



**PROJET DE FIN D'ANNEE
BACHELOR GAME DESIGN GD18
ETPA RENNES
HILLIAN BRILLET**



SYNOPSIS ET CONCEPT

Synopsis :

Notre héros, Chi, jeune mage de la terre se retrouve dans une aventure qu'il n'aurait jamais pensé vivre un jour. Kikai Teki, élu de la technologie est en train de conquérir toute la terre avec ses machines dans le seul et unique but de transformer la terre en une énorme machine. Afin de lui en empêcher, Chi devra affronter tout les généraux des robots et arriver jusqu'à Kikai pour lui faire entendre raison et restaurer la balance entre nature et technologie.

Game Concept :

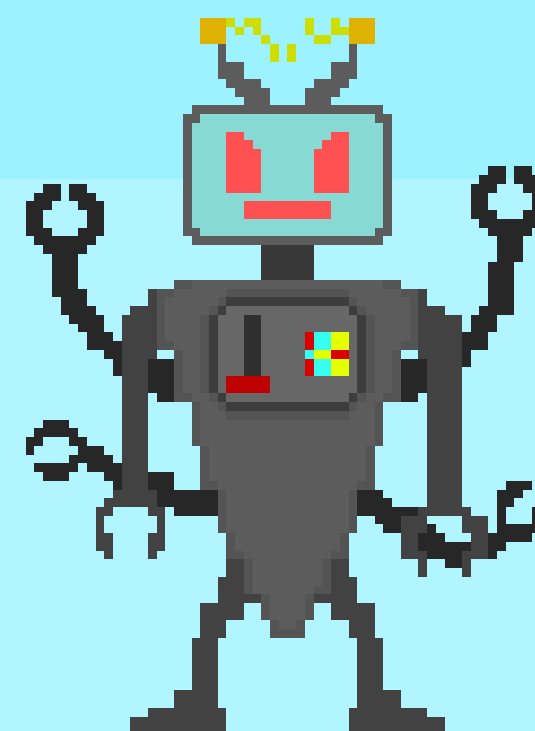
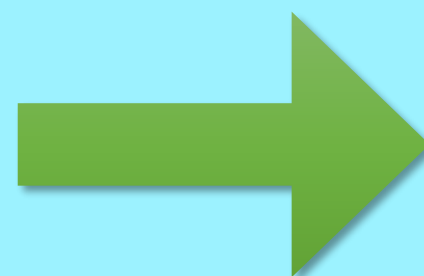
- Jeu de plateforme classique avec sauts, ennemis et obstacles *mais...*
- Ajout de tir de projectile afin d'éliminer ses ennemis
- Ajout d'une possibilité de créer une plateforme afin d'atteindre des endroits inaccessibles de manière classique, esquiver une ennemi etc...
- Ajout d'une gestion de ressources : ici du mana. Ce mana permettra d'utiliser les deux capacités citées précédemment.



MOOOBOARD



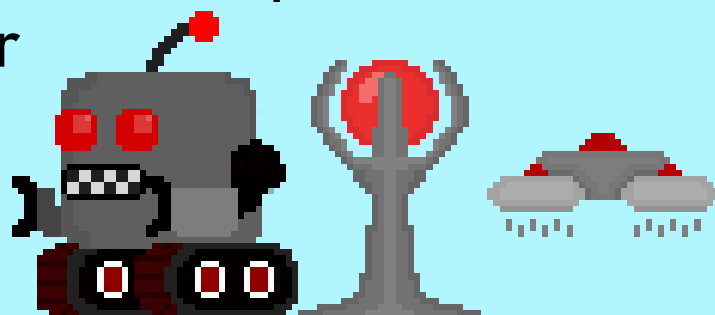
RECHERCHE GRAPHIQUE



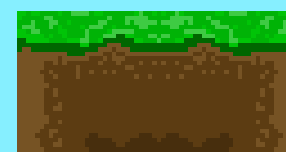
ELEMENTS GRAPHIQUES



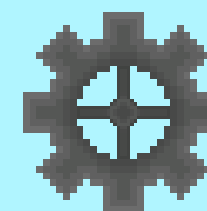
Fond du jeu :
Représente un paysage encore non touché par la technologie. Effet parallax pour donner une impression de profondeur



Ennemis :
Représente les trois ennemis du jeu : l'ennemi classique, la tourelle et le drone respectivement.



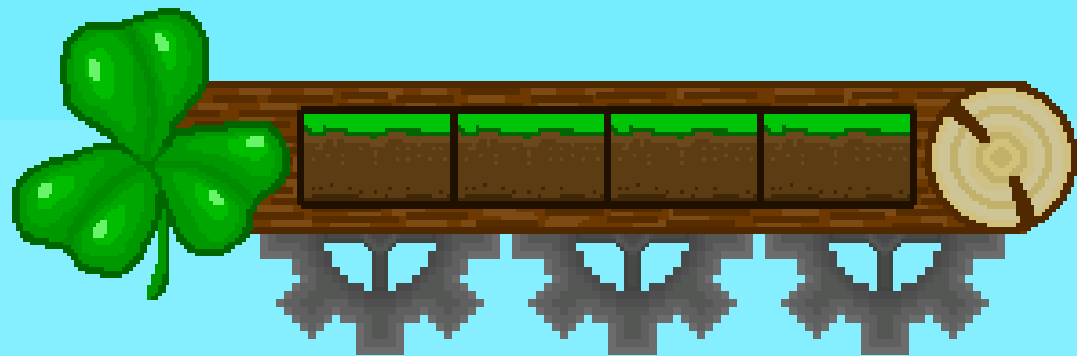
Plateformes:
Représente le monde dans lequel le joueur évolue. Deux ambiances : Naturel pour le début du niveau puis industriel pour le combat de boss



Objets :
Représente les différents objets ramassables dans le jeu : Potion de mana et rouage faisant office de clé



ELEMENTS D'INTERFACE



Interface de stats joueurs :
Montre les points de vie, le
mana, l'inventaire et aussi le
nombre de rouages (clés)



Interface de cooldown :
Montre au joueur le temps
qu'il lui reste avant de pouvoir
réutiliser ses pouvoirs
(plateforme ou projectile)

CHI

EN ROUTE, JE DOIS PROTEGER LA NATURE ET RESTAURER LA
BALANCE ENTRE TERRE ET TECHNOLOGIE.
JE DEVRAIS DEJA ALLER ENQUETER A L'USINE UN PEU PLUS LOIN
DANS CETTE REGION.

Interface de dialogue :
Affiche les dialogues entre les différents personnages du jeu



ELEMENTS D'INTERFACE



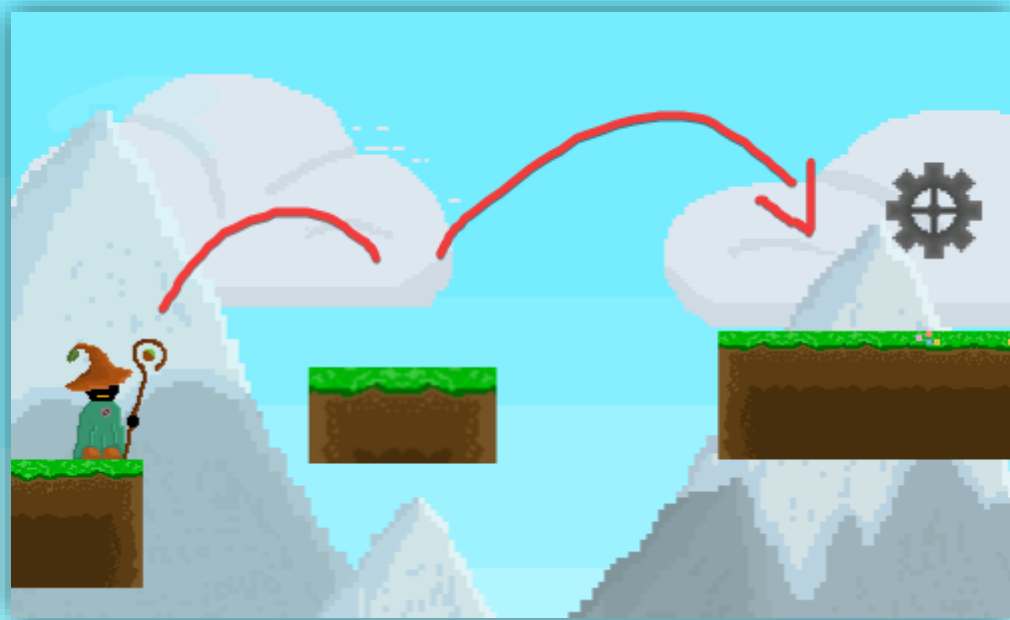
Menu Principal :
Permet d'accéder au jeu, au tutoriel et de quitter le jeu. On peut intervertir contrôle ordinateur/portable grâce au rouage.



Menu pause :
Permet de mettre en pause le jeu, de recommencer ou revenir au menu.



GAMEPLAY



Creation de plateforme :
Permet de se créer des nouveaux passages dans le niveau. Peut permettre d'atteindre des plateformes non atteignable grâce à un saut normal et ainsi accéder à une clé ou autre objet.



Tir de projectile :
Permet de combattre les différents ennemis présents sur le niveau. Le joueur devra prévoir la vitesse de la balle ainsi que les comportements de l'ennemi pour éviter de se faire toucher.

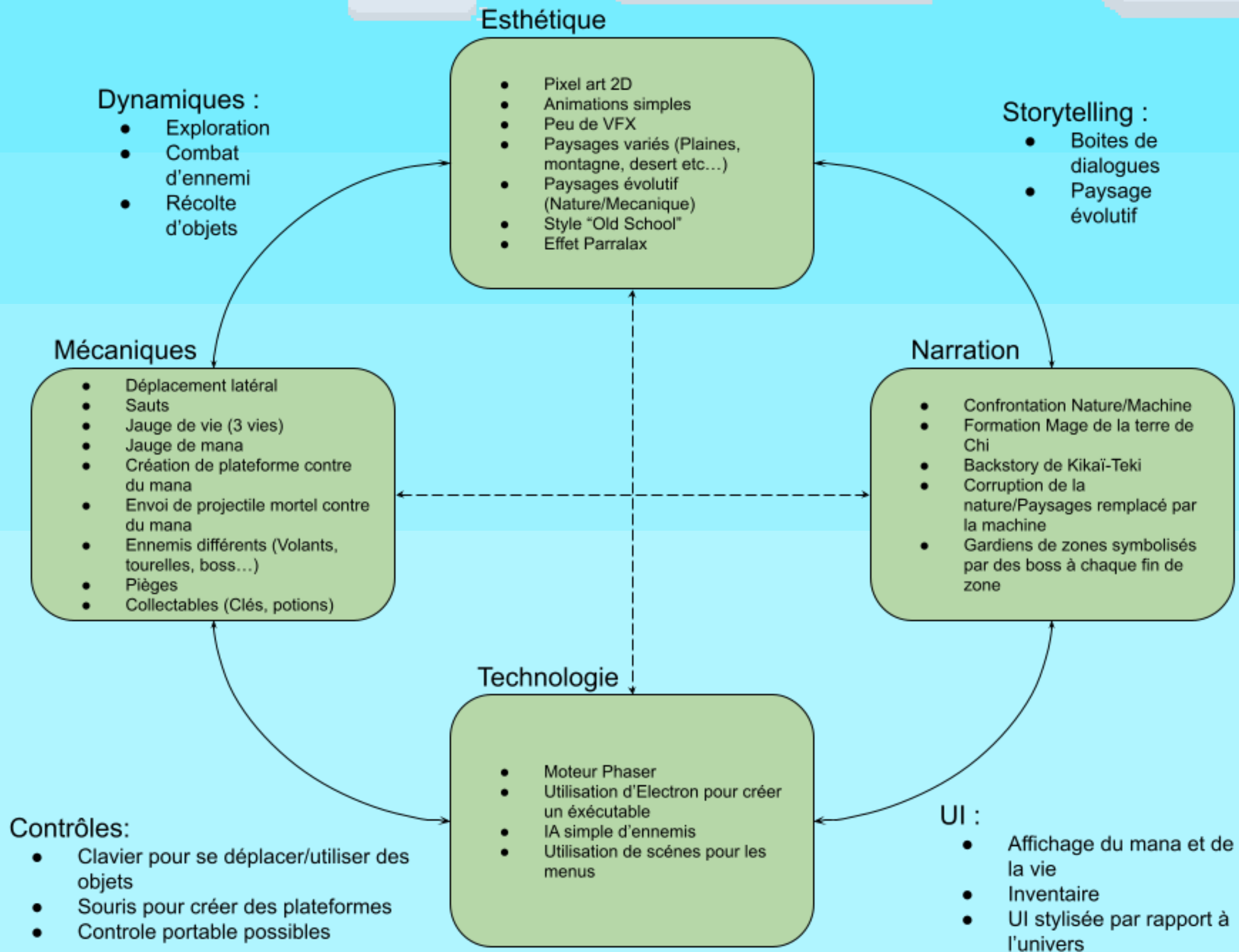
GAMEPLAY



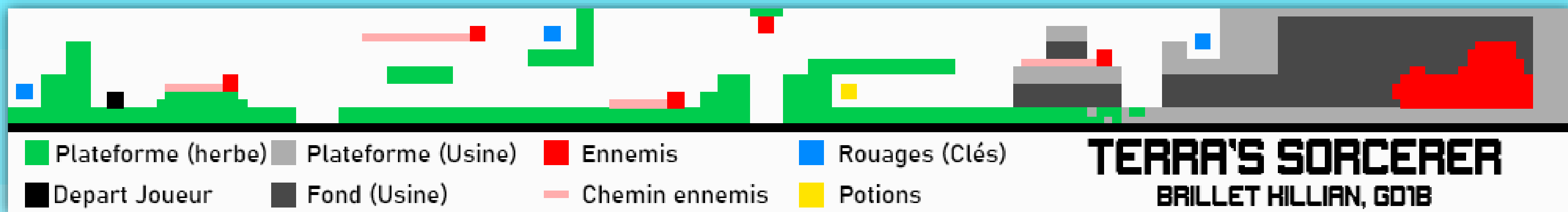
Combat de boss :

A la fin du niveau, le joueur affrontera un ennemi plus puissant que d'habitude. Celui-ci aura des paternes spécifiques que le joueur devra apprendre si il veut pouvoir le vaincre. Il devra utiliser toutes les capacités apprises de l'avatar.

TETRADE ELEMENTAIRE



LEVEL DESIGN



Difficultés de level design :

- Equilibrer l'usage du mana
- Ajuster le nombre d'ennemi
- Ajuster la difficulté du boss
- Créer des obstacles infranchissables sans l'usage de mana
- Placement des différents items (Clés, potions...)



CAPTURE D'ECRAN DU JEU



PISTES D'AMÉLIORATIONS

- Level design plus élaboré
- Création d'autres niveaux avec des nouveaux obstacles (ennemis, pièges etc...)
- Animations de personnage
- Refonte graphique du boss
- Version portable jouable à 100%

