

Balloon

Auteur : White Ermine Game Studio

Plateforme : Windows

Le jeu en bref

Description succincte

Traversez le ciel en restant en l'air le plus longtemps possible sur des machines volantes de plus en plus incroyables. Utilisez tous les moyens à votre disposition sur ces engins pour vous maintenir au-dessus du sol et parcourez la distance qui vous sépare de votre destination.

Genre

Genre du jeu : action, aventure et casse tête dans plusieurs niveaux.

Durée

Plusieurs niveaux qui durent entre 5 et 10 minutes.

Public cible

Le jeu est prévu pour tout public. Les niveaux du jeu n'est pas exigeant.

Il vise des joueurs occasionnels qui souhaitent passer un moment de détente.

Plateforme cible

Le jeu va être développé pour être joué sur PC. Il pourra être décliné sur d'autres plateformes à l'avenir.

La distribution sera effectuée sur Steam.

Classification du projet

La classification du projet sur le modèle PEGI devrait être :

PEGI 3

Prix de vente

Le prix de vente du jeu devrait se situer entre 15 et 20 CHF lors de sa première publication.

Détail du jeu

Description

Dans balloon, le joueur est amené à diriger divers machines volantes. Il doit maintenir en l'air ces engin durant un certain temps. Ce temps correspond à la distance à parcourir. Le jeu est composé de plusieurs niveaux.

Chaque niveau, contiendra un engin volant avec des actions de plus en plus variées. Pour maintenir ces engins en l'air durant le temps impartie, le joueur doit se déplacer sur ceux-ci et actionner divers mécanismes. Ces mécanismes permettent à la machine de prendre de l'altitude. Si le joueur n'actionne aucun de ces mécanismes, l'engin va progressivement chuter. Il y a également l'intervention de divers malus qui provoque la chute de l'engin plus rapidement. Si celui-ci atteint le sol, le niveau est échoué.

Pour poursuivre l'aventure, chaque niveau devra être réussi. Un niveau achevé permet d'accéder au niveau suivant.

Univers du jeu

l'univers du jeu est rétrofuturiste (visuel steampunk). On a un mélange entre des appareils moderne et des machines à vapeurs.

Trame scénaristique du jeu

On reprend dans le jeu la trame scénaristique de l'histoire de Jules Verne : Le tour du monde en 80 jours.

Une grande cours en solitaire autour du monde attend notre personnage Phileas. Il va parcourir tout au long des niveaux le tour du monde. Le jeu reprendre des lieux ou des décors de la traversé du monde par le personnage principal.

Personnage



Phileas Fogg est un explorateur. Il essaie de faire le tour du monde à l'aide de divers engin volant. Il porte un grand chapeau haute-forme.

Il a une veste d'explorateur.

Niveaux

Le jeu a un menu de sélection de niveau qui correspond à la distance parcouru par le personnage avec ses engins. Les niveaux sont débloqués au fur à mesure que le joueur réussit les niveaux précédents.

On peut avoir des embranchements multiples d'un niveau à l'autre. Certains passages peuvent réduire la distance mais le niveau est de plus grande difficulté.

La scène du niveau se présente comme une grande carte du monde. Des épingles représentent les niveaux et il y a des liaisons entre eux pour représenter les chemins entre les niveaux.



Mécanismes activables des machines volantes

Les engins volant ont plusieurs moyens de se propulser en l'air.

Chaque mécanisme de propulsion a quatre à cinq paramètres :

Durée de l'activation :

il s'agit de la durée en seconde, durant laquelle le personnage devra rester devant le mécanisme et presser la touche action pour l'activer.

Durée de réactivation :

Le mécanisme met un certain temps avant de pouvoir être réactivé. Si il est réactivé avant la fin de la durée de son effet, l'effet du mécanisme est reconduit.

Durée de l'effet :

C'est le temps que le mécanisme reste actif suite à son activation.

Force de l'effet :

il s'agit de la force produit par le mécanisme.

Consomable :

Un mecanisme peut se tarir durant le niveau. Par exemple une quantité de fuel.

Voici deux exemples de mécanisme activable par le joueur durant le jeu.

L'hélice

Il y a une manivelle qui fait tourner une hélice. Cette hélice prend un certain temps avant d'avoir un effet sur l'engin selon le tableau de valeur ci-dessous.

Durée de l'activation	Durée de réactivation	Durée de l'effet	Force de l'effet
4 s.	6 s.	10 s.	5

Brûleur

Le brûleur permet de réchauffer l'air contenu dans un ballon à air chaud.

Durée de l'activation	Durée de réactivation	Durée de l'effet	Force de l'effet
3 s.	8 s.	15 s.	2

Malus

On a plusieurs événements dans le jeu qui vont ogmenté la vitesse de la chute de l'engin. Voici quelques exemples d'événements qui peuvent survenir durant le niveau :

- Le vent se lève et pousse plus fortement l'engin vers le sol.
- L'engin peu traverser un orage et la plus fait descendre plus rapidement l'engin.
- Des oiseaux se pose sur l'engin et celui-ci devient plus lourd. Il faut les faire fuir

Engins

Le joueur devra maintenir en l'air plusieurs type d'engin avec des tailles et forme différentes.

Chaque engin a une vitesse de chute différente.

Les niveaux du jeu peuvent également influancé la vitesse de chute d'un même engin. Par exemple, dans une région froide les ballon on moins de portance et font plus rapidement descendre l'engin.

Déplacement

Le jouer peut déplace à l'aide des touches du clavier ou un PAD le personnage uniquement à gauche, à droite, en haut et en bas. Il n'y a pas de déplacement dans la profondeur.

Spécifications techniques




Le développement du jeu sera effectué avec les logiciels suivants :

- Les assets 2D seront designer à l'aide du logiciel Krita.
- Les assets 3D seront modélisé à l'aide du logiciel Blender.
- L'animation sera effectué dans Blender et dans Unity.
- Le jeu sera développé avec le moteur de jeu Unity

Visuel

Le jeu est en 3D.

Voici quelques illustrations pour donner la tendance visuel du jeu.

<p>Cette image représent les tons de couleurs des machine volante.</p> <p>Le côté mécanique.Le jeu n'aura pas autant de détails fin.</p>	
<p>L'agencement des engins ressemblera à quelque chose d'assez proche de cette image</p>	
<p>Le vol du dirigeable se fera le long de grand espace.</p>	

Raison de la réalisation

On a envie de faire un jeu qui soie fun à jouer et qui ne soie pas d'une trop grande complexité pour la réalisation. On pense qu'il s'agit d'un bon jeu pour débiter de développement.

Positionnement sur le marché du jeu vidéo

On souhaite se placer sur le marché avec les autres jeux occasionnels comme *overcooked* pour le côté accessibilité et jouabilité et *FAR: Lone Sails* pour le côté ambiance et aventure.

Ces deux jeux ont fortement inspiré la création de Balloon.

Vente du jeu

On vise 2000 exemplaires du jeu vendu. Ceci permettra d'avoir un retour d'investissement de temps d'environ 30'000 CHF pour le développement.

Il s'agit pour nous d'une première distribution payante. Nous n'avons pas encore une vision précise du réel gain que cela peu engendrer.

L'équipe

Daniel Thalmann

Daniel est développeur informatique depuis plus de 20 ans. Dans son temps libre, il aime fortement se consacrer au dessin. Il a participé à plusieurs concours de bande dessinée.

Le jeu vidéo est pour lui le moyen de lier son côté technique et artistique.

Au début 2025, il fonde l'entreprise White Ermine Game Studio et sort en mars 2025 son premier jeu vidéo d'aventure sur les troubles de la Schizophrénie.

Gaël Rubin

Gaël est paysagiste depuis plus de 20 ans. Il s'est reconverti dans le développement informatique en participant à l'école 42 Lausanne en 2021. Il a participé à plusieurs Game Jam qui lui ont donné goût au développement de jeu vidéo.

Il a rejoint l'équipe de White Ermine Game Studio pour développer ce magnifique jeu vidéo.