

VPM

Document de production pour le projet :

Escape : Remnant of Madness

Droit Copyright ©2021 par VPM

écrit par Renaud Vincent

et Pravdin Maksym

Version #1.0

30/03/2021

# Table des matières

[Table des matières 1](#_Toc67571349)

[Historique de développement 4](#_Toc67571350)

[Version 1.0 4](#_Toc67571351)

[Aperçu du jeu 5](#_Toc67571352)

[Philosophie 5](#_Toc67571353)

[Point #1 5](#_Toc67571354)

[Point #2 5](#_Toc67571355)

[Point #3 5](#_Toc67571356)

[Questions générales 5](#_Toc67571357)

[En quoi constitue le jeu Escape : Remnant of madness 5](#_Toc67571358)

[Pourquoi créer ce jeu? 5](#_Toc67571359)

[Où le jeu se déroule? 6](#_Toc67571360)

[Qu’est-ce que le joueur contrôle? 6](#_Toc67571361)

[Combien de personnages le joueur peut contrôler? 6](#_Toc67571362)

[C’est quoi le but principal du jeu? 6](#_Toc67571363)

[Qu’est-ce qui différencie ce jeu des autres déjà existant? 6](#_Toc67571364)

[Fonctionnalité du jeu 7](#_Toc67571365)

[Fonctionnalités générales 7](#_Toc67571366)

[contenue du jeu (nom jeu) 7](#_Toc67571367)

[Multijoueur 7](#_Toc67571368)

[Gameplay 7](#_Toc67571369)

[L’environnement du jeu 8](#_Toc67571370)

[Aperçu général 8](#_Toc67571371)

[Fonctionnalité du monde: (fonctionnalité) 8](#_Toc67571372)

[La physique du monde 8](#_Toc67571373)

[Aperçu général 8](#_Toc67571374)

[Principaux sites 8](#_Toc67571375)

[Méthode de transport 8](#_Toc67571376)

[Echelle 8](#_Toc67571377)

[Objets 8](#_Toc67571378)

[Météo 8](#_Toc67571379)

[Mesure du temps 8](#_Toc67571380)

[Système de rendering 9](#_Toc67571381)

[Aperçu général 9](#_Toc67571382)

[2D/3D Rendering 9](#_Toc67571383)

[Caméra 9](#_Toc67571384)

[Aperçu général 9](#_Toc67571385)

[Moteur de jeu 9](#_Toc67571386)

[Aperçu général 9](#_Toc67571387)

[Mode d’éclairage 9](#_Toc67571388)

[Aperçu général 9](#_Toc67571389)

[Disposition du monde 10](#_Toc67571390)

[Aperçu général 10](#_Toc67571391)

[Personnages du jeu 11](#_Toc67571392)

[Aperçu général 11](#_Toc67571393)

[Personnage principal 11](#_Toc67571394)

[Ennemis 11](#_Toc67571395)

[Soldat 11](#_Toc67571396)

[Monstres Mirroirs 11](#_Toc67571397)

[Boss 11](#_Toc67571398)

[Interface d’utilisateur 12](#_Toc67571399)

[Aperçu général 12](#_Toc67571400)

[Détails d’interface d’utilisateur #1 12](#_Toc67571401)

[Détails d’interface d’utilisateur #2 12](#_Toc67571402)

[Détails d’interface d’utilisateur #3 12](#_Toc67571403)

[Armes 13](#_Toc67571404)

[Aperçu général 13](#_Toc67571405)

[Listes des armes 13](#_Toc67571406)

[Arme #2 Leviers (pour le dernier niveau) 13](#_Toc67571407)

[Arme #3 piège de piques 13](#_Toc67571408)

[Arme #4 (nom) 13](#_Toc67571409)

[Musiques et effets sonores 14](#_Toc67571410)

[Aperçu 14](#_Toc67571411)

[Conception du son 14](#_Toc67571412)

[Types d’audio 14](#_Toc67571413)

[Audio #1 (nom audio) 14](#_Toc67571414)

[Audio #2 (nom audio) 14](#_Toc67571415)

[Audio #3 (nom audio) 14](#_Toc67571416)

[Jeu “single-player” 15](#_Toc67571417)

[Aperçu 15](#_Toc67571418)

[Détail du jeu “single player” #1 15](#_Toc67571419)

[Détail du jeu “single player” #2 15](#_Toc67571420)

[Histoire 15](#_Toc67571421)

[temps de jeu 15](#_Toc67571422)

[condition de victoire 15](#_Toc67571423)

[rendu des personnages 16](#_Toc67571424)

[Aperçu 16](#_Toc67571425)

[Détail de rendu des personnages #1 16](#_Toc67571426)

[Détail de rendu des personnages #2 16](#_Toc67571427)

[Détails extra 17](#_Toc67571428)

[Aperçu 17](#_Toc67571429)

[Projet et idées en attentes 17](#_Toc67571430)

# Historique de développement

## Version 1.0

* La version 1.0 de ce document …

# Aperçu du jeu

## Philosophie

### Point #1

* Le jeu a comme but de montrer les compétences et connaissances acquises au cours de la session en conception et programmation de jeu vidéo
  + Introduction aux concepts de programmation avec Unity
  + Caractéristiques principales et compétences
    - Création de scripts
    - Gestion d’assets, de gameObject, de préfabs
    - Utilisation d’animations
    - Utilisation du système de Lumière d’Unity

### Point #2

* Escape : Remnant of Madness est un jeu 2D Top-Down dans le style d’un Dungeon crawler avec une importance sur la stratégie et l’esquive.

### Point #3

* Le joueur ne possède aucune arme et ne peux pas attaquer les ennemis de lui-même, il doit les esquiver, les fuir ou utiliser l’environnement pour les battre tout en surveillant sa barre de stress.

## Questions générales

### En quoi constitue le jeu Escape : Remnant of madness

* « Un dungeon crawler » 2D en vue du dessus où le joueur devra sortir sans se faire attraper par les ennemis et sans devenir fou avant la fin.
* Les ennemis sont les derniers vestiges des anciens défenseurs du donjon.
* L’activation de levier et l’utilisation de la lumière vont permettre au joueur de passer au niveau suivant.
* Le personnage devra garder sa santé mentale et ne surtout pas laisser sa source de lumière s’éteindre : le noir le rend fou très rapidement.
* Il n’y a pas d’amélioration d’armure ou de récupération d’armes.

### Pourquoi créer ce jeu?

* Le but principal de ce jeu est de montrer avec un exemple pratique les compétences et connaissances après lors du cours de Programmation Appliquée en Simulation ou Jeux 542-455-AL.
* Créer un jeu avec un gameplay intéressant et offrir une sensation d’excitement est bien sur un des objectifs principaux.

### Où le jeu se déroule?

* Dans un donjon/les ruines ensevelis d’un ancien château, fermé du monde extérieur depuis des temps immémoriaux.

### Qu’est-ce que le joueur contrôle?

* Le joueur va prendre contrôle d’un personnage sans nom qui tente de s’échapper de sa prison.

### Combien de personnages le joueur peut contrôler?

* Il ne peut contrôler qu’un seul personnage, le personnage principal.

### C’est quoi le but principal du jeu?

* Le but principal d’Escape : Remnant of madness est de s’échapper du donjon et de ses occupants qui tentent d’attraper le personnage principal.

### Qu’est-ce qui différencie ce jeu des autres déjà existant?

* L’absence d’arme et de barre de vie, le personnage ne meure pas, quand sa barre de folie tombe à zéro, il se réveille de nouveau dans sa cellule

# Fonctionnalité du jeu

## Fonctionnalités générales

### Contenu du jeu

* Les graphiques du jeu sont en style « pixel art ».
* Mouvements rapides et précis.
* Grande variété d’ennemies qui ont des attaques uniques.
* Des pièces illuminées qui servent de « checkpoints ».
* Combat unique avec le boss final.
* Ramasser de l’huile pour allumer la lanterne.
* Effets négatives que la folie peut avoir sur le personnage principal.

## Multijoueur

* Non, pas de multijoueur

## Gameplay

* Actions rapides.
* Gestion de folie.
* Système d’esquives et de sauts.
* Gestion de source de lumière.
* Gestion d’huile de lanterne.

# L’environnement du jeu

## Aperçu general

* Vue du personage principal :
* Le personnage principal est le roi de Darcuria mais son fils, Argent Umbra, l’héritier est jaloux du pouvoir de son père. Il organise donc un coup d’état et jette son père, atteint depuis quelques temps d’intenses migraines, dans le cachot le plus reculé du château.
* Entouré d’ennemis loyaux à son fils, il tente de s’échapper, malheureusement, la porte pour quitter le château à été corrompu par la magie de son fils.
* Cette trahison envoya le roi au bord de la folie, ayant perdu son fils et son royaume sans rien pouvoir faire. La solitude le ronge de l’intérieur, fragilisant encore plus son esprit déjà affaibli.
* Vue de l’héritier :
* Le roi est malade, son avarice est sans fin, il contrôle désormais toutes les formes de magies du royaume.
* Les ennemis imaginaires du roi se décuplent, des têtes tombent tous les jours.
* Il est temps pour l’héritier légitime de prendre ce qui lui appartient de droit.
* Cependant, il ne peut pas se décider sur le sort de l’ancien tyran. Il décide donc de l’enfermer au fond du château, et le laisser attendre ses derniers jours en paix.

## Fonctionnalité du monde : Absence de lumière

* Les niveaux sont très sombres ou mal éclairés ce qui force le joueur d’utiliser une source de lumière.
* Il existe des salles éclairées qui servent de « checkpoints. »

## Fonctionnalité du monde : Niveau avec un boss

* Il y a un niveau unique qui n’est pas aussi grand que les autres niveaux, car il est composé d’une grande salle de boss dans laquelle le joueur doit utiliser l’environnement qui l’entoure pour pouvoir passer le niveau.

## La physique du monde

### Aperçu général

* Le personnage principal est emprisonné dans un donjon qu’il doit explorer tout en gérant sa santé mentale et la lumière pour pouvoir monter les étages et de sortir. Le donjon est mal éclairé, il est essentiel d’utiliser des bougies ou la lanterne pour pouvoir l’explorer et rempli de monstres.

### Principaux sites

* 4 niveaux
* +1 niveau avec Boss

### Méthode de transport

* À pieds

### Échelle

* Niveau de taille moyenne

### Objets

* Voir la listes d’objets disponibles dans la section [nom de section]

### Météo

* Pas de système de météo

### Mesure du temps

* Pas de système temporel.

## Système de rendering

### Aperçu général

* Jeu 2D de vue « top-down » en style « pixel art. »

### 2D/3D Rendering

* C’est un jeu 2D de vue « top-down. »

## Caméra

### Aperçu général

* Caméra de vue « top-down. »
* La caméra suit le personnage.

## Moteur de jeu

### Aperçu général

* Unity

## Mode d’éclairage

### Aperçu général

* Si le personnage possède une source de lumière (bougie/lanterne), la zone autour de lui est éclairée. Les « checkpoints » sont des salles éclairées par des torches et des brasiers.

# Disposition du monde

## Aperçu général

* Le royaume de Darcuria était autrefois un royaume prospère, mais il fut envahi par des monstres il y a quelques générations.
* Depuis, tous les rois qui ont suivi ont défendu l’unique entrée vers la capitale du royaume, le dernier bastion de la résistance humaine grâce à un nouveau pouvoir apporté par les monstres : la magie.
* Malgré tout, avec la sécurité offerte par le sceau magique installé sur la porte, les monstres qui avaient autrefois menacé l’humanité ne sont plus que des histoires d’enfants.
* La recherche de la magie, elle, a continuée et la famille royale contrôle désormais toutes les institutions magiques.

# Personnages du jeu

## Aperçu général

* Le joueur prend contrôle du roi du royaume de [nom royaume], trahit par son propre fils et jeté en prison. Il va tenter de s’échapper et d’ouvrir les portes de sa prison pour reprendre son trône.

## Personnage principal

* Il commence allongé par terre avec les équipements suivants :
  + Une bougie
  + Une lanterne presque vide

## Ennemis

### Soldat

* Lent.
* Patterns répétitifs.
* Peut appeler d’autres soldats.

### Monstres Miroirs

* Des monstres avec des miroirs.
* Bougent seulement quand le personnage ne les regarde pas.
* Ils peuvent refléter la lumière.

### Boss

* Un œil encastré dans un mur, créé grâce à la magie pour empêcher quiconque de sortir, ou de rentrer
* Pour le battre, il faut l’aveugler avec les monstres miroirs dans la pièce.

# Interface d’utilisateur

## Aperçu général

* L’interface inclue une barre de folie, barre de durée de vie de la bougie et un réservoir indiquant la quantité d’huile dans la lanterne.

## Détails d’interface d’utilisateur #1

* La barre de folie indique à quel point que le personnage principal est devenu fou. La barre est divisée en 4 parties pour indiquer quels effets négatifs sont appliqués sur le personnage principal.

## Détails d’interface d’utilisateur #2

* La barre de durée de vie de la bougie indique combien de temps qu’il reste au personnage principal de trouver un « checkpoint » pour la faire remonter, sinon il devra utiliser la lanterne ou commencer à devenir fou.

## Détails d’interface d’utilisateur #3

* Le réservoir d’huile dans la lanterne indique, la quantité de temps que le personnage principal peut utiliser la lanterne pour éclairer la zone autour de lui. Cependant, il ne peut pas l’utiliser longtemps, car l’huile est une source limitée.

# Armes

## Aperçu général

* Le personnage principal ne dispose pas d’armes pour se défendre. Cependant, il peut sauter et « dasher » pour pouvoir parcourir les niveaux et esquiver les attaques ennemies.

## Listes des armes

### Arme #2 Leviers (pour le dernier niveau)

* Le personnage principal peut activer et désactiver des leviers dans la pièce pour pouvoir faire rebondir les rayons de lumières contre des miroirs.

### Arme #3 piège de piques

* (nom et description de l’arme)

### Arme #4 (nom)

* (nom et description de l’arme)

# Musiques et effets sonores

## Aperçu

* La musique se change par rapport à l’emplacement du joueur dans le donjon et par rapport à son niveau de folie.

## Conception du son

* Le son est utilisé pour montrer au joueur s’il est en danger ou pas. Le son peut aussi indiquer au joueur la présence de dangers autour de lui.

## Types d’audio

### Audio #1 : Checkpoints

* Une musique calme joue lorsque le joueur est arrivé à un checkpoint pour donner la sensation de sécurité au joueur.

### Audio #2 : Intérieur du donjon

* La musique est presque absente, seuls les sons d’ambiance (une goutte d’eau qui tombe, bruit de pas, vent) et les sons d’action du personnage principal peuvent être entendus.

### Audio #3 : Extérieur du donjon

* Une musique joueuse est jouée lorsque le personnage principal sort du donjon pour célébrer sa victoire.

# Jeu “Single-Player”

## Aperçu

* Le joueur contrôle le roi qui a été jeté dans le donjon par Argent Umbra, son fils.

## Détail du jeu “Single-Player” #1

* Lorsque le joueur « meurt », il réapparaît au dernier « checkpoint » ou au début du niveau.

## Détail du jeu “Single-Player” #2

* Le personnage principal ne peut pas se défendre réellement, car il doit utiliser ses capacités (le saut et le « dash ») ou l’environnement autour de lui pour vaincre ses ennemies.

## Histoire

* 1. Il était une fois le royaume de Darcuria.
* 2. Le royaume fut envahi par des monstres.
* 3. Un jour, l’héritier s’est rebêlé contre le pouvoir de son père.
* 4. Il jeta son père dans un donjon (une prison).
* 5. À cause de la trahison de son fils et des événements qu’il avait vécu, le père tombe dans la folie.
* 6. Il réussit de s’échapper de sa cellule, alors il tente de sortir du donjon.
* 7. Au bout de plusieurs tentatives, il réussit d’atteindre son objectif : Il atteint la porte de la sortie du donjon pour pouvoir parler à son peuple.
* 8. Cependant, en sortant de sa prison, il rencontre un assassin qui le poignarde et le tue.
* 9. La folie subie par le roi cause des hallucinations qui font croire le roi que le monde entier est contre lui.
* 10. Les monstres terrifiants que le roi voit sont, en fait, les gardes du royaume.
* 11. En ouvrant la porte du donjon, sans le réaliser, le roi permet aux vrais monstres d’envahir le royaume.

## Temps de jeu.

* Une demi-heure

## Conditions de victoire

* Garder un niveau assez élevé de source de lumière pour ne pas devenir fou et sortir du donjon.

# Rendu des personnages

## Aperçu

* (aperçu des personnages)

## Détail de rendu des personnages #1

* (aperçu des détails des personnages)

## Détail de rendu des personnages #2

* (aperçu des détails des personnages)

# Détails extra

## Aperçu

* (description)

## Projet et idées en attentes