

Mafia City

Game Design Document

Hatim BAHAND, Quentin DAVIN, Nour Eddine TALEB

Versions du document

Version	Description des changements	Date
0.10.0	Remplissage	29/01/2025

Table des matières

Sommaire	4
Fonctionnalités uniques	4
Produit Minimum Viable	4
Histoire	5
Personnages	5
Contexte	6
Récit	6
Camp de la Mafia	6
Camp de la Police	6
Gameplay	7
Piliers du game design	7
Core Loop	7
Mécaniques	7
Dynamiques de gameplay	7
Niveaux	8
Progression des niveaux du jeu	8
Environnements	8
Level Design	8
Art	9
Sommaire	9
Concept Art	9
UI, systèmes et contrôles	10
UI	10
Systèmes	10
Contrôles	10
Déplacement	10
Attaque	10
Tir	10
Menu Pause	10
Navigation dans les menus	10
Audio	11
Sommaire	11

Sommaire

Mafia City est un jeu de combat en 2D qui se passe dans une rue londonienne dans les années 1920. Vous vous battez contre vos concurrents et la police pour protéger votre business.

Fonctionnalités uniques

- Multiple personnages avec des différentes armes
- Système de vie

Produit Minimum Viable

- Quelques niveaux avec des ennemis (policiers ou gangsters).
- Des personnages avec des armes différentes

Histoire

Personnages

Mafia :



Vincent "Vinnie" Romano

Un criminel rusé et charismatique, Vinnie est un homme en costume trois-pièces toujours accompagné de son fidèle pistolet "Revolver". Son style de combat combine des tirs précis et des attaques de mêlée rapides, lui permettant d'éliminer ses ennemis avec une efficacité redoutable. Doté d'un tempérament explosif, il n'hésite pas à utiliser ses poings pour s'imposer.



Antonio "Tony" Morello

Armé d'un Tommy Gun, Tony est un tireur d'élite au service de la famille mafieuse. Son expérience dans les guerres de territoire en fait un adversaire redoutable. Il utilise sa mitrailleuse pour des rafales mortelles et peut également frapper violemment ses ennemis avec l'arme en cas de combat rapproché. Il est connu pour son rire sardonique lorsqu'il domine le champ de bataille.



Christopher "Iron Fist" Ricci

Expert en combat de rue, Christopher est un colosse imposant avec un poing américain qui lui permet d'infliger des dégâts massifs. Il préfère le combat au corps-à-corps et maîtrise un combo de trois coups puissants qui peuvent assommer n'importe quel adversaire imprudent. Son absence totale de pitié en fait un combattant redouté dans les rues de Londres.

Police :



Inspectrice Eleanor "Ellie" Carter

Déterminée et incorruptible, Ellie est l'une des rares policières à se battre en première ligne contre la pègre. Elle est équipée d'une matraque qu'elle utilise pour des attaques rapides et précises, ainsi que d'un pistolet de service. Sa ténacité et son intelligence tactique lui permettent de neutraliser les criminels sans leur laisser le moindre répit.



Officier Marcus "Big Mike" Johnson

Un policier imposant qui a grandi dans les quartiers difficiles de Londres. Armé d'un shotgun et d'un pistolet, il privilégie les combats de proximité où il peut faire parler sa puissance de feu. Son passé difficile lui donne un regard unique sur la criminalité, et il hésite rarement à employer la force brute pour faire respecter la loi.



Chef de police Harold "Old Dog" Sullivan

Un vétéran respecté, Sullivan est à la tête des opérations contre la mafia. Il est équipé d'un taser qu'il utilise pour immobiliser ses ennemis avant d'ouvrir le feu avec son pistolet. Son sens de la justice est inébranlable, et il considère chaque combat comme une guerre personnelle contre le crime qui gangrène sa ville.

Contexte

Londres, durant les années folles.

Récit

Camp de la Mafia

Vous êtes un membre influent de la mafia, choisi pour protéger le business de votre famille contre l'ingérence des forces de l'ordre. Tout commence lorsque vous recevez une lettre anonyme vous informant qu'un chef de la police a ordonné un raid contre vos établissements. Il est hors de question de laisser passer ça. Armé de votre fidèle équipement, vous partez dans les rues de Londres, éliminant méthodiquement tous ceux qui se dressent sur votre chemin. La nuit est longue, et seule votre ruse et votre puissance décideront du sort de votre empire.

Camp de la Police

En tant que membre des forces de l'ordre, votre mission est simple : éradiquer la pègre qui gangrène Londres. Tout commence lorsqu'un informateur anonyme vous alerte sur une transaction clandestine entre plusieurs figures de la mafia. Vous êtes envoyé sur place, mais l'affaire tourne rapidement au carnage. Les criminels ne se rendront pas sans se battre, et vous devez faire preuve de courage et de détermination pour survivre. Chaque coin de rue cache un danger, mais la justice doit triompher, quoi qu'il en coûte.

Gameplay

Piliers du game design

- Mouvement
- Tir

Core Loop

1. Arrivée dans un nouveau niveau
2. Le joueur apprend son environnement
3. Le joueur abat des ennemis
4. Le joueur meurt et recommence le niveau
5. Fin du niveau et progression vers la suite

Mécaniques

- **Combat au corps à corps et à distance** : Possibilité d'utiliser des armes de mêlée et des armes à feu.

Dynamiques de gameplay

- **Compétitif** : Le joueur doit éliminer un maximum d'ennemis tout en surveillant sa barre de vie. Les ennemis ne sont pas faciles à battre. Chaque combat exige de la précision et de la réactivité
- **Narratif** : en apprendre plus sur l'histoire
- **Rejouabilité** : Chaque partie offre des combats différents selon les vagues d'ennemis et le choix du personnage, incitant à rejouer pour tester d'autres styles de jeu.
- **Prise de décision** : Le joueur doit choisir quand attaquer ou esquiver, quelle attaque utiliser, et s'il vaut mieux affronter plusieurs ennemis à la fois ou les éliminer discrètement.
- **Diversité des personnages** : Avec plusieurs héros et policiers disponibles, chacun ayant des capacités et des attaques uniques, le jeu pousse le joueur à essayer tous les personnages pour exploiter leurs forces et maîtriser différents styles de combat.

Niveaux

Progression des niveaux du jeu

- **Début du niveau** : Le joueur affronte des ennemis de base qui ne peuvent attaquer qu'au corps-à-corps. Ils sont nombreux mais faciles à esquiver ou à éliminer.
- **Progression** : En avançant dans la rue, de nouveaux ennemis apparaissent, équipés d'armes à feu. Le joueur doit alors adopter une approche plus stratégique en esquivant les tirs pour se protéger.
- **Combat final** : À la fin du niveau, l'ennemi le plus puissant fait son apparition. Plus résistant et mieux armé, il demande au joueur d'utiliser toutes ses compétences et attaques pour en venir à bout.

Environnements

La scène de *Mafia City* se déroule dans une rue sombre de Godrans, inspirée du Londres des années 1920. Les bâtiments en briques rouges, ornés de vieilles enseignes et de lampadaires tamisés, bordent la chaussée pavée. On y trouve des bars clandestins, des coffee shops enfumés et des pizzerias, servant de repères aux gangsters comme aux policiers.

Level Design

Actuellement, *Mafia City* ne dispose pas encore de niveaux distincts. Le jeu se concentre sur des affrontements en continu, où le joueur affronte des vagues d'ennemis en fonction du camp choisi tout en avançant dans la scène.

Dans les futures mises à jour, nous intégrerons un système de niveaux progressifs (déblocage de caractères...etc)

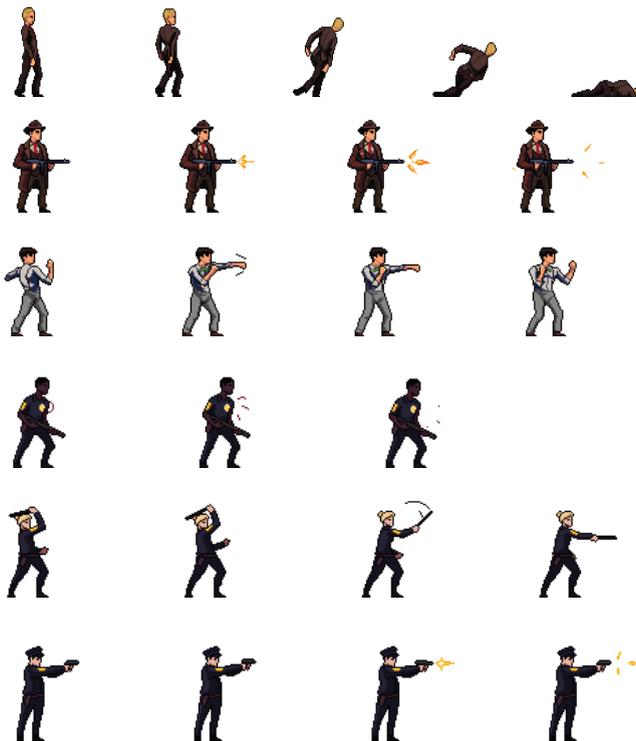
Art

Sommaire

- Pixel art
- Beaucoup de couleurs très contrastés (néon)

Concept Art

Quelques sprites utilisés :



Sprites pour le design de la carte :



UI, systèmes et contrôles

UI

Points de vie en haut à gauche de l'écran.

Systèmes

Le jeu est destiné aux plateformes **Windows**, **MacOS**, **Linux**.

Contrôles

Déplacement

- **Clavier** : Flèches directionnelles.
- **Manette** : Flèches directionnelles ou joystick.
- **Course** : Double appui sur la flèche directionnelle correspondante (clavier) ou sur le joystick (manette).
- **Déplacement en diagonale** : Maintenir deux touches de déplacement simultanément (clavier) ou incliner le joystick en diagonale (manette).

Attaque

- **Clavier** : Touche **A**
- **Manette** : Bouton **Joystick 2** (Action droite, carré sur Sony, X sur Xbox...)

Tir

- **Clavier** : Touche **F**
- **Manette** : Bouton **Joystick 1** (Action gauche, Rond sur Sony, B sur Xbox...)

Menu Pause

- **Clavier** : **Échap**
- **Manette** : Bouton **Joystick 6** (Start, Menu sur Xbox...)

Navigation dans les menus

- **Clavier** : Flèches directionnelles pour naviguer, **Entrée** pour confirmer
- **Souris** : Navigation et clic pour confirmer
- **Manette** :
 - Navigation : **Joystick**
 - Confirmation : Bouton **Joystick 0** (Action du bas, Croix sur Sony, A sur Xbox...)

Audio

Sommaire

Pour l'audio, l'inspiration provient de plusieurs jeux. Pour l'écran de chargement, une **musique orchestrale dramatique et immersive**, similaire à celle utilisée dans "*Elden Ring*", a été choisie afin de renforcer la tension du joueur dès le début. Ensuite, pour le gameplay, l'ambiance sonore s'appuie sur le style du jeu "*Hobo*", avec un genre **drum/bus funk loop**.