

APPLE WARS

Fiche signalétique

Nom : Apple Wars

Genre : Jeu mobile schmup

Vue : Dessus

Joueur : Solo

Plateforme : Mobile

Contexte : Vous avez une mission, apporter les pommes sur la planète scorbut pour permettre à la population locale de survivre, mais voilà que sur votre route... Un champ d'astéroïde non prévu vous barre la route.

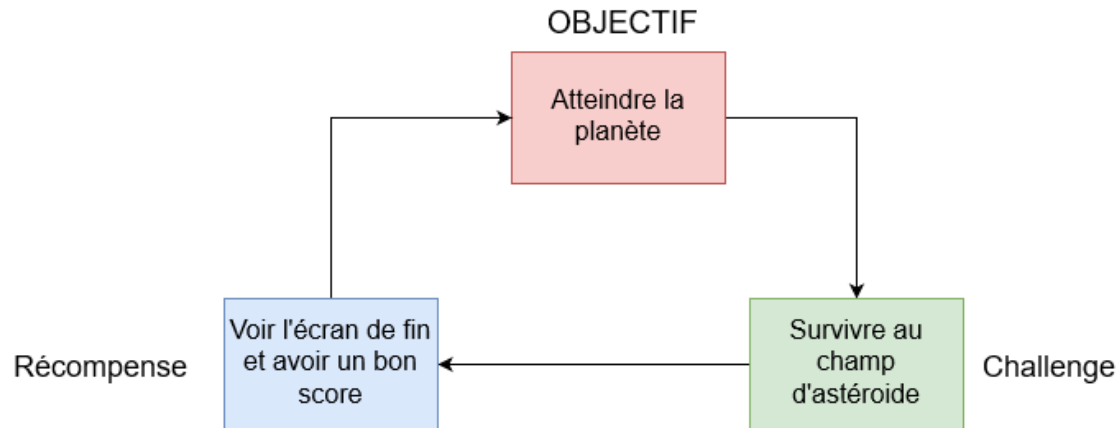
Intention : Le but du jeu est multiple, le premier est d'instiller du stress et de la solitude d'un jeu dans lequel le joueur est seul, livré à lui-même dans un champ d'astéroïde, le second est d'expliquer au joueur (et aux enfants) que manger 5 fruits et légumes par jour est nécessaire.

DIRECTION ARTISTIQUE : Asset gratuite trouvé sur internet, donc pas d'image de référence.

Scénario : Vous êtes un vaisseau cargo, en direction d'une planète où règne le scorbut, votre unique cargaison, des pommes, au milieu d'un champ d'astéroïde votre unique option pour survivre est de détruire les astéroïdes sur votre chemin.

Gameplay principal

2D avec scrolling



Elements de niveau

Il y a des astéroïdes qui font office d'ennemi dans le jeu, il y a un alien qui apparaît de manière « aléatoire » dans le décor.

Experience : Vue de dessus, interface de vie en bas de l'écran, écran de game over quand on meurt

3C

Character : Le personnage principal est le vaisseau cargo

Contrôle : Via le «pad» dans l'écran, ou à la souris, le vaisseau peut se déplacer dans les 8 directions (haut bas droite gauche et diagonale)

Camera : Vue du dessus avec un effet de scrolling à l'arrière plan

Cible : Les casuels qui ont 15 minutes à perdre dans le métro

Reference inspiration : le shmup en général

USp : /

Audio : Cette musique était prévu mais pour une raison inconnue Ready maker decida qu'elle ne fonctionnera pas, il n'y aura pas de son dans le jeu

<https://www.youtube.com/watch?v=FLu2DkChqEQ&t=929s>

Business plan

Modèle économique : Une publicité de 5 seconde se lance à chaque Game over

Distribution : Via le store des téléphone

Combien d'argent ai-je besoin : Uniquement de l'argent nécessaire pour poser le jeu dans les stores, tout le reste(asset musique etc) est gratuite

Marché : le schmup est un genre connu, avoir de la visibilité minimale juste grâce au genre du jeux est presque « garantie »