



TEAM ERKULE

SOR Florent



SAVE THE RUN

FICHE SIGNALÉTIQUE

■ High Concept

- Aidez votre personnage, qui court et saute automatiquement, à ne pas tomber sur des obstacles en construisant vous-même son parcours !

■ Genres

- Platformer, Runner, 2D

■ PEGI 3

■ Modalités de jeu

- 1 seul joueur, Offline

■ Plateforme cible

- Android

■ Public cible

- Ultra casual gamer

■ Technologie

- Unity

INTENTIONS

■ Promesse

- Une toute **nouvelle manière de jouer à un platformer** en construisant vous-mêmes le niveau avec vos propres plateformes.

■ Expérience

- Un jeu qui fournirait au joueur un **sentiment d'accomplissement** pour avoir créé lui-même son parcours de plateformes qui amènerait son personnage à la victoire.

CONDITIONS DE VICTOIRE/DEFAITE

■ Jeu

- Victoire : Réussir tous les niveaux
- Défaite : Aucune

■ Niveau

- Victoire : Atteindre l'arrivée
- Défaite : Toucher un obstacle

GAMEPLAY PRINCIPAL

■ Système joueur

- Placer une plateforme
 - Faire un « drag and drop » d'une plateforme à la fois avec un seul doigt. Se défaire ou changer de plateforme n'est pas possible.

■ Système monde

- Personnage automatisé
 - Avance automatiquement sur les plateformes
 - Saute automatiquement lorsqu'il détecte du vide en dessous de lui-même
- Apparition de plateformes
 - Une plateforme disponible apparaît 1 sec après que le joueur a posé la précédente
 - Une fenêtre permet de voir la prochaine plateforme qui sera disponible

RETENTION

▪ Boutique

- Améliorer nos plateformes pour qu'elles adoptent une géométrie supplémentaire pour ainsi donner des plateformes plus grandes

▪ Nouvelles plateformes

- Déblocage d'une nouvelle plateforme de la boutique tous les niveaux multiples de cinq

▪ Cosmétique

- Skins de personnage déblocables selon le nombre de niveaux réussis

SINGULARITE

Une succession aléatoire de différentes plateformes améliorables qui rend chaque partie unique d'un joueur à l'autre.

FLUX D'UN NIVEAU

Notre **personnage** se trouve à gauche du niveau sur une **plateforme**.

Le joueur doit **cliquer** sur l'écran pour **démarrer** le niveau. On a alors un **décompte** qui affiche les messages « Ready » puis « Build ».

Après cela, une **plateforme entourée d'un halo vert apparaît en bas du milieu de l'écran**. En même temps, en haut à gauche, nous avons également la **prévisualisation** de la **prochaine plateforme** qui sera disponible. Notre **personnage** va donc **avancer tout seul et sauter automatiquement** lorsqu'il **détectera du vide** en dessous de lui-même.

Le **joueur** va donc devoir faire un « **drag and drop** » en prenant la **plateforme disponible** et en la plaçant en dessous de l'atterrissage de notre personnage. Cela va permettre de lui **faire éviter des obstacles** et lui permettre d'avancer plus loin **tout en collectant des pièces**.

A l'arrivée, un menu de succès s'affiche lui indiquant ses **gains de pièces** et le **montant de sa récompense**. Il peut ensuite soit accéder au niveau suivant, soit ouvrir une **fenêtre de magasin** qui lui permet d'améliorer ses plateformes.

ANNEXES

Voici l'aspect actuel du jeu :

