

Synthèse du Projet Machinae

Equipe projet :

- Joanny Saillet
- Baptiste Cazaubon
- Adrien Felix
- Nicolas Eteneau
- Yohan Garcia

1. Caractéristiques du projet

Magic Scroll et les 4F

- **Fun**

L'objectif est de traverser les niveaux en résolvant des énigmes et en récupérant le maximum d'étoiles possible avant de finir le niveau.

- **Fond**

Il s'agit ici d'un jeu axé sur la réflexion et la logique

- **Forme**

- Genre: Plateforme/ Puzzle game
- Contexte:
Dans un monde fantastique, un(e) jeune mage partie en excursion a malencontreusement égaré son familier.
- Esthétique: à déterminer.
- Type de gameplay: Vue à la troisième personne, point & click

- **Feeling**

Le joueur gagne la satisfaction d'accomplissement d'avoir réussi à résoudre l'énigme. Et ensuite d'avoir obtenue toutes les étoiles du niveau.

Debloquer de nouvelles apparences ou contenue grace à ces étoiles.

Le Gameplay, Les 3C

Camera :

La caméra est centrée sur le joueur, positionnée à au centre de l'écran.

On émet la possibilité de déplacer la caméra grâce à un bouton prévue pour.

Controls :

Le device par défaut choisi pour le développement du jeu le clavier et la souris. Mais pour un portage sur les mobiles et tablettes, la possibilité d'utiliser un pad interne au jeu.

Clavier :

Flèches Directionnelles : déplacement personnage

Z,Q,S,D : déplacement personnage

Clic Gauche : sélection

Échap : Menu Pause, ou retour

Characters :

Le personnage est un(e) apprenti(e) mage qui ne peut utiliser la magie élémentaire que grâce à des parchemins qui sont à usages uniques.

Les Conditions de Victoire/Défaite :

L'objectif pour le joueur est d'atteindre le familial, en essayant d'avoir les 3 étoiles de chaque niveau pour déverrouiller les mondes suivants.

Le personnage est faible et innocent il meurt s'il se fait toucher

Les Signes :

Le joueur est informé du nombre du parchemin qu'il possède et du nombre d'étoile qu'il possède. Dans le menu il sait s'il a fini ou pas le niveau par l'affichage d'une petite icône.

Les FeedBack :

L'animation des sorts utilisés ainsi que de la roue de pouvoir qui apparait une fois un élément interactif sélectionné.

Les rewards :

Débloquer des mondes suivant en fonction du nombre d'étoiles obtenues. Possibilité de customiser le personnage et le familial grâce à l'achat des éléments custom. Et l'obtention d'une tenue spéciale par monde si un perfect totale est obtenu.

2. Résumé du projet

Points importants :

- Jeu du genre puzzle game
- Vue à la troisième personne avec une caméra centrée sur le personnage
- Clavier/souris ou tactile
- Menu de jeu en flat design.
- Déroulement de l'action dans un monde fantaisie
- Plateforme droite parallèles les unes ou autres
- Ambiance musicale orientée en fonction des mondes
- Héros d'apparence humaine
- Ennemis orienté bêtes fantastiques.
- Augmentation de la difficulté au fur et à mesure des niveaux.
- Compteur des parchemins visible sous la forme d'items
- Bonus : 3 étoile par niveau
- 4 types de sorts = eau, air, feu, terre

Points facultatifs :

- Customisation complète du personnage et familier

Technologies : Visual Studio, XNA, Illustrator, Photoshop

Fonctionnalité :

Index	Description
EI_BlocF	Elément interactif de type bloc de pierre
EI_BlocF_1	Détruire si utilisation parchemin de pierre
EI_BlocF_2	Reconstruire si utilisation parchemin de pierre
EI_BlocF_3	Solidifie si utilisation parchemin d'eau
EI_bambou	Elément interactif de type plante (bambou)
EI_bambou_1	Poussez pour former une échelle, si utilisation parchemin d'eau
EI_bambou_2	Détruire si utilisation parchemin de feu
EI_bambou_3	Déplace l'élément si utilisation parchemin air
EI_feuC	Elément interactif de type feu de camp
EI_feuC_1	Allume un feu qui bloc et bruler les plantes, si utilisation parchemin de feu
EI_feuC_2	Éteints le feu si utilisation parchemin eau
EI_feuC_3	Déplace la flamme si utilisation parchemin air
EI_NuageP	Elément interactif de type Plateforme nuage
EI_NuageP_1	Déplace de gauche à droite si utilisation parchemin d'air
EI_NuageP_2	Fait descendre si utilisation parchemin d'eau
EI_NuageP_3	Fait monter si utilisation parchemin de feu

EI_Ronce	Elément interactif de type bloqueur plante (ronce)
EI_Ronce_1	Détruit si utilisation parchemin de feu
EI_Ronce_2	Poussez pour former un bloqueur, si utilisation parchemin d'eau
EI_Ronce_3	Déplace l'élément si utilisation parchemin d'air
EI_PillierG	Elément interactif de type pilier de gaz
EI_PillierG_1	Transforme en colonne de feu bloquant si utilisation parchemin de feu
EI_PillierG_2	Si colonne de feu, transforme en plateforme si utilisation parchemin d'eau
EI_PillierG_3	Transforme en plateforme si utilisation parchemin de terre
EI_Fleur	Elément interactif de décor
EI_Fleur_1	Donne un autre parchemin en fonction du parchemin utilisé.

Option	Menu option
Option_1	Choix ou non de la musique
Option_2	Choix ou non des effets sonores
Option_3	Possibilité de réinitialisé le jeu (perte sauvegarde)
Option_4	Choix de langue
Custom	Menu de personnalisation
Custom_1	Choix nom du personnage
Custom_2	Choix de la couleur de cheveux
Custom_3	Choix de la couleur des yeux
Custom_4	Choix de la couleur de peau
Custom_5	Choix de la tenue
Custom_6	Choix du familier
Shop	Menu achat tenue personnage
Shop_1	Achat avec les étoiles de tenue pour le personnage
Shop_2	Achat de familier
Monde	Menu choix monde
Monde_1	Choix du monde (foret, lave...)
Monde_2	Choix du niveau sur carte
Monde_3	Pop-up aperçu sélection niveau