

Game Design Document



Table des matières

Objectifs	3
Portrait	3
Mise en abîme	3
Principe du jeu.....	3
Mécanique de jeu.....	4
Niveau	4
Art.....	4
Concept	4
Esthétique	5
Informations techniques	5
Plate-formes.....	5
Fonctionnement.....	5
Unity	5
Jeux de référence	6
Public cible	6
Difficultés	6

Objectifs

Pour ce module (4300), il nous était demandé de faire 5 des prototypes de jeu, nous avions 1 semaine pour effectuer chaque jeu. Nous étions repartit dans des équipes générer aléatoirement. Nous avions l'aide des Game Arts 9300 pour ce module.

Ensuite il nous était demandé de reprendre un des prototypes et de le finir pendant 5 semaines. Nous pouvions très bien repartir de 0 mais c'était fortement déconseiller.

Nous devions rendre nos jeux le mardi 5 mars 2019 à 23h59.

Pour ma part je suis parti sur le dernier prototype de jeux que j'avais fait durant la première partit de ce module (A la recherche du paradis blanc) mais en changeant totalement d'univers.

J'ai aussi demandé l'aide d'un musicien pour se joindre à notre groupe.

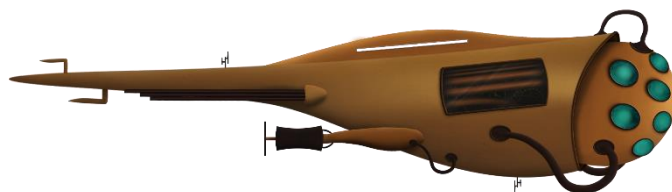
Portrait

Mise en abîme

Jack l'aventurier est parti dans les fonds marins à la recherche d'aventure et de nouveaux endroits à découvrir.

Principe du jeu

Dans un univers steampunk, aux commandes du vaisseau d'un aventurier, vous explorez les mystérieux et dangereux fonds marin, les abysses.



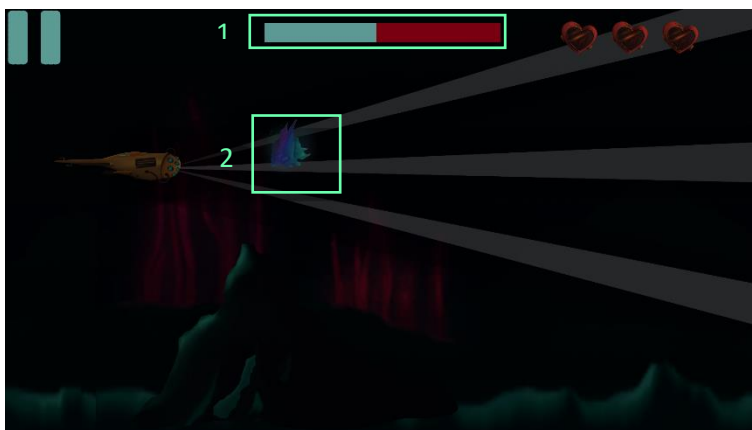
Prenez garde aux obstacles qui se dresseront devant vous, mais n'oubliez pas votre carburant si précieux.



Mécaniques de jeu

Le sous-marin remonte automatiquement à la surface, donc chaque pression effectuée sur l'écran fait descendre le vaisseau un peu plus en profondeur.

La notion de carburant est importante car elle alimente la lumière, indispensable pour pouvoir naviguer dans les fonds obscurs. Elle vous permet aussi tout naturellement d'avancer.



1 : Barre de Carburant, plus elle diminue plus la luminosité baisse.

2 : Carburant

Niveau

Le jeu est composé d'un seul niveau de jeu, créer procéduralement et infini jusqu'à que le joueur perde ses 3 vies, soit en manque de carburant.

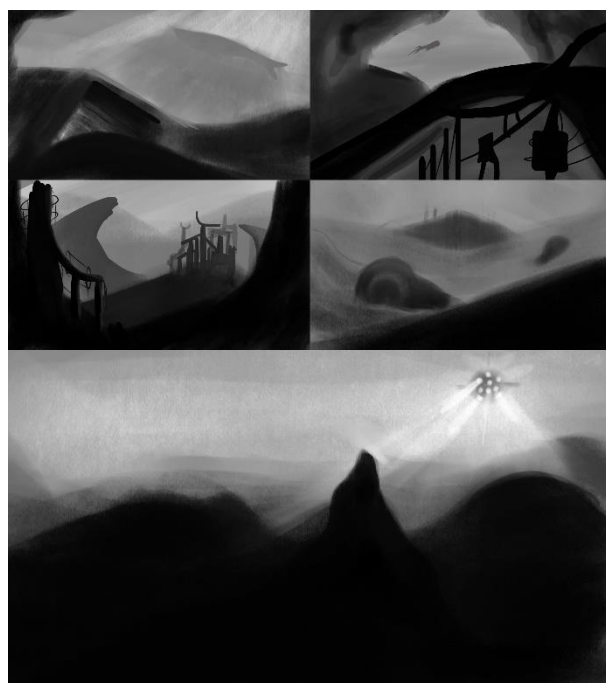


Art

Concept

Nous nous sommes tout de suite mis d'accord avec le Game Art pour partir sur un univers sombre.

Nous avons pensé au steampunk parce que nous n'avions jamais ni l'un, ni l'autre travaillé dans ce genre d'ambiance.



Esthetique

Le jeu se passe dans un univers sombre et angoissant, tout le jeu se passe dans les abysses, au fonds de la mer où tout est froid et sans vie.

Le vaisseau est la seule source de lumière qui éclaire les obstacles qui croiseront sa route.



Informations techniques

Plate-formes

L'Odyssée est un jeu mobile, de type arcade en One Tap

Le but est que le joueur n'est qu'une seule action possible à effectuer et de faire tourner nos mécaniques autour de ce point là.

Il peut aussi se jouer sur PC

Fonctionnement

Le joueur et la camera sont fixe dans l'espace, c'est le background qui defile en fond et qui apparait au fur et à mesure.

Les obstacles fonctionnent de la même manière que le background.

Tout est détruit à la sortie de l'écran pour ne pas surcharger la scène en objets inutiles.

Unity

L'intégralité du jeu a été codée sur Unity, en c#.

Jeux de référence

Ce jeu se base sur le prototype du jeu « A la recherche du paradis blanc » que j'avais fait à l'aide de Luca Floreau quelque semaines auparavant.



Le jeu s'inspire beaucoup de « JetPack Joyride » et de « flappy Bird » pour le concept et l'idée du One Tap sur mobile.



Public cible

Le jeu est prévue pour une tranche d'âge large, tout le monde capable de tenir et d'utiliser un smartphone peut jouer a ce jeu.

Comme les parties sont courtes, les gens peuvent recommencer plusieurs fois le jeux pour survivre le plus longtemps qu'ils le peuvent.

Difficultés

La difficulté majeur de se projet était paradoxalement de reprendre un prototype. Reprendre un travailler déjà commencer peut sembler facile mais les objets créer et les scripts ne sont souvent pas exactement ce qu'on attends donc nous essayons de modifier quelque ligne seulement parce que nous avons quand même passer du temps pour ce script.

Mais le résultat n'est jamais le bon donc quelque ligne par quelque ligne on récrit le scripts entièrement et ça nous a prit bien plus de temps que si on l'avait fait a neuf depuis le début.