

TECHNICAL SHEET

TECHNICAL SHEET

Plateforme: PC (Windows) Mode de jeu : Solo Langues: Français

Classification de PEGI: +3 **CLASSIFICATION DE PEGI**

Avec cette classification, le contenu du jeu est considéré comme adapté à toutes les classes d'âge. Le jeu ne doit pas comporter de sons ou d'images susceptibles d'effrayer ou de faire peur à de jeunes enfants. Les formes de violence très modérées dans un contexte comique ou enfantin sont acceptables. Le jeu ne doit faire entendre aucun langage grossier.

THESE

DESCRIPTION THEMATIQUE

StarLight Expedition se base sur la physique des cellules solaire et la composition de panneaux solaires

La thématique sera insérée par le biais du gameplay et du scoring concernant la puissance du panneau solaire.

INTENTIONS

Message pédagogique : Comprendre l'architecture des panneaux solaires, notamment l'empilement des différents couches les unes sur les autres.

ONE PAGE

En quête de nouvelles aventures, un jeune apprenti cherche à voyager dans l'espace à bord d'un vaisseau spatiale. Seulement, seul un puissant panneau solaire peut lui permettre de réaliser son

CONDITIONS

Lorsque le joueur atteint son objectif, c'est-à-dire la puissance nécessaire pour alimenter un vaisseau spatiale, alors il est considéré comme victorieux.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque le Timer est à

RATIONAL GAME DESIGN

peuvent désormais apparaître en décalé d'où la frénésie. Le joueur est donc amené à se déplacer plus rapidement pour récupérer les composants et surtout les placer au bon endroit.

CAMERA

La caméra est placée en vue isométrique. La caméra ne suit pas le personnage. Le personnage (panneau solaire) se déplace dans un décor fixe.

CONTROLS

Déplacements horizontaux : Q/D (flèches directionnelles).

Rotations du "character" (90°) : Space Accélération: S

CHARACTER

Le joueur possède des mécaniques de jeux variées mais centralisé sur le déplacements. La base du gameplay est construite sur le déplacement de son personnage (panneau solaire) à l'horizontale. Le joueur à aussi la capacité de faire chuter les composants collectables plus rapidement à l'aide de la touche "space".

SPAWN

lente à vitesse de **2m/s**. Les composants n'apparaissent qu'à l'unitaire (1 à la fois).

récupéré, le prochain composant chute à

Lorsque le composant est laissé ou

• 20s -- 40s : Phase médiane

Les composants chutent désormais par

deux (en simultané) de manière lente à

peuvent donc être récupérés à la fois. Le

joueur peut faire le choix d'en récupérer

qu'un seul ou les deux selon la position

composants sont laissés ou récupérés,

les prochains composants chutent à leur

de son "character". Lorsque les deux

40s --> 60s: Phase frénétique

(66,66% --> 100%)

vitesse de **2m/s**. Deux composants

(33,33% --> 66,66%)

son tour.

DESCRIPTIF

 0s --> 20s : Phase préliminaire (0,0% --> 33,33%) Les composants chutent de manière

CORE GAMEPLAY

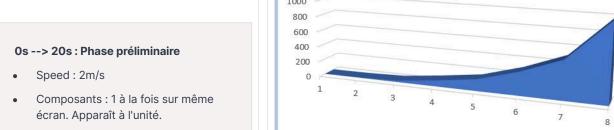
pour que le joueur puisse identifier la puissance nécessaire au fonctionnement de ce même "gadget".

Le **scoring** permet également au joueur de s'attribuer ses propres objectifs : Atteindre la puissance nécessaire pour un vaisseau.

CLASSIFICATION DU SCORE

- 2. 5 kWh/an --> Mainbot
- 4. 80 kWh/an --> Ampli
- 7. 500 kWh/an --> Tesla
- Les composants chutent soit deux par deux soit à l'unité de manière plus rapide à vitesse de **3m/s.** Les composants

RESUME



20s --> 40s : Phase médiane

 Composants : Apparaît par stack de deux. 1 stack à la fois sur même écran.

Speed: 2m/s

40s --> 60s : Phase frénétique

sur même écran.

Speed: 3m/s Composants : Apparaît par stack de deux et/ou à l'unité. Plusieurs à la fois

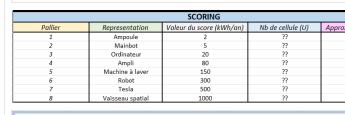
SCORING

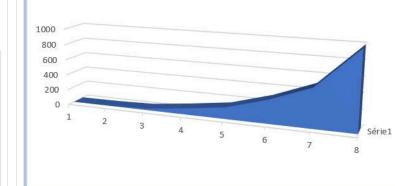
PRINCIPE

StarLight Expedition se base sur un scoring en valeur Watt/H (w/h). Lorsque le joueur réussi à compléter une cellule solaire dans le bon ordre (5 couches). La valeur associée est ajoutée au score du joueur en 3 kWh/an (valeur classique)

Le **scoring** est classé par puissance (kWh/an). Il est représenté par différents éléments du monde réel (téléphone, ordinateur etc.)

- 1. 2 kWh/an --> Ampoule
- 3. 20 kWh/an --> Ordinateur
- 5. 150 kWh/an --> Machine à laver
- 6. 300 kWh/an --> Robot
- 8. 1000 kWh/an --> Vaisseau spatial





Evolution du Scoring

également la difficulté d'une partie.

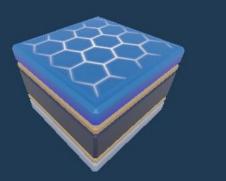
menu de jeu.

"collectionneurs" d'avoir accès à leurs statistiques de jeu (ex : nb

COMPOSANTS

GAME NARRATIVE

- L'électrode inférieur permet de collecter les charges positives (ou trous) --> Couleur bleu à motif.
- La couche d'interface au-dessus de l'électrode inférieur facilite le l'électrode positive --> Couleur
- La couche active est l'élément principal de la cellule solaire. Elle convertit les photons absorbés en charges positives et négatives --> Couleur noir
- facilite le passage des électrons vers l'électrode négative. Les couches d'interface jouent également un rôle de blocage des charges nos souhaitées pour éviter les recombinaisons --> Couleur orange
- 5. L'électrode négative collecte les charges négatives (ou électrons) --> Couleur blanche



LORE

Expedition!

GRAPHIQUE EVOLUTIF DES VALEURS DU SCORING

Le Timer est actuellement défini à valeur de 90s. Celui-ci est divisé en 3 phases (cf. SPAWN Descriptif). Le temps défini

ANNEXE STATISTIQUES

Les **paliers** atteint concernant la puissance des panneaux solaires sont stockées sous forme d'informations accessibles dans le

Ces informations permettent aux joueurs de type de fois où le joueur à atteint la puissance pour alimenter un Mainbot etc). Une manière d'influencer la re-jouabilité.

- passages des charges positives vers
- 4. La couche d'interface supérieur

Passionné par l'univers et amateur de l'espace, le jeune apprenti devra construire des panneaux solaires suffisamment puissants pour débuter son excursion. Mais le temps presse! Le voyageur doit se dépêcher, avant que l'énergie de son vaisseau ne s'épuise complètement. Pourra-t-il exploiter la puissance du soleil et débuter son voyage ? Découvrez le dans StarLight

SCRIPT

"En 1969, Neil Armstrong et Buzz Aldrin ont eu la chance de réaliser une mission épique : se rendre sur la Lune. Et quand leur vaisseau spatial a atterrit, les panneaux solaires sont rentrés en total défaillances. Maintenant isolé sur la surface lunaire dans aucun moyen de communication, ils ont décidés de prendre les choses en main en construisant leur propre panneaux solaire à partir de... Rien. Et ça c'est mon vaisseau, comme vous le voyez son énergie n'est pas suffisante. Je n'arriverai certainement pas à destination sauf si vous parvenez à concevoir ce dont j'ai besoin. Entendez mon appel. Et surtout,

atterrir. Alors, qu'attendez vous pour devenir le nouveau héros de l'espace. Rejoignez moi dans StarLight Expédition, immédiatement."

MENTAL

MEMORY

Cas de figure 0.1 Le joueur est amené à retenir les couches de composants déjà mises en places et/ou se souvenir de la composition d'un panneau

TACTICS

Cas de figure 0.1 Le joueur doit analyser les composants arrivants pour faire le choix ou non de les collecter dans l'une ou les cellules dans le

PHYSICAL

ENDURANCE

Cas de figure 0.1 Le joueur doit maintenir sa performance durant le temps du Timer pour obtenir le meilleur score, soit le plus puissant panneau solaire.

TIMING

Cas de figure 0.1 Le joueur doit déplacer le panneau solaire au bon moment à l'aide des inputs pour le collecter dans la cellule correspondante.

MEASUREMENT

Cas de figure 0.1 Le joueur doit mesure la pression

ANTICIPATION

sur l'input permettant de faire chuter un

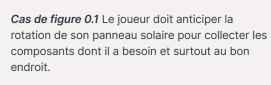
composant plus rapidement.

REFLEX

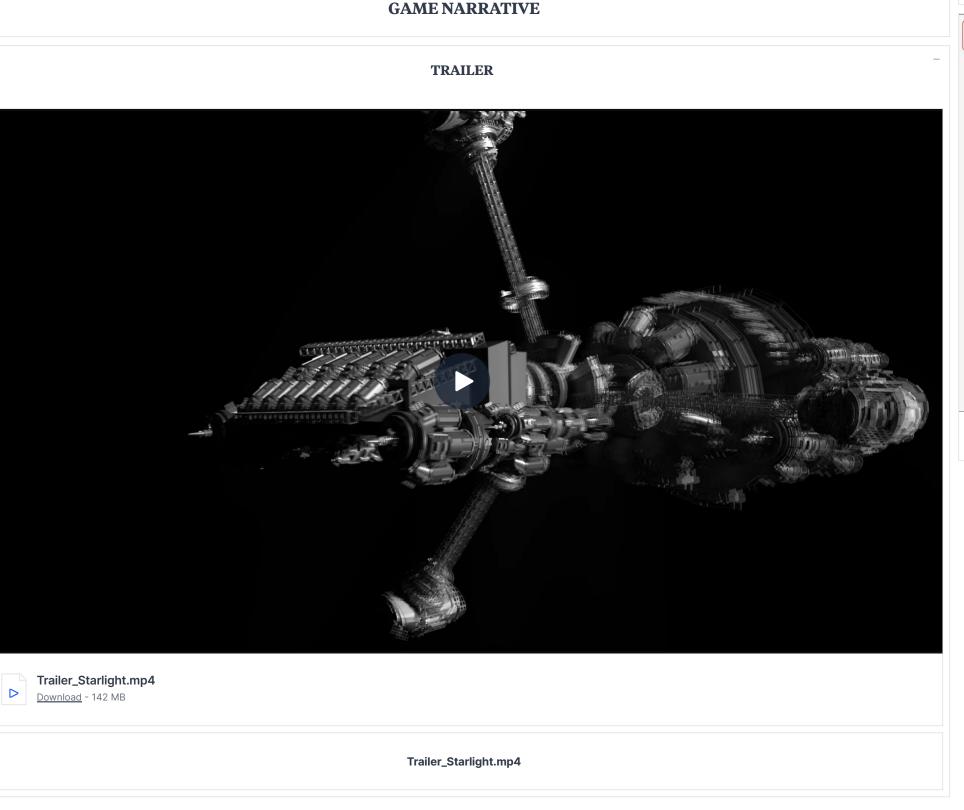
êtes-vous prêt à relever le défi ? Car ma survie est désormais entre vos mains. Lancez vous dans une mission où le temps est compté. Remarque, le temps ici n'est qu'une question de point de vue. Je ne vous demande qu'une chose. De comprendre l'assemblage des panneaux solaires afin que mon vaisseau puisse

Le joueur mémorise des motifs, symboles ou représentations iconiques d'éléments participant au gameplay. MENTALS Afin de s'adapter à une situation spécifique, le joueur doit rapidement prendre une décision en analysant les informations observables : Instantanéité. PLAYER SKILLS Le joueur persiste l'enchainement de ses actions Endurance durant le temps de la partie : Résistance. Le joueur doit presser un input au bon moment. Le joueur doit mesurer l'amplitude d'une action PHYSICALS Measurement comprenant la pression d'un input. Le joueur doit anticiper quand produire un input et l'appliquer au bon moment. e joueur doit réagir à un stimulus inattendu et produire un input au bon moment.

PLAYER SKILLS

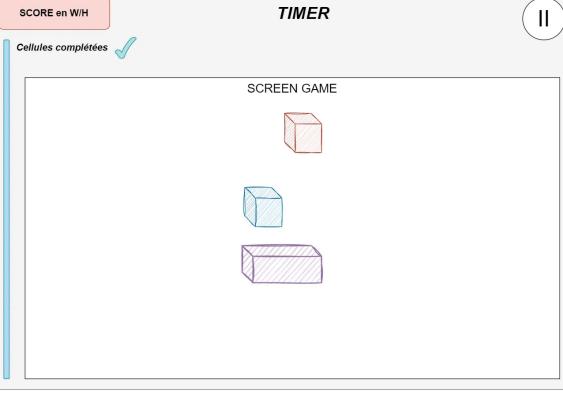


Cas de figure 0.1 Lors de la phase frénétique, le joueur devra faire preuve de dextérité et de réflexes pour collecter rapidement le plus de composants.

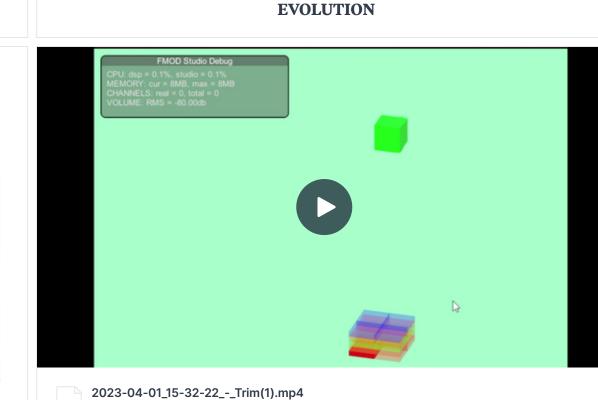


USER INTERFACE STARLIGHT EXPEDITION (title game + logo) PRESS ANY KEY TO PLAY COMPOSANTS CREATED BY..... PROTOTYPE MENU HIGH SCORE EXTENSION D PLAYER STATS

STARLIGHT EXPEDITION (title game + logo) PLAYER STATS (liste des 11 PRESS ANY KEY TO PLAY CREATED BY ... PROTOTYPE OUVERTURE DU PLAYER STATS



PROTOTYPE IN-GAME



Download - 5.2 MB

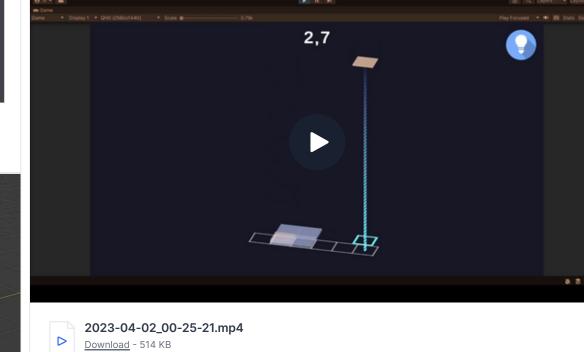
ART

MOODBOARD & RECHERCHES DA COLORIMETRIQUE

Gradients de couleur pour les assets



PROTOTYPE_V_01



PROTOTYPE_V_02