Projet Ydays

Nom projet : Mobile Fight ; Jeu vidéo 2d, Unity

Table des matières

[Dictionnaire 3](#_Toc532564077)

[Mot à définir 3](#_Toc532564078)

[Définition donnée 3](#_Toc532564079)

[Objet du document 4](#_Toc532564080)

[Contexte 4](#_Toc532564081)

[Besoin 4](#_Toc532564082)

[Présentation du projet 4](#_Toc532564083)

[Game design : 5](#_Toc532564084)

[Livrables 9](#_Toc532564085)

[Livrable 1 : 9](#_Toc532564086)

[Livrable 2 : 9](#_Toc532564087)

[Livrable 3 : 9](#_Toc532564088)

# Dictionnaire

|  |  |
| --- | --- |
| **Mot à définir** | **Définition donnée** |
| Offline | Ne peut être connecté à internet, interne au support utilisé.  Traduit par : hors ligne, en local. |
| Online | Connection internet nécessaire, le support utilisé utilise une connexion à internet.  Traduit par : en ligne. |
| PVP | Player versus player.  Traduit par : joueur contre joueur. |
| Solo | Solitaire, tout seul. |

# Objet du document

## 

## Contexte

Étant un fan de jeu vidéo, je ne trouve pas forcément mon bonheur dans ce que l’on me propose sur le Play Store, ou même l’Apple store. Ce n’est seulement récemment que j’ai découvert un jeu plus au moins à mon goût, intéressant. Il s’agit de « League of Stickman » (éditeur : DreamSky), le jeu propose une partie offline, et des combats en online (PVP), des équipements pour les différents personnage avec des niveaux de base pour les personnages et équipe comptabilisé par des étoiles ; Pour l’instant le jeu ne comporte qu’un seul problème (Pour moi) c’est que les personnages du jeu ne sont pas unique, ils sont une pâle copie des personnages du jeu « League of Legend » (éditeur : Riot Games). Mais dans l’ensemble le jeu a une bonne dose de difficulté.

## Besoin

Le jeu précédemment cité nous servira d’exemple.  
Nous ajouterons cependant notre univers. Les personnages seront personnalisées (attaque, caractéristique), les équipements seront en rapport avec les personnages du jeu (un personnage ne pourra pas s’équiper de tous les équipements disponible dans le jeu). Les personnages auront une barre d’expérience pour pouvoir pallier aux différentes difficultés du mode histoire et avoir une référence pour avoir un équilibre dans le mode multi-joueurs. Une histoire offline sera l’option clé pour commencer le jeu, le port d’équipement sera un option intégrante à la gestion des personnages. Le mode de combat du coté offline et online prendra en compte le port des équipements des personnages de l’utilisateur.  
Un classement sera établie du coté online, le mode de combat online fera gagner ou perdre des points dans le classement générale selon l’issue du combat.

Pour le mode de combat online un serveur devra être configuré pour pouvoir supporté un ou plusieurs combats en même temps.

## Présentation du projet

Le projet est un jeu vidéo créé à partir du logiciel unity 3D. Le jeu a plusieurs facettes, il peut se jouer en ligne contre d’autre joueur ou en solo dans un mode histoire. Les personnages peuvent évolué au fur et à mesure avec un gain d’expérience, ils peuvent être équiper d’équipement lié à leur spécialisation.

L’essence même du projet sera séparé en deux pour une meilleur expérience du jeu offline et online.

# Game design :

Jeu de combat mobile 2D

## Personnages :

Les personnages sont les avatars qui se battent sur le terrain de combat.  
Chaque avatar est unique, c’est-à-dire, son apparence physique, ces caractéristiques, ces attaques (normale, puissante, combos, spéciale), son nom.

### Liste des personnages :

Eddy La Buche

* Bouton A : Coup Rapide
* Bouton B : Coup Lourd
* Bouton X : Garde
* Combos possibles : (À venir)

Don Nino

* Bouton A : Coup Rapide
* Bouton B : Coup Lourd
* Bouton X : Parade/Coup Spécial
* Combos possibles : (À venir)

Dr. Etienne

* Bouton A : Coup Rapide
* Bouton B : Coup Lourd
* Bouton X : Parade
* Combos possibles : (À venir)

## Architecture du jeu :

Architecture des menus :

* Menu principal
  + Histoire
    - Chapitre (Bloqué si non accessible)
      * 7 Niveaux par chapitre
      * Niveaux (Bloqués si niveau -1 non complété)
        + Lancer le niveau : Sélection du personnage (Si 1e fois choix limité personnage disponible)
    - Première fois qu’il est ouvert : Pop-Up proposer tutorial, qui se retrouve dans le menu du mode histoire en dessous des chapitres
  + Multi-joueurs
    - Partie rapide (Aléatoire avec un autre joueur, en deux manches gagnantes : Choix du personnage : Map aléatoire)
    - Partie perso (Création d’une chambre de jeu pour inviter un ami et jouer, choix de la map et du personnage, 8 personnes max)
  + Personnages
    - Gestion des personnages
      * Liste des personnages cliquables et verrouillés
        + Fiche Personnage :

Description du personnage (A gauche)

Caractéristiques (Force, santé, défense, vitesse (Au centre)

Encadré avec skin du personnage puis sélection de ses équipements sur les deux côtés du cadre côté (à Droite)

* + Armurerie
    - Équipement – Sac
      * Marché :
        + Revendre son équipement
        + Potions
  + Options
  + Quitter le jeu
* Bouton : Menu pause :
  + Armurerie
  + Options
  + Revenir au menu

## Scénario :

Le jeu étant un jeu de combat il n’y a pas d’histoire, le but étant de finir les stages de combat. En combat dans les stages le joueur débloque des équipements (armes, armure) et de l’argent virtuel.

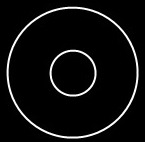
Les combats en multi-joueurs sont tout d’abord pour la compétition, de l’argent et équipement pourront être gagné selon le classement.

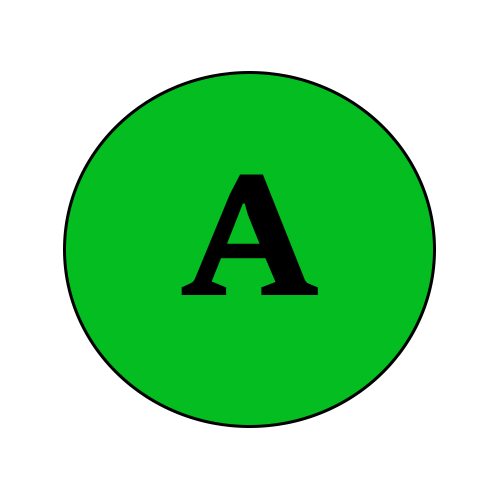
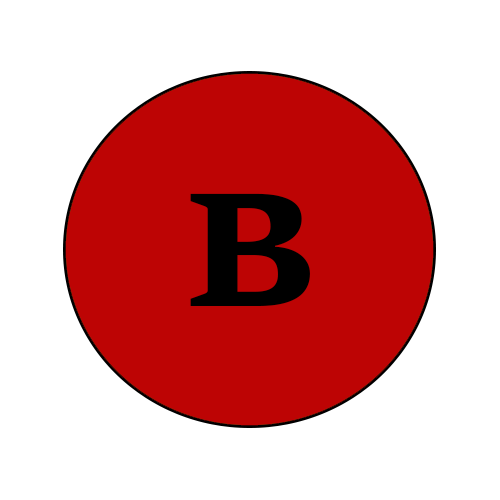
L’argent sert pour acheter des nouveaux personnages.

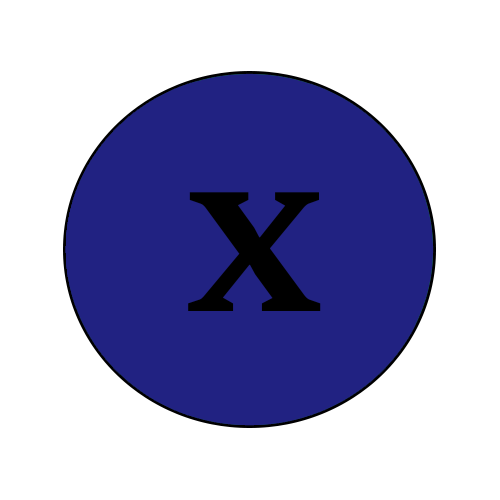
* Les personnages se débloquent au fur et à mesure de l’histoire selon un certain nombre de victoire ou alors ils peuvent être acheté.

Gameplay Mobile :

* Joystick directionnel (déplacement vertical, horizontal)
  + Bouton A : Coup Rapide
  + Bouton B : Coup Lourd
  + Bouton X : Garde et Esquive
  + Bouton Y : Saut







# Organisation du travail :

Un Brainstorming a eu lieu pour parler du contenu et de la conception du projet s’en est dégagé les rôles, directives ;

* Rôles des membres de l’équipe :
  + Grégory : Business plan, développement
  + Guillaume : Développement, marketing
  + Gabriel : Développement (?)
  + Raphaël : Développement, animations et sprites (Spécificités Unity)
  + Yacine : Business plan, Marketing
* Conception des personnages
  + 3 personnages
  + Nom
  + Caractéristique
  + Design
* Établissement du Gameplay
* Priorisation des tâches
* Estimation du contenu des rendus.

## Tâches prioritaires :

Business plan

Déplacement personnage joueur

Action du personnage joueur (Attaque, garde, combinaison)

Terrain de combat

Menu principal

Liste des personnages

IA personnage non joueur

Incorporation des caractéristiques (Force, santé, défense, vitesse)

Mode histoire

Incorporation des combos des personnages

Incorporation de l’argent virtuel

Incorporation des équipements

Incorporation du Marché

Plan marketing

Mode multi-joueurs\*

Mode 1 contre 1\*

Mode « local » \*

\* Ses fonctionnalités ne seront pas partie intégrante des livrables avec la difficulté du travail et du temps à disposition il ne pourra pas être possible de les intégrés, c’est plus comme un bonus.

# Livrables

Dans un premier le temps le projet va être découpé par étape. On les appellera « Livrable X ».

## Livrable 1 – Vendredi 14 décembre 2018 :

Déplacement personnage joueur.

Action personnage joueur (Attaque, garde).

Menu principale.

Terrain de combat.

Création des personnages (caractéristique, attaque, design).

Liste des personnages.

## Livrable 2 :

IA personnage non joueur.

Mode histoire (stages).

Incorporation des caractéristiques personnages.

Incorporation des combos des personnages

## Livrable 3 (si on considère que c’est le dernier rendu) :

Business plan

Plan marketing

Incorporation de l’argent virtuel

Incorporation des équipements

Incorporation du Marché