

GAME CONCEPT

I - Informations Générales

Titre Provisoire: Space Escape

Genre: Shoot'em Up

Camera/View: Side View

Solo/Multi: Solo

Plateforme: Mobile

Target/Cible: fan de jeu d'arcade et de l'environnement spatial

Business Model: Free to play dématérialisé

II - Valeurs & Intentions

Retrouver les sensation du jeu d'arcade en cherchant à battre le meilleur score

Force le joueur à économiser ses munition pour éviter la surchauffe

III - Pitch

Vous vous échapper d'une prison spatiale haute sécurité,
vous volez un des vaisseaux disponibles et vous défendez
contres les forces ennemis

IV - Gameplay

Shoot'em Up classique, on déplace un vaisseau de haut en bas tout en tirant des rafales lasers, attention une utilisation excessive du laser et le canon se désactive et doit être refroidi, veillez à l'utiliser à bonne escient, avec le temps un canon spécial chargera un laser de gros calibre pour effacer tout ce qui rentre en contact avec le laser. Le jeu est infini et le but est de faire le meilleur score.

V - DA

Graphismes :

- Vaisseau détaillés
- Graphisme principalement tiré du logiciel ready maker

Audio :

- Audio principalement tiré du logiciel ready maker

VI - USP

La prison n'est pas votre tasse de thé ? Voler un vaisseau et échappez-vous, vous devez seulement vous défendre contre les gardes voulant votre peau

VII - Références

Space invaders

M.U.S.H.A. : Metallic Uniframe Super Hybrid Armor

Points négatifs :

Le logiciel en lui même est pas super bien optimisé, déplacement des sprites compliqués, événement pas facile à mettre en oeuvre, les effets ne se déclenchent pas au bon moment

L'export du projet sur unity ne s'est pas passé comme prévu, le rendu final ne fonctionne pas de la même manière que sur ready maker

Le leaderboard sur ready maker est buggé et donc inutilisable

Points positifs :

Malgré le problème d'optimisation sur le logiciel, il reste relativement simple d'utilisation

Le multi-plateforme de Ready Maker est très pratique quand on n'a pas accès directement à un PC

Caractéristiques du jeu :

Le vaisseau a un tir principal en appuyant sur le bouton "Fire" attention cependant a ne pas trop tirer rapidement car le canon peut surchauffer et donc se désactiver

Le vaisseau possède également un tir secondaire qui se charge avec le temps, un laser destructif qui élimine tout se qui rencontre dans son chemin, par contre la durée d'utilisation est indéterminée (entre 0 et 3 secondes)

Toute les 20 secondes un boss apparaîtra sur le terrain, il est plus résistant et fera plus mal si il rentre en collision avec votre vaisseau

Le but est d'avoir le meilleur score en détruisant vos ennemis (ennemi classique = 1 point, boss = 100 points)

Le jeu a été conçu principalement pour mobile mais peut être jouable sur PC (clavier qwerty w = haut et s = bas)