







Un jeu de TOM LONGEPIERRE
JEREMY BIENFAIT
ALEXANDRE VIALA
GEORGES MANIERE
GILLIAN SOKOLOFF
JORDAN CHANEAC
MARCELLO CARLINO
ANTONIN RAPINI

ANTHONY PORTA

Sur une licence originale de QUENTIN JUILLARD

SOMMAIRE

1 - Informations du projet 🛭 6 - 7

2 - Background 🛭

3 - But du jeu 10 - 13

- 3.1 Descriptif général
- 3.2 But du Jeu
- 3.3 Core gameplay
- 3.4 3C
- 3.5 OCR

🔾 4 - Première expérience utilisateur 14 - 16

4.1 - Première partie (FTUE)

🔽 5 - Victoire & défaite 🏻 16 - 17

- 5.1 Victoire (Scoring)
- 5.2 Défaite

💍 6 - Le jeu et son contenu 🛛 🎖 🗕 27

- 6.1 L'univers graphique
- 6.2 Menus de jeu
- 6.3 Nori
- 6.4 Les ennemis
- 6.5 Signes & feedback
- 6.6 Procédural
- 6.7 Equilibrage



7 - Les features 28 - 40

7.1 Metrics

7.2 Mécaniques personnage

Sauter

S'accroupir

Jauge bonus et GO

Percuter un obstacle - Mourir

7.3 Bonus

Invincibilité

Canard vibrant

Bonus de points

7.4 Obstacles

Signes de combats

Trampoline

Obstacles visuels

"Petits" obstacles

"Gros" obstacles

Obstacles en hauteur

Prospectus

8 - Ergonomie 41

8.1 - Overview du jeu

Annexes 42 - 63

- 9.1 Analitycs
- 9.2 Doc technique
- 9.3 Prévisions et simulations budgétaires
- 9.4 Projection
- 9.4.1 Transmedia
- 9.4.2 MaJ avec la serie
- 9.4.3 Nouveaux modes de jeu
- 9.4.4 Aspect social
- 9.4.5 ARM & Free to play
- 9.4.6 Achievements & missions
- 9.4.7- Tableau de ressources 9.5 - Outils de développement

INFOS PROJET

) 1 - INFORMATIONS DU PROJET

1.1 Client

Quentin Juillard est le client source de notre projet. Il est à la base de l'idée et de la création de la série "Nori's Story". Le premier jet de la série n'ayant pas été jugé adapté à la cible choisie, et possédant une trop grande "vulgarité" pour le publique.

De plus, la série démontre le comportement des personnes dans le métro grâce à l'humour. Malheureusement, pour ce premier jet, cet humour n'était pas identifiable aux premiers abords C'est pourquoi Quentin s'est alors tourné vers un projet bien plus cartoon aux éléments disproportionnés. Le côté humoristique est alors identifiable dès le premier coup d'oeil.

C'est à lui que revient la décision finale des choix faits pour le jeu "Nori's Running Adventures".

1.2 La série

Les épisodes de la série se déroulent en une grosse trentaine de secondes. Ils sont rapides, énergiques et drôles. Les personnages sont créés à partir d'une même base physique puis personnalisés selon les caractéristiques des personnages propres à chacun.

Un petit corps et une grosse tête est l'idée même du squelette du personnage. De même, les personnages sont relativement petits et possèdent tous un petit air "débile" qui permet de comprendre la personnalité du personnage directement.



1.3 Fiche du jeu

Nom : Nori's Running Adventures

Plateforme: Tablettes et smartphones Android - PC pour la présentation

Cible: 15-30 ans

Genre : Auto-runner - 2D - Plateformer Outil de développement : Unity 4

1.4 Equipe de création

Jérémy Bienfait	Technologie / Programmation
Antonin Rapini	Technologie / Programmation
Alexandre Viala	Ecriture GDD / Overview / FTUE
Marcello Carlino	Suivi de projet / Agenda
Tom Longepierre	Features
Jordan Chaneac	Level Design / Équilibrage
Georges Manière	Level Design / Équilibrage
Anthony Porta	Ecriture GDD
Gillian Sokoloff	Listing ressources / Design / Client

1 - INFORMATIONS OU PROJET

BACKGROUND

2 - BACKGROUND

2.1 La série

Quand Nori, un jeune touriste asiatique candide, part à la découverte d'une capitale occidentale, tous les pièges que recèle le métro s'abattent sur lui. Promiscuité, aléas techniques et toute une armée de personnages plus excentriques les uns que les autres : rien ne lui sera épargné.

Face à lui : une mémé narcoleptique, un gang de clochards teigneux, un mendiant faussement handicapé, des distributeurs de journaux lobotomisés, un agent de sécurité en mal d'autorité... Tous vont se liguer pour rendre ses trajets insupportables.

2.2 Le jeu & ses intentions

Au travers de Nori's Running Adventures, nous voulons créer un jeu propre à la série. Ainsi, il permettra de faire de la pub à la série et pourra ramener des téléspectateurs. Et inversement, grâce à la série, ramener des joueurs sur le jeu.

Notre but est avant tout de faire un jeu terminé, amusant et surtout jouable. Pour cela, nous essayons avant tout de rendre le jeu dynamique tout en respectant le plus possible la série. Ses personnages les plus marquants seront présents dans le jeu.





BUT DU JEU

○ 3 -BUT DU JEU

3.1 Descriptif général

Nori's Running Adventure est un auto-runner en 2D. Il met en scène le héros de la série Nori qui court à travers le métro. Pour poursuivre sa course, il doit esquiver des obstacles et vaincre des ennemis se dressant sur sa route.

3.2 But du Jeu

Nori's Running Adventures est un endless runner. Le niveau est un niveau infini car il est réalisé en procédurale. Le joueur ne peut donc jamais gagner. Le seul moyen de mettre fin à la partie est de perdre (ou de quitter le jeu). Le joueur va devoir faire le plus grand score possible en esquivant des obstacles et affrontant des ennemis via un système de combat unique. C'est donc en franchissant les obstacles, en sortant vainqueur des combats et en utilisant une palette de bonus que le joueur va pouvoir aller le plus loin possible.

3.3 Core gameplay

Le joueur progresse dans un niveau infini et qui se crée aléatoirement (en procédurale). Il contrôle Nori, un personnage avançant automatiquement et qui se déplace de gauche à droite de l'écran, avec une caméra qui reste fixe (2D scrolling).

De nombreux obstacles jalonnent son parcours, le joueur doit faire preuve d'un bon timing pour les esquiver en sautant au bon moment. S'il croise la route d'un ennemi, il doit réaliser un signe chinois le plus rapidement possible afin de ne pas le percuter. La partie s'arrête quand le joueur trébuche sur trop d'obstacles à la suite ou s'il ne réussi pas à réaliser correctement le signe chinois.

En fonction de sa réussite avec les différentes mécaniques du jeu (signes chinois à dessiner, saut, accroupit, esquive, lancer d'objets) le joueur obtient un score. En enchaînant plusieurs esquives d'obstacles, un multiplicateur de score (x2 et x4) se met en marche et qui se réinitialise à chaque fois qu'il trébuchera sur un obstacle.



3 -BUT DU JEU 💍

3.4 Camera - Character - Control

Glissade longue

Actionner l'objet

Character	Control
Avancer	Automatique
Saut simple	Appuyer sur une partie de l'écran
Double saut	Appuyer 2x sur une partie de l'écran
Glissade simple	Slide vers le bas

La caméra est fixe. Le personnage se situe à gauche de l'écran et cours vers la droite. Le décor défile et viens vers le personnage.



Slide bas et garder appuyé

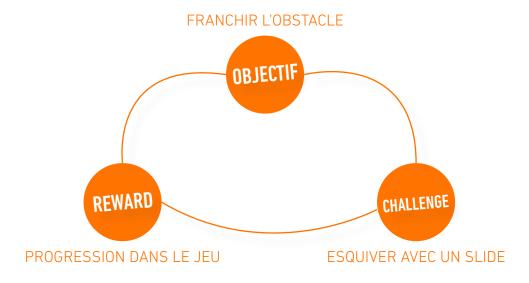
Cliquer sur un bouton dédié

BUT DU JEU

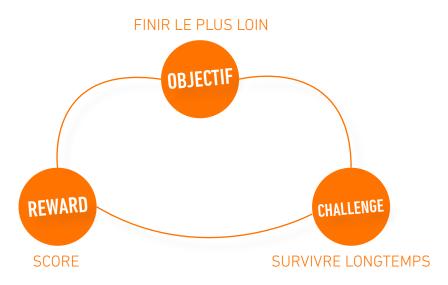
🔿 3 -BUT DU JEU

3.5 Objectif Challenge Reward

Boucle Micro. Ici, le joueur doit esquiver l'obstacle qui approche. Il doit donc prévoir et effectuer la bonne action au bon moment. En cas d'échec, il augmente d'un point la barre de rage, ce qui entraîne un game over (maximum 3/3).



Boucle de jeu moyenne. Le joueur doit courir le plus loin possible dans le niveau. Tout en esquivant les obstacles et en réussissant tous les combats qu'il croisera.

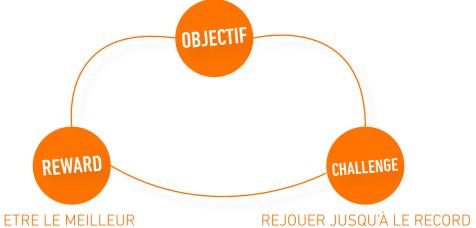




Boucle Macro, générale du jeu. Le but fondamental du joueur est d'avoir un meilleur score. Il lui faut donc aller toujours le plus loin possible dans le niveau.

3 -BUT DU JEU 🔘

BATTRE LES MEILLEURS SCORE



FIRST TIME USER EXPERIENCE

4 - PREMIÈRE EXPÉRI-ENCE UTILISATEUR

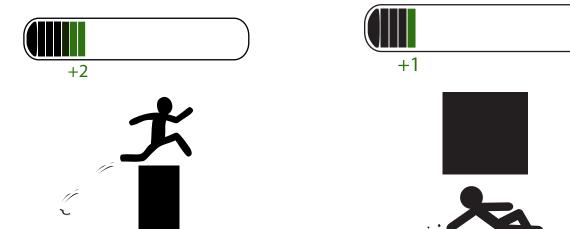
4.2 Première partie (FTUE) & Tutoriel

Lorsque le joueur va démarrer pour la première fois le jeu, il sera amener dans un niveau tutoriel. C'est dans ce niveau que sont expliquées les différentes actions que le joueur peut effectuer et comment les effectuer. Voici un aperçu de ce que le joueur va rencontrer dans ce tutoriel :

LES COMMANDES

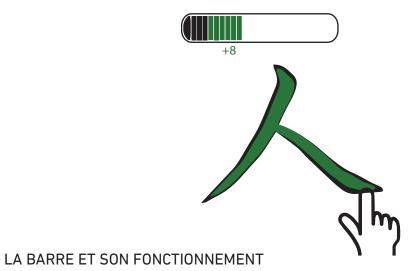


LES OBSTACLE

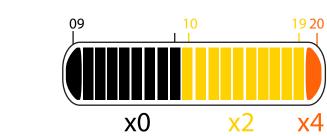




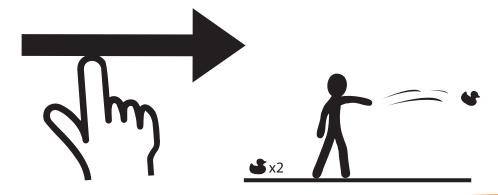
LE COMBATS



4 - PREMIÈRE EXPÉRI-ENCE UTILISATEUR



LE LANCER D'OBJETS



FIRST TIME USER EXPERIENCE

4 - PREMIÈRE EXPÉRIENCE UTILISATEUR

Nous laissons une part de découverte aux joueurs en ne dévoilant pas les objets et les bonus.

Dans le niveau tutoriel, à chaque nouvel élément, le joueur devra effectuer l'action liée à l'obstacle. Pour cela , il disposera d'une image explicative ainsi que d'un slow motion afin d'avoir le temps de lire l'image et réaliser l'action demandée.

Durant le slow motion, si le joueur ne fait rien, Nori finira par s'arrêter jusqu'à la réalisation de l'action désirée. Ensuite, le joueur aura 2 ou 3 fois de suite l'obstacle afin de s'entraîner.

Enfin, le joueur ne peut pas perdre durant le tutoriel.

🔿 5 - VICTOIRE & DÉFAITE

5.1 Victoire

Le but du jeu est d'aller le plus loin possible dans le niveau. La distance est représentée par le score, plus le joueur va loin, plus son score est élevé. De même, plus le joueur a réalisé d'actions au bon timing, plus le score augmente.

Il existe plusieurs façon de remporter du score dans une partie :

Action	Nombre de points
Avancer	30 points / sec
Remporter un combat	400 points

Esquiver les obstacles permet de faire grimper la jauge de droite. Une fois la jauge remplie, le joueur obtient un multiplicateur de score.

Les valeurs des points sont à ajuster avec des tests



5.2 Défaite

Si le joueur entre en combat, un slow motion se lance et un dessin apparaît. Le joueur doit donc effectuer le dessin qui est apparu à l'écran, en repassant sur les traits du dessin. Il doit prendre garde à ne pas trop déborder, et de finir correctement le dessin avant que Nori atteigne son adversaire durant le slow motion, sinon il perd la partie.

Enfin, la Barre de Rage du personnage ne doit pas être remplie à son maximum, sinon le joueur perd la partie, pour cela, le joueur ne doit pas trébucher sur plus de 3 obstacles. (voir partie '7.4 - Jauge de rage')

Quand le joueur perd, un écran lui indiquera son score, son meilleur score, et lui proposera de recommencer ou de quitter le jeu.

5 - VICTOIRE & DÉFAITE 🔾



CONTENU DU JEU

) 6 - LE JEU ET SON CONTENU

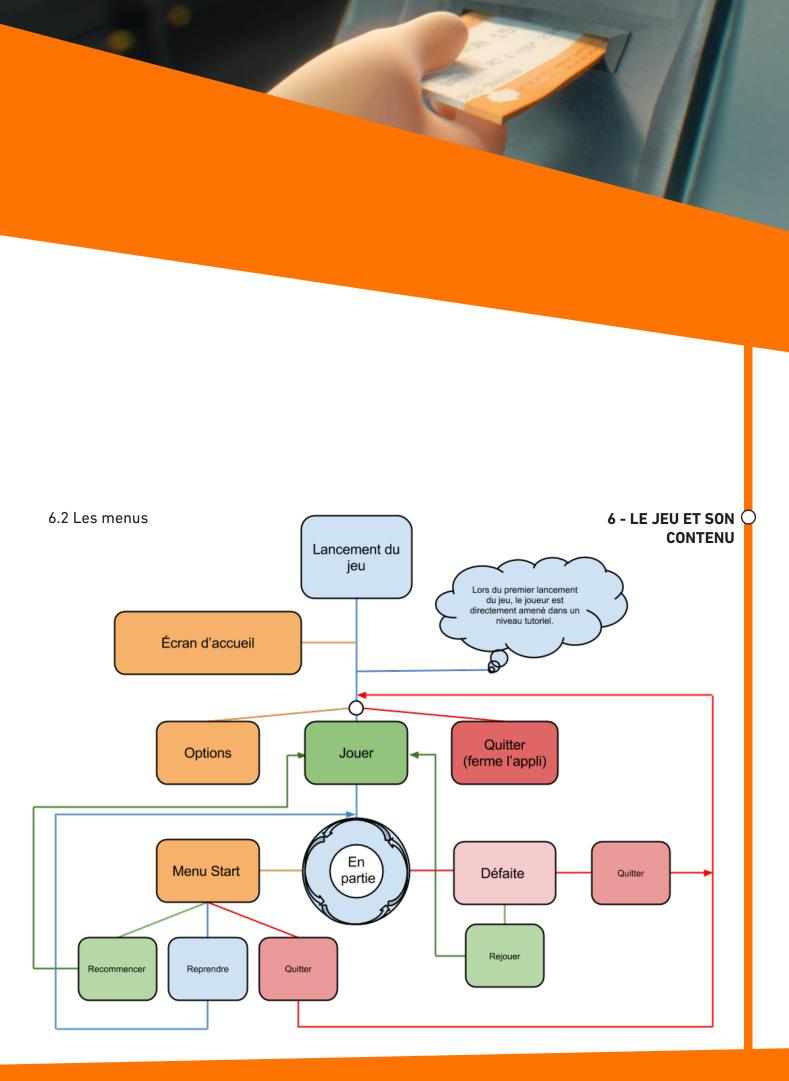
6.1 - L'univers graphique

Le jeu se rapproche le plus fidèlement possible à la série. Le style graphique est très destructuré et cartoon, mais pas de cel-shading ou de dessin. Les lignes ne sont pas droites, les objets irréguliers.



Le style des personnage est très cliché et extrapolé, de part leur style vestimentaire ou leur trais de caractères, ils ont une tête disproportionnée par rapport à leur corps de petite taille, une grosse tête (comme des chibis, minions...) ce qui leur donne un côté un peu simplet, drôle.





CONTENU DU JEU

) 6 - LE JEU ET SON CONTENU

6.3 Nori

Il est le personnage principal. Il visite divers pays. Nous le retrouvons a chaque fois uniquement dans le métro. Nori est un asiatique, de petite taille et maigrichon. Il est très respectueux, il ne veut pas blesser ou vexer les gens. Sauf quand la situation le dépasse, il se met hors de lui et provoque des catastrophes.

Étant un personnage haut en couleur et cliché, il court vite et est très agile (rappel le ninja asiatique), il utilise aussi des techniques de combat ninja avec le signe à exécuter pour le joueur.

De plus, il pourra au fur et à mesure, selon sa capacité à esquiver les obstacles, multiplier son score. Ou au contraire, s'il se prend trop d'obstacles, s'énerver comme il le fait dans la série et perdre.





6.4 - Les ennemis

Ce sont des personnages présents dans la série:

Les "clodos" : Ils sont un tremplin quand ils sont couchés sur le ventre.

Ennemis génériques: Ils bloquent le personnages et déclenchent une situation de combat.



6 - LE JEU ET SON CONTENU

CONTENU DU JEU

6 - LE JEU ET SON CONTENU

6.5 Signes et feedbacks

SIGNES

Objets bonus	Socles lumineux et objet en lévitation	
Petits obstacles	Chien méchant, bancs publique, caisse ou encore des valises	
Décors arrière plan	- Vitesse de défilement différente - Filtre d'opacité	

FEEDBACKS

Objets bonus	Socles lumineux et objet en lévitation
Petits obstacles	Un bruit de récompense et/ou une an- imation, quand le joueur passe dessus



6.6 Procédurale

La génération du niveau de jeu est faite procéduralement. C'est à dire que différentes patterns de s'enchaînent de façon aléatoire les unes à la suite des autres.

Il y a 3 types de patterns :

'faciles'

'moyens'

'difficiles'

Plus les patterns sont dures, moins le joueur a de temps pour analyser la situation à laquelle il est confronté. Donc le joueur a moins de chance d'esquiver un obstacle.

La fréquence d'apparition des patterns varie en fonction du temps de la partie. Plus la partie dur longtemps, plus la probabilité que les patterns 'difficiles' apparaissent augmente.

Par exemple, en début de partie 1 module sur 6 est difficile, les autres faciles et moyens. Les minutes d'après, la fréquence d'apparition de patterns difficile sera par exemple de 1 sur 4, ensuite de 1 sur 2, etc...

Les niveaux se déroulent sur 2 etages principaux. Le sol est le niveau le plus bas, celui ou le joueur commence.

Sur les deux niveaux, le joueur a la place de réaliser des doubles sauts.

6 - LE JEU ET SON CONTENU

CONTENU DU JEU

6 - LE JEU ET SON CONTENU

6.7 Equilibrage - Composition des Patterns

Pattern	Action(s)	Difficulté	Annotations
PatternF_1	Saut + crouch	3	
PatternF_2	Double saut + saut + saut	4	
PatternF_3	Saut + crouch + banc (db bonus point)	4	
PatternF_4	saut + double saut + crouch	5	
PatternF_5	Long crouch + bonus + combat ez	6	Bonus = enlève difficulté au combat
PatternDH_1	Haut : saut + crouch Transition : Rampe Bas : Saut + crouch + bonus + long crouch + combat ez	H:3 B:9	Taille supérieure
PatternDH_4	H : crouch + saut + long crouch Transition : banc B : combat ez + crouch	H:6 B:6	Taille supérieure
PatternM_1	Combat ez + saut + long crouch	8	3
PatternM_2	Double saut + crouch + double saut + double saut	8	3
PatternM_3	Double saut + saut restrictif + saut + long crouch	9	3
PatternM_4	Crouch + MORVE + Combat + banc	10	3
PatternM_5	Combat + double saut + long crouch	10	3
PatternDH_2	H : Long crouch + double saut L + saut Transition : banc B: MORVE + saut + combat + Crouch	H:7 B:10	Taille supérieure
PatternDH_3	H: saut + combat + MORVE + double saut restrictif L Transition : rampe B: crouch + saut restricif	H:11 B:5	Taille supérieure



6 - LE JEU ET SON CONTENU

PatternH_1	Banc + combat + saut restrictif + long crouch	12	
PatternH_2	Saut restrictif + crouch + double saut + crouch + saut restrictif	12	
PatternH_3	3	14	
PatternH_4	Saut restrictif + double saut + combat + long crouch + saut	14	
PatternH_5	Long crouch + saut restrictif + MORVE+ saut restrictif + combat	16	
PatternB_1	Rien		Taille de pattern divisée par 2
PatternB_2	Collectable de lancer		Taille de pattern divisée par 2
PatternB_3	Collectable passe muraille		Taille de pattern divisée par 2
PatternB_4	Collectable points		Taille de pattern divisée par 2

Balance/temps	Minute 1	1-2	2-3	3-4	4-5 +
Facile	70%	60%	50%	40%	15%
Average	20%	25%	35%	35%	50%
Hard	0%	10%	10%	20%	30%
Bonus	10%	5%	5%	5%	5%

CONTENU DU JEU

6 - LE JEU ET SON

6.7 Equilibrage - Echelle difficulté obstacles

Action	Niveau de difficulté	Avancée sur la barre bonus /20	
Saut	1	1	1
Double Saut	2	2	1
Crouch	2	2	1
Saut restrictif	3	3	1
Long crouch	3	3	1
Double saut restrictif	3	3	1
Combat ez	4	5	3
Combat	5	8	3
Morve	2	-	-



6 - LE JEU ET SON CONTENU

6.7 - Différents niveaux

Le jeu de base a un niveau unique, et infini. Il se passe sur les quais d'une rame de métro fictive. Un tas d'obstacles divers et parfois incongrus se trouveront sur le chemin du joueur, pour corser le gameplay.

Dans l'optique d'une ou plusieurs mise à jour, le jeu pourra bénéficier de nouveaux environnements, suivant l'évolution de la série, et évidemment toujours en rapport avec le thème principal : le métro.

Un éditeur de niveau, toujours dans l'optique d'éventuelles mise à jour, sera mis en place pour que les joueurs créent le propres mondes. Avec l'aspect social qui est de partager ses créations avec ses amis.

Des chapitres consacré à l'éditeur de niveau, des projections sont disponible dans ce document pour plus de détails.

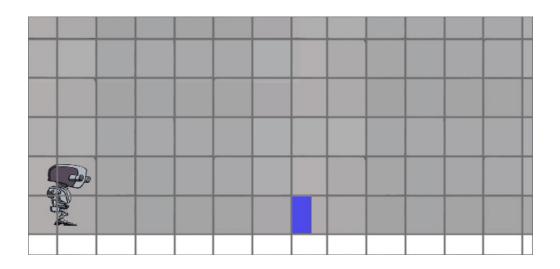


FEATURES

7 - FEATURES

7.1 Metrics

Les metrics sont un moyen technique de mesurer les objets, personnage ou distance d'action dans un jeu. Les développeurs (dans ce cas, nous) le crée par leur propre base, par exemple le personnage principal du jeu.



On peut voir sur ce screenshot, le découpage du jeu en metrics. Nori (ici un placeholder "robot") mesure environ 1.5 metrics de haut et 1 metrics de large, l'obstacle représenté par un cube bleu fait quant à lui 1 metrics de haut par 0.5 metrics de large. A savoir qu'un metrics mesure en fait 150 points sur 150 points.

En unité:

Perso: 1/1,50 Saut: 1 de haut

Double saut : 2 de haut

Crouch / Double Crouch: 1 de haut

150px X 150px = 1 metrics au carré



7.2 Mécaniques personnages

A. Sauter:

Pour éviter les différents obstacles qui mesurent 1 metrics de haut, le joueur doit alors taper avec son doigt sur son écran de smartphone : Nori saute donc vers le haut de l'écran avec une hauteur de 1 metrics, la caméra reste fixe.

Pour les obstacles qui mesurent 2 metrics de haut, le joueur doit effectuer un double saut. Pour cela, il doit taper 2 fois de suite rapidement sur son écran de smartphone. Lorsque Nori effectue un double saut, il saute vers le haut de l'écran mais cette fois avec une hauteur de 2 metrics. La caméra reste toujours fixe.









7 - FEATURES 🔾

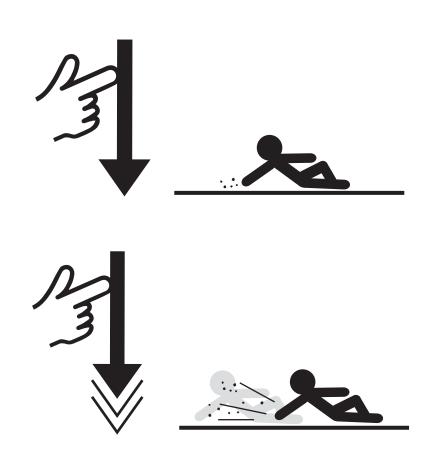
FEATURES

7 - FEATURES

B. S'accroupir:

Le joueur peut s'accroupir pour éviter les obstacles qui se situe à 1 metrics de haut. Pour se baisser le joueur doit faire un slide vers le bas de son écran. Lorsqu'il se baisse, Nori ne mesure plus qu'un 1 metrics de haut (au lieu de 1.5 metrics).

Le joueur peut rester accroupit pour esquiver plusieurs obstacles en hauteur tant qu'il continue à effectuer des slides en direction du bas de son écran. Lorsque Nori se baisse la caméra reste fixe.



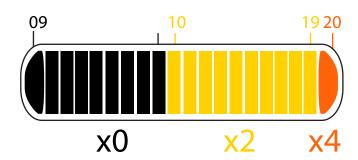


C. Jauge de bonus et de game over :

Cette jauge est séparée en 2 :

La partie de gauche est celle de game over. Cette jauge est divisée en 3 crans. A chaque obstacle que Nori touche, elle se remplie plus ou moins en fonction de la difficulté de l'obstacle (allant de 1 à 3 crans). Une fois la jauge de game over remplie entièrement, Nori explose de rage et la partie se termine (game over).

La partie de droite est la jauge de multiplicateur de score, elle est divisée en 20 crans. Elle se remplie par l'enchaînement de passage d'obstacles. Chaque obstacle franchit monte la jauge d'un ou de plusieurs crans suivant la difficulté de l'obstacle passé (allant de 1 à 8 crans). Quand 10 crans sont remplis, le score se multiplie par 2 et lorsque les 20 crans sont remplis, le joueur obtient un multiplicateur x4 en score. Si le joueur rate un seul obstacle, la jauge est réinitialisée et il perd son multiplicateur, de plus vu que Nori percute un obstacle, la barre de game over se remplie.



7 - FEATURES C

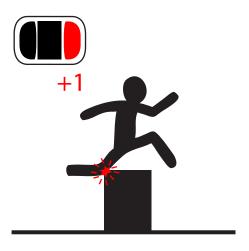
FEATURES

7 - FEATURES

D. Percuter un obstacle - Mourir :

Quand Nori touche un obstacle, la barre de game over augmente d'un ou de plusieurs crans suivant l'obstacle. L'obstacle disparaît et Nori clignote 2 fois en une demi seconde, mais n'est pas invincible.

Lorsque la barre de Game Over atteint 3, Nori pète un plomb et meurt, la partie se termine alors.







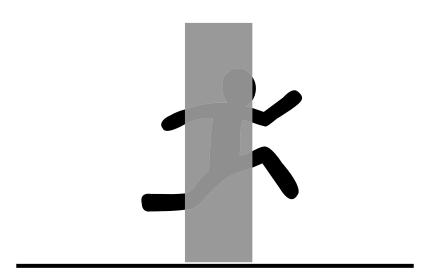


7 - FEATURES 🔾

7.3 Bonus

Le joueur rencontre tout au long du niveau différents objets collectables qu'il ramasse juste en passant dessus :

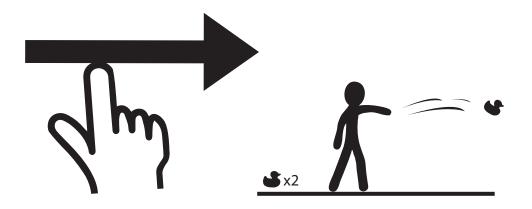
A. Invincibilité : Ce bonus a une effet immédiat. Il permet d'être invulnérable à tous les obstacles. L'effet est d'une dizaine de seconde et se termine avec par 3 clignotements du personnage comme feedback.



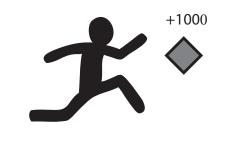
FEATURES

7 - FEATURES

B. Canard vibrant: Lorsque l'objet est collecté, le joueur peut voir à l'écran un icône de canard avec un compteur indiquant le nombre de canard que le joueur possède. Si le compteur est à zéro, l'icône disparaît. Le joueur peut en lancer à n'importe quel moment et permet de détruire un petit obstacle s'il rentre en collision. Sa trajectoire est en arc de cercle et touche le sol à 6 métrics.



C. Bonus de points : Cet objet est à effet immédiat lorsque Nori le ramasse. Il permet au joueur d'obtenir +1000 points de score et remplit de deux crans la barre de multiplicateur de points.



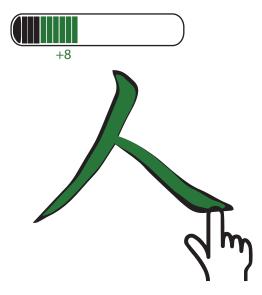


7.4 Obstacles 7 - FEATURES C

A. Signes de combats :

Le signe se déclenche lorsque le joueur rencontre un ennemi. Un slow motion se lance, le personnage est ralentit et apparaît à l'écran un signe de calligraphie. Le joueur doit repasser le signe avec son doigt sur l'écran tactile pour éviter l'ennemi et continuer sa partie.

Si le joueur ne repasse pas correctement le signe, en dépassant les bords de plus de 10% du dessin, ou qu'il ne réussit pas à finir le signe avant que son personnage ne percute l'adversaire, il perd la partie. Mais si le joueur réussi correctement le signe, une animation se lance où l'on peut voir le personnage mettre au sol son adversaire, le slow motion se termine et la partie continue. Le joueur obtient en récompense +400 points de score et la barre de bonus se remplit de 8 crans.



FEATURES

7 - FEATURES

B. Trampoline:

Le joueur rencontrera tout au long de la partie des personnages couchés au sol. Ils possèdent un énorme ventre qui permettra a Nori de rebondir pour pouvoir aller encore plus haut qu'à son habitude, et atteindre des zones bonus qu'il ne peut atteindre autrement.

Pour se faire, il doit sauter avant le personnage et atterrir dessus pour rebondir plus haut.



C. Obstacles visuels:

Des obstacles visuels viennent ponctuer la progression du joueur. Ils n'impactent pas directement sur le personnage, mais sur la vision que le joueur a du jeu :

Métro: 20% pop

Un métro passe de temps en temps au premier plan de l'écran à intervalle de temps aléatoire.

Le joueur ne voit son personnage qu'a travers les vitres du métro, ce qui lui donne une vision restreinte du niveau.

Il ne dur que quelques secondes. Le joueur ne peut rien faire pour l'enlever, il doit juste attendre qu'il passe.





7 - FEATURES 🔾

Morve: 30% de pop

Un homme apparaît de manière aléatoire dans le fond du niveau. Il éternue et envoie de la morve sur l'écran, cachant en partie le tableau de jeu. Elle est peu opaque, laissant le joueur deviner les obstacles.

La tâche s'estompe et disparaît au bout de 3 secondes après son apparition.



Colonne: 50% de pop

De temps à autre, de façon aléatoire, des colonnes qui soutiennent le plafond du métro passent au premier plan de l'écran, cachant Nori. Même vitesse que le décors, cache 10% du décors.



FEATURES

7 - FEATURES

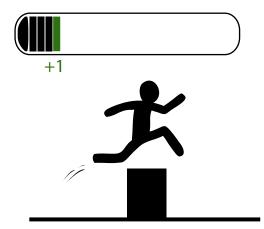
D. "Petits" obstacles:

Les petits obstacles sont nommés ainsi car ils font seulement 1 mètre (metrics) de haut.

Les petits obstacles sont :

- une poubelle
- un chien enragé
- un chewing gum énorme dans lequel Nori s'empêtre s'il marche dessus

Le joueur doit faire un saut simple pour les éviter. Si le joueur réussi à franchir le petit obstacle, la jauge de bonus augmente d'un cran. Dans le cas où le joueur ne réussi pas à franchir l'objet lui barrant la route, la jauge de game over se remplit d'un cran.



E. "Gros" obstacles:

Ces obstacles mesurent plus de 1 mètre de haut avec un maximum de 2 mètres car sinon le joueur ne peut pas l'éviter (exemple : foule de gens, banc, un mendiant couché sur le sol).

Le joueur doit faire un double saut pour franchir l'obstacle. Si le joueur réussi à franchir le petit obstacle, la jauge de bonus augmente de deux crans. Tout comme les "petits" obstacles, si le joueur ne franchit pas l'obstacle, la barre de Game Over se remplit d'un cran.







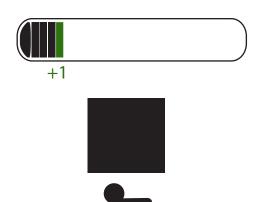


F. Obstacles en hauteur :

Certains obstacles se trouvent à environ 1,25 mètre de haut, barrant à la route à Nori.

Ils sont trop haut pour que Nori puisse les franchir en effectuant un saut, il doit donc s'accroupir pour le passer.

Si l'obstacle est franchit, la jauge de bonus augmente d'un cran, mais dans le cas contraire, la barre de game over se remplit d'un cran.



FEATURES

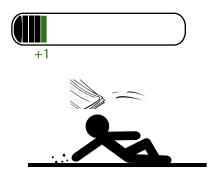
7 - FEATURES

G. Prospectus:

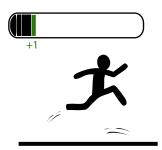
Le joueur rencontre tout au long de ses différentes parties, des personnes qui donnent des prospectus. Ces dernières lancent des journaux sur Nori dès qu'elles apparaissent sur l'écran du joueur. Elles lancent les prospectus droit devant elles. Le journal part avec une trajectoire droite traversant l'écran de droite à gauche.

Il y a 2 lancés de journaux différents :

- un niveau haut, environ 1,25 mètres de haut, où Nori doit s'accroupir ou faire un double saut pour éviter le prospectus qui lui arrive dessus



- un deuxième niveau, avec une hauteur assez basse, de 0,5 mètre. Nori doit faire un saut simple pour l'éviter.



Si Nori réussi à éviter le journal qui lui est lancé dessus, la barre de jauge bonus augmente d'un cran. Mais si Nori entre en collision avec le prospectus, la barre de game over se remplit d'un cran.

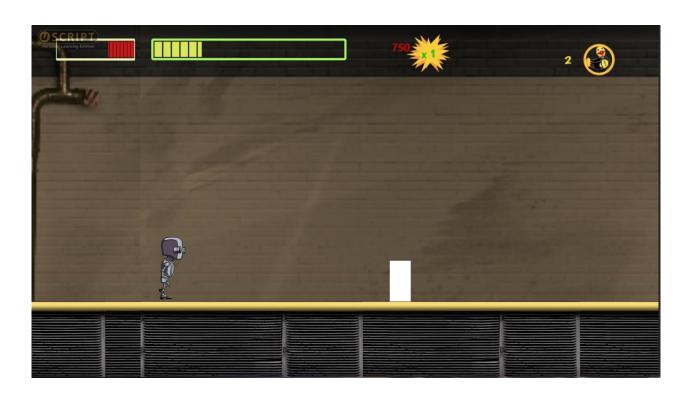


8 - ERGONOMIE

8.1 Overview du jeu

L'overview du jeu se veut simple et compréhensible :

- En haut à gauche se trouve la barre de game over, plus celle-ci est remplie de barre rouge, plus le joueur risque de perdre (une fois remplie).
- A droite de la barre de game over se trouve la barre bonus.
- A droite de la barre bonus se trouve le score et le multiplicateur de score.
- Ensuite se trouve le nombre d'item en la possession du joueur ainsi que l'item en question.



O 9 - ANNEXES

9.1 Analytics

Nous établissons une liste d'analytics dans le but d'améliorer le jeu en fonction des résultats observés.

Lancement - LC1

LC1 regroupe toutes les données de lancement du jeu, pour cela, on regarde les événements suivants :

- Nombre de téléchargements
- Nombre de lancement du jeu
- Temps entre téléchargement 1er lancement
- Temps entre 1er lancement Tutoriel

Tutoriel - TV1

Pour étudier TV1, nous nous appuyons sur plusieurs événements :

- Les étapes : chaque nouvel obstacle du tutoriel est une étape. On va pouvoir comparer les événements par étape.
- Le temps : le temps passé à chaque étape par les joueurs. On peut ici s'apercevoir si les joueurs ne restent pas trop longtemps bloqués sur une étape.
- Le nombre de joueurs : nous regardons la différence entre la quantité de joueurs au début du tutoriel, à la fin, ainsi qu'au début de chaque étape.

Première partie - PP1

PP1 est un événement qui s'active lorsque le joueur lance sa première partie. C'est à dire après avoir passé le tutoriel. On peut ici regarder plusieurs points :

- Le temps écoulé entre la fin du tutoriel et le lancement de la première partie.
- La quantité de joueur ayant réussi le tutoriel et lançant la première partie.
- La quantité de joueur ayant perdu. Si le joueur ferme l'application avant la défaite, ce n'est pas compté comme une défaite pour l'événement. On voit alors si les joueurs ont fermé l'application avant d'avoir terminé leur partie.
- Le temps de la partie



9 - ANNEXES C

Multiplicateur - MP1

MP1 nous permet d'observer quand est-ce que le joueur obtient son premier multiplicateur au cours d'un session de jeu. Si on s'aperçoit que les joueurs ne parviennent pas à obtenir un multiplicateur, cette donnée nous permettrait de changer et rabaisser la condition d'obtention de multiplicateur.

On regarde donc:

- Le temps avant l'obtention du premier multiplicateur
- Le temps que le joueur garde son multiplicateur
- Le temps que le joueur met avant d'augmenter son multiplicateur

Zone bonus (collectables) - ZB1

ZB1 est un événement. Il permet de savoir combien de fois le joueur traverse une zone bonus lors d'une partie. Si on voit qu'un joueur ne la traverse pas assez ou trop souvent, nous pourrons équilibrer le taux d'apparition de cette zone.

- Objets
- Bonus de score
- Invincibilité
- Total

O 9 - ANNEXES

Fin de partie - FP1

On étudie ici plusieurs événements en lien avec la fin d'une partie.

- Les obstacles. Chaque obstacle porte un numéro. On observe alors combien de fois chaque obstacle est percuté par le joueur, dans le but de rééquilibrer la difficulté.
- Le nombre de joueurs au début et à la fin de la partie. S'il manque des joueurs, c'est qu'ils ont fermé l'application avant la fin de la partie.
- Si le joueur perd à la suite d'un combat, on regarde s'il perd parce qu'il a dépassé sur le motif ou s'il n'a pas eu le temps.
- Le temps de la partie
- Le score du joueur





Analytic	Nom	Données observées	Intérêt
Lancement	LC1	Nombre de DL et lancement après DL Temps entre DL et lancement Temps entre lancement et tuto	Permet de savoir si les joueurs n'ont pas été rebutés par le téléchargement ou les 1ères étapes du jeu
Tutoriel	TV1	Nbr joueur ayant bloqué sur une étape, le temps qu'ils y ont passé, et savoir s'il y a des pertes de joueurs	Normalement TV1 ~= LD1. Si- non, s'interroger sur difficulté tutoriel + contenu - Durée
Première partie	PP1	Nbr de joueurs tuto> 1ère partie partie - temps tuto> 1ère partie - Le nombre de joueur ayant perdu - Le temps de la partie	Comparer TV1 et PP1, voir la quantité de joueurs perdus en- tre tuto - 1ère partie - défaite
Multiplicateur	MP1	Temps avant 1er multiplicateur, combien de temps il le garde, temps avant d'avoir un multi plus élevé	Changer la difficulté pour obte- nir un multiplicateur ?
Zone bonus (collectables)	ZB1	Nombre de zone rencontrée / partie, quel bonus obtenu et cb de fois, et le total	Équilibrer le taux d'apparition de la zone
Fin de partie	FP1	Nbr de partie(s)/session, quels obstacles posent problème, nombre de joueur ayant rage quit, si le combat est la raison de la défaite (temps ou difficulté ?), temps de la partie, score du joueur.	Donnée informative, changer difficulté

9 - ANNEXES

9 - ANNEXES

9.2 Documentation technique

Génération procédurale

Les patterns apparaissent de manière aléatoire.

La nouvelle pattern apparaît lorsque les coordonnées du joueur atteignent la valeur JoueurDistance indiqué. A chaque fois qu'une nouvelle pattern apparaît, on additionne sa taille à la valeur JoueurDistance.

Les pattern sont détruites lorsqu'elles collisionnent un trigger rattaché à la caméra et placé derrière elle.

Gestion de la barre multiplicateur de score

Lorsque le joueur passe un obstacle, il entre dans un trigger qui va incrémenter de une variable pouvant aller jusqu'à 20.

Si le joueur trébuche sur un obstacle, la jauge est ramené à 0.

La jauge est faite avec un package : Energy Bar Toolkit

Gestion de la barre de Game Over

Lorsque le joueur trébuche sur un trigger obstacle, le compteur s'incrémente. Lorsqu'il atteint 3, le game over est lancé.

Game Over

Le game over lance une nouvelle scène qui permet de rejouer ou revenir au menu

Ennemi

Lorsque le joueur entre dans le trigger, le slow motion se lance et le signe apparaît.

Si le joueur entre en contact avec l'ennemi, le game over est lancé.



9 - ANNEXES C

Signe chinois

Le signe est recouvert de deux types de cubes : blanc (bon) rouge (mauvais). Le renderer étant désactivé, le joueur ne peut pas les voir.

Lorsqu'ils sont touchés par le joueur ils se détruisent et incrémentent leurs compteurs respectifs.

Si le compteur de mauvais atteint la variable publique compteurfail, le game over est lancé.

Si le compteur de bon atteint la variable publique compteurwin, le slow motion est arrêté et l'ennemi détruit.

Bouton Pause

Lorsque le joueur appuie sur la touche Esc, le temps et le son sont arrêtés à l'aide d'un code en Js utilisant le timescale.

La vitesse du personnage est aussi mise à zéro avec Uscript car le timescale n'a pas d'effet sur Control GameObject (Move)

9 - ANNEXES

9.3 Prévisions et simulations budgétaires

SALAIRE POUR UNE EQUIPE MINIMUM

Emploi	Temps de travail 35/semaine	Salaire BRUT	Salaire NET	Quantité
Graphiste	Plein temps	1884 euros BRUT	1450 euros NET	1
Programmeurs	Plein temps	2826 euros BRUT	2175 euros NET	2
Game designer	Plein temps	2072 euros BRUT	1600 euros NET	1
Total pour un mois :		9608 euros BRUT environ	7400 euros NET environ	
Total pour un an :		115296 euro BRUT environ	88800 euros NET environ	

LOGICIELS

Logiciel	Coût (une licence)
Unity 5 pro 375	1500 euros (définitif) ou 75 euros / mois
Adobe creative cloud (ill, psd, indd)	90 euros / mois ou 720 euros / an
Microsoft office 2013 PME	270 euros
coût pour 5 mois : 1145 euros env.	coût pour un an : 1900 euros env.



MATERIEL

Matériel	Quantité	Coût total env.
PC	4	4000 euros
Ecran	8	1600 euros
Papeterie	-	200 euros
Bureau	4	800 euros
Chaise	4	400 euros
Local 20m²	1	12000 euros
Assurance travail	4 personnes	A VOIR
	Total pour un an :	19000 euros (+ assurances

Prix de vente :

Le jeu se veut gratuit. Mais en vue d'une évolution, le jeu pourra devenir un free-to-play, c'est à dire qu'il y aura une boutique en jeu, donc il y aura de la monétisation (se référer au chapitre consacré).

9 - ANNEXES 🔘

O 9 - ANNEXES

DÉLAIS DE PRODUCTION (POUR UN JEU AVEC LES PROJECTIONS, MAIS SANS LES MISES À JOUR)

Phase	Temps en mois
Pré-production	1 mois
Production	3 mois
Polish et marketing	1 mois
Total :	5 mois environ

EN RESUME

Employés à plein temps	4 employés
Argent pour une année	136196 euros environs
Argent pour un mois	11350 euros environs
Temps en mois pour le gold	5 mois pour la première version



9.4 Projection 9 - ANNEXES

9.4.1 Transmédia

La première version du jeu sert tout d'abord à promouvoir la série "Nori's Stories". Son but est donc d'amener des nouvelles personnes n'ayant pas encore vu la série.

En effet, le jeu étant très facile d'accès et les terminaux Android nombreux, le nombre de personnes touchées est non négligeable.

De plus, le jeu viens rajouter du contenu au projet initiale, ce qui augmente la viralité du projet et sa rétention:

- Viralité: Les joueurs pourront partager facilement le jeu à leur amis sur les réseaux sociaux (permet donc de toucher une grande communauté), les fans de la série pourront aussi en parler sur les réseaux sociaux. Les deux supports sont donc complètement complémentaires, ce qui permet une forte présence sur les réseaux.
- Rétention: Entre les sorties des épisodes, les joueurs pourront jouer pour combler l'attente et étoffer l'univers du jeu. De plus, ils pourront partager leur score avec leurs amis, leur lancer des défis au travers des réseaux sociaux.

Le transmédia permet une très forte présence et visibilité sur internet. Il permet donc d'acquérir et de transférer des joueurs/ spectateurs dans les deux sens.

O 9 - ANNEXES

9.4.2 Prévisions de mise à jour avec la série

Quand la série évolue, il faut que le jeu suive la cadence. Alors qu'il sagisse de nouveaux personnages, items, obstacle ou encore de niveaux, le jeu se met à jour régulièrement.

Exemples de MàJ:

Un nouveau personnage secondaire dans la série = un nouveau PNJ dans le jeu.

Une mamie en colère apparaît dans la série, elle pourra devenir un nouvel ennemis dans le jeu. Par exemple elle pourra avoir un caniche en laisse qui veut manger Nori, et en même temps s'il ne fait pas un double saut pour l'éviter, celle-ci lui donnera un coup de canne.

Un nouvel item (objet) phare dans la série = un nouveau consommable dans le jeu.

Un parapluie a une importance (quelconque) dans la série, dans le jeu Nori pourra l'utiliser une fois pour planer un moment s'il fait un double saut.

Un nouvel environnement dans la série = des nouveaux niveaux.

Une scène de Nori's Story se passe sur les rails du métro, un nouvel environnement pour le jeu. Lors de la scène, il utilise un skateboard pour glisser sur les rails, il pourra faire de même dans le jeu, ainsi on varie les environnements (et le personnage change d'attitude).

Un nouvel environnement = des nouveaux obstacles.

Un épisode de la série se passe à l'entrée du métro = un ou plusieurs nouveaux obstacles.

Il est possible d'inclure des panneaux de journaux pour créer des obstacles différent que l'on ne retrouve pas dans le jeu de base.



9.4.3 Nouveaux modes de jeux

Mode parcours :

Dans ce mode les niveaux sont prédéfinis et le joueur doit juste éviter les obstacles, il n'y a pas de barre de rage ou de barre de game over. Le seul but est d'arriver au bout du niveau car à la moindre erreur, le joueur doit recommencer le niveau. Il n'y a pas non plus de signes chinois à dessiner mais les trampolines sont encore présents dans ce mode.

Lorsque le joueur arrive au bout du niveau sans mourir il débloque le niveau suivant, plus il avance dans le mode classique plus les niveaux sont difficiles.

Dans chaque niveau le joueur peut récupérer une étoile, elle apporte au joueur la possibilité de se venter sur facebook en publiant qu'il a réussi le niveau à 100%.

Mode aventure:

Comme dans le mode "parcours" les niveaux sont prédéfinis et le but est d'arriver au bout du niveau pour accéder au niveau suivant.

Les différentes features de la barre de rage/game over, du signe chinois et les trampolines sont gardés dans ce mode.

Chaque niveau du mode aventure se déroule dans le métro d'une ville différente d'Europe.

Mode combat de prospectus :

Ce mode est en procédural comme le mode classique. Mais dans celui-ci les seuls obstacles que Nori doit éviter sont des prospectus. Le but est de faire un maximum de points en faisant des super combos de multiplicateur. Lorsque Nori évite plusieurs prospectus à la suite il gagne un multiplicateur de points, plus il évite de prospectus plus il gagne de points, il n'y a pas de limite de multiplicateur.

Nori a 3 vies dans ce mode, il doit donc percuter 3 prospectus pour mourir et que la partie soit terminée. Lorsque Nori touche un prospectus et qu'il avait un multiplicateur, ce dernier est réinitialisé.

9 - ANNEXES

O 9 - ANNEXES

9.4.4 Aspect social du jeu

Afin d'étoffer le contenu d'une éventuelle nouvelle version, nous ajoutons un aspect social au jeu.

Support : Facebook

Une fois la partie terminée, il est possible de voir les succès acquis lors de la course. Si l'envie lui dit, le joueur a la possibilité de partager son succès sur Facebook ou Twitter. Il peut aussi partager son high score et ainsi inviter ses amis pour jouer au jeu pour obtenir des bonus in-game. Il est aussi possible de défier ses amis pour des challenges. Depuis le menu de fin de partie, le joueur peut voir les différents scores (3 meilleurs) de ses amis Facebook ou des personnes qu'il suit sur Twitter.

Exemples:

Status:

"J'ai obtenu le succès "XXXXXX". Viens jouer à Nori's Running Adventure maintenant!"

"J'ai obtenu un score de "XXXXXX". Viens jouer à Nori's Running Adventure maintenant!"

Notification:

"Viens me défier sur le jeu Nori's Running Adventure basé sur la série Nory's Story."

Si vous invitez des amis Facebook à jouer (notifier ses amis) le jeu vous offrira des bonus à convenir in-game.



Support : Twitter 9 - ANNEXES Q

Il est possible aussi de partager ses informations de jeu sur Twitter. Alors que Facebook peut envoyer des notifications aux amis du joueur, Twitter permet uniquement de partager son score, ses succès depuis son profil.

Exemples:

"J'ai obtenu le succès "XXXXXX" dans Nori's Running Adventure #noristory"

"J'ai obtenu un score de "XXXXXX" dans Nori's Running Adventure #noristory"

9 - ANNEXES

9.4.5 ARM & Free to play

Une fois le jeu terminé, nous voudrions ajouter certains éléments qui augmenteraient l'intérêt du jeu. De façon à rendre le jeu plus complet, et surtout, d'installer un modèle économique permettant au jeu de générer des revenus.

Acquisition:

Tout d'abord, la base de notre acquisition est la série en elle-même, en effet, notre jeu a pour but de promouvoir la série, mais la série peut elle aussi promouvoir le jeu. Donc via des informations à la fin de chaque épisode, les spectateurs seront en mesure de savoir où télécharger notre jeu.

Le sujet principal de la série étant le métro, de nombreuses pub seront affichées dans le métro. De plus, des tractes seront à la portée de tous.

Puis, pour attirer les fans de la série, des séquences exclusives seront réservées aux joueurs.

Enfin, les joueurs eux-mêmes pourront nous aider à acquérir de nouveaux arrivants via des invitations facebook In-Game ou encore des publications de score et autres sur les murs.

Rétention

Pour garder les joueurs actif et leur donner envie de revenir régulièrement dans le jeu, des mises à jour sont souvent offertes au joueur. Il faut que le jeu soit en constante évolution, c'est pourquoi il y aura des ajouts de contenus réguliers comme des séquences exclusives, de nouveaux ennemis, de nouveaux décors, de nouvelles personnalisations, de nouvelles bandes sonores...

Ensuite, il existe un système de quête (ou défi) quotidienne qui pousserait le joueur à revenir tous les jours dans le but de récupérer une récompense.

Des bonus s'étalant sur 1 ou 2 jours profitables à tous les joueurs jouant durant cette période: Expérience doublées, gain d'or augmenté...



9 - ANNEXES

Aspect Free to Play:

Nous ajoutons un système de Hard et Soft Currency. Par le biais de ces deux monnaies, les joueurs pourront développer certains aspects du jeu comme la personnalisation des décors, du personnage, étoffer le contenu de leur jeu ou encore améliorer les effets des bonus.

La première monnaie est la soft currency. Elle est représentée sous forme de pièces d'or à récolter à travers le jeu. Elle s'obtient en fin de partie selon notre score ou en accomplissant des quêtes. Elle permet au joueur d'acheter des boosters de partie :

- Des multiplicateurs de base (le joueur commence avec un score x2.5).
- Des ralentissements (diminue la vitesse de base du joueur).
- Des vies supplémentaires (le joueur peut percuter plus d'obstacles que d'habitude).
- Des personnalisations du personnage.

Une seconde plus rare et achetable en argent réel, la hard currency représentée sous forme de tickets de métro dans le jeu. Elle permet au joueur de personnaliser son personnage et surtout son environnement:

- Pack ninja (transforme le héros en ninja et son environnement en métro japonais).
- Pack de costumes (noel, halloween...).
- Des packs "customs" de métro (permettant au joueur de mélanger plusieurs styles et personnaliser son environnement de jeu).
- Personnalisations du personnage (bien plus poussées que la SC)

9 - ANNEXES

Plusieurs aspects du jeu sont plus ou moins liés aux monnaies.

- Classement : Selon le score du joueur, un classement serait créer, et en fonction de sa place dans le classement, le joueur aurait accès à une récompense quotidienne en soft currency. Celle ci permettant au joueur d'acheter des boosters à utiliser au cours des parties.
- Social: Une connexion à Facebook serait disponible in-game. Le personnage, sa personnalisation et les scores du joueur seraient alors visibles et comparables par tout les amis du joueur. Les joueurs pourraient se lancer des défis entre eux. Le gagnant des défis gagnerait alors de la soft currency.
- Personnalisation: Le joueur peut personnaliser son personnage à sa guise. Vêtements, coiffure... Ces personnalisation pourront être obtenues en réussissant des défis ou/et en utilisant de la hard et soft currency.

Défis journaliers: Des défis seront proposés au joueur chaque jours. Il gagnera de la soft currency en les effectuant. Par exemple, il devra ramasser un certains nombre d'éléments, gagner plusieurs combats à la suite, ne pas rater plusieurs obstacles à la suite. Les défis se réinitialiseront chaque matin.

- Notion d'expérience : Le joueur posséderait un niveau qui augmenterait au fil des parties et des scores obtenus ou encore en réalisant les défis quotidiens.. Ce niveau n'influencerait en rien le gameplay de base mais permettrait de débloquer l'accès à des nouvelles personnalisations. Il servirait seulement de distinction entre les joueurs. A chaque passage de niveau, le joueur gagne de la hard currency en récompense.
- Les bonus eux aussi posséderont des niveaux propres à chacun. Ceux ci seront à augmenter avec de la soft currency. Plus le niveau du bonus serait haut, plus le bonus sera performant.



La hard currency serait représentée sous forme de ticket de métro.

9 - ANNEXES

Exemples d'offres de hard currency :

Abonnement métro : 2.99€. Pendant un mois, le jour recevra par jour 200 tickets de métro, ainsi qu'un pack booster composé de : 5 vies, 5 ralentissements et 5 multiplicateurs. A cela s'ajoute une distinction sociale.

Carte jeunes : 4.99€. Le joueur reçoit 1000 tickets de métro immédiatement. A cela s'ajoute une distinction sociale.

Carte étudiants : 9.99€. Le joueur reçoit 2250 tickets de métro immédiatement. A cela s'ajoute une distinction sociale.

Carte adultes : 19.99€. Le joueur reçoit 5000 tickets de métro immédiatement. A cela s'ajoute une distinction sociale.

Carte seniors : 49.99€. Le joueur reçoit 15 000 tickets de métro immédiatement. A cela s'ajoute une distinction sociale.

Carte du vagabond : 14.99€. Le joueur obtient les effets de l'abonnement métro sur une durée de 15 jours. Ainsi que 1000 tickets de métro immédiatement et une distinction sociale.

O 9 - ANNEXES

9.4.6 Achievements et missions

Achievements:

Terminer le Tutoriel.

Lancer X parties. (1; 10; 50; 100; 1000); 10 000)

Réaliser X sauts. (1; 10; 50; 100; 1000; 5000; 10000; 100000)

S'accroupir X fois. (1 ; 10 ; 50 ; 100 ; 1 000 ; 5 000 ; 10 000 ; 100 000)

Se prendre X obstacles. (1; 10; 50; 100; 1000; 5000; 10000; 100000)

Parcourir X mètres. (100; 250; 500; 1000; 10000; 100000; 100000)

Gagner X combats. (1; 5; 10; 50; 100; 250; 500; 1000; 5000)

Collecter X bonus. (1; 5; 10; 50; 100; 250; 500; 1000; 5000)

Détruire X obstacles. (1; 5; 10; 50; 100; 250; 500; 1000; 5000)

Accomplir X missions. (1; 5; 10; 50; 100; 250; 500; 1000; 5000)

Atteindre un score de X. (100 ; 500 ; 1 000 ; 5 000 ; 10 000 ; 100 000 ; 1 000

000:5000000)

Atteindre un multiplicateur de X(x2; x5; x10; x25; x50; x100; x250)

Activer le passe-muraille.

Lancer un objet sur un ennemi.

Être victime d'un éternuement.

Réaliser un doubles sauts.

S'accroupir plus de 2 secondes.

Partager son score sur Facebook.

Partager son score sur Twitter.

Débloquer le mode parkour. (débloqué après 10 parties.)

Terminer X niveaux du mode parkour. (1; 2; ...; Jusqu'au dernier niveau dispo.)

Terminer Un niveau du mode parkour avec le maximum d'étoiles collectées.

Collecter X étoiles en mode parkour. (4 ; 5 ; 6 ; ... ; au maximum d'étoiles disponibles.)

Dessiner tous les signes chinois de bataille

Dessiner un des signes sexy de bataille

Mourir pendant le passage du métro.

Se prendre une raclée.



9 - ANNEXES

Missions:

Gagner X combats durant la même partie. (1; 2; 5; 10)

Parcourir X mètres en une seule partie. (100; 250; 500; 1000; 5000)

Franchir X obstacles en une seule partie. (5; 10; 20; 50; 100)

Parcourir X mètres sous l'effet d'un multiplicateur. (100; 250; 500; 1000: 5000)

Collecter X bonus durant une seule partie. (3;6;9)

Rester accroupi X mètres durant la même partie. (100; 250; 500)

Valider X missions. (1; 2; 3)

Collecter X étoiles dans le mode parkour. (1; 2; 3; ...; 9)

Trois missions sont assignées au jo ueur. Il ne peut pas les passer. Lorsque le joueur accomplit une mission, celle-ci est remplacée, à la fin de sa partie, par une autre mission choisie aléatoirement.

De course en course, le joueur débloque des achievements suite à la réalisation de certaines actions.

Les achievements sont débloqués de façon progressive et deviennent de plus en plus difficiles à obtenir.

Chaque achievement validé procure des points de classement au joueur. Ces points permettent d'établir un leaderboard mondial réunissant tous les joueurs.

O 9 - ANNEXES

9.4.7 - Signes et feedback

Nori:

sur place : petite animation qui montre que nori est vivant

en course : animation de Nori qui court

lance un objet : animation pour un item à utiliser glisse : Nori glisse au sol pour éviter un obstacle saute : Nori fait un saut pour éviter un obstacle

double saut : idem au saut

trébuche : quand Nori trébuche sur un obstacle, il clignote mais l'obstacle

reste intacte

mort: quand Nori meurt, une petite animation ou il rage s'enclanche

Item:

canard vibrant : une fois l'objet lancé il tourne sur lui même et se déplace en arc de cercle, une fois l'obstacle touché il y a une explosion avec l'impact.

Ennemis:

Dessin: quand Nori rencontre un ennemi, il y a un point d'exclamation au dessus de sa tête (bruit MGS). Une fois l'ennemi évité, celui ci se tourne en direction de Nori avec un petit onomatopée de râlement.

Obstacle visuel:

Morve : éternuement quand Nori l'approche, avec un bruit d'atchoum Metro : soudainement, un métro surgit devant l'ecran de profil pendant moins d'1sec. Avec un bruit violent.

Obstacle:

Chien : de même que l'ennemi-dessin, un point d'exclamation et le chien se met violement a aboyer sur place. Animation aggressive.

Lanceur de journaux : on remarque d'abord les journaux qui se dirigent vers Nori tels des missiles de Mario.

Foule de gens : une foule sombre de gens, brouhaha. Pas d'animations.



9.5 - Outils de développement

Pour un travail facile à partager et simple d'accès pour tous les membres du groupe, nous avons choisit de travailler avec le Drive de Google. Cet outil nous permet également de reprendre nos travaux sur n'importe quel appareil connecté à internet. Nous pouvons donc travailler de partout et suivre nos docs où l'on veut.

Le Drive de Google est un outil pratique pour le partage de dossier. Grâce au Drive, nous avons pu travailler en groupe très simplement et cela nous a permis de partager tout les dossiers dont chacun avait besoin.

Dans notre projet, Unity 4 a été notre seul moteur de création et dévelopement du Level Design de notre jeu. Tous les scripts ont été créé avec l'aide de uScript, outil facilitant le codage/programmation avec Unity 4.

Illustrator - Photoshop - Indesign Ces deux logiciels nous ont servis à la conception de textures 2D, et de ressources graphiques.



9 - ANNEXES

