



Balloon

Auteur : White Ermine Game Studio

Plateforme : Windows

Le jeu en bref

Description succincte

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

Genre

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

Durée

Plusieurs niveaux qui durent entre 5 et 10 minutes.

Public cible

Le jeu est prévu pour tout public. La difficulté du jeu se complexifie au fil des niveaux.

Le jeu 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

Le jeu est prévu d'être classifié 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 diverses machines volantes. Il doit maintenir en l'air ces engins 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 à effectuer. Pour maintenir ces engins en l'air durant le temps imparti, le joueur doit se déplacer et actionner divers mécanismes. Ces mécanismes permettent à la machine de prendre de l'altitude. Si le joueur ne fait aucune action, l'engin va progressivement chuter. Divers malus vont également survenir durant le niveau provoquant 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) avec un mélange d'appareils modernes et des machines à vapeurs.

Trame scénaristique du jeu

Le jeu s'inspire de la trame scénaristique de l'histoire de Jules Verne : Le tour du monde en 80 jours.

Une grande course en solitaire autour du monde attend notre personnage Phil. Il va parcourir le tour du monde tout au long des niveaux.

Personnage



Phil Brouillard est un explorateur qui essaie de faire le tour du monde à l'aide de divers engins volants.

Niveaux

Le jeu a un menu de sélection de niveau. Chaque niveau correspond à une étape du parcours que le personnage doit effectuer à travers le monde. 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 raccourcir la distance du parcours mais le niveau est de plus grande difficulté.

La scène de sélection de niveau se présente comme une grande carte du monde. On voit sur cette carte des épingles qui correspondent aux étapes des niveaux. Voir illustration ci-dessous.



Engins

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

Chaque engin a une vitesse de chute différente.

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

Déplacement et action

Le joueur peut déplacer 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.

Il y a uniquement un autre bouton d'action qui permet d'activer les mécanismes.

Mécanismes activables des machines volantes

Les engins volants 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 secondes, 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. Il faut attendre cette durée avant de pouvoir le réactiver.

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 produite par le mécanisme pour faire monter l'engin.

Consommable :

Un mécanisme peut se tarir durant le niveau et perdre son effet. Par exemple une quantité de fuel.

Voici deux exemples de mécanismes activables 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 contenue 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 augmenter 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 peut traverser un orage et la pluie fait descendre plus rapidement l'engin.
- Des oiseaux se posent sur l'engin et celui-ci devient plus lourd. Il faut les faire fuir

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 effectuée 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 visuelle du jeu.

Cette image représente les tons de couleurs des machines volantes.

Le côté mécanique. Le jeu n'aura pas autant de détails fins.



L'agencement des engins ressemblera à quelque chose d'assez proche de cette image



Le vol du dirigeable se fera dans des paysages aux grands espaces.



Raison de la réalisation

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

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 d'environ 30'000 CHF.

Il s'agit pour nous d'une première distribution payante. Nous n'avons pas encore une vision précise du réel gain que cela peut 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 et à des Game Jam.

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.