

Open Project

mbourlet, gfernand, fbuoro, mchoong #e1r6

Chapitre 1

Project presentation

The goal of our project is to achieve a native video game on Android. This game will be a battle RPG turn by turn but with a profound strategical aspect, the player can not choose his actions at each turn, instead he will have to set a basic IA (see below).

The project will be split into two parts : the engine and the game.

1.1 Engine

The engine will be a basic engine for the game, it will have to be reusable on different projects. Its purpose will be to accelerate the future and current development of the game. It is divided into several Manager.

1.1.1 Game

Game class is the central class of the engine. He's the one who manage the program logic with his State System.

At launch the class tries to automatically load the save.

1.1.2 Le DataManager

The DataManager is the one who manages the backups of the user. It offers two possibilities :

- Local Save : The file is stored on the user's phone in the application files.
- Cloud Save : If the user logs in with a Google+ account and gives us the authorization, the DataManager also backup to the cloud.

1.1.3 State

The states are the different states of the game, they will manage the navigation in the application.

1.2 Projet

The project gonna use our engine. He'll have to use all the technologies offered by Google, such as cloud storage , multiplayer , achievements etc.

Chapitre 2

IA

The player will be able to control a team of 3 characters .
Each character will be able to have many classes (Warrior , Mage, Healer)
Each class of each character will have its own level.
When a character levels up in a class , he gains tools to program the AI of this class, these tools can be decompose into several types :

- Condition : The behaviour of the AI
- Action : This can be spells, attacks, etc ...
- Slot : To ask a new set of conditions / actions

2.1 Classe ?

Each character has multiple classes , the player can decide to change the classes of these characters during the fight to vary the strategies according to the opponent.

Depending on the use frequency of a class in a fight , this one earns more or less percentage of the amount of experience given by this fight.

Chapitre 3

Planning de réalisation

The project will use the Agile method (Sprint + meeting of 15 minutes every day to make a quick assessment) .

However, we gonna achieve many iterations for the project. Each iteration 'll aim to make a functional product , consisting of an improvement yo the previous one.

- Iteration 1 : Realiser un combat entre deux IA basique (Allie (programmable) / Enemie)
- Iteration 2 : Realiser un systeme basique de classe
- Iteration 3 : Realiser un systeme de niveau + inventaire
- Iteration 4 : Realiser un systeme d'histoire / quete basique
- Iteration 5 : Ajout d'IA enemie
- Iteration 6 : Amelioration du systeme d'histoire / quete (branche)

A la fin de ces iterations, nous pourrons considerer que la partie obligatoire est finies. Nous prvoyons au cas ou de raliser quelque bonus plus ou moins dur, pouvant tre raliser en plus :

- Ajout des achievements
- Beaucoup d'item
- Plus de classes
- Ladder solo
- Multijoueur
- Ladder multijoueur
- Animation entiere du personnage

Chapitre 4

Design

Le jeu sera réalisé en pixel art. Chaque partie du corps des personnages et chaque item seront en fait différents calques que nous superposeront pour créer les images finales.

Cela nous permet de réaliser rapidement un grand nombre de sets de personnages et de rendre nos personnages principaux facilement personnalisables. Voici un exemple de nos premières réalisations :



Chapitre 5

Communication

La communication se fera via un Website/devblog et sera appuyée par un compte twitter qui détaillera l'avancement du jeu en postant des photos, vidéos de gameplay etc. Le but étant d'attirer le plus de personnes à s'intresser au projet avant même la sortie du jeu. C'est notamment pour cela qu'une phase de beta test sera disponible aux utilisateurs les plus intéressés.

La beta test sera gérée à l'aide de la google developer console. Le site proposera également l'inscription à une newsletter.

Chapitre 6

Monétisation

La monétisation du jeu se fera via les achats in-app et les pubs. Les achats in-app ne devront pas bousculer l'équilibre du jeu, notamment dans l'optique d'un multijoueur le plus stratégique possible. Nous prévoyons pour le moment l'achat de packs d'xp qui permettrait de lvl up plus vite.

Les pubs se voudront non-intrusive pour ne pas gâcher l'expérience utilisateur. Elles pourront être par exemple intégrées sous forme de bannière à l'écran de score d'un combat. Elles ne devront pas gêner la navigation. Nous utiliserons des api comme admob (utilisé par Rovio, Backflip Studio, Fingersoft...)pour intégrer des pubs ciblées et donc augmenter nos revenus.

Chapitre 7

Elements à vérifier en fin de projet

- Un système d'IA fonctionnel (voir chapitre Système d'IA)
- Une interface agréable
- Un mode solo fonctionnel
- Un multijoueur fonctionnel
- La présence d'achievements

Chapitre 8

Bonus

— Une monétisation bien intégrée