

Sk@t3rZ'

1. Vision et concept du jeu

1.1. Informations générales

Titre du jeu : **Sk@t3rZ'**

Genre : Shoot'em Up 3D

Plateforme ciblée : Windows x64

Durée moyenne : session de 10min

Contrôleur : Clavier / Souris

Public cible : Jeune Adulte (16-25 ans)

Notation et description de contenu : TBD

1.2. Concept Principal

Devenez le meilleur skater d'une toute nouvelle compétition hors du commun : la *Zombie run*.

Une foule de zombies sont lâchés à vos trousses. Votre objectif ? Faire le meilleur score sous le regard attentif d'un jury ou mourir dans d'atroces souffrances !

1.3. Objectif

Faire le meilleur score en tuant le plus de zombies tout en évitant de se faire rattraper par la horde de zombies qui se rapproche progressivement. Réussir les *Quick Time Actions* sur les rampes permettra de gagner de la vitesse face à la horde de monstres qui suivent le joueur, mais également le multiplicateur de score. Le joueur pourra bénéficier de différentes armes pour améliorer son arsenal de destruction pour tuer un maximum de zombies.

1.4. Intentions

Sk@t3rZ' est un jeu qui a pour but de moderniser le *Shoot'em Up* avec une saveur actuelle pour le rendre attractif à un nouveau public. Il est avant tout pensé comme un possible jeu mobile *free to play*, s'inspirant des codes du genre, tout en gardant la recette originale du style.

1.5. Unique Selling Points (USP)

Sk@t3rZ' est un *Shoot'em Up* renversant les codes du genre. Ici, le joueur fuit une horde d'ennemis tout en gérant la distance avec le flux d'ennemis à ses trousses via son arsenal varié. Il s'agit donc d'un *Shoot'em Up* inversé basé sur les déplacements du joueur, ses décisions à court terme tout en maîtrisant le champ de tir sur le flux de zombies. Le joueur

dispose de sessions d'arrêt du temps pour réaliser des *Quick Time Events* pour obtenir des bonus de tir afin d'obtenir le meilleur score.

L'utilisation de *Quick Time Events* et d'un mélange des genres entre *Endless Runner* et *Shoot'em Up* font de XXXX un jeu se démarquant du genre habituel.

1.6 Inspirations

Les inspirations de jeux sont diverses, la première étant *Subway Surfer*, un *Endless Runner* typique du style sur mobile, ce jeu pose les standards du style.



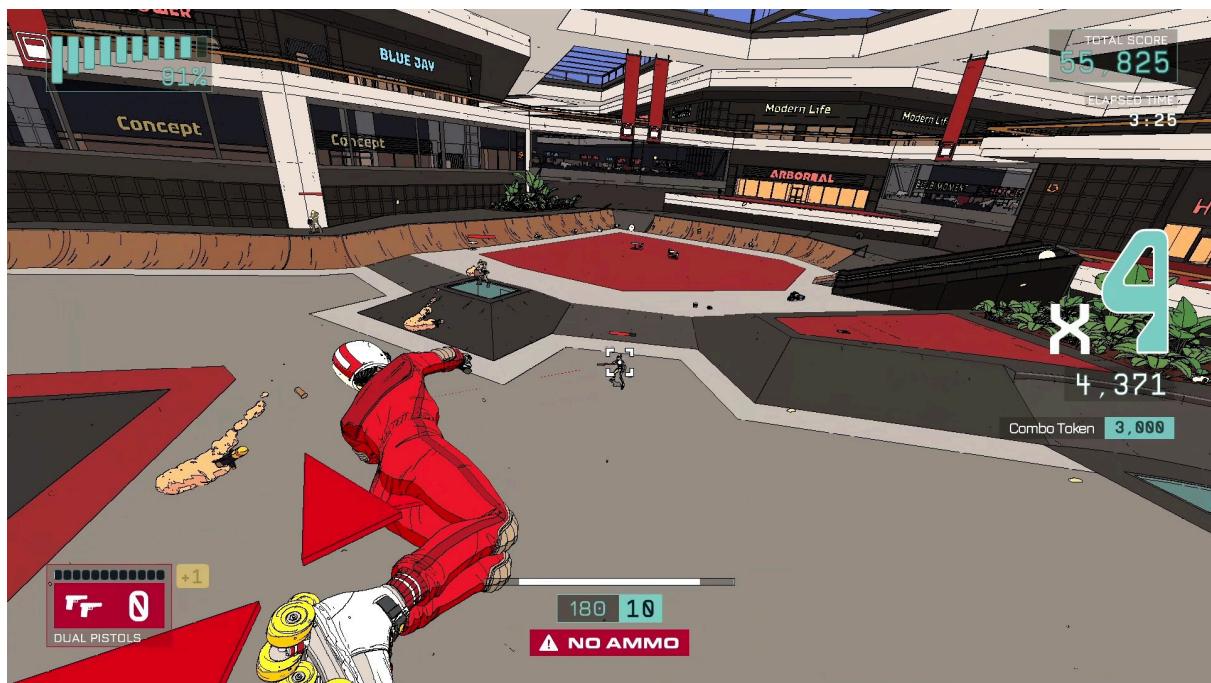
Inspiration pour le cadrage de caméra / déplacements latéraux sur trois voies

La deuxième référence est un jeu de rythme / *Shoot'em Up* basé sur une course entre un véhicule et une foule de zombies, *Double Kick Heroes*. Son système de régulation de foule de zombies qui viennent régulièrement embêter le joueur avec des zombies plus rapides que d'autres.



La foule de zombies est irrégulière et amène le joueur à devoir gérer la hauteur du véhicule pour atteindre les zombies qui avancent plus vite que les autres.

Pour l'univers sportif mélangé au shoot, la référence fut également le jeu français *Rollerdrome*. Son mélange entre figures de rollers dans un skate park ainsi que du *gunfight* en même temps avec des effets de *Bullet time* en acrobatie furent la source d'inspiration sur la thématique Skateboard /shoot.



Capture de Rollerdrome en pleine figure en slow motion pour viser les ennemis.

Une autre inspiration pour la mécanique des *Quick Time Events* nous vient du jeu service multijoueur *Helldivers 2* pour sa mécanique de lancement de bombardements avec une série de touches à suivre pour réussir à lancer l'ordre.



Séquence de code de bombardement sur *Helldivers 2*.

1.7. Les 3C (Character, Camera, Controls)

1.7.1. Character

Personnage du Skater avec déplacements latéraux possible de gauche à droite. La vitesse du joueur est calculée automatiquement selon l'utilisation, ou non, des rampes et de leur réussite. Le joueur perd de la vitesse automatiquement sinon. Le joueur n'a aucun contrôle sur son positionnement avant / arrière.

La mobilité est assez rigide en adéquation avec le moyen de déplacement du personnage, le skateboard, pas forcément adapté à de grands virages. Le personnage reste orienté vers la ligne droite principale du niveau même en se déplaçant sur les côtés.

1.7.2. Camera

La caméra est fixe, dans un environnement 3D en Top View, focalisée sur l'espace entre le skateur, sur la partie haute de l'écran, et la foule de zombies, en bas de l'écran.

La caméra suit consciemment cet espace de manière fixe sans déplacement soudain.

1.7.3. Controls

Le jeu se joue au clavier avec la disposition standard de déplacement : Z,Q,S,D. Ici le jeu se passant de contrôles avant / arrière, on utilisera simplement Q et D pour se déplacer.

Pour les *Quick Time Events*, le joueur devra utiliser la série d'actions de flèches directionnelles indiquées à l'écran dans le temps imparti.

2. Gameplay

2.1 Boucle de gameplay principale

Le jeu s'inscrit en deux temps :

- le Shoot : tirer sur l'afflux de zombies en continu tout en faisant attention aux ennemis proches s'orientant vers le joueur
- le déplacement : utiliser les rampes à notre disposition pour effectuer les QTE, se déplacer jusqu'aux bonus d'armes qui peuvent se présenter.

Le joueur devra en continu manœuvrer entre ces deux principes qui composent la boucle principale de gameplay du jeu pour effectuer le meilleur score et éviter la fin de partie.

2.2 Boucle de gameplay Macro

L'objectif du joueur dans *Sk@t3rZ'* est de finir le jeu avec le meilleur score possible en fin de partie en tuant le plus de zombies avec le plus grand bonus possible pour augmenter le score.

Toute partie se finit forcément par la mort du joueur avec un seuil de difficulté progressif, cependant le score augmente de plus en plus au fil du temps, ce qui en fait son indicateur macro.

2.1 Boucle de gameplay Micro

Il existe plusieurs boucles de gameplay micro dans le jeu.

- Les phases en rampe : Basée sur la possibilité d'augmenter sa vitesse via les Quick Time Events, le joueur doit effectuer une suite aléatoire de touches de flèches directionnelles apparaissant à l'écran le plus vite possible avant la fin du chronomètre. En cas d'échec, il n'obtiendra pas d'amélioration de vitesse.
- Shooting : Les déplacements du joueur permettent de tuer les zombies venant à l'arrière du skater. Le joueur doit éliminer la masse de zombie qui tente de le rattraper tout en obtenant les bonus d'arme pour augmenter sa méthode de tir et son score.

3. Direction artistique (D.A)

Le jeu explore une esthétique propre aux marques de *skate* actuelles : le Trash / Edgy.

Depuis des décennies, les marques vestimentaires et d'équipement sportif pour skater se sont appropriées des codes dits “*underground*” démarquant la contre-culture liée au mouvement du *skateboard*. Cette esthétique est marquée par plusieurs marques majeures du secteur comme *Spitfire*, *Trasher*, *Santa Cruz*...



Spitfire T-shirt “tête de zombie”

Une autre influence liée à l'univers du *skate* est celle du Level Design en partant sur une influence des Skateparks et notamment des pièces de *Pipes* qui sont présentes à l'infinie dans le niveau du jeu.



Le deuxième choix sur la Direction Artistique s'effectue sur les graphisme et le texturing via un rendu "retro" basé sur les jeux emblématiques de Skate des années 2000 de la sixième génération de consoles (PS2, Xbox, Gamecube). Les jeux inspirés de cette génération étant principalement la série *Tony Hawk's Pro Skater* (1,2,3) qui comportent une esthétique typique des jeux de cette génération tout en mêlant le thème du punk / skate.

Nous avons décidé de mélanger l'esthétique typique des jeux PS2 ainsi que celle des marques de Skateboard.



Capture d'écran de Tony Hawk's Pro Skater 2