

LOST IN DINOWORLD

Vous êtes en la compagnie de

Ayoub Al Haddan

Esmé James

Rénald Morice

Wilfried Pouchous



Projet réalisé dans le cadre du cours « Conception et développement de jeux vidéo » - UQAC Automne 2017

Sommaire

1. « Lost in DinoWorld » - les grandes lignes
2. Modèle d'affaire
3. Histoire
4. Gameplay
5. Démo
6. Développement
7. Sprints
8. Conclusion

1

Les grandes lignes

Les grandes lignes

- Jeu 2D
- Genre :
 - ✓ **Side scrolling**
 - ✓ **Aventure**
 - ✓ **Plateforme**
- **Monde cartoon**
- **Histoire loufoque**





2

Modèle d'affaire

Public visé

Jeu tout public

Jeu mobile / tablette (Android)



Succès du passé



Jetpack Joyride



















Gravity Guy



Doodle Jump

Top de la catégorie « Jeu »

 <p>1. Animal Crossing Nintendo Co., Ltd.</p> <p>★★★★★ GRATUIT</p>	 <p>2. Dune! VOODOO</p> <p>★★★★★ GRATUIT</p>	 <p>3. Stack Jump VOODOO</p> <p>★★★★★ GRATUIT</p>	 <p>4. Super Mario Run Nintendo Co., Ltd.</p> <p>★★★★★ GRATUIT</p>	 <p>5. Lineage 2: Revolution Netmarble Games</p> <p>★★★★★ GRATUIT</p>	 <p>6. Match 3: Lovely Fish Oplaze Games</p> <p>★★★★★ GRATUIT</p>	 <p>7. Idle Miner Tycoon Fluffy Fairy Games</p> <p>★★★★★ GRATUIT</p>	 <p>8. Snake VS Block VOODOO</p> <p>★★★★★ GRATUIT</p>
 <p>9. Solitaire MEZZEN</p> <p>★★★★★ GRATUIT</p>	 <p>10. Rider Ketchapp</p> <p>★★★★★ GRATUIT</p>	 <p>11. Shadow Fight 3 NEKKI</p> <p>★★★★★ GRATUIT</p>	 <p>12. Ligue de badminton RedFish Games</p> <p>★★★★★ GRATUIT</p>	 <p>13. Candy Crush Saga King</p> <p>★★★★★ GRATUIT</p>	 <p>14. NARUTO X BORUTO BANDAI NAMCO Entert</p> <p>★★★★★ GRATUIT</p>	 <p>15. Flappy Dunk VOODOO</p> <p>★★★★★ GRATUIT</p>	 <p>16. Word Crossy Word Find</p> <p>★★★★★ GRATUIT</p>

3

Histoire

Histoire



Histoire



Histoire



Histoire



Histoire





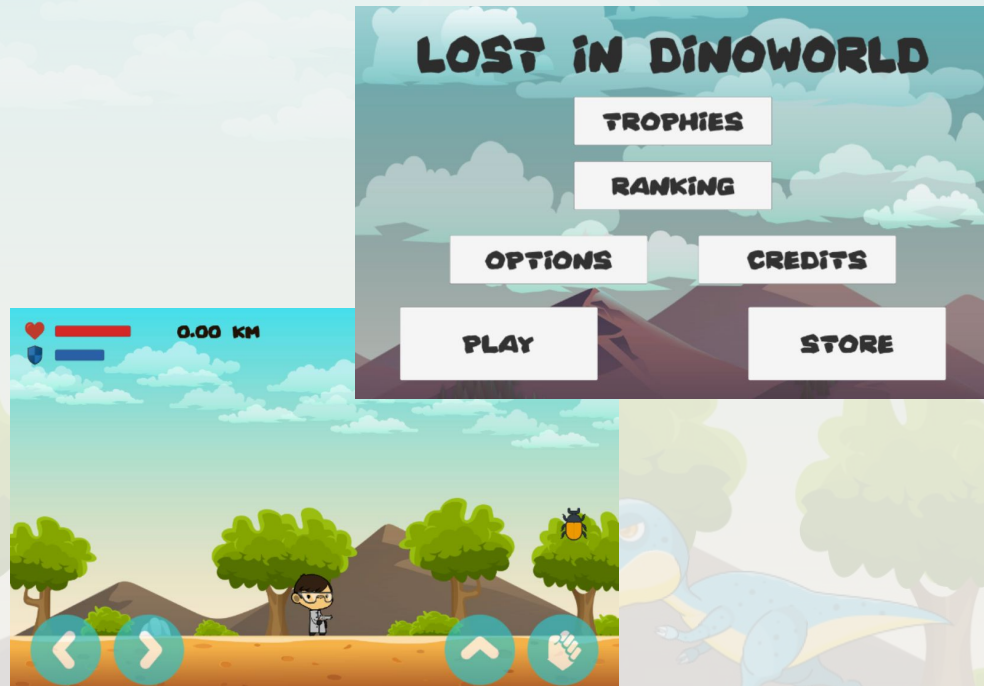
Game Flow

- Enchaînement continu de **6 régions**
- Difficulté croissante
- Évolution du personnage



Ergonomie

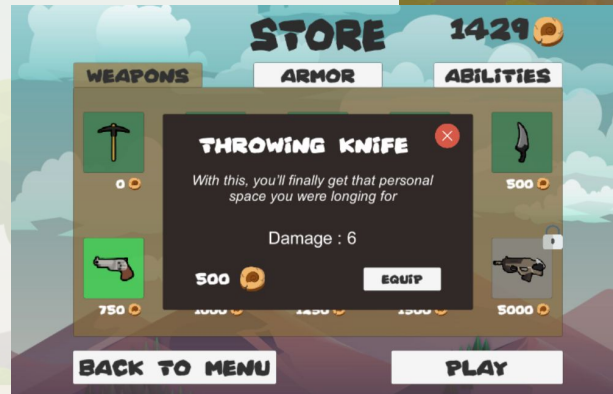
- Jeu simple
- Informations concises
- Design minimaliste
- Menus simples et intuitifs



Système de fossiles

- Fossiles gagnés selon
 - ◆ Distance parcourue
 - ◆ Ennemis tués

- Évolutions possibles
 - ◆ Armes
 - ◆ Armures
 - ◆ Habilidadés



Conditions de réussite du jeu

- Ramasser tout les ingrédients de chaque région
- Arriver à la fin du jeu

INGRÉDIENTS			
	0/2		0/2
	0/1		0/4
	0/2		0/1

Feedbacks



Sons et musiques d'ambiance



Interfaces utilisateurs



Animations des personnages

Exemple

→ Interface utilisateur

→ Animations





6

Développement

Méthodologie

- Méthode Agile/Scrum
- Product Backlog des fonctionnalités à développer
- Un sprint Backlog par semaine

Système de dégât	80%	Ayoub/Rénald
Affichage de la vie/armure du joueur	100%	Ayoub
Animation sprite héros blessé	100%	Wilfried
Animation sprite héros mort	100%	Wilfried
Animation sprite ennemis blessés	100%	Esmé
Animation sprite ennemis mort	0%	

Décisions techniques

Communication



Discord



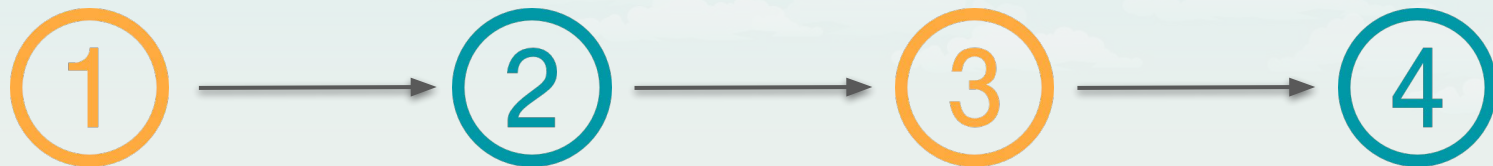
Messenger

Gestion de versions





Les 4 sprints



- | | | | |
|--------------|---------------|----------------|---------------|
| → Décors | → Animations | → Fossiles | → Cinématique |
| → Animations | → IA ennemis | → Store | → Tutoriel |
| → Contrôles | → Ingrédients | → Level Design | → Sauvegarde |

Post-Mortem



Respect des objectifs



Manque de communication



Correction de bugs



Architecture du code



Gestion de versions



8

Conclusion

Conclusion



Un prototype complet



Des objectifs réussis



Structure évolutive

Merci

Des questions ?

