

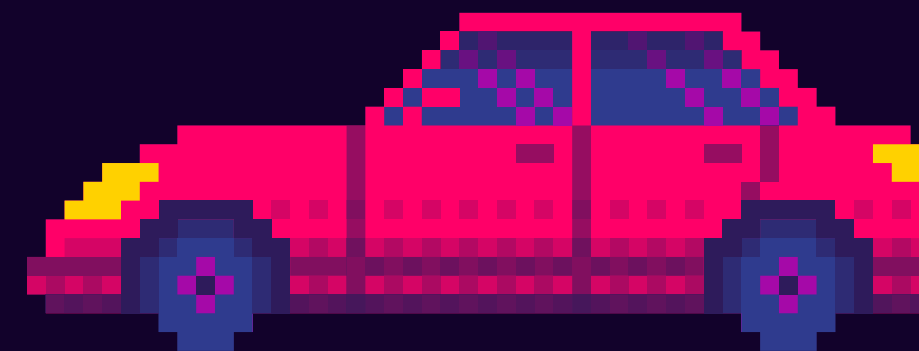


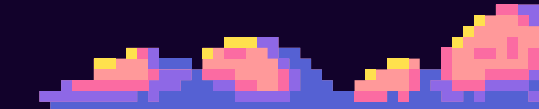
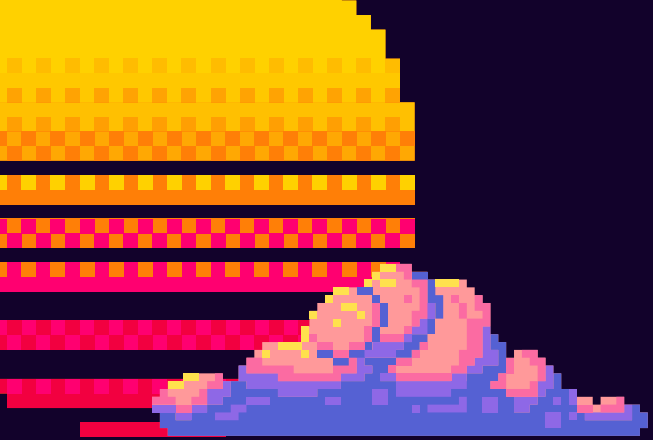
UNE IDÉE INSPIRANTE



MIKE vient de s'échapper du KFC.

Il cherche à rejoindre son
poulailler mais risque de croiser
quelques problèmes sur la route...





GAME DESIGN

01 - CONCEPT

Traverser la route sans se faire écraser

02 - CIBLES

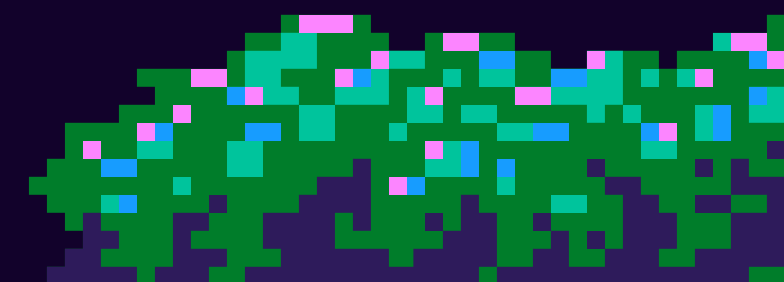
Enfants / Ados

03 - HISTOIRE

Mike est un poulet fraîchement échappé de chez KFC

04 - DA

Similaire au jeu existant "Crossy Road"





MÉCANIQUES

01

Des voitures qui traversent les routes en continu

02

MIKE peut se déplacer mais doit faire attention aux voitures

03

MIKE doit arriver le plus loin possible sans se faire écraser

04

Il n'y a pas de limite de jeu, tant que MIKE est vivant, des voitures continuent d'apparaître

05

Le menu enregistre le score le plus haut

06

Une fois avancé, MIKE ne peut reculer que de 5 cases, la génération du monde précédent sera supprimée au fur et à mesure de son avancement



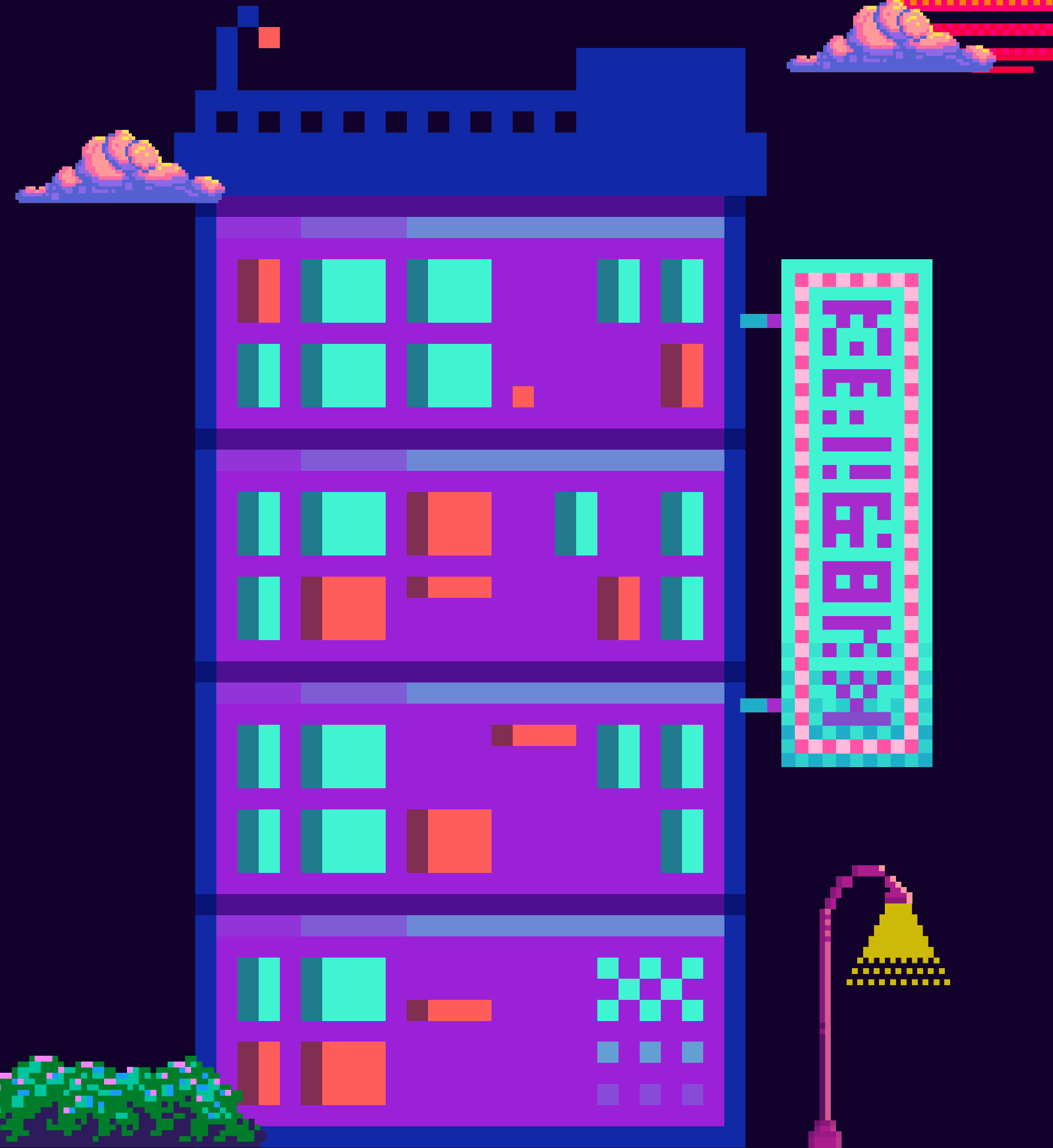
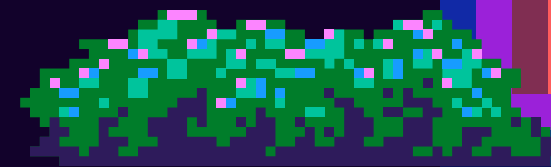
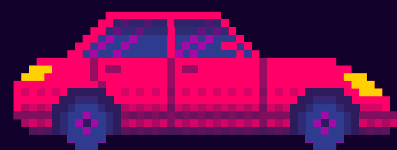
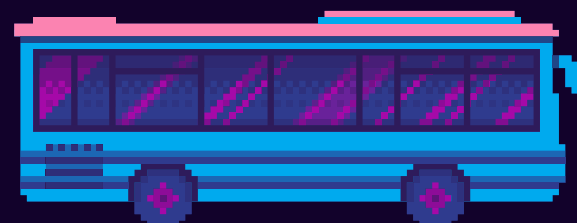
CONTRÔLES

01

Les flèches directionnelles du clavier, ZQSD (clavier azerty), WASD (clavier qwerty)

02

La souris pour le menu





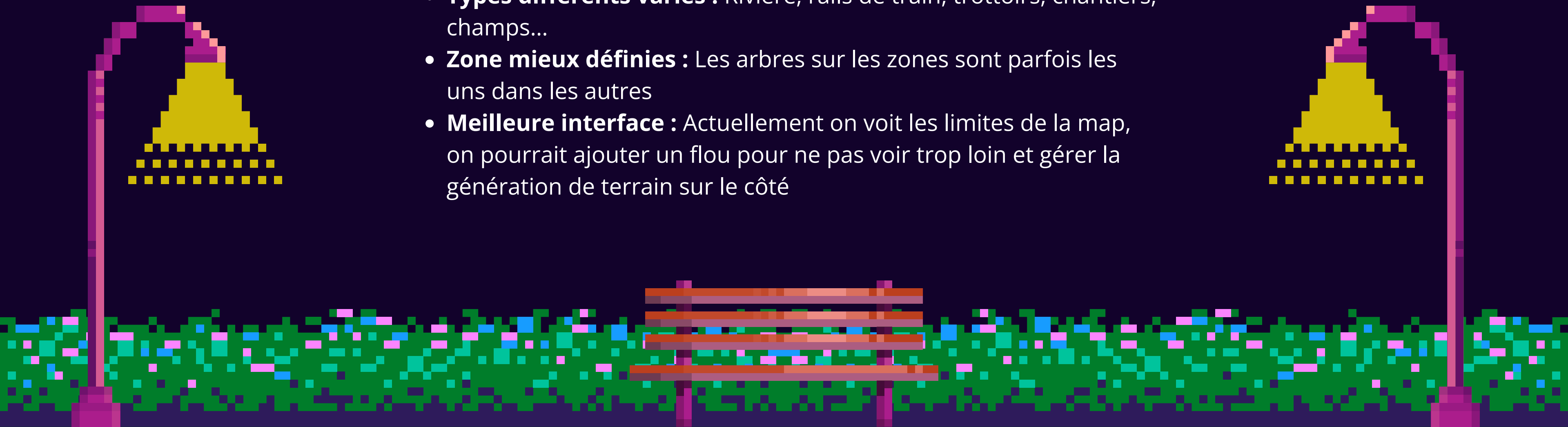
DIFFICULTÉS

- **Création des routes** : Il a fallu modifier le prefab pour centrer la route et pouvoir les générer collées à la précédente.
- **Mort de MIKE** : les forces appliquées après une collision sont complexes. Ce n'est pas 100% fonctionnel.
- **Animation** : on a pas réussi à gérer les animations lors d'un déplacement. Il y a un "conflit" entre l'animation et le déplacement appliqué dans le script.



AMÉLIORATION

- **Système de monnaie** : MIKE pourrait récupérer des pièces sur la route pour acheter des contenus additionnels (skins, compétences...)
- **Types différents variés** : Rivière, rails de train, trottoirs, chantiers, champs...
- **Zone mieux définies** : Les arbres sur les zones sont parfois les uns dans les autres
- **Meilleure interface** : Actuellement on voit les limites de la map, on pourrait ajouter un flou pour ne pas voir trop loin et gérer la génération de terrain sur le côté





EILAN

- Pratique de C# !
- Découverte d'Unity et du développement de jeux en général



MEACCI