

Document de Conception de la Séquence — Waste Flow

Contexte Général

Waste Flow est un jeu d'arcade conçu dans le cadre d'une game jam de 72 heures sur le thème "flow". Le projet a été réalisé par une équipe de 3 développeurs et un artiste 3D. Le joueur incarne une tortue qui doit naviguer dans un flux continu d'obstacles et de bonus.

Deux modes de jeu sont disponibles :

1. **Mode Infini** : Évitez des obstacles et collectez des bonus pour survivre le plus longtemps possible.
2. **Mode Boss** : Affrontez un boss tout en évitant des obstacles plus complexes et rapides, tout en utilisant des bombes pour infliger des dégâts au boss.

Objectifs de Conception de la Séquence

1. **Fluidité et Dynamisme** : Proposer un gameplay qui repose sur un flux constant d'événements (obstacles et bonus) pour maintenir l'engagement du joueur.
2. **Accessibilité** : Créer une mécanique simple mais difficile à maîtriser.
3. **Rejouabilité** : Intégrer une progression motivante avec des étoiles de mer à collecter et à dépenser pour des skins de tortue.
4. **Challenge Croissant** : Adapter la difficulté avec des obstacles variés et un rythme soutenu, spécialement dans le mode boss.

Description des Mécaniques de Jeu

1. Mode Infini :

- **Flux Continu** : Le joueur doit esquiver des obstacles qui apparaissent avec une probabilité prédéfinie. Certains objets sont des bonus (comme des étoiles de mer ou des vies supplémentaires).
- **Vies** : La tortue commence avec trois vies, qui sont perdues lorsqu'elle entre en collision avec un obstacle.
- **Objectifs** : Survivez le plus longtemps possible et collectez un maximum de bonus.



2. Mode Boss :

- **Obstacles Complexes**

: Les obstacles sont plus rapides et plus difficiles à éviter.

- **Combat** : Le joueur doit collecter des bombes apparaissant dans le flux pour les lancer sur le boss et réduire sa jauge de vie.

- **Victoire** : Une fois le boss vaincu, le joueur reçoit des étoiles de mer comme récompense.



3. Progression et Personnalisation :

- Les étoiles de mer collectées peuvent être dépensées pour acheter des skins pour la tortue, offrant une motivation supplémentaire pour rejouer.

Justification des Choix de Design

1. Flux Continu :

- La mécanique de flux constant renforce l'immersion et colle parfaitement au thème de la game jam.

2. Modes de Jeu :

- Le mode infini assure une rejouabilité et un plaisir immédiat, tandis que le mode boss ajoute un challenge supplémentaire pour diversifier l'expérience.

3. Progression Motivante :

- Les étoiles de mer et les skins permettent de maintenir l'intérêt du joueur sur le long terme en lui offrant des objectifs à atteindre.

4. Simplicité des Commandes :

- Les contrôles sont intuitifs pour garantir une prise en main rapide et un plaisir de jeu immédiat.

Conclusion

Waste Flow offre une expérience arcade rythmée et addictive, exploitant le thème du "flow" de manière créative et engageante. Avec son gameplay adapté à des sessions courtes, ses deux modes complémentaires, et sa progression basée sur la personnalisation, le jeu réussit à captiver les joueurs malgré les contraintes de temps de la game jam. Les choix artistiques et les mécaniques simples mais efficaces garantissent une expérience fluide et agréable.