

Men of Culture

Document de production pour le projet :

Escape : Remnant of Madness

Droit Copyright ©2021 par Men of Culture

écrit par Renaud Vincent

et Pravdin Maksym

Version #1.0

30/03/2021

# Table des matières

[Table des matières 1](#_Toc71391030)

[Historique de développement 4](#_Toc71391031)

[Version 1.0 4](#_Toc71391032)

[Version 2.0 4](#_Toc71391033)

[Aperçu du jeu 5](#_Toc71391034)

[Philosophie 5](#_Toc71391035)

[Point #1 5](#_Toc71391036)

[Point #2 5](#_Toc71391037)

[Point #3 5](#_Toc71391038)

[Questions générales 5](#_Toc71391039)

[En quoi constitue le jeu Escape : Remnant of madness ? 5](#_Toc71391040)

[Pourquoi créer ce jeu ? 5](#_Toc71391041)

[Où le jeu se déroule ? 6](#_Toc71391042)

[Qu’est-ce que le joueur contrôle? 6](#_Toc71391043)

[Combien de personnages le joueur peut contrôler ? 6](#_Toc71391044)

[C’est quoi le but principal du jeu? 6](#_Toc71391045)

[Qu’est-ce qui différencie ce jeu des autres déjà existant ? 6](#_Toc71391046)

[Fonctionnalité du jeu 7](#_Toc71391047)

[Fonctionnalités générales 7](#_Toc71391048)

[Contenu du jeu « Escape : Remnant of madness » 7](#_Toc71391049)

[Multijoueur 7](#_Toc71391050)

[Gameplay 7](#_Toc71391051)

[L’environnement du jeu 8](#_Toc71391052)

[Aperçu general 8](#_Toc71391053)

[Fonctionnalité du monde : Absence de lumière 8](#_Toc71391054)

[Fonctionnalité du monde : Niveau avec un boss 8](#_Toc71391055)

[La physique du monde 8](#_Toc71391056)

[Aperçu général 8](#_Toc71391057)

[Principaux sites 8](#_Toc71391058)

[Méthode de transport 9](#_Toc71391059)

[Échelle 9](#_Toc71391060)

[Objets 9](#_Toc71391061)

[Météo 9](#_Toc71391062)

[Mesure du temps 9](#_Toc71391063)

[Système de rendering 9](#_Toc71391064)

[Aperçu général 9](#_Toc71391065)

[2D/3D Rendering 9](#_Toc71391066)

[Caméra 9](#_Toc71391067)

[Aperçu général 9](#_Toc71391068)

[Moteur de jeu 9](#_Toc71391069)

[Aperçu général 9](#_Toc71391070)

[Mode d’éclairage 10](#_Toc71391071)

[Aperçu général 10](#_Toc71391072)

[Disposition du monde 11](#_Toc71391073)

[Aperçu général 11](#_Toc71391074)

[Personnages du jeu 12](#_Toc71391075)

[Aperçu général 12](#_Toc71391076)

[Personnage principal 12](#_Toc71391077)

[Ennemis 12](#_Toc71391078)

[Soldat 12](#_Toc71391079)

[Monstres Mirroirs 12](#_Toc71391080)

[Boss 12](#_Toc71391081)

[Interface d’utilisateur 13](#_Toc71391082)

[Aperçu général 13](#_Toc71391083)

[Détails d’interface d’utilisateur #1 13](#_Toc71391084)

[Détails d’interface d’utilisateur #2 13](#_Toc71391085)

[Armes 14](#_Toc71391086)

[Aperçu général 14](#_Toc71391087)

[Listes des armes 14](#_Toc71391088)

[Arme #1 Plaque de pression (pour le dernier niveau) 14](#_Toc71391089)

[Musiques et effets sonores 15](#_Toc71391090)

[Aperçu 15](#_Toc71391091)

[Conception du son 15](#_Toc71391092)

[Types d’audio 15](#_Toc71391093)

[Audio #1 : Menu 15](#_Toc71391094)

[Audio #2 : Intérieur du donjon 15](#_Toc71391095)

[Audio #3 : Extérieur du donjon 15](#_Toc71391096)

[Jeu “single-player” 16](#_Toc71391097)

[Aperçu 16](#_Toc71391098)

[Détail du jeu “single player” #1 16](#_Toc71391099)

[Détail du jeu “single player” #2 16](#_Toc71391100)

[Histoire 16](#_Toc71391101)

[Temps de jeu. 16](#_Toc71391102)

[Conditions de victoire 16](#_Toc71391103)

[rendu des personnages 17](#_Toc71391104)

[Aperçu 17](#_Toc71391105)

[Détail de rendu personnage principal 17](#_Toc71391106)

[Détail de rendu monstre miroir 17](#_Toc71391107)

[Détail de rendu monstre soldat 17](#_Toc71391108)

[Détail de rendu Boss 17](#_Toc71391109)

[Détails extra 18](#_Toc71391110)

[Aperçu 18](#_Toc71391111)

[Projet et idées en attentes 18](#_Toc71391112)

# Historique de développement

## Version 1.0

* La version 1.0 de ce document est la représentation initiale du design de notre jeu

## Version 2.0

* La version 2.0 de ce document est la représentation finale du design de notre je

# 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
    - Utilisation du système de son 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 peut pas attaquer les ennemis par lui-même, il doit les esquiver, les fuir ou utiliser l’environnement pour les battre tout en surveillant sa barre de stress/folie.

## 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.
* Les ennemis sont les derniers vestiges des anciens défenseurs du donjon.
* L’activation de leviers et l’utilisation de la lumière vont permettre au joueur de passer aux niveaux suivants.
* 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 apprises lors du cours de Programmation Appliquée en Simulation ou Jeux 420-455-AL.
* Créer un jeu avec un gameplay intéressant est bien sur un des objectifs principaux.

### Où le jeu se déroule ?

* Dans un donjon.
* Le sous-sol du château du roi.

### Qu’est-ce que le joueur contrôle?

* Le joueur va prendre contrôle d’un personnage, l’ancien roi du royaume.

### 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 avant de tomber dans la folie.

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

* L’absence d’armes et de barre de vie, le personnage ne meurt 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 « Escape : Remnant of madness »

* Les graphiques du jeu sont en style « pixel art ».
* Mouvements rapides et précis.
* Variété d’ennemis qui ont des attaques uniques.
* Combat unique avec le boss final.
* Ramasser de l’huile pour allumer la lanterne.
* Effets négatifs que la folie peut avoir sur le personnage principal.

## Multijoueur

* Non, pas de multijoueur.

## Gameplay

* Actions rapides.
* Gestion de folie.
* Système d’esquives.
* 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 a 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 magie 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 hésite 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.

## Fonctionnalité du monde : Niveau avec un boss

* Il y a un niveau unique qui dans lequel le joueur va devoir ouvrir la porte de la salle du boss.

## 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

* 2 niveaux. (1 niveau avec Boss).

### Méthode de transport

* À pied.

### Échelle

* Niveau de taille moyenne.

### Objets

* Lanterne.

### 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 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 menacés 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 Darcuria, trahi 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 lanterne presque vide

## Ennemis

### Soldat

* Lent.
* Patterns répétitifs.

### Monstres Mirroirs

* Des monstres avec des miroirs.
* Produisent de la lumière
* Suivent le joueur du regard.

### Boss

* Trois yeux encastrés dans un mur, créés 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 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 3 parties pour indiquer quels effets négatifs sont appliqués sur le personnage principal.

## Détails d’interface d’utilisateur #2

* 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 ressource limitée.

# Armes

## Aperçu général

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

## Listes des armes

### Arme #1 Plaque de pression (pour le dernier niveau)

* Le personnage principal peut activer et désactiver des plaques de pression dans des pièces pour pouvoir accéder aux pièces suivantes, puis finalement, la pièce du boss.

# Musiques et effets sonores

## Aperçu

* La musique se charge de transmettre l’ambiance au joueur.

## Conception du son

* Le son est utilisé pour mettre en place l’ambiance.

## Types d’audio

### Audio #1 : Menu

* Une musique oppressante d’ambiance est jouée dans le menu de démarrage ou de GameOver.

### 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 tragique 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 ennemis.

## 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.

* 15 minutes.

## 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

* Rendu visuel des personnages.

## Détail de rendu personnage principal



## Détail de rendu monstre miroir



## Détail de rendu monstre soldat



## Détail de rendu Boss



# Détails extra

## Aperçu

* Projets et idées pas assez développés, en attente de confirmation

## Projet et idées en attentes