

— Project Runner —

Arthur Cottreau : Level Design
Anna Sarbiewski : Développeuse
Enzio Aviles : Infographiste 3D
Ivan Rocque : Développeur
Maxime Atza : Développeur

Fiche Signalétique

Titre

Project Runner

Pitch

Imaginez un groupe mystérieux qui orchestre clandestinement des épreuves mortelles pour défier les plus audacieux. Vont-elles changer leur vie, ou y mettre fin ?

Project Runner est un jeu de plateforme, où le joueur incarne un personnage plongé dans un jeu agile et périlleux. L'objectif sera de compléter des courts niveaux, en utilisant adresse et réflexion afin de tirer parti et avantage de l'environnement.

Le jeu fonctionne grâce à un habile système de start and stop mettant le joueur face à un dilemme : continuer pour augmenter son gain au risque de tout perdre, ou partir pour sécuriser son butin durement acquis ?

Genre

Jeu de Plateformes, Parcours, Courses contre-la-montre

Nombre de joueurs

Jeu Solo / Classement vis-à-vis des autres joueurs

Public cible

1. 13 ans et plus.
2. Joueurs casual avec une recherche de sessions courtes, mais intenses.
3. Amateurs de jeux de plateforme, amateurs de compétition.

Plateformes

Nous avons opté pour Windows sur PC, car il y a plus de joueurs que sur Linux ou MAC. Avec potentiellement un développement ultérieur sur console.

Marché cible

Nous ciblons l'Europe et les États-Unis, car ces régions comptent parmi les plus grands marchés de jeux vidéo dans le monde, avec des millions de joueurs actifs. Selon des études de marché, les États-Unis et l'Europe représentent une part importante des revenus mondiaux du jeu vidéo.

Ces régions comptent un large éventail de joueurs, allant des "casual gamers" aux "hardcore gamers". Un jeu comme le nôtre, avec son mélange de rapidité, de réflexion et de compétitivité, peut attirer différents segments de joueurs, ce qui peut réunir ces deux communautés.

De plus, le marché asiatique étant plus orienté vers une consommation du jeu mobile, notre projet sur PC, et potentiellement console, ne nous donne que peu de raison de nous implémenter dans ces régions.

Technologies

Le jeu est développé sur Unity, car c'est l'un des moteurs de jeu les plus populaires. Pour un jeu de plateforme comme Project Runner, qui implique un gameplay rapide et fluide, Unity fournit des outils puissants pour gérer les mouvements, la physique et les interactions en temps réel.

Il permet aussi de créer des jeux qui peuvent être déployés sur plusieurs plateformes PC, comme prévu au début, et possiblement console dans le futur.

Graphismes

Nous avons décidé de développer le jeu en 3D, en conservant un déplacement uniquement sur deux dimensions, tout en intégrant des changements d'angle de caméra sur les trois axes afin de tirer parti de la profondeur des décors en 3D.

Intentions de réalisation

Pour le développement du jeu *Project Runner* nous avons pour objectif de développer un environnement de jeu captivant où les niveaux sont conçus pour plonger le joueur dans une atmosphère de tension et de mystère, renforçant ainsi l'engagement émotionnel à travers des graphismes stylisés. Chaque niveau présentera un défi progressif exigeant à la fois des réflexes rapides et un jeu stratégique, tout en évitant trop de frustration. Les mécaniques de gameplay doivent permettre aux joueurs d'apprendre et de s'améliorer progressivement, afin qu'ils puissent maîtriser leurs compétences à chaque tentative.

Nous voulons intégrer des choix significatifs dans le gameplay qui posent des dilemmes, permettant aux joueurs de décider entre : continuer leurs efforts pour maximiser leurs gains, ou se retirer pour sécuriser ceux déjà acquis. Ces décisions devraient avoir un impact sur l'évolution de l'histoire et des personnages, ajoutant de la profondeur à la narration.

La conception du jeu doit le rendre accessible à une large audience, proposant des options de difficulté ajustables permettant de plaire autant à un joueur occasionnel qu'à un joueur compétitif. Ce qui passe par l'implémentation de mécanismes encourageant l'interaction sociale entre les joueurs, comme des classements en ligne. Ce qui créera une communauté, renforçant l'attrait du jeu et sa longévité.

Nous devons adopter une méthodologie de développement agile qui permet des retours réguliers des joueurs tout au long du processus de conception. Cela garantira que les ajustements nécessaires soient faits en temps réel pour répondre aux attentes des utilisateurs, tout en gardant les intentions initiales des développeurs.

Unique Selling Point (USP)

Project Runner propose une expérience de jeu originale, contrairement aux jeux de plateforme traditionnels. La vitesse n'est pas un objectif, mais un prix que les joueurs obtiennent en perfectionnant leur compréhension et leur maîtrise des environnements de jeu.

Le système de mouvement complexe du personnage est intégralement pensé dans cet objectif, chaque action que le joueur peut effectuer dans le jeu, peut être optimisée en utilisant le level design, ce qui augmente la vélocité du personnage.

Le concept de start and stop ajoute également une dimension unique au jeu, intégrant une véritable réflexion du joueur sur ses capacités physique et mentale : est-il en capacité d'augmenter la difficulté pour gagner plus, ou est-ce trop risqué.

Scénario

Dans un monde délabré, où l'obscurité règne sans conteste, un mystérieux groupe émerge, proposant à qui le veut une série d'épreuves plus dangereuses les unes que les autres.

Ce groupuscule offre une somme importante à quiconque parvient à sortir vivant des différentes salles, avec la possibilité de continuer à concourir pour augmenter les récompenses.

N'importe qui peut y accéder, mais la majorité des participants sont des individus démunis et qui n'ont plus rien à perdre. Ces hommes et femmes sont plongés dans cet enfer de pierre et d'acier, avec un minuteur : s'ils ne terminent pas la pièce avant la fin du temps imparti, la bombe qu'ils portent autour du cou se déclenche.

Ces épreuves sont retransmises en direct sur des sites clandestins, cachés dans les recoins les plus sombres du web, où l'audience est toujours au rendez-vous, rendant la récompense offerte aux rares candidats survivants dérisoire face à ce que cela rapporte.

À ce jour, les autorités ne savent pas s'il s'agit de l'œuvre d'un individu isolé ou d'une organisation plus vaste, ni comment l'arrêter. Mais le veulent-t-ils vraiment ?

Core Gameplay

Le joueur doit traverser un groupe fini de sections, chacune étant une zone définie qui fonctionne comme une pièce ou un espace fermé rempli d'obstacles et de défis à surmonter. Chaque section est conçue comme un mini-niveau à part entière, avec ses propres particularités, son ambiance et ses mécanismes à maîtriser.

La progression à travers ces sections est faite dans un temps imparti. À chaque section réussie, le temps du joueur est prolongé de quelques secondes ou minutes, selon le niveau et la difficulté de la section suivante.

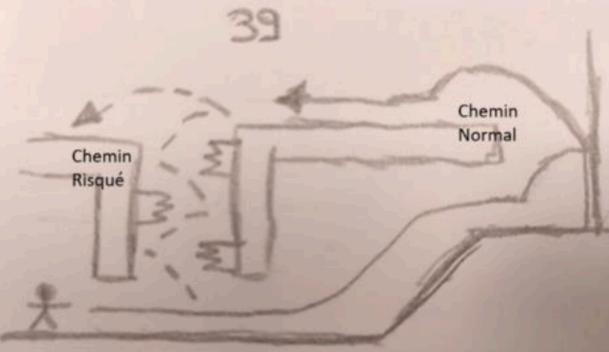
Une fois avoir terminé un groupe de sections, le joueur aura le choix entre encaisser ses gains ou de continuer la partie avec une difficulté plus élevée.

Concernant les mouvements du joueur, ce dernier peut effectuer les capacités suivantes.

- Glissades : La glissade permet au joueur de gagner en vitesse dans les pentes. S'il glisse sur une surface plane, sa vitesse diminuera progressivement au lieu d'augmenter. Et lorsqu'il effectue une glissade dans une montée, sa vitesse diminuera drastiquement. Glisser permet aussi au joueur de se baisser afin d'éviter des obstacles lui arrivant au niveau de la taille. En sautant lors d'une glissade, le joueur peut gagner légèrement en vitesse.
- Wall-Jump : Un saut contre le mur propulsant le joueur dans la direction opposée. Ce type de mouvement permet au joueur de se déplacer verticalement, en sautant d'une surface à une autre, tout en préservant ou augmentant sa vitesse si la capacité est utilisée au bon moment. Une fois que le joueur saute contre un mur, il s'y accroche, il y a alors 4 types de scénarios possibles. Si le joueur saute trop tôt ou trop tard, alors il se propulsera du mur avec une vitesse arbitraire qui ne dépendra pas de la vitesse à laquelle il a atteint le mur. Si le

joueur saute du mur au bon moment (fenêtre de réaction convenable) alors, il conservera sa vitesse lors du prochain saut. Si le joueur saute du mur au moment exact (fenêtre de réaction très courte) alors, il se verra récompensé par un léger gain de vitesse. Si le joueur ne saute pas après un certain temps, alors il retombera du mur.

Les différentes sections présentes aussi leur lot de pièges et de divers obstacles, certains peuvent ralentir le joueur tandis que d'autres peuvent le tuer. Le nombre d'obstacles et de pièges mortels augmente selon le nombre de continuations. Pour les obstacles, on pourrait imaginer des surfaces glissantes empêchant le joueur de s'arrêter net quand il le souhaitera, des caisses forçant le joueur à sauter, des murs rabaissés forçant le joueur à effectuer une glissade, des fosses obligeant le joueur à effectuer du Wall-Jump s'il tombe dedans. Quant aux pièges mortels, on peut imaginer des scies circulaires, des caisses explosives, des surfaces recouvertes d'acide ou encore des cuves de lave.

Faze sections :		Le joueur doit faire des choix rapides et risqués entre des routes plus rapides ou moins difficiles, pour terminer les sections à temps.
Faze décision :	<p>Choix risqué</p> <p>Continue</p> <p>End Run</p> <p>Choix safe</p>	A la fin d'un groupe de section le joueur a soit le choix de continuer la partie pour avoir plus de points et de récompenses, ou d'encaisser pour garder ses gains.

Conditions de victoire et de défaite

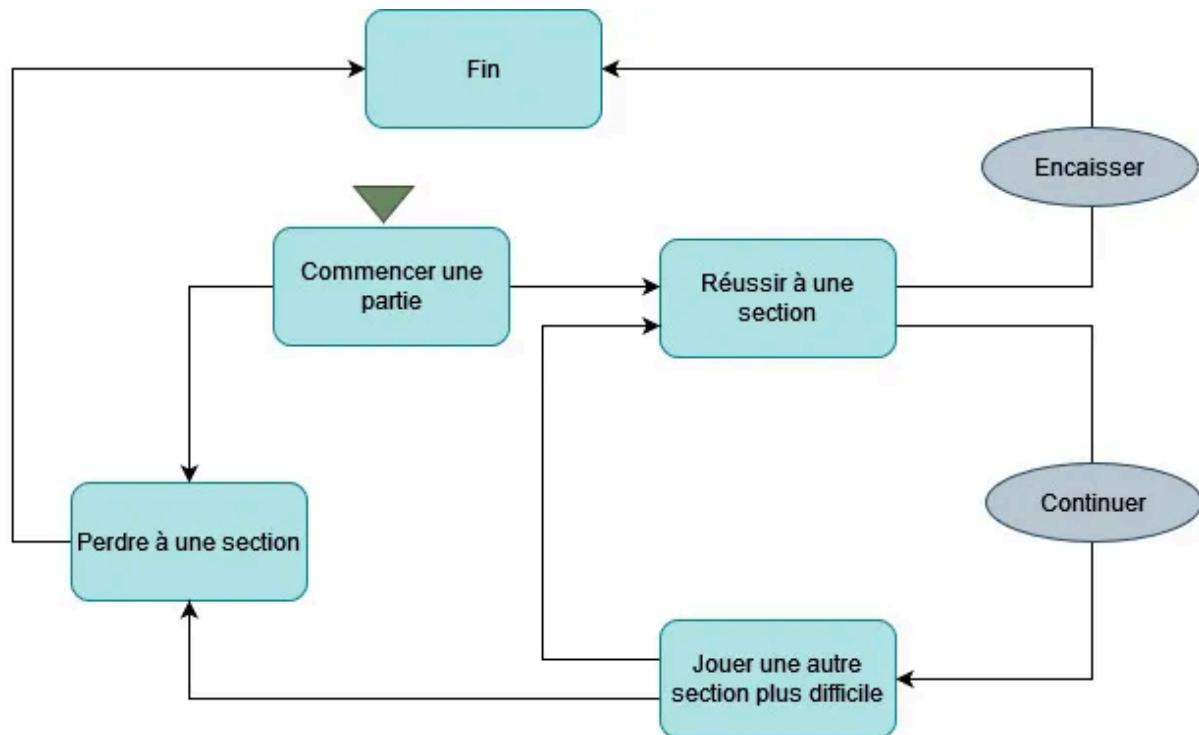
Pour gagner, le joueur doit atteindre la ligne d'arrivée en vie avant la fin du temps imparti. S'il ne parvient pas à le faire, son personnage explose.

1. Si le joueur **gagne** toutes les sections obligatoires, le personnage qu'il a joué sera libre, des éléments cosmétiques communs (chapeau, lunettes, veste, gants, chaussures etc...) lui seront accessibles pour ses prochaines parties, et il recevra de l'argent pour acheter d'autres cosmétiques seulement disponibles dans une boutique.

Il peut alors choisir de continuer la partie avec d'autres sections, s'il souhaite accumuler des gains plus rares. Ou bien il peut arrêter sa partie et récupérer ceux qu'il vient d'obtenir.

2. Si le joueur **perd** à l'une des sections, le personnage qu'il a joué meurt. Il perd alors tous ses gains et les éléments cosmétiques ne seront pas débloqués, que ce soient ceux des sections précédentes, comme ceux des sections qu'il a essayées ensuite.

Boucle de Jeu

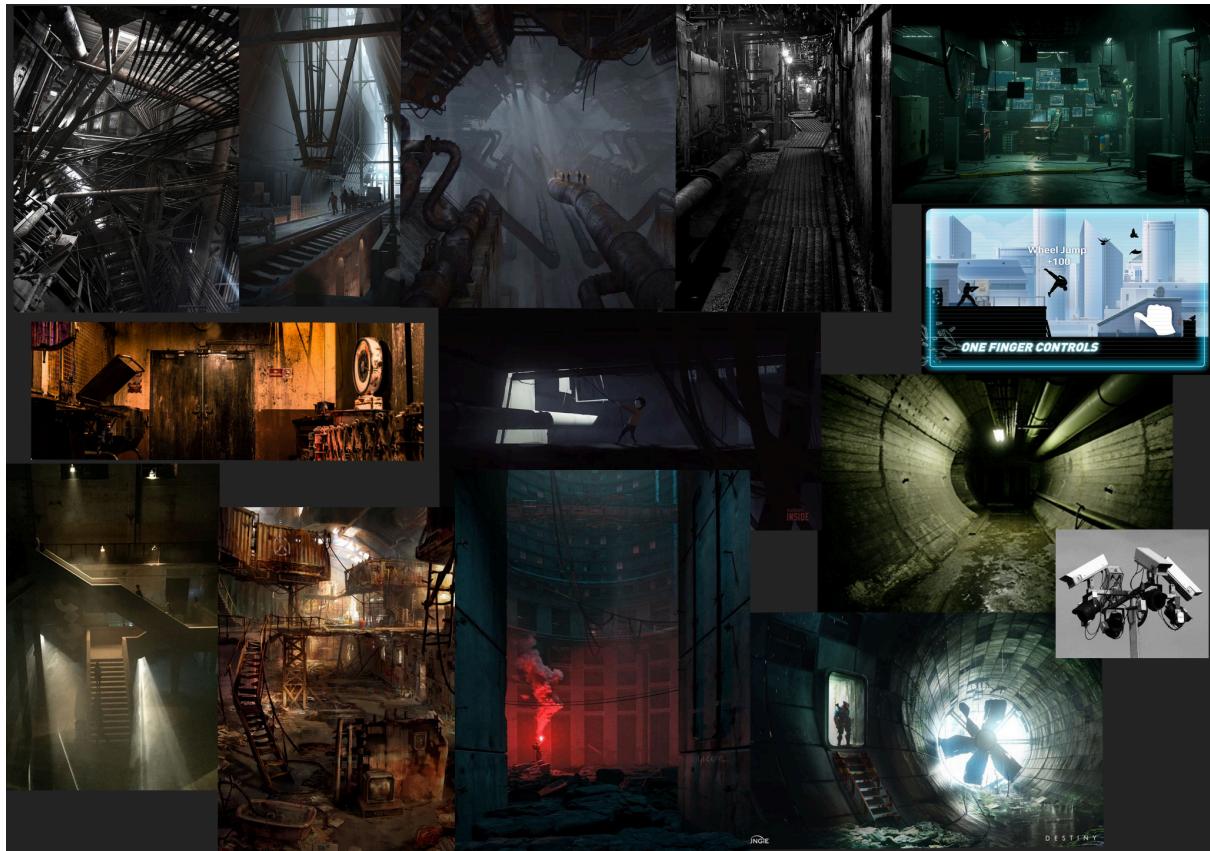


Visuels

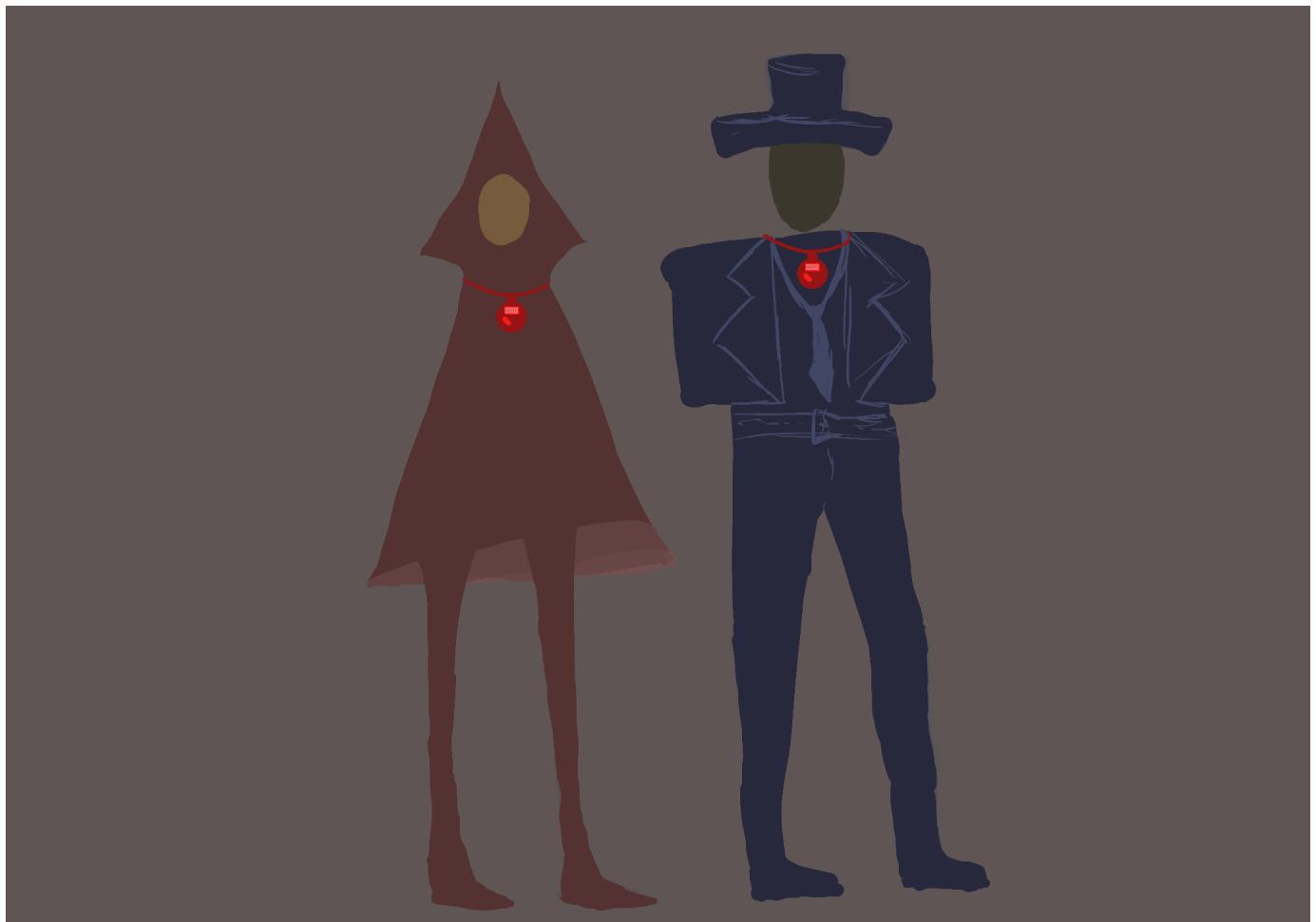
Le jeu se passe dans une ville souterraine. L'ambiance est sombre, il n'y a que quelques points de lumière. Les bâtiments sont rouillés et délabrés.

Les personnages sont peu détaillés. Leurs couleurs sont très saturées excepté la bombe autours de leurs coups car elle doit se voir au premiers coup d'œil. Le but est de mettre plus en avant le fond que les personnages.

Mood Board



Croquis des Personnages



Enzio Aviles