

MOÏ

Séminaire GameJam
Mai 2018

Fabien Gachet Sarah Gergaud Baptiste Marionneau Paul Minvielle

sommaire

Découverte du sujet //

MOÏ, le concept //
(features, points à améliorer/ajouter)

Références //

Charte graphique //

Scénographie //

Le jeu//

MOÏ, le concept

MOÏ est un jeu 2D dont le but est de conquérir le plus d'espace possible avec le motif de notre choix.

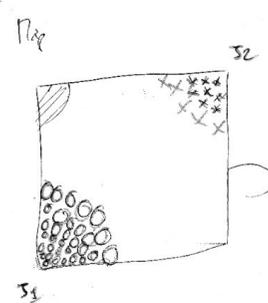
Toutes les X secondes, une cellule de votre motif va apparaître sur la carte de jeu, définissant votre territoire. Chacun de ces territoires vous rapporte des ressources (monnaie) qui va vous donner accès à différentes actions comme :

- diminuer la durée de vie des cellules poppées (plus elles meurent vite, plus vous avez de territoires),
- augmenter le nombre de ressources fournies par chaque cellule toutes les X secondes.
- augmenter le nombre de cellules poppées toutes le X cellules.

Chacun de ses paramètres est modifiables par chacun des joueurs, laissant place à différentes stratégie.

Concept 1 But → + de territoire. compétition joueur

3 options :



Pop Augmenter cette compétence permet d'avoir plus de motifs qui apparaissent par secondes.

Taille Augmenter cette compétence permet d'augmenter la taille des motifs qui apparaissent. (Et l'impact de la carte à saisir).

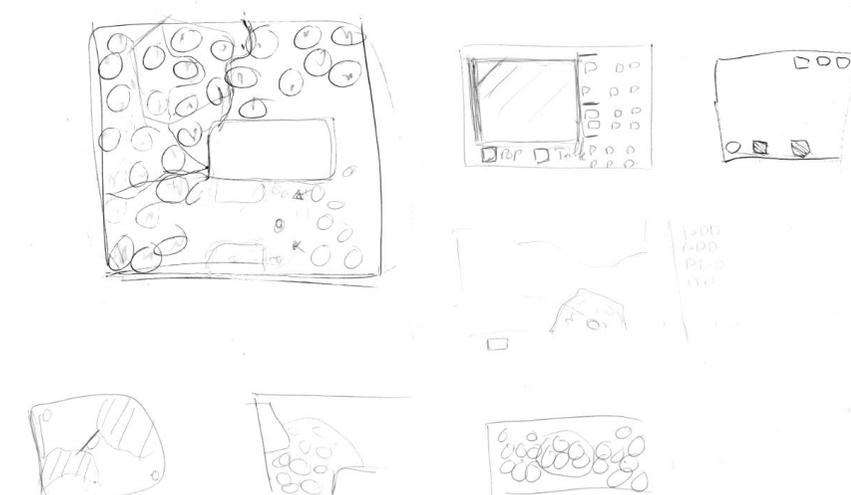
Attack Consommation capacités Dépendre ses ressources ici pour obtenir plus d'attaque (montage d'explications, dépenses etc).

Toutes les X secondes le joueur gagne X ressources en fonction de la taille du territoire acquis.

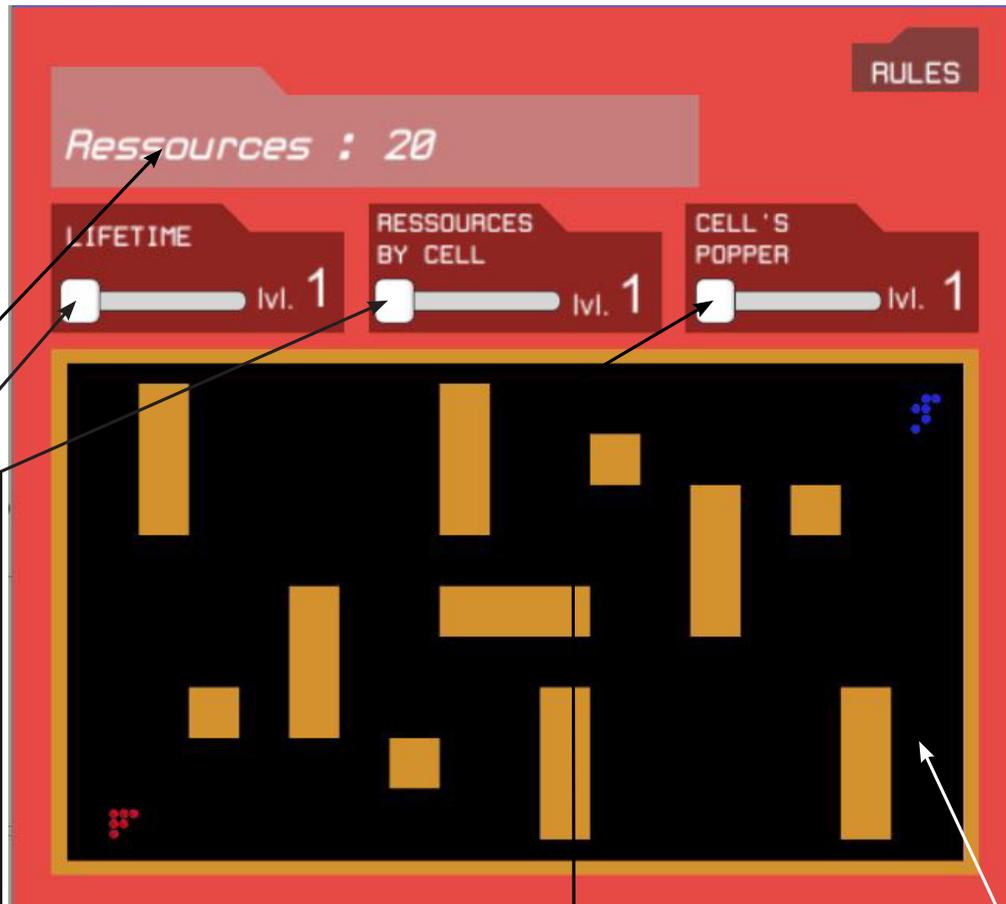
+ Développe : le joueur peut imposer son motif ou bien le créer lui-même dans le monde.

Temps parties (mode vue Hte la map / non vue côté eff. billes)

Rega bonus → convertie une case en un boss
 fin de partie → récupérer des zones délimitées



MOÏ, le concept : features



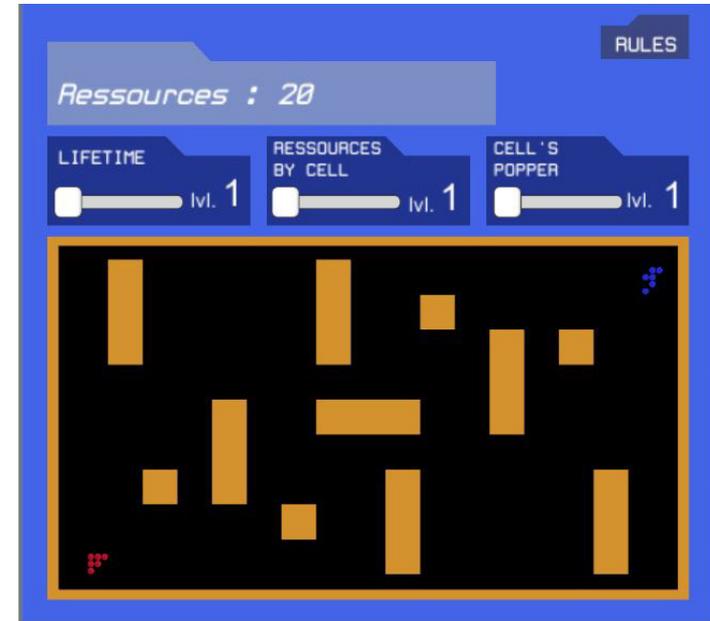
Carte du joueur #1

Paramètre de contrôle du nombre de cellules poppées par secondes

Paramètre de contrôle du nombre de ressources produites par cellules toutes les x secondes

Paramètre de contrôle du temps de vie d'une cellule déjà poppée

Nombre en dynamique du nombre de ressources du joueurs



Interface joueur 2 ^

Les joueurs sont face à face, les écrans sont séparés par la scénographie.

< Interface joueur 1

Même interface pour les deux joueurs, seules la disposition et la couleur changent.

MOÏ, le concept : features

Niveau Paramètre	1	2	3	4	5
Ressources par cellules toutes les 5 secondes	2	30	80	140	200
Temps de vie d'une cellule	2	60	120	180	240
Nombre de cellules poppées toutes le 5 secondes	2	60	120	180	240

Prix en fonction des niveaux, par rapport aux paramètres modifiables.

Niveau Paramètre	1	2	3	4	5
Ressources par cellules toutes les 5 secondes	2R / 5s	3R / 5s	4R / 5s	5R / 5s	5R / 5s
Temps de vie d'une cellule	25	20	15	10	8
Nombre de cellules poppées toutes le 5 secondes	2cel./5s	4cel./5s	6cel./5s	8cel./5s	10cel./5s

Augmentation des ratios en fonction des paramètres augmentés

Le nombre de cellules est le paramètre le plus influent de tous, car grâce à lui, même si le joueur n'améliore pas le nombres de ressources par cellules, il pourra toujours recevoir plus de ressources en augmentant le nombre de cellules poppées toutes les 5 secondes. Il fera face à un déficit dans les 15 secondes suivant ce premier choix mais ces gains de ressources seront de plus en plus grands, c'est pourquoi il est plus difficile d'accès que tous les autres.

MOÏ, le concept : points à améliorer/ajouter

Rajouter des possibilités d'attaque et de défense //

Donner la possibilité au joueur de choisir son motif sa couleur//

Intégrer différentes maps de jeu//

Jouer en réseau //

Attaques :

Grenades > Gains de terrain (si adversaire : disparition).

Missiles > Pop un nouvelle base sur la carte, le joueur choisit où.

Boss > apparaît sur l'emplacement choisit et transforme le terrain ennemi en terrains conquis, pop sur le ligne de front.

Défense :

Freeze > immobilise les cellules pour protéger les terrains;

Iron > transforme les terrains choisis en mur pour contrer le boss

Berlin Wall > Créer une enceinte (longue ligne de mur circulaire) pour :

- 1) se protéger du boss et des grenades
- 2) limiter l'impact du missile.

Réponse à la contrainte

Coopération forcée :

Le Virus > lorsque de deux cellules ennemies se touchent, un virus apparaît à l'intersection des deux, et se propage de cellule en cellule. Le seul moyen, pour les joueurs, de s'en débarrasser est d'unir le ressources et leurs forces respectives pour confiner, attaquer et anéantir le virus. Lorsque celui-ci est éliminé, la partie reprend son cours.

Coopération forcée occasionnelle.

Références

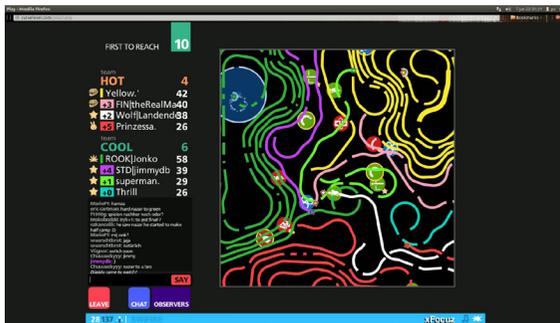


Antiyoy

Age of Empire



Agar.io



CurveFever

Risk

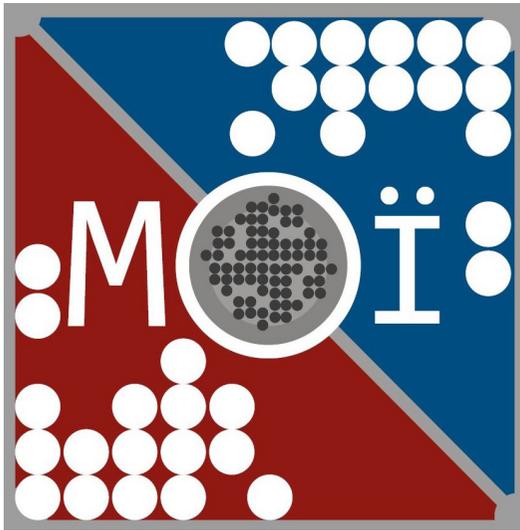


OverFlow

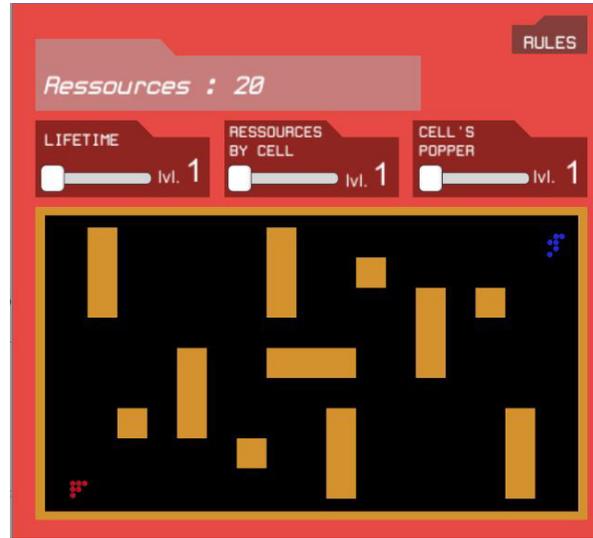
Splatoon



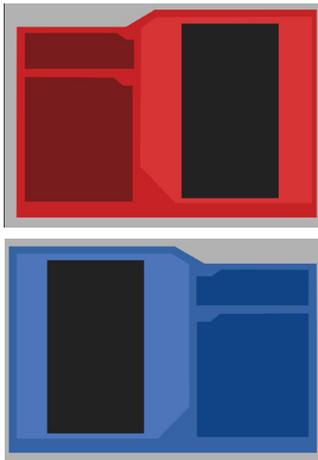
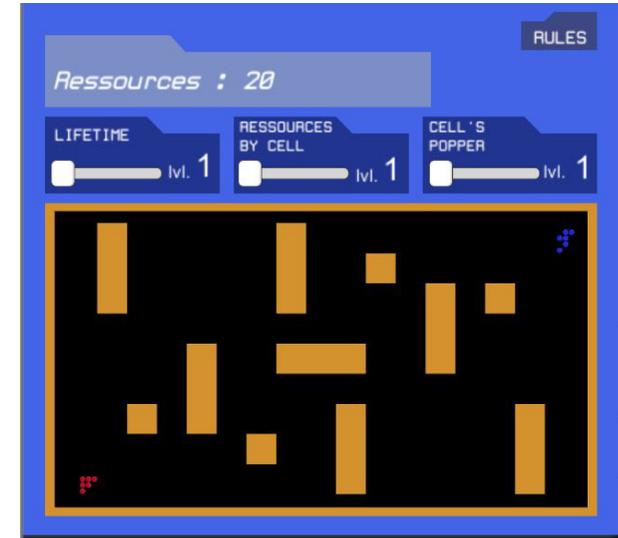
Charte Graphique



Logo



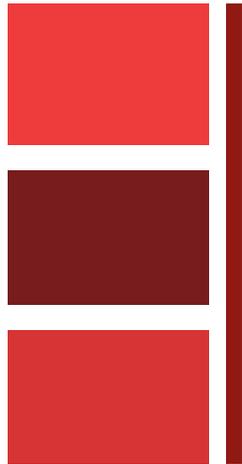
Interfaces joueurs



Simple et assez intuitive, le joueurs interagit avec les niveaux des différents paramètres grâce aux boutons sur la scénographie (ils changent les valeurs des sliders dans le jeu).

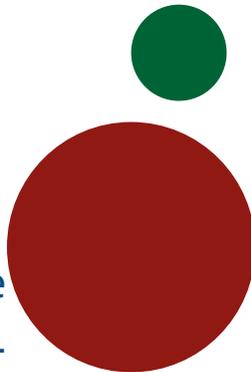
Charte Graphique

Colorimétrie

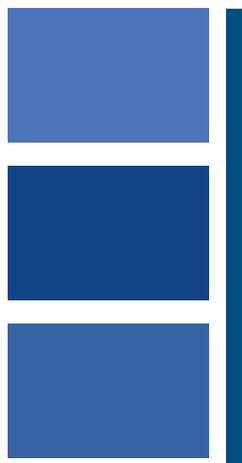


Joueur 2

Cellule
joueur 1

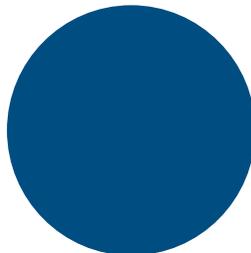


Bouton de jeu



Joueur 1

Cellule
joueur 2



Bouton de jeu

Typographie

White Rabbit

ressources
RESSOURCES
RESSOURCES

Pour le texte dans le jeu (ressources, cell's popper, lifetime, cell's parameters, ...)

Consolas

Consolas
Consolas
Consolas
Consolas

Pour les livrables

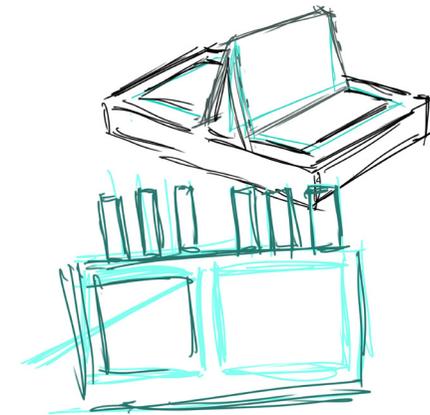
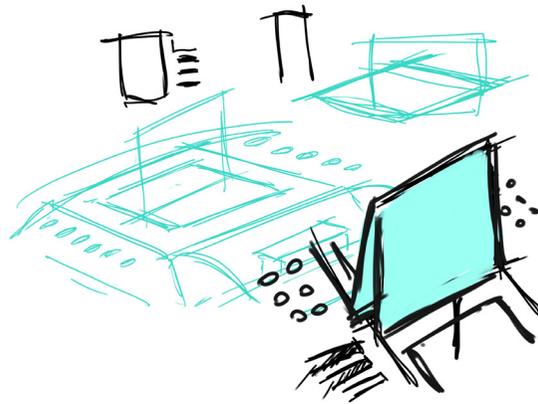
Scénographie



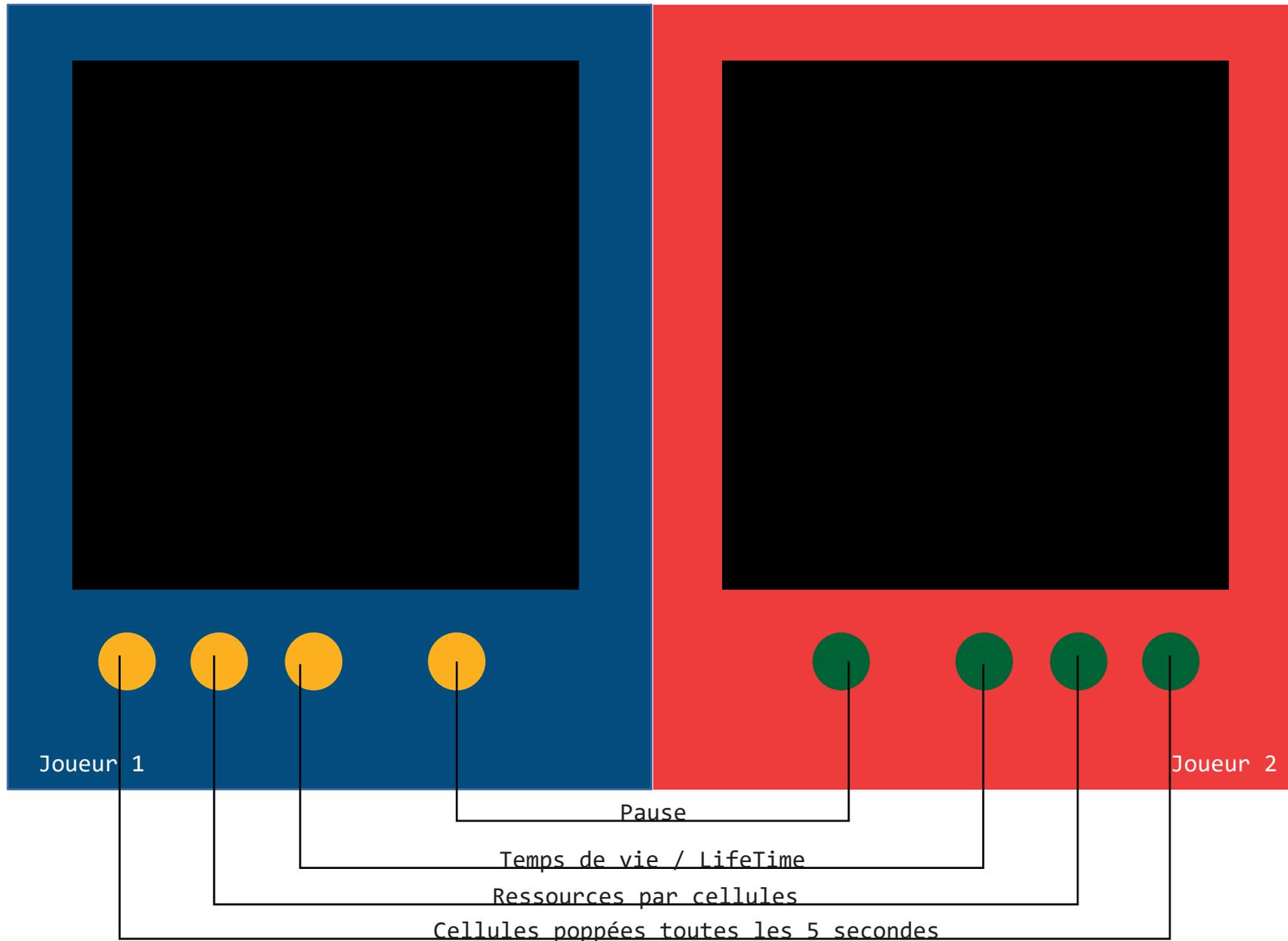
>> Univers rétro
>> Vieil écran de contrôle : MOÏ est un jeu de guerre, il faut de la stratégie et avec le contrôle que le joueurs a sur les paramètres de sa partie, le thème est raccord.

> Comme les deux joueurs jouent sur le même support, il fallait qu'ils puissent distinguer leurs commandes respectives.

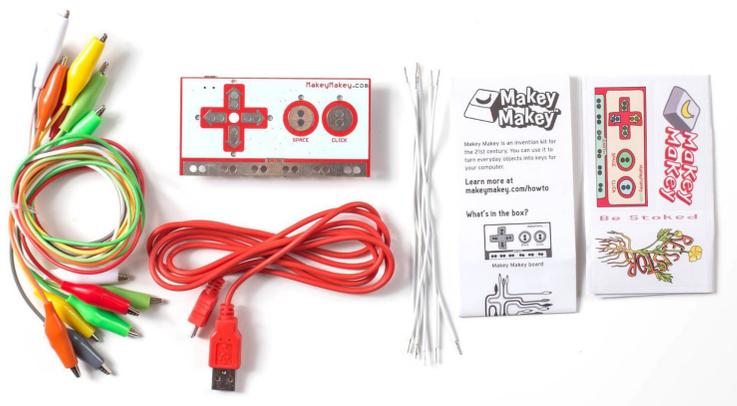
v
Inspirations : StarWars, Borne d'arcades, table d'arcade.



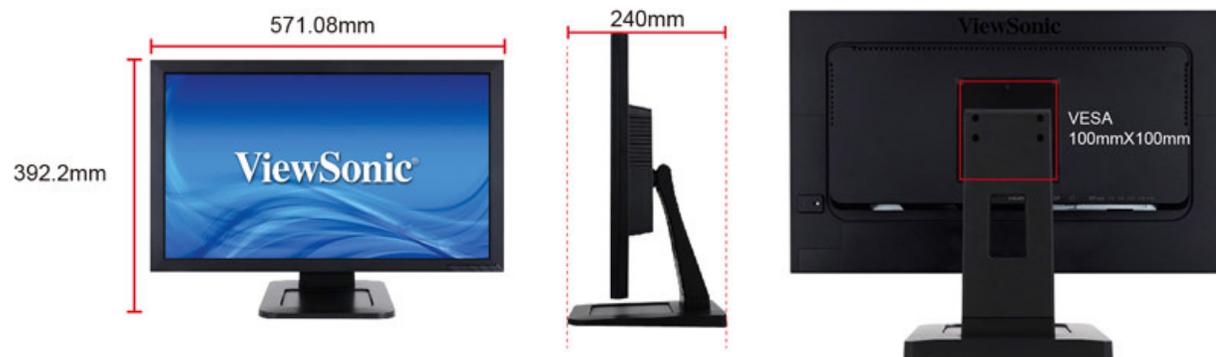
Scénographie



Le Jeu



Moyen d'interactions : Makey Makey,
6 boutons d'arcade



Ecran Multitouche ViewSonic, placé à plat.

Temps de jeu optimal : 5/10 min

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Public visé : Tous public (non daltonien malheureusement, le jeu est basé sur la couleur).

MERCI
de votre lecture