

GAME CONCEPT

JEU MOBILE 2E TRIMESTRE

« *CHAUD DEVANT !* »

EQUIPE DE RÉALISATION

Emy SCHOETTEL

POINTS FORTS :

Développement sous l'environnement du moteur Unity
Perfectionniste

POINTS FAIBLES :

Documentation
Gestion de projet

Dans le cadre de la validation du second trimestre de ma quatrième année au sein de Ludus Académie, je vais réaliser un jeu mobile sous le moteur de jeux Unity (en corrélation avec mes compétences).

Notre principale contrainte est d'intégrer à notre gameplay, l'utilisation de deux inputs différents.

De plus, le jeu devra comporter des mécaniques de gameplay simple et se présenter sous le genre d'Arcade ou de puzzle game.

PITCH

Vous êtes chef cuistot et vous êtes aux commandes d'une poêle ! Rien que ça ? Il se trouve que c'est le bazar dans votre cuisine ! Vos commis manquent cruellement à l'appel et c'est de votre devoir, de rassembler les ingrédients nécessaires afin de servir vos clients si vous ne voulez pas faire faillite ! Attention, toutefois, dans votre cuisine il n'y a pas que des ingrédients, ne faites pas manger de déchets à vos clients... Détruisez-les à la place !

FICHE SIGNALÉTIQUE

Genre : Arcade/Shooter

Joueur : Solo

Cible : Casual

Caméra : Vue de haut

Plateforme : Application mobile

Technologie : Unity2D

FICHE DU PRODUIT :

Prix de vente : Free to play

Temps nécessaire : entre un et deux mois

Échéance : le vendredi 26/03/2021

INTENTION DE JEU :

Mon intention est de faire un jeu qui se veut simple, avec un gameplay dont la prise en main sera rapide, sans aucune mécanique complexe.

Le jeu se démarquera par sa prise en main très rapide et par l'environnement qu'il proposera au joueur : obtenir des ingrédients dans une cuisine déjantée pour obtenir un maximum de points.

Le joueur aura trois vies pour survivre dans sa propre cuisine.

GAMEPLAY :

Le joueur pourra se déplacer à l'aide d'une croix directionnelle (autrement l'icône d'un ustensile de cuisine le représentant) : entre les trois couloirs disponibles. Il y aura un système de tir également, le joueur devra appuyer sur l'écran pour lancer un missile. Si celui-ci touche l'un des ingrédients, les deux disparaîtront. S'il touche un objet de type malus, il gagnera des points.

Sur le haut de l'écran à droite, le joueur verra les ingrédients qu'il doit attraper dans un certain ordre pour compléter les commandes.

CONTROLES :

Le jeu se développant sur une plateforme mobile, l'écran tactile sera le principal contrôle. Cependant, sur l'écran sera disponible une croix directionnelle afin de diriger la poêle du joueur dans les différents couloirs disponibles.

Et le système de tir sera alimenté par l'action du joueur d'appuyer d'une simple pression sur l'écran.

Ainsi la condition d'utiliser deux type d'input différents est remplie.

CAMÉRA :

La caméra sera vue du dessus. Le jeu se jouera en mode portrait et les objets (bonus, malus et récompenses) défileront de haut en bas. La caméra sera fixe et ce sont les éléments à l'écran qui se déplaceront du haut vers le bas et le joueur de la droite vers la gauche et inversement.

PERSONNAGE :

Le joueur incarnera simplement l'un de ses ustensiles de cuisine afin de représenter la passion du jeu pour la cuisine, la bonne cuisine. Il pourra se déplacer via la croix directionnelle, dans les trois différents couloirs qui lui seront proposés. Dans ceux-ci se trouveront différents types d'objets, bonus et malus, que le joueur pourra décider de détruire ou de garder jusqu'à lui afin de remplir les différentes commandes des clients affichées dans un coin de son écran. Si le joueur entre en collision avec un éléments, quel qu'il soit (à part un ingrédient de la commande actuelle), il perdra un coeur. Il en possède trois; lorsqu'ils seront consommés, c'est la fin du jeu et le joueur doit recommencer le niveau.

BOUCLE DE GAMEPLAY MACRO :

Le joueur récupérera des items afin de compléter les commandes des clients, si les commandes sont complètes il gagne des points. Il peut également gagner des points s'il détruit les déchets se trouvant sur son écran de jeu. Cependant, le niveau s'arrête lorsque les commandes sont complètes. Les points sont déterminants pour améliorer son équipement de cuisine.

DIRECTION ARTISTIQUE

Le jeu sera essentiellement du pixel art avec des couleurs éclatantes pour donner envie au joueur de poursuivre son aventure dans la cuisine

Drinks, Cocktails,
Coffee and tea cup.



glass jars, spice



Kitchenware



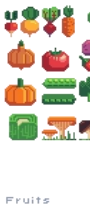
Drink Bottles,
Drinks and Cocktails.



Food, fast food



Vegetables



Top Down view



Chocolates and sweets



Fruits



Top down view Kitchenware

