



Game Concept

FISHING HERO

Maggay Cédric | WEB – Game Design | 22/11/2021

Table des matières

Fiche signalétique	2
Pitch.....	2
Intentions	2
Gameplay principal	2
Direction artistique	4
USP (Unique Selling Points)	4
Références.....	5

Fiche signalétique

Nom	Genre	Vue	Joueur	Plateforme
Fishing Hero	Jeu de rythme	2D - Caméra fixe	1 joueur	PC

Pitch

Narratif :

Bob le pêcheur pêche tranquillement sur son ponton lorsqu'il se sent investi par l'esprit du groove. Il décide alors de pêcher ses poissons sur un rythme endiablé.

Technique :

Le joueur doit pêcher des poissons en appuyant sur les boutons correspondants à la profondeur du poisson. A la manière d'un Guitar Hero, sa réussite est basée sur la capacité du joueur à toucher les bonnes notes aux bons moments.

Intentions

Proposer une expérience courte, divertissante, musicale et aux finitions délicates. L'intention derrière ce projet est d'expérimenter avec le framework « Phaser » et de proposer dans sa finalité une entrée crédible pour le portfolio.

Gameplay principal

Le gameplay central de ce projet repose sur le principe commun à tous les jeux de rythmes, c'est-à-dire de donner la possibilité au joueur d'interagir avec des boutons. Ceux-ci devront être pressés en rythme avec le tempo.

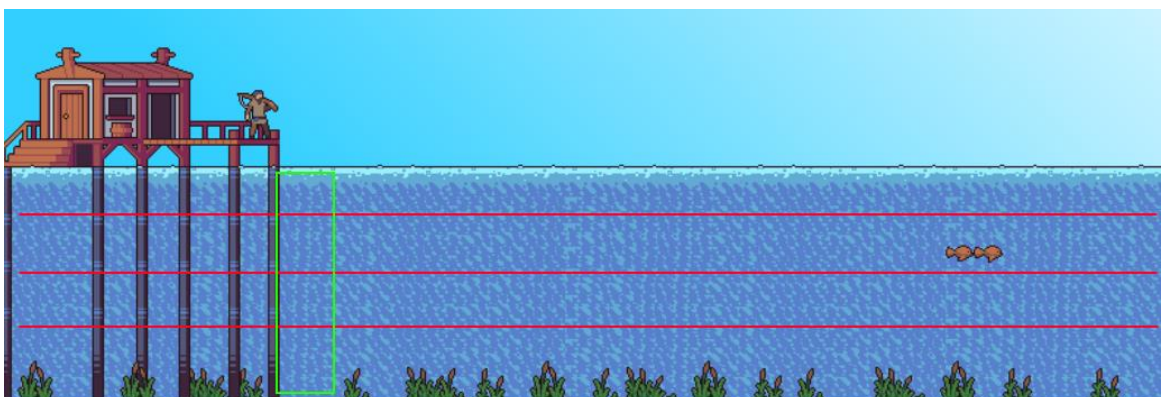


Dans la capture précédente, des notes se déplacent du haut vers le bas. Lorsque celles-ci arrivent dans la zone fixe à l'écran, le joueur peut appuyer sur les notes correspondantes, et donc la réussir. Dans le cas contraire, la note est considérée comme ratée et le joueur perd alors son multiplicateur de combo. En effet, lors de chaque réussite de note, le joueur se voit octroyer un nombre défini de points, ceux-ci sont alors multipliés si le joueur réussit une série de notes d'affilées.

Le joueur reçoit alors un score de base par note de 100 points. Si celui-ci réussit 10 notes d'affilées, le multiplicateur passe à X2. Les points donc par note seront de 200. Au bout de 20 notes de suite, le multiplicateur passe à X3, puis X4 lors du passage à 30 notes. Ceci constitue le maximum du multiplicateur.

Le score atteint est affiché en fin de partie, ainsi que le nombre de notes réussies sur le total de notes présentes dans la chanson.

Dans la capture d'écran suivante, plusieurs informations sont disponibles.



Les lignes rouges représentent les zones de déplacement des poissons. Ces poissons représentent des notes. Ils avancent en ligne droite, horizontalement, en commençant hors de l'écran à droite et se déplaçant vers la gauche.

La zone verte représente quant à elle la plage dans laquelle le joueur peut appuyer sur son input. Un appui court et simple pour l'input est privilégié malgré la nature patiente et posée de l'activité de la pêche.

D'un point de vue visuel, le joueur pêchera un poisson lors d'un « input » réussi, dans le cas contraire, le poisson continuera de vivre son humble vie dans cet océan.

Direction artistique

- Graphique :

Visuellement, un pack d'assets dispose de tous les besoins nécessaires à ce projet.

<https://free-game-assets.itch.io/free-fishing-pixel-art-pack>

C'est un pack d'asset en pixel art, avec des couleurs claires et des animations simples mais efficaces. Le joueur dispose d'animations de pêche standards, et des poissons sont disponibles d'utilisation.

- Sonore :

L'utilisation de bruitages est nécessaire, notamment pour les feedbacks de réussite de notes. La musique n'est quant à elle pas encore définie. Celle-ci se rapprochera d'une musique au style des années 80, dont voici quelques références :

- *The Rubberband Man*, The Spinners, 1976
- *The Passenger*, Iggy Pop, 1977
- *I wanna dance with somebody*, Whitney Houston, 1987
- *Escape (The Piña Colada Song)*, The Houston, 1979

USP (Unique Selling Points)

- C'est un jeu de rythme de pêche.



Références

La référence principale de ce projet est Guitar Hero par sa capacité à proposer une expérience rythmique cadrée, maîtrisée et fun.

