|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Game Design      Survival Mobile    Thomas NGUYEN  Jérôme BEAUCOTÉ  Le jeu :  Le jeu sera un jeu mobile (disponible sur Android et IOS) de survie. Nous incarnerons un personnage cartoon dans une arène avec plusieurs concurrents pendant 3 minutes. Celui qui mourra le moins de fois sera sacré vainqueur de la partie. Des évènements aléatoires apparaitront au cours de la partie.  L'environnement, les ennemies et les effets ne seront pas "réaliste" mais en "Low Poly".  Le jeu ne contient pas d’histoire. Il y aura néanmoins une progression à réaliser sous forme d’éléments à débloquer à l’aide d’une monnaie virtuelle générée par les parties :  - skins – Apparence des personnages  Avant de lancer une partie, le joueur aura la possibilité de sélectionner l’apparence de son personnage. Au début de son aventure, le joueur ne possèdera qu’une apparence.  - arènes – Nouvelle arène, nouveaux décors, nouveaux défis  Paris les événements, certains seront génériques tandis que d’autres seront spécifique à l’arène choisie. Avant de lancer une partie, le joueur aura la possibilité de sélectionner l’arène. Au début de son aventure, le joueur ne possèdera qu’une arène.  Au cours de la partie, la difficulté augmente. La difficulté implique que les évènements seront plus rapides, plus puissant ou plus nombreux. Il sera donc plus difficile d’esquiver les obstacles.  Les boucles :  Notre jeu va comporter une macro-boucle qui correspond à débloquer tous les skins et toutes les arènes.  Une boucle moyenne correspond à une partie et d’en finir vainqueur. Le joueur sera récompensé par un montant de coins (plus élevé en cas de victoire). Nous retrouverons donc une liste de micro boucle comme suit :   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Micro boucle** | **Objectif** | **Challenge** | **Récompense** | | Esquiver | Éviter les obstacles | Tenir le plus longtemps possibles sans mourir. | Ne pas mourir augmente les chances de victoire | | Utiliser le sort Téléportation | Éviter les obstacles | Tenir le plus longtemps possibles sans mourir. | Ne pas mourir augmente les chances de victoire | | Utiliser le sort Push | Pousser les joueurs dans les obstacles ou en dehors de l’arène | Eviter de se faire pousser tout en poussant les joueurs | En cas de kill, le responsable du kill verra sont compte de mort réduit de 1 | | Se rassembler dans des bulles de protection | Échapper à la mort | Se trouver dans la bulle avant l’explosion | Le joueur ne meurt pas |   Les actions :  - Se déplacer  - Pousser un joueur  - Se téléporter  Les contrôles sur mobile :   * Les contrôles se feront par la gestuelle du joueur. Il est envisagé d’utiliser un joystick pour se déplacer. * Les sorts seront utilisables par des boutons sur l’écran. Chaque sort sera identifié par une icône.   Les sorts :  Le joueur disposera de 2 sorts :  - Téléportation : Utilisé pour se téléporter à une autre position. Celle-ci sera identifiable par une sphère placée dans l’arène. Une fois téléporté, le prochain point de téléportation sera l’ancienne position du joueur. Temps de rechargement avant réutilisation : 10s.  - Push : Permet de pousser les joueurs placés devant notre personnage lors de l’activation. Temps de rechargement avant réutilisation : 3s.    Les sorts ont pour objectifs de dynamiser le jeu afin de diversifier le gameplay.  Les évènements :  - Les événements communs :   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Nom** | **Durée** | **Effet** | | Vortex | 15 s | Apparait aléatoirement et attire tous les joueurs. La force d’attraction du vortex augmente avec la difficulté. | | Apocalypse | 5 s | Des bulles de protection apparaissent aléatoirement. Au bout de 5 s, tous les joueurs se trouvant à l’extérieur des bulles mourront. Le nombre de bulle diminue avec la difficulté. | | Bombes | 10 s | Des bombes surgissent aléatoirement dans l’arène. Au bout de quelques secondes, la bombe explose tuant tous les personnages dans sa zone d’effet. Le nombre de bombe par seconde augment avec la difficulté. | | Boissons | Infini | Des boissons apparaissent aléatoirement dans l’arène offrant au joueur qui la bois un boost de déplacement et de force pour projeter les autres joueurs. La durée est de 30 s. |  * Les effets spécifiques :  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Nom** | **Arène** | **Durée** | **Effet** | | Tornade | Plaine déjantée | 20 s | Une tornade apparait au centre de l’arène. Celle-ci génère circulairement des tornades qui se déplacent rectilignement. La vitesse d’apparition des tornades augment avec la difficulté | | Projectiles plaine | Plaine déjantée | Infini | Tout au long de la partie, des projectiles traverse l’arène tuant tous les joueurs qu’elles touchent. Le nombre de projectile augment avec la difficulté | | Orage | Plaine déjantée | 20 s | Des éclairs frappent l’arène aléatoirement tuant tous les joueurs dans sa zone d’effet. Le nombre d’éclair augmente avec la difficulté | | Projectile Glaçons | Glaçons gelés | Infini | Tout au long de la partie, des projectiles traverse l’arène ralentissant quelques secondes tous les joueurs qu’elles touchent. Le nombre de projectile augment avec la difficulté | | Fonte glacier | Glaçons gelés | 20 s | Certains glaciers formant l’arène coulent aléatoirement. Le nombre de glacier qui coule augmente avec la difficulté | | Ça glisse ! | Glaçons gelés | Infini | Les glaciers formant l’arène glissent. |     Les récompenses :  Un système monétaire sera mis en place afin de permettre au joueur d’acheter du nouveau contenu. Le joueur recevra des pièces à la fin de chaque partie. Le vainqueur recevra une plus grosse somme que les autres.  Au cours d’une partie, à l’occasion d’un kill, le killer se verra récompensé par une diminution du nombre de mort (1 mort en moins).  Récupérer une boisson dans l’arène sera récompensé par un gain de vitesse de déplacement ainsi qu’une augmentation de la puissance de frappe du joueur.  Les feedbacks :  Il y aura un jeu sonore permanant. Les sons des évènements seront accompagnés d’une musique de fond.  A la mort du joueur, celui-ci sera expulsé de l’arène. Il réapparaitra au bout de 5 s avec un bouclier d’invincibilité.  Chaque évènement possède des feedbacks :  -Bombes : Le timer des bombes est représenté par un cercle rouge (zone d’effet) qui se remplie. Une fois totalement remplie, la bombe explose. Un effet visuel accompagné d’un son d’explosion montrera que la bombe a bien explosé.  -Tornades : Un effet visuel de souffle de poussière apparaitra avant la tornade pour prévenir les joueurs.  -Vortex : Un effet visuel et sonore apparaitra quelques secondes avant le vortex afin de prévenir les joueurs.  -Bulles de protection : Lorsque les bulles apparaissent, le terrain deviendra le plus en plus rouge. De plus, une voie fera un décompte (5…4…3…2…1…0 !). Arrivé à 0, la caméra tremblera pour indiquer l’explosion puis le terrain reviendra aux couleurs d’origine.  -Projectiles : un son indiquera que le projectile a touché le joueur.  -Orage : L’ambiance deviendra plus sombre. Un effet de fumé indiquera la zone touchée par un éclair puis un son accompagnera un effet d’effet d’éclair.  - Fonte d’un glacier : Le glacier qui s’apprête à couler tremblera légèrement durant quelques secondes.  - Boissons : Une zone au sol indiquera l’emplacement de la boisson qui apparaitra. Un bruitage indiquera qu’un joueur a récupéré la boisson. Un effet visuel (léger grossissement) sur le personnage indiquera qu’il a bu la boisson. |
|  |
|  |
|  |