

You think you can break ?

Equipe

L'équipe est constituée de 3 programmeurs, 1 level designer et 1 infographiste 3D.

Axel MAMBOLE: infographiste 3D

Maxime LAMPIN : level designer

Evan DUBOIS : programmeur

Arthur PRADIER: programmeur

Adjame TELLIER-ROZEN: programmeur

Participation de chacun au document:	Axel	Maxime	Evan	Arthur	Adjame
Fiche signalétique	X	X	X	X	X
Intentions de réalisation	X	X	X	X	X
USP		X			
Scénario				X	
3C		X	X		X
Core gameplay	X	X	X	X	X
Victoire/défaite		X	X	X	X
Boucle de jeu		X	X		
Visuels	X				
Moodboards/références	X	X		X	X

Fiche signalétique

Titre : *You think you can break ?*

Pitch : *You think you can break ?* est un jeu de combat rythmique inspiré des battles de breakdance. Désireux de devenir le meilleur breakdancer qui existe, le personnage joueur décide de sortir de l'ombre et conquérir pas à pas la galaxie du break en commençant là où toute chose sérieuse commence : le bar de son quartier. Pour se faire, il devra s'adapter au style et au rythme de ses adversaires, en sortant des enchaînements de danse créatifs pour conquérir le public et gagner le respect de tous.

Genre : Jeu de combat x jeu de rythme

Nombre de joueurs : 1-2 joueurs

Public cible : Tout public

Plateformes : Pc, console

Marché cible : Casual gamer fan de jeu de combat et de rythme, appréciant les jeux un peu déjantés.

Technologies :

- Unity
- Blender (modélisation)
- Maya (rigging et animation)
- Substance Painter (texturing)

Intentions de réalisation

Notre réflexion part d'une volonté d'hybrider et mélanger des genres et univers qui ne se rencontrent pas habituellement. L'équipe a alors décidé de s'orienter vers un jeu de rythme mélangé à des mécaniques de combat, basé sur un univers hip-hop. Sur ce postulat, nous souhaitions proposer :

- Un gameplay non violent
- La souplesse mécaniques des jeux de combat, permettant la créativité : système de combo, easy to learn, hard to master...
- La satisfaction et l'état de flow permis par un jeu de rythme exigeant

Nous avons décidé d'intégrer cette souplesse mécanique dans un jeu de rythme, en partant du constat que ces derniers sont bien souvent une suite d'inputs ne laissant place qu'à l'exécution et la dextérité.

Quels éléments de la culture hip-hop pouvaient thématiquement se rapprocher de nos intentions ? Après avoir envisagé les freestyles et les battles de rap, le breakdance nous semblait parfaitement adapté :

- Il accompagne par des mouvements clairs chaque input, leur donnant du sens
- C'est un art basé sur l'attitude et la personnalité du danseur, soulignant le caractère créatif et l'importance du choix que l'on souhaite intégrer à notre jeu
- En tant que discipline sportive, le breakdance se pratique en duel, comme un jeu de combat

A cette thématique sportive, nous avons décidé, pour s'éloigner des quelques jeux sur la culture hip-hop (Def Jam Fight for NYC, B-boy) d'opter pour un univers non réaliste, aux personnages hauts en couleur et aux enjeux légers et prêtant à faire sourire les joueurs.

Unique Selling Points (USP)

You think you can break ? est un jeu de rythme qui sort des standards de son genre en évitant d'imposer une liste précise et stricte d'inputs à rentrer pour permettre de gagner un niveau. Au lieu de cela, il fait confiance au joueur et incite un gameplay créatif, permettant à chacun de s'approprier son style de danse.

Scénario en quelques lignes (si applicable)

Après la mort de son meilleur ami, break danseur amateur, notre personnage principal décide de devenir le meilleur danseur de la planète, en hommage à son ami. Il débute sa quête là où chaque danseur doit passer à un moment de sa carrière: le bar du coin. Son ascension le mènera toujours plus haut, au sommet du monde du breakdance, puis au sommet de la danse sur terre, jusqu'à devenir le plus grand danseur de l'univers.

3C

- Caméra: La caméra est à une position définie de côté pour pouvoir voir les mouvements des danseurs sur un plan horizontal légèrement au dessus des personnages (à la jeu de combat), elle suit les mouvement des danseurs en ajustant légèrement l'angle pour suivre les combos et actions.
- Personnage : Le joueur contrôle un breakdancer évoluant dans différentes arènes et scènes. Le personnage se déplace pour effectuer différents combos de danse avec le haut et le bas de son corps lui permettant d'influencer la foule autour de la scène.
- Contrôles : pas de déplacement, on contrôle ses pas de danse uniquement via les 4 boutons principaux de la manette (M) ou du clavier (C).
Les boutons X et Y (M) ou A et Z (C) servent à contrôler les mains du personnage permettant de réaliser des combos debout ou d'attitude.
Les boutons A et B (M) ou E et R (C) servent à contrôler les pieds du personnage permettant de réaliser des combos au sol.



Core gameplay

Les mécaniques de combat représentent le cœur de l'expérience de *You think you can break ?*. S'appuyant sur la cadence d'un jeu de rythme, le jeu ajoute des éléments provenant du jeu de combat : notamment la mécanique de combos.

Combo

Un combo est un enchaînement précis des touches d'interaction qui accomplit un pas de danse précis à l'écran. Chaque combo dispose d'un type et d'un effet, d'une valeur de score et d'une longueur précise. Suivant l'ennemi que l'on affronte et son style de danse, il sera nécessaire d'adapter ses combos pour le contrer et scorer le maximum de points.

Chaque ennemi sera sensible à un type de combo précis:

- Combo au sol
- Combo debout
- Combo mixte

Certains combo peuvent avoir un effet spécifique:

- Défensif (à la prochaine attaque de l'adversaire, ce dernier attirera moins de foule)
- Éblouis l'ennemi ce qui permet au joueur de rentrer une deuxième phase de combo.
- La prochaine phase de combo est ralentie
- La prochaine phase de l'ennemi comportera un input max de moins

Il n'est pas efficace de rentrer trop régulièrement les mêmes combos au cours d'un combat au risque de perdre une partie du public.

Rythme du combat

Chaque combat dispose d'un timer qui indique sa durée. Ils débutent par une démonstration de l'adversaire, qui sert à initier et faire comprendre le rythme du combat au joueur. Par la musique et par des éléments harmonieux d'interface, il est indiqué la cadence à respecter pour accomplir les combos, mais aussi la durée maximum des combos.

Système de score

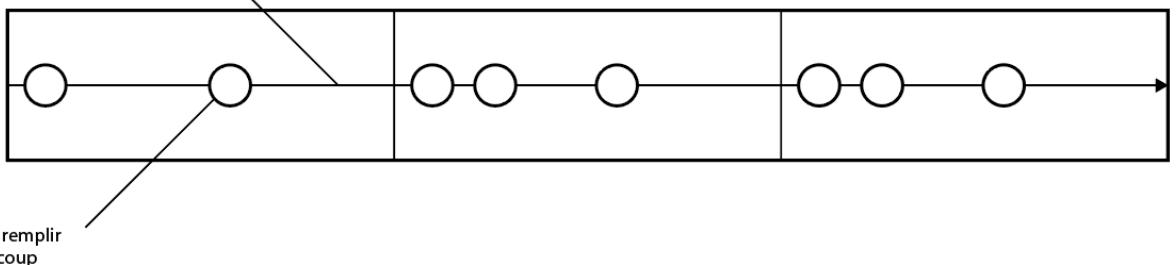
Chaque combo rapporte un nombre de points défini pouvant être altéré par le joueur (réaction parfaite: boost les points, réaction mitigé: nerf les points). Les points ne sont pas indiqués explicitement à l'écran, ils sont représentés par le public/la foule. Plus elle est dense du côté du joueur, plus il maîtrise le combat.

Interface de jeu et déroulé de combat :

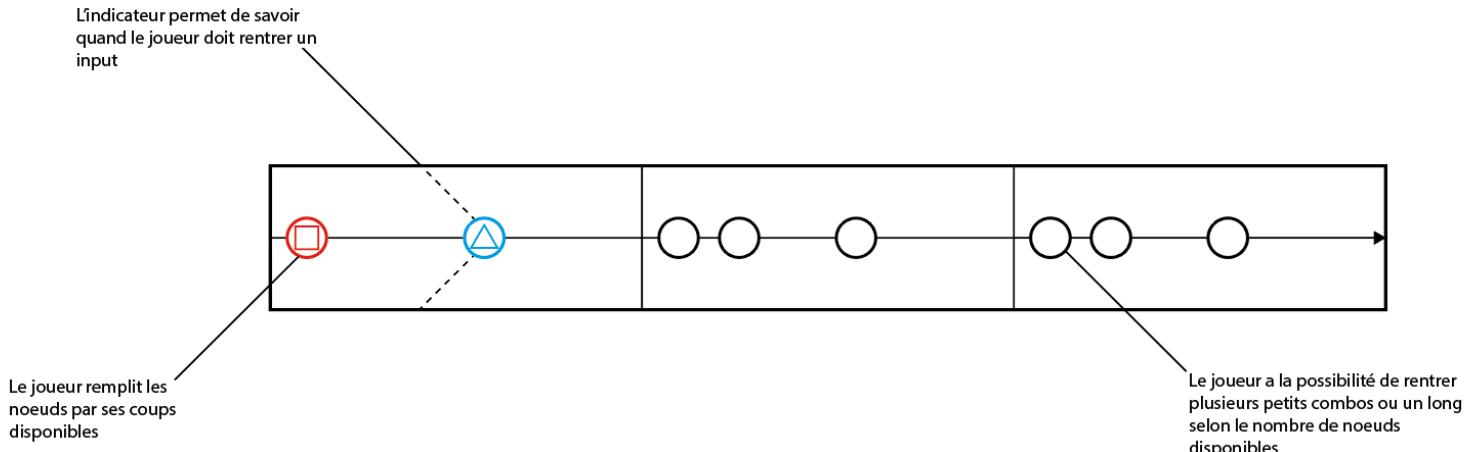
Pendant le combat, l'adversaire impose un rythme à respecter :

Les temps entre chaque noeud imposent de suivre une cadence

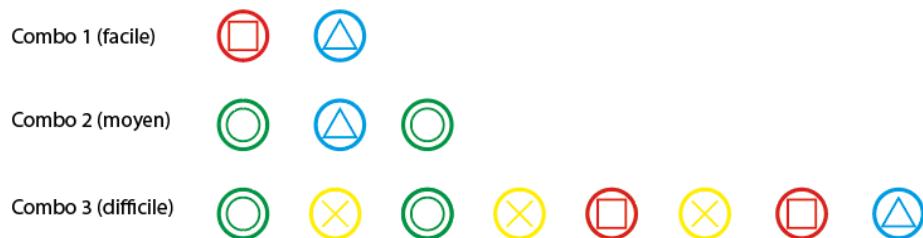
Noeud à remplir avec un coup



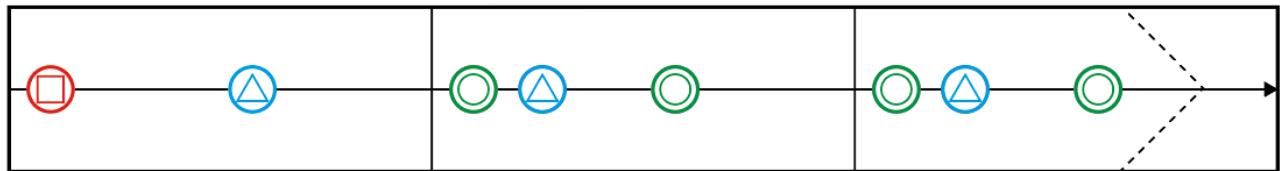
Lors de son tour, le joueur doit suivre la cadence en ajoutant ses propres combos :



A ce stade du jeu, le joueur a à sa disposition une palette réduite de combos, affichés en récapitulatif partiel sur le côté gauche de l'écran :



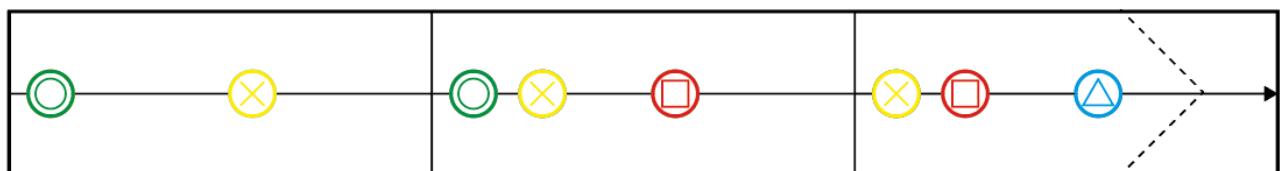
A partir du nombre de noeuds disponibles et de sa connaissance de jeu, le joueur peut rentrer différents combos selon son niveau d'aptitude :



Qui correspond à : combo 1 + combo 2 + combo 2

□ △ + ○ △ ○ + ○ △ ○

OU



Qui correspond au combo 3

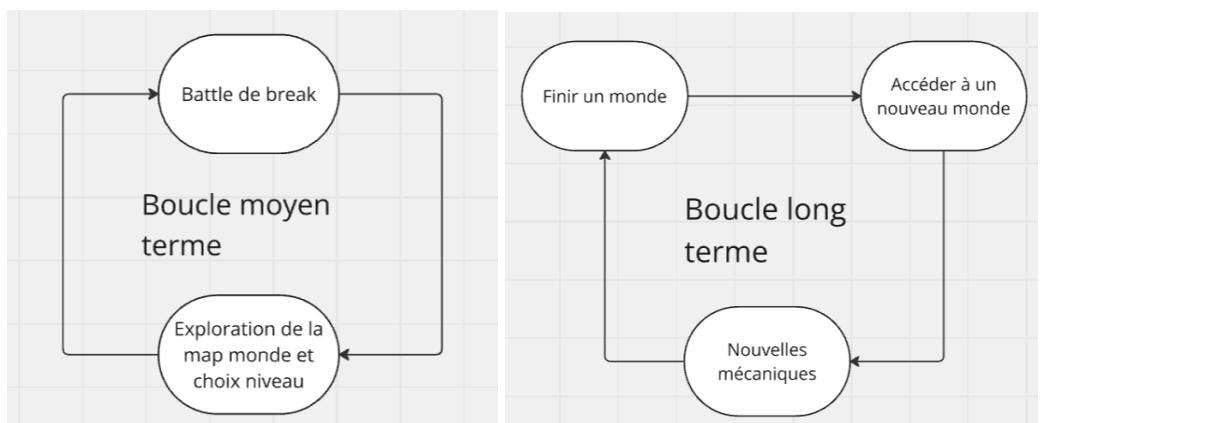
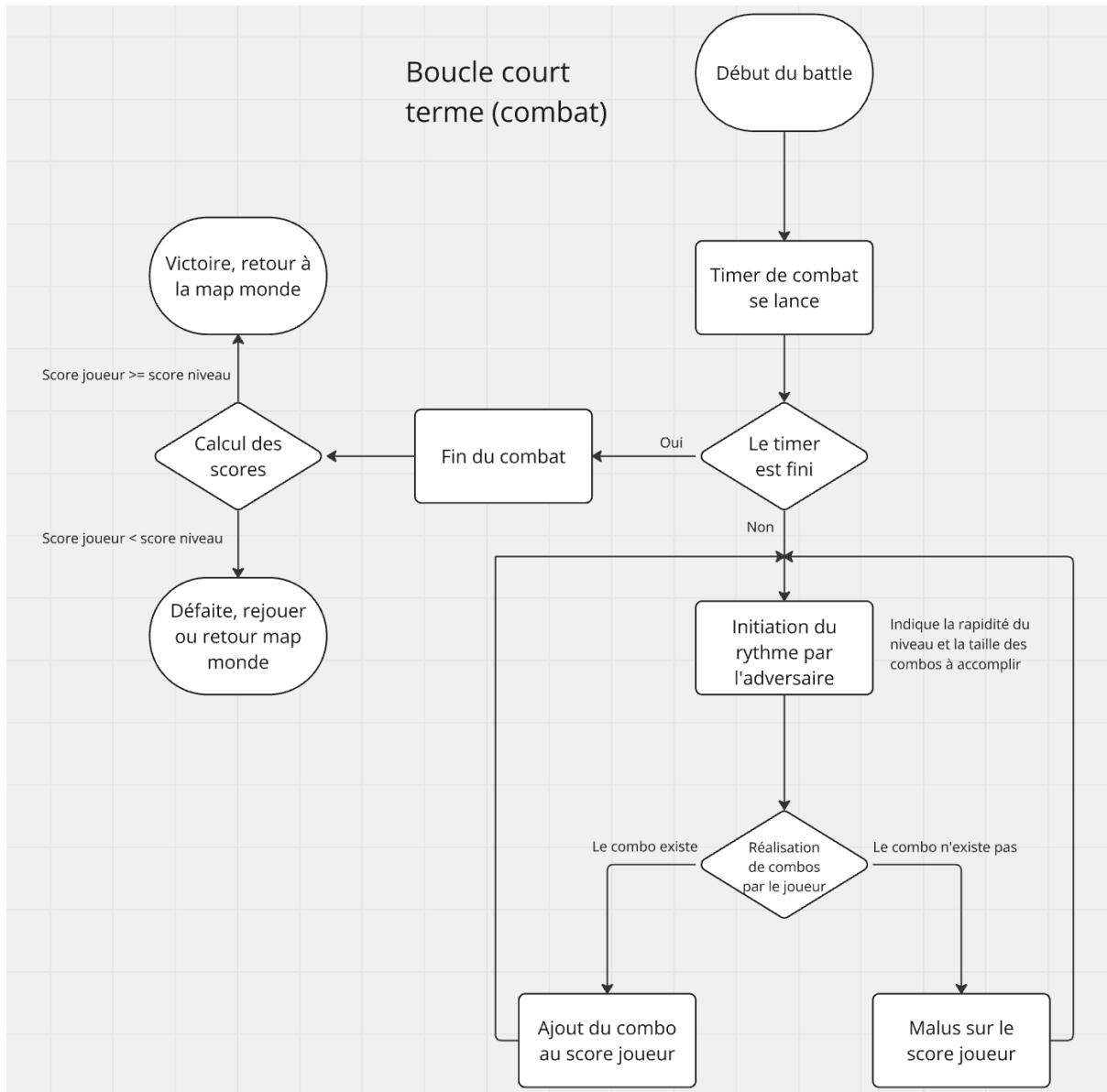
Les combos plus complexes à réaliser et retenir engrangent le plus de points, ce qui priorise la maîtrise du jeu.

Conditions de victoire et de défaite

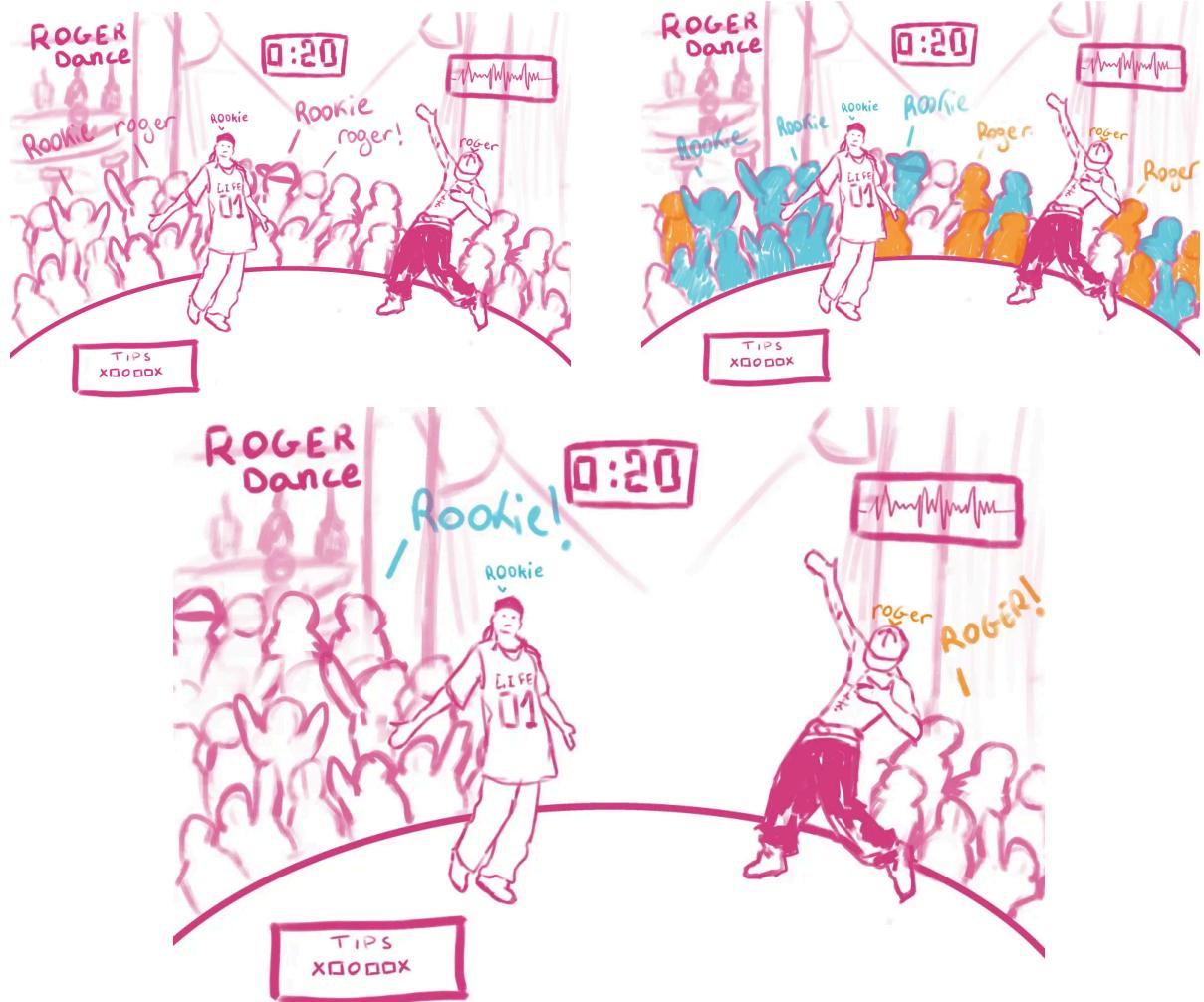
Chaque combat définit un score précis à atteindre, qui correspond narrativement au fait d'avoir la foule et les juges de son côté. Si le joueur dépasse ce score, il gagne et débloque le prochain niveau et de potentiels nouveaux combos. S'il perd, il est invité à rejouer, à aller entraîner ses combos ou de précédents niveaux.

Pour ajouter une difficulté modulable, chaque niveau dispose d'une note supplémentaire, révélée après le premier accomplissement. Cette note est plus élevée et nécessite une plus grande exigence et connaissance des mécaniques du jeu.

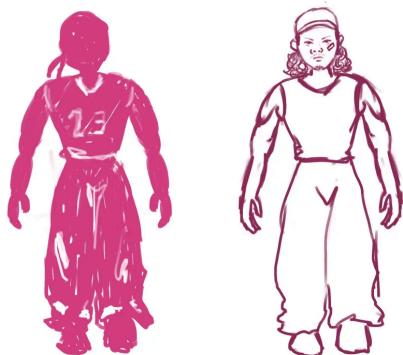
Boucle de jeu (schéma)



Visuels et moodboard



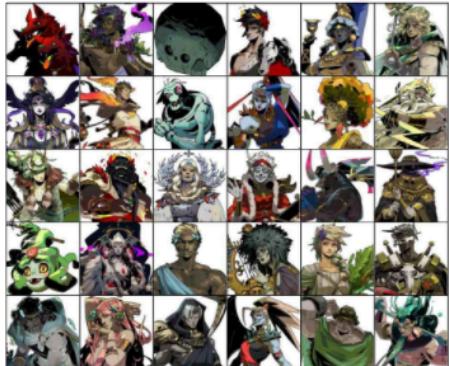
Concept Art d'un combat avec différentes représentations de la scène



Concept Art du personnage jouable Rookie

Moodboard : Personnages

Ennemis



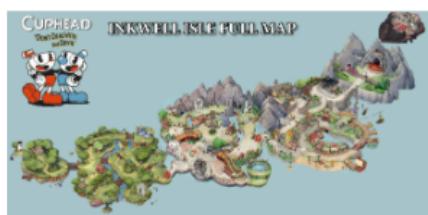
Rookie



Références : Pokémon, Sea of Thieves, Hifi-Rush, Overwatch 2, Hades, Jetset Radio, Muscle March

Moodboard : Environnement

Mondes



Scènes/Rings



Références : Mario, Street Fighter, Rayman, Cuphead, Sifu, Rocket league, Abzu, Tekken, Yakuza

Moodboard : Danse / Combos

Styles de danses



POPPING,
WACKING,
TUTTING,
KRUMPING

shuffling - debout



Bboying - de tout



Locking - des mouvements bloqués et accentués



Breaking - regroupe plusieurs genres/ thèmes général

Combos



Références : Hifi-Rush, Street Fighter, Guitar Hero

Moodboard : Interface

UI



Typography



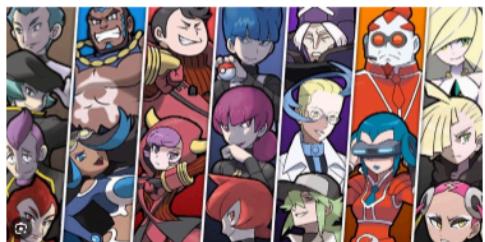
Un mélange avec
une ambiance rap
et le côté
complètement
déjanté des vieux
TV shows japonais



Références : Singes en délires PS2, PaRappa The Rapper, Yakuza

Moodboard : Style

Couleurs / Ambiance



Vêtements



accessoire de tête genre casquette/bonnet/foulard



tenue un peu androgynie

Références : *Sifu*, *Yakuza*, *Rocket League*, *Pokémon*, *Ambush SS23*, *Las Vegas Parano*, *Disco Elysium*

Moodboard :Sound

Musiques

Musique un peu rap/débuts de l'électro des 90's, avec les MCs et tout:

Boomfunk MC's <https://www.youtube.com/watch?v=ymNFyxvIdaM>
Grandmaster Flash <https://www.youtube.com/watch?v=PobrSpMwKk4>

Globalement le rap un peu funky, ça donne envie de danser

L'inspi assez évidente des OSTs de Hideki Naganuma
https://www.youtube.com/watch?v=SL_jZSRZ_Bo