horizontal line

Night of the Witch / Projet libre CDC

**Sommaire**

* **Description générale du projet**
* **Technologies utilisées**
* **Scope du projet** 
  + Objectifs du projet
  + Description des parties du projet
  + Découpage en tâches fonctionnelles

# 

# 

# DESCRIPTION DU PROJET

Le principe de ce projet est de créer un jeu du genre plateforme aventure grâce aux outils de game design et développement 2D du moteur Unity 2018. Le jeu se voudra d’une trempe similaire aux jeux de la série des Megaman ou des premiers castlevania en 2D sorti sur les consoles NES (Nintendo entertainment system) ou FAMICOM (family computer, le penchant japonais de la NES) et de la Super Nintendo (aussi connue sous le nom de SNES ou encore Super Famicom). Plus concrètement c’est un jeu qui se voudra assez simple de prise en main mais avec une certaine difficultée pour offrir au joueur un challenge tout en ayant un gameplay dynamique et fluide.

Le thème du jeu sera la magie et la sorcellerie et l’ambiance du jeu ainsi que les assets s’inspireront de ce thème.

Le joueur pourra avancer dans l’aventure à travers une suite de niveaux, il devra faire attention au terrain, pourra récupérer des bonus et devra affronter des adversaires pour parvenir à ses fin

# TECHNOLOGIES UTILISÉES

Le jeu sera réalisé à l’aide du moteur Unity dans sa (ou ses selon les mises à jours) version(s) de 2018 à partir de la dernière version disponible à la date du 26 Octobre 2018

La partie programmation et scripting se fera en visual C# sur Visual Studio avec les librairies de code de l’API Unity

Les assets seront majoritairement trouvés sur l’asset store de Unity, sur des sites web proposants des assets libres et gratuits et si nécessaire, certains assets graphics seront produits grâce au site web <https://www.piskelapp.com/> qui propose un outil léger mais puissant de création de sprites et de spritesheets.

Github servira de dépôt et d’outil de gestion de version

# 

# 

# SCOPE

L’objectif est de faire un projet “vitrine” que je pourrais montrer lors d’éventuels entretiens d’embauche. Le jeu contiendra une suite de niveaux de plateforme ou le joueur pourra progresser, ramasser des bonus et affronter divers types d’ennemies tentant de lui barrer la route.

Les différentes tâches de ce projet seront :

1. Trouver des assets pour le projet (sprites 2D, animations, musiques, éléments graphiques, bruitages etc…)
2. Créer les menus
3. Créer l’ATH (affichage tête haute, les informations pour le joueur)
4. Mettre en place les mécaniques de base du gameplay (déplacements et mort du joueur)
5. Créer les ennemis
6. Créer le système de bonus
7. Mettre en place les mécaniques avancées de gameplay
8. Faire le design des niveaux
9. Créer les niveaux

Les ressources du projet seront des assets gratuits et/ou produit par l’équipe.

Le budget maximal estimé du projet est de 30€ dans le cas ou certains des assets nécessaires à la finalisation du projet seraient payants

DÉCOUPAGE EN TÂCHES FONCTIONNELLES:

1. Assets
   1. Acquisition ou création des sprites du personnage du joueur
   2. Acquisition ou création des sprites des ennemis
   3. Acquisition des assets sonores et des musiques
   4. Création des animations du joueur
   5. Création des animations des ennemies
2. Menus
   1. Création de l’écran titre avec un bouton permettant de lancer le jeu et un bouton permettant de quitter le jeu
   2. Ajout d’un bouton pour accéder au menu de personnalisation des contrôles
   3. Création du menu de personnalisation des contrôles
3. ATH
   1. Création de l’overlay graphique pour le joueur contenant les informations utiles comme : le nombre de vies restantes
   2. Points de santé
   3. le nombre de points,
   4. le type d’attaque activé et toute autre information pouvant être utile au gameplay
4. Gameplay basique
   1. Création d’une plateforme ou le joueur pourra se déplacer (terrain basique)
   2. Développement des mécaniques de déplacement
   3. Développement des mécaniques de morts et de Game-Over (incluant morts par chutes, santé réduite à zéro ou autre élément pouvant mener le personnage du joueur à la mort)
   4. Mécaniques basiques d’attaque (une seule attaque pour le moment)
5. Ennemis
   1. Création d’un ennemi simple qui avance dans la direction dans laquelle il regarde
   2. Ajout des collisions avec le joueur
   3. Conception de types d’ennemis plus complexe (quel pattern de déplacement ? quel type d’attaque ?)
   4. Création des ennemis avancés
   5. Création des mécaniques d’apparition des ennemies (spawn points)
6. Gameplay Avancé
   1. Développement du système de changement d’attaques
   2. Développements des nouvelles attaques et de leurs caractéristiques
   3. Affinage des mécaniques de déplacement et ajout de nouvelles si nécessaire et/ou intéressant vis à vis de la jouabilité
   4. Mécanique de checkpoints et/ou de “Continue” pour permettre la progression du joueur même en cas de game-over
   5. Mécanique de bonus
7. Design des niveaux et création
   1. Recherches des thématiques du niveau
   2. Création d’un plan du niveau
   3. Création des background et mise en place des assets du niveau
   4. Création du terrain
   5. Mise en place des spawn points
   6. Mise en place des bonus dans le niveau
   7. Affinage du terrain et débug pour fluidifier le gameplay et jauger la difficulté
   8. Répéter autant qu’il y a de niveaux à créer