

NARUTO SURVIVOR



Game design

Concept et mécaniques

Le jeu que nous avons créé est un auto fighter inspiré de Vampire Survivor.

Celui-ci est sur basé sur l'univers de Naruto. Le joueur a le choix entre incarner Naruto ou Sasuke, il évolue sur une map, et rencontre des mobs tout au long de l'aventure contre lesquels il doit se battre pour avancer dans le jeu.

Les personnages disposent d'attaques différentes propres à chacun ainsi que de différentes statistiques, mais ils ont les mêmes améliorations.

Quant aux mobs, lors des combats, avec le temps, ils deviennent de plus en plus fort en augmentant leurs statistiques.

Le jeu ne dispose pas de fin à proprement parlé ; la difficulté est crescendo, et le jeu prend donc fin quand le joueur meurt.

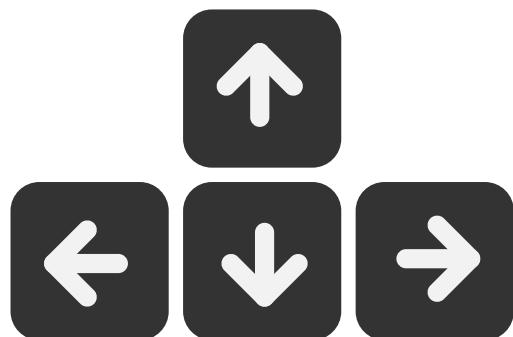
Attention, si le joueur perd tous ses PVs, il devra recommencer à zéro.

Le joueur est récompensé en points en fonction de la vague de niveau atteinte.

Comment jouer ?

Pour ce qui est des mécaniques principales, le joueur se déplace avec les flèches directionnelles de son pavé numérique. Il évolue sur une map qui semble ne pas avoir de limites.

Les attaques sont effectuées automatiquement. Le gameplay du joueur se résume donc au déplacement de son personnage ainsi qu'au choix des spells lors du passage de niveaux.





Tech

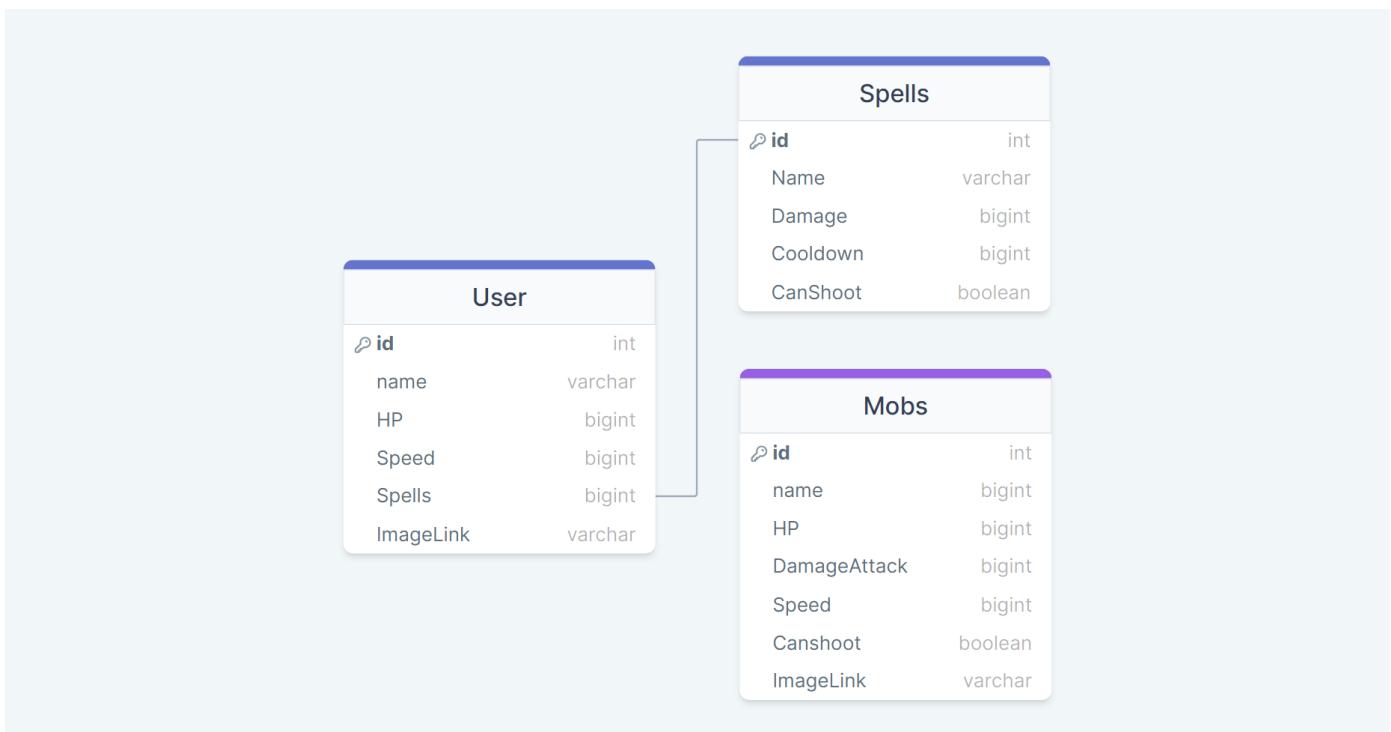
Langages utilisé

Le jeu est un programme JavaScript qui utilise Phaser 3.

Ce dernier est un framework de développement de jeux open source. Il fournit une plate-forme simple et puissante pour créer des jeux en 2D pour le web, les mobiles et les ordinateurs de bureau.

Nous avons donc choisi ce logiciel car il est parfait pour le développement d'un jeu 2D du style survival.

Schéma de la base de donnée



Ces données sont stockées dans une base de données, car cela facilite leur utilisation ainsi que leur personnalisation. Cela permet d'enregistrer la progression et l'avancement du joueur dans le jeu.

Dans notre cas, ces données sont donc les attaques, les points de santé, l'expérience, le niveau ou encore la vitesse des mobs et du joueur.



Projet

Gestion du temps

Rétro planning - Plan d'action			
Time	Semaine 1	Semaine 2	Jeudi 11 avril
Tâches	<ul style="list-style-type: none">• Création du groupe• Lancement de projet• Réflexion, idéation• Mouvement perso• Découverte Phaser	<ul style="list-style-type: none">• Data base• Création de la DA• Création du graphisme• Dev Front & Back	<ul style="list-style-type: none">• Préparation des livrables• Slides• Préparation de l'oral• Finalisation du code
Statut	Done	Done	Done

Idées abandonnées

Au cours de ce projet nous nous sommes rendu compte que certaines options que nous avions envisagées étaient peut-être trop optimistes.

C'est au cours du processus d'idéation de la première semaine que l'idée nous est venue d'animer nos attaques pour rendre l'esthétique du jeu plus agréable.

Nous sommes donc revenus sur cette décision, puisque l'univers de Naruto n'a pas encore de communauté assez dévouée pour concevoir des sprites d'attaques dont nous aurions eu besoin.

Ne voyant pas Sasuke utiliser son célèbre Susanô et Naruto son mythique Rasengan, nous avons donc décidé d'écartier cette idée de notre développement.

Graphisme

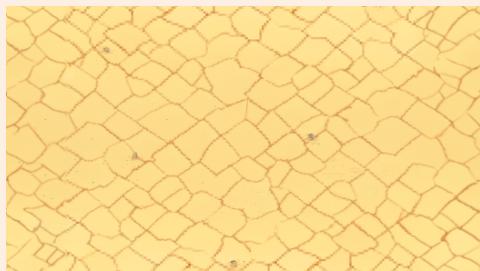
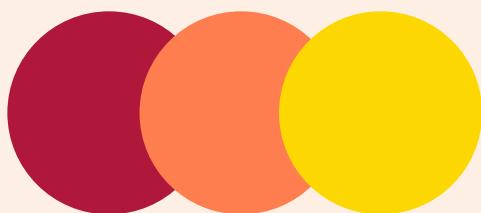
Charte graphique & Justification

Le jeu se déroule dans le monde de Naruto, plus précisément dans le désert de Suna.

Les couleurs sont dans des tons chauds, allant du rouge au jaune, afin de respecter la charte graphique du manga.

De plus, le choix du pixel comme identité graphique est une décision esthétique rétro, qui fait écho à la nostalgie de Naruto.

Il est également choisi pour sa simplicité technique, car il demande des ressources plus modestes.



Les sprites utilisés pour représenter les joueurs ont été réalisés par la communauté et sont disponible en accès libre sur le site spriters-resource.com.

En ce qui concerne le background du jeu, celui-ci a été réalisé par nos designers pour représenter le plus fidèlement possible le sol de Suna.