



CDC - PROTOTYPE V1.0

1- GAME OVERVIEW

A- Executive Summary

Titre provisoire: INVADER
Genre: Action
Joueur: 1
Support: i-Phone 3Gs, Os4/ AR-Drone Parrot SA

B- Game concept

Afin de préparer l'invasion de la terre, le joueur extra terrestre doit capturer des humains, des animaux et même des végétaux. Le but des envahisseurs de l'espace, comprendre au mieux la vie terrienne avant de l'anéantir.

Le joueur stabilise sa soucoupe drone au-dessus des habitants de la terre pour les capturer. Il les fait monter à bord du vaisseau par son célèbre rayon lumineux.

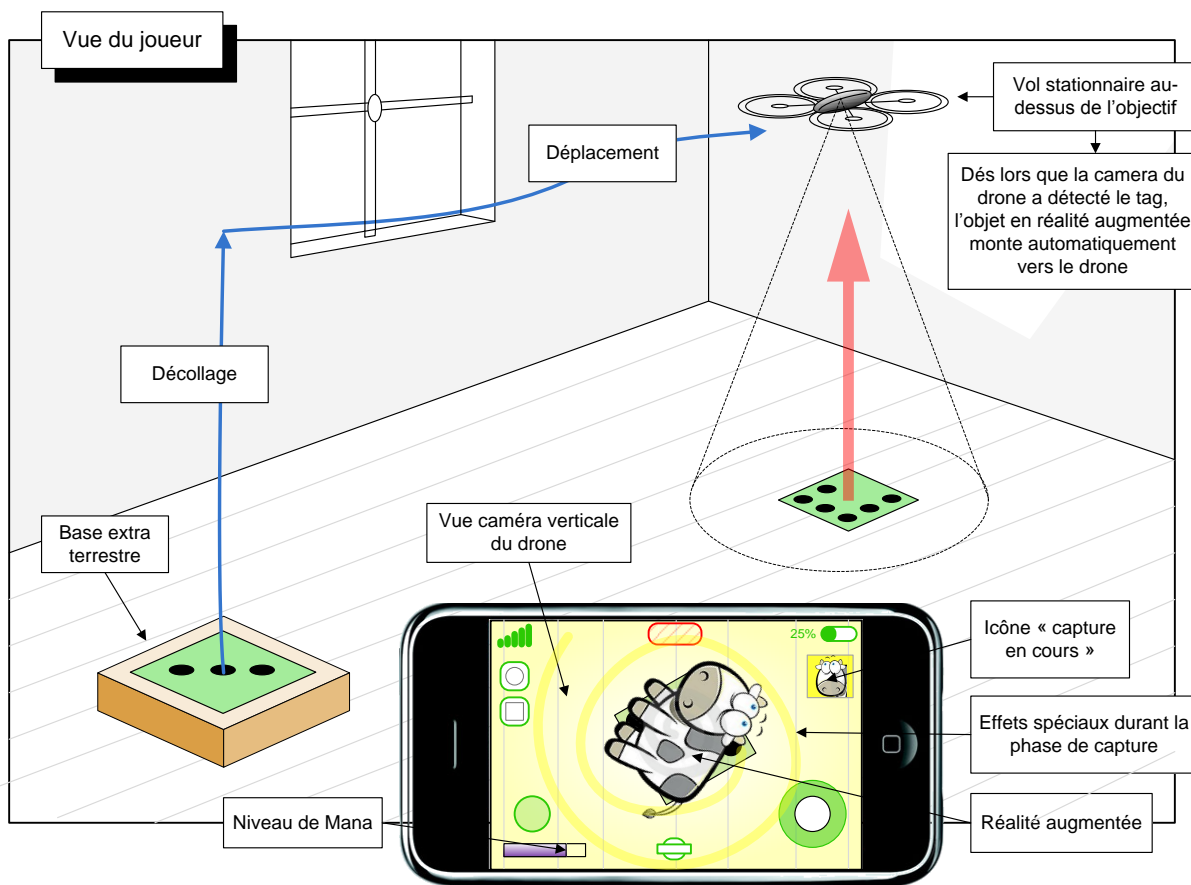
L'utilisation du rayon lumineux consomme beaucoup d'énergie (sorte de mana), il doit se réapprovisionner en énergie en retournant à sa base secrète régulièrement. Plus la soucoupe drone est haute (au-dessus de son objectif) plus le besoin en énergie est important et plus le temps de capture est long.

Attention tout de même de ne pas voler trop bas, sous peine d'alerter les humains qui finiront par se méfier.

C- Key point

- Jeu à base de réalité augmentée.
- Système de vol similaire à Free flight application.
- Permet d'améliorer sa technique de vol avec l'AR-Drone.
- (n) missions proposées à la difficulté progressive.
- Utilisation intérieur/extérieur (selon les missions)
- Possibilité de créer ses propres missions et de les partager.

2- basic rule



Commandes de vol : Les commandes de vols restent en tous points identiques à l'application « FREE FLIGHT » disponible gratuitement sur l'Appstore. Ainsi le joueur n'est pas perturbé par un autre type d'interface. Il peut se concentrer pleinement au jeu.

Capture des échantillons terrestres : Dès lors que la camera verticale du drone détecte le tag, l'objet en réalité augmentée monte automatiquement vers le drone. L'icône de statut « en cours de chargement » s'éclaire en jaune. Si le joueur perd la visualisation du tag (caméra verticale) avant que l'échantillon terrestre soit à bord du drone, la capture échoue. Plus le drone est haut au-dessus de son objectif plus la capture est longue.

Le mana : Le mana est l'énergie utilisée pour faire monter les échantillons terrestres à bord du drone. 1cm = 4 secondes (ex : le drone est à un mètre au-dessus de l'objectif, l'échantillon mettra 25 secondes pour être définitivement capturé. Plus le drone sera haut, plus il utilisera de mana.

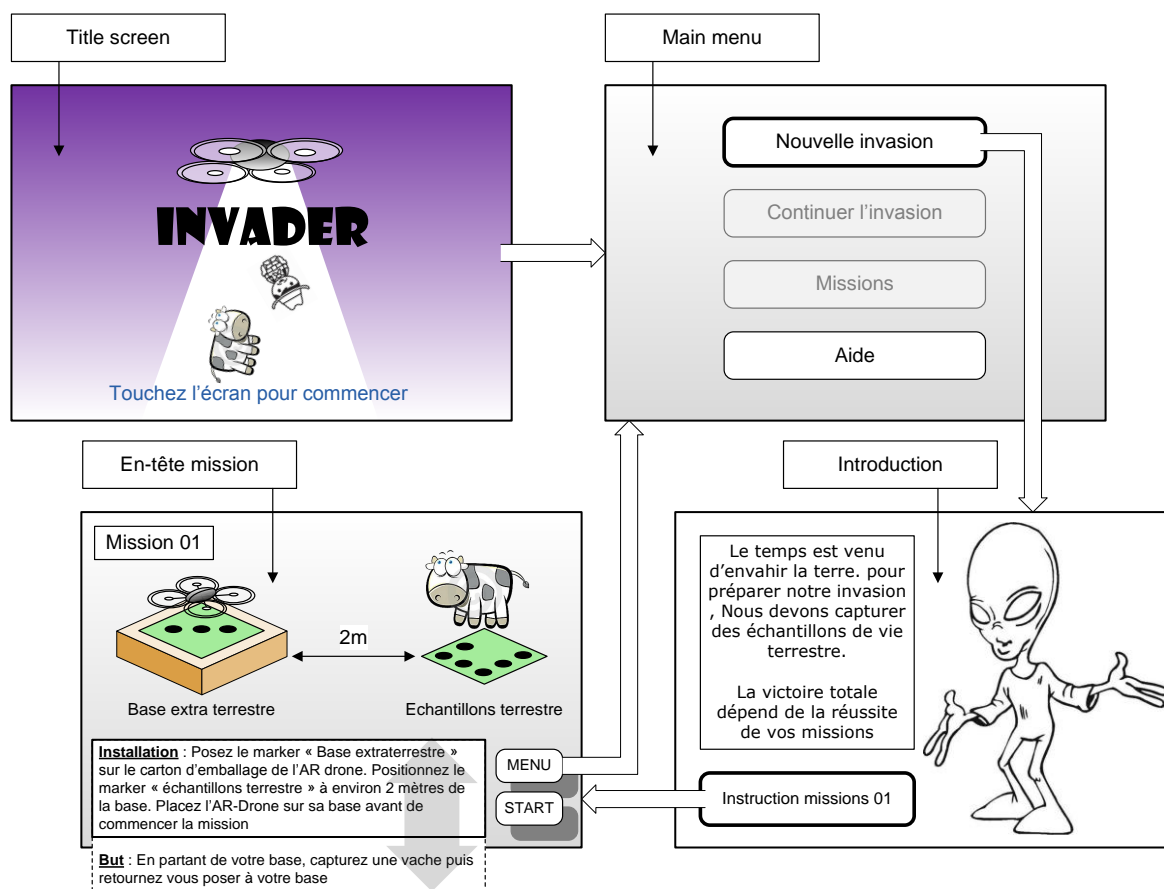
Ravitaillement en mana: le joueur doit faire un vol stationnaire au-dessus de sa base pour ravitailler en mana. Plus le joueur est près de sa base plus le ravitaillement en mana est rapide. Si le joueur est trop haut au-dessus de sa base (> 1 mètre) le ravitaillement ne fonctionne pas.

Fin de mission : Le résultat de la mission s'affiche à partir du moment où le joueur s'est reposé sur sa base moteur coupé.

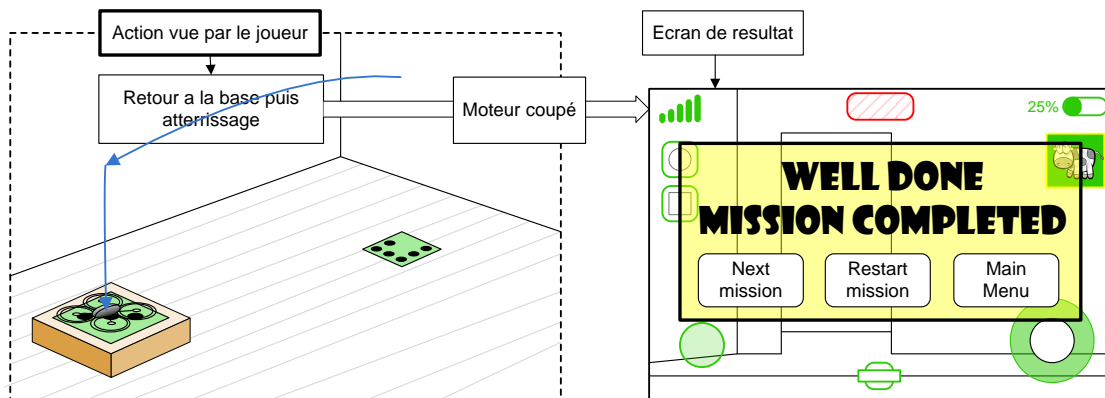
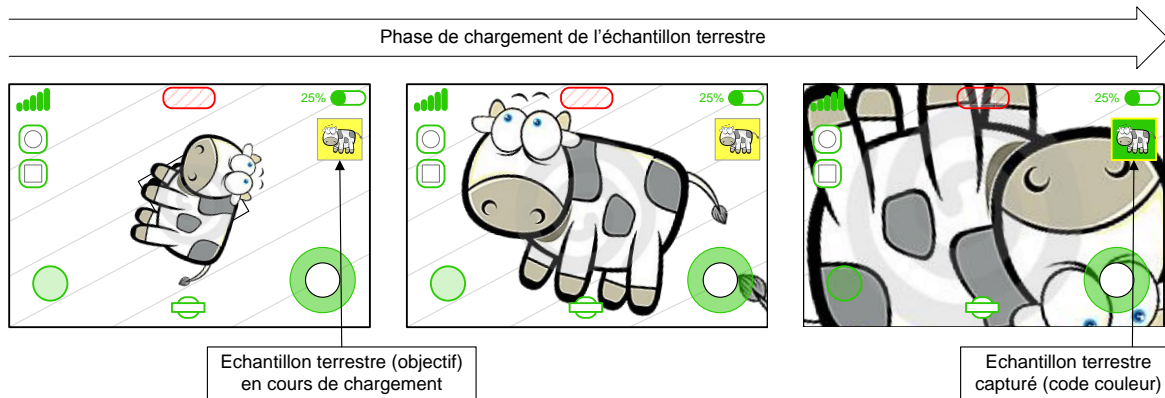
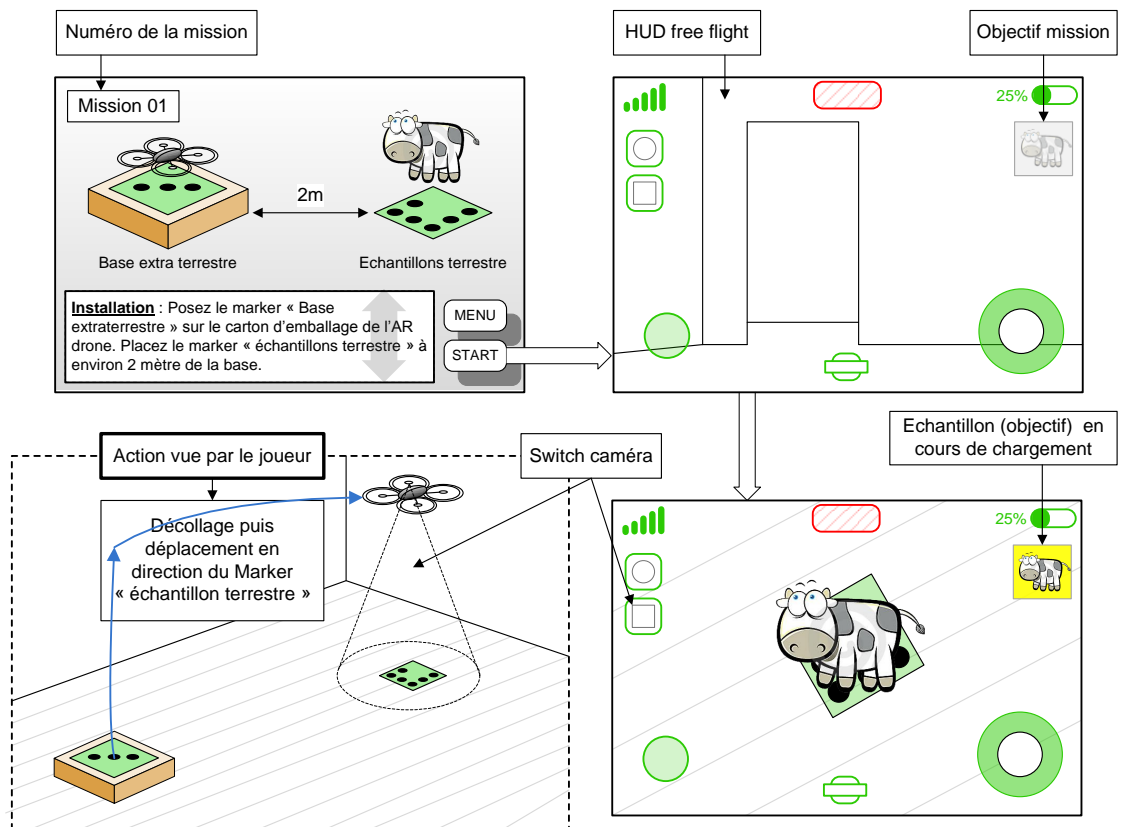
3- HUD in game



4- Starter

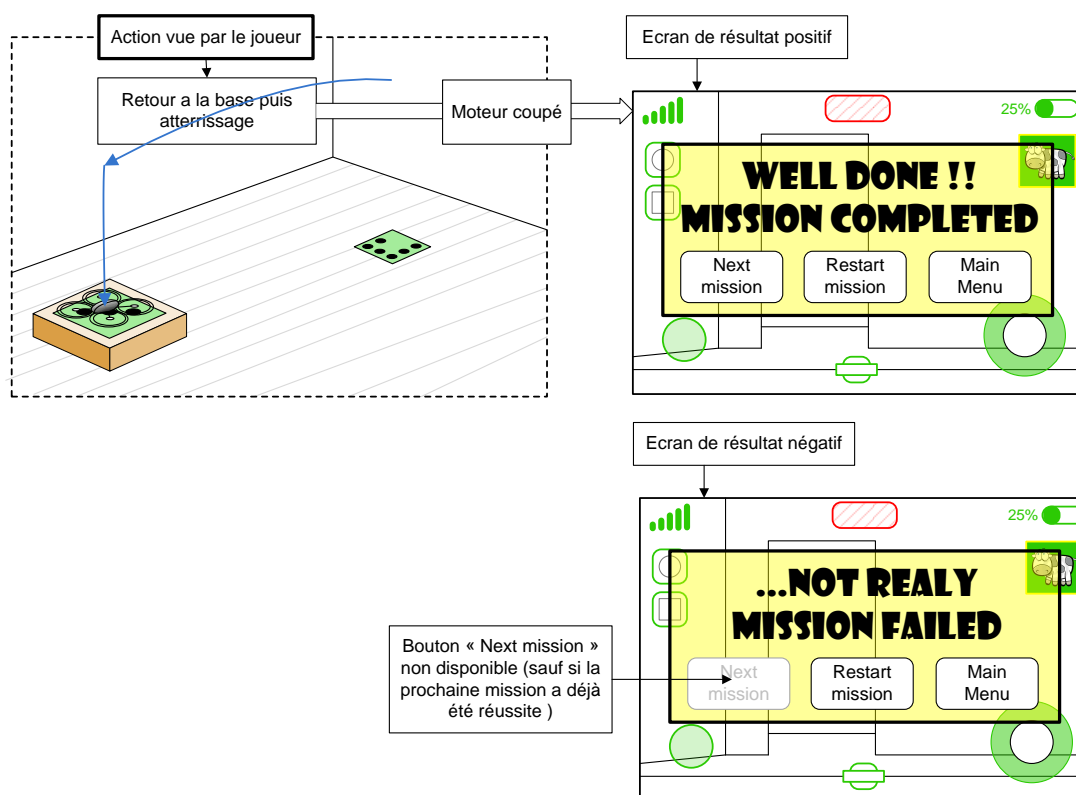


5- First mission

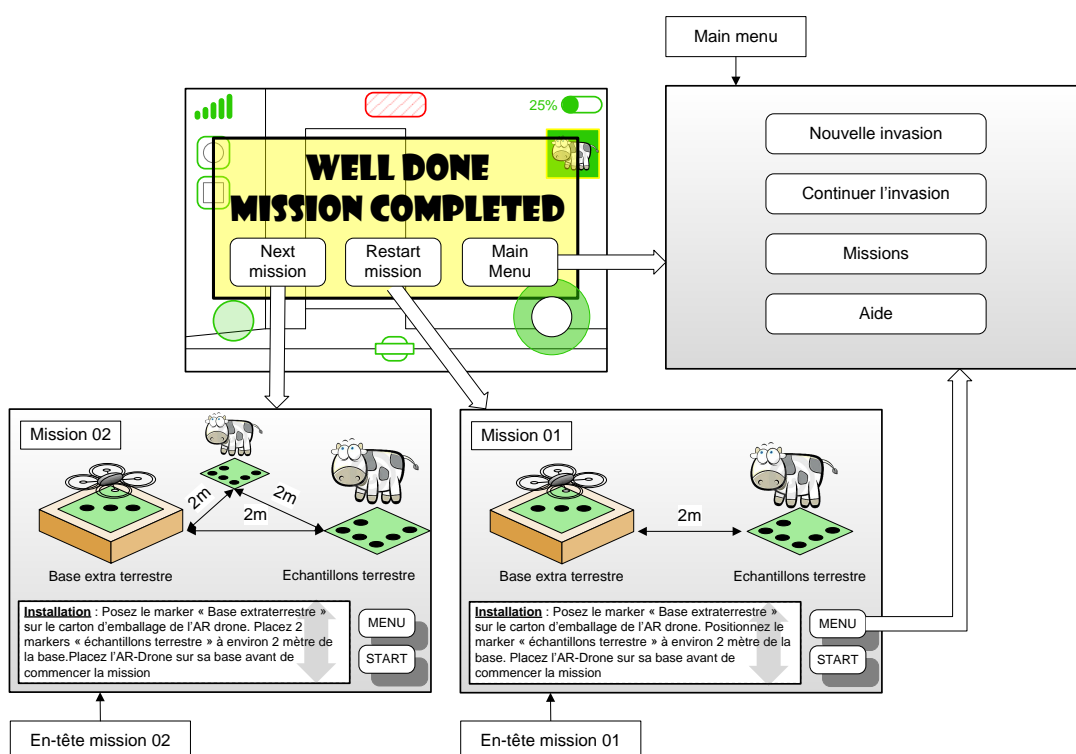


6- screens resultats

Le résultat de la mission s'affiche à partir du moment où le joueur s'est reposé sur sa base moteur coupé.



7- next mission



8- Organigramme général

