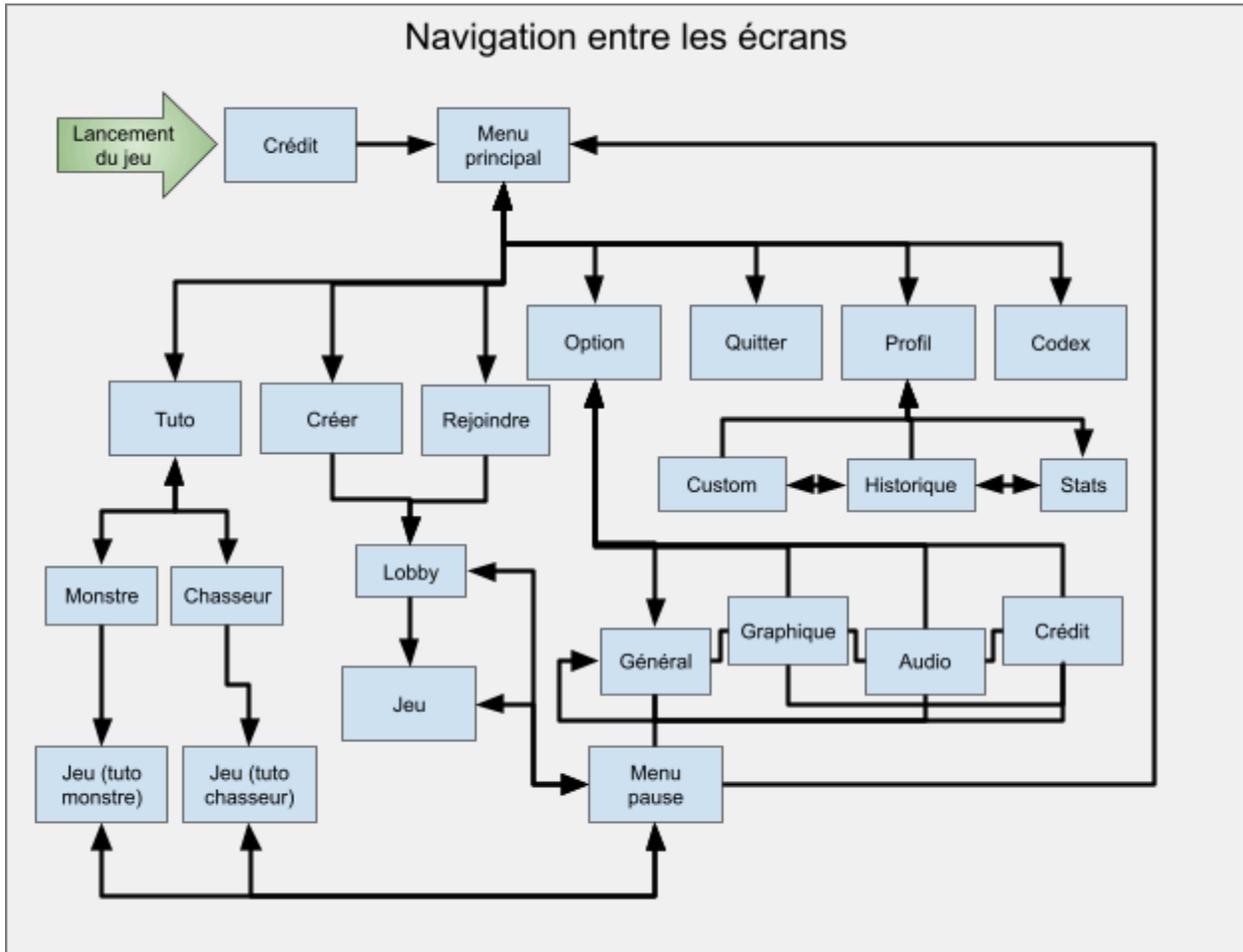
[Document maison](#)

Pour gérer le système de compétence, de status (Ralentit, Saignement etc) et d'attaque standard nous utilisons un système intégré à Unreal appelé GAS qui demande cependant beaucoup de setup, détaillé dans le document au dessus.

Structure de classe

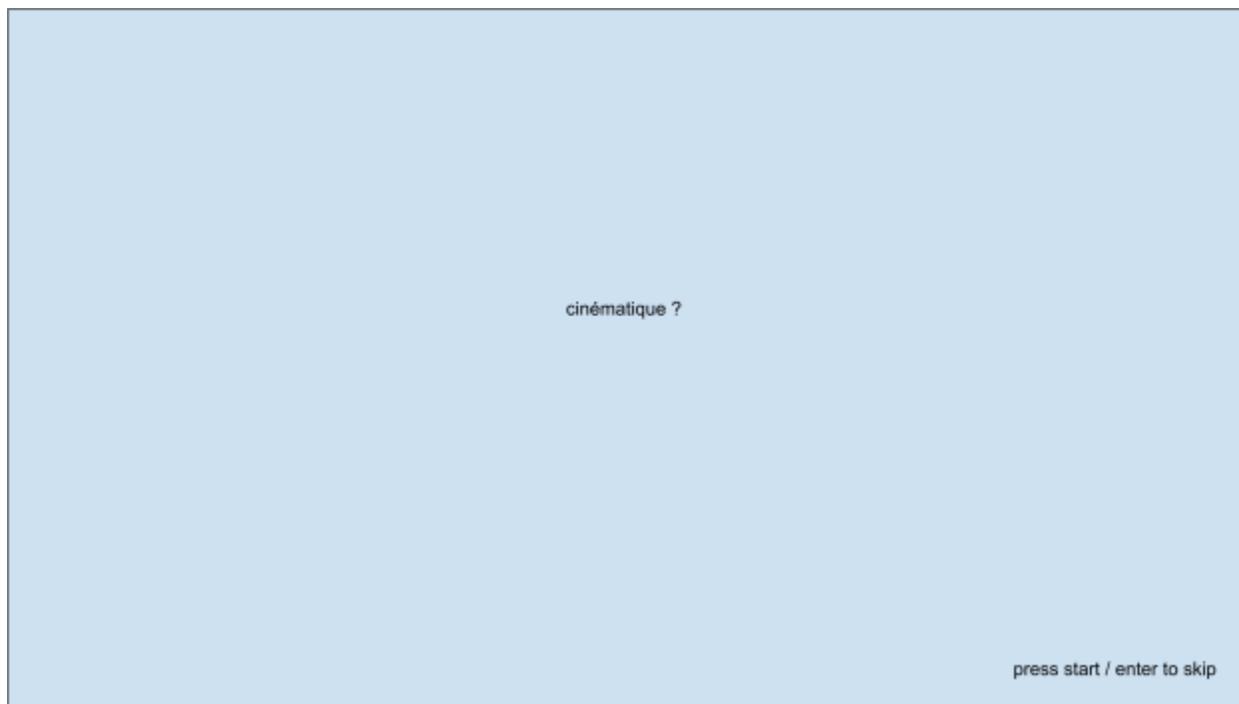
Interface

Navigation entre les écrans

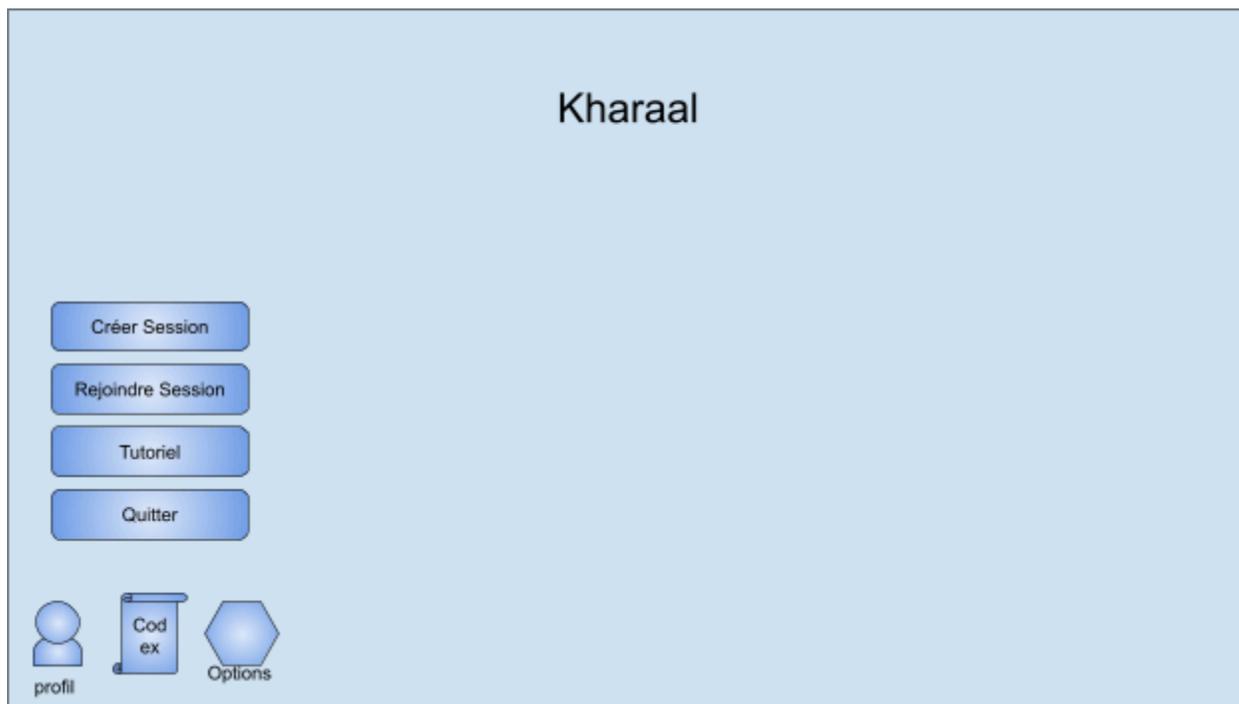


Wireframe

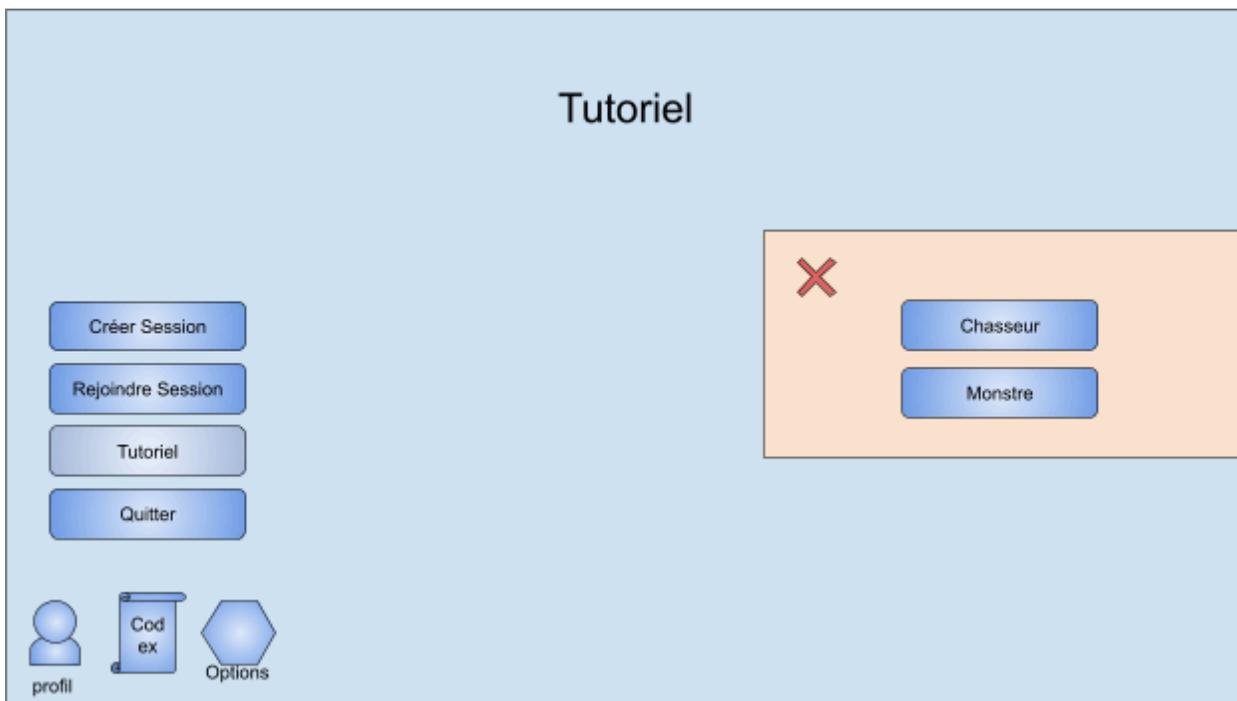
Crédit



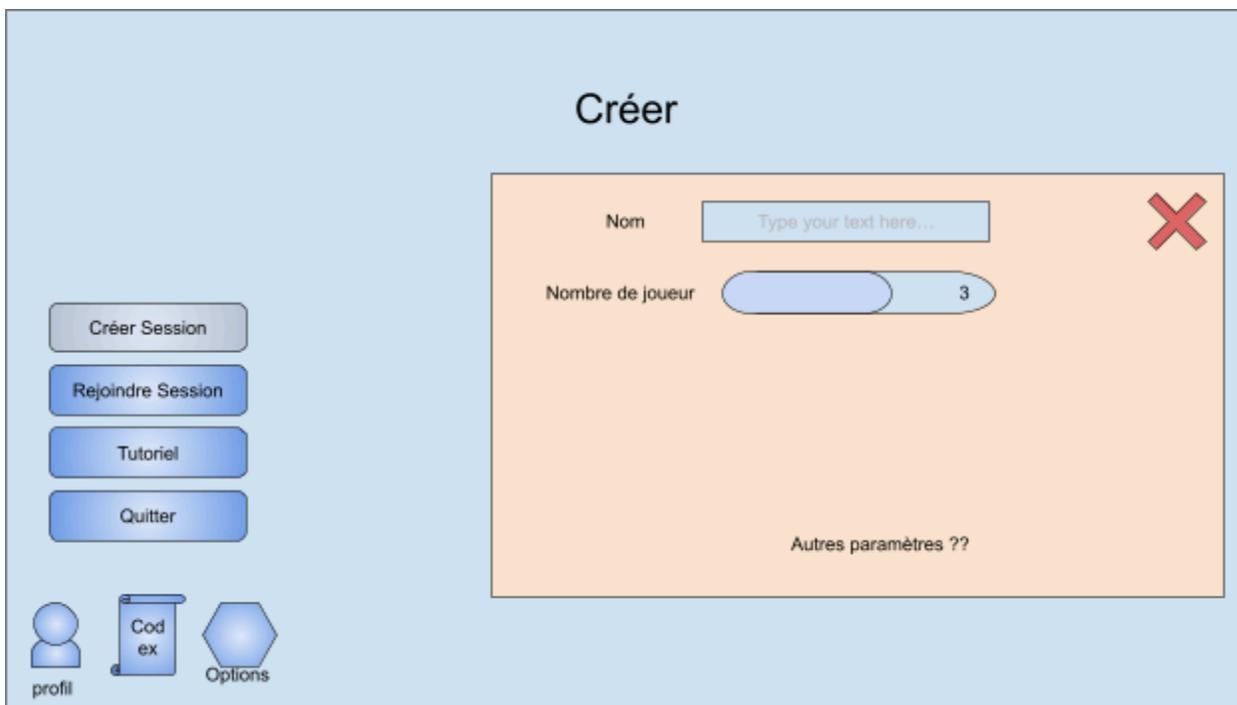
Menu principal



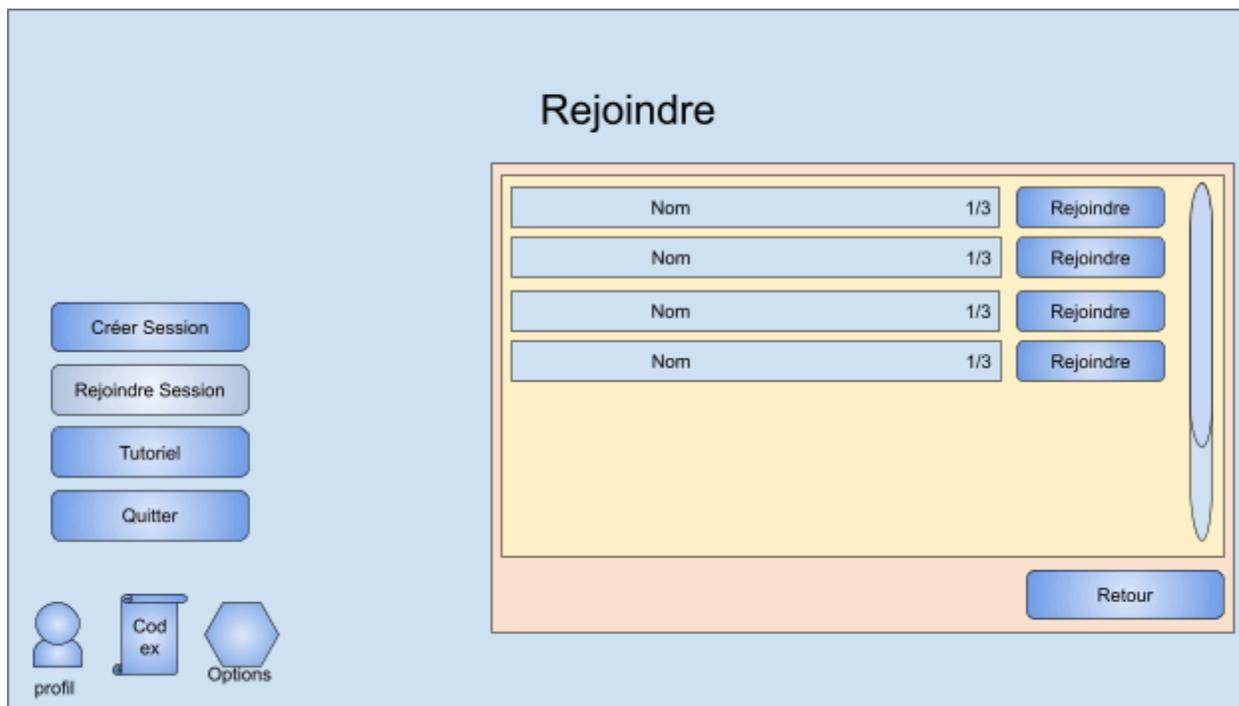
Tutoriel



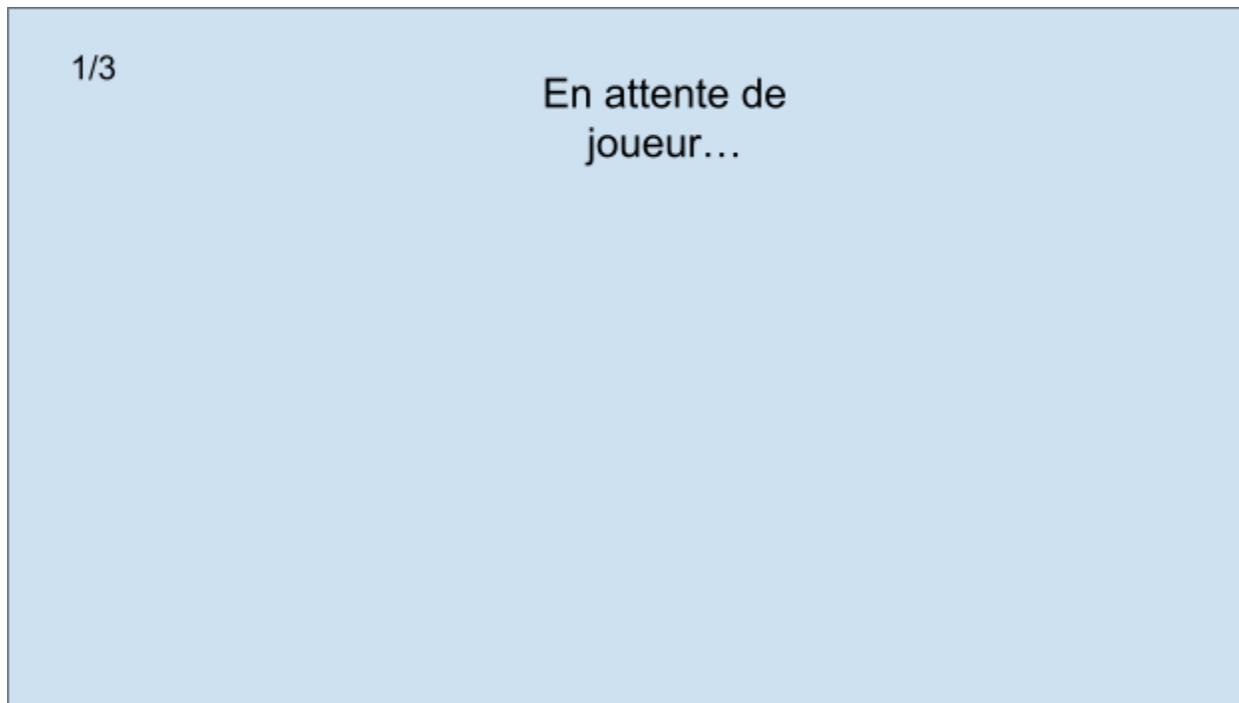
Créer un serveur



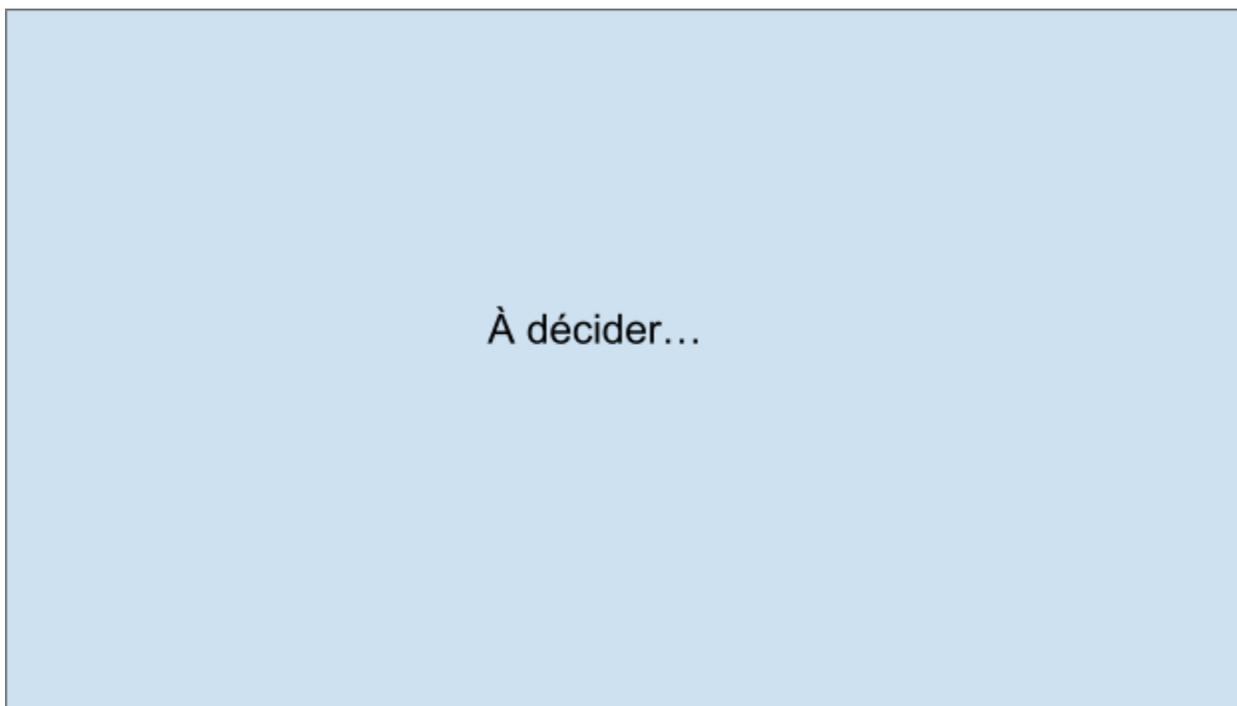
Rejoindre un serveur



Lobby



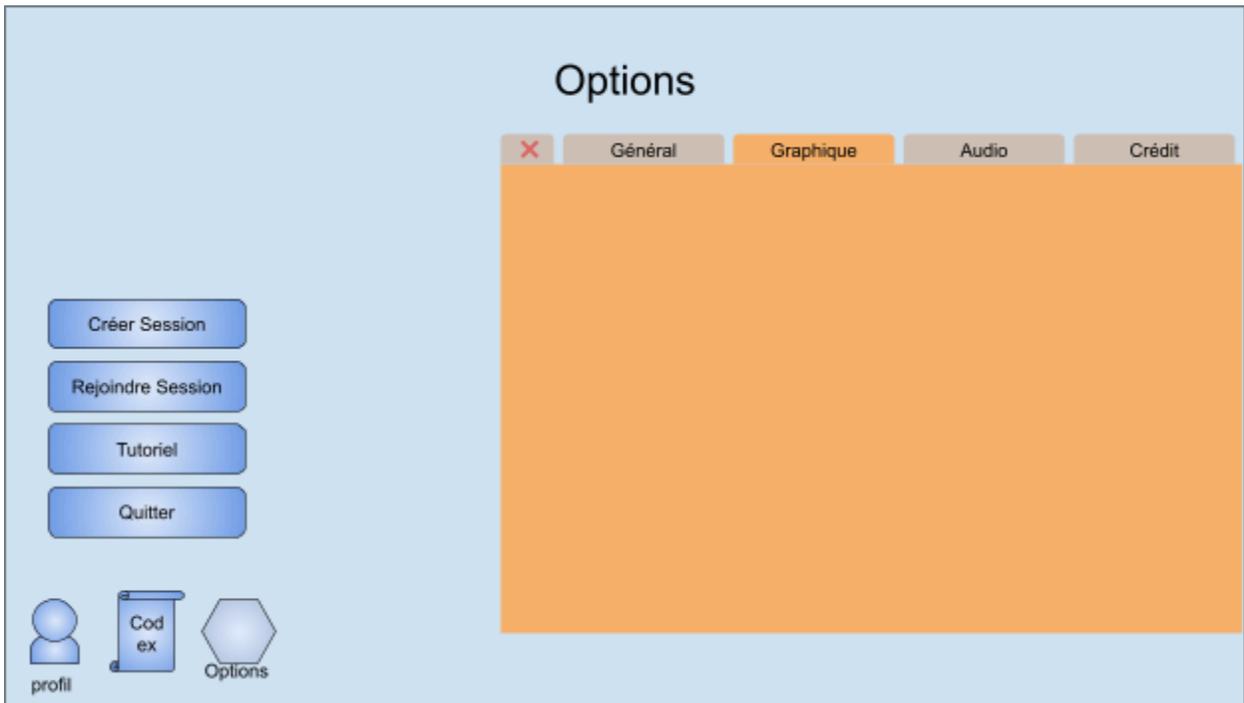
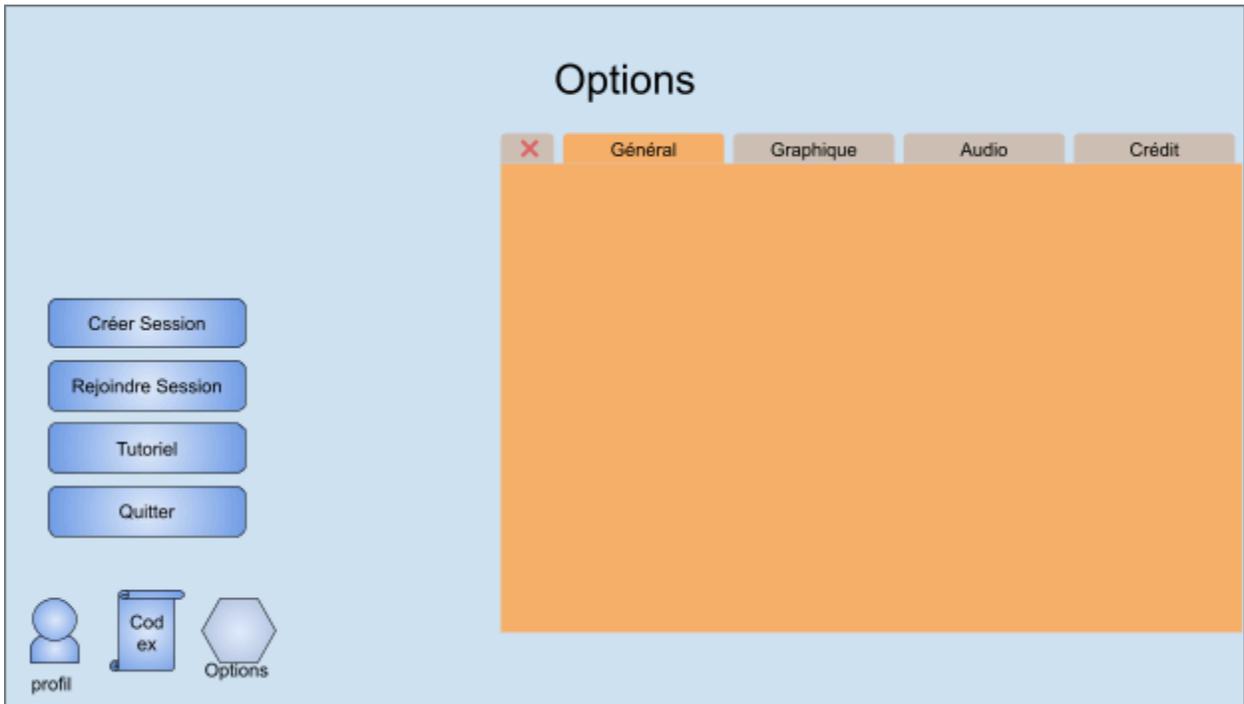
Jeu

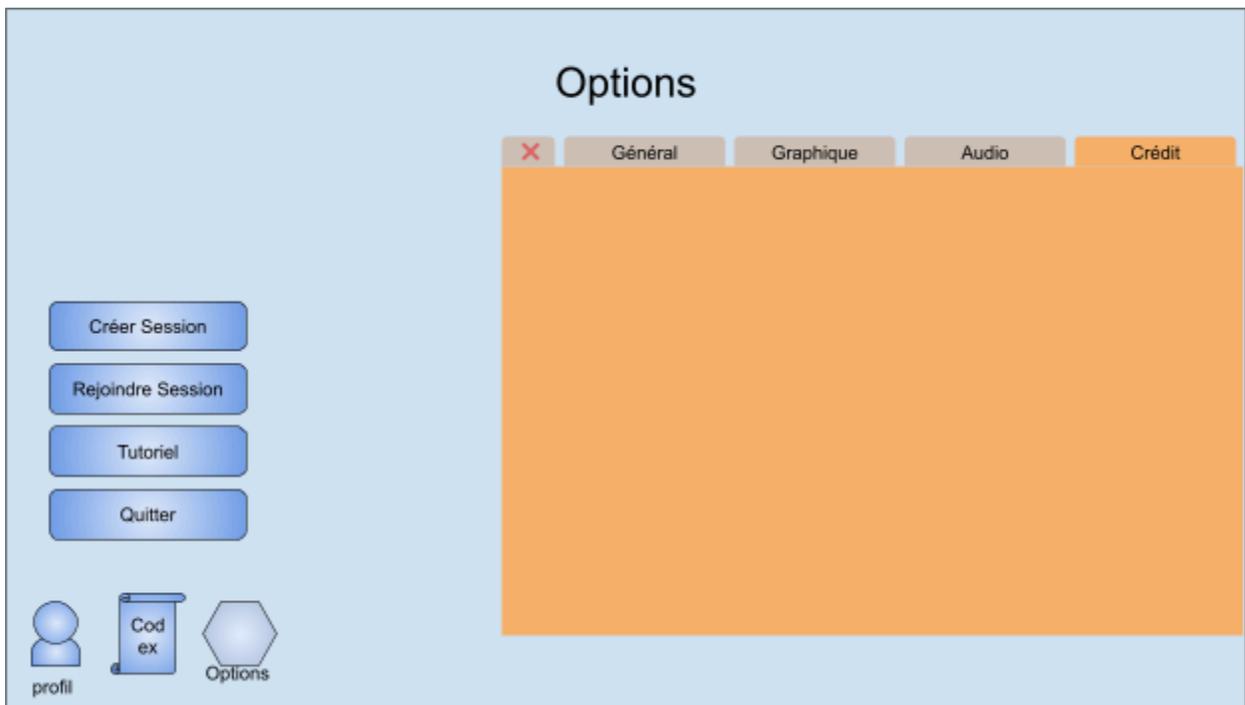
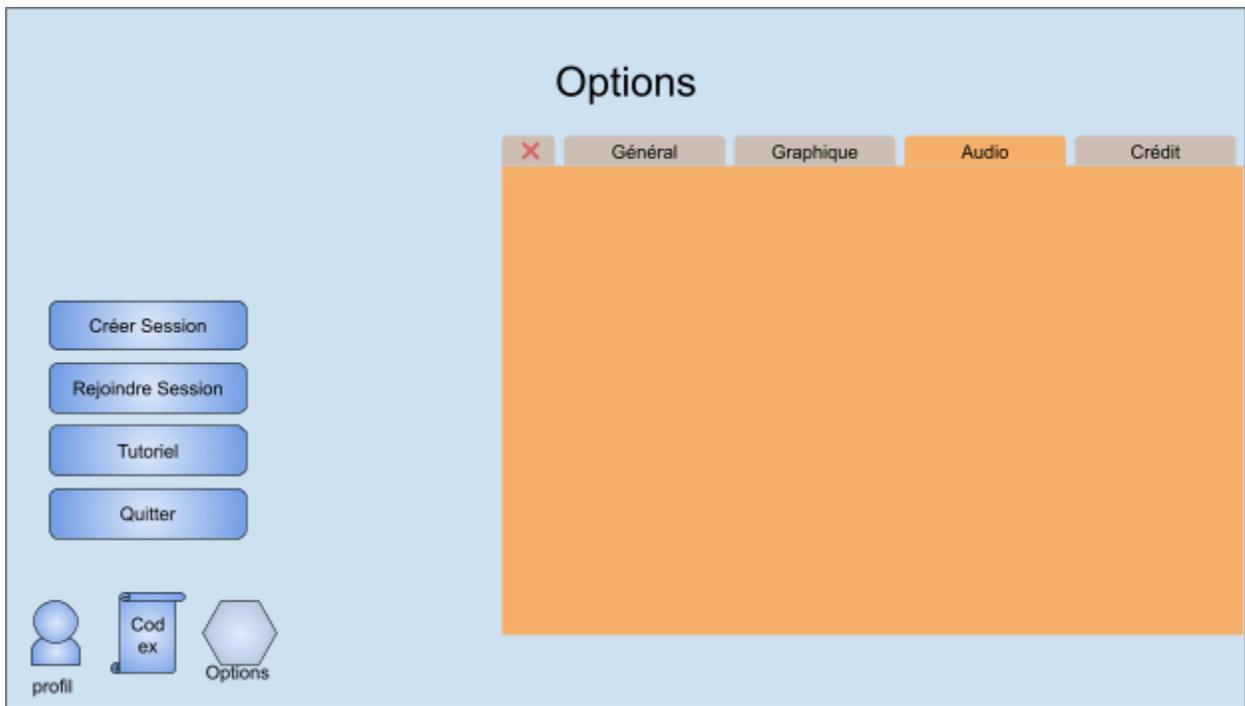


Post game



Options





Stats

Profil

Stats Historique Customisation

	Total	Monstre	Chasseur
Nombre de partie	28	20	8
Classe la plus jouée	Nom du monstre	Nom du monstre	Nom du clan
Parties gagnées	17	15	2
Taux de victoire	61%	75%	25%
Total d'unité tué	87	53	34

Créer Session
Rejoindre Session
Tutoriel
Quitter

profil Cod ex Options

Historique des parties

Profil

Stats Historique Customisation

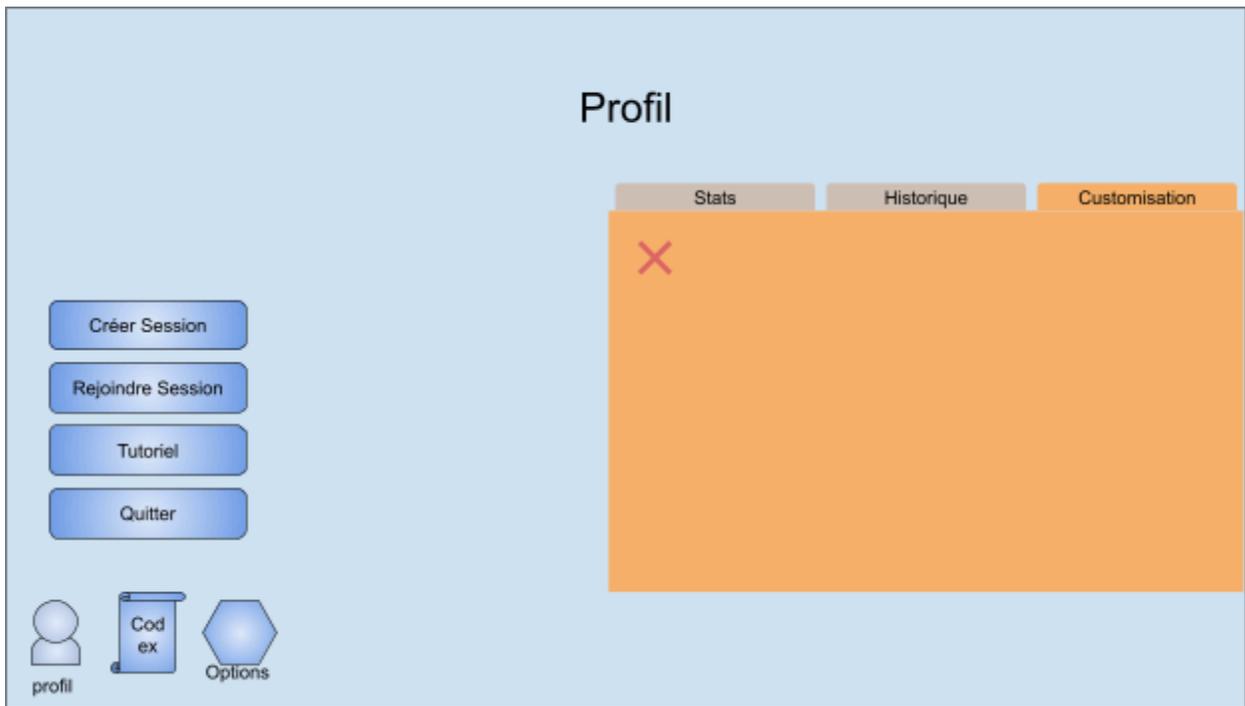
22/06/2024 - début 15h23 - fin 15h56 - Victoire

22/06/2024 - début 14h380 - fin 15h18 - Défaite

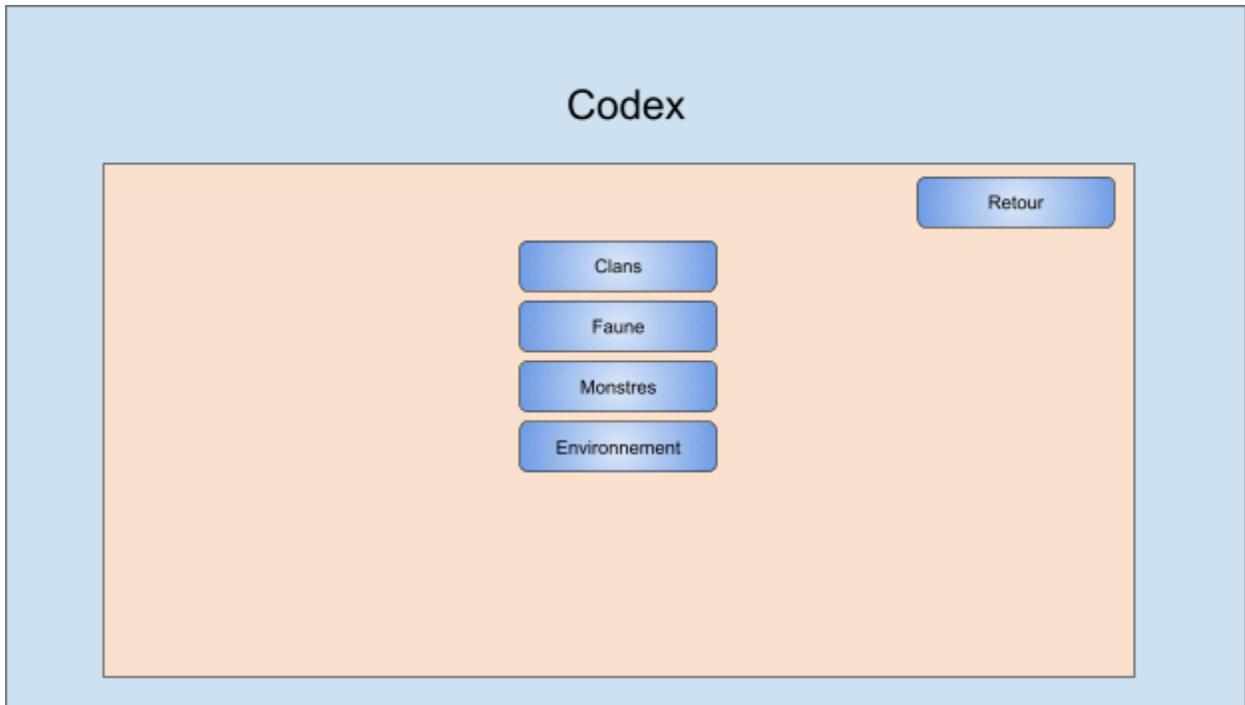
Créer Session
Rejoindre Session
Tutoriel
Quitter

profil Cod ex Options

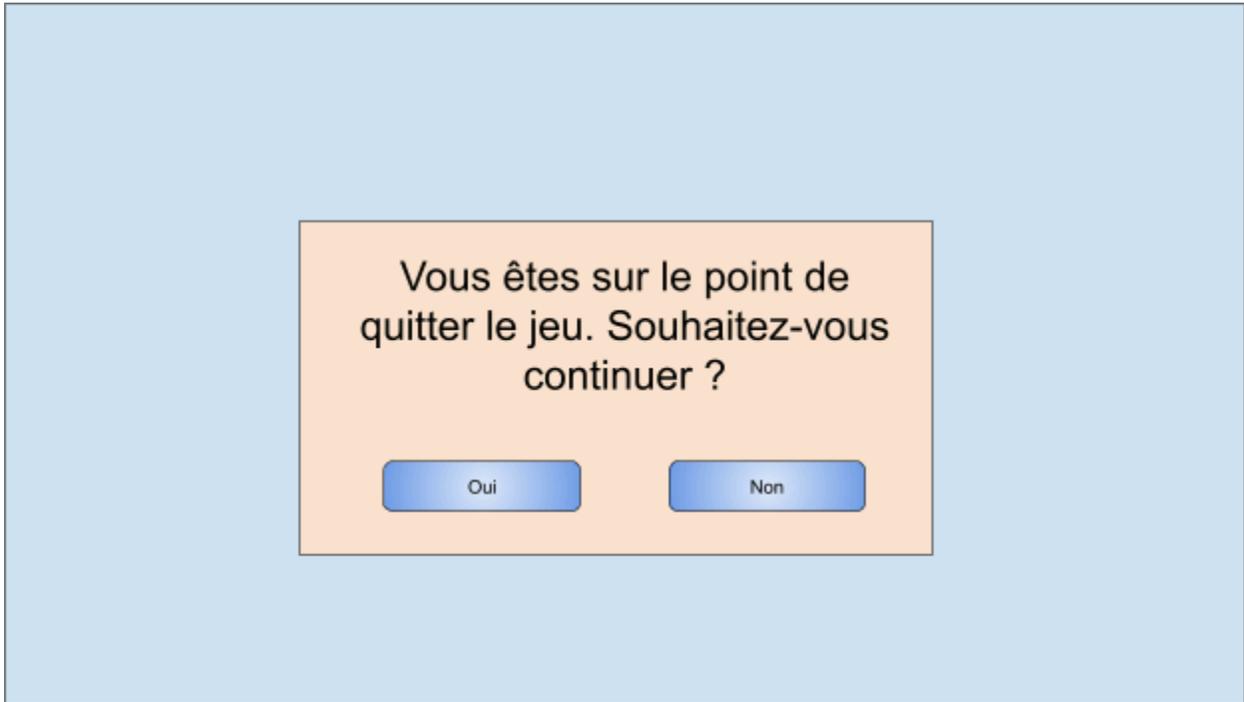
Customisation



Codex

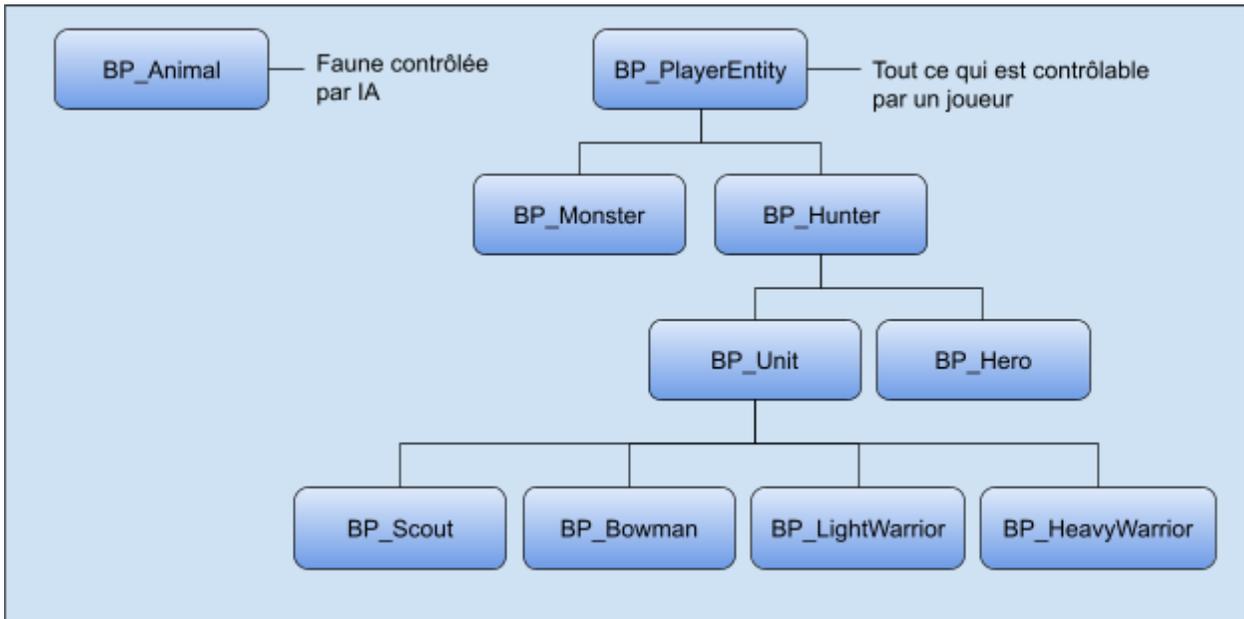


Quitter

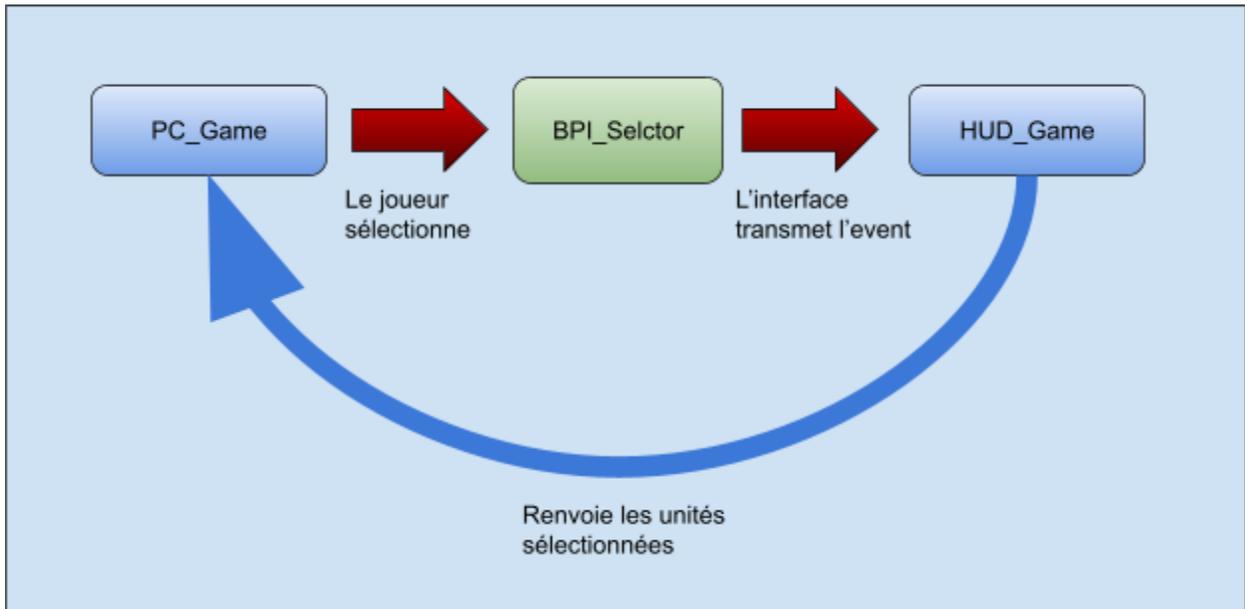


Algorithmie

[Répo algo divers](#)



Sélection



Mouvements

