

Document Technique

Nom : The Ultimate Student

Thème : simulation vie étudiante

Genre : Card Game

Référence : Reigns

Plateforme : Android

Mode(s) : SOLO

Caméra : HUD

Public visé : Etudiants Technologie :

Technologies : Unity2D, C#

Pitch :

Vous êtes un(e) jeune étudiant(e) et vous devez vous confronter au choix de cette vie.

Vous découvrirez toutes les péripéties qui vous attendent tout au long de votre parcours.

Ne vous laissez pas trop aller durant vos études mais n'allez pas jusqu'au Burn out non plus car votre but est d'être embauché à la fin de ces merveilleuses années.

Le Jeu

Résumé du jeu :

The ultimate Student est un jeu de cartes qui fonctionne comme une gestion d'étudiant. Nous avons à notre charge un étudiant qui est représenté par plusieurs statistiques : la faim, la connaissance, l'argent, le social. Nous devons faire des choix avec un swip type Tinder pour impacter ces statistiques. Les cartes jaunes sont des cartes événement, les cartes rouges des cartes malus, et les bleus des bonus.

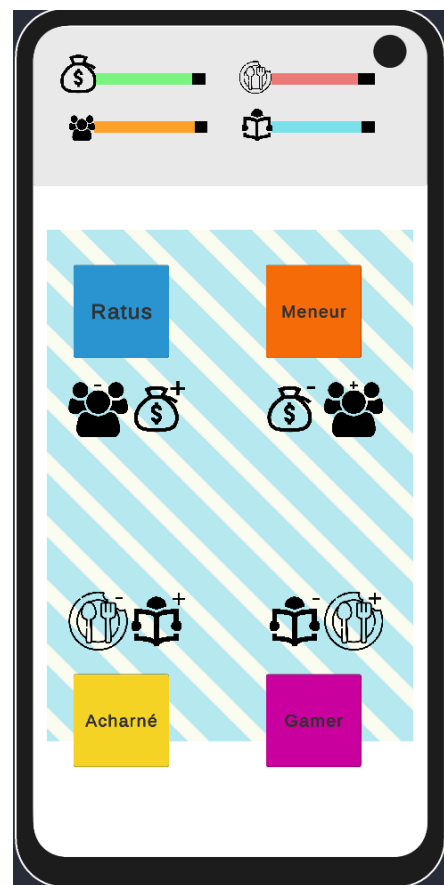
Condition de victoire : réussir à vider le deck et se faire embaucher en CDI.

Condition de défaite : pas avoir assez de connaissance, d'argent, faim, social.

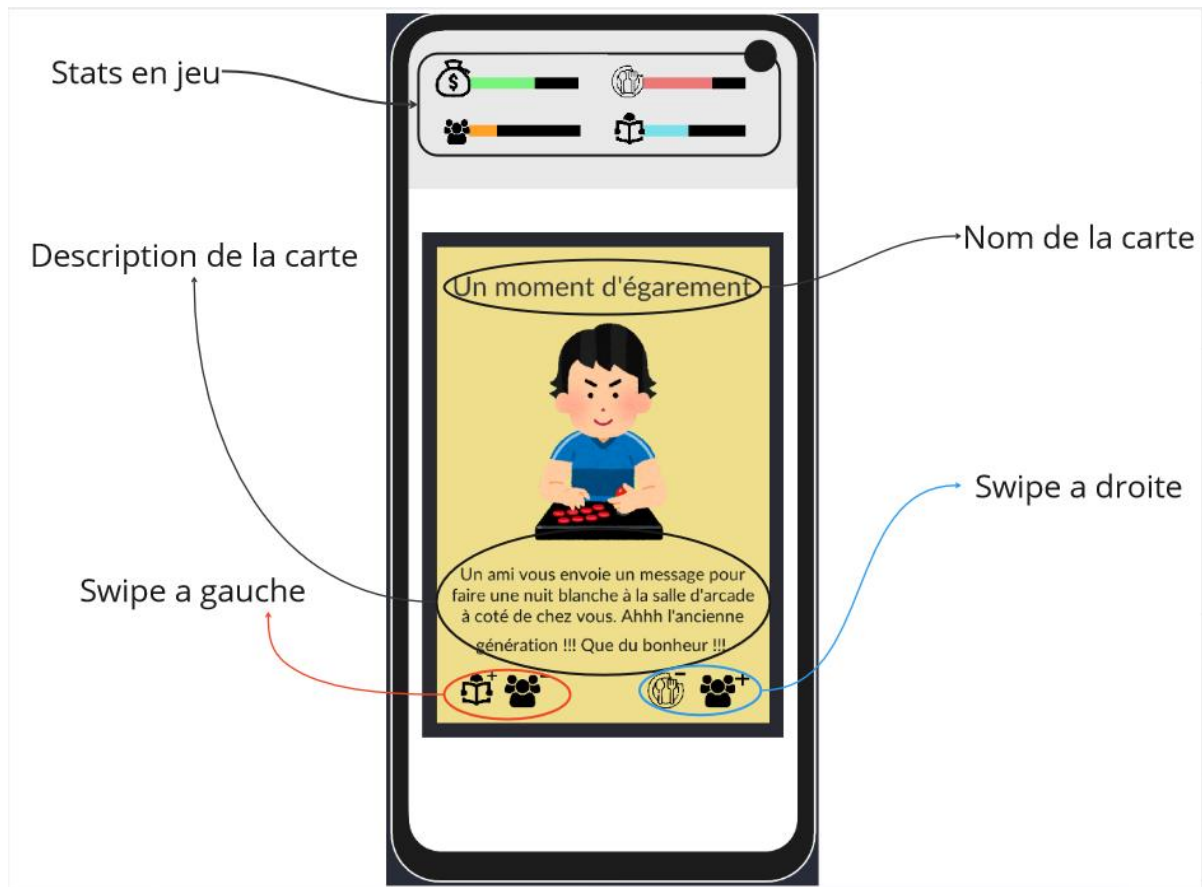
1 – Menu Démarrer :



2 – Choix du starter :



3 - Phase de Gameplay



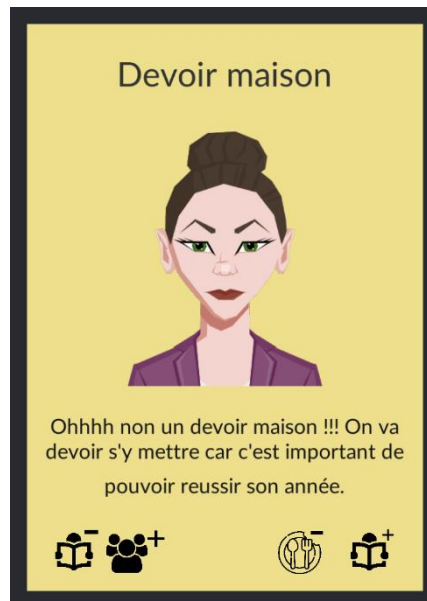
Indication de l'état du swipe pour le joueur



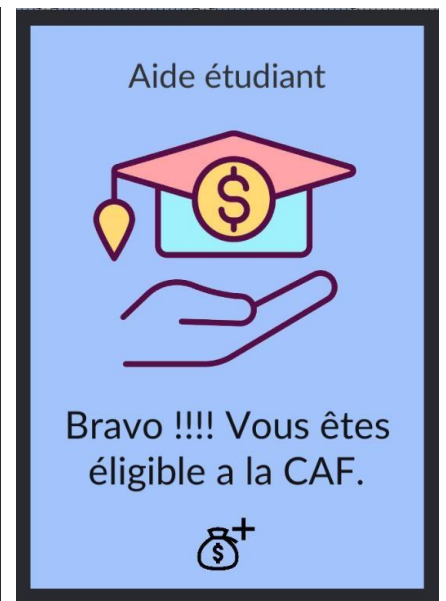
3 Types de cartes :



Malus
Une carte qui apportera
forcément du négatif au
joueur



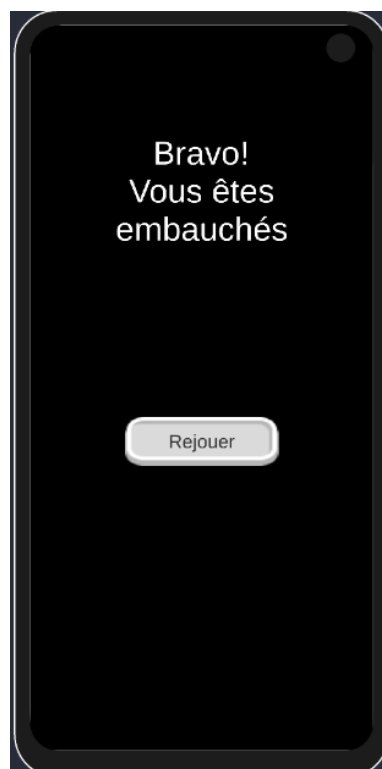
Événement
Le joueur Devra faire le meilleur
choix pour celle-ci



Bonus
Une carte qui apportera
forcément du positif au joueur

4 – Fin de partie

Indication d'un message
de victoire ou de défaite
suivant le déroulement
de la partie



Points Importants :

Vu que le thème est « Améliorer la vie étudiante », le fait de faire un jeu sur les meilleurs choix de la vie d'un étudiant semble tout à fait logique. Cela permet aux anciens étudiants de se remémorer leurs meilleures années, aux actuels étudiants de s'y identifier ou encore aux futurs étudiants de s'y préparer.

Le projet est un jeu mobile qui est un objet que tout le monde a dans la poche avec une mécanique de swipe qui existe dans beaucoup d'applications donc intuitive pour les utilisateurs et qui apporte en même temps du nouveau car très peu utilisé dans le monde du jeu vidéo.

Notre groupe de 6 personnes c'est principalement divisés en 2 groupes distincts : Un groupe de deux personnes qui s'occupait du design et de l'UI comme les cartes ou les menus tandis que l'autre groupe s'occupait de la partie intégration et Gameplay sur le moteur de jeu .

Unity est un des moteurs de jeux le plus complets et le plus libre pour ce qui est du développement en 2D et sur mobile. Le langage C# qui est un langage orienté objet est celui utilisé par ce moteur et se coordonne parfaitement avec le moteur et c'est donc pour ça que notre choix c'est porté vers ces technologies.

Il serait intéressants de promouvoir le jeu sur des applications mobiles qui sont en mode portrait comme instagram, tik tok où le système de swipe est déjà implémenté.

En modifications supplémentaires qui pourrait être apportées, on pourrait avoir un ajout de plusieurs carte pour une meilleur diversité du gameplay avec un équilibrage plus poussé.

Annexes :

Site vitrine : <https://eliott-guignabaudet.github.io/>

Github : <https://github.com/Eliott-Guignabaudet/Challenge-48h>

Itch.io : <https://arcaname.itch.io/the-ultimate-student>