

Cégep André-Laurendeau

Document de Conception pour:

Carrier Defence

Écrit par Neil Carrie et Ivan Jimenez Ruisanchez

Version 1.0

Mardi 30 mars 2021

Table des Matières

Table des Matières	1
Histoire du Conception	3
Version 1.x	3
Aperçu du Jeu	3
FAQ	3
Quel est le jeu?	3
Pourquoi créer ce jeu?	3
Où se déroule le jeu?	3
Qu'est-ce que je contrôle?	3
Quel est l'objectif principal?	3
Ensemble de Fonctionnalités	3
Traits Généraux	3
Gameplay	4
Aperçu	4
Histoire	4
Condition de Victoire	4
Contrôles	4
Monde du Jeu	4
Aperçu	4
Caractéristiques du Monde	4
Système de Rendu	4
Aperçu	4
Caméra	4
Moteur de Jeu	5
Éclairage	5
On utilise Unity 3D pour l'éclairage, le jeu se déroule à la mi-journée.	5
Plan du Monde	5
Aperçu	5
Porte-Avions	5
Océan	5
Personnages du Jeu	5
Aperçu	5
Personnage Principal	5
Ennemis	5
Bombardiers	5
Hélicoptères	6
Avions combattants	6
Porte-avions	6
Interface Utilisateur	6

Aperçu	6
Éléments	6
Armes & Améliorations	6
Aperçu	6
Armes	6
Canon	6
Missiles	7
Améliorations	7
Splitter(Permet au canon de tirer plus d'une balle à la fois)	7
Canon automatique	7
Balles de dégâts plus élevés	7
Plus de missiles	7
Différents types de munitions	7
Musique et Effets Sonores	7
Aperçu	7
Son 3D	7
Conception Sonore	7
Appendice des Ressources	7
Low Poly Water	7
Low Poly Navy	8
FighterInterceptor	8

Histoire du Conception

Version 1.x

TBA

Aperçu du Jeu

FAQ

Quel est le jeu?

Vous devez défendre votre porte-avion contre des vagues de bombardiers d'attaque de plus en plus nombreux. Entre les vagues, vous pouvez acheter des surclassements pour votre avion.

Pourquoi créer ce jeu?

Nous voulions créer un jeu amusant et offrant beaucoup de rejouabilité.

Où se déroule le jeu?

Le jeu se déroule sur un porte-avions situé dans un grand et vaste océan.

Qu'est-ce que je contrôle?

Le joueur contrôle un avion de guerre capable de tirer différents types de munitions.

Quel est l'objectif principal?

L'objectif principal de ce jeu est de protéger le porte-avions avec notre avion contre les différentes vagues d'avions ennemis.

Ensemble de Fonctionnalités

Traits Généraux

- Ressources à peu polygones
- Défense aérienne à évolution rapide
- Vagues d'avions ennemis à abattre
- Gagner des points en abattant l'ennemi
- Améliorez votre avion chez le porte-avions
- Protégez le porte-avions pour autant de vagues possible
- Plusieurs avions différents à combattre

Gameplay

- Aperçu

Le joueur doit abattre des vagues d'avions ennemis attaquants pour protéger le porte-avions.

- Histoire

Une nation déclare la guerre au pays du joueur en lançant une attaque surprise sur un porte-avions. Le tâche du joueur est de protéger le porte-avions contre ces attaques.

- Condition de Victoire

Survivre à toutes les vagues d'ennemis.

- Contrôles

Un contrôleur sera utilisé pour contrôler l'avion de chasse.

Monde du Jeu

Aperçu

Le monde du jeu se compose d'un porte-avions au milieu d'un vaste océan.

Caractéristiques du Monde

- L'eau animée avec peu polygones
- Environnement ensoleillé
- Le porte-avions
- Vagues d'ennemis
- Importance: à cause de l'immensité de l'océan, tout semble petit

Système de Rendu

- Aperçu

Low poly assets avec effets de dessin animé
3D Rendering using Unity.

- Caméra

La caméra sera à la 3ème personne, située derrière l'avion du joueur.

- Moteur de Jeu

On utilise Unity 3D pour le moteur de jeu.

- Éclairage

On utilise Unity 3D pour l'éclairage, le jeu se déroule à la mi-journée.

Plan du Monde

Aperçu

Le monde du jeu est un grand cercle centré sur le porte-avions.

Porte-Avions

Le porte-avions est situé directement au centre de la carte. Il est suffisamment grand pour que le joueur puisse faire atterrir son avion sur la piste.

Océan

Le porte-avions est entouré par l'océan de tous les côtés aussi loin que le joueur peut voir.

Personnages du Jeu

Aperçu

Tous les personnages sont des types d'avions différents.

Personnage Principal

- Le personnage principal est un avion de guerre capable de tirer différents types de munitions
- Commence avec seulement un canon sur l'avion.

Ennemis

- Bombardiers
 - L'avion bombardier qui vise à endommager le porte-avions n'attaque pas le joueur, lâche des bombes juste au-dessus de sa cible.

- Hélicoptères
 - Vise à protéger l'avion bombardier, attaque tout avion ennemi qui entre dans sa portée de surveillance.
- Avions combattants
 - Ils visent à escorter le bombardier, il a beaucoup plus de portée d'attaque qu'un hélicoptère
- Porte-avions
 - Le porte-avions est le lieu où votre avion de défense peut améliorer ses munitions, faire le plein de carburant et réparer ses problèmes. Il contient des matériaux précieux qui doivent être protégés.

Interface Utilisateur

Aperçu

L'interface utilisateur aura un design arcade, tout en donnant au joueur des informations importantes.

Éléments

- Réserves de munitions
- Santé du porte-avions
- Dommages
- Missiles
- Points
- Numéro de vague
- Ennemis restantes

Armes & Améliorations

Aperçu

Le joueur commencera avec la munition simple. Au fur et à mesure que le jeu progresse, le joueur utilise ses points pour acheter des armes et des améliorations.

Armes

- Canon
 - Semi-automatique
 - Une balle par coup
 - Munitions limitées

- Missiles
 - 1 missile guidé
 - Détruit les petits avions ennemis
 - Munitions très limitées

Améliorations

- Splitter(Permet au canon de tirer plus d'une balle à la fois)
 - Double le nombre de balles par coup.
- Canon automatique
 - Convertit le canon en mode entièrement automatique.
- Balles de dégâts plus élevés
 - Les balles du canon font plus de dégâts
- Plus de missiles
 - Augmente la quantité de missiles en fonction de la difficulté de la vague
- Différents types de munitions
 - Vous permet de choisir les munitions à utiliser

Musique et Effets Sonores

Aperçu

TBD

Son 3D

On va utiliser le son 3D pour aider le joueur à comprendre dans quelle direction les avions viennent.

Conception Sonore

TBD

Appendice des Ressources

Low Poly Water

Low Poly Water vous permet de générer un effet de vague d'eau sur des mailles planes avec un style low poly.

Low Poly Navy

Avions Low Poly Navy et pack de porte-avions

Le pack comprend:

- Porte-avions
- Éclairage F35
- F18 Hornet
- Avion AWACS
- Avion Hawkeye
- Hélicoptère Seahawk

FighterInterceptor

C'est l'avion de notre personnage, un avion de combat capable de lancer des projectiles. Cet avion est chargé de défendre le porte-avions de toutes ses menaces, le joueur pourra le déplacer librement sur toute la carte.