



CONCEPT DE DÉPART

Anne Quenton

Relecture de Livre de la Jungle

Univers post-apocalyptique

Animaux humanoïdes



CONCEPT DE DÉPART



CONCEPT DE DÉPART



INTÉRÊT

Livre de la Jungle : fait partie de la culture populaire

Proposer un jeu accessible et efficace

Possibilité de créer une licence (univers large)

- Prequel
- Sequel





CONCEPT

NOTRE ADAPTATION - SHARP

Personnage principal : Mooglie au féminin

Environnement exclusivement forestier : Alberta

Combat & exploration

Infiltration & traque

Joueur comme prédateur



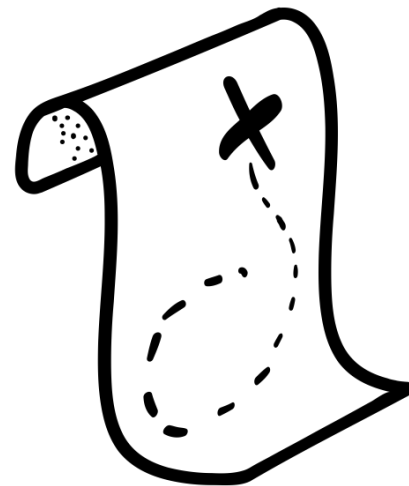
BUT DU JEU

Victoire

- Compléter tous les niveaux
- Combattre Shere-Khan et ses sbires
- Récupérer tous les objets collectables

Défaite

- Mourir dans un niveau
- Présence de checkpoints



FICHE SIGNALÉTIQUE

Titre	Sharp - The New Jungle Book
Support	PC
Genre	FPS Action / aventure
Cible	Hommes entre 16 et 35 ans
Mode	Solo
Outil	Unreal Engine 4





MÉCANIQUES

Vue à la première personne

Exploration

- Se déplacer au sol et dans l'eau
- Glisser
- Sauter
- Escalader

Combat

- Tirer
- Kick / Backstab
- Enchaînements d'élimination
- État instinct animal

Confrontation et infiltration



MÉCANIQUES - ARC

L'arc comme seul moyen d'attaque

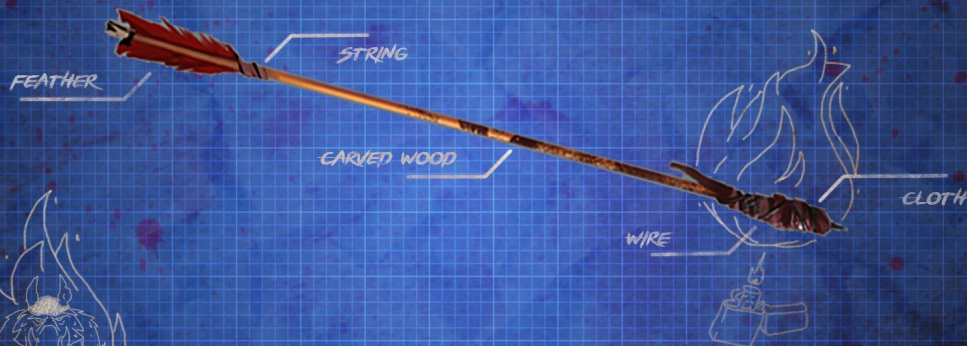
Chasse / traque

Différents types de flèches

- Normales
- Spéciales

MÉCANIQUES - ARC

SHARP INDUSTRIES FIRE ARROW



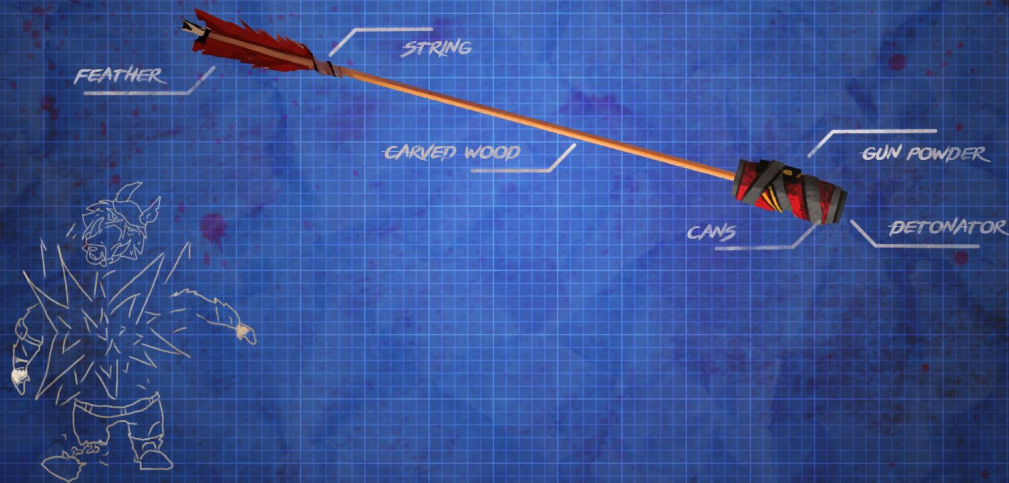
SOAK THE CLOTH INTO FUEL
SET THE CLOTHE ON FIRE
DO NOT TOUCH THE FIRE
DRAW THE ARROW



SHOOT ENEMIES
WATCH THEM BURN TO THE GROUND
DRAW ARROW ON FUEL PUDDLE
WATCH THE FIRE PROPAGATE

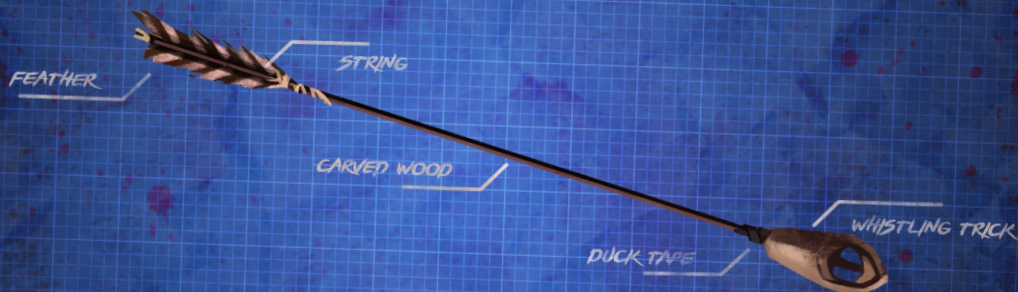
MÉCANIQUES - ARC

SHARP INDUSTRIES EXPLOSIVE ARROW



MÉCANIQUES - ARC

SHARP INDUSTRIES WHISTLING ARROW



MÉCANIQUES - ARC

SHARP INDUSTRIES TOXIC ARROW



MÉCANIQUES - ARC

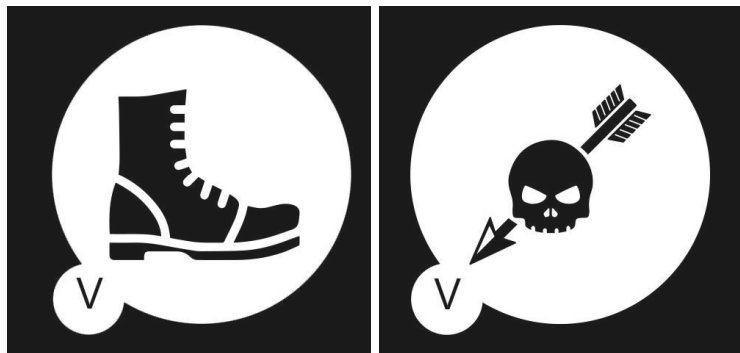
SHARP INDUSTRIES

SHARP INDUSTRIES
DOUBLE ARROW

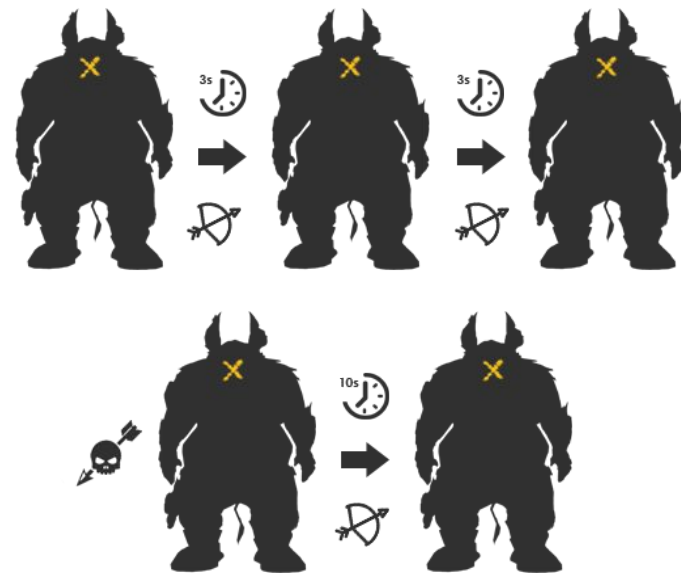


MÉCANIQUES – COMBAT

Kick et Backstab



Système de combo



INSTINCT ANIMAL

Marquer des ennemis

Détection de l'environnement

Appel du loup



CHALLENGE - ENNEMIS

Différents ennemis

Présence de boss

Repérage

Analyse des patterns



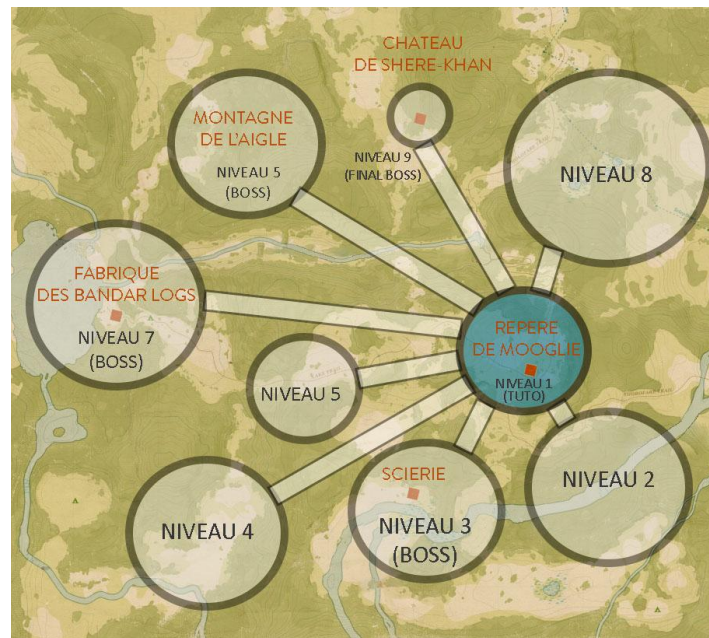
RÉPARTITION DES NIVEAUX

Un HUB relis les niveaux

Possibilité de rejouer

Lien avec l'histoire

Château de Shere-Khan



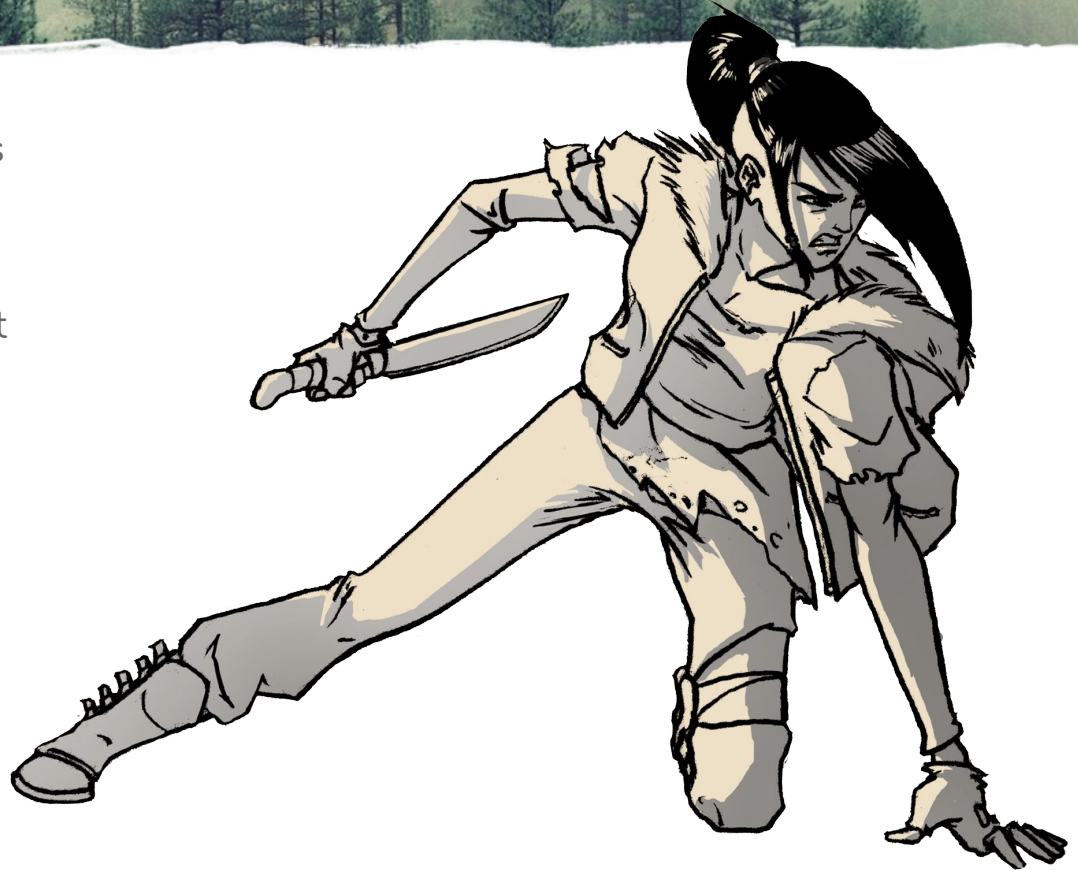
EXPLORATION - LEVEL DESIGN

Minimum deux chemins possibles

Coté exploration / Confrontation

Appréhension de l'environnement

Emplacement des ennemis



EXPLORATION - COLLECTABLES

Flèches

Affiches

Pages du livre

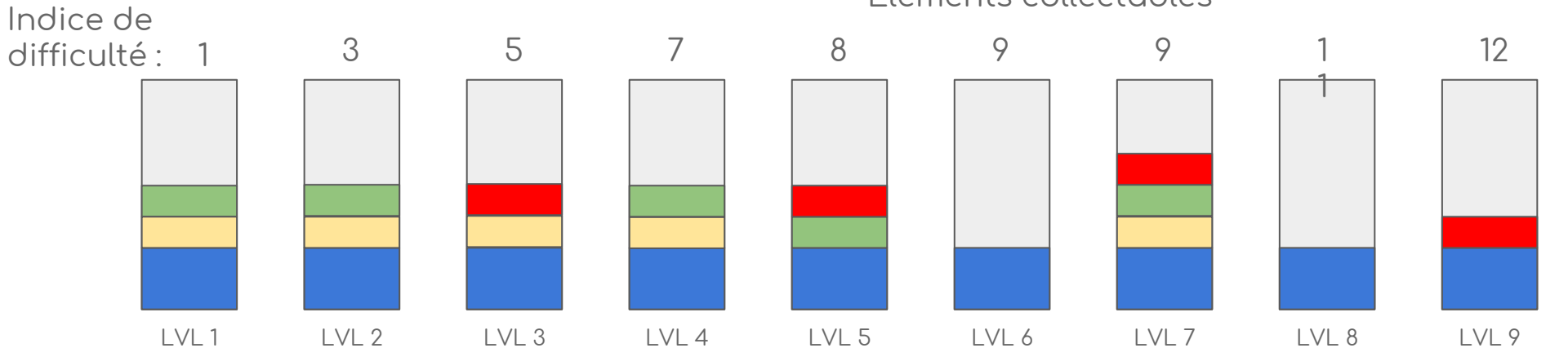
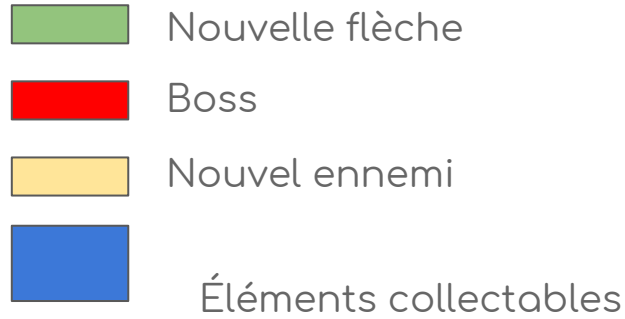
Skins de l'arc



ÉVOLUTION DE L'EXPÉRIENCE

Progression de la difficulté

Répartition des éléments



CIBLE

Plutôt masculine sur jeux de tir, action

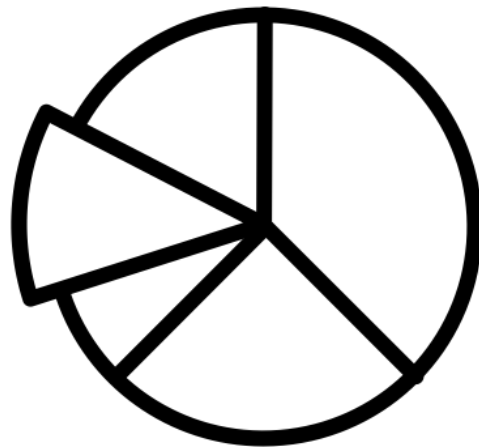
Âge moyen joueur : 31.5 ans

Plateforme plus utilisée : PC

Sharp :

- Personnage principal féminin
- Mixité action - réflexion - importance de l'univers

Majorité des joueurs : mode hors ligne



ANALYSE COMPÉTITIVE

Placement vis-à-vis de la concurrence :

- Temps de jeu estimé : 4h
- Prix : 15 euros



Tags que vous avez appliqué
à ce produit : (?)

Petit jeu



Indépendant



Court





RÉALISATION

PROTOTYPAGE

- Character Controller
- Ennemi de base
- Roue de flèches
- Flèche Enflammée/Explosive
- Plan de flèche
- Checkpoint / Système de Respawn
- Changement d'état du crosshair
- Objets interactifs
- Menu/HUD



VIDÉO



DIFFICULTÉS RENCONTRÉES

Problème d'une vision commune

Problème de priorité dans les tâches

Redéfinition du concept et des intentions

Solutions :

Outils de gestion

- outsourcing
- Trello
- Drive



Réunions

Sectionner les tâches par thème / membre / priorité



RÉPARTITION DES TÂCHES

Jonathan Belot - Game Design, Level Design, Prototyping

Charles Bruel - Game Design, UI/UX Design

Flavien Caston - Game Design

Quentin Debard - Project Management, Game Design, Game Design Document Writing

Corentin Nedelec - Project Management, Game Design, Game Design Document Writing



CONCLUSION



REMERCIEMENTS

Remerciements spéciaux à :

- Anne Quenton
- Philippe Louvet
- Yannick Berthier
- Emmanuel Regis
- Gilles Benoît
- Mathieu Akita
- Aurélien Montero



MERCI DE VOTRE ATTENTION

