

Raphaël Jocteur

185 impasse des routes
38440 Meyrieu les étangs
raphael.jocteur@gmail.com
(+33) 6 15 83 15 34

Pandemic Rapid Response

17 avril 2020

Vue d'ensemble

Adaptation en jeu vidéo qui reprend les principes et l'ambiance qui ont fait le succès de Pandemic Rapid Response. Nous souhaitons proposer à un maximum de personnes de jouer quel que soit son support tout en respectant au maximum le support original qu'est le jeu de plateau.

Objectifs

1. **Gameplay** : Respect fidèle des règles du jeu original, tour par tour de 2 à 4 joueurs par parties.
2. **Network** : Permettre aux différentes personnes de jouer ensemble est un fondement du jeu de plateau et il serait étrange qu'on ne puisse pas jouer à plusieurs sur la version du jeu vidéo.
3. **Cross-Platform** : Pour cibler un maximum de gens le jeu se devra d'être facilement portable sur différents supports (téléphone, tablette, pc...).

Caractéristiques

Dans le but de répondre à tous ces objectifs,

Nous vous proposons de faire un jeu sur le moteur Unity qui permet de facilement porter le jeu sur les différents supports souhaités.

Le jeu sera codé en utilisant une approche bottom-up, cela signifie que concrètement il pourra se jouer sans aucun visuel associé.

Cela permettra d'adapter le visuel au type de support sur lequel on veut jouer.

Pour donner un exemple :

Une personne jouant sur son portable avec une personne jouant sur son pc ne verront pas la même chose pourtant les données de la partie seront bien les mêmes pour les deux. Cela facilitera aussi la mise en réseau car on aura juste besoin de transférer l'état de la partie en cours et les visuels s'adapteront.

2. **Caméra** : La caméra tourne autour de l'espace de jeu en regardant le centre du board. Elle est contrôlée dans ce prototype à la souris et se déplace quand vous cliquez droit en bougeant.
3. **Timer** : Le temps est représenté par un cylindre de couleur verte qui rapetisse progressivement et devient rouge.

Les pawn, plane, ressources, dés se déplacent automatiquement dès qu'une action a été effectué.

Bien-sûr tout n'est pas encore implémenté et il manque donc les fonctionnalités suivantes :

- Choix du nombre de joueurs
- Skills des rôles
- Cartes évènements
- Réseau

Et beaucoup de feedbacks ne sont pas encore présents (pas de sons, des transitions manquantes, des animations de lancement de dés...), mais cela vous permet de vous faire une idée de notre capacité à produire votre jeu.

Nous espérons que vous apprécierez notre proposition.