

PROJET DE FIN D'ANNEE BACHELOR GAME DESIGN GD1B 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.



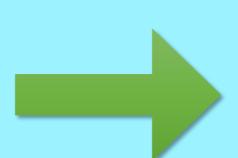
MOODBORRD



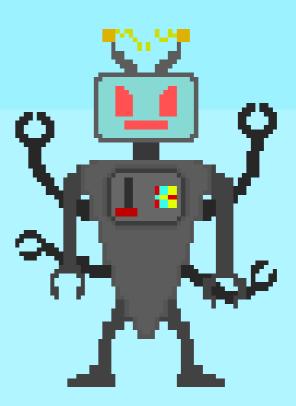


RECHERCHE GRAPHIQUE











ELEMENTS GRAPHIQUES



Fond du jeu:

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



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

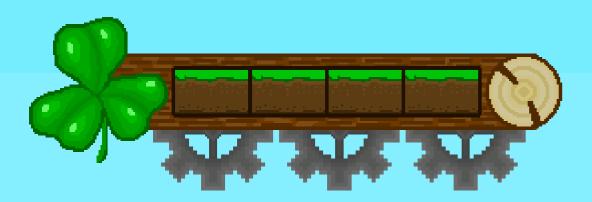




Objets:

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

ELEMENTS D'INTERFRCE



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'INTERFRCE





Menu Principal:

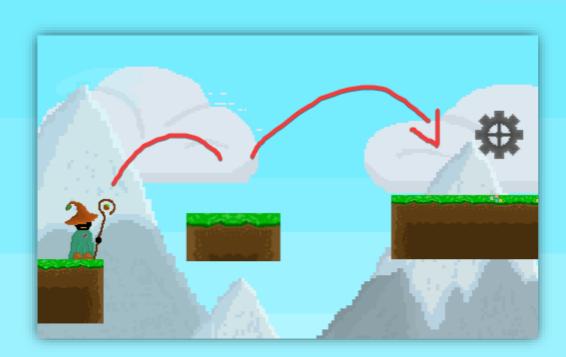
Permet d'accéder au jeu, au tutoriel et de quitter le jeu. On peut intervertir contrôle ordinateur/portable grâce au rouage.

Menu pause:

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



GRMEPLAS



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.



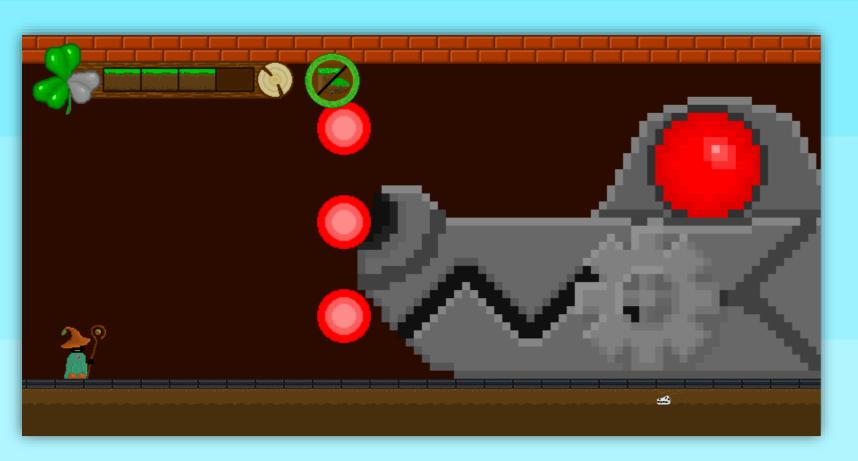
Tir de projectile :

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 eviter de se faire toucher.









Combat de boss:

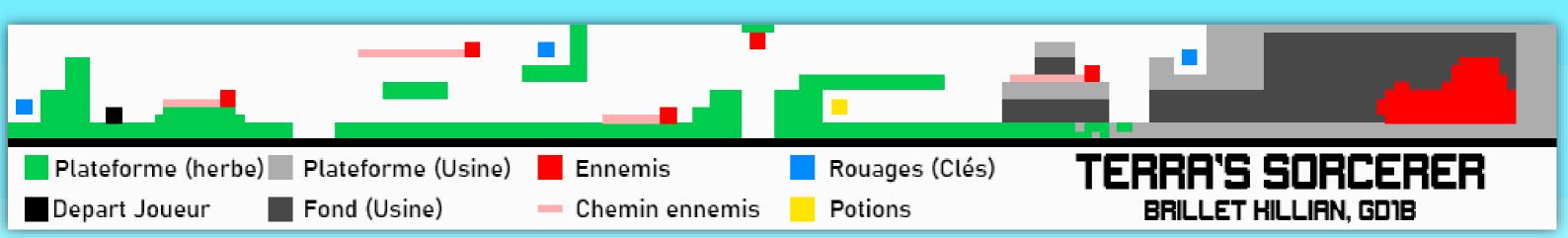
A la fin du niveau, le joueur affrontera un ennemi plus puissant que d'habitude. Celui-ci aura des paternes spécifiques que le joueur devra apprendre si il veut pouvoir le vaincre. Il devra utiliser toutes les capacités apprises de l'avatar.



TETRADE ELEMENTAIRE

Esthétique Pixel art 2D Dynamiques: Animations simples Storytelling: Peu de VFX Exploration Boites de Paysages variés (Plaines, Combat dialogues montagne, desert etc...) d'ennemi Paysages évolutif Paysage Récolte (Nature/Mecanique) évolutif Style "Old School" d'objets Effet Parralax Mécaniques Narration Déplacement latéral Confrontation Nature/Machine Formation Mage de la terre de Jauge de vie (3 vies) Jauge de mana Backstory de Kikaï-Teki Création de plateforme contre Corruption de la Envoi de projectile mortel contre nature/Paysages remplacé par la machine du mana Ennemis différents (Volants, Gardiens de zones symbolisés par des boss à chaque fin de tourelles, boss...) Pièges zone Collectables (Clés, potions) Technologie Moteur Phaser Utilisation d'Electron pour créer UI: un éxécutable Contrôles: IA simple d'ennemis Affichage du mana et de Utilisation de scénes pour les Clavier pour se déplacer/utiliser des la vie menus Inventaire Souris pour créer des plateformes UI stylisée par rapport à Controle portable possibles l'univers

CLEVEL 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'AMELIORATIONS

- 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%

