



LD Open-Wolrd

INTRODUCTION

“ Simulateur de gestion de cimetière médiéval la moins authentique de tous les temps. ”

Genre :

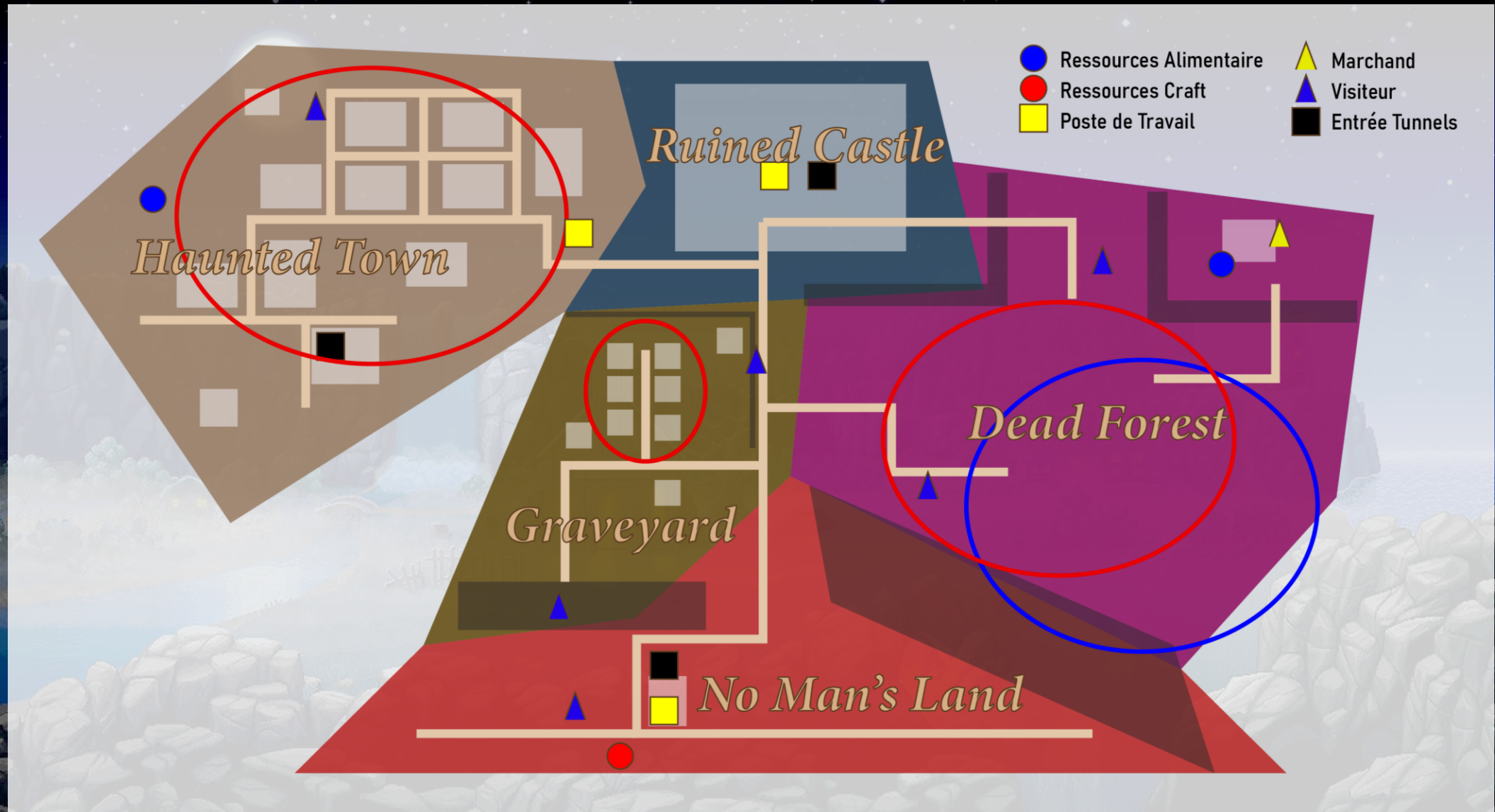
- Aventure
- RPG
- Simulation



INTRODUCTION



NOUVELLE CARTE : TERRE MORTE



REGION : CHÂTEAU EN RUINE

- Vestige de château
- Aucun ennemis
- Aucune ressources
- Multiple postes de travail basiques
- Certains PNJ apparaîtront au cours de l'histoire à cette endroit.

Quartier générale du joueur, c'est ici que le joueur peut se reposer (*sauvegarder*) et effectuer la plupart des crafts. C'est aussi l'endroit le plus customisable de la carte permettant d'augmenter sa renommé (*nouvelle mécanique de jeu*).

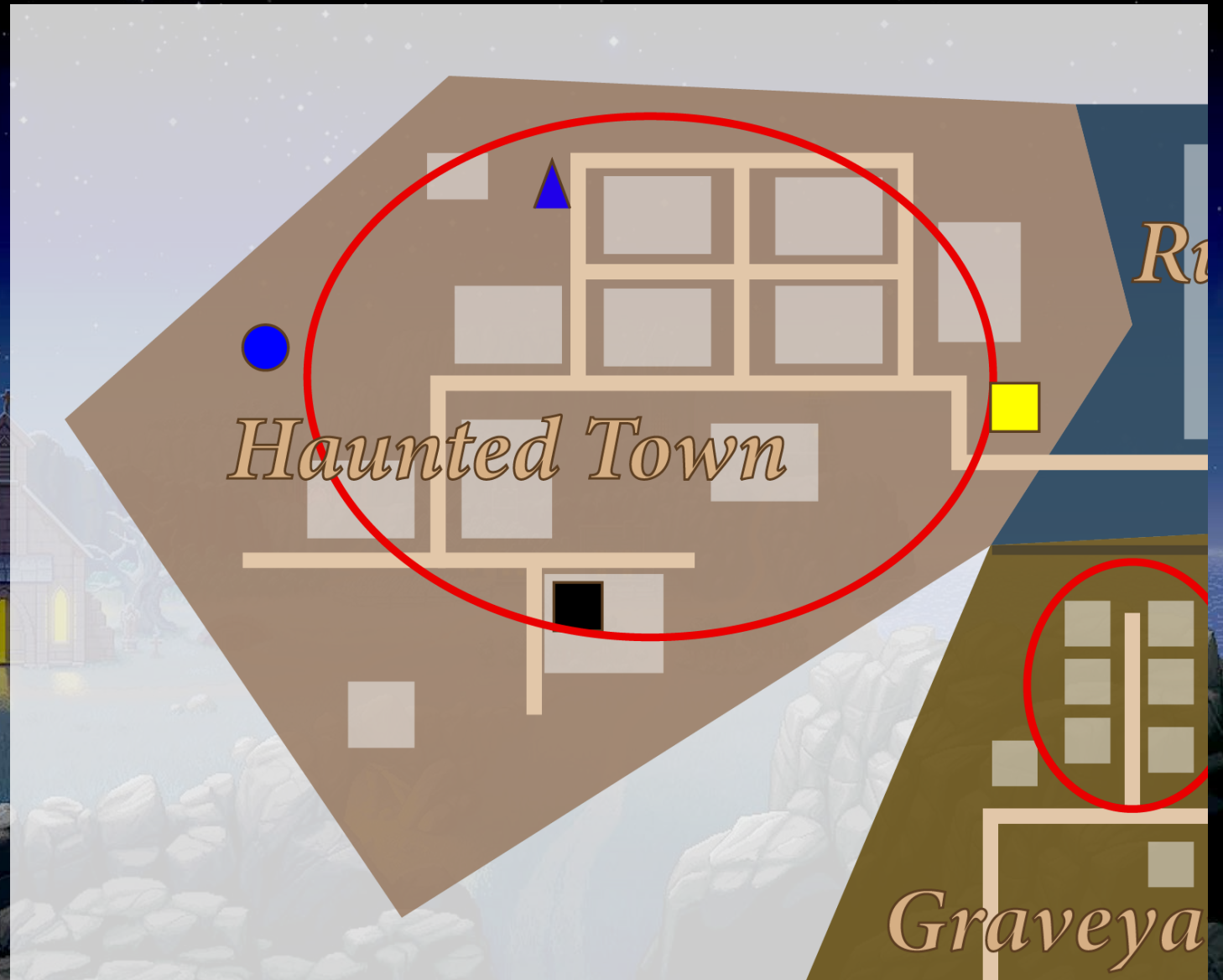
Cette zone est au début très restreinte et nécessite d'être déblayée puis reconstruite pour bénéficier de tous ces avantages.



REGION : VILLAGE HANTEE

- Village en ruine
- Quelques ennemis simples:
(Charognard, chauve-souris, squelette)
- Ressources alimentaires et de craft en quantité limité mais facile d'accès
(*early game*)
- Poste de travail pour reconstruire le village
(*faisant apparaître des PNJ*)
- Des marchands et autre PNJs apparaîtront au cours de l'histoire à cette endroit, 1 visiteur

Zone sans pnj au début, permettant de récolter des ressources limitées. Une fois reconstruire, est peuplée de marchands et permet d'avoir une petite ferme auto-gérée



REGION : CIMETIERE

- Très grand cimetière avec une fosse commune
- Aucun ennemis
- Quelques ressources de craft en quantité limité, et source de foi principale
- Un poste de travail pour collecter des âmes et de la foi (*ressources de craft*)
- Des fantômes PNJ participent à certaines quêtes, 2 visiteurs

Zone peuplé des premiers PNJ constant de la carte. Les fantômes nous donne divers indications et renseignement servant au cours des quêtes et nous fournissent aussi des âmes et de la foi.



REGION : FORET MORTE

- Forêt sombre et sans verdure
- Vagues d'ennemis à puissance variable, plus on reste dedans plus les ennemis sont puissants
- Quelques ressources de craft et alimentaire en loot des ennemis
- Poste de travail pour chasser des ressources alimentaires et faire de l'exportation de ressources
- Un marchand et 2 visiteurs

Grande zone hostile du jeu, elle peuplé de peu de PNJ, mais les rares qui y sont, sont important. Cette zone permet la collecte de ressources mais nécessite de se battre systématiquement.



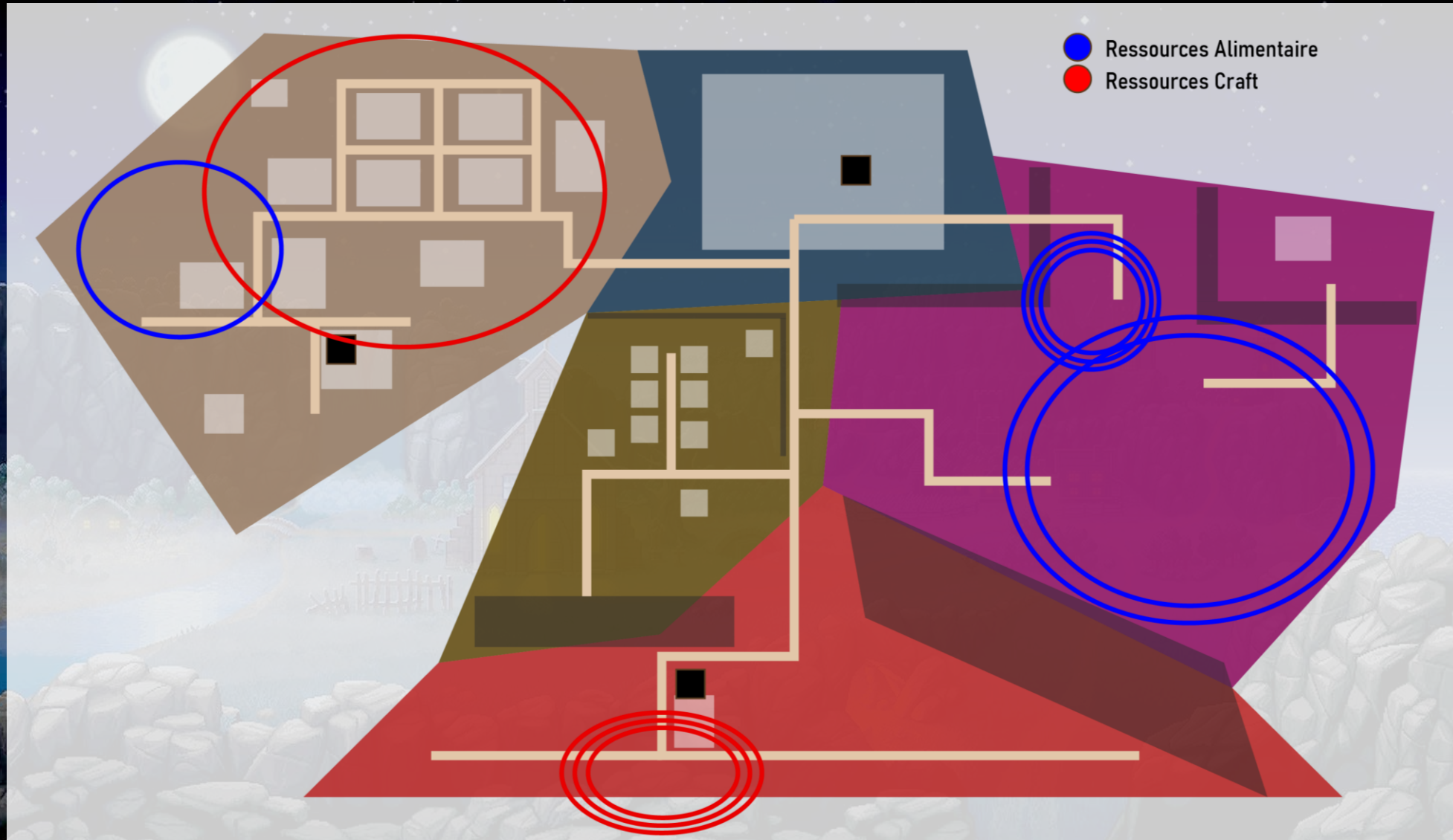
REGION : NO MAN'S LAND

- Champs de bataille sanglant, recouvert de cadavres
- Aucun ennemis
- Source des ressources de craft illimité, source des matière première pour zombies
- Plusieurs poste de travail, permettant l'automatisation des récolte
- 1 visiteurs

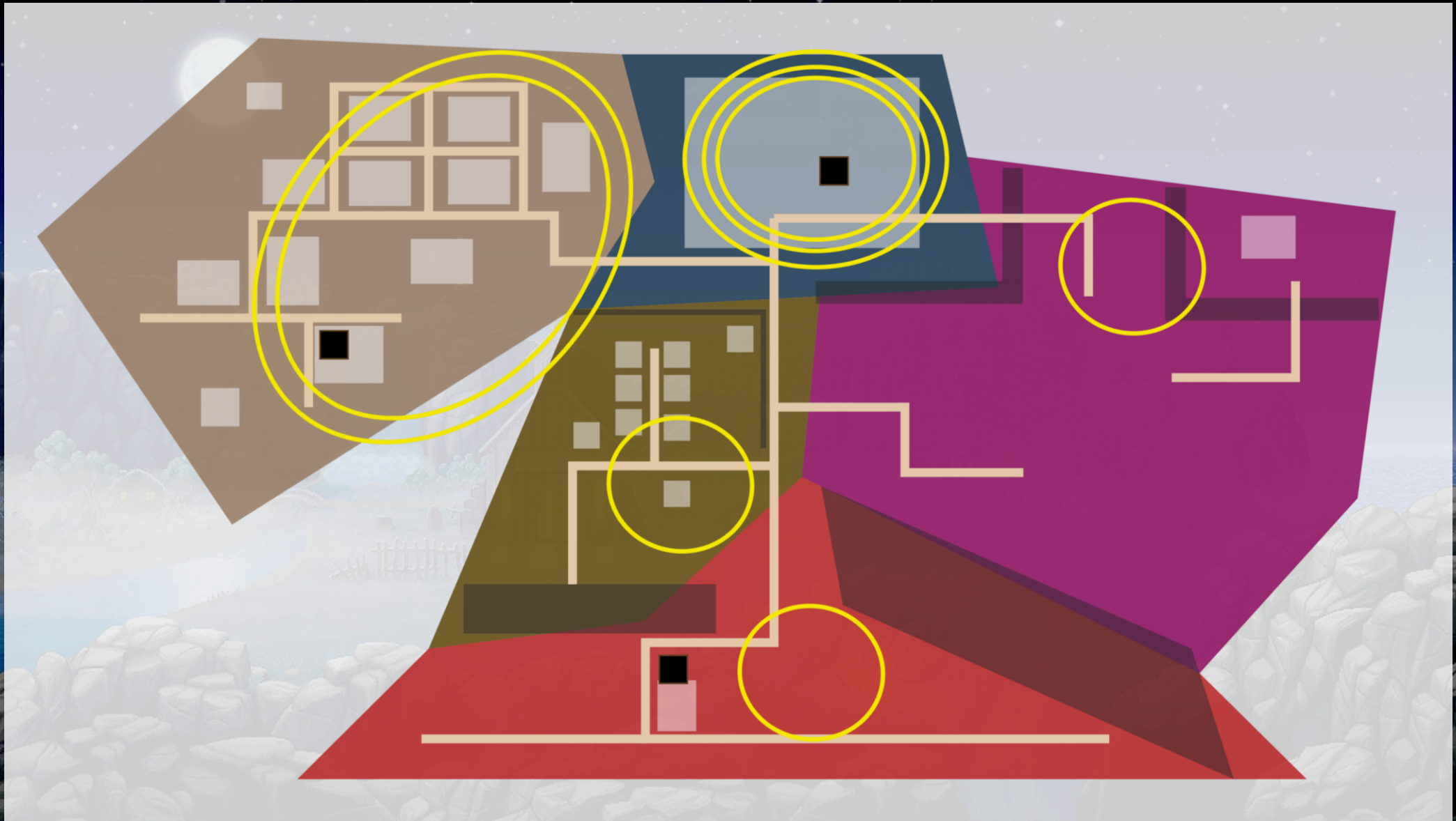
Zone très graphique de la carte, ici le joueur récolte des cadavre et après les avoir transformé en zombie, peut organiser des raids et batailles avec ces zombies (*servant à récolté des ressources, ou lors de quêtes*).



POINTS D'ATTRACTIONS : RESSOURCES



POINTS D'ATTRACTIONS : CRAFT



QUÊTE PRINCIPALE

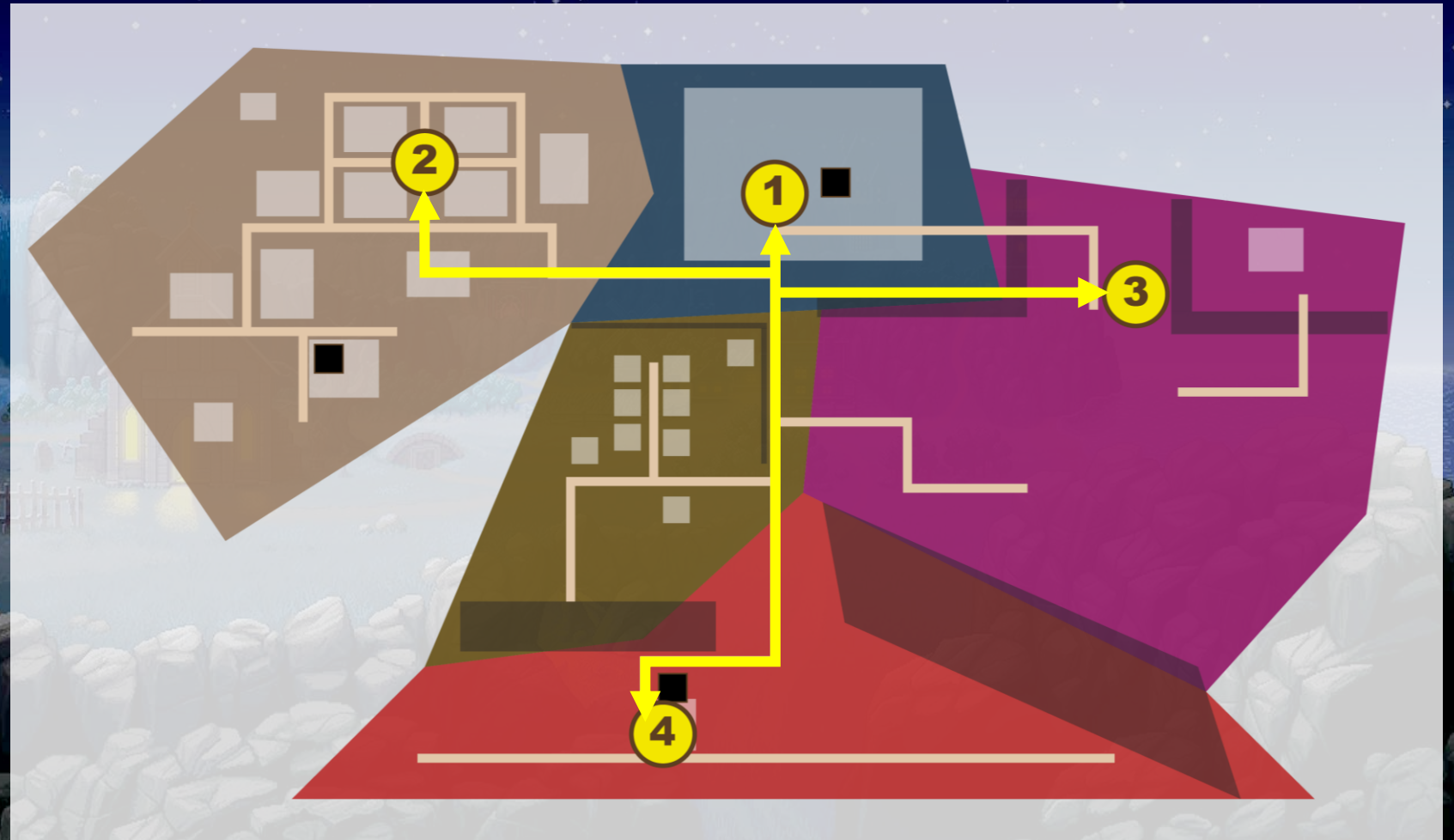
Pour activer leur portail de la colline au sorcière (*but du jeu*) le joueur doit avoir l'accord de la couronne.
Pour ça on lui demande de réparer un château hanté.

Objectif :

- Atteindre un niveau de grandeur spécifique pour le château
- Relancer l'économie locale (*faire venir des PNJ*)
- Atteindre un niveau de renommé spécifique (*export et batailles*)

Nécessite :

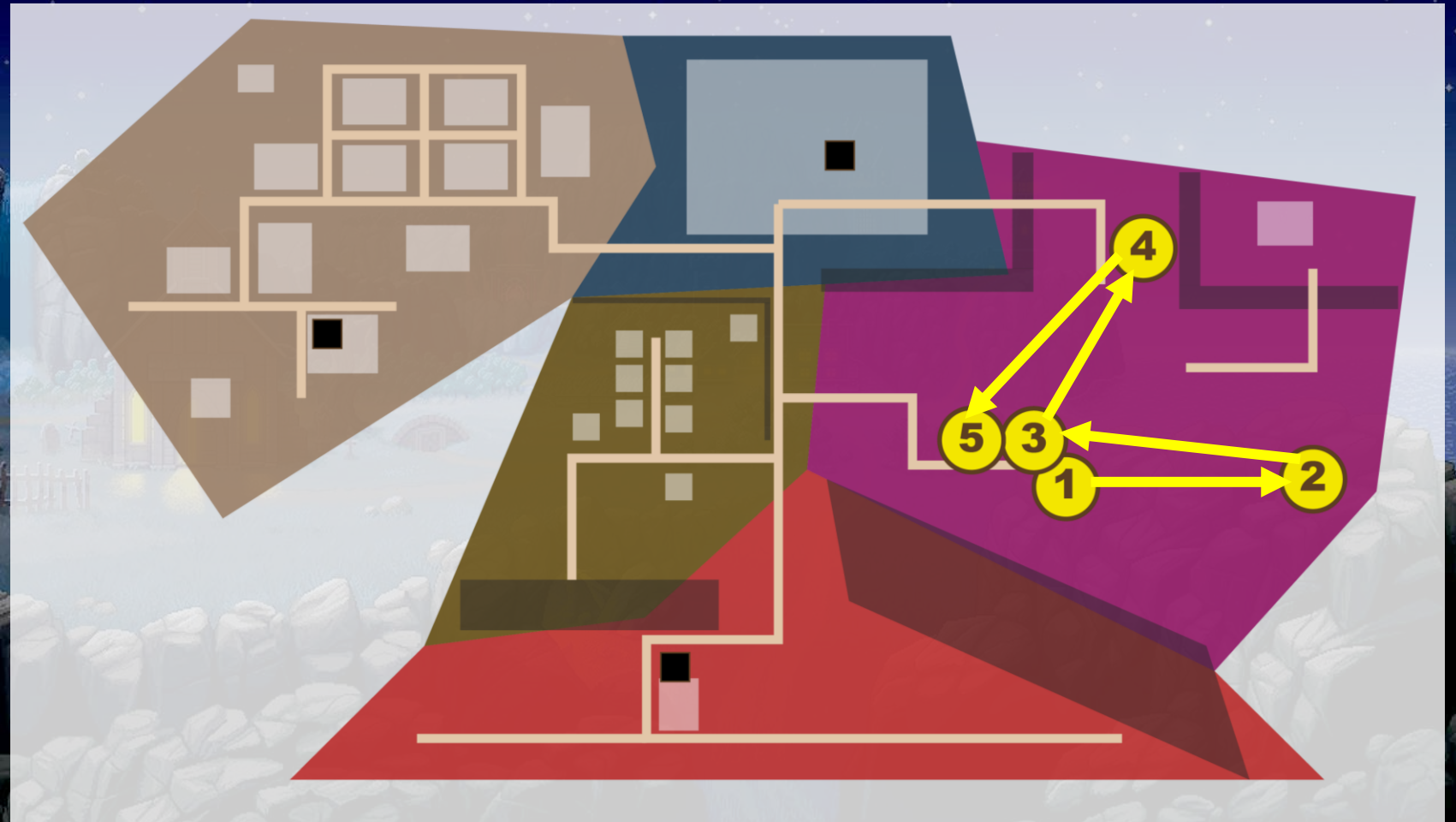
- 1) Réparer le château
- 2) Reconstruire la ville
- 3) Mettre en place des postes d'automatisations de collecte de ressources et de craft
- 4) Monter une armée



QUÊTE SECONDAIRE : CHASSE SAUVAGE

Le braconnier de la forêt collectionne les peaux rares.

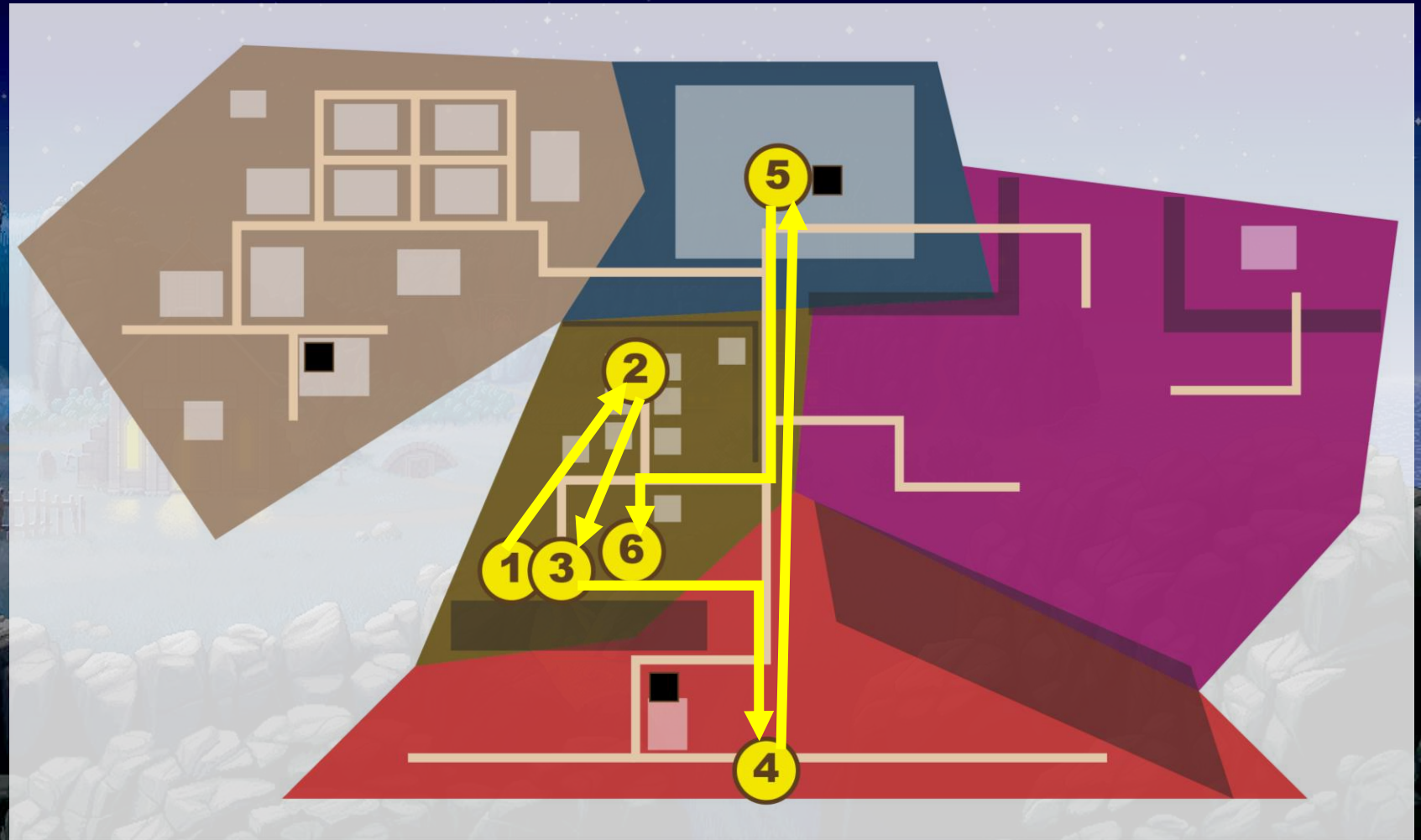
- 1) Le braconnier nous demande des peaux
Nécessite : Relation de 20
- 2) Combat de monstres
Nécessite : Equipement adapté + Compétence d'extraction de peau
- 3) Rendu des peaux et offre du braconnier de former nos zombies à la chasse
Nécessite : Relation de 60
- 4) Création d'un poste de chasse
Nécessite : Ressources de craft nécessaire + Plan du poste de travail
- 5) Le braconnier accepte de former nos zombies et se mets à notre service



QUÊTE SECONDAIRE : REPOS ETERNELLE

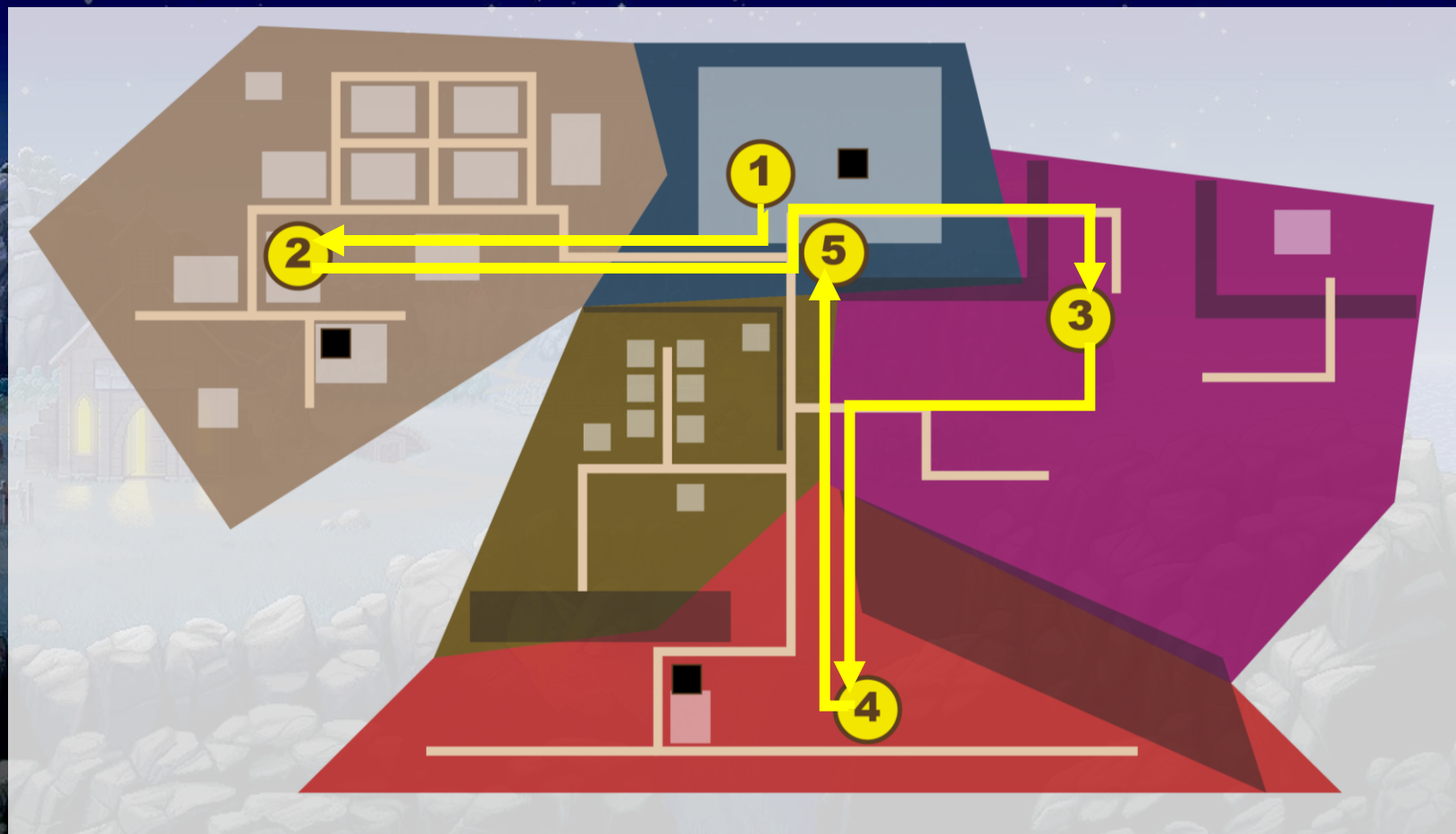
Un fantôme militant s'autoproclame porte parole des morts et nous demande de rendre honneur à ceux tomber au combats.

- 1) Prise de la quête
- 2) Réparation des tombes
Nécessite : Equipement adapté +
Objet craftable spécifiques
- 3) Demande d'un corps vivre à
nouveau
- 4) Récupération des matériaux
de cadavre
- 5) Création d'un corps viable
Nécessite : Poste de travail adapté
- 6) Rendu de la quête



EXTRAIT PARCOURS DE JEU

- 1) Début dans le château, le joueur fait le tour de ces atelier de craft passif
- 2) Il se dirige vers le village pour récolter des ressources et déblaye un bâtiment au passage
- 3) Il se dirige ensuite dans au abord de forêt pour construire le poste de chasse et combat quelques monstres sur le chemin
- 4) Il part vers le No man's land pour récupérer des ressources de corps lui manquant pour finir son poste de chasse
- 5) Il reviens ensuite au château pour fabriquer des objets spécifique à partir des ressources collecter



CONCLUSION

Le joueur sera amené à revenir :

- Pour les ressources uniques
- Les PNJ qui devront être consulté à nouveau au cours de l'histoire
- Pour ses nouvelles mécaniques spécifique à la zone
- Et pour les postes de travail unique

