

PROJET ACTION 2,5D

CADRE GLOBAL

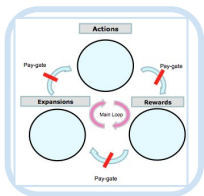


- Proposer une **expérience fluide et dynamique**.
- Développer un jeu de manière **itérative**.
- Comprendre les **problématiques des GP**.
- Estimer les **temps de production**.
- Développer des **compétences en gestion de projet**.
- Développer des **compétence en 3C**.
- Développer des **compétences en level design**.
- Développer des **compétences en UI/UX**.

Concept

Specs Level building Réglages Intégration Playtests Juiciness Fine tuning

Jeu



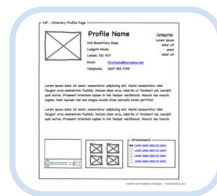
Core gameplay
Action



Special
Feature



Equilibrage



Interfaces de
jeu



Signes &
feedbacks



- Proposer une **expérience fluide et dynamique**.
- Développer un jeu de manière **itérative**.
- Comprendre les **problématiques des GD**.
- Estimer les **temps de production**.
- Evaluer les **contraintes techniques**.
- Développer des **compétences en analyse et en architecture** de projet.
- Développer des **compétence en prototypage**.
- Développer des **compétences en programmation outils et gameplay**.
- Développer des **compétences avec le moteur Unity3D**.

Concept

Analyse

Architecture

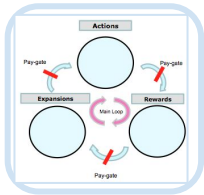
Prototypage

Outils

Features

Debug

Jeu



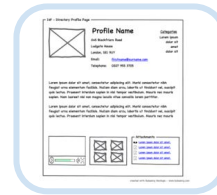
Core gameplay
Action



Special
Feature



Equilibrage



Interfaces de
jeu



Signes &
feedbacks



CADRE DU SYSTÈME DE JEU

Plateforme	Genre	Nombre de joueur(s)	Temps réel
PC	Action 2,5D	1	

- **Ambiance / contexte** : Libre
- **Pas de travail sur l'univers / narration demandé** → Systémique
- **Pas de graphiste sur le projet** :
 - Formes minimalistes
 - Placeholders visuels et sonores
- **Temps de jeu** : 12 minutes
 - 1 niveau par étudiant GD
 - Niveaux de difficulté équivalent entre les niveaux de jeu
- **Documentation demandée** :
 - One Page Concept
 - RLDD

Core Gameplay Action 2,5D

- **Mixer 2 types de gameplay** au choix parmi :
 - Plateforme,
 - Combat rapproché,
 - combat à distance,
 - Infiltration,
 - Puzzle physique.
- Proposer une **core feature intéressante**.
- **Utiliser la profondeur**.
- **Pas d'IA complexe** : machine à état, patterns.
- Travail centré autour du **Level Design** :
 - Identité gameplay des niveaux,
 - Gestion de l'espace,
 - Gestion du rythme,
 - Gestion de la difficulté.
- **Varier** les différents aspects de **l'expérience**.
- **Mettre en valeur** la **core feature**.
- **Utilisation de la profondeur**.

CONTRAINTES 3C

Caméra

- **Side-scrolling.**
- **Déplacement de la caméra sur 1 plan à la fois.**
- **Non contrôlée par le joueur** (mais peut réagir à ses actions).
- **Possibilité de transitions scriptées** (optionnel).

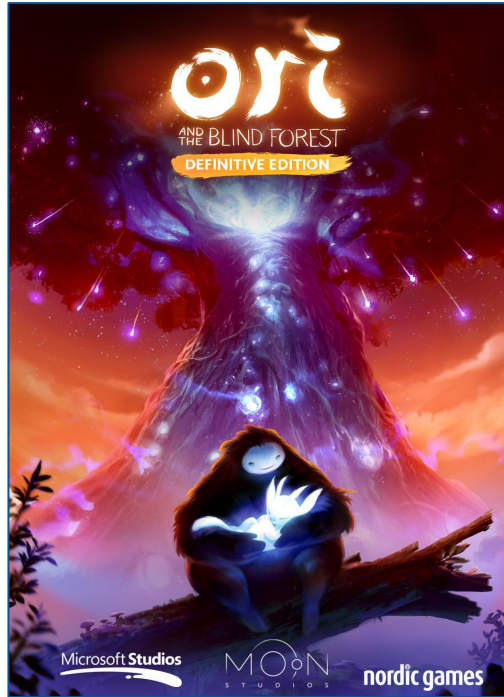
Controls

- **Manette.**
- **Stick gauche + 4 autres inputs maximum** (y compris le stick droit si vous le souhaitez).

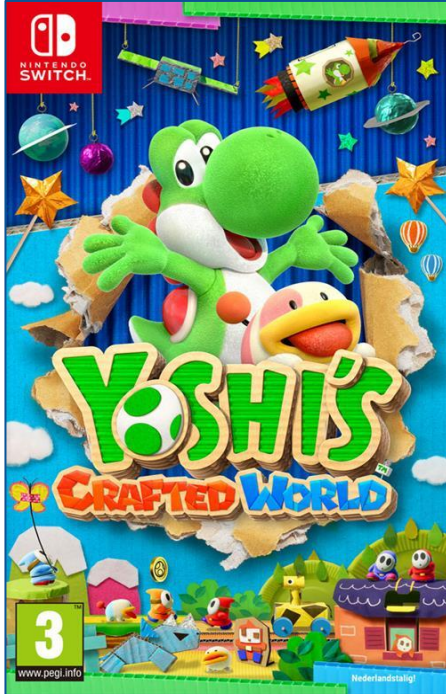
Character

- **Gestion simple de la vie du personnage.**
- **3 capacités obligatoires** : Marcher + Courir + Sauter.
- **3 à 4 capacités supplémentaires** (en fonction des types de gameplay choisis) **au choix parmi** :
 - **Plateforme** : Double saut, Wall jump, Dash, Planer.
 - **Combat rapproché** : Frapper, Esquiver, Parer.
 - **Combat à distance** : Tirer, Viser, Recharger, Lancer.
 - **Infiltration** : Marcher silencieusement, S'accroupir, Se cacher, Élimination furtive.
 - **Puzzle physique** : Tirer / Pousser un objet, Activer un mécanisme.
- **1 Core feature** libre, éventuellement utilisable dans la profondeur.

RÉFÉRENCES



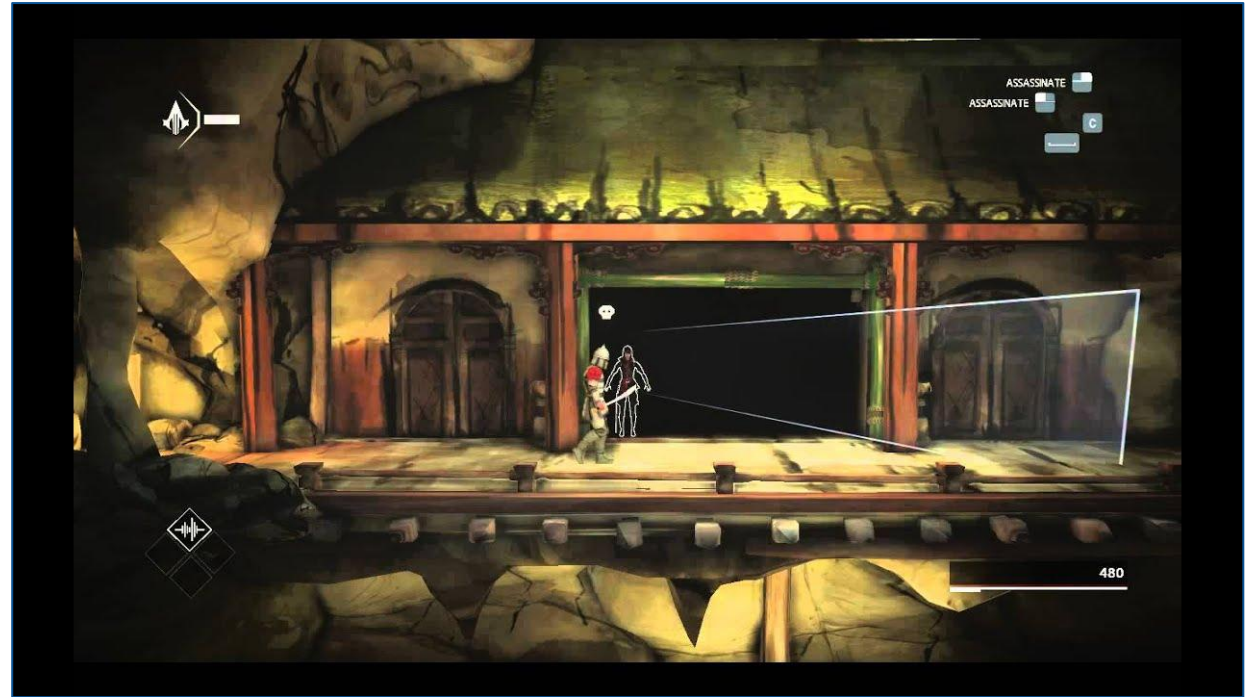
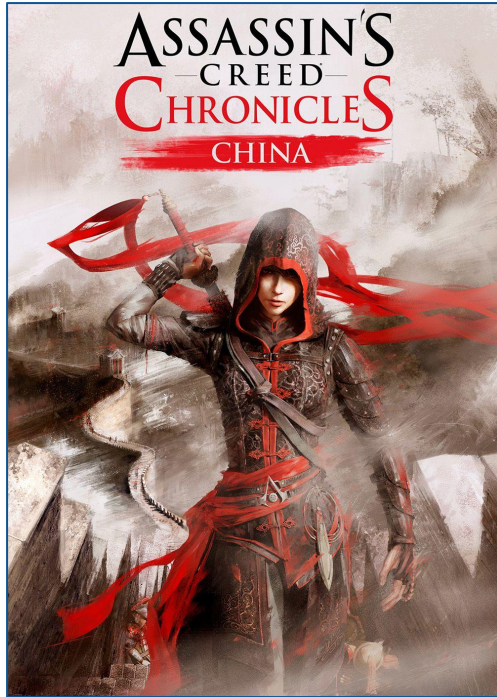


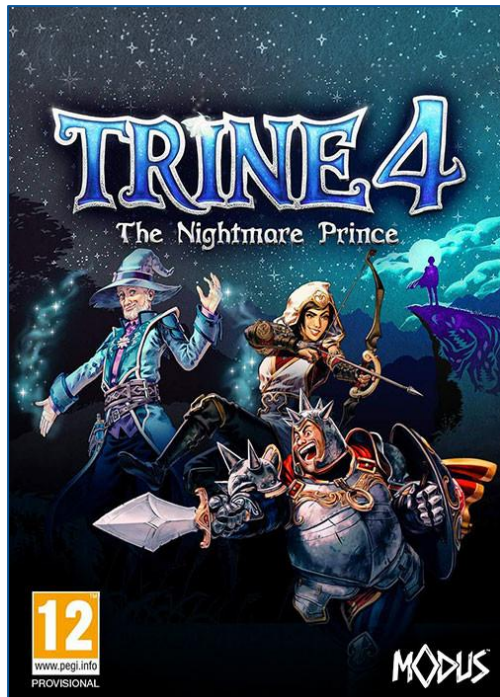


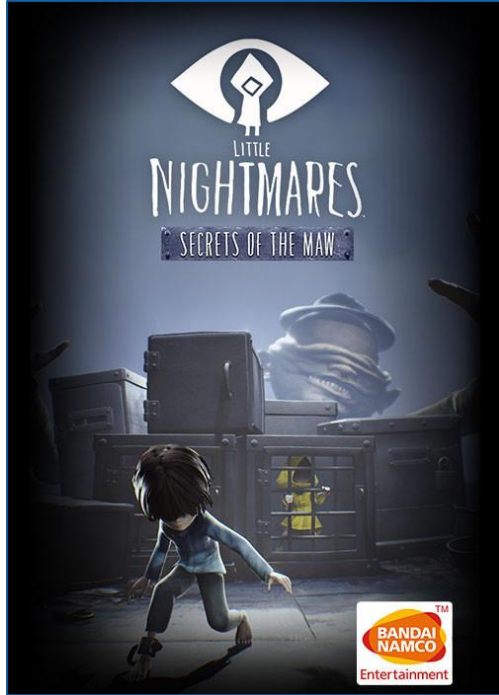




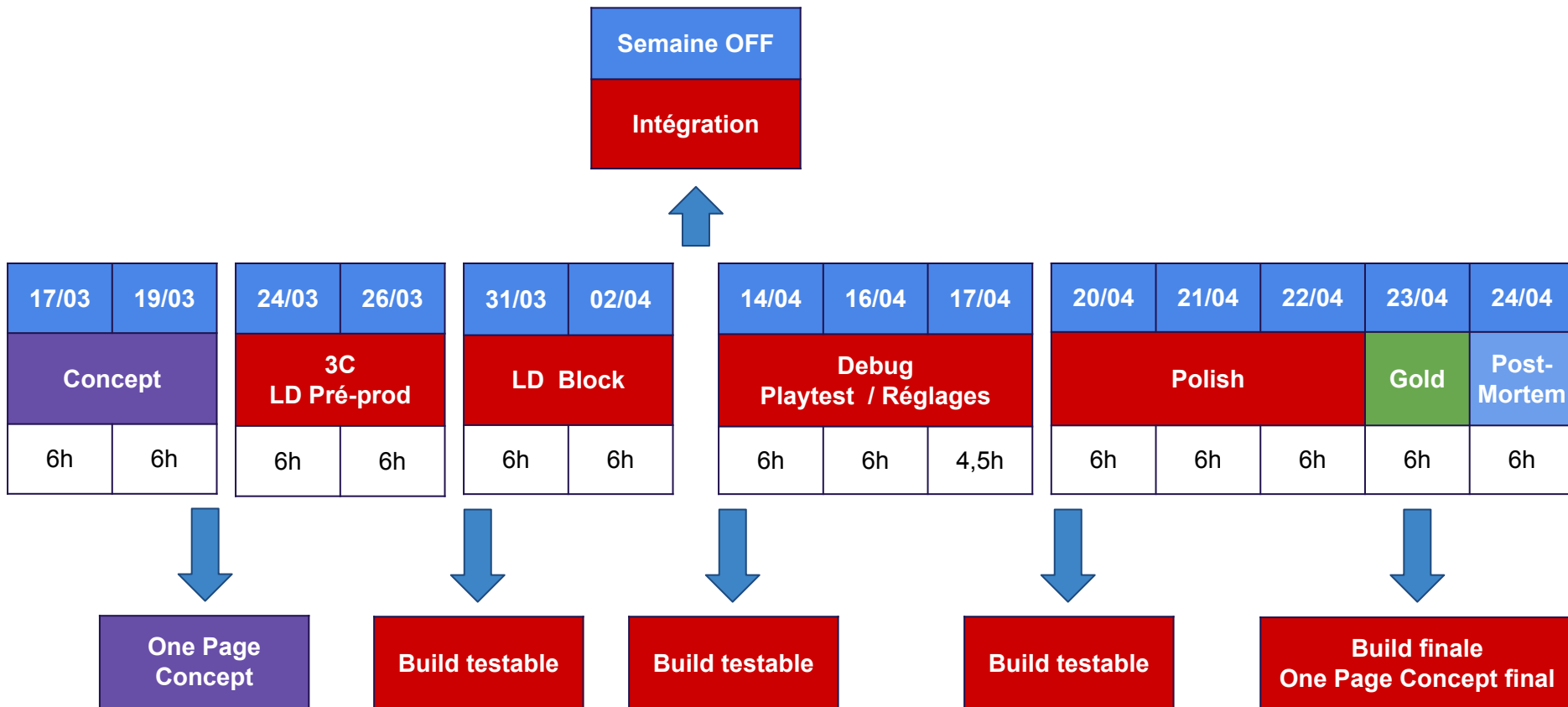








ORGANISATION



Game Designer

- ❑ **Spécification Design** : Documents design, balancing
- ❑ **Level design** : Pré-production des niveaux
- ❑ **Level Building** : Réalisation des maps sous ProBuilder
- ❑ **UI / UX** : Wireframes, HUD, Hub, etc.
- ❑ **Organisation de projet** : Trello, Slack
- ❑ **Signes & feedbacks**
- ❑ **Assets graphiques et sonores** : Création + intégration
- ❑ Constitution des **tests QA**
- ❑ **Playtests itératifs** et rédaction des rapports de playtests
- ❑ **Polish** : juiciness

Game Programmer

- ❑ Mise en place du **pipeline de production** (versioning git)
- ❑ **Planification des tâches** avec Trello
- ❑ **Validation** des documents de conception
- ❑ Création des **features de gameplay**
- ❑ **Comportements des ennemis** : Déplacements, perception, machine à état, etc.
- ❑ **Outils de LD / Scripting + Outils d'intégration**
- ❑ **Assets graphiques, sonores et HUD** : Intégration
- ❑ **Playtests + Bug fixes**
- ❑ **Polish** : juiciness

Pitch

Imaginer un concept de jeu basé sur le genre Action 2,5D.
Indiquer l'expérience de jeu souhaitée.

USP

Argument principal fort devant convaincre l'équipe pédagogique.

KSP

Les spécificités qui renforcent le concept de votre jeu.

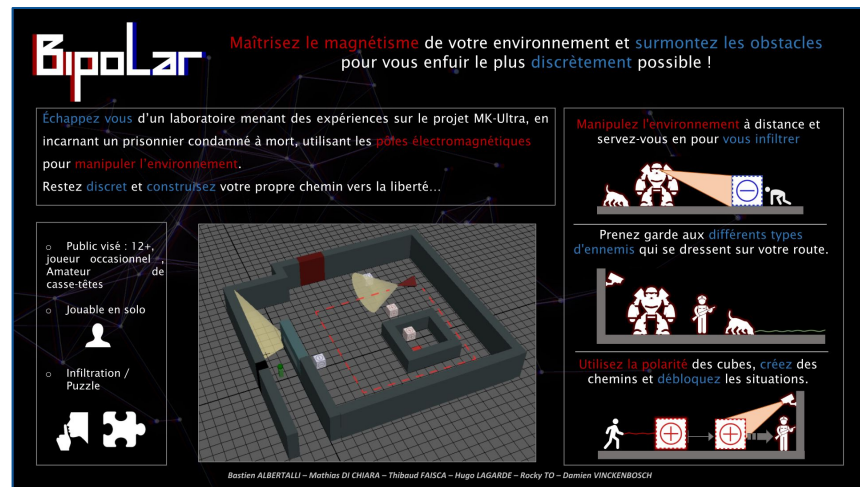
Fake Screenshot

Donne une intention sur la caméra, l'UI, les interactions, le LD.

Document de concept et non de specs

Les aspects plus techniques feront l'objet d'autres livrables

Le document One Page Concept doit être disponible dans le sous-dossier de votre Drive de projet



Exemple de One Page

CRITÈRES DE NOTATION

- ☐ Pertinence de la proposition (USP / KSP)
- ☐ Mise en avant des 3C dans le fake screenshot
- ☐ Qualité générale du document
- ☐ Expression écrite

COMPOSITION DES ÉQUIPES