

MMXII : Module Chantage



Sommaire

- Résumé du module Page 2
- Intentions Page 2
- Boucle de jeu simplifiée Page 2
- Fonctionnement général Page 3
- Génération d'un chantage Page 4
- Liste des éléments Page 5

Résumé du module

Le chantage est une mécanique de jeu mettant en scène « Eux », principaux ennemis du jeu, et le joueur. Se déroulant de manière aléatoire dans un combat, lorsque le joueur n'a plus que quelques points de vie, « Eux » proposent au joueur un dilemme : mourir ou effectuer un de leurs ordres, proposition vicieuse faite pour nuire aux autres joueurs.

Intentions de gameplay

- Avoir un module de gameplay qui surprend autant par sa nature que par les actes demandés.
- Engendrer chez le joueur une cascade de décisions intéressantes à prendre.
- Insérer de l'entropie dans la gestion d'une partie et renforcer le climat paranoïaque entre les joueurs.
- Donner une profondeur à « Eux » en en faisant plus que de simples prédateurs.

Intentions de développement

- Avoir un module discret s'insérant dans le module de combat.
- Pouvoir ajouter de nouveaux chantages rapidement via le game designer une fois la base créée.

Boucle de jeu simplifiée du chantage



Fonctionnement général

- **Condition à réunir pour le joueur** : Plusieurs conditions doivent être remplies par le joueur pour pouvoir avoir accès au chantage :
 - Les PV de la tête et du corps du personnage doivent être supérieurs à 0.
 - Les PV de la tête ou du corps doivent être inférieurs à 50% de leur capacité maximale.
 - Le joueur doit être sur son interface de combat face à l'un d' « Eux »
 - Celui d'entre « Eux » qui fera le chantage doit être sur la même case que le joueur.
 - Le joueur doit être connecté.
 - Il ne doit pas y avoir d'autres joueurs sur la case.

Si toutes ses conditions sont remplies, un test aléatoire est fait pour déterminer si un chantage ou non sera proposé.

- **Condition de proposition** : Chacun d'entre « Eux » possède dans leur propriété un champ « Chantage » qui influera sur sa capacité à proposer des choix au joueur. L'activation se fait de la façon suivante :
 - Lorsque l'un d' « Eux » combat il effectue à chaque tour une vérification des conditions du joueur (indiquées plus haut)
 - Si elles ne sont pas toutes présentes, il continue à agir normalement.
 - Si le joueur a toutes les conditions présentes, un test aléatoire sur 100 (invisible pour le joueur) est fait avec le champ « Chantage » du monstre.
 - Si le test donne un résultat supérieur à la valeur du champ « Chantage », le monstre continue à agir normalement.
 - Si le test donne un résultat inférieur ou égal à la valeur du champ « Chantage », le monstre propose un chantage au joueur.
- **Ce qui se passe** : Lorsqu'un chantage est généré, la barre du combat du joueur subit une altération pour indiquer la proposition du monstre. Le joueur a plusieurs solutions possibles :
 - Accepter :
 - Active les effets du chantage.
 - Le champ « Intérêt » du joueur (qui indique l'intérêt que lui portent les monstres pour la chasse) passe à 0.
 - Le compte à rebours pour remplir le chantage s'active.
 - Le joueur gagne des points Player killer (qui lui permettront d'avoir des bonus en fin de partie).
 - Il ne peut plus recevoir d'autres chantages tant que celui-ci n'est pas terminé.
 - Refuser :
 - Le combat continue
 - Le champ « Intérêt » du joueur augmente de 25.
 - Le joueur gagne des points PS.
 - Se déplacer : Considéré comme un refus avec les mêmes effets.
 - Attendre/Déconnexion : Au-delà de 5 minutes d'attente après la proposition, le monstre considère l'attitude du joueur comme un refus

- Actualisation de la page : Tant que le joueur n'a pas dépassé les 5 minutes d'attentes, il se retrouve face à la proposition de chantage.

- **Si le joueur remplit le chantage au terme du compte à rebours :**

- Le champ « Intérêt » du joueur ne peut pas dépasser 50 (contre 100 pour les autres joueurs) sur la partie.
- Le joueur peut à nouveau subir un chantage.
- Une notification l'informe de la réussite de l'objectif.

- **Si le joueur ne remplit pas le chantage au terme du compte à rebours :**

- Le champ « Intérêt » du joueur passe instantanément à 100.
- Le champ « Aggressivité » d'Eux est augmenté.
- Une notification l'informe de l'échec de l'objectif.

- Si l'objectif du chantage est rempli, mais pas par le joueur, il est quand même validé. Par exemple, si l'objectif est « Tuer Bill », cela ne veut pas forcément dire que c'est le joueur qui doit le tuer.

Génération d'un chantage

Les chantages sont générés dynamiquement en fonction des situations. 3 facteurs rentrent en compte : Le temps, l'action et la cible.

Action	Cible
Tuer	- Autres Joueur - Eux
Mutiller	- Vie Jambes Joueur - Vie bras Joueur
Empoisonner	- Joueur - Autre Joueur - Réservoir Nourriture - Réservoir Eau
Voler	- Maison joueur
Nombre de survivant	- Ville
Devenir Maire	- Joueur

Exemple de chantage :

- Empoisonner le réservoir d'eau de sa ville.
- Se faire élire maire avant la fin du temps imparti.
- Vaincre 5 d'entre « Eux » avant la fin du temps imparti.
- Faire en sorte qu'il ne reste plus que 5 joueurs avant la fin du temps imparti.

Liste des éléments

- Programmation BDD

- Eux
 - Champ « Chantage » (int)
 - Définit la capacité du monstre à proposer des chantages
 - Va de 0 à 100.
- Joueur
 - Champ « Pacte » (booléen)
 - Si = 1, le joueur fait déjà l'objet d'un chantage et ne peut pas en avoir un autre.
 - Si = 0, le joueur n'a aucun chantage et peut donc en faire l'objet.
 - Champ « Compte à rebours » (timestamp)
 - Si Joueur Pacte = 0 avant la fin du timestamp, celui-ci se resette et l'objectif du chantage est réussi.
 - Si Joueur Pacte = 1 à la fin du timestamp, l'objectif du chantage est raté.

- Interface

- Interface Chantage
 - Bouton Accepter
 - Bouton Refuser