

# Game Design Document



Projet réalisé par :

Reyane REDJEM – Ingénierie du jeu vidéo

Maxime ATZA – Ingénierie du jeu vidéo

Arthur PERRET – Ingénierie du jeu vidéo

Tonatiu MONTERDE – LD

Ian HARSCOUE – LD

Anthonin IZORET – LD

Colin DUCHAMP - LD

Louis DHOISNE – I3D

Mila COUSIN – I3D

Zoé HEILPORN – I3D



# **Sommaire**

MEKAIJU _____	4
Pourquoi ce jeu ? _____	4
Unique Selling Points (USP) : _____	4
Narration _____	6
Univers : _____	6
Ambiance et thèmes abordés : _____	8
Dialogues _____	10
Exemple de directives pour le premier combat (sous la forme d'ordre de mission) : _____	10
Réflexion du pilote : _____	11
Dernier Combat : _____	12
Personnages _____	13
« Background » Pilote : _____	13
Kaijus : _____	13
Technologies _____	16
Plateformes ciblées _____	16
3D et moteur graphique _____	16
Langages et framework _____	16
Effets visuels (FX) _____	17
Gestion des données et sauvegardes _____	17
Structure des données _____	17
Gameplay _____	19
Mapping _____	19
Système de Focus sur les Parties du corps : _____	20
Description du premier combat - Nom de code : Défense _____	22
Description du deuxième combat - Nom de code : Tentacules _____	26
Description du troisième combat - Nom de code : “Onde sonore” _____	30
Description du cinquième combat - Nom de code : “Dragon” _____	41
GUI _____	45
Menus _____	46
Art & Visuels _____	47

Moodboards	47
Couleurs	48
Recherches graphiques	49
Environnement	50
Character design	51
Artwork	51
Animation	52
Audio	54
Design sonore	54
Musique	54
Liste des tâches	56
Planning détaillé	58
Marketing / Communication	59
Méthode de distribution	59
Stratégie de promotion	59
Public cible	59
Date de sortie et calendrier promotionnel	59

## **Notes :**

Le système de couleurs associé à chaque membre de notre groupe est imparfait (en tout cas pour les parties rédigées par un LD). En effet, les couleurs ne représentent justement que la personne qui l'a rédigé tandis que les décisions de Game design et de Level design ont toutes été prises en commun et sont le fruit de réflexions communes. En ce sens, il nous est impossible de retranscrire parfaitement quelle idée provient de qui car dans la grande majorité des cas, chacun a contribué pour chaque idée.

# MEKAIJU

*Type de jeu* : Fighter 3D avec des mécaniques de Rogue-like.

*Nombre de joueurs* : 1

*Public cible* : 12 ans et +

*Plateforme* : PC et Console

*Technologie* : Unity

## **Pourquoi ce jeu ?**

Grands fans du film ***Pacific Rim*** et de **jeux de combat**, on s'est questionné sur l'éventualité de combiner les deux. En effectuant quelques recherches sur le sujet, nous nous sommes rendu compte qu'il n'y avait pas beaucoup de jeux de combat entre des Kaijus et des Méchas dans le marché.

Afin de rendre notre concept plus intéressant, on y a ajouté le fait que tous les monstres qu'on combat soient des boss, donc très puissants et **durs à vaincre**. On a introduit également un aspect "**roguelike**", entraînant un système de personnalisation visuel et fonctionnel du robot au fil des combats.

L'aspect roguelike du jeu nous a également conduit vers la création d'une boucle dans l'histoire. Chaque "run" qu'on effectue dans le jeu est différente et **impacte toujours la prochaine**.

Par exemple, notre mecha de la première run pourrait apparaître en tant que boss lors de la deuxième run...

Le but de ce jeu est donc de **vaincre tous les Kaijus**.

## **Unique Selling Points (USP) :**

- Système de parties du corps du joueur et de l'ennemi endommageables et/ou destructibles, influençant le gameplay.
- 5 monstres uniques aux mécaniques distinctes et originales.
- Dimension roguelike avec un système d'évolution du mécha et de choix de capacités.
- Changement de dynamique de gameplay en fonction des capacités choisies.

- Sens de gigantisme renforcé par des effets de caméra mettant en valeur l'échelle des Kaijus et du mécha.

# **Narration**

L'idée générale de MEKAIJU est de représenter le parcours idéologique d'un pilote de Mécha embrigadé dans des idéologies violentes et militariste. Un des buts de Mékaiju est alors de créer un sentiment d'isolement pour le personnage : le pilote doit sembler être seul face à ses doutes, face à la remise en question des idéologies qui l'ont façonné.

Étant donné que la narration est secondaire dans MEKAIJU, elle doit alors être discrète. En ce sens, la narration avancera que grâce à de courts messages briefant le personnage sur ses missions. Cependant, le pilote, étant seul dans la cabine de son Mécha, se fera un plaisir de les commenter. C'est donc au travers de ces commentaires que le joueur pourra se faire une idée de l'état d'esprit du personnage. La narration se fera également par des petits bandeaux de News pendant les phases d'améliorations retranscrivant l'avis générale de la population sur les combats. Cela permettra alors d'influer sur l'état psychologique du personnage. De la même façon, les environnements seront au service de la narration car il sera possible d'y déceler des détails. Par exemple, le conflit entre protecteur et détracteur des Kaiju pourrait se traduire dans un milieu urbain par la présence de petites affiches pour la protection des Kaijus.

## **Univers :**

Issu d'un Manuel historique de la World Organization for Earth Salute (W.O.E.S.) :

Depuis plusieurs millénaires, l'humanité prospère sur la planète Terre. De tout temps et à toute les époques, l'humanité a su tirer profit de toutes les situations. Champions de l'adaptabilité, les êtres humains ont très vite dominés le reste des êtres vivants car rien ne peut résister à l'ingéniosité propre à notre espèce qui a tant évoluée. En fait, rien sur Terre ne peut menacer l'hégémonie des Hommes. Du moins, c'est ce que l'on pensait jusqu'à ce que les Kaijus émergent des océans. Ces monstres redoutables et destructeurs n'avaient que faire de la finesse de l'artisanat humains, de la beauté des créations de l'humanité et encore moins de la puissance de feu de ses meilleures armes. Mais les sociétés humaines ne se laissèrent pas faire, les conflits entre les Hommes s'arrêtèrent et toutes les nations s'unirent derrière une seule et même bannière : celle de l'Organisation Mondiale pour le Salut de la Terre (ou World Organization for Earth Salute ou encore W.O.E.S)

Les élites scientifiques et militaires de toutes les nations collaborèrent pour construire des armes capables de détruire des Kaijus. La puissance brute de ces

monstres ne pouvait pas l'emporter sur l'intelligence et la créativité propre de l'Homme. C'est ainsi que des armes d'un nouveau genre virent le jour : des robots géants, les Méchas, pilotés par le fleuron de toute l'humanité. Véritables bijoux scientifiques, les Méchas sont capables de vaincre sans difficultés n'importe quel monstre quand un pilote compétent est aux commandes.

W.O.E.S s'est vite fait une place dans la géopolitique mondiale. En effet, l'Organisation ne dépend d'aucun gouvernement mais sa confiance en l'humanité, qui est inscrite au plus profond de ses valeurs, a toujours permis de protéger indifféremment enfants, femmes, hommes de tout horizon. L'Organisation a compris les bénéfices d'une collaboration mondiale et c'est en se basant sur cela qu'elle s'est fait une place dans le cœur des populations : les pilotes comme les scientifiques derrière les Méchas sont adulés. Mais que serait le monde si tous ces hommes et ces femmes n'avaient pas dédiés leurs vies pour protéger des millions d'autres ? Beaucoup ont conscience du travail effectué par W.O.E.S et c'est ainsi que, à la suite d'un travail acharné, des territoires et des états furent placés sous le contrôle de l'Organisation, 5 ans après les premières invasions de Kaijus. Dirigés sous l'égide de la collaboration et de l'égalité entre les Hommes, ces nouvelles nations connaissaient une ère de prospérité sans égale.

Après l'élimination des premiers Kaijus, d'autres émergèrent et d'autres encore après eux. Mais grâce à W.O.E.S. les Méchas sont toujours d'une efficacité redoutable : en 5 ans de combats ininterrompus, presque aucune victime humaine n'est à déplorer. Les branches scientifiques et les courageux pilotes de cette armée mondiale y veilleraient tant que des Kaijus apparaîtraient.

L'humanité connaissait son heure de gloire : jamais avant elle n'avait pu profiter des plaisirs que la planète avait à lui offrir. L'opulence et la prospérité est devenu la marque de fabrique de cet âge grâce à la persévérance de W.O.E.S. à rendre le monde meilleur : il s'est vite avéré que les dépouilles des Kaijus sont pleines de nombreux matériaux rares. Par exemple de nombreux Kaijus sont capables de produire de l'électricité. En étudiant plus en détails les glandes à l'origine de cette capacité, W.O.E.S. Industry a réussi à exploiter ces propriétés pour fournir tout New York en énergie pendant plusieurs mois. Toutes les ressources trouvées sur les Kaijus sont de véritables bénédictions : des écailles plus dures que le plus résistant des alliages utilisés pour fabriquer des outils plus résistants ou des bâtiments incassables, de la chair pouvant nourrir des populations pendant des semaines entières, des tissus organiques à la fois résistants et souples parfois auto-régénérant et toutes sortes d'autres matériaux qui ont permis à W.O.E.S Industry d'améliorer la condition humaine. Encadrée et protégée par W.O.E.S, l'humanité peut enfin pleinement s'accomplir.

## **Ambiance et thèmes abordés :**

L'ambiance narrative de MEKAIJU peut sembler, à première vue, s'approprier les codes et les références des autres médias parlant de mécha et de Kaijus, mais les thèmes abordés sont en fait traités de façon opposée. En effet, dans le traitement médiatique des Kaijus et plus précisément lors de leur début dans la culture populaire, les Kaijus ont toujours été représenté comme des monstruosités avides de destruction. Par exemple, les premiers films de Godzilla narrent l'histoire du monstre éponyme et le décrit en tant que monstre se nourrissant de l'humanité. Si cette tendance s'est au moins un peu estompée (cf. *Godzilla vs Kong*, où les Kaijus sont autant des héros que des monstres, par exemple) il faut noter que dans l'imaginaire collectif, un Kaiju reste une créature destructrice. Un exemple notable de cela est la série de films *Pacific Rim* où les Kaijus ne sont que des outils de destruction au service d'une race extraterrestre.

MEKAIJU propose alors une esthétique initiale où les Kaijus restent des créatures monstrueuses mais elles sont, dans les faits, pacifiques, du moins tant qu'elles ne sont pas attaquées ou menacées. Le joueur quant à lui incarne un pilote fraîchement recruté, et encore embrigadé dans la propagande militariste et consumériste propre à l'organisation W.O.E.S., si bien qu'il ne se rend pas compte initialement de ce qu'il est véritablement en train de faire. En effet, pris dans les idéaux dans lesquels il a été élevé, le pilote, sous le joug de W.O.E.S, comprend au fur et à mesure du jeu que sa mission principale sous-jacente n'est plus de sauver les populations et de protéger le monde mais plutôt de récupérer des ressources rares sur les dépouilles de créatures innocentes.

MEKAIJU tente alors de conter le voyage intérieur de ce pilote qui comprends petit à petit l'entité dont il fait partie : une armée mondiale. Au fil du jeu W.O.E.S. perd son statut d'entité salvatrice et devient peu à peu aux yeux du personnage une créature avide et sans pitié.

MEKAIJU s'attaque principalement aux thèmes de l'influence insidieuse d'une propagande violente et militariste qui va de pair, dans cet univers, avec un capitalisme alors à son paroxysme. MEKAIJU vise alors à mettre en lumière les travers qu'entraînerait une telle société fondée sur la peur de la différence et la volonté d'exploiter tout ce qui peut être exploiter quitte à exterminer des espèces pacifiques pour le profit.

De plus, l'aspect cyclique du jeu tend à montrer que s'extirper d'un système en place est impossible dès lors que l'on intervient directement à son encontre : si l'idéologie prédominante est une idéologie destructrice et malfaisante alors la violence devient caractéristique d'une telle société : l'homme est asservi à son avidité et par conséquent le cycle de la violence est destiné à se reproduire. L'anonymat du



personnage principale et l'inhumanité de l'organisation, qui ne sera représentée dans le jeu qu'à travers des briefings de mission et donc sans voix ni visage, servent alors à montrer que le pilote est remplaçable : il n'a ni nom ni visage, il est seulement caractérisé par des réflexions sur ce qu'il fait, qui causeront le voyage intérieur que MEKAIJU tente de retranscrire. Cet anonymat est à la source de l'inéluctabilité de la violence car le personnage n'en n'est justement pas un, il n'est qu'une silhouette, un outil au service d'une société.

Mais tout espoir n'est pas perdu. En effet, à la fin du dernier combat le personnage principal, alors au bout de son voyage intérieur, refuse d'achever le monstre et déserte. C'est à ce moment que le pilote retrouve son identité car il a pour la première fois retrouvé son libre arbitre. C'est à dire qu'il a fait preuve de son existence en tant que personnage. Pourchassé par W.O.E.S. il sera néanmoins assassiné par le prochain pilote, joué par le joueur durant la prochaine partie. Le cycle de la violence se relance, avant d'être remis en cause par le prochain pilote.

En plus des thèmes précédemment abordés, la notion de cycle de violence est un des aspects primordiaux de MEKAIJU. En effet, au fur et à mesure des combats, les Kaijus seront de plus en plus agressifs voyant que l'adversaire qu'ils affrontent tue petit à petit les leurs. Inversement, le personnage principal est de plus en plus hésitant au fur et à mesure qu'il tue des Kaijus. Il y a donc une spirale de destruction qui se met en place : plus les Kaijus meurt plus ils tenteront de détruire ceux qui les exterminent mais plus ils font ainsi plus la cause de W.O.E.S est justifiée.

On obtient donc un parallèle intéressant entre des êtres pacifiques, les Kaijus, qui agissent de plus en plus comme des monstres, et un être agressif, le pilote, qui devient de plus en plus pacifique. Cela est notamment souligné par le fait qu'après chaque amélioration, le mécha devient de plus en plus organique. En effet, chaque amélioration altère à la fois le gameplay du mécha mais affecte aussi son apparence. Par exemple, un Kaiju à tentacule donnerait une amélioration au mécha qui lui permettrait de pouvoir agripper ses cibles avec des tentacules, mais ces tentacules sembleraient directement issus du Kaiju lui-même, comme si l'amélioration avait consisté à greffer des tentacules directement au mécha. Ainsi, le mécha devient de plus en plus organique au fur et à mesure qu'il s'améliore. Plus le joueur évolue son mécha, plus il tend à ressembler aux Kaijus qu'il affrontera par la suite. De la même façon, plus le mécha s'éloigne de sa froideur apathique et de son aspect d'arme, plus il se rapproche de l'apparence d'une créature pacifique : il prend peu à peu l'apparence d'un Kaiju.

# **Dialogues**

Toute la narration de MEKAJU se fait grâce par des commentaires du pilote sur les directives qu'il reçoit de ses supérieurs de W.O.E.S. Ainsi, au début des combats le pilote réagit alors aux directives qui lui sont transmis. À la fin de chaque combat, durant les phases d'amélioration, le pilote peut discuter avec un opérateur de W.O.E.S. C'est donc dans ces passages que le voyage intérieur du pilote avancera.

## ***Exemple de directives pour le premier combat (sous la forme d'ordre de mission) :***

### **Opération Primordiale « élimination du Kaiju « Défense » »**

#### **Objectifs généraux :**

Élimination du Kaiju désigné par le nom de code « Défense ». Récupération des matières premières sur « Défense » et minimisation des dommages au patrimoine.

#### **Détails de la cible :**

**Cible :** "Défense" : Monstre de type Kaiju de la vague 231

#### **Capacités observées :**

- Défenses rétractables
- Charge
- Manipulation d'objet lourd avec sa trompe

**Localisation :** Arizona, à proximité du Grand Canyon national park

#### **Ordres de Mission :**

**Date de départ :** Dès que possible.

**Date de retour :** Mission terminée.

#### **Objectifs premiers :**

- **Élimination de la cible :**

L'élimination de la cible est prioritaire. Danger de destruction massive par "défense".

Interdiction de rendre inexploitable les éléments suivants :

Structure osseuse, colonne vertébrale et yeux.

- **Récupération des matières premières :**

Les parties suscitées devront être récupérées et transmis aux laboratoires de W.O.E.S. Industry.

**Objectifs secondaires :**

- Minimiser les dommages sur le patrimoine mondial.
- Minimiser les pertes humaines civiles. Ne doit pas rentrer en conflit avec l'éradication de la créature et la collecte des ressources.

**Matériel et assistance :**

Mobilisation d'une unité Mécha de type Aegis équipé d'un blaster modèle Conqueror et d'une lame de Carbyne. Le pilote est autorisé à se servir de toute la puissance de feu de ses armements (*Validation selon le Protocole de réglementation des armes de guerres et de destruction massive*).

Pas d'assistance militaire supplémentaire à disposition.

Assistance prévue pour la collecte des ressources.

**Notes Complémentaires :**

Les dommages collatéraux acceptables dans le cadre de l'opération :

- Structures civiles non prioritaires
- Pertes civiles raisonnables
- Dégradation minime du patrimoine (Grand Canyon)

Vu et approuvé par la direction générale de W.O.E.S Military. Rédigé en accord avec les protocoles de Défense de la terre paraphés par les représentants des 193 nations de l'ONU.

***Réflexion du pilote :***

Lors du premier combat le pilotes est amener réveiller le kaiju qui dormais mais pour une première mission il se contente simplement de suivre les indicatives données par W.O.E.S.

Lors de son 2ème combat il remarque que le kaiju n'est pas agressif, le pilote le remarque un bateau qui n'a pas l'air au courant de la présence du kaiju mais s'éloigne quand le mécha arrive. S'en suis l'appel avec W.O.E.S qui lui dit d'attaquer immédiatement le kaiju.

Ensuite le pilote part perplexe affronter le 3ème Kaiju qu'il trouvera en train de dormir posé sur une montagne. Le pilote doute mais continue le combat lorsqu'il voit la destruction dont est capable le kaiju.

Enfin il arrive aux singe-félins, qui sont en train de jouer ensemble. Le pilote ne croit quasi plus en l'idéologie imposée par W.O.E.S mais n'est pas encore libre de l'endoctrinement dont il est victime, mais il n'en peut plus de tous ces combats qu'il considère inutiles et insensé. Il commence à se questionner sur pourquoi il doit les tuer et pourquoi W.O.E.S récupèrent les corps des kaiju.

### ***Dernier Combat :***

Le dernier combat se termine quand le joueur tue le dernier Kaiju. Mais le joueur remarque que le kaiju n'était pas seul. En effet, après avoir achevé sa dernière mission, le pilote peut observer des kaiju minuscules s'approcher de la dépouille de ce qui devait être un de leur parent. W.O.E.S. y voit une opportunité de récupérer plus de ressources mais c'en est trop pour le pilote qui refuse et décide de s'enfuir hors de l'emprise de l'organisation qui l'a tourmenté. La partie s'achève alors quand le pilote fuyant en mécha vers le lieu de son premier crime, il repart vers l'Arizona, vers un endroit proche du grand canyon.

Si le joueur relance une partie, son nouveau pilote ira combattre en premier une silhouette qui devrait lui être familière : son premier adversaire sera le pilote déserteur qu'il incarnait la partie d'avant.

# **Personnages**

## **« Background » Pilote :**

Pour accorder l'idée du personnage avec les thèmes de MEKAIJU, il est nécessaire que le joueur incarne un pilote anonyme. En effet, le fait que le personnage que le joueur incarne est mis au service des thèmes narratifs de l'histoire. En ce sens, le seul aspect de caractérisation important chez ce personnage est son aspect psychologique. Cependant, il doit ressembler à tout le monde ou en tout cas il pourrait être n'importe qui. Initialement, le personnage est donc complètement embrigadé dans l'idéologie de W.O.E.S.

## **Voici donc à quoi ressemblerait l'état psychologique initial du pilote :**

Protéger et servir, voilà des idéaux auquel un pilote de mécha se doit de s'accrocher. Cela, il le savait car ses supérieurs n'avaient pas cessé de lui rappeler durant toute sa formation. Il n'arrivait pas à se rendre compte que tout cela arrivait à terme. Après tout, Il avait grandi en regardant des héros pilotés des géants métalliques et se dire qu'aujourd'hui, demain et tous les jours qui suivent, les regards du monde entier seront tous tournés vers lui, faisait parcourir tout le long de son échine un frisson insoutenable. Il n'était pas effrayé, d'ailleurs un pilote de Mécha ne connaissait pas la peur, mais plutôt excité à l'idée de pouvoir enfin mettre en pratique les années de théorie et de cours de pilotage qu'il avait dû suivre. Il attendait avec impatience que les monstres osent à nouveau sortir une nouvelle fois des abysses dont ils sont issus car il savait qu'il serait le premier envoyé au front, après tout il devait encore faire ses preuves. Il n'avait jamais vu de ses propres yeux des Kaijus mais il les avait tellement étudiés que n'avait l'idée de les affronter ne l'effrayait pas. Cependant, il se surprenait parfois à ressentir de l'appréhension, après tout il risquerait sa vie au front, mais il se rassurait toujours assez vite : quoi de plus glorieux que de mourir en héros pour protéger des centaines voire des milliers de personnes ? Il était un pilote de Mécha, le bras armé de W.O.E.S. au service de l'humanité, un bouclier solide dont l'organisation se sert pour protéger le monde et, dans un sens, cela lui convenait parfaitement. En tout cas, c'est ce qu'il se disait quand il rêvait de combat épique et de mort glorieuse.

## **Kaijus :**

Mekaiju met en scène 5 kaijus uniques. S'ils ne sont pas suffisamment représentés dans le jeu pour qu'on puisse leur accorder pleinement un caractère, il est cependant possible d'observer des traits de personnalité propre à chaque Kaijus. Ainsi, voici la liste des Kaijus prévus dans le jeu et un bref résumé de leur "personnalité" :

Nom de code du/des Kaijus	Description	Localisation/ type d'environnement
“Défense”	“Défense” est une créature massive et plutôt pacifique. Il ne répond donc à l'agression que quand il n'a pas d'autre choix. Facilement énervable, “défense” peut être considéré comme plutôt susceptible. Cependant, sa colère est loin d'être la plus destructrice. En effet, de la liste, il est le seul à ne pas posséder de capacité qui semble surnaturel. Au combat, “Défense” utilise ses défenses rétractables pour blesser ses ennemis.	Paysage aride et rocheux. Ce premier combat à lieu en Arizona dans la zone du Grand Canyon national park.
“Tentacule”	“Tentacule” est un Kaiju qui préfère les milieux aquatiques. Il s'est donc réfugié dans un cenote au large des côtes du Belize. Inspiré des pieuvres, “Tentacule” est assez peureux mais plutôt intelligent. Si lui aussi préfère la fuite à l'affrontement, “Tentacule” est prêt à se battre pour défendre son territoire, dans le cas présent, le cenote.	Vers Belize dans les caraïbes. Le lieu du combat est inspiré du cenote nommé le Grand Trou bleu de Belize. Il s'agit d'une grotte sous-marine où “Tentacule” a trouvé refuge.
“Onde sonore”	“Onde sonore” est de nature curieuse au prix d'une forme d'imprudence. Il semble en permanence intrigué par ce qu'il ne connaît pas. Assez sociable, “Onde sonore” tentera toujours d'interagir avec les créatures qui l'approche. C'est aussi pourquoi il n'attaque jamais sans s'être fait un avis sur son adversaire.	“Onde sonore” s'est installé sur un petit plateau enneigé en haut d'une montagne.
“Triplé”	Le nom “Triplé” décrit un groupe de trois Kaijus de petite taille qui ne se quittent apparemment jamais. Agiles mais gracieux, ils possèdent à la fois des attributs de singe et de félin. Plus qu'intrépide ils semblent malicieux et parfois un peu sournois. Généralement peu agressif, ils seront portés par la colère dans leur combat contre le joueur quand ils verront ce dernier arborer les parties des autres Kaijus.	Quelque part autour de Rio de Janeiro.
“Dragon”	“Dragon” est un kaiju agile et vif qui ressemble à un lézard capable de cracher du feu. Parent d'une portée de petit kaiju, “Dragon” est protecteur et peut se montrer agressif si la créature approchant	Dans le nord du Mexique à Sonora. Dans un environnement aride et désertique.

	de la tanière de “Dragon” peut constituer une menace. C'est pourquoi “Dragon” attaquera directement le joueur si ce dernier s'approche trop près.	
--	---	--

# Technologies

## **Plateformes ciblées**

Le jeu est initialement développé pour **PC**, avec une compatibilité manette fortement mise en avant pour offrir une expérience de jeu fluide et intuitive. Bien que la version PC soit prioritaire, le projet prend en compte les spécificités d'un potentiel **portage vers consoles** (comme PlayStation ou Xbox). Ce portage serait facilité par le fait que le jeu utilise des technologies multi-plateformes comme Unity, permettant une transition efficace vers d'autres appareils.

## **3D et moteur graphique**

Le jeu sera en **3D**, offrant un univers visuellement riche et stylisé. Nous avons opté pour une esthétique **cartoon**, avec des personnages et des environnements colorés et exagérés. Ce style graphique a influencé le choix du moteur de jeu. Après une analyse comparative, **Unity** a été sélectionné en raison de sa flexibilité pour les jeux en 3D et de sa capacité à gérer des styles graphiques variés sans compromettre les performances. Unity permet également une grande facilité d'intégration des assets, des shaders et des effets visuels, ce qui en fait un choix idéal pour notre vision.

**Godot** a été écarté car bien qu'il soit excellent pour les jeux en 2D, il ne correspondait pas aussi bien à nos besoins pour un jeu 3D avec une esthétique aussi poussée. **Unreal Engine** a été également considéré, mais son rendu graphique, souvent trop réaliste, ne collait pas à l'esthétique cartoon légère que nous recherchions.

De plus, Unity propose une large communauté de développeurs et de plugins qui facilitent le développement, notamment dans l'intégration d'éléments spécifiques comme les effets visuels.

## **Langages et framework**

Le jeu sera principalement développé en **C#**, le langage de prédilection pour les jeux Unity, connu pour sa simplicité et sa puissance. C# offre une forte intégration avec l'écosystème Unity, permettant une gestion fluide des scripts, des interactions, et des mécaniques de jeu complexes. L'usage de **.NET Framework** sous-jacent permet également de bénéficier de bibliothèques et d'outils complémentaires pour améliorer l'optimisation et la structure du code.

Pour les **frameworks et bibliothèques complémentaires**, nous n'avons pas encore finalisé de choix spécifiques. Toutefois, nous envisageons d'utiliser certains outils pour gérer l'optimisation des performances.



## **Effets visuels (FX)**

Les **effets visuels** jouent un rôle crucial dans le rendu esthétique de notre jeu. Nous prévoyons d'utiliser des effets **cartoonisés** et exagérés pour amplifier l'action et renforcer l'immersion du joueur. **Unity Particle System** sera la solution principale pour créer des effets tels que des explosions stylisées, des flammes colorées, des nuages de poussière, et d'autres effets spectaculaires qui donneront une impression visuelle marquante. Grâce aux capacités de personnalisation de ce système, nous pourrons ajuster les effets en fonction des actions du joueur et des événements dynamiques du jeu, ajoutant une couche d'interactivité visuelle.

Les **effets post-processing** seront également utilisés pour renforcer l'esthétique globale, avec des options comme des flous, des lueurs ou des effets de distorsion lorsque le joueur déclenche des actions spécifiques ou des événements dans le jeu.

## **Gestion des données et sauvegardes**

Pour la gestion des **données de sauvegarde**, nous avons opté pour une solution simple et efficace basée sur des fichiers **JSON**. Ce format offre une grande lisibilité et une facilité d'édition, tout en étant suffisamment léger pour ne pas alourdir les performances du jeu. Les fichiers JSON permettront de stocker des informations telles que la progression du joueur, les améliorations récupérées, les potentielles configurations de personnalisation du robot, et d'autres données essentielles.

L'utilisation de fichiers JSON présente plusieurs avantages :

- **Portabilité** : Les fichiers peuvent être facilement transférés d'une plateforme à une autre, simplifiant la gestion des données lors du portage sur console.
- **Modularité** : Il est possible de modifier ou d'étendre les informations stockées au fil des mises à jour du jeu.
- **Facilité d'intégration** : JSON est nativement supporté dans Unity, ce qui réduit la complexité de son implémentation.

Nous n'avons pas jugé nécessaire d'utiliser un **SGBD** (Système de Gestion de Base de Données) complexe, car le format JSON suffit pour la taille et la nature des données que nous devons manipuler.

## **Structure des données**

La structure des données suivra principalement un modèle basé sur des fichiers **JSON**, avec une organisation hiérarchique et modulaire des données. Chaque fichier contiendra des informations relatives aux sauvegardes du joueur, aux configurations du robot et à d'autres aspects personnalisables du jeu. Les données seront organisées sous

forme de paires **clé/valeur**, facilitant la gestion des sauvegardes et permettant une lecture et écriture rapide.

Nous avons également prévu des mécanismes de validation des données pour éviter les erreurs lors du chargement ou de la modification des fichiers JSON, garantissant ainsi l'intégrité des données de jeu.

# Gameplay

## Mapping



**Caméra (3ème personne)** - Le joueur peut orienter sa caméra en utilisant son stick droit.

**Verrouillage** - Le joueur peut utiliser le verrouillage en cliquant sur son stick droit et ainsi orienter automatiquement la caméra sur un point précis qui correspond à une partie du monstre qu'il affronte. Le joueur peut aussi cliquer à nouveau sur son stick droit afin de reprendre le contrôle de sa caméra.

**Changer de cible** - LB et RB (petites gâchettes) permettent au joueur de changer la cible du verrouillage en passant à la cible la plus proche et située soit à gauche (LB) soit à droite (RB) de la cible déjà verrouillée. Si la caméra n'est verrouillée sur aucune cible, alors cette action centrera la caméra sur la cible la plus proche du centre de la caméra, et cela sans la verrouiller.

**Se déplacer** - Le joueur se déplace avec son stick gauche et peut aller en avant, en arrière, à gauche et à droite par rapport à la direction dans laquelle sa caméra est tournée.

**Orientation des actions** - Le joueur peut décider d'orienter certaines actions comme le blocage ou certaines de ses attaques, il s'agit généralement d'actions ou de postures pendant lesquelles il ne peut pas se déplacer.

**Main Principale** - Le joueur peut décider d'utiliser l'arme associée à sa main droite, les effets sont généralement plus forts mais plus lents avec cette main.

**Main Secondaire** - Le joueur peut décider d'utiliser l'arme associée à sa main gauche, les effets sont généralement moins forts mais plus rapides avec cette main.

**Bloquer** - Lorsque le joueur bloque, il ne peut plus se déplacer mais peut orienter sa garde avec son stick afin de bloquer les attaques. Un blocage est réussi si la garde est dirigée vers l'attaque qui lui parvient.

**Dash** - Si le joueur n'est pas en train d'effectuer une action outre que le simple déplacement, alors il peut se propulser dans la direction où son stick est orienté.

**Capacité Tête** - La capacité de tête est une action spéciale permettant au joueur d'effectuer une attaque variant selon le module équipé sur sa tête.

**Capacité Cœur** - La capacité de cœur est une action spéciale effectuée avec le torse du joueur. Cette action changera en fonction du module équipé sur son torse.

**Suivi de la mission** - Le joueur peut consulter sa progression dans le niveau ainsi que l'équipement qu'il a déjà pu récupérer et équiper.

**Menu Pause** - Le joueur peut naturellement mettre le jeu sur pause et avoir accès à divers menus.

### ***Système de Focus sur les Parties du corps :***

Attaquer certaines parties du corps d'un Kaiju en particulier provoquera différents effets. Chaque partie du corps possède un état de dégradation divisé en quatre états : Fonctionnelle, endommagée, gravement blessée et détruite. Un membre fonctionnel est un membre qui possède strictement plus de 50% de ses points de vie. Un membre endommagé est un membre qui possède entre 26% et 50% de ses points de vie. Un membre gravement blessé est un membre qui a entre 1% et 25% de ses points de vie. Enfin un membre détruit est un membre à qui il ne reste plus de point de vie, il est alors inutilisable.

Attaquer le Kaiju sur certaine partie du corps inflige donc des dégâts à cette partie mais aussi à la barre de vie du Kaiju car la barre de vie du Kaiju est en fait la somme des barres de vie de ses membres.

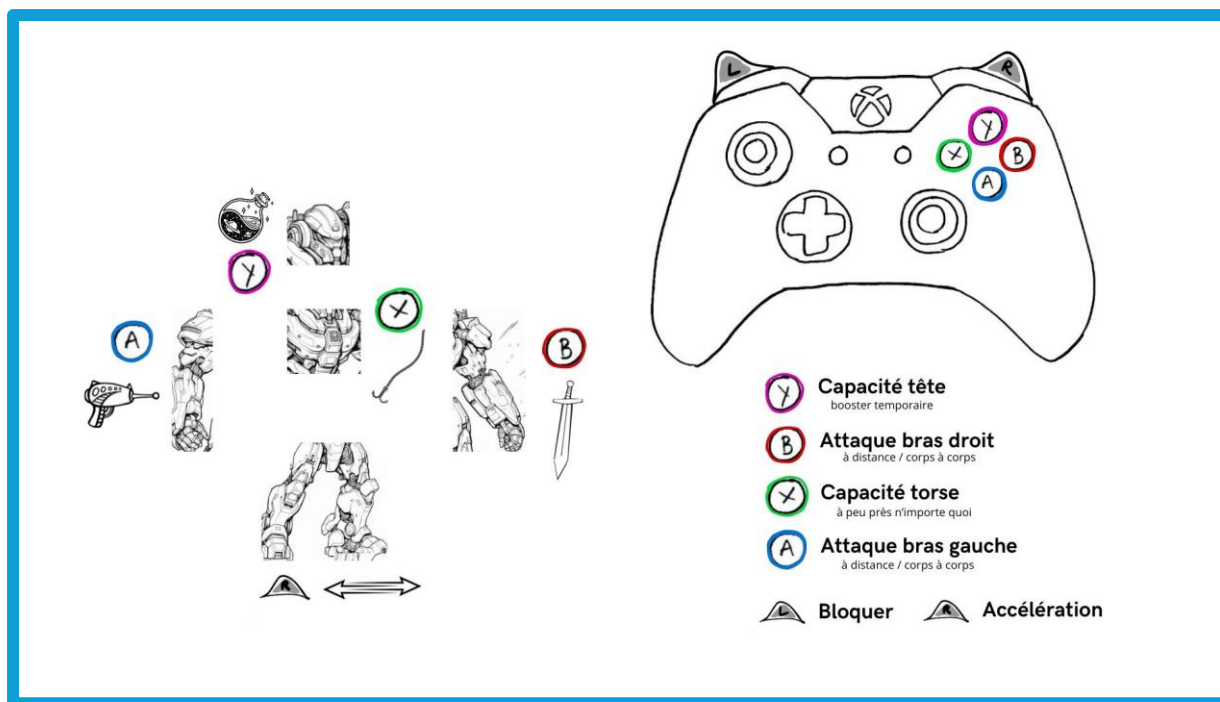


Schéma fait par Tonatiu

## **Équipement de base du Mecha :**

Au début de la partie le Mécha ne possède que trois modules sur les cinq emplacements disponibles :

Son bras gauche est armé d'un blaster qui fait des dégâts à distance. Les tirs de cette arme sont autoguidés, ainsi le joueur n'a pas besoin de viser pour toucher sa cible. Le blaster inflige des dégâts légers aux ennemis touchés par ses tirs.

L'arme initiale du bras droit est une lame. La lame inflige des dégâts modérés et se base sur un combo de coups.

Les jambes du Mecha sont équipées de propulseur qui permettent au joueur de se lancer dans une direction précise pour éviter des coups.

Par défaut, les emplacements au niveau de la tête et du torse sont vides. C'est au joueur de les remplir au cours de sa partie.

Si le joueur bat un Kaiju, il obtient une nouvelle capacité pour étoffer son répertoire d'attaques.

Le jeu se fini sur un combat contre un boss final difficile. Besoin/incitation à utiliser les capacités collectées pendant le jeu.

## ***Description du premier combat - Nom de code : Défense***

### **Description de “défense” :**

Le premier Kaiju possède des grandes défenses rétractibles qu’il utilise pendant l’entièreté du combat. Son apparence, bien que monstrueuse, n’est pas vraiment intimidante et il ne semble pas vraiment agressif, quand le joueur arrive le Kaiju dors paisiblement par exemple.



Concept Kaiju 1 par Zoé

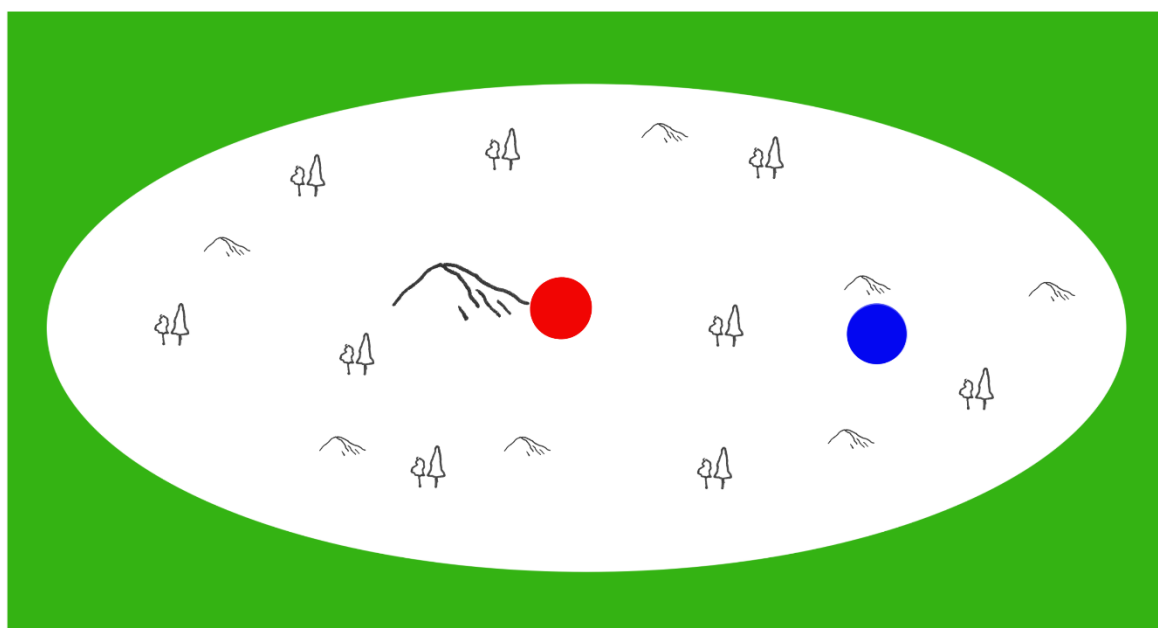
### **Cinématique d’arrivée du Mecha :**

Le Mecha est largué d’un hélicoptère à proximité de l’arène. Avant d’atterrir, le Mecha plane légèrement grâce aux réacteurs présent dans ses jambes. Le Mecha détecte le Kaiju grâce à son ordinateur de bord. En s’approchant le joueur peut voir que le Kaiju dors tranquillement. Il est alors conseillé au personnage de l’attaquer par surprise par ses supérieurs. Une fois que le joueur attaque le mécha, ce dernier se réveille et fait grossir ses défenses pour se préparer au combat

### **Arène prévisionnelle :**

L’arène prévoit des obstacles avec lesquels le joueur peut interagir : les rochers énormes qui offrent des protections au joueur et des cailloux plus petits et autres

obstacles mineurs qui seront récupérés par le Kaiju pour les lancer sur le joueur. Les bordures seraient délimitées par les bords d'un canyon.



Obstacles



Forêt/decors



Mécha



Rocher



Kaiju

Réalisé par Colin

## Déroulement du combat :

### Phase 1 :

Pendant la première phase, "Défense" paraît hésitant et se concentre sur la défensive, laissant parfois au joueur le temps de se mettre à distance. Au fur et à mesure de la première phase, "Défense" aura de plus en plus tendance à passer à l'offensive car il comprend que son adversaire n'abandonnera pas le combat.

Durant la première phase le boss a accès à deux attaques différentes qu'il utilise en fonction de sa distance avec le joueur.

Si le joueur est proche, le Kaiju utilise ses défenses pour attaquer le Mécha.

**Coup de défense :**

Le kaiju attaque avec ses défenses sur des balayages horizontaux ou verticaux. Les coups se bloquent en orientant sa garde dans la direction du coup. Par exemple, un balayage horizontal se pare en orientant sa garde vers la direction du coup. Chaque coup de défense inflige des **dégâts modérés** au Mécha.

Si le joueur est loin du Kaiju, le kaiju tente de **Charger** le joueur pour le renverser.

#### **Charge :**

Le kaiju se prépare une charge qui sera indiqué au joueur par le fait que le monstre s'arrête et frappe le sol de ses pattes tout en concentrant son attention sur le joueur. Puis, après quelques secondes, il fonce vers le joueur et tente de le percuter ce qui inflige des dégâts lourds au joueur s'il ne réussit pas à esquiver l'attaque. En revanche si le joueur arrive à éviter le coup, le Kaiju prend du temps pour s'arrêter ce qui donne au joueur une fenêtre pour lui infliger des dégâts sans prendre de risque.

### **Mini jeux transitifs :**

Quand "Défense" arrive à 50% de ses points de vie, une petite cinématique se lance le kaiju fonce vers le joueur et ce dernier reçoit pour instruction de l'arrêter. Le joueur doit alors appuyer le plus rapidement possible sur une touche d'attaque en quelques secondes. S'il arrive à dépasser un palier, le mécha projette le kaiju au loin vers des rochers, dans le cas contraire le Mécha est projeté et subit des dégâts modérés. Puis la deuxième phase se lance.

### **Phase 2 :**

Durant la deuxième phase, "Défense" comprend qu'il doit soit tuer soit être tuer. Il rentre alors dans une sorte de rage, qui doit être identifiable par le joueur, et est donc beaucoup plus offensif. Par exemple, il ne laissera plus le temps au joueur de prendre de la distance ou de se cacher derrière les rochers. "Défense" tentera le plus souvent possible d'être au corps à corps du joueur pour ne pas le laisser respirer.

Dans la mesure où le Kaiju possède encore les parties du corps associées à chaque attaque dans des états fonctionnels, il utilise encore **Coup de défense** et **Charge**. Cependant, il ajoute également l'attaque **Projection** à son répertoire.

**Projection :** Le kaiju se précipite sur des rochers et tente de les lancer sur le joueur. Les rochers ont une trajectoire en cloche. L'endroit où ils vont atterrir est indiqué par leurs ombres qui se démarquent de plus en plus quand le rocher se rapproche du sol. Si le



joueur se prend un rocher il sera immobilisé un court instant et il subit des **dégâts modérés**. Les rochers ne peuvent pas être bloqués avec la garde.

Le kaiju essaiera régulièrement de combiner **Projection** et **Charge** en fonçant sur le joueur pendant que ce dernier tente d’esquiver les rochers.

Le combat se termine lorsque le Kaiju ou le joueur n’a plus de point de vie.

**Focus partie du corps de “Défense” :**

	Fonctionnelle	Endommagée	Gravement blessée	Détruite
Pattes	Aucun effet	<b>Charge</b> inflige moins de dégât	<b>Charge</b> est plus lente	Pour chaque patte détruite “Défense” est ralenti. S’il lui reste moins de 3 pattes, impossible d’utiliser <b>Charge</b>
Trompe	Aucun effet	<b>Projection</b> a moins de portée	<b>Projection</b> est plus lente	Impossible d’utiliser <b>Projection</b>
Défense	Aucun effet	<b>Coup de Défense</b> inflige moins de dégât	<b>Coup de défense</b> est plus lent	Impossible d’utiliser <b>Coup de Défense</b>
Tête	Taper cette partie du corps inflige des dégâts supplémentaires	Taper cette partie du corps inflige des dégâts supplémentaires	Taper cette partie du corps inflige des dégâts supplémentaires	Taper cette partie du corps inflige des dégâts supplémentaires

### Capacité Récupérable à la fin du combat :

Partie du corps associée	Description de l'amélioration
Bras 1	<b><u>Lance en défense du Kaiju :</u></b> L'avant-bras du mécha est remplacé par une longue lance taillée dans les défenses de "Défense". En restant appuyé sur le bouton d'attaque correspondant, le mécha peut charger un coup qui le projettera vers l'avant.
Bras 2	<b><u>Canon à écharde de défense :</u></b> L'avant-bras du mécha est remplacé par un canon qui permet de tirer une salve de morceau de défense en cône devant lui. Ces balles infligent un saignement à leur cible.
Jambes	<b><u>Propulseur v2 type "Charge" :</u></b> Lors d'un Dash, des compartiments au niveau des jambes s'ouvrent et laissent sortir un bouclier en défense. Si un Kaiju est pris dans la charge, il est emporté et plaqué contre le sol, lui infligeant des dégâts et le renversant. S'il y a un mur à proximité, le mécha l'envoie s'écraser contre le mur à la place en augmentant les dégâts.
Torse	<b><u>Plastron Piquant :</u></b> Le torse du mécha a été recouvert de petit morceau de défense. Si le mécha prend une attaque il renvoie des dégâts à son attaquant.
Tête	<b><u>Module d'amélioration type rage :</u></b> Le mécha augmente sa vitesse d'attaque pendant quelques secondes

### ***Description du deuxième combat - Nom de code : Tentacules***

#### **Scène précombat :**

Le joueur est largué depuis le ciel par un hélicoptère, dans des eaux peu profondes, à proximité du Kaiju.

#### **Zone de combat :**

La zone de combat est divisée en deux zones : une zone circulaire intérieure de faible rayon, les eaux profondes, dans lesquelles le kaiju peut se déplacer librement, et une zone extérieure de rayon plus important, les eaux peu profondes, dans lesquelles c'est le joueur qui peut se déplacer.



*Représentation schématique de l'arène. Réaliser par Colin*

L'idée est que le joueur va tourner autour de la zone dans laquelle le kaiju est logé pour le blesser et esquiver ses attaques. Le rayon de la zone des eaux peu profondes est assez large pour que le joueur puisse esquiver en reculant.

## **Déroulement du combat :**

### **Phase 1 :**

Le Kaiju n°2 possède différentes attaques, qu'il lance de façon semi-aléatoire en fonction de la position du joueur :

#### **Coup de tentacule :**

- Caractéristiques : Attaque à faible portée, à dégâts modérés, mais qui sort assez rapidement. Lancée fréquemment quand le joueur est proche du boss.

- Description : L'attaque est une succession rapide de 4 coups de tentacules.

#### **Attirance :**

- Caractéristiques : Attaque à moyenne portée, à faible dégâts, mais qui permet éventuellement au boss de lancer une autre attaque plus puissante. Lancée rarement quand le joueur est proche, souvent quand il est loin.
- Description : Tracte le joueur vers le monstre pendant une certaine durée. Pendant l'attirance, le joueur subit des dégâts continus, car le monstre le serre de plus en plus fort. Il peut mash la touche de dash pour tenter de se libérer. S'il ne se libère pas avant d'arriver au corps à corps du monstre, le monstre utilise son attaque Coup de Boule.

#### **Coup de Boule :**

- Caractéristiques : Attaque à faible portée, à dégâts élevés, qui sort lentement. Utilisée rarement si le joueur est proche du boss, mais est toujours utilisée après Attirance si le joueur ne s'est pas libéré.
- Description : Coup de tête violent, suivi par un crachat d'encre. Si le joueur est touché par l'encre, il est ralenti pendant un temps.

### **Mini-Jeu Transitif :**

Ce mini-jeu se lance lorsque le joueur arrive à descendre la première barre de vie du boss à 0.

Une cinématique se lance alors, dans laquelle le joueur attrape les tentacules du monstre pour tenter de le tirer hors de son trou pour l'affaiblir.

Lors de la cinématique, des directions apparaissent à l'écran : le joueur doit input les mêmes directions avec le stick directionnel pour réussir le mini-jeu.

### **Phase 2 :**

Le joueur a réussi à faire sortir le monstre du trou et le combat en eaux peu profondes. Le comportement du Kaiju est différent : il est plus agressif, et tente de se rapprocher du joueur pour le frapper au corps à corps. Ses attaques sont légèrement modifiées :

**Coup de Tentacule :** Pas de modifications

**Attirance** : est remplacée par **Emprisonnement** : attaque à courte portée et à dégâts modérés, qui part plus rapidement qu'**Attirance** : le Kaiju emprisonne le joueur dans ses tentacules pendant quelques secondes. Le joueur doit mash la touche de dash pour se libérer, sous peine de se faire enchaîner avec l'attaque **Coup de boule**

**Coup de Boule** : Pas de modifications

**Barrière de tentacules** : le Kaiju attaque partout autour de lui et tente de faire tomber le joueur avec des dégâts modérés => Garde de basse

### **Effets suivant l'affaiblissement/la destruction d'une partie du corps du boss :**

	Endommagée	Détruite
Tentacules	<b>Coup de Tentacules</b> inflige moins de dégâts.	Pour chaque tentacule détruit, l'attaque coup de tentacule frappe avec un tentacule de moins.
Corps	Le Kaiju bouge et frappe plus lentement.	Impossible à détruire
Tête	Le Kaiju subit plus de dégâts.	Impossible à détruire

### **Capacités récupérables :**

Partie du corps	Amélioration associée
Bras 1	<b>Fouet tentacule</b> : L'avant-bras du mécha est remplacé par un fouet créé avec les tentacules du Kaiju. Si le joueur maintient le bouton d'attaque après avoir frappé sa cible, il peut l'enserrer dans le fouet et l'immobiliser pendant un court instant.
Bras 2	<b>Jet d'encre</b> : Remplace l'avant-bras du mécha par un canon qui tire de l'encre ralentissant les ennemis touchés.
Jambes	<b>Grappin tentacule</b> :

	Le mecha envoie un tentacule qui s'agrippe à sa cible avant de tracter le mecha vers l'ennemi agrippé. Le mecha donne ensuite un violent coup de pied dans sa cible ce qui détache le grappin et donne l'opportunité de réaliser un combo.
Torse	<b>Renforcement symbiotique :</b> Renforce le corps du mécha avec des parties du corps du Kaiju, ce qui augmente sa vie max.
Tête	<b>Nuage d'encre :</b> Le mécha crée un nuage d'encre autour de lui pendant un court instant : le kaiju a plus de mal à le cibler, ses attaques seront moins précises tant que le nuage est actif.

### ***Description du troisième combat - Nom de code : “Onde sonore”***

#### **Description du Kaiju:**

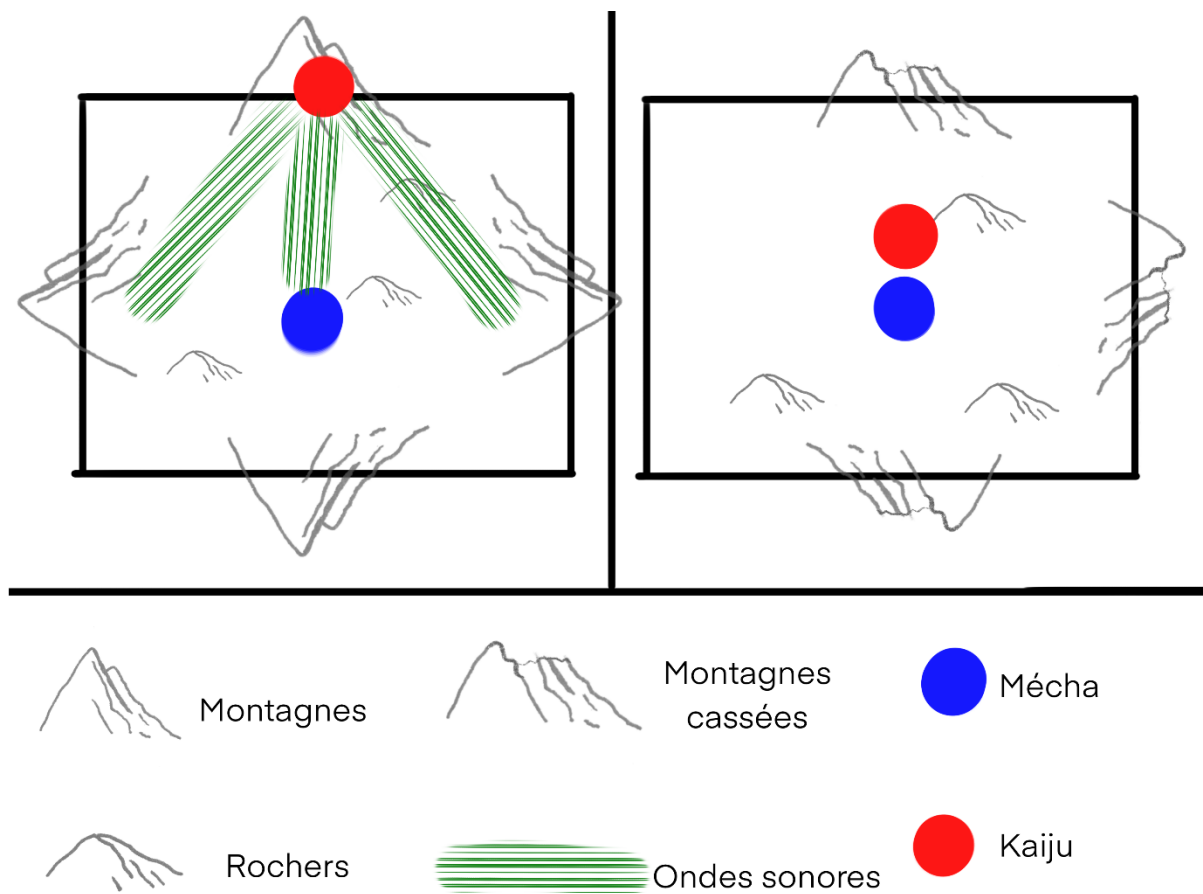
Le kaiju “Onde Sonore” est un kaiju capable de voler et de projeter de dangereuses ondes sonores. “Onde sonore” possède également une queue puissante probablement capable d'infliger de gros dégâts si le joueur la prend de plein fouet. “Onde sonore” est pour l'instant le Kaiju le plus petit que le joueur rencontre. Situé dans un paysage montagneux, “onde sonore” a trouvé refuge sur un petit plateau entouré de pic rocheux ce qui forme une arène recouverte de neige.

#### **Cinématique d'arrivée du mécha :**

Le mécha a été largué un peu à distance de l'arène. La cinématique représente donc l'arrivée du mécha dans l'arène. Au loin, on peut voir le Kaiju voler. Le mécha rejoint alors l'intérieur de l'arène en grimpant au-dessus des rochers qui servent de murs. Une fois que le mécha a réussi à rentrer à l'intérieur de l'arène le monstre atterrit et semble curieux de voir quelle est la créature qui s'approche de son repère. Le combat se lance alors quand le joueur attaque le monstre.

#### **Arène Prévisionnelle :**

L'arène de ce kaiju est constitué de quelques rochers et est majoritairement plate. Initialement assez grande, elle rétrécira pendant la phase à cause des attaques du Kaiju. Sur chaque côté de l'arène, une petite plateforme qui servira de perchoir à “onde sonore” est installé. “Onde sonore” utilise les plateformes pour lancer ses attaques pendant toute la première phase. Elles seront détruites lors de la deuxième phase en même temps que l'arène s'effondre sur elle-même.



Réalisé par Colin

## **Déroulement du combat :**

### **Phase 1 :**

Pendant la première Phase, “onde sonore” se placera aléatoirement sur une de ses quatre bases en volant. Une fois positionné, il lancera une de ses attaques depuis sa nouvelle position.

Pendant la première phase, “onde sonore” possède trois attaques différentes :

### **Combo Sonore :**

“Onde sonore” lance une vague d’ondes sonores (blocable avec une garde moyenne) capable d’immobiliser le joueur en lui infligeant des dégâts légers depuis un de ses perchoir. Suivant de près les ondes sonores, le kaiju fonce vers le joueur, s’écrase sur le sol et effectue une attaque circulaire avec sa queue infligeant des dégâts modérés (blocable avec une garde basse). Le Kaiju reste au sol pour une courte durée avant de

retourner dans une de ses bases, ce qui laisse au joueur le temps de lui infliger des dégâts.

**Combo sonore** inflige des dégâts lourds si le joueur est touché par les deux parties de l'attaque.

### **Séisme :**

Le Kaiju se lance avec force dans l'arène et dirige ses ondes sonores vers le sol qui feront s'élever successivement 3 zones carrées du sol que le joueur devra esquiver afin d'accéder au Kaiju (qui restera à terre pour une durée définie) afin de pouvoir lui faire des dégâts. Chaque zone de **Séisme** inflige des dégâts modérés si le joueur se trouve sur une de ces zones. L'arène reprend ensuite sa configuration initiale après que le Kaiju a fini d'utiliser **Séisme**.

**Séisme** ne peut pas être bloquer avec la garde et ne peut être qu'esquiver.

### **Sons aléatoires :**

"Onde sonore" se met au centre de l'arène et tourne sur lui-même. Il utilise sa queue pour garder le joueur à distance en tapant tout autour de lui. Approcher le Kaiju à ce moment met le joueur à portée d'une succession de coup jusqu'à ce qu'il ne soit plus à portée. Chaque coup inflige des dégâts légers. Pendant qu'il tourne, "onde sonore" envoie dix ondes sonores en ligne droite à une position aléatoire. Ces ondes rebondissent sur les murs et reviennent sur sa position. Il ne peut y avoir que 3 ondes sonores en même temps sur le terrain.

### **Mini jeu Transitif :**

Le kaiju s'envole haut dans le ciel et envoie des vagues d'ondes sonores sur toute l'arène. Le joueur doit alors esquiver les ondes qui lui arrive dessus. Pour cela, un mini jeu de rythme se lance. Le joueur doit alors appuyer en rythme sur les boutons pour esquiver les ondes sonores. En cas d'erreur le joueur est touché par une onde sonore et subit des dégâts légers.

Pendant le mini-jeu, "onde sonore" détruit une partie de l'arène et notamment ses bases.

### **Phase 2 :**

L'arène est désormais de taille réduite à la suite du mini-jeu. Le kaiju ne peut donc plus se placer sur ses bases car il les a détruites. Il est alors forcé de se battre au corps à



corps. Durant la deuxième phase, “onde sonore” a donc accès à trois attaques différentes :

### **Combo sonore au sol :**

Le Kaiju envoie trois ondes sonores qui peuvent immobiliser le joueur, infligeant des dégâts légers, depuis le sol et fonce sur le joueur derrière les ondes. Celles-ci sont soit en lignes droites soit avec des patterns plus compliqué (arc de cercle, rebond contre les limites de l’arènes, ...). S’il touche le joueur, le kaiju tente un balayage, infligeant lui aussi des dégâts légers, qu’il combine avec une **Morsure** si le balayage touche le joueur. Le balayage se bloque avec une garde basse et la morsure avec la garde haute.

**Combo sonore au sol** inflige des dégâts lourds si le joueur se prend l’intégralité du combo.

### **Morsure**

Le kaiju se projette vers le joueur en se propulsant avec des ondes sonores et tente de le mordre si le joueur est à proximité. Si le joueur esquive, “onde sonore” le dépasse et pendant que le kaiju se relève le joueur à un moment pour lui infliger des dégâts. Si le Kaiju réussit à mordre le joueur, il inflige des dégâts lourds. La morsure se bloque avec une garde haute.

### **Combo griffes accélérées**

Le Kaiju utilise le son pour accélérer 3 coups de griffes. Chaque coup est accéléré à la fin du mouvement ce qui laisse le temps au joueur d’ajuster sa garde. Le premier coup est un crochet qui se bloque en garde moyenne, le second est un coup de griffe qui se bloque en garde basse, le troisième est un coup “over Head” qui se bloque en garde haute.

Chaque coup inflige des dégâts légers et le combo total inflige des dégâts lourds

### **Focus partie du corps :**

	Fonctionnelle	Endommagée	Gravement blessée	Détruite

Pattes	Aucun effet	"Onde sonore" est ralenti	<b>Combo Griffes accélérées</b> donne un coup de moins	Pour chaque patte détruite, <b>Combo Griffe accélérées</b> inflige moins de dégâts. S'il ne lui reste qu'une patte, impossible d'utiliser <b>Combo Griffes accélérées</b>
Queue	Aucun effet	Chaque coup donné avec la queue inflige moins de dégât	La portée de tous les coups donnés avec la queue est réduite	Impossibilité d'utiliser tous les coups de queue dans les combos
Organe à l'origine des ondes	Aucun effet	1 zone de moins pour <b>Séisme</b> . Les ondes sonores sont un peu plus lentes.	Les ondes sonores vont deux fois moins loin	<b>"Onde sonore"</b> ne peut plus utiliser de projectiles de son.
Tête	Taper cette partie du corps inflige des dégâts supplémentaires	Taper cette partie du corps inflige des dégâts supplémentaires	Taper cette partie du corps inflige des dégâts supplémentaires	Taper cette partie du corps inflige des dégâts supplémentaires

### Capacités Récupérables :

Partie du corps associée	Description de l'amélioration
Bras 1	<b>Poings à propulseur sonique</b> : Des propulseurs soniques sont installés derrière les avants bras du joueur. Pendant que le mécha donne un coup, avant que ce coup touche, le joueur peut réappuyer sur sa touche d'attaque avec un timing précis pour activer les propulseurs et accélérer le coup qui inflige alors des dégâts supplémentaires.
Bras 2	<b>Canon sonique</b> : Lance des projectiles sonore en ligne droite qui immobilise les ennemis un court instant et qui inflige des dégâts légers.
Jambes	<b>Accélérateur Sonique</b> : Pendant quelques secondes, le mécha se déplace deux fois plus vite.

Torse	<b>Amplificateur Multidirectionnel :</b> Projette des ondes sonores tout autour du Mecha ce qui repousse les Kaijus et les projette loin du Mécha.
Tête	<b>Module d'amélioration type Hurlement :</b> Le mecha produit un hurlement qui interrompt le kaiju pendant un court instant. Ce hurlement détruit également la plupart des projectiles s'ils sont assez près du mécha.

### ***Description du quatrième combat – nom de code : “Triplé”***

#### **Description des Kaijus:**

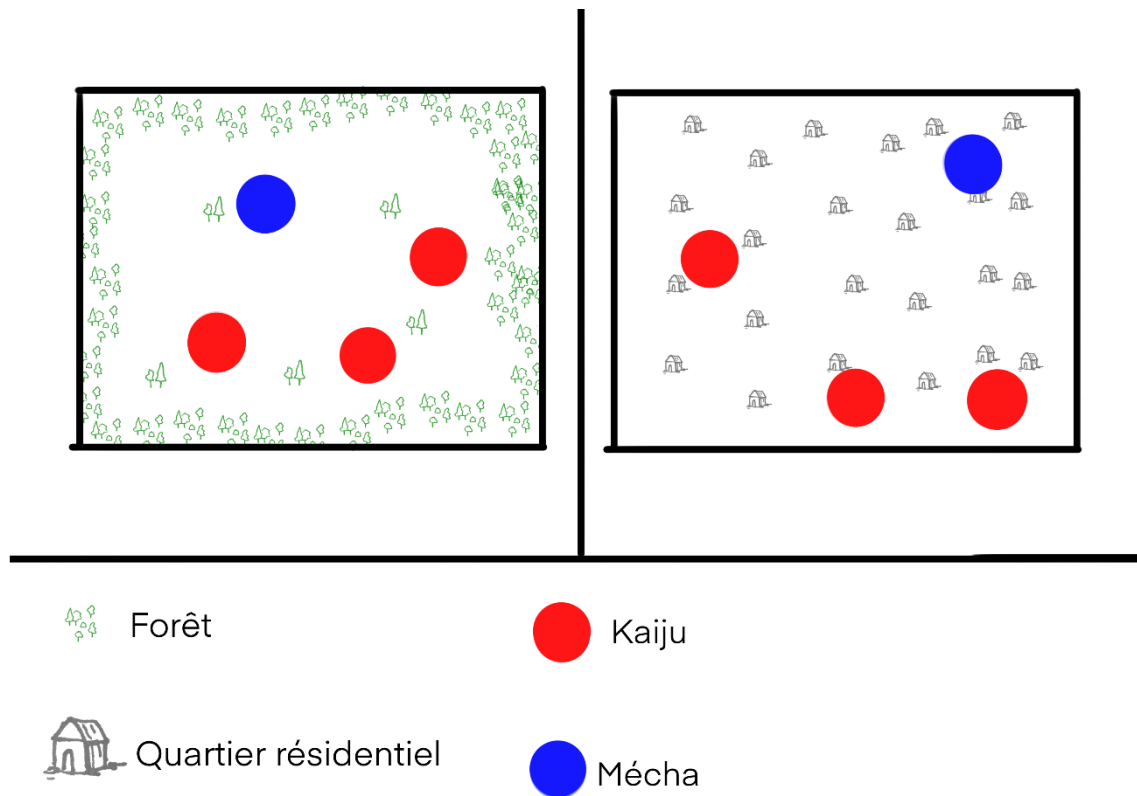
Les Kaijus “triplé” sont une équipe de 3 singes. Ils ont tous globalement le même aspect physique, possédant des grandes griffes (type félin) et une queue aiguisée. Le premier Kaiju est petit de taille et rapide, et fait des dégâts légers. Le deuxième Kaiju est moyen et fait des dégâts moyens. Le dernier Kaiju est grand et lent et fait donc des dégâts lourds. Chaque Kaiju aura sa propre barre de vie.

#### **Cinématique d'arrivée du mécha :**

Les kaijus jouent ensemble en se courant après, puis notre mecha arrive soudainement dans la forêt, largué depuis l'hélicoptère habituel.

#### **Arènes Prévisionnelles :**

Ce combat aura deux arènes prévues. La phase 1 du combat se déroulera dans une forêt autour de Rio de Janeiro, au Brésil. La forêt sera remplie de végétation, avec beaucoup d'arbres et des montagnes très hautes. Lorsque les Kaijus auront peu de vie, ils fuiront vers la ville de Rio de Janeiro.

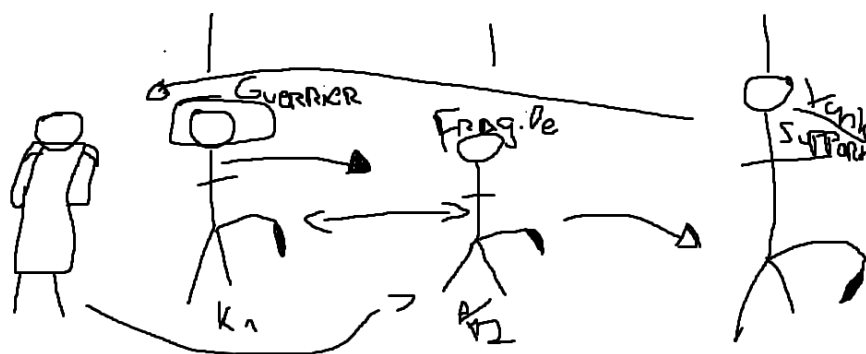


Réaliser par Colin.

### Déroulement du combat :

#### Phase 1 :

Pendant la première Phase, “triplé” se placeront en formation d’attaque. Le moyen devant, le petit au milieu et le grand au fond. Chaque Kaiju possède deux attaques différentes :



#### Attaques Kaiju petit :

**Coups de griffe :** une succession rapide de 4 coups de griffe. Le premier et le dernier se bloquent en garde moyenne. Le deuxième et le troisième se bloquent en garde basse. Chaque coup inflige des dégâts légers.

**Plongeon aérien :** **Depuis les airs uniquement**, kaiju petit attaque sur plusieurs zones autour Mecha avec sa queue avant d'atterrir, pour un totale de 5 coups. Chaque coup inflige des dégâts légers au joueur. Le joueur peut soit esquiver, soit bloquer avec une garde haute.

Pour aller dans les airs kaiju petit peut soit utiliser kaiju grand (cf attaque kaiju grand) ou grimper dans le décor avant de se projeter

### **Attaques Kaiju moyen :**

**Coups de poings :** Guerrier inné, **Kaiju moyen** donne des gros coups de poing face à lui. Cette attaque est un combo de 2 coups : un crochet du gauche suivi d'un direct droit. Les deux coups se bloquent en garde moyenne et inflige des dégâts moyens.

**Acrobatie :** après une phase au corps à corps le petit Kaiju s'élance vers le Kaiju moyen et prend appui sur ce dernier pour se propulser vers le Kaiju grand, afin d'être loin du mecha. Au moment de la propulsion, le moyen sera projeté lui-même vers nous, la queue en avant pour essayer de transpercer le mecha. La charge du kaiju moyen ne peut pas être bloquer et inflige des dégâts lourds. Le joueur doit donc absolument l'esquiver

### **Attaques Kaiju grand :**

**Immobilash:** Kaiju grand fait des attaques par terre avec sa grande et lourde queue, ce qui provoquera des ondes d'énergie qui immobiliseront le joueur s'il ne les évite pas à temps. Chaque utilisation de cette attaque envoie deux ondes. Chacune inflige des dégâts moyens. La première est envoyée au niveau des chevilles et se bloque en garde de basse. La seconde se bloque en garde moyenne.

**Shoot ! :** Kaiju grand soulève un rocher présent dans le terrain lance en l'air ce rocher et shoot dedans avec son pied (comme au football) vers le mecha. Si kaiju petit est à proximité, il s'agrippe au rocher et s'élance en l'air vers le joueur avant que kaiju grand tape dans le rocher. Si le joueur est touché par le rocher il subit des dégâts lourds. Le rocher ne peut pas être bloqué mais le joueur peut taper dedans pour le détruire.

### **Mini jeu transitif :**

Lorsque le mecha a infligé une certaine quantité de dégâts aux Kaijus, le Kaiju grand lance un énorme rocher, que le mecha devra renvoyer.

Cela déclenche donc un mini-jeu de foot dans lequel, à tour de rôle, le joueur et le grand Kaiju devront se passer la balle (le rocher) qui accélère de plus en plus à chaque passe.

Si le joueur gagne, les Kaijus sont projetés par le rocher vers la ville de Rio de Janeiro.

Si le Kaiju gagne, le joueur sera projeté au sol et les Kaijus fuiront vers la ville. Les dégâts seront très lourds.

## **Phase 2 :**

### **Attaques Kaiju petit :**

**Coups de griffe :** une succession rapide de 4 coups de griffe. Le premier et le dernier se bloquent en garde moyenne. Le deuxième et le troisième se bloquent en garde basse. Chaque coup inflige des dégâts légers.

**Cache cache :** Tente de se cacher derrière des bâtiments et de sauter sur le mecha pour attaquer avec **Plongeon aérien**.

**Boule destructrice :** Les Kaiju petit et moyen s'accrochent les mains aux pates de l'autre afin de faire un cercle avec leurs corps. Le grand kaiju fait tourner la boule de kaiju et il l'envoie le joueur.

### **Attaques Kaiju moyen :**

**Coups de poings :** Guerrier inné, **Kaiju moyen** donne des gros coups de poing face à lui. Cette attaque est un combo de 2 coups : un crochet du gauche suivi d'un direct droit. Les deux coups se bloquent en garde moyenne et inflige des dégâts moyens.

**Boule destructrice :** Les Kaiju petit et moyen s'accrochent les mains aux pates de l'autre afin de faire un cercle avec leurs corps. Le grand kaiju fait tourner la boule de kaiju et il l'envoie le joueur.

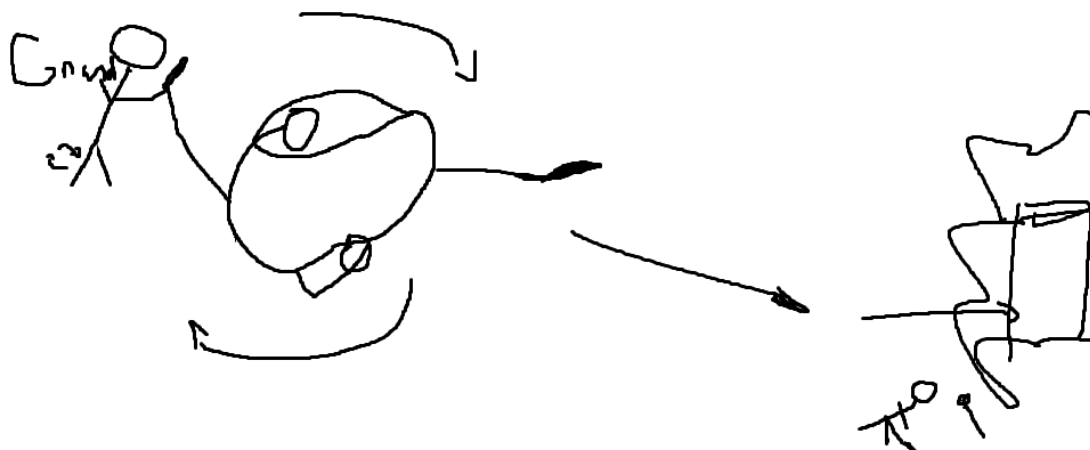
**Spin :** Le kaiju se mettra en croix afin de tourner sur lui-même et d'infliger des dégâts avec ses bras et sa queue.

### **Attaques Kaiju grand :**

**Immobilash:** Kaiju grand fait des attaques par terre avec sa grande et lourde queue, ce qui provoquera des ondes d'énergie qui immobiliseront le joueur s'il ne les évite pas à temps. Chaque utilisation de cette attaque envoie deux ondes. Chacune inflige des dégâts moyens. La première est envoyée au niveau des chevilles et se bloque en garde de basse. La seconde se bloque en garde moyenne.

**Boule destructrice :** Les Kaiju petit et moyen s'accrochent les mains aux pates de l'autre afin de faire un cercle avec leurs corps. Le grand kaiju fait tourner la boule de kaiju et il l'envoie le joueur.

#### Attaque combinée : la boule destructrice



#### **Focus partie du corps :**

	Fonctionnelle	Endommagée	Gravement blessée	Détruite
Bras	Aucun effet	<b>Kaiju petit :</b> Baisse de la vitesse d'attaque <b>Kaiju moyen :</b> attaque plus lentement avec ses bras <b>Kaiju Grand :</b> projette moins loin Kaiju petit	<b>Kaiju petit :</b> Baisse de dégâts avec les griffes <b>Kaiju moyen :</b> moins de dégât avec attaques avec les bras <b>Kaiju Grand :</b> La boule destructrice dure moins longtemps et va moins lente	<b>Kaiju petit :</b> impossible d'utiliser les griffes <b>Kaiju moyen :</b> impossible d'utiliser les poings <b>Kaiju Grand :</b> Impossible de projeter Kaiju petit
Queue	Aucun effet	<b>Kaiju petit :</b> 2 coups de moins avec <b>plongeon aérien</b> / vitesse d'attaque	<b>Kaiju petit :</b> Dégâts réduits avec la queue <b>Kaiju moyen :</b> <b>Spin</b> et <b>Acrobatie</b>	<b>Kaiju petit :</b> impossible d'utiliser la queue <b>Kaiju moyen :</b>

		réduite avec la queue <b>Kaiju moyen :</b> <b>Spin</b> à moins de portée/ <b>Acrobatie</b> est plus lente <b>Kaiju Grand :</b> <b>Slash directionnel</b> a moins de portée et est plus lent	infligent moins de dégât <b>Kaiju Grand :</b> <b>Slash directionnel</b> inflige moins de dégâts et immobilise moins longtemps	Impossible d'utiliser la queue <b>Kaiju Grand :</b> Impossible d'utiliser la queue
Jambe	Aucun effet	<b>Kaiju petit :</b> saute moins haute et moins loin pour les combinaisons de la première phase <b>Kaiju moyen :</b> <b>Acrobatie</b> a moins de portée <b>Kaiju Grand :</b> <b>Shoot</b> moins loin avec le rocher phase	<b>Kaiju petit :</b> Le saut de <b>Cache Cache</b> est plus court => moins de portée et plus lent <b>Kaiju moyen :</b> Ralentissement supplémentaire de la vitesse de déplacement <b>Kaiju Grand :</b> <b>Shoot</b> inflige moins de dégâts/ la <b>boule destructrice</b> est projetée moins loin	<b>Tous :</b> Pour chaque patte détruite "Triplé" est ralenti et saute moins haut.
Tête	Taper cette partie du corps inflige des dégâts supplémentaires	Taper cette partie du corps inflige des dégâts supplémentaires	Taper cette partie du corps inflige des dégâts supplémentaires	Taper cette partie du corps inflige des dégâts supplémentaires

### **Capacités Récupérables :**

Partie du corps associée	Description de l'amélioration
--------------------------	-------------------------------



Deux Bras	<b><u>Double Dague :</u></b> Style agile et rapide infligeant des dégâts très légers et un saignement cumulable. Il est possible de lancer une dague.
Jambes	<b><u>Agilité du singe :</u></b> Saut dans la direction du joueur sur une distance fixe
Torse	<b><u>Armure de l'acrobate :</u></b> Augmente passivement la vitesse du mecha.
Tête	<b><u>Module d'amélioration type Tourbillon :</u></b> Le mecha tourne 3 fois sur lui-même avec ses bras tendus, ce qui inflige trois fois les dégâts de ses armes et leurs effets aux ennemis touchés.

### ***Description du cinquième combat - Nom de code : “Dragon”***

#### **Description du Kaiju:**

Dragon est un kaiju vif et agile qui ressemble à un lézard capable de cracher du feu. Contrairement aux dragons des légendes, il n'est pas pourvu d'ailes pour voler.

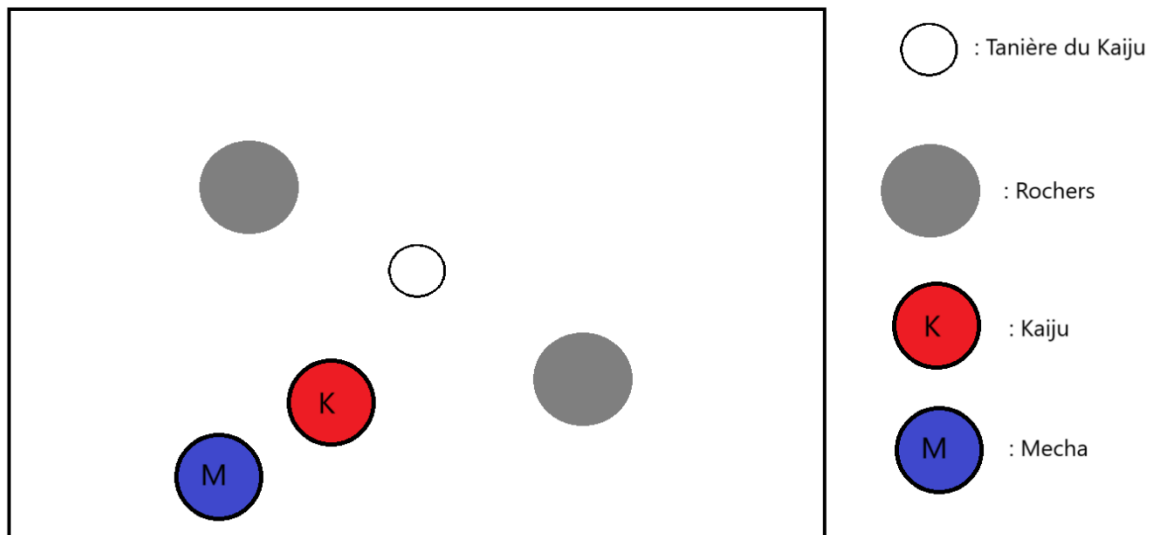
Parent d'une portée de petits kaijus, Dragon est très protecteur et se montrera très agressif envers toute créature s'approchant trop près de sa tanière : le joueur ne fera pas exception.

#### **Cinématique d'arrivée du mécha :**

Le mécha a été largué un peu à distance de la tanière du monstre. On peut voir à distance Dragon et les petits Kaiju hors de leur tanière. Alors que le joueur s'approche, les Kaijus le remarquent : les petits Kaijus rentrent se cacher dans leur tanière, et Dragon se poste devant, prêt à défendre son territoire.

#### **Arène Prévisionnelle :**

Le combat se déroule dans le nord du Mexique, à Sonora, un environnement aride et désertique. Au centre de l'arène se trouve la tanière du Kaiju : une sorte de terrier massif dans lequel le Kaiju et sa portée peuvent se cacher du soleil. Le terrain est plat et parfaitement dégagé, mis à part deux gros rochers. Il n'y a pas de bordure physique autour de l'arène, mais le joueur ne peut quand même pas trop s'éloigner du terrier (murs invisibles).



*Arène Phase 1*

## **Déroulement du combat :**

### **Phase 1 :**

Dragon possède plusieurs attaques qu'il lance de façon semi-aléatoire en fonction de la position du joueur :

#### **Crachat de feu :**

- Caractéristiques : Attaque lancée rarement à grande portée. Inflige des dégâts élevés pour chaque seconde que le joueur passe dans les flammes.
- Description : Dragon prend son inspiration et crache du feu dans la direction du joueur. Le joueur ne peut pas dash à travers les flammes, et ne peut pas contrer cette attaque : il peut fuir les flammes en tournant autour de Dragon, ou en se cachant derrière un rocher.

#### **Charge rapide :**

- Caractéristiques : Attaque à grande portée, lancée fréquemment. Inflige des dégâts modérés.

- Description : Dragon fonce vers le joueur, s'arrête devant lui, et crache un souffle de feu. Le souffle n'a qu'une très faible zone d'effet, mais comme le boss fonce sur le joueur avant, il le touchera facilement s'il ne bouge pas.

#### **Coup de queue circulaire :**

- Caractéristiques : Attaque au corps à corps, lancée fréquemment. Inflige des dégâts élevés si le joueur reçoit la totalité des coups.
- Description : Dragon donne deux coups de queue circulaires successifs autour de lui.

#### **Frappe au sol :**

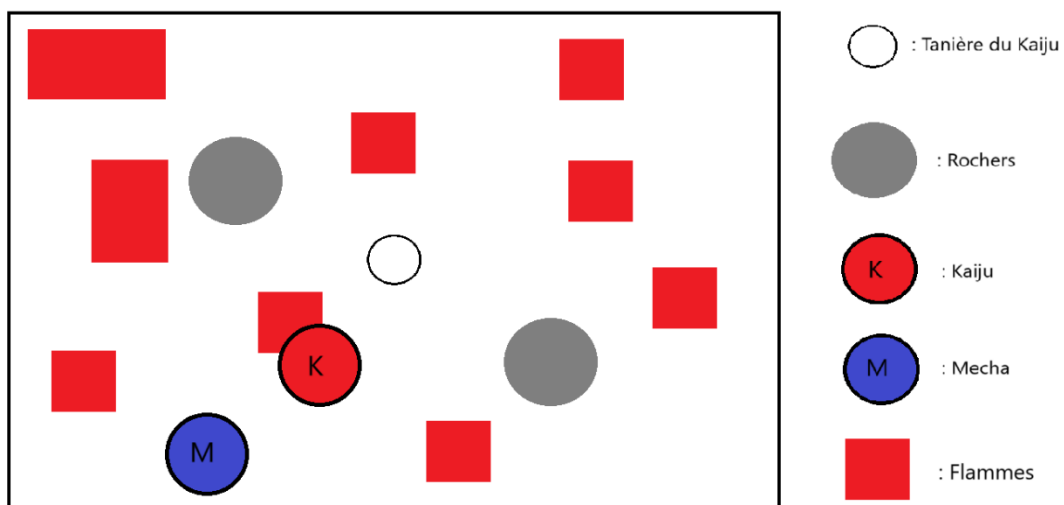
- Caractéristiques : Attaque à moyenne portée, lancée assez rarement. Inflige des dégâts modérés, mais immobilise le joueur plus longtemps que d'habitude.
- Description : Le Kaiju se retourne, sa queue faisant désormais face au joueur. Le kaiju la lève, puis frappe le sol en ligne droite vers le joueur avec.

#### **Mini jeu transitif :**

Quand la première barre de vie du boss est descendue, une cinématique se lance : Dragon envoie un jet de flamme vers le joueur, et le joueur doit incliner le stick vers la droite ou vers la gauche pour tourner autour du dragon et éviter le jet que celui-ci dirige vers lui, tout en mashant la touche de dash. Quand le joueur a fait un tour complet et que le dragon a balayé toute l'arène, la phase 2 commence. Mais l'arène n'est plus la même...

#### **Phase 2 :**

Le dragon a craché du feu sur toute l'arène, et certaines flammes refusent de disparaître. Elles couvrent en surface totale un tiers de l'arène et sont réparties un peu partout. Elles blessent le joueur si celui-ci reste dedans. Elles n'affectent pas Dragon.



Lors de cette deuxième phase, en plus du changement d'arène, certaines attaques de Dragon évoluent :

- **Crachat de feu** : N'est plus un jet de longue distance, mais une zone de taille moyenne que Dragon crée devant lui
- **Coup de queue circulaire** : Dragon donne un coup de queue supplémentaire.
- **Charge rapide** : Le crachat de feu est plus grand à l'issue de la charge est plus important, et dure plus longtemps.

### **Focus partie du corps :**

	Endommagée	Détruite
Pattes	Dragon se déplace moins vite.	Détruire cette partie du corps est particulièrement difficile. Si détruite, Dragon ne peut plus se déplacer, et il ne peut lancer son attaque Crachat de feu.
Queue	Les coups de queue infligent moins de dégâts. L'attaque Coup de queue circulaire frappe une fois de moins.	Dragon ne peut plus lancer les attaques liées à sa queue.
Cou	Dragon prend plus de temps avant de cracher du feu	Impossible à détruire
Tête	Frapper cette partie du corps inflige plus de dégâts	Impossible à détruire

### **Capacités récupérables :**

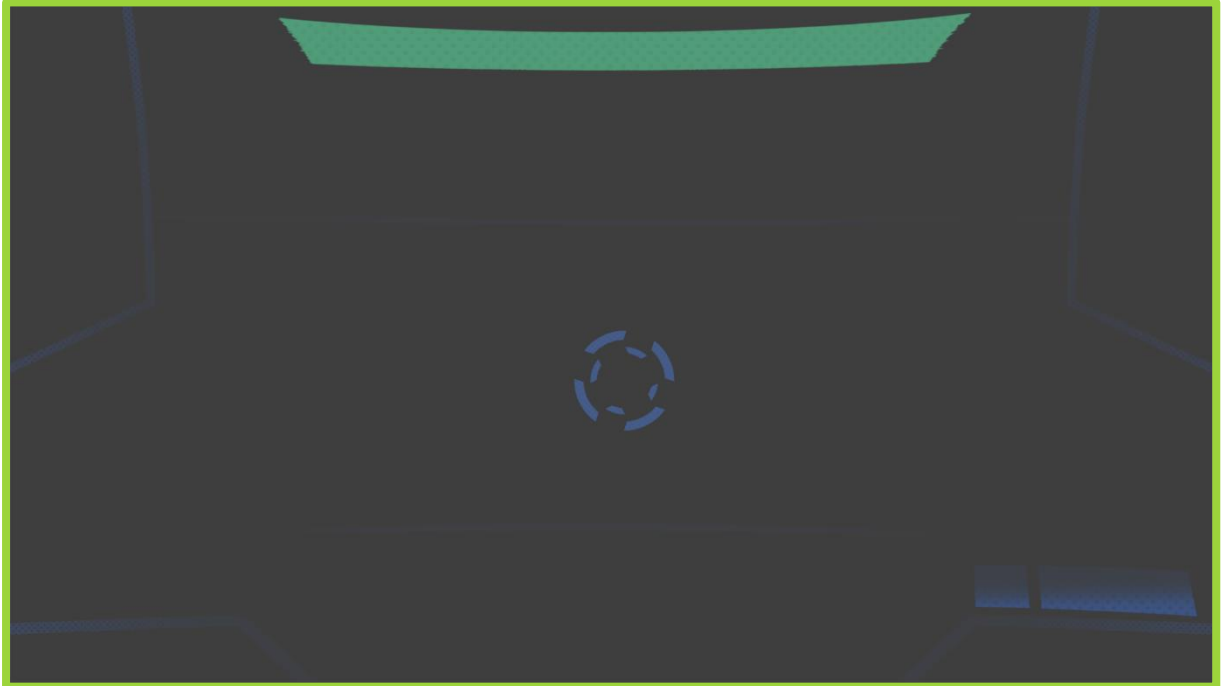
Dragon est le dernier boss du jeu et ne donne donc aucune amélioration ( cf partie "Dernier Combat" de la partie dialogue).

# GUI

Style titanfall2/halo, par Louis

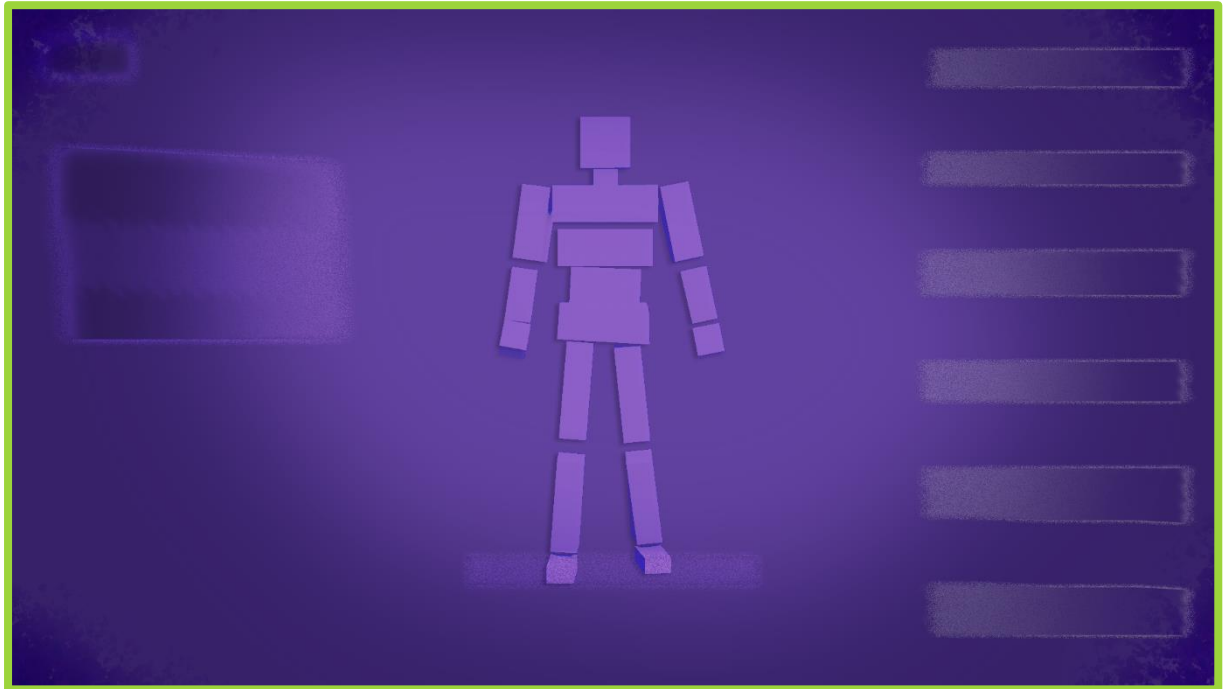
Le but est d'avoir une interface tel que le pilote l'aurait, elle serait incurvé avec du décors qui ne serait pas intrusif mais qui ajouterait en immersivité.

Elle comporte la vie, les armes, munitions, les cibles et compétence



## Menus

Les menus pourraient changer au fur et à mesure pour devenir plus “corrompu” et glitché. Ils seraient de base à l’image du GUI et disposé en 3D, interactive en changeant de couleur en les sélectionnant et se déplacerait dans l’air comme des hologrammes avec un léger transparent.



# Art & Visuels

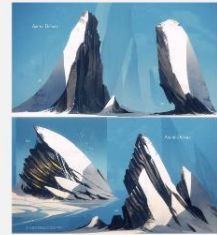
## Moodboards

### MOODBOARD MECAS





## MOODBOARD ENVIRO



### Couleurs

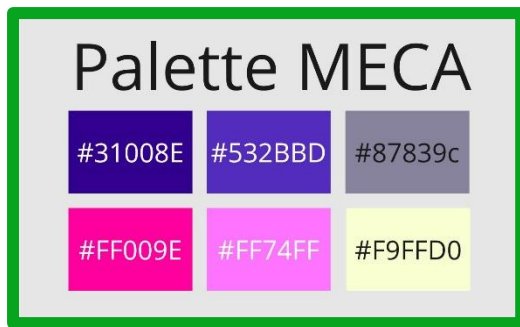
Environnements :

- Canyon : lumière directe, couleurs chaudes.
- Mer/Océan : lumière directe, ensoleillé.
- Toundra gelé : lumière diffuse, monochrome, désaturé.
- Ville en ruines : sombre, tamisé, ambiance rouge saturé.



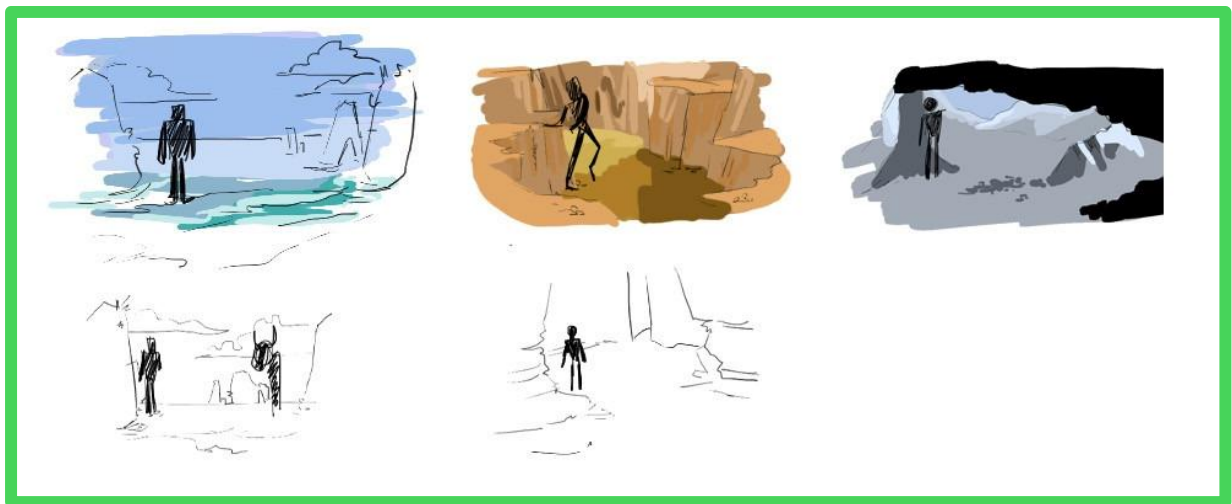
Recherches de couleurs pour les MECAS, par Mila.



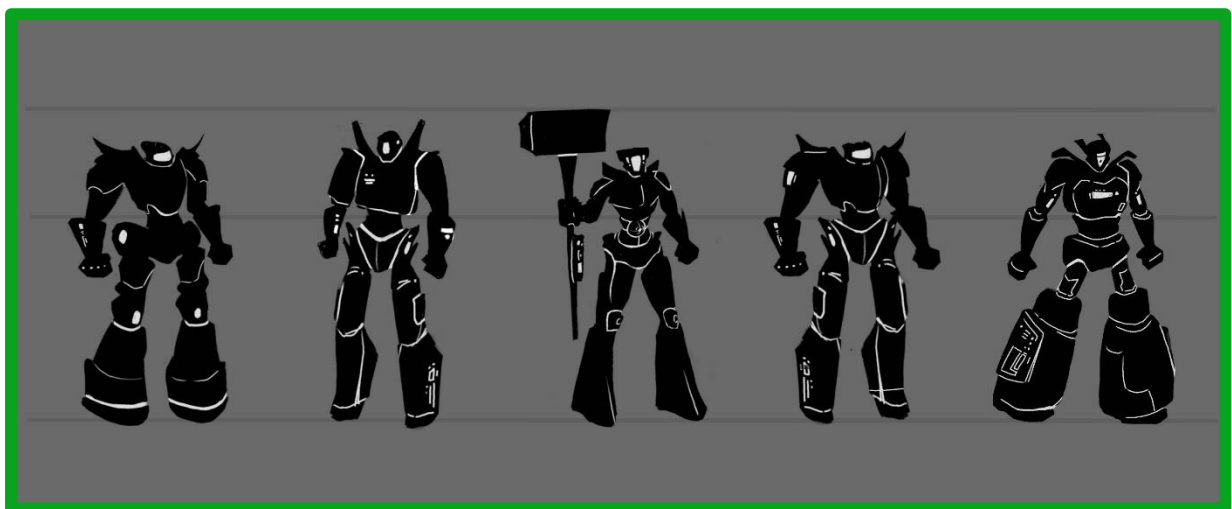


Palette de couleurs du MECA, par Mila.

## Recherches graphiques



Croquis d'environnements par Zoé.



Recherches en silhouettes de MECA par Mila.

## **Environnement**

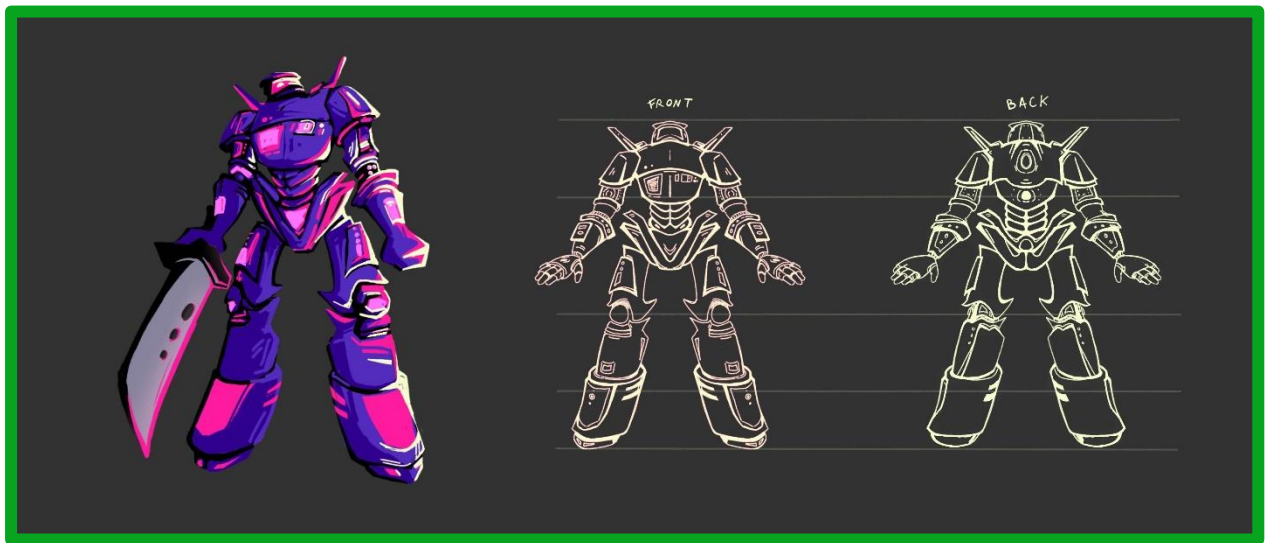


Concept art de l'environnement de combat n2 dans une  
ambiance "baie des Caraïbes" par Zoé.



Concept art de l'environnement de combat n3 dans une  
ambiance "Toundra gelé" par Zoé

## Character design



Chara-design du MECA de base avec lequel le joueur commence le jeu, customisable par la suite (par Mila).

## Artwork



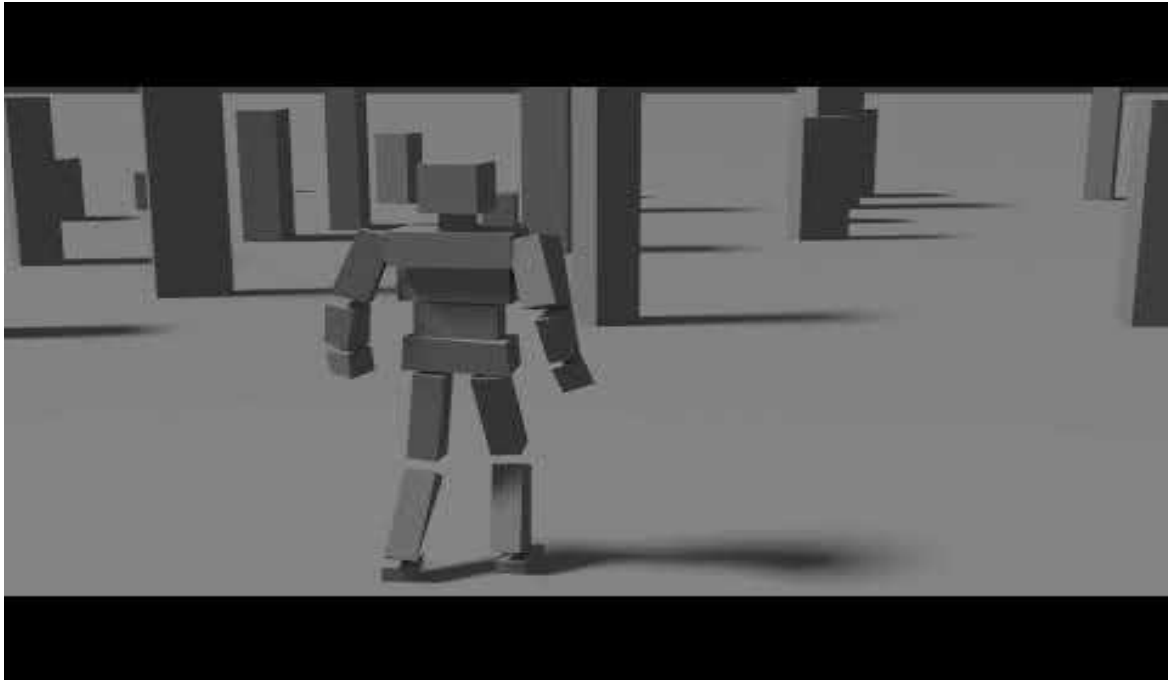
Artwork pour la promotion du jeu, par Mila.

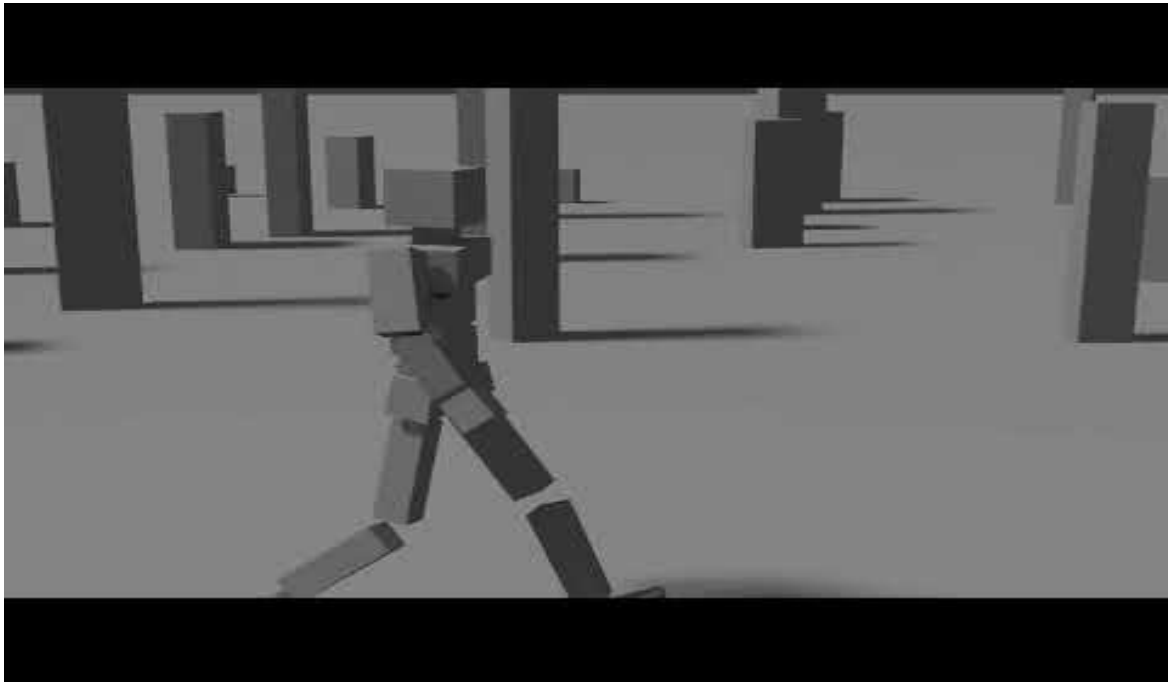
## ***Animation***

Exemple d'animation pour le mécha, par Louis

Les animations seraient saccadées et plus lentes, le défi sera de trouver un équilibre entre sentiment de poids et rapidité du gameplay.

Chaque partie du mécha peut bouger indépendamment pour donner un sentiment de compartiment. Comme le jeu se veut d'une certaine rapidité, les animations où les membres s'étirent sont envisageables.





# **Audio**

## ***Design sonore***

Les bruitages de Mekaiju sont globalement lourds et puissants, afin de renforcer l'effet de gigantisme du jeu.

- La marche de notre personnage aura de la réverbération assez forte car les pas du Mécha sont lourds et détruisent un peu le terrain. Plus l'arène est vide, plus ses pas résonnent dans toute l'arène.
- Les "slash" des coups au corps à corps (épées) seront nets et précis, les bruitages seront courts et avec pas mal de compression.
- Les projectiles précis des balles auront des fréquences de basses exagérées (bass boosted), afin de créer un effet de puissance surdimensionnée.

Exemple : *Fire Force*, bruitage explosion

<https://www.youtube.com/watch?v=tTUEM9KdxfQ>

- Les projectiles longs (blasters) auront un effet de délai afin de renforcer le fait que le laser se déplace loin.

## ***Musique***

La musique utilisée sera de la musique orchestrale épique et de la musique électronique. En termes d'ambiance, on cherche à mélanger science-fiction et un environnement militaire.

**Inspirations/Style:**

Attack ON Titan – Hiroyuki Sawano

Three-Dimensional Maneuver - Hiroyuki Sawano

APETITAN – Hiroyuki Sawano

Main Theme (Pacific Rim) - Ramin Djawadi

Deep Beneath the Ocean – Ramin Djawadi

# Liste des tâches

## Prog :

### 1# -Mecha Actions :

- >Déplacements
- >Caméra
- >Verrouillage
- >Projectile
- >Poings
- >Dash
- > Bloquer
- >Capacités (torse et tête)
- >Changer de cible

### 2# -Mecha Destruction de membres (animation et gameplay)

### 1# -Mecha mort / Game Over

### 1# -Kaiju IA

### 2# -Kaiju vaincu (animations, nouvelles capacités pour mecha)

### 3# -Mini jeux transitifs

### Fait# -Mapping des touches

### 3# -Sauvegardes

### 4# -Suivis de mission

### 2# -Menu Pause fonctionnel



### **I3D:**

Fait# Moodboard propres

Fait# Concepts arts :

- environnements
- charadesign
- monstres

Fait# Artwork

1# Recherches couleurs, posings, croquis

1# UI : 1 ou 2 mockup + recherche des écrans de jeux

2# -Modélisation Mécha

2# -Modélisation Kaijus

3# -Animations Mécha

3# -Animations Kaijus

### **LD :**

3# -Histoire

3# -Dialogues

2# -Equilibrage

1# -Concept boss et améliorations

2# -Gérer les maps

### **Général :**

1# -Design Sonore

3# - Musique

## Planning détaillé

Nous avons choisi un planning en **Agile** pour les raisons suivantes :

- Nous cherchons à améliorer la sensation de combat au fur et à mesure du développement du jeu.

Pour ceci, on fera tester le jeu à des volontaires internes et externes au projet. Le fait d'avoir peu de narration dans Mekaiju nous permet qu'à peu près n'importe qui puisse prendre la manette, à n'importe quelle phase du jeu, sans trop se perdre.

- Vu que notre jeu est un roguelike, l'équilibre des capacités qu'on équipe sur notre Mécha est très important pour le bon fonctionnement de notre boucle de gameplay.

En effet, s'il nous arrive de créer des nouvelles créatures (qui auront leurs propres capacités) dans une version du jeu future, il faudra qu'on réétudie les capacités qu'on a créé à la base afin de nous assurer de la synergie des nouvelles avec les anciennes.

- D'un point de vue plus général, l'itération dans notre projet nous permettrait de raffiner le gameplay, mais aussi de créer un meilleur jeu vidéo.

De nos jours, nombreux sont les jeux qui sortent cassés et/ou pas finis. On préfère miser sur la qualité d'un ou de quelques combats plutôt que sur la quantité. C'est pour cette raison qu'on en a prévu peu pour le moment.

*Un exemple plus récent :*

L'équipe Level Design a eu comme projet de créer un jeu de société en 2 semaines. Au début, elle a surdimensionné le projet car elle cherchait à créer un très grand nombre de mécaniques. L'itération a permis de garder seulement les meilleures et les plus claires, ce qui nous a donné un jeu avec moins de contenu que prévu mais globalement plus divertissant.

## **Marketing / Communication**

### ***Méthode de distribution***

Le jeu est développé dans le cadre du Gamagora Game Show, un événement annuel qui met en lumière des jeux créés par des étudiants de la formation Gamagora spécialisée dans le développement de jeux vidéo. À ce titre, le jeu sera distribué gratuitement sur itch.io et via la page Steam de Gamagora, permettant ainsi à un large public de découvrir le projet sans barrière financière.

Il n'est pas prévu de vendre le jeu dans un premier temps. Cependant, si les membres de l'équipe de développement choisissent de continuer à travailler sur le jeu après le Gamagora Game Show, il est possible que le jeu soit proposé à la vente à une date ultérieure. Cette flexibilité laisse la porte ouverte à un futur commercial si le projet continue à évoluer.

### ***Stratégie de promotion***

La principale plateforme de promotion sera le Gamagora Game Show lui-même, un événement qui présente généralement 3 à 4 jeux développés par des étudiants, et qui est diffusé en direct sur Twitch. Cet événement offre une visibilité directe aux projets auprès d'une communauté passionnée et de professionnels du jeu vidéo. Le jeu bénéficiera donc d'une exposition naturelle via cette diffusion, et attirera l'attention de joueurs intéressés par les jeux indépendants créés dans un cadre académique.

La campagne de teasing sera secondaire, car l'équipe de développement se concentrera avant tout sur la création du jeu. Cependant, des extraits de gameplay et des éléments visuels pourront être partagés sur les réseaux sociaux de Gamagora pour maintenir un certain niveau d'intérêt avant et après le show. La bande-annonce prévue pourrait également être utilisée pour soutenir cette communication, en mettant en avant les points forts du jeu et ses mécaniques.

### ***Public cible***

Le jeu vise principalement les amateurs de jeux indépendants et les communautés de joueurs qui suivent des projets étudiants ou académiques. En étant présenté lors du Gamagora Game Show, il touchera une audience curieuse et ouverte aux projets expérimentaux et innovants. Le fait que le jeu soit gratuit au lancement permettra de maximiser le nombre de téléchargements et d'obtenir des retours précieux pour potentiellement continuer à travailler sur le projet par la suite.

### ***Date de sortie et calendrier promotionnel***

La première version du jeu sera dévoilée lors du Gamagora Game Show, prévu pour début mai 2025. La promotion autour du jeu sera principalement liée à l'événement,

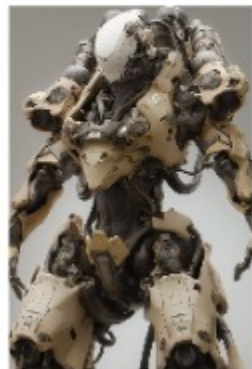
avec une communication accrue durant cette période via les réseaux sociaux de Gamagora et les plateformes de diffusion telles que Twitch. Les membres de l'équipe se concentreront majoritairement sur le développement du jeu jusqu'à la date de l'événement, rendant la campagne de teasing moins prioritaire

# Annexe

## ARTWORK



# MOODBOARD MECAS



## Palette MECA

#31008E

#532BBD

#87839c

#FF009E

#FF74FF

#F9FFD0



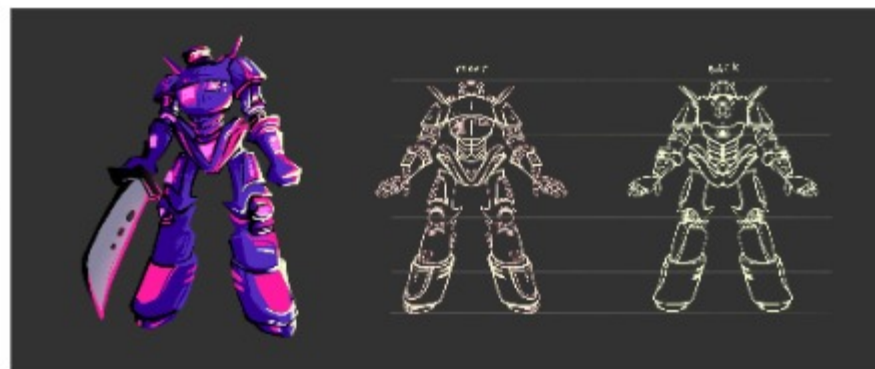
Mélange de couleur:  
(principale, secondaire,  
tertiaire)

- Vert, rouge, noire
- Jaune, vert, blanc
- Bleu, jaune, noire
- Violet, doré
- Blanc, violet, doré
- Noir, violet, doré

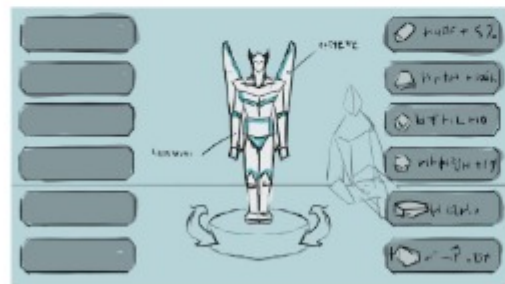


Proposition de noms pour les mechas.

- Buster
- Angus
- Ragnar
- Reuben
- Volgaris
- Katana
- Warden
- Scorpio



# GHU



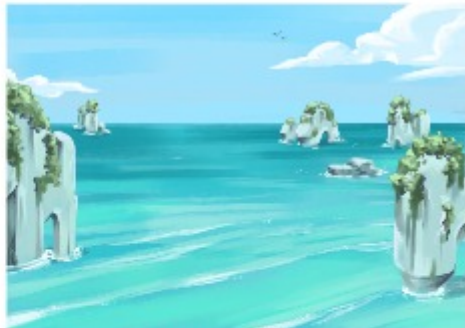
# Concept HUD





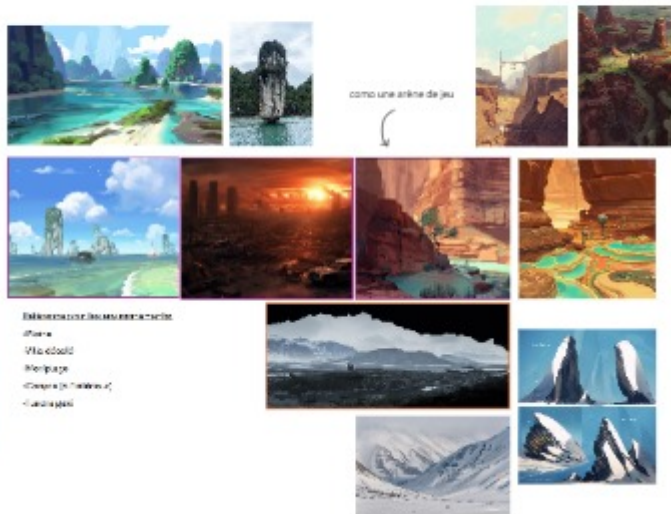
# ENVIRO

premiers croquis vite fait



## Concept art environnement

des objets interactifs ex: immeubles, murs, rochers sur les quels ils peuvent s'appuyer, marcher, etc



Environnement interactif

offense

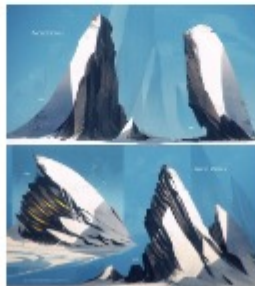
Witchwood

Montage

Concept art (H. H. H. H.)

Classement

# MOODBOARD ENVIRO

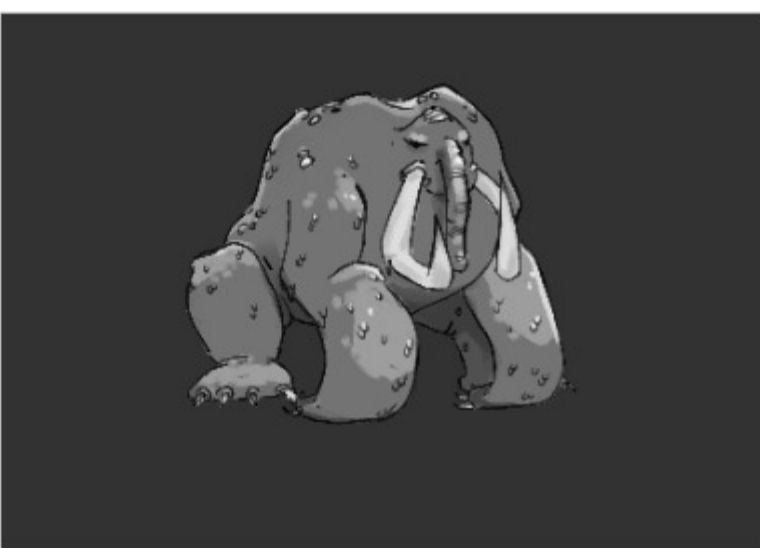


# Kaiju 1

Monstre à  
défense



Avec Trompe





## Kaiju 2

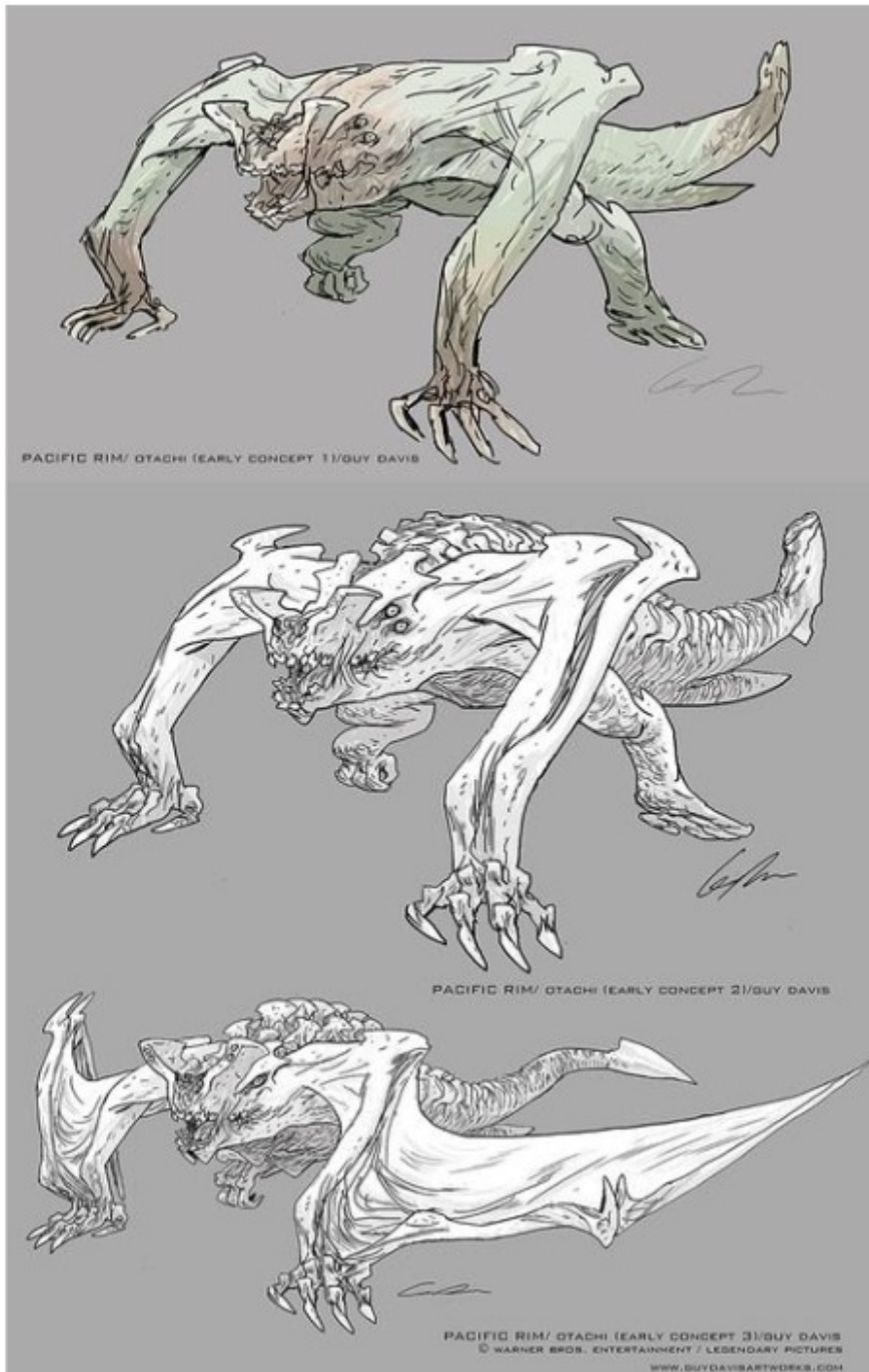
Monstre  
aquatique  
à tentacule  
type  
pieuvre



Au moins 4 tentacules

# Kaiju 3

## Monstre onde sonore



# **Kaiju 4**

3 petits monstres  
agiles (tigres/ singes/  
mix des deux ?)



# Kaiju 5

Dragon( sans  
ailes )/lézard



## autres refs

