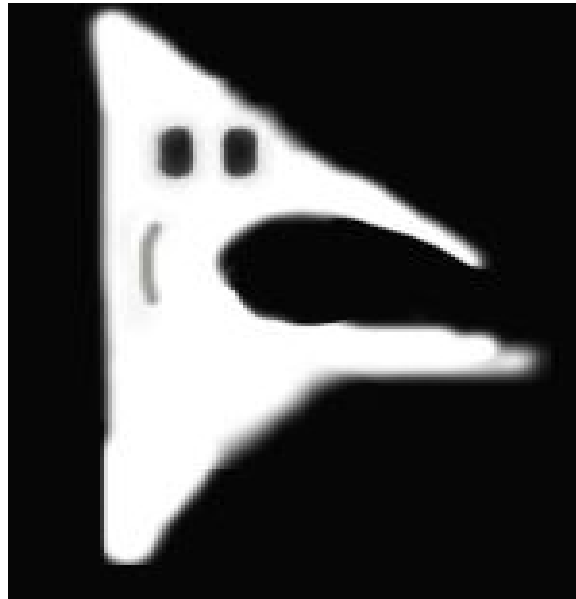




DESMARK-DEV



Game Concept Document



SOMMAIRE

I. Introduction du jeu

II. Caractère design

III. Level design

IV. Développement technique

V. Plan de communication

VI. Communication et profils des réseaux sociaux

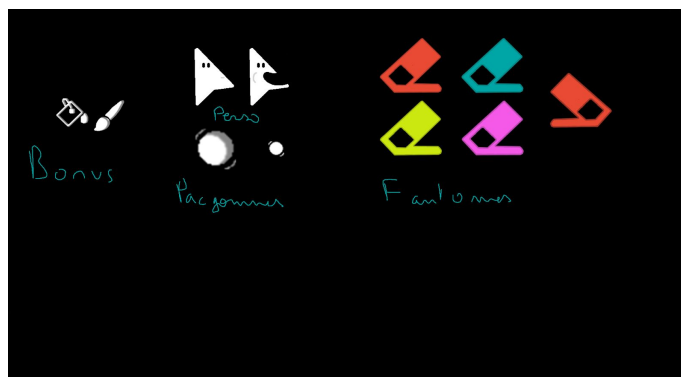
VII. Equipe CKC project

I. Introduction du jeu

Desmark-Dev :

Desmark-Dev est un curseur se baladant sur un labyrinthe au sein d'un dessin sur une fenêtre de logiciel de design (photoshop), présentant une page vierge. Les niveaux se terminent lorsque le joueur à attraper toutes les petites pilules du labyrinthe. Dans ce même labyrinthe des bonus d'outils seront dispersés.

Le dessin en fond s'améliore peu à peu (en lien avec l'outil attrapé) jusqu'à devenir un joli dessin. (Dessin artwork de pac-man en créditant l'auteur à la fin).



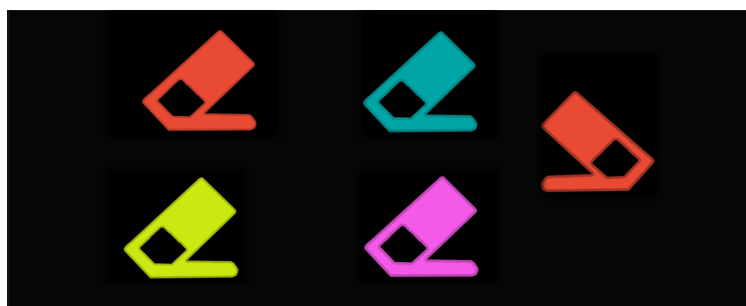
II. Caractère design

Le personnage Desmark-Dev :



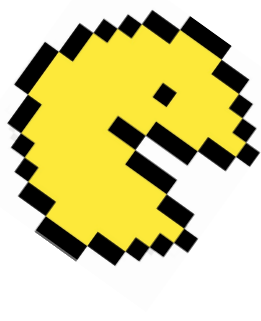
Notre souhait créer une identité propre à l'univers du design et du digital, nous somme partie sur un petit curseur nommé Desmark-Dev en référence aux différentes filières de la normandie Web School (Design, Marketing, Développement).

Fantômes de gommes :



Toujours dans l'idée d'utiliser le concept du dessin, nous voulions créer une originalité dans le design de nos fantômes. Il s'agit de gommes





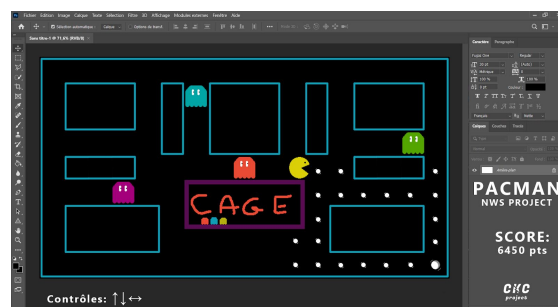
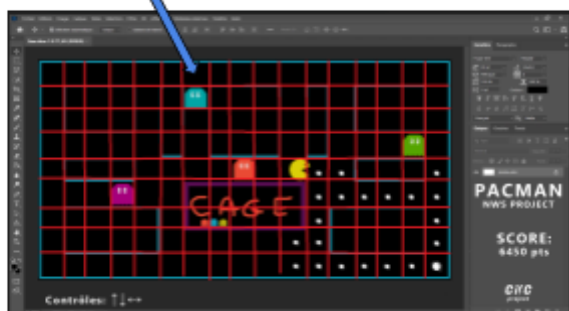
III. Level design

Le labyrinthe :

Le joueur déplace notre héros, à travers un tableau de labyrinthe

Le tableau est dimensionné de dix-sept colonnes par neuf lignes, en utilisant le plan de travail pour zone de jeu.

Cases de 50 X 50 pixels



Les outils bonus:

Dans ce labyrinthe, le joueur aura la possibilité d'attraper ces outils bonus. Ces bonus permettent de réaliser notre pac-man sous form d'un artwork



Seaux

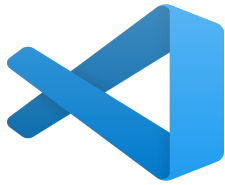


Pinceaux



Super gommes

IV. Développement technique



Visual studio code :

Nous avons opté pour l'IDE visual studio code pour développer notre jeu. Visual studio code est un éditeur de code.

Il va permettre au développeur d'utiliser les langages de développement pour réaliser notre jeu.

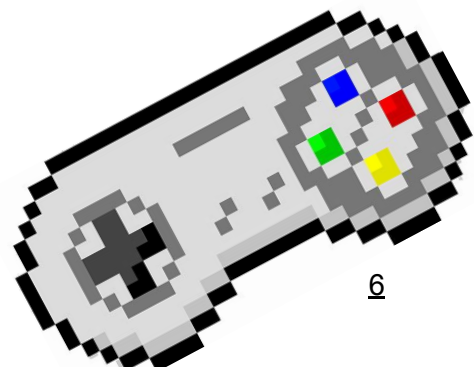


HTML, CSS, JavaScript :

Afin de développer notre jeu, les développeurs utilisent html, css, et javascript.

(orienté objet, canvas.

Ces langages du web sont idéals pour réaliser notre jeu rapidement.





V. Plan de communication

Notre stratégie de communication va être basés tout particulièrement sur les réseaux sociaux, afin de sensibiliser un maximum de personnes. Et ainsi promouvoir notre jeu à travers des postes, videos work in progress.

VI. Communication et profils des réseaux sociaux

Facebook :

Objectif :

**Partager les informations
essentiels
concernant le projet, mais aussi le
ressenti de l'équipe
de développement.**

La cible :

**18-55 ans, personnes
plus âgées qui
n'utilisent que Facebook.**



Twitter:

Objectif :

Tenir informé la communauté via des tweets succincts et l'utilisation de Hashtags.

Annonces majeures, difficultés de développement, demande d'avis de la communauté.

La cible :

15-35 ans, personnes intéressées par les jeux indés, ou personnes à la recherche d'une formation.



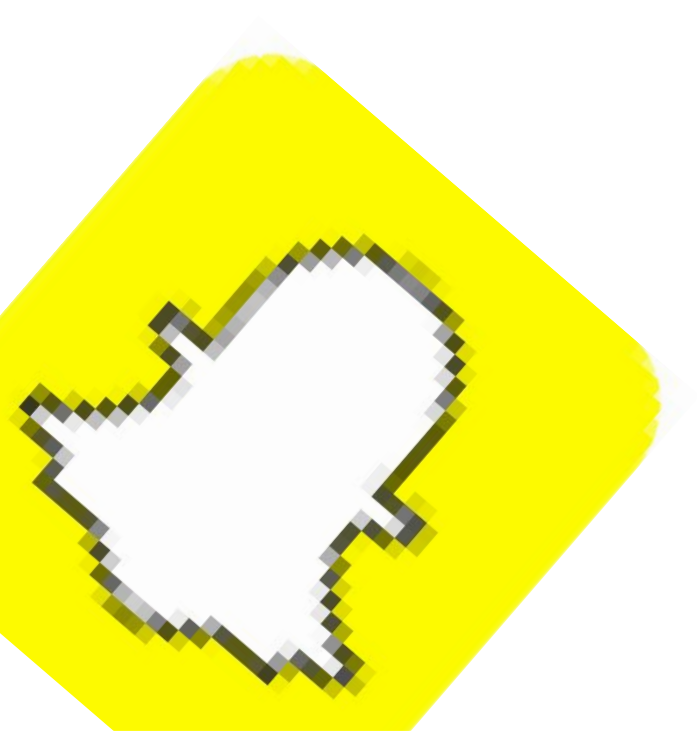
Snapchat :

Objectif

Informé au jour le jour de
l'avancement du projet
"Work In Progress". Vidéo sans voix,
avec une possibilité overlay et
des sous-titres en cas de description
de l'action.

La cible :

15-24 ans, personnes
intéressées par la school et par le
développement d'un jeu vidéo.



Instagram :

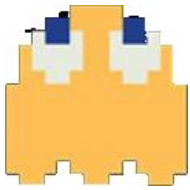
Objectif:

Partager l'artistique du projet.

La cible

15-35 ans, personnes attirées par les arts graphiques, à la recherche d'inspiration ou d'admiration.
Concept-art, Fanart, croquis des artistes du design, visuels en jeu.





VII. Equipe CKC Project

**Chef de projet : Arnaud Delahaye
(Développeur)**

Chef produit : Soufian Benharoun (Marketing)

**Marketing : Soufian Benharoun, Barthélémy
Lantin, Paul Dérivaux**

**Développement : Antoine Orhant, Arnaud
Delahaye, Victor Guenoux**

Design : Florian Cotard

