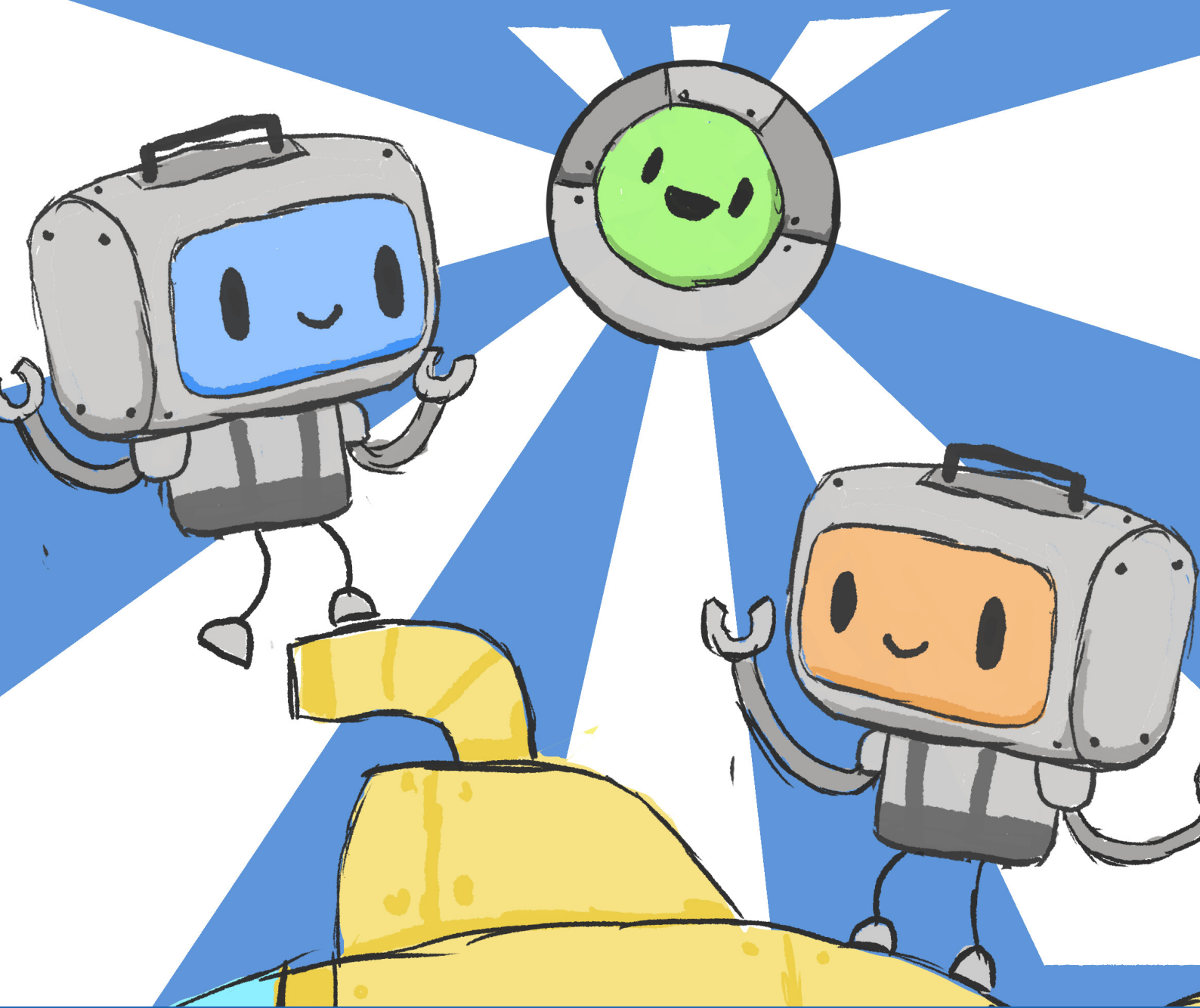


DEEP DIVE REPAIR



GAME OVERVIEW DOCUMENT

FICHE D'IDENTITÉ

PITCH

Plongez dans les profondeurs des océans pour venir à la rescousse d'équipages en danger! Collaboriez avec votre robot-équipier pour maintenir le sous-marin en état de marche et les amener à bon port tout en évitant la panique !

TYPE DE JEU

Jeu 2D, 2 joueurs en co-op
Mouvement type plateforme

CIBLE

Casual & mid-core gamers

PLATFORME

PC

CONTEXTE NARRATIF

Dans un futur lointain, le monde tel que vous le connaissez a été submergé sous les océans. Les êtres vivants ont dû apprendre à s'adapter à ces nouvelles conditions de vie aquatiques.

Vous incarnez une équipe de robots réparateurs venant en aide à des sous-marins en difficulté. Des équipages variés feront appel à vos services pour régler des situations critiques et compteront sur vous et vos capacités en bricolage pour les acheminer en sécurité.

Vous devrez garder votre sang froid malgré la panique apparente de vos clients et les manoeuvres hasardeuses du conducteur du submersible.

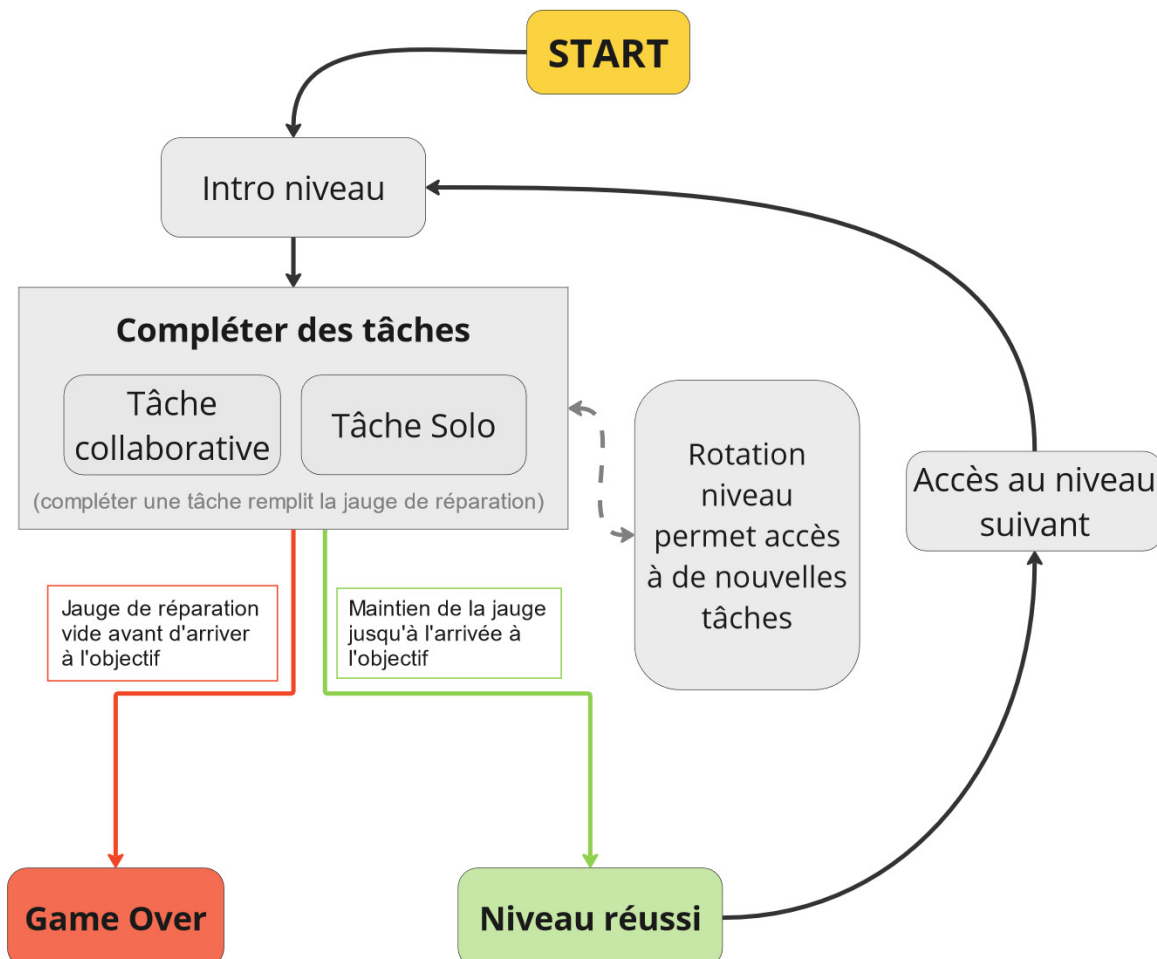
Mockup Level Design



INCREMENTAL DESIGN

Terme	Taches	risque	Appeal
V1	Controler réactif	low	classic
	DA / style graphique défini et implanté sur les éléments de jeu importants Anims principales	low	SotA
	3 types de task principales	low	classic
	UN niveau avec un LD fonctionnel et agréable	low	classic
Incrementation 1	contrôler + juicy	mid	SotA
	effort DA sur les éléments moins importants pour plus d'immersion	low	SotA
	Variations sur chaque type de task (1 seul joueur, les 2 obligatoirement, etc...)	low	SotA
	Plusieurs niveau avec des variations de forme du LD, avec un gameplay et des task adaptées	mid	SotA
	Début de Story Telling	mid	SotA
Incrementation 2	contrôler qui réagit avec les objets physique, + réaliste	mid	KSP
	Décors réactif en fonction de nos action / évolution du décors dans la game Anim + smooth	high	KSP
	Ajout d'autres task plus originale, qui nécessite une mise en contexte (peut être plus difficile a comprendre=	mid	KSP
	Mécaniques spécifiques à chaque niveau, et même à chaque endroit précis dans un niveau	high	KSP
	Story telling Poussé avec anims	high	KSP

GAMEPLAY FLOWCHART

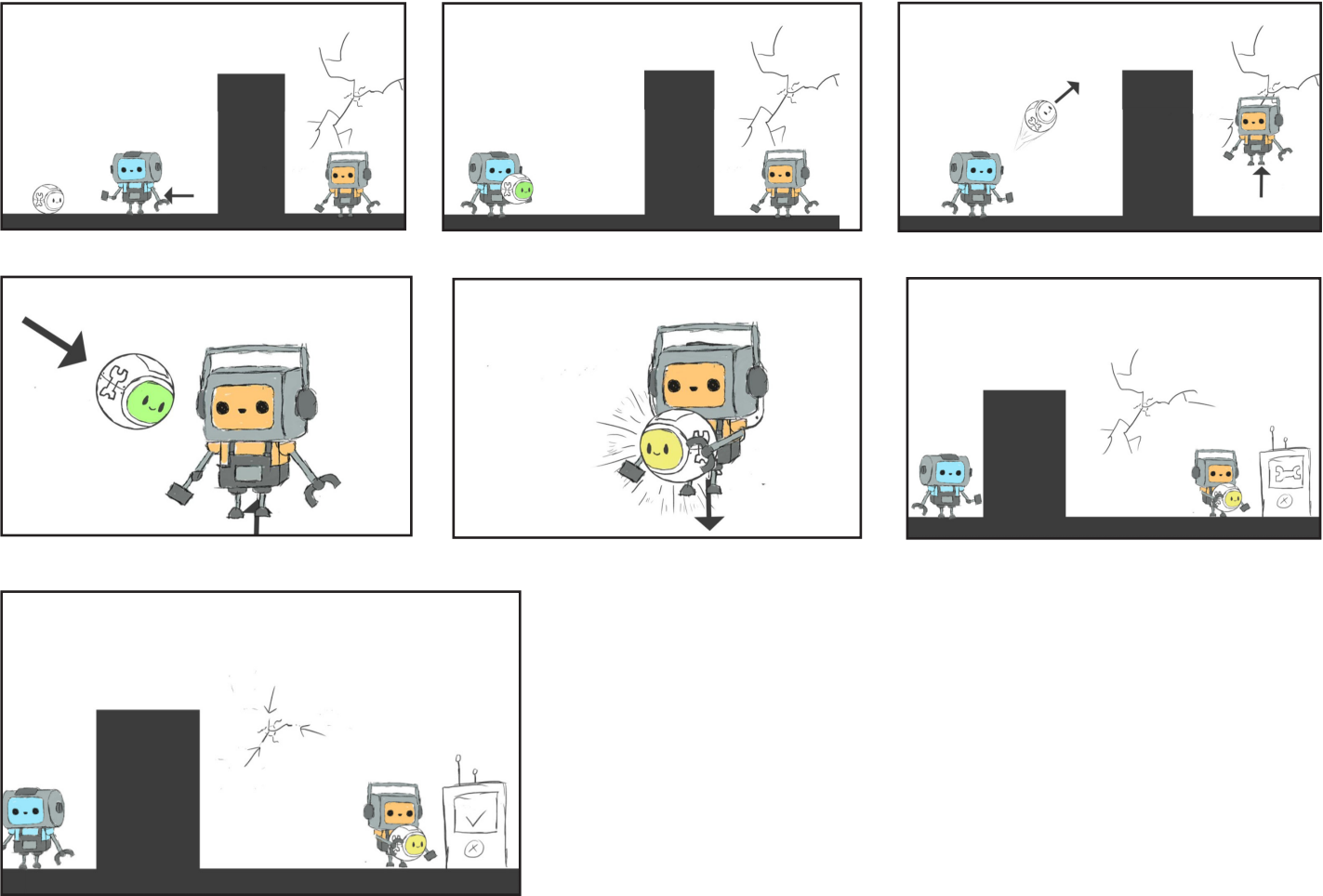


STORYBOARD DE GAMEPLAY

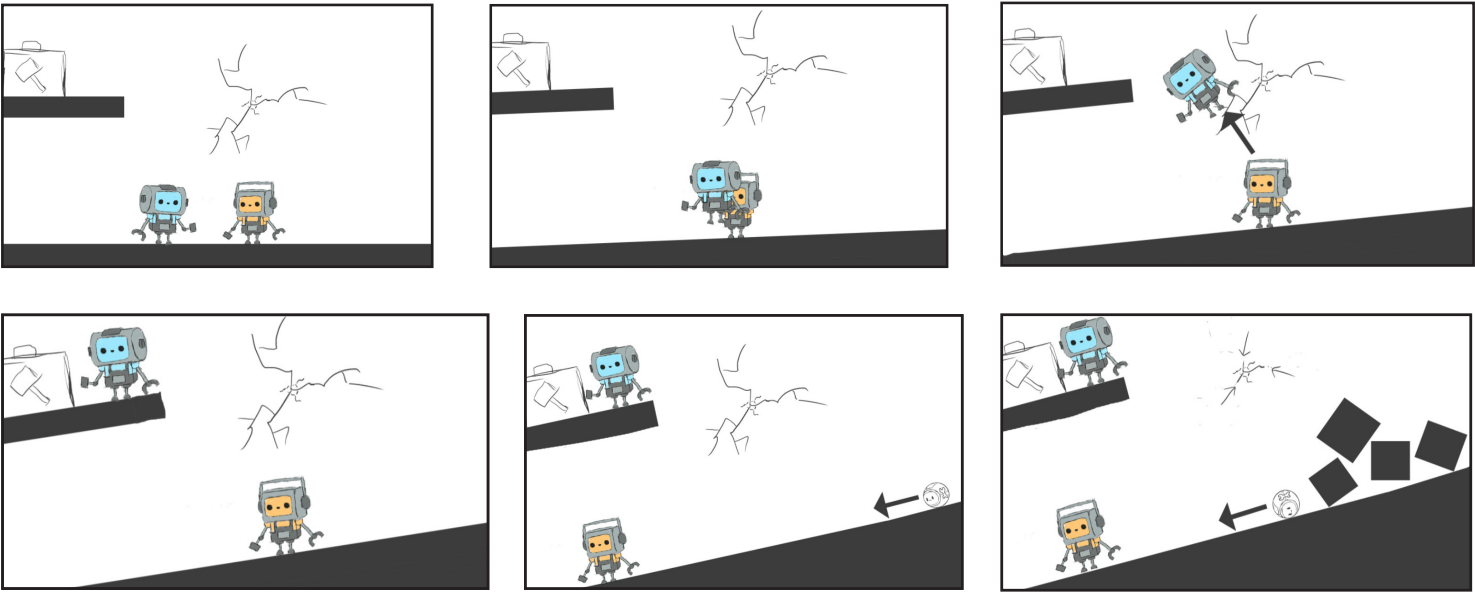
MISSIONS



BALLE



GRAB ET OBJETS PHYSIQUES



CAMERA

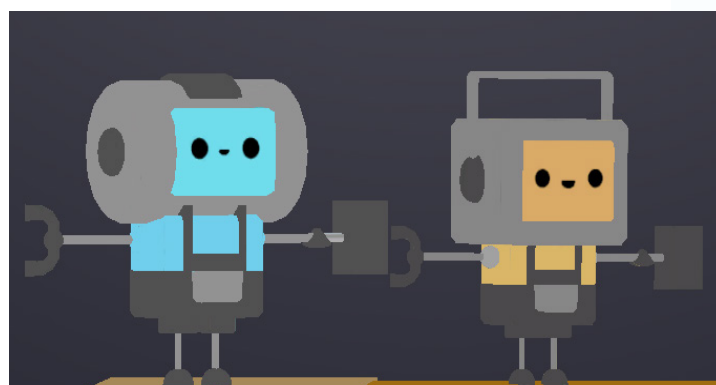
La nature chaotique du jeu, l'aspect plateformer et la présence de 2 joueurs sur le terrain nous a immédiatement orienté vers le choix d'une **caméra fixe unique, en vue 2D**, offrant une vue de coupe du sous-marin et permettant ainsi de voir l'ensemble du LD à tout moment. La nécessité d'une caméra fixe comportant un champ large est d'autant plus accentuée par la possibilité de rotation du terrain.



(Illustration temporaire)

CHARACTERS

Les joueurs contrôlent chacun un robot robot capable de sauter, attrapper et lancer une balle ou son coéquipier. Les avatars sont soumis à la gravité et subissent des collisions physiques. Ils peuvent effectuer des actions pour compléter des tâches dans leur environnement. Ils ont des caractéristiques physiques spécifiques et émettent chacun une lumière colorée pour pouvoir être facilement différenciables l'un de l'autre malgré leur petite taille.



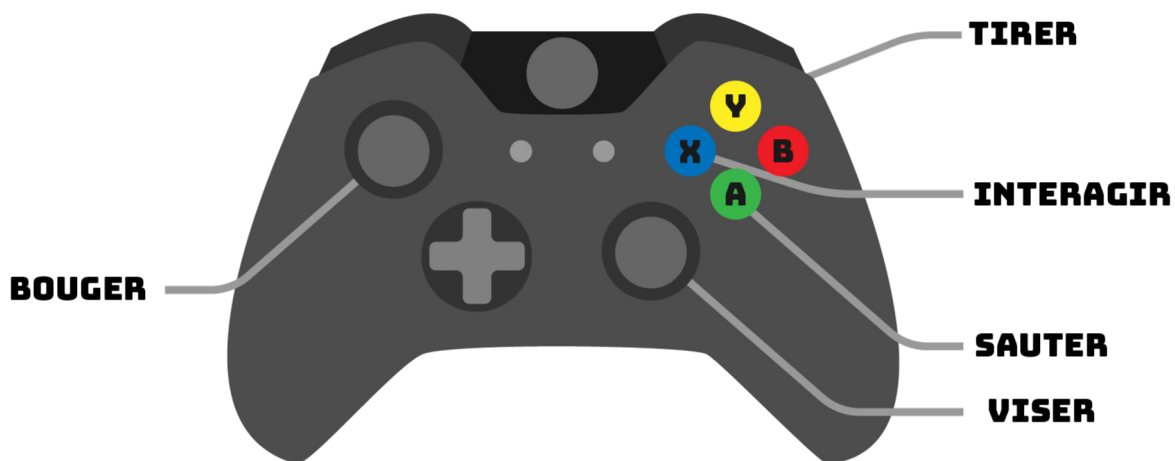
(Illustration temporaire)

CONTRÔLES

Nous avons souhaité utiliser des contrôles accessibles qui correspondent à des joueurs casuels. La plupart des inputs consistent en une simple pression, sauf pour les boutons d'interaction (X) et saut (A) que le joueur doit maintenir dans certaines situations de complétion de tâches et pour augmenter la hauteur du saut.

Le choix de la manette plutôt que le clavier nous a semblé indispensable pour assurer le confort de jeu de chacun des joueurs.

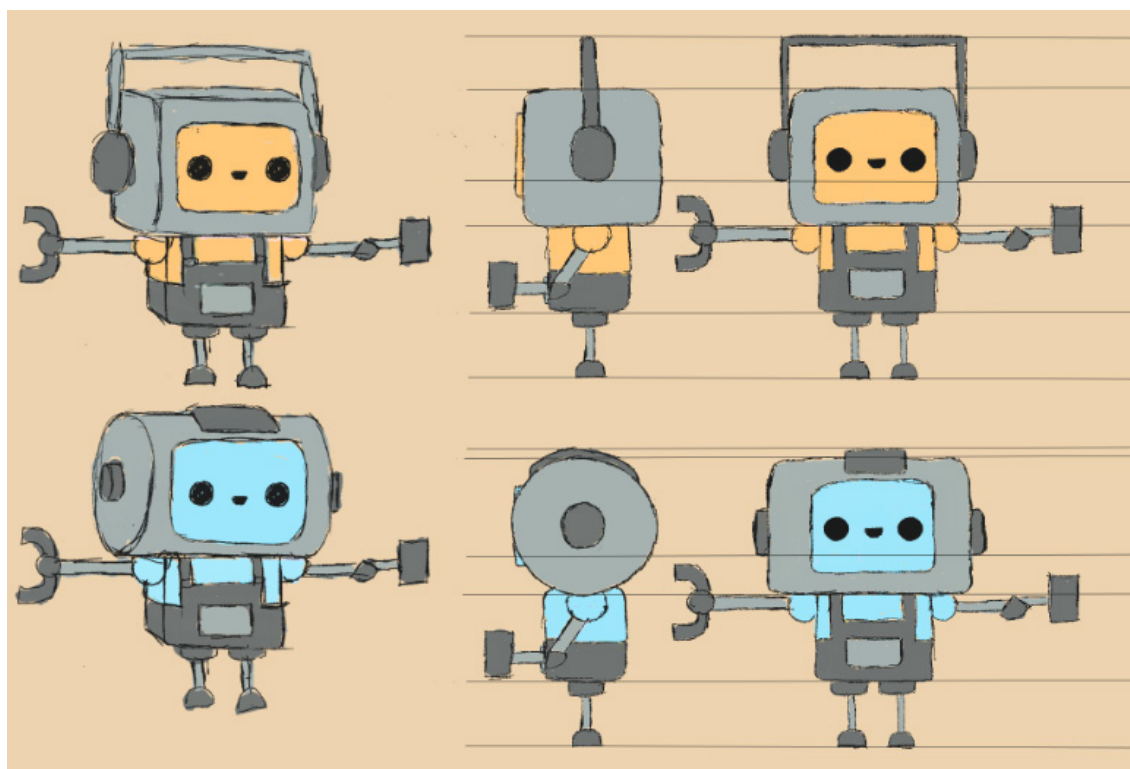
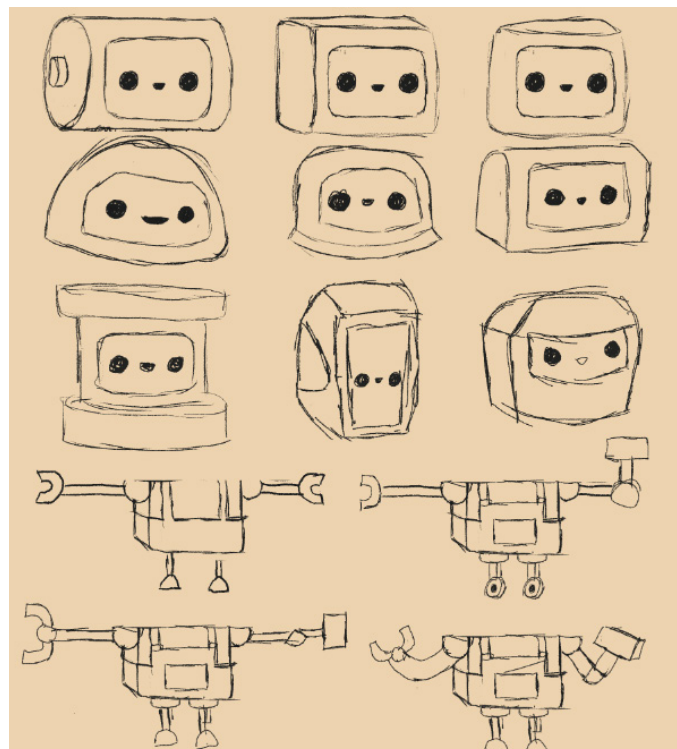
MAPPING DES TOUCHES



DIRECTION ARTISTIQUE

CONCEPT ART AVATAR

Nous avons commencé à réfléchir à une direction artistique et à des avatars que nos joueurs vont incarner. Nous voulons créer 2 personnage similaire mais assez différent pour les différencier avec une esthétique coloré et drôle. Chaque robot est inspiré de différents objets rappelant l'électronique et la réparation.



CONCEPT ART EQUIPAGE

Nous avons aussi commencer à designer un équipage que nos joueurs pourrait aider et les sauver.

Nous avons pensé à un equipage de robots ampoules servant de point de lumière et de personnage assez comique.

Ces robots ont différentes formes leurs donnant un interet en Game Design.

