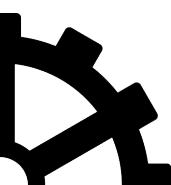




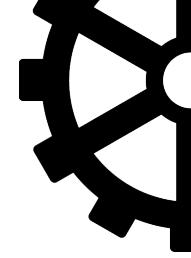
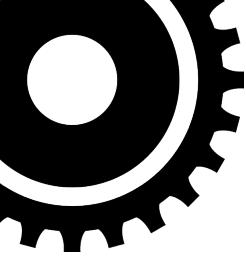
PROJET MOTEUR DE JEUX

GDD

Arthur Cadore, Vincent Bost, Michel Garcia-Larrea, Elric Mathure,
Clément Patalano, Gwendoline Gomez, Xuan Hien Mai



2017-2018



TEAM

Lead Project

Michel Garcia-Larrea
Vincent Bost

Lead GD

Arthur Cadoré

Lead LD

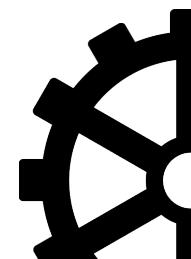
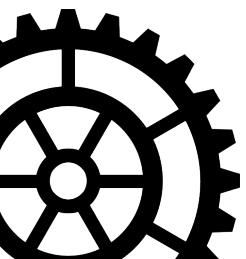
Elric Mathure

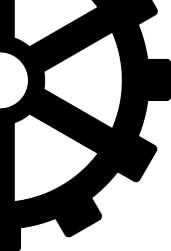
Lead QA

Clément Patalano

Lead Programmation

Gwendoline Gomez
Xuan Hien Mai





FICHE SIGNALITIQUE

Titre : Depth Gear

Genre : Run and Gun

Thème : Steampunk

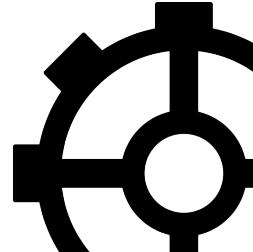
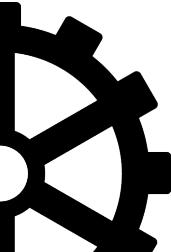
Nombre de joueurs : 1

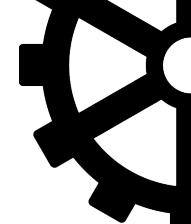
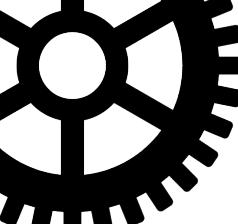
Pegi : 12+

Support : PC

Moteur de jeu : Unity

Caméra : 2D vue de profil



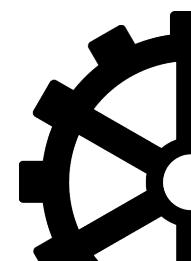
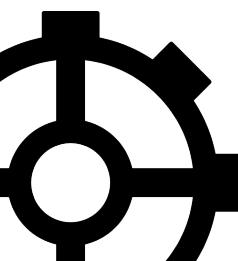


NOTE D'INTENTION

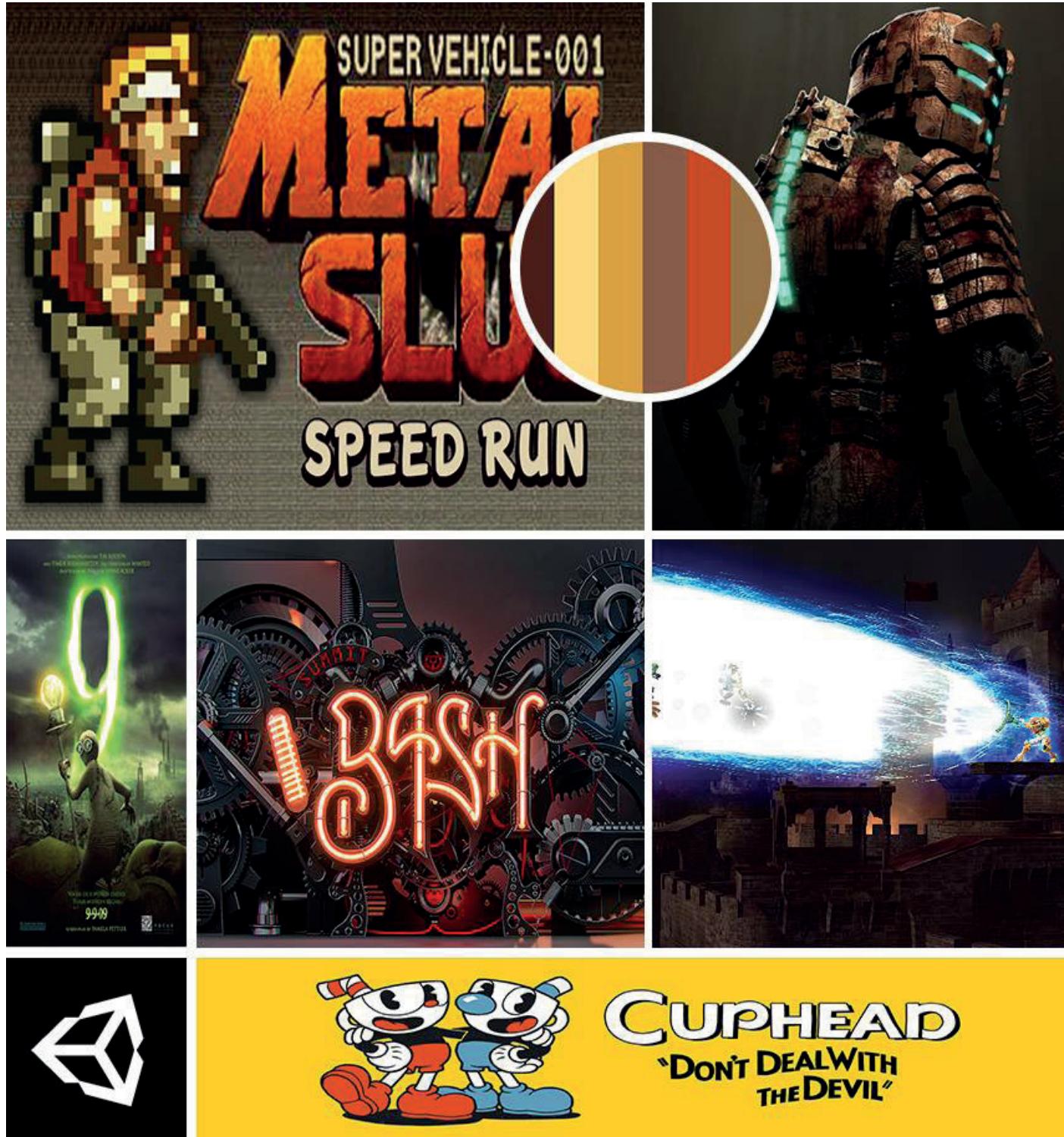
Pour notre jeu nous nous sommes inspirés de la série des jeux vidéos **Metal Slug**.

Metal SLug c'est quoi ? Il s'agit d'une série de jeux vidéos d'arcade de type «run and gun» parue à l'origine sur Neo-Geo MVS et Neo-Geo AES en 1996. Au niveau du gameplay, le joueur doit constamment tirer sur les ennemis et éviter leurs tirs pour atteindre la fin d'une mission où il doit affronter un boss massif, lourdement armé et très résistant. En chemin, le joueur doit délivrer des prisonniers offrant, en guise de reconnaissance, des bonus (points supplémentaires, munitions) et de nouvelles armes. Le système de contrôle du jeu est composé d'un axe directionnel à huit directions et de trois boutons pour les actions principales. Pour le style graphique celui-ci fait très dessin animé avec une ambiance inspirée de la Seconde Guerre Mondiale.

Ainsi nous avons voulu conservé le côté «run and gun» avec un côté frénétique inspiré de **Cuphead**, ainsi que le système de contrôle simple avec l'axe directionnel à huit directions et peu de touches. Pour l'ambiance, on est partit sur un univers steampunk sombre et toxique mélangé à des néons. Pour le côté steampunk toxique, on a pris du film **Numéro 9** de Tim Burton et de **Dead Space** pour l'ambiance sombre et les jeux de lumières. Le personnage quant à lui possède 2 tirs : un tir affaiblissant (le ShieldBreaker) et un tir fatal (le Beam) véritable laser annihilant les ennemis affaiblis dit Berserk. Ce dernier est fortement inspiré du finish de Samus dans **Super Smash Bros Brawl** sur Wii.

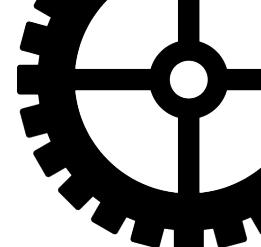
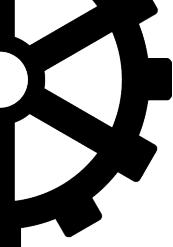


MOODBOARD



PLANNING

G.D.	16/10/2017 après-midi
L.D.	réunion gestion de projet
Q.A.	Prise en main <u>Unity</u>
Prog	Définition mécaniques cœurs: arme, déplacement (PJ, ennemis), caméra
Groupe	
17/10/2017 matin	
Prise en main <u>Unity</u> : prototype (joueur déplaçable, arme tir basique)	
Design mini-level a partir des mécaniques cœurs	
Prise en main <u>Unity</u> (adpaté au rôle de chacun)	
Définition mécaniques secondaires: double tir de l'arme, <u>spawn</u> ennemis, décors?	
Moodboard	
17/10/2017 après-midi	
réunion retour journalier	
développement mécaniques cœurs	
Intégration mini-level sur <u>Unity</u> (local)	
Design level I complet(assigner une zone par LD)	
Design Boss	
23/10/2017 matin	
Intégration V1:	
Fusion mini-level(ou level I complet si possible)+ mécaniques cœur	
TEST INTERNE	
23/10/2017 après-midi	
réunion retour journalier	
Equilibrage mécaniques V1	
Redesign level V1	

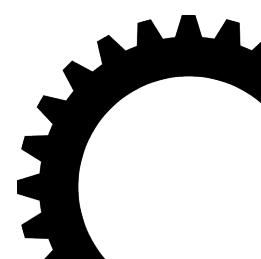


24/10/2017 matin

Début de la V2

24/10/2017 après-midi	30/10/2017 matin
	Equilibrage mécaniques V2
	Redesign level V2
	réunion retour journalier
TEST INTERNE	
réunion retour journalier	

31/10/2017 matin	31/10/2017 après-midi
réunion retour journalier	Préparation présentation
	Présentation



CHARACTER

Player

Déplacement

Rapide

Saut + Double Saut

Tir dans 8 directions

Ne dispose que d'1 PV

Peut récupérer un Shield, rajoutant 1 ou plusieurs PVs au joueur

2 modes de tir

Shield Breaker



Munitions illimitées

Bouton de tir maintenu = tir continu

Cadence de tir = 4 balles/seconde

Endommage le Shield des ennemis Stables

Passe à travers les ennemis Berserk (qui n'ont pas de Shield)

Beam



Munitions illimitées

Type laser = impulsion qui traverse l'écran très rapidement

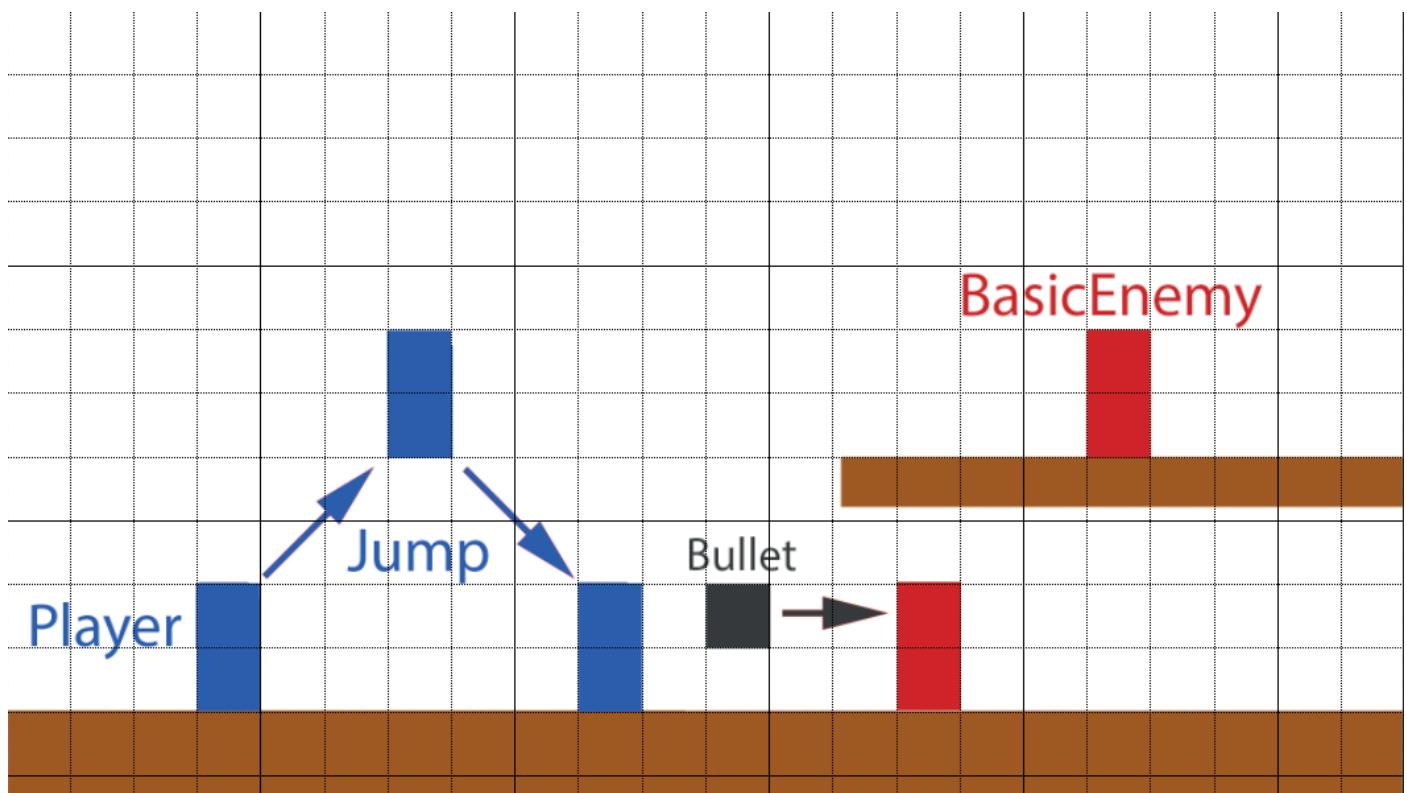
Traverse les ennemis Berserk, les détruit au passage

Cooldown = 1 seconde



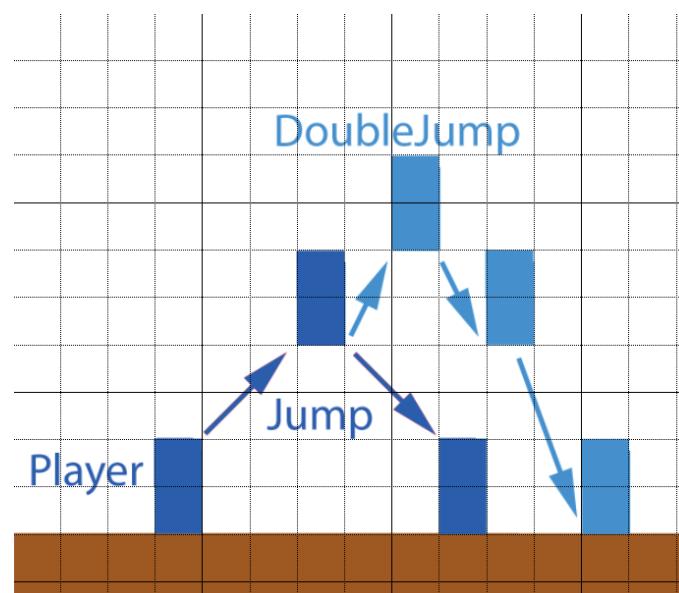
Comportement Player

Vision globale :



Sauts :

Le joueur peut effectuer un saut ainsi qu'un double saut :



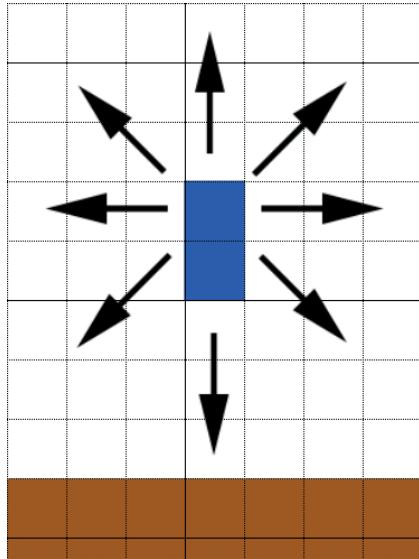
Saut basique : 4 unités en hauteur, 6 unités en longueur

Double saut : 6 unités en hauteur, 9 en longueur

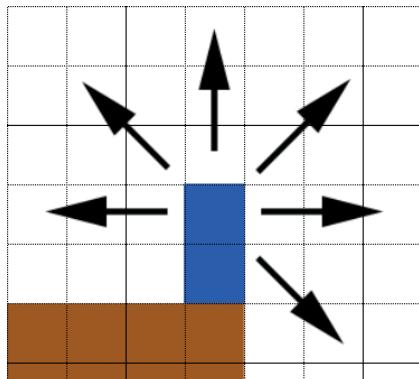


Tirs :

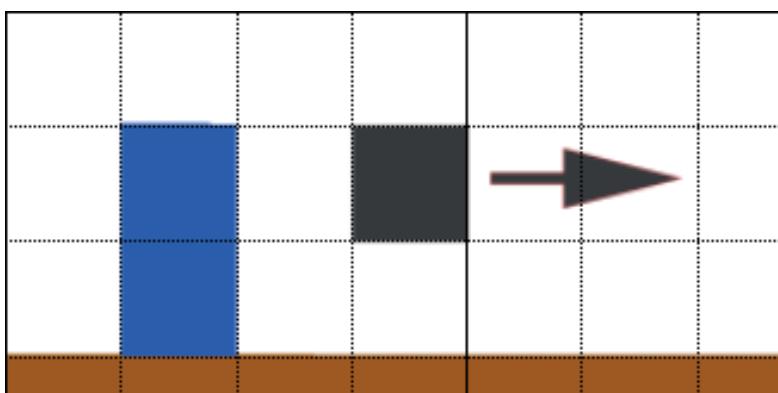
Le joueur peut tirer dans **8 directions** :



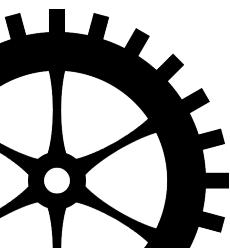
A tout moment, même en plein saut, le joueur peut **maintenir la gâchette appuyée** afin de **rester immobile**, et ainsi **viser dans toutes les directions** sans se déplacer en même temps.

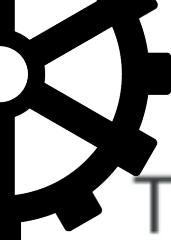


Tir affaiblissant :



La balle part du haut du joueur et se déplace dans la direction tirée. Un court délai de 0.x secondes entre chaque tir.





Tir Meurtrier :



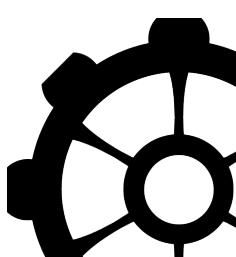
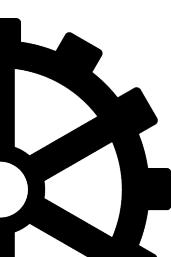
Tir Meurtrier



Le jet part du haut du joueur, il s'active et se propage rapidement.

Lorsque le tir meurtrier est actif, le joueur ne peut plus sauter ni tirer avec le tir affaiblissant.

Une fois activé, la direction du tir meurtrier ne varie pas, celui-ci reste orienté dans sa direction initiale, même si le joueur recul. Un assez long délai de x.x secondes entre chaque tir.



Ennemis

2 états possibles

Stable :

Lorsqu'un ennemi apparaît, il est en état Stable

Il possède un Shield qui peut encaisser x tirs du joueur avant d'être détruit

x est déterminé par la classe de l'ennemi

Seule l'arme « Shield Breaker » peut endommager et détruire un Shield ennemi

Vitesse de déplacement < vitesse joueur

Cadence de tir faible

Vitesse de déplacement balle faible

Berserk :

Lorsque le joueur détruit le Shield d'un ennemi, celui-ci s'enrage et passe en état Berserk

Seul l'arme « Beam » peut affecter un ennemi en état Berserk

Un seul tir du « Beam » suffit à détruire un ennemi en état Berserk

Un projectile du « Shield Breaker » passe au travers des ennemis en Berserk et ne les affecte pas

Vitesse de déplacement Berserk = Vitesse de déplacement joueur

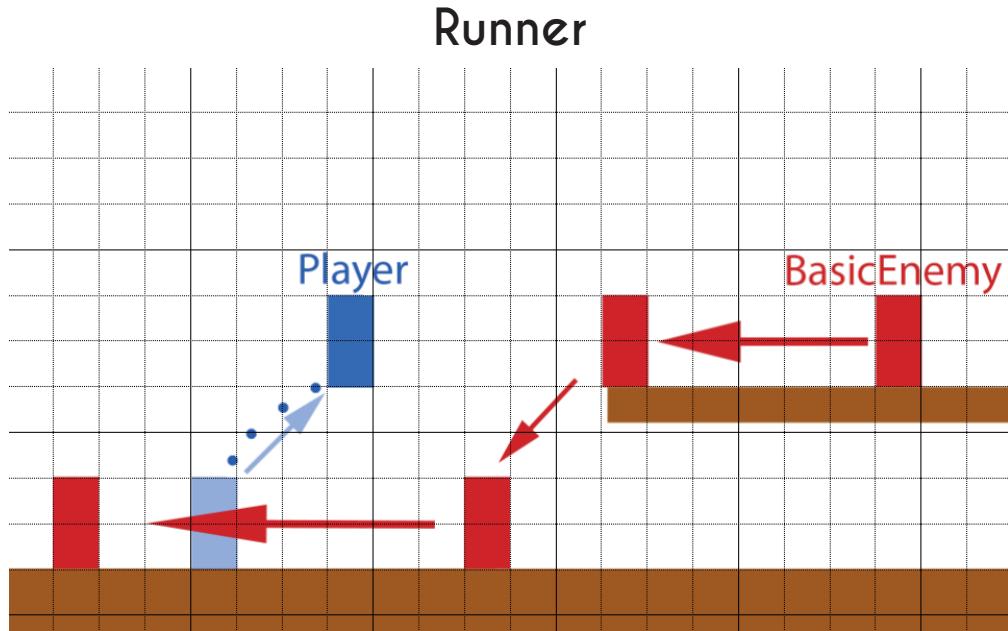
Cadence de tir reste la même

Rafale : 3 tirs à la suite, entrecoupés par une pause



Comportement Ennemis

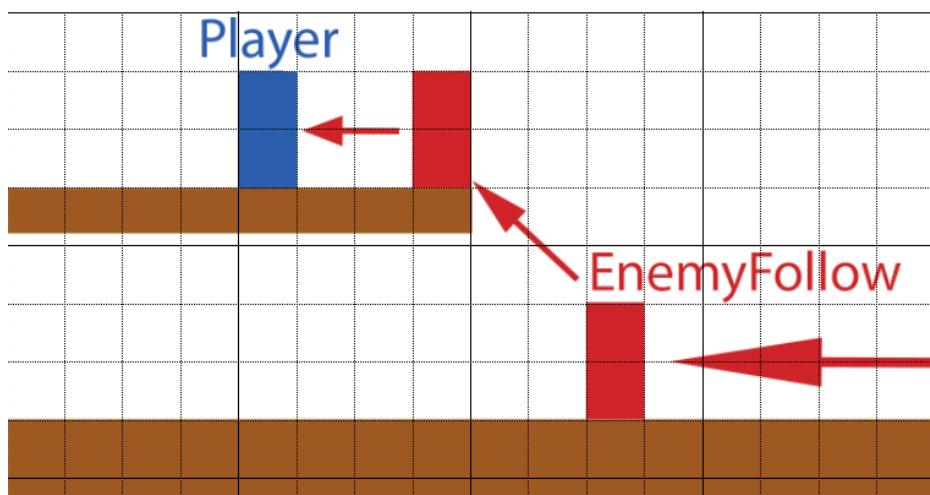
3 types d'ennemis :



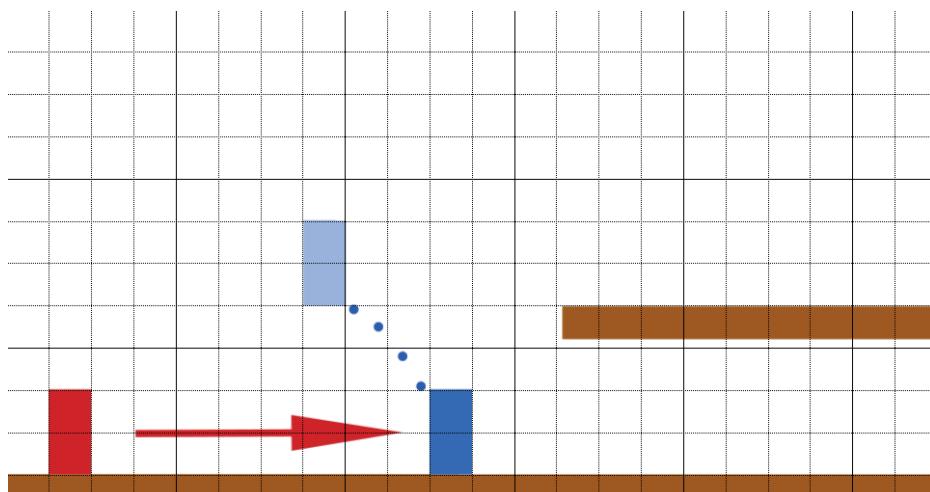
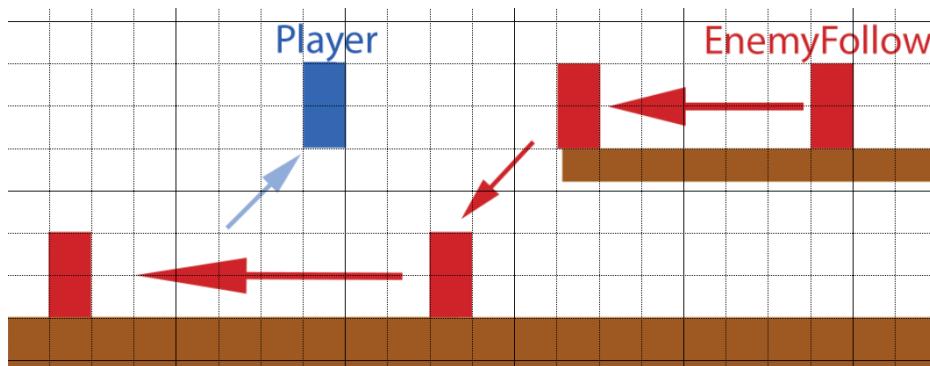
Apparaît de la droite de l'écran et se déplace vers la gauche d'une vitesse de x.

Lorsqu'il passe à l'état Bersek, il avance plus vite.
Inflige un point de dégât lorsqu'il touche le joueur. Continue sa course/traverse le joueur lorsqu'il le touche.

Kamikaze

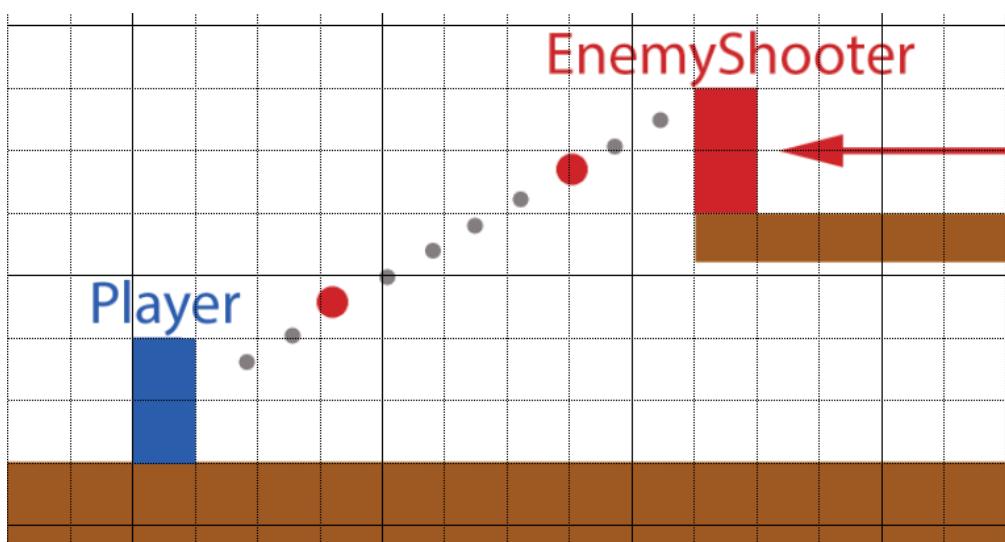


Apparaît de la droite de l'écran et se déplace en direction du joueur d'une vitesse de x. Il peut sauter. **Lorsqu'il passe à l'état Berserk, il avance plus vite.** Inflige un point de dégât lorsqu'il touche le joueur. Il se détruit lorsqu'il touche le joueur.



Sur l'exemple ci-dessus, le joueur saute par-dessus l'ennemi, l'ennemi se met alors à avancer dans l'autre sens.

Shooter

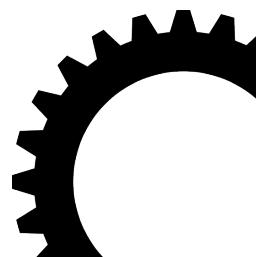
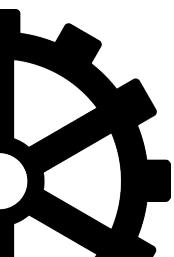
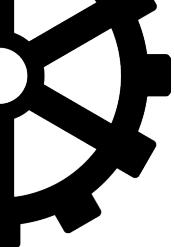


Apparaît de la droite de l'écran et se déplace en direction du joueur et s'arrête au bout de x secondes. Lorsqu'il est à l'arrêt, il se met à tirer des balles qui sont plus lentes que celles du joueur avec un délai de x.x secondes.

Lorsqu'il passe à l'état Berserk, il tire par petites rafales, toujours avec le même délai.

Lorsqu'un tir atteint le joueur, inflige un point de dégât. Inflige un point de dégât lorsque le joueur le touche.

BOSS



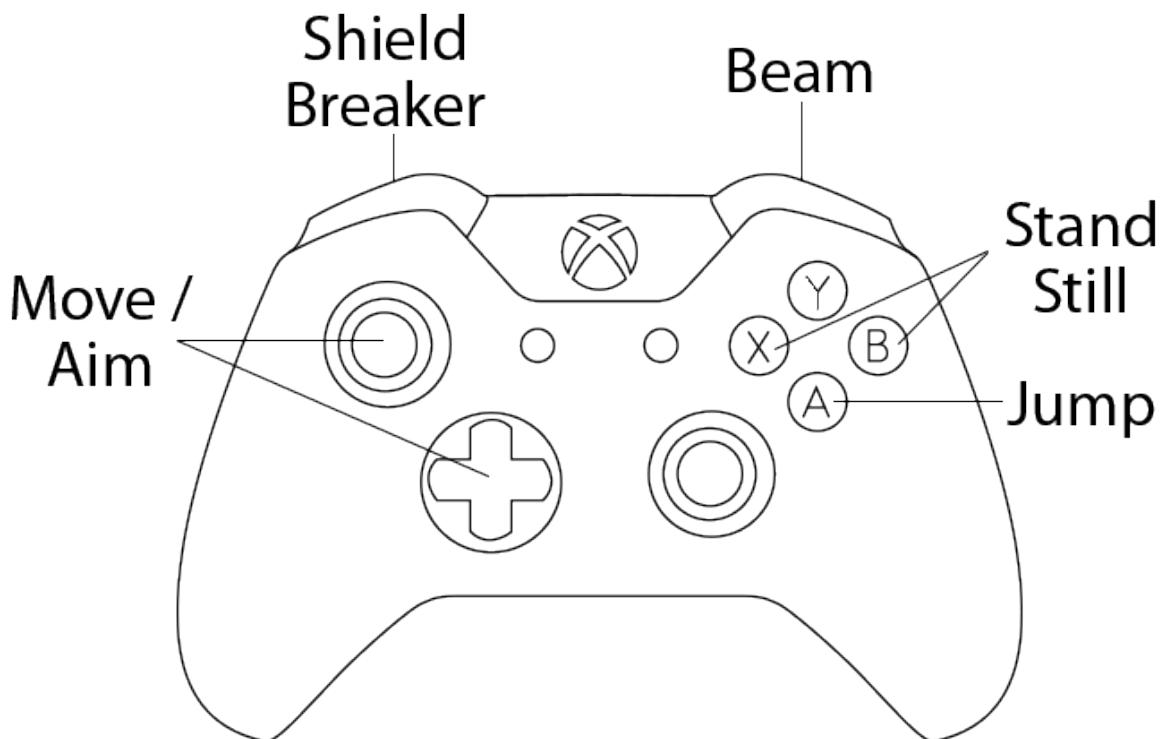
Spawners

GESTION DE LA CAMERA

Système de Zone morte :

Le joueur est entouré d'une zone morte, c'est une zone dans laquelle le joueur peut se mouvoir sans que la caméra soit affectée. En revanche, quand le joueur sort de cette zone, on repositionnera zone morte et la caméra en fonction de la nouvelle position du joueur. Ces calculs et vérifications sont affectés à chaque frame.

CONTROLLER MAPPING



ANNEXES
