



RÉSUMÉ DU JEU

Pitch

Golf game est un jeu vidéo sur la plateforme Minecraft Bedrock. Il s'agit d'une carte de jeux associée à un add-on sur la thématique du sport de golf. Le jeu est très orienté fun et arcade dans une ambiance s'inscrivant dans la ligne graphique de minecraft avec beaucoup d'effets visuels et de nouvelles mécaniques très "juicy".

Intentions

L'intention du jeu est de se positionner sur le marché du marketplace minecraft avec un produit à forte potentialité et valeur ajoutée. Les jeux de sports sont idéaux pour remplir cet objectif en étant peu nombreux et prisés d'une niche de joueurs.

Nos intentions sont aussi de produire un projet qualitatif visuellement avec un aspect "arcade" et "fun" plus original pour se démarquer.

Il s'agit d'un produit assez ambitieux pour permettre d'explorer au maximum les limites du moteur et d'avoir à terme un projet "vitrine".

Durant la conception du projet nous souhaitons créer des outils réutilisables dans d'autres productions afin d'"industrialiser" les processus et permettre de produire plus rapidement les projets suivants.

Fiche d'identité

- **Titre** : Golf Game
- **Genre** : Jeux de sport, arcade
- **Plateformes** : Minecraft Bedrock (PC, Smartphone, Consoles de salon)
- **Contrôles** : Clavier souris, Gamepad, Touch
- **Camera** : FPS, TPS
- **Cibles** :
 - Joueurs minecraft
 - Amateur de jeux de sports
 - Amateur de jeux de golf
- **Jeux similaires** :
 - Golf it
 - Golf with your friend
 - Mario kart (systèmes de compétitions et tournois, ambiance)
 - Windjammer 2
- **Date de sortie**:
 - Version Alpha: 7 novembre
 - Version Beta: 5 décembre
 - Master: 31 décembre

Les points fondamentaux

• Les mécaniques de jeux de golf:

L'aspect le plus important de l'add-on est de reproduire au maximum des sensations de jeux de golf, autant sur la physique (balle de golf qui rebondit, effet du vent sur les trajectoires, etc.) que sur la diversité des objets (club de golf différents, balles différentes, etc.). Mais aussi de les diversifier avec beaucoup plus de mécaniques loufoques, puissante, ou impressionnante (balle explosive, rebondissante, enflammée, électrique, etc.).

• Visuels attrayants:

Un point très important de notre produit sont les visuels attrayants. En effet, la grande majorité des add-ons sur le marché, et particulièrement les add-ons de sports, sont assez médiocres sur leur aspect visuel. Notre jeu se démarque à la fois par des visuels propres mais aussi par des visuels originaux avec un aspect "arcade". Le jeu mise sur une diversité d'effets visuels et des feedbacks impressionnants.

• La diversité et rejouabilité:

Le jeu mise sur la diversité des fonctionnalités, des objets et des parcours pour créer un maximum de rejouabilité. Il dispose d'un nombre conséquent de club de golf, de balles et d'effets à collectionner ainsi que divers parcours de trous et des championnats pour les débloquer.

- **Une carte conçue comme un jeu à part entière:**

En tant que projet vitrine, il est essentiel d'avoir une carte extrêmement complète. La carte est donc conçue comme un jeu à part entière avec une progression interne et des objectifs de complétions. Tous les aspects de la carte sont réalisés dans cet esprit:

- Elle reste arcade pour permettre du fun immédiat et de jouer avec ses amis sans se prendre la tête.
- Un aspect de collection et de progression pour augmenter la rejouabilité et la rétention.
- Des visuels très forts et identifiables afin d'être très attirants.

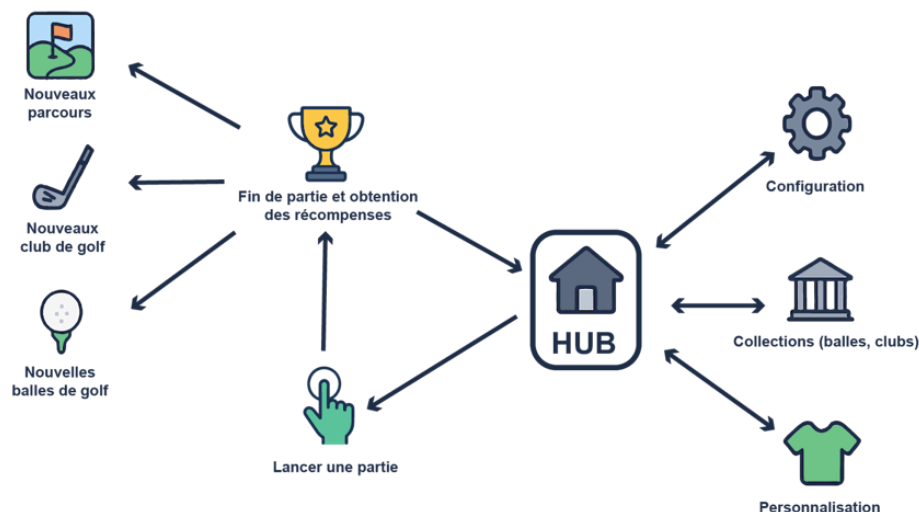
FONCTIONNALITÉS

Gameplay

Boucle macro:

Golf Game est centralisé autour d'un hub duquel tout le contenu du jeu est relié. Le hub est une zone ouverte où le joueur peut se déplacer. 4 zones sont accessibles:

- Configuration
- Collections
- Personnalisation
- Lancement de partie



- Configuration:

C'est dans cette zone que le joueur configure son expérience de jeu, il peut choisir d'activer ou de désactiver le mode compétition et activer le multijoueur ou l'expérience solo. (Cette zone sera peut être fusionnée à la zone de lancement de jeux afin de rendre l'expérience utilisateur plus fluide).

- Personnalisation & collection:

C'est dans cette zone que le joueur peut personnaliser son équipement, il peut choisir différents clubs et balles de golf ainsi que personnalisé sa voiturette.

Dans ce même lieu le joueur peut accéder à la collection où il peut consulter et identifier sa progression dans le jeu. Il peut y acheter de nouveaux clubs, balles ou voiturettes.

- Lancer une partie:

C'est ici que le joueur accède au jeu, il peut y lancer un parcours spécifique ou lancer un tournoi à 4 trous. Avant le lancement de la partie:

- Le joueur peut choisir d'acheter des bonus à usage unique.
- Le joueur peut configurer sa partie activant/désactivant différents modes:
 - Compétition: Joue avec les clubs et balles sans effets ni bonus.
 - Hardcore: Limite le nombre de coup au strict minimum, la partie est perdue s'il dépasse le nombre de coup limite.
 - Crazy: Applique un bonus aléatoire à chaque nouveau coup.

- Fin de partie:

A la fin de la partie, le joueur obtient des récompenses. Parmi elles, il peut débloquent de nouveaux clubs, balles et voiturettes à l'achat. Certains clubs, balles et terrains de golfs sont déblocables automatiquement après la complétion d'un niveau. Compléter un niveau octroi une certaine valeur de la monnaie virtuelle (utilisable dans la collection pour les cosmétiques et pour acheter des bonus avant la partie) qui dépend du score du joueur. Plus le score du joueur est faible, plus il obtient de monnaie. Le joueur retourne ensuite au hub.

Boucle micro:

- Le joueur peut faire poser au sol autant de balles qu'il le souhaite/possède.
- Grâce à un club de golf, le joueur peut frapper une balle. Tout d'abord il charge le club de golf en restant appuyé sur sa touche d'utilisation, une jauge commence à se charger et la camera s'éloigne en troisième personne. Au moment où le joueur relâche sa touche d'utilisation, une

animation de frappe avec le club se déclenche et propulse la balle. La force de propulsion dépend du chargement de la jauge. Chaque fois que le joueur frappe la balle son score augmente.

- La balle réagit selon la direction et la puissance du coup. Elle possède un comportement physique de rebonds, de trajectoire, etc.
- Des mécaniques de contrôle visuel (indicateurs, particules, direction de regard) accompagnent la frappe et permettent de bien identifier les actions et objectifs.
- Les balles peuvent avoir des comportements différents selon les bonus utilisés (Laisser du feu sur leur trajectoire, exploser à l'impact, rebondir plus facilement, etc.)
- Lorsqu'elles rencontrent un trou, elles disparaissent, validant le score du joueur. Plus le score est faible, plus le joueur obtient des récompenses rares ou puissantes.

La carte

La carte est constituée de nombreux niveaux indépendants regroupés par thématiques. Il existe 20 niveaux différents constituant 5 tournois de 4 parcours. Les thématiques des niveaux restent proches de l'univers minecraft, apportant toutefois un aspect arcade.

La section de lancement de partie dans le hub permet de choisir un tournoi ou un parcours spécifique.

Voir liste parcours:

 [Liste: Parcours](#)

 Confluence Databases

Ouvrir la fenêtre modale d'aperçu

Les récompenses de jeux

Les différents types de club:

A la fin d'une partie de jeu, le joueur se voit attribuer de nouvelles récompenses. Certaines récompenses ne sont obtenues qu'en réussissant les tournois; selon le score obtenu par le joueur la récompense obtenue sera plus rare (Exemple: Tournois de l'eau, le joueur obtient le skin de trident pour un club de golf. Si le joueur parvient à faire un excellent score il obtient le skin de trident en or).

Parmi les récompenses obtenues; les clubs:

Chaque club de golf a ses particularités, leurs caractéristiques changent de l'un à l'autre (temps de chargement du coup, puissance du coup, direction et élévation). Il en existe 6 sortes:

- Le Driver
 - Charge: Longue

- Puissance: Maximale
- Élévation: Importante
- Les Bois de parcours (Fairway Woods)
 - Charge: Moyenne
 - Puissance: Importante
 - Élévation: Importante
- Les Hybrides (Hybrids)
 - Charge: Moyenne
 - Puissance: Importante
 - Élévation: Maximale
- Les Fers (Irons)
 - Charge: Courte à Moyenne
 - Puissance: Moyenne à importante
 - Élévation: Moyenne
- Les Wedges
 - Charge: Courte à Moyenne
 - Puissance: Moyenne
 - Élévation: Maximale
- Le Putter
 - Charge: Courte
 - Puissance: Faible
 - Élévation: Minimale

Chaque club de golf dispose de plusieurs variantes d'apparence différentes et déblocables à l'obtention de récompenses ou achetables dans la collection. Certaines variantes peuvent avoir des effets supplémentaires parmi les bonus obtenables.

Différents types de balles:

Chaque balle de golf dispose de plusieurs variantes d'apparence différentes et déblocables à l'obtention de récompenses ou achetables dans la collection. Certaines variantes peuvent avoir des effets supplémentaires parmi les bonus obtenables.

Différents types de bonus:

Les bonus sont des consommables, les joueurs peuvent les utiliser et combiner leur effets pour créer des situations uniques fun, impressionnante ou utile. Il concernent directement les balles, les clubs ou les autres joueurs.

Voir la liste des bonus:

 [Liste: Bonus](#)

 Confluence Databases

Ouvrir la fenêtre modale d'aperçu

Autres aspects

Objets techniques:

La conception de la carte nécessite de créer des objets techniques permettant de calculer et de stocker les scores des joueurs. Ainsi plusieurs objets seront créés pour le fonctionnement même de la carte, ou pour agrémenter les parcours de nouvelles mécaniques plus surprenantes.

Voir liste Objets techniques:

 [Liste: Objets techniques](#)

 Confluence Databases

Ouvrir la fenêtre modale d'aperçu

Niveaux de rareté:

Les objets obtenables disposent de niveaux de rareté, rendant plus cher certains skins ou bonus. La rareté des objets est classé sur 4 niveaux:

Niveau	Nom
★	Commun
★★	Rare
★★★	Epique
★★★★	Légendaire

Au niveau de rareté légendaire, certains objets peuvent donner des bonus permanents lorsqu'ils sont équipés.

Objets du milieu du golf:

Afin de compléter le jeu et de lui donner une plus grande portée et visibilité, nous intégrons de nombreux objets liés au sport en question.

Notamment:

- Voiturettes
- Rangement pour club de golf
- Gants
- Tee
- Sac de golf
- Chariot de golf
- Serviettes
- Chaussures
- Casquettes
- Pantalon/short
- T-shirt

DIRECTION ARTISTIQUE

Thématique

Le jeu reste très proche de l'univers de minecraft et sa thématique s'y inscrit pour être passe partout dans cet environnement. La thématique du golf est très présente, couplée à des thématiques moins sérieuses et plus arcade avec de nombreux effets visuels.

Références thématique golf:

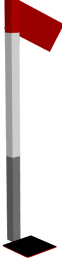
 [Rising Impact Season 1 | Official Trailer | Netflix](#)

Univers graphique

L'univers graphique est plutôt dans l'idée d'affirmer une identité visuelle s'intégrant parfaitement à l'univers de minecraft. Pour ce faire elle suit plusieurs critères:

- Style fidèle à Minecraft (voxel, low-poly).
- Palette de couleurs lumineuses et contrastées.
- Objets au design propre et lisible (balles, clubs, accessoires) et formes compatibles avec minecraft marketplace.
- Animations et effets visuels soignés permettant de se démarquer des autres jeux de sports. Les effets visuels permettent aussi de créer un fort engagement lorsque les joueurs frappent les balles, ainsi ils sont volontairement exagérés mais reste intégré à minecraft.

Premiers prototype pour les objets classiques:

		
Balle classique	Club de golf	Drapeau

Bien que les premiers prototypes d'objets soient simples et sans extravagance, ce n'est pas le cas des variantes et des skins qui sont plus originaux.