**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 familier, 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 :**

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

1. **Résumé du projet**

Points importants :

* Jeu du genre puzzle game
* Vue à la troisième personne avec une caméra centré 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 |
|  |  |
|  |  |