KALASTAJA

=========

Nom du groupe: Kalastaya

Nom du projet et nom du jeu: Kalastaja

Membres: Nicolas Fuchs

Cédric Bouteille

Jigé Pont

Description du jeu:

Mécanique :

But du jeu : Le joueur doit aller chercher à manger pour sa famille ; il part de son igloo pour aller pêcher avec son harpon. Il devra faire attention aux orques, aux ours et au froid. Une fois que le blizzard se lève il devra rentrer le plus vite possible dans son igloo.

A chaque fois que le joueur arrive à pêcher un poisson ou abattre un phoque il gagne des points de nourritures (représentés par le nombre de personnes de sa famille qui auront assez à manger).

Durant son trajet le joueur peut rencontrer des ours qui vont essayer de le manger. Il peut aussi y avoir des orques qui cassent les blocs de glace en petits morceaux et qui en fin de compte les font couler.

Quand le joueur arrive sur un bloc de glace ce dernier commence à couler, si l’eau atteint les pieds du joueur il avance moins vite et il saute moins haut et moins loin.

Les actions possibles du personnage :

Avancer: Le personnage commence à accélérer en dérapant sur la glace avant d’atteindre sa vitesse maximale.

Reculer : Pareil à avancer mais dans le sens inverse (vers la gauche).

Sauter : Le personnage saute d’un bloc de glace à un autre.

Nager : Le personnage tente d’atteindre un bloc de glace pour se hisser dessus. Si il reste trop longtemps dans l’eau il meurt de froid (barre de progression qui diminue).

Se baisser : Le personnage se met à 4 pattes (pour sortir ou entrer de son igloo par exemple.

Pécher : En se mettant au bord d’un bloc de glace le joueur peut pécher du poisson ou abattre des phoques.

Lancer de la nourriture : Si le joueur lance du poisson à un ours ce dernier le mange et oublie le joueur pour un moment. S’il lance un phoque à un orque ce dernier fait pareil.

Histoire :

Le joueur est dans son igloo avec sa famille et cette dernière se plaint qu’il n’y a plus rien à manger. Le joueur doit donc partir à la pêche/chasse pour ramener de quoi manger.

Il sort de son igloo et va sur les blocs de glace qui flottent sur l’océan pour pécher du poisson ou chasser des phoques.

Mais sil rencontre un ours ce dernier va le poursuivre pendant un moment et le forcer à courir.

Si un orque arrive il va essayer de faire couler le bloc de glace sur lequel se trouve le joueur pour le faire couler et le manger.

Après un certain temps, le blizzard se lève et le joueur doit rentrer le plus vite possible dans son igloo avant de geler.

Story-board simplifié :

Sakari doit aller chercher de la nourriture pour sa famille. Elle sort de son Igloo, prend son harpon et part donc pêcher du poisson ou du phoque.

Elle arrive sur le bord de l'océan et doit sauter sur des petits iceberg, se mettre sur leur bord et pécher en visant du poisson ou des phoques.

Las, l'iceberg ne supporte pas complètement son poids et il se met à couler lentement. Quand elle a les pieds dans l'eau elle se déplace moins vite et saute moins loin. Si elle tombe à l'eau elle a quelques secondes pour remonter sur un iceberg sinon elle meurt de froid.

Des poissons et des phoques passent de temps en temps dans l'eau et elle lance son Harpon pour les attraper.

Arrive un moment ou un orque arrive et commence à casser l’icebergs en petits morceaux. Le bloc de glace coule plus vite et Sakari doit sauter sur un autre pour éviter de couler.

Un ours arrive et cour après Sakari, elle lui jette un poisson et peut ainsi passer à côté sans qu’il ne la mange.

Coup de chance ! Sakari trouve un canoë et ce dernier lui permet de pêcher plus efficacement. Mais un orque finit par arriver et s’attaque au canöe forçant Sakari à l’abandonner.

Enfin, au bout d'un moment, le blizzard se lève, la visibilité diminue et Sakari doit alors vite retourner à son igloo pour ne pas mourir de froid.

Esthétique :

Le jeu se déroule sur la banquise du pôle nord.

Une base de couleur blanc et bleu glace sera utilisée.

Le personnage principal aura sa propre couleur de base (brun/beige) de manière à assurer sa visibilité.

Les ours seront blanc, les orques blanc/noirs, les phoques gris/noirs et les poissons bleu/argent.

Le son sera le bruit du vent (bise glaciale). Avec quelques bruits spécifiques liés à chaque actions possibles dans le jeu (voir mécanique).

Technologie :

Unity 2D : Le jeu est développé sur Unity en version 2D. Il s’agit d’un jeu de type « plate-forme ». Le joueur avance de gauche à droite dans un décor qui défile. Une fois le blizzard levé la visibilité sera réduite (flou).