



Unroquelite casual mignon

SOMMAIRE

1 - PRÉSENTATION

2 - RÉSUMÉ & ORIGINALITÉ

3 - GAMEDESIGN & GAMEPLAY

4 - POTENTIEL COMMERCIAL

5 - INNOVATIONS TECHNIQUES

6 - OUTILS & MÉTHODOLOGIE

7 - SNOWTALES STUDIO

1. PRÉSENTATION

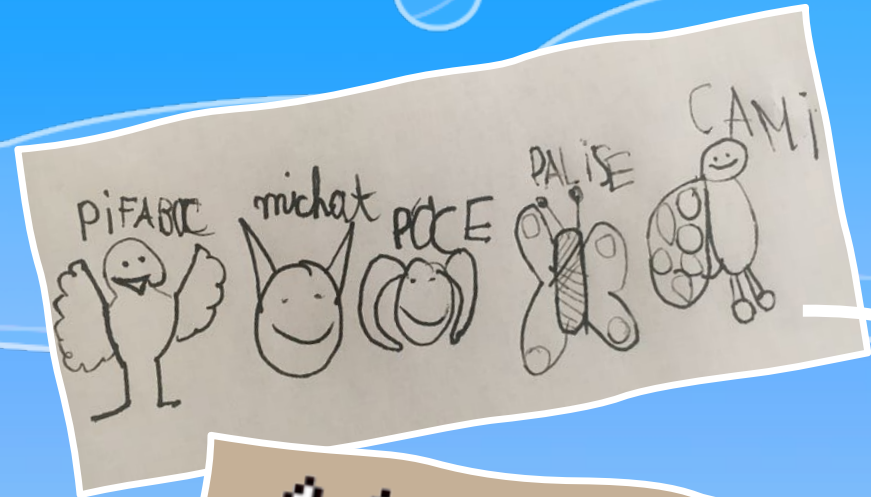
Bullezine est partie d'une envie de créer un petit jeu avec ma fille.

Entre sa vision, ma vision, les possibilités techniques et les véritables contraintes de gameplay, il a fallu mixer tout ça et s'adapter pour produire un concept viable qui nous plaisait.

Bullezine est finalement devenu un **Roguelite** d'aventure en 2D avec des composantes de **collection**, jouable sur PC et mobile en solo.

On y contrôle Luna, une jeune fille parcourant une île étrange, avec pour objectif de sauver un maximum de Bullezines, de petites créatures rondes.

Les principales inspirations pour l'univers et le gameplay ont été Pokémon, Angry Birds, Merge Dragons et le folklore des rêves.



2. RÉSUMÉ ET ORIGINALITÉ

Luna, la reine des Bullezine, doit faire face à « l'oublis », un mal qui ronge la terre et fait disparaître les créatures. Elle n'a que peu de temps pour sauver un maximum de Bullezine et atteindre les terres ancestrales, seul rempart impénétrable et dernier espoir de son monde.



2. RÉSUMÉ ET ORIGINALITÉ

Roguelite

Sauvez des Bullezine, agrandissez votre équipe et équipez-les d'objets aux capacités uniques afin de triompher du mal, encore et encore !

RUN

Le monde des Bullezine est infini : chaque nouvelle carte est générée aléatoirement. Mais les objectifs restent les mêmes : sauver les Bullezine avant qu'il ne soit trop tard !



COLLECTION

Des dizaines de Bullezine différents existent aux quatre coins du monde. Une fois que vous avez terminé la partie, vos Bullezine restants entrent dans votre collection. Complétez-les afin de débloquent de nouvelles capacités, de nouveaux Bullezine et de nouveaux territoires !



FUSION

Fusionnez deux Bullezine afin d'en créer un encore plus puissant. Mais cela réduira également votre nombre de vie : une fois tous les Bullezine morts, la partie est perdue.

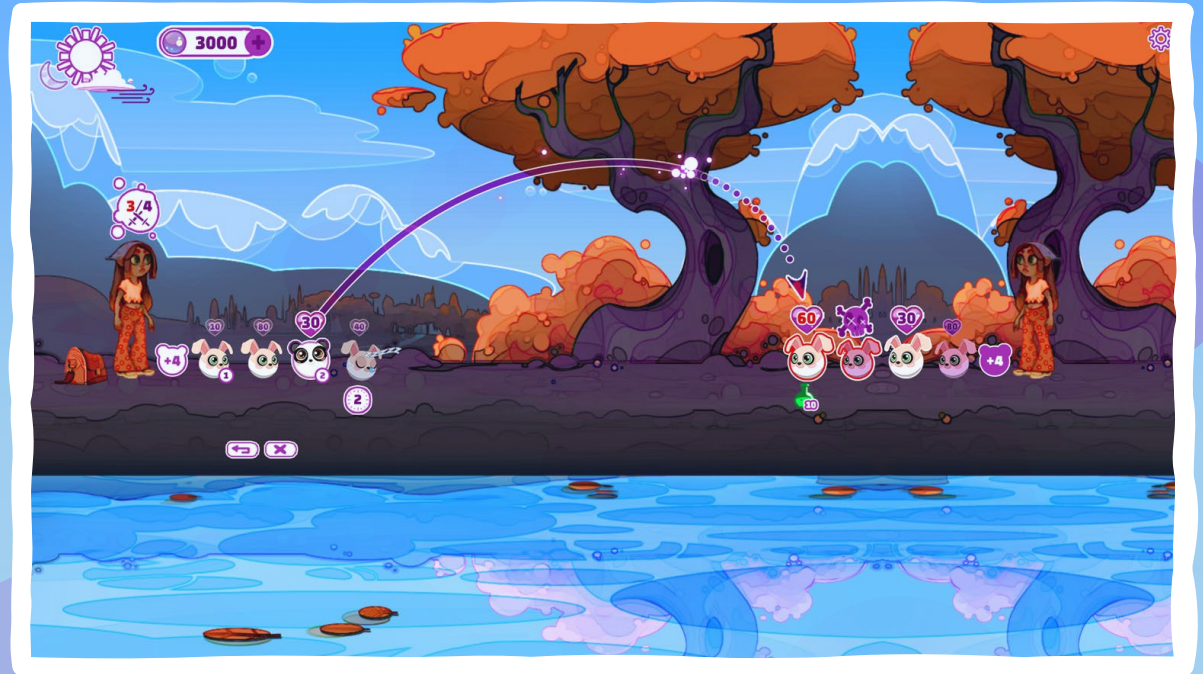


2. RÉSUMÉ ET ORIGINALITÉ

Un Roguelite Mignon & Casual

Nous essayons de rendre le jeu le plus casual possible avec des interactions fluides (drag&drop), des mécaniques simples (1 Bullezine = 1 attaque), une visualisation instantanée des effets et des commandes facilement adaptables sur mobiles.

Les ambiances visuelles et musicales sont également plus casual et joyeuses que la plupart des roguelites du marché.



2. RÉSUMÉ ET ORIGINALITÉ

La musique et la danse

D'un point de vue purement sensations de jeu, nous souhaitons un environnement joyeux et dansant.



Luna effectuera des mouvements de danse à chaque fois qu'elle enverra les Bullezine attaquer, comme une chorégraphie



Les décors arrières tels que les montagnes vont danser au rythme de la musique



Les créatures sautilleront où se dandineront en se déplaçant

A stylized, cartoonish illustration of an underwater scene. The background is a gradient of light blue at the top to dark purple at the bottom. There are several large, light blue circles representing bubbles or coral. The bottom of the image shows a dark purple seabed with small, colorful bubbles and coral-like structures. The text "3. GAMEDESIGN & GAMEPLAY" is written in a bold, purple, outlined font on the left side of the image.

3. GAMEDESIGN & GAMEPLAY

Boucles de Gameplay

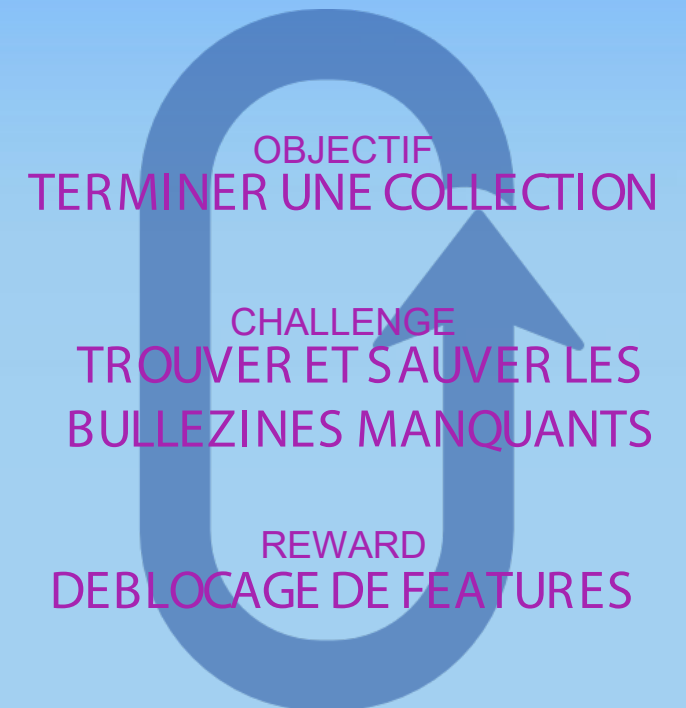
Micro



Medium



Macro

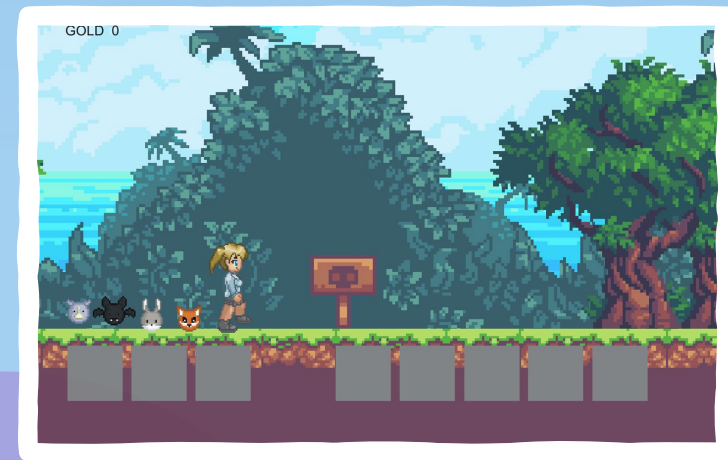
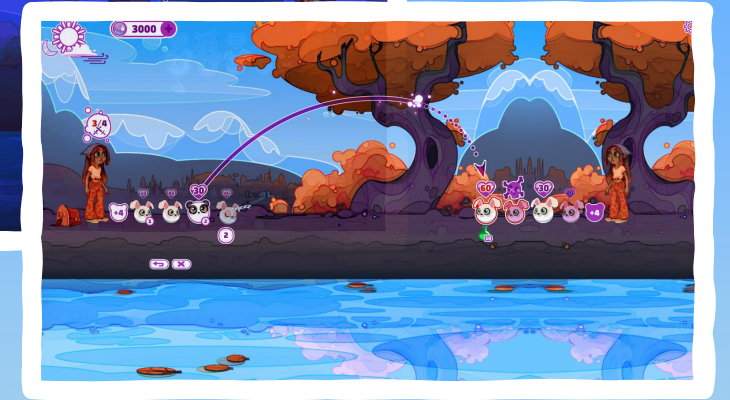
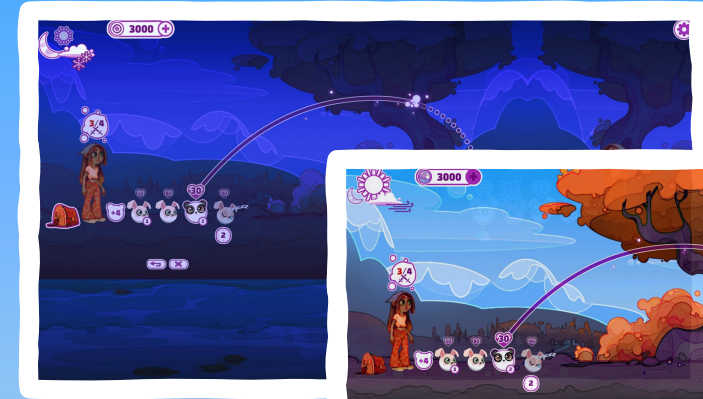


3. GAMEDESIGN & GAMEPLAY

Le Niveau

Le joueur peut déplacer Luna et interagir avec les événements du niveau : combats, marchands, dialogues, énigmes, quêtes...

Pour terminer un niveau il faut atteindre le point le plus à droite de celui-ci, indiqué par une pancarte spéciale.



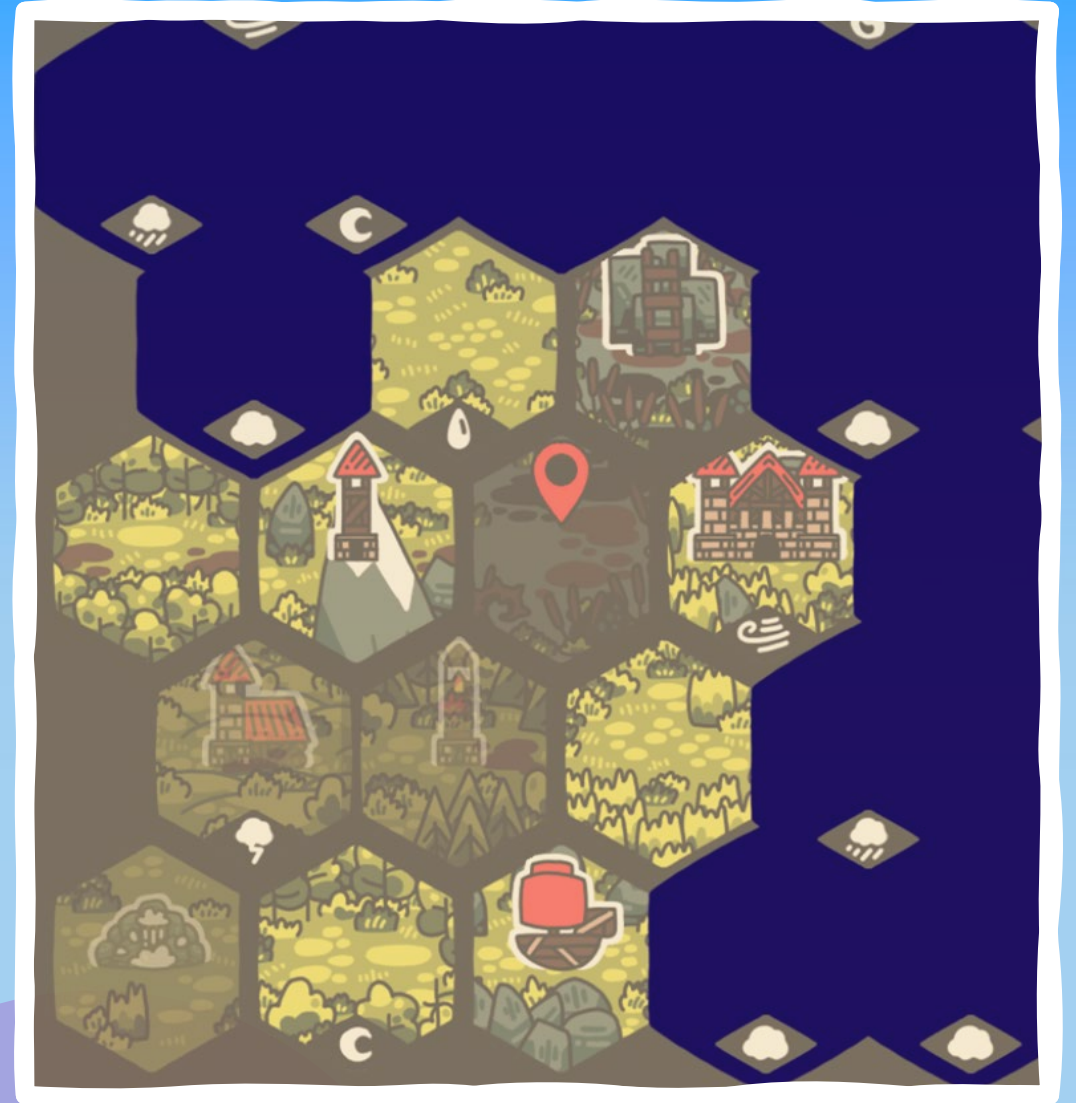
3. GAMEDESIGN & GAMEPLAY

Le Monde

Sur la carte le joueur doit choisir entre les différents niveaux qui se trouvent autour de lui.

L'ambiance du niveau (forêt, montagne, désert...), les conditions météorologiques (pluie, vent, neige) et les événements particuliers (marchand, moulin, tour...) y sont indiqués et peuvent changer le gameplay du niveau.

A chaque fin de niveau la carte évolue : de nouveaux événements peuvent apparaître, « l'oubli » gagne du terrain et certains ennemis comme les boss peuvent bouger.



3. GAMEDESIGN & GAMEPLAY

La Collection

A chaque fois que le joueur termine un monde (tuer le boss ou trouver la sortie) il peut décider d'envoyer certains Bullezine dans sa collection et garder ceux qu'il souhaite pour le monde suivant.

Terminer une collection donne accès à de nouveaux Bullezine, de nouveaux items et de nouvelles features.



Les Bullezine et les objets

Chaque Bullezine possède une seule attaque unique et peut porter un objet choisi par le joueur :



PANDA

Attaque la première créature rencontrée

Dégâts: 4 HP
Recharge: 1 tour



RENARD

Attaque la première créature rencontrée et la projette en dernière position

Dégâts: 1 HP
Recharge: 2 tours



LAPIN

Peut attaquer n'importe quelle position ennemi

Dégâts: 2 HP
Recharge: 1 tour



HIBOU

Vol l'objet tenu par l'ennemi

Dégâts: 1 HP
Recharge: 3 tours



Casque de protection

Réduit les dégâts reçus de 1



Rempart

Aucun ennemi ne peut attaquer derrière



Crocs Vampiriques

Chaque attaque rend 1 PV



Ailes d'ange

S'il doit mourir, ressuscite le Bullezine mais détruit l'objet

3. GAMEDESIGN & GAMEPLAY

Les Combats

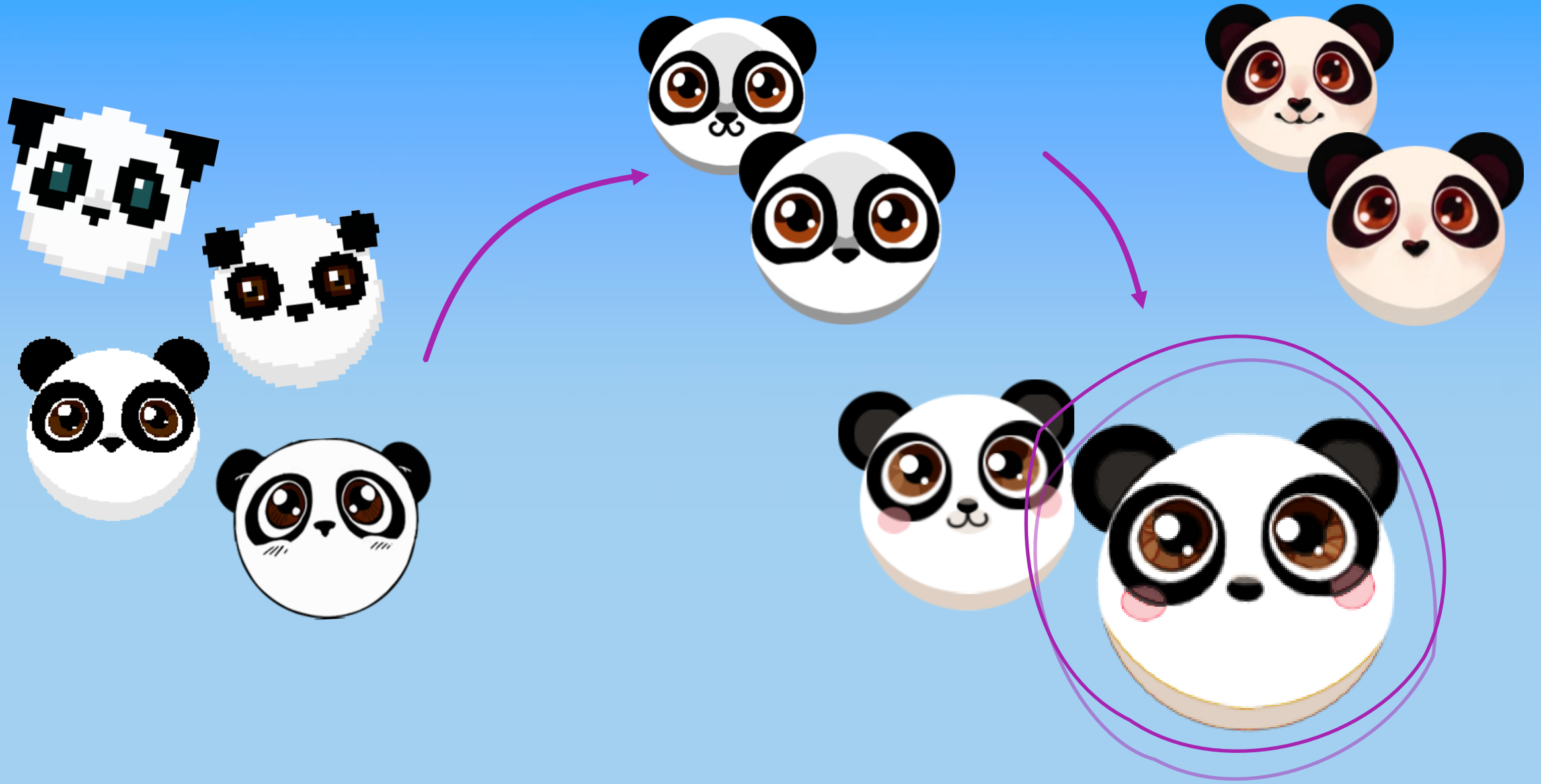
Les combats se déroulent par tour :

- Chaque camp possède un certain nombre de points d'action, qui sont reset au début du prochain tour
- Le joueur peut utiliser ses points d'action pour changer la position d'un Bullezine, swap avec un Bullezine de l'inventaire ou attaquer
- Le joueur utilise toutes ses actions pendant la phase de pré-combat et peut voir les futurs résultats de ses actions avant de lancer la phase de combat. Il peut modifier ses ordres à tout moment tant qu'il n'a pas validé.
- Chaque Bullezine ne peut attaquer qu'une seule fois par tour. Une fois son attaque utilisée, il s'endort pendant un certain nombre de tours en fonction de son attaque
- Pour gagner un combat il faut battre tous les Bullezines adverses : ceux sur le champs de bataille mais également ceux de l'inventaire qui apparaissent au fur et à mesure



3. GAMEDESIGN & GAMEPLAY

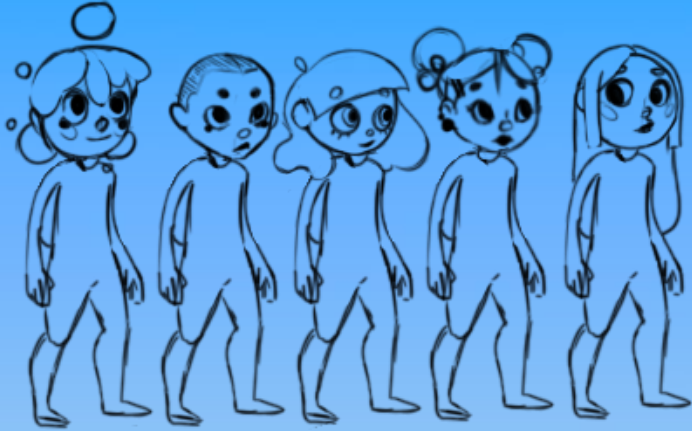
GRAPHISMES : Les Bullezine



3. GAMEDESIGN & GAMEPLAY

GRAPHISMES : Les Personnages

1ères recherches



Choix retenu



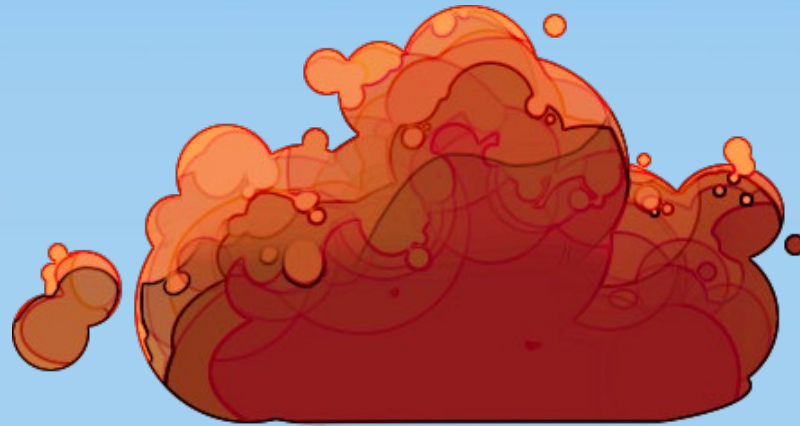
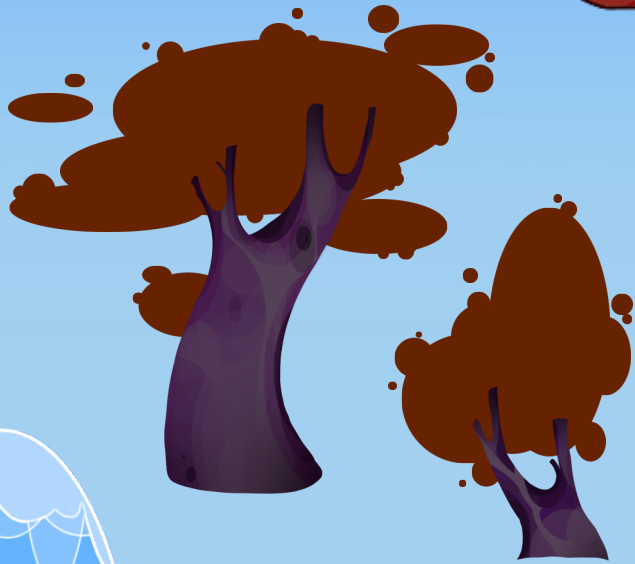
Evolution



Version finale

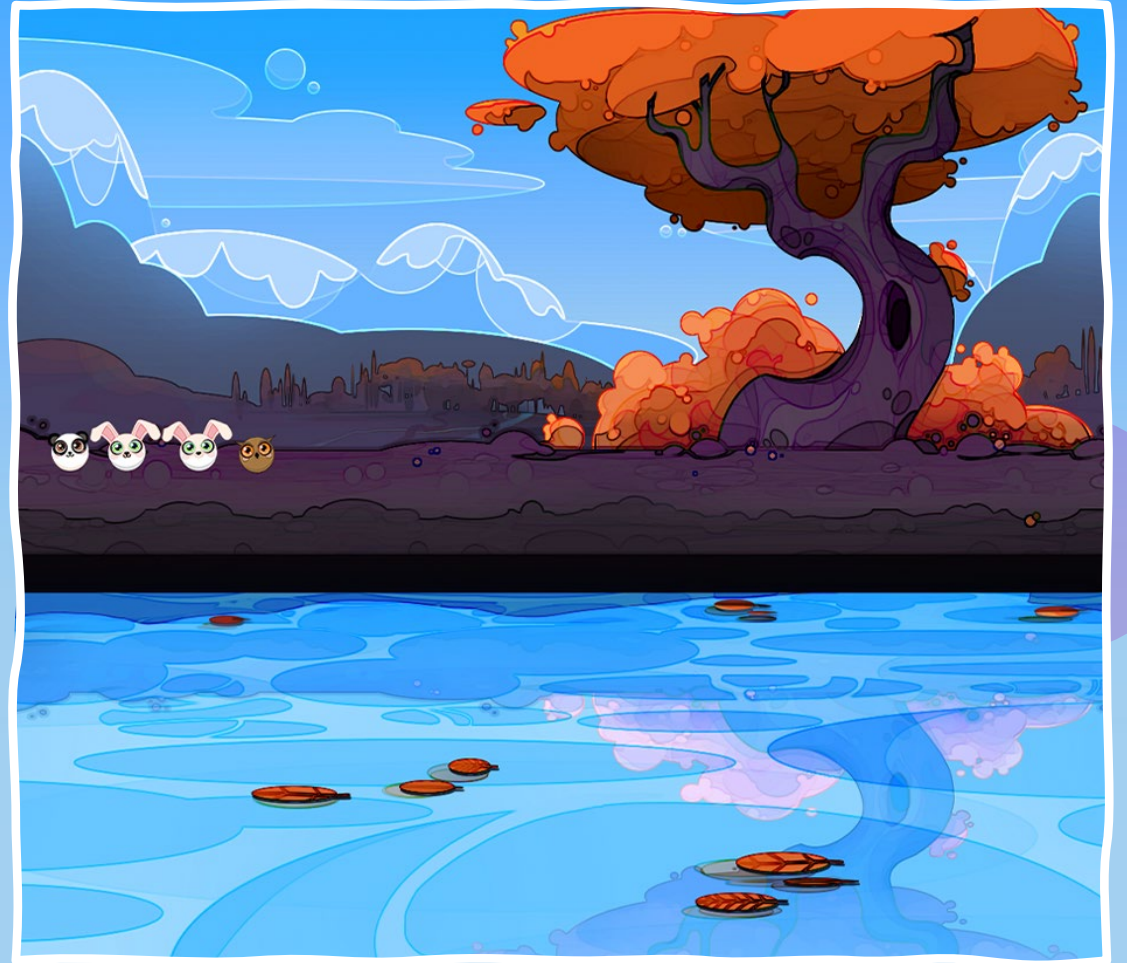
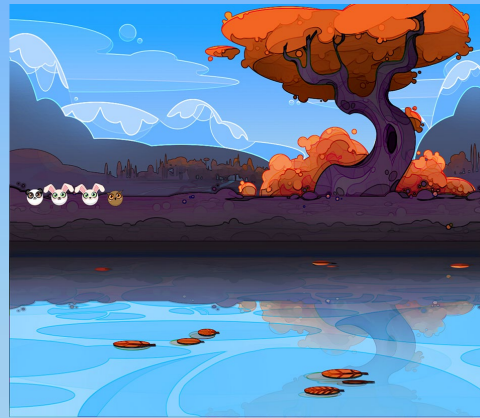
3. GAMEDESIGN & GAMEPLAY

GRAPHISMES : Les Décors



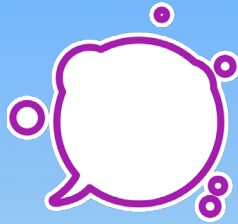
3. GAMEDESIGN & GAMEPLAY

GRAPHISMES : Les Décors



3. GAMEDESIGN & GAMEPLAY

GRAPHISMES : UI



3. GAMEDESIGN & GAMEPLAY

SOUND DESIGN

Les sons et effets spéciaux s'inspirent un peu des dessins animés et de l'utilisation de voix distordues (François Pérusse, Alvin et les Chipmunks...) afin de rendre le cri des Bullezine joyeux et mignon.

Les sons d'interface doivent donner la sensation de zenitude, de douceur et de « blopinesse ».



Cut The Rope



Om Nom : Merge

3. GAMEDESIGN & GAMEPLAY

SOUND DESIGN

Le thème principale de Bullezine a déjà été composé. Il est parti d'une mélodie que ma fille avait dans la tête que nous avons ensuite développé et transposé en plusieurs instruments pour arriver à une musique entraînante.

BULLEZINE
BO

Lily String
Nicolas String

2

3

The image displays a musical score for the piece "BULLEZINE BO" by Lily String and Nicolas String. The score is presented in three systems, each containing six staves for different instruments: Piccolo, Guitare classique (Classical Guitar), Piano, Cor en Fa (Horn in F), GC (Gonges/Cymbales), and Vlc (Violoncelle). The first system covers measures 1 through 7, the second system covers measures 8 through 13, and the third system covers measures 14 through 19. The music is written in 4/4 time and features a melodic line primarily carried by the Piccolo and Classical Guitar, with harmonic support from the Piano and Horn. The GC and Vlc parts provide a steady rhythmic foundation.



4. Innovations

Les IA, aide à la production

Rester à la pointe de la technologie permet d'augmenter l'efficacité de l'équipe.
C'est notamment possible grâce à l'utilisation des intelligences artificielles.

Aide technique



OpenAI
ChatGPT **4.0**

Aide graphique



Flowframes
Video Interpolator

4. INNOVATIONS

ChatGPT

Utiliser ChatGPT comme assistant de code permet de gagner du temps dans la compréhension de code préexistant mais également dans l'implémentation d'algorithmes plus ou moins complexes.

I need a script that is used to create a trajectory line in a Unity game. The trajectory line is made up of a series of dots that are spaced evenly apart and form a curve from a starting point to an end point. The trajectory line is created using the Catmull-Rom spline algorithm, which creates a smooth curve passing through the given points [...]

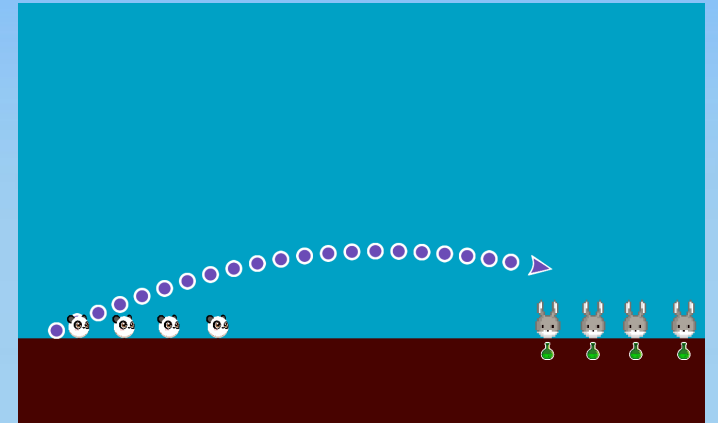


```
private List<GameObject> dots;
private List<GameObject> arrows;
private Vector3 endPoint;
private int numDots;

void Start()
{
    endPoint = startPoint.position;
    numDots = Mathf.Max(minNumDots, Mathf.RoundToInt(Vector3.Distance(startPoint.position, endPoint) / dotSpacing));
    dots = new List<GameObject>();
    arrows = new List<GameObject>();
    for (int i = 0; i < numDots - 1; i++)
    {
        GameObject dot = Instantiate(dotPrefab, Vector3.zero, Quaternion.identity);
        dot.SetActive(false);
        dots.Add(dot);
    }
    GameObject arrow = Instantiate(arrowPrefab, Vector3.zero, Quaternion.identity);
    arrow.SetActive(false);
    arrows.Add(arrow);
}

void Update()
{
    endPoint = Camera.main.ScreenToWorldPoint(Input.mousePosition);
    endPoint.z = 0f;

    int newNumDots = Mathf.Max(minNumDots, Mathf.RoundToInt(Vector3.Distance(startPoint.position, endPoint) / dotSpacing));
    if (newNumDots != numDots)
    {
        numDots = newNumDots;
        UpdateDots();
    }
}
```



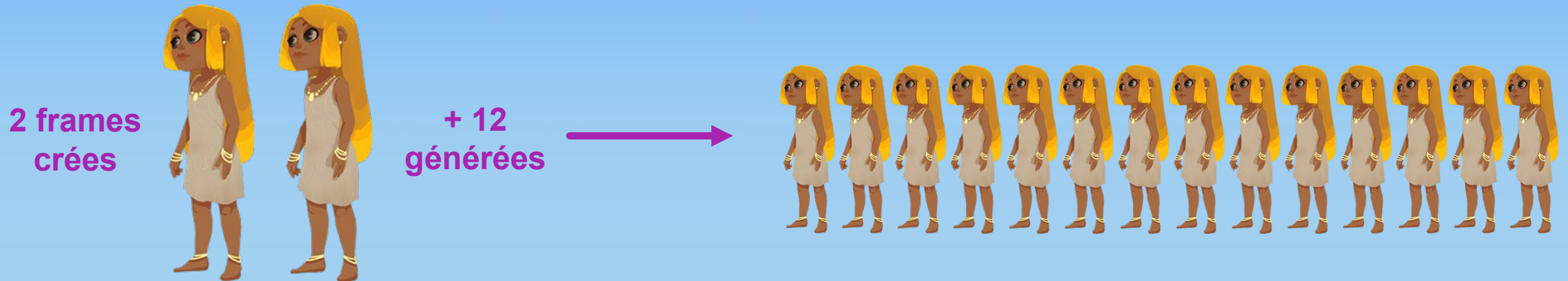
Dans cet exemple, ce qui aurait pu prendre quelques jours afin d'avoir un résultat satisfaisant ne nous a pris qu'une heure ou deux.

4. INNOVATIONS

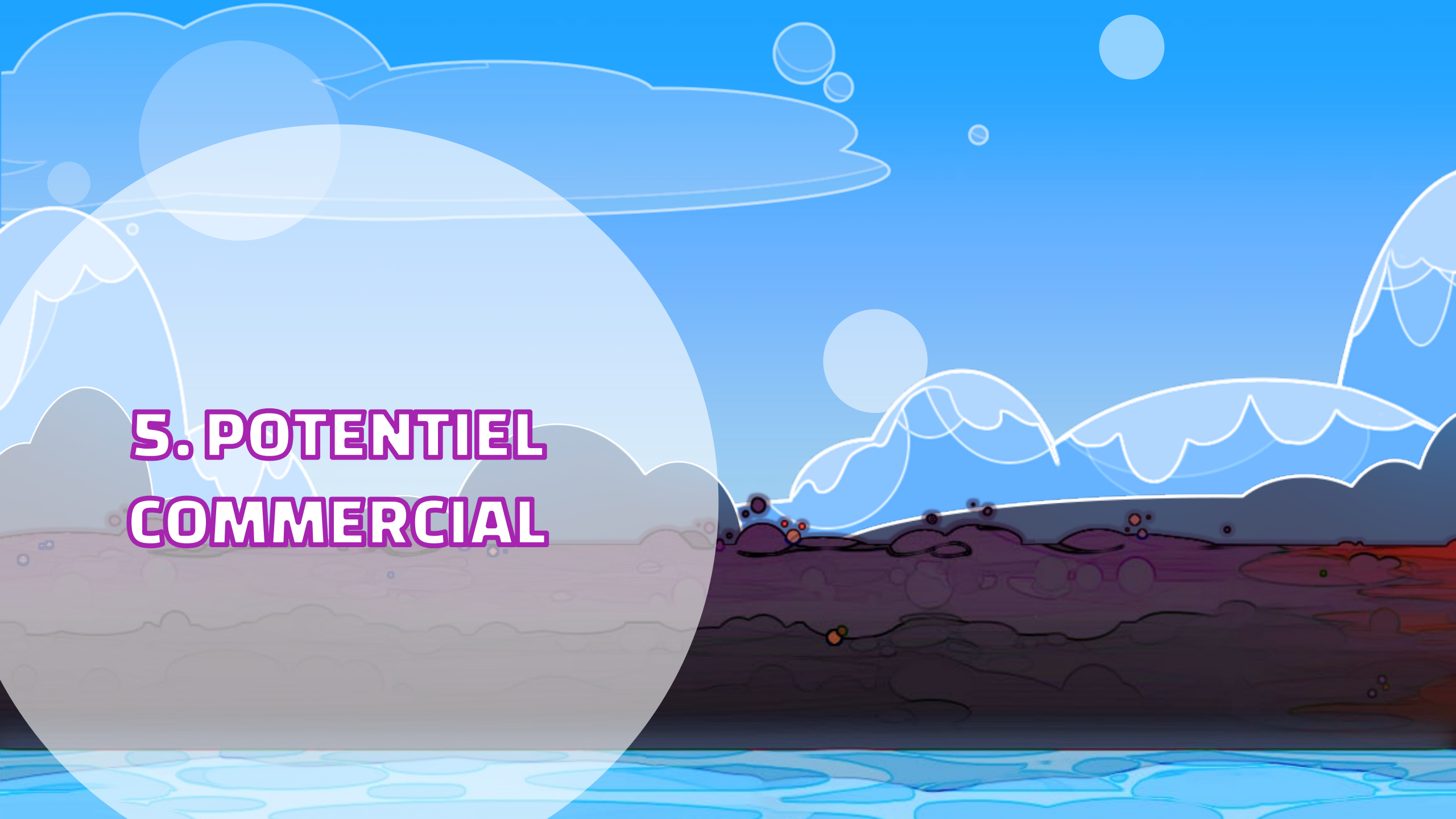
Nous souhaitons avoir des animations naturelles et fluides, proche de la véritable animation biologique du corps humain. C'est pourquoi nous ne pouvons pas utiliser des logiciels tels que Spine qui sont excellents sur de l'animation mécanique mais pèchent si on souhaite être plus organique.

FlowFrames

Lors de la production d'une animation, certaines IA comme FlowFrames peuvent être utilisées pour générer des frames afin d'obtenir plus rapidement un résultat fluide.



Par exemple, pour 2 clefs d'Idle, l'IA peut produire 12 (ou plus) intervalles afin d'atteindre une boucle à 14 images. Même si les intervalles doivent parfois être retouchées, ce process permet au graphiste de gagner environ 50% de temps de production sur une animation.



**5. POTENTIEL
COMMERCIAL**

5. POTENTIEL COMMERCIAL

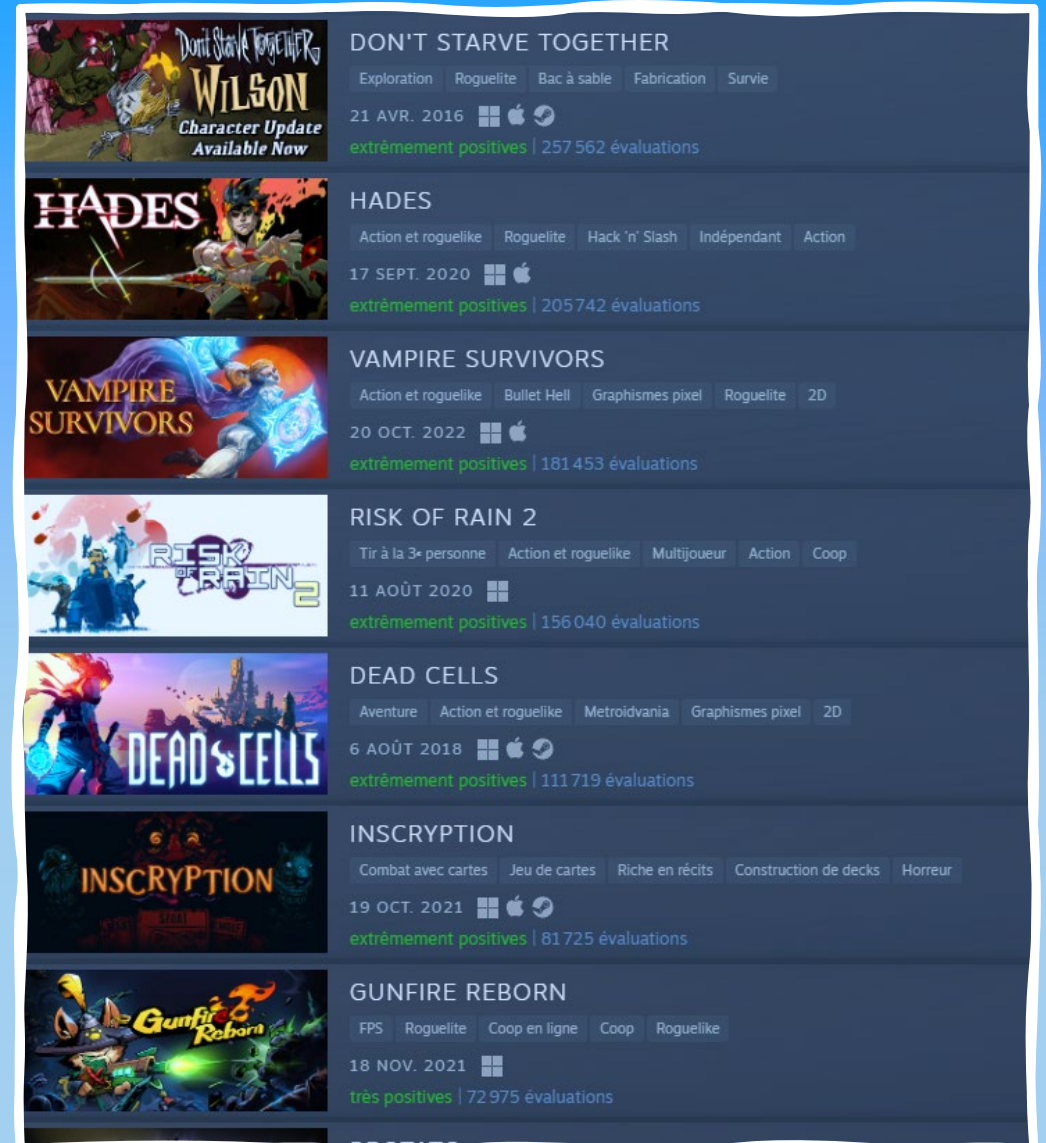
UN MARCHÉ SATURÉ MAIS CONSÉQUENT

Les roguelites ont afflué depuis quelques années que ce soient en jeu d'action ou de réflexion.

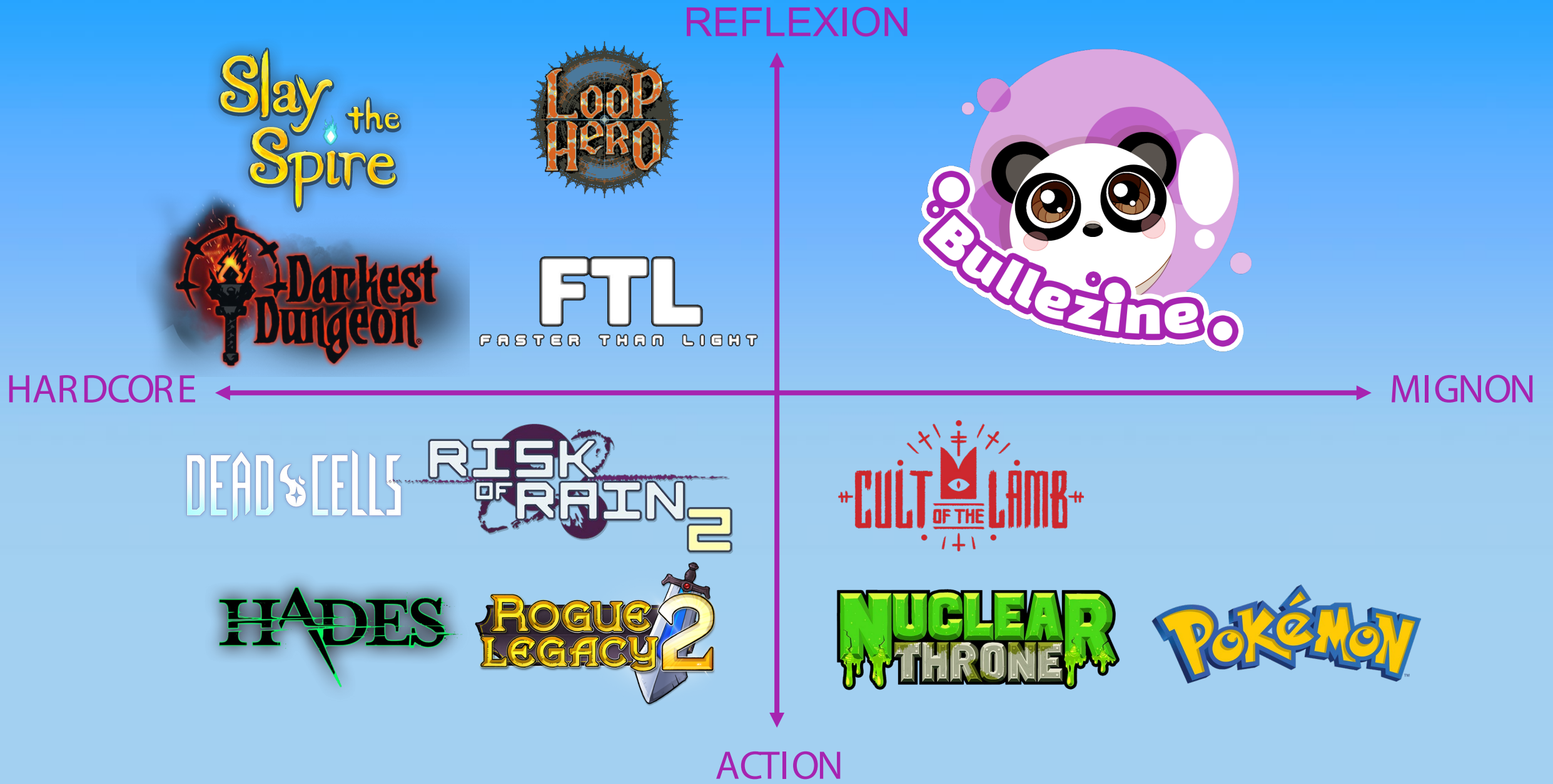
Ce marché, qui était autrefois très niche, s'étend à de plus en plus d'adeptes, tant par sa diversité que par ses mécaniques addictives.


Chez SnowTales Studio nous ne pouvons nous permettre de rentrer directement en concurrence avec les cadors du marché, c'est pourquoi nous tentons une approche différente :

« un roguelite mignon et casual »



5. POTENTIEL COMMERCIAL

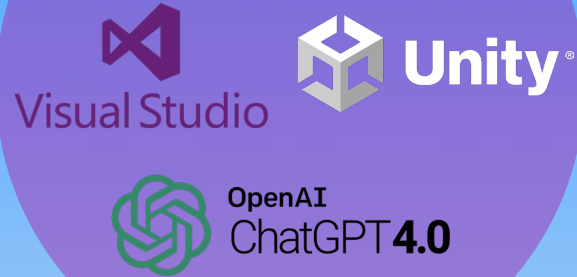




6. OUTILS & MÉTHODOLOGIE

6. OUTILS & MÉTHODOLOGIE

Programmation



Graphismes



Game design/ Level design



Source Management



Sound design



Analytics



Production



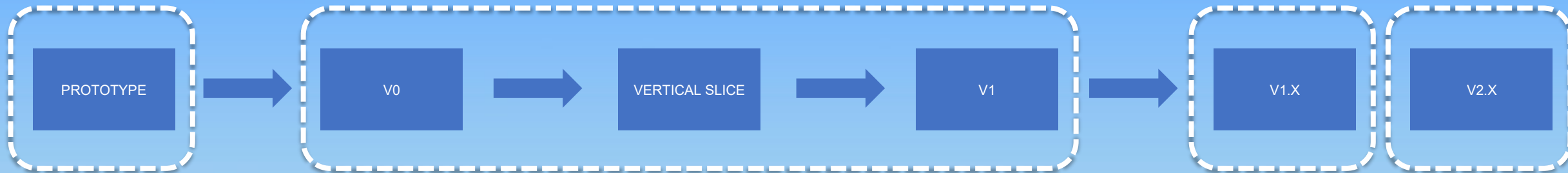
6. OUTILS & MÉTHODOLOGIE

A chaque phase du projet correspond une version du jeu :

PRÉ-PRODUCTION

PRODUCTION

POST-PRODUCTION



Prototype : Test des features et déblocage des verrous techniques. Le prototype est ensuite mis de côté pour repartir sur des bases saines.

V0 : Création du moteur, des outils et des blocs de gameplay pour le levedesigner.

Vertical Slice : Rendu quasi-définitif d'une partie du premier niveau avec toutes les features intégrées. Sert de référence de rendu pour la suite.

V1 : Version finale du produit avec l'ensemble des features et des niveaux. Qualité définitive du produit.

V1.X : Versions corrigées après la sortie du jeu suite aux retours des joueurs, de la communauté et des analytics.

V2.X : DLC

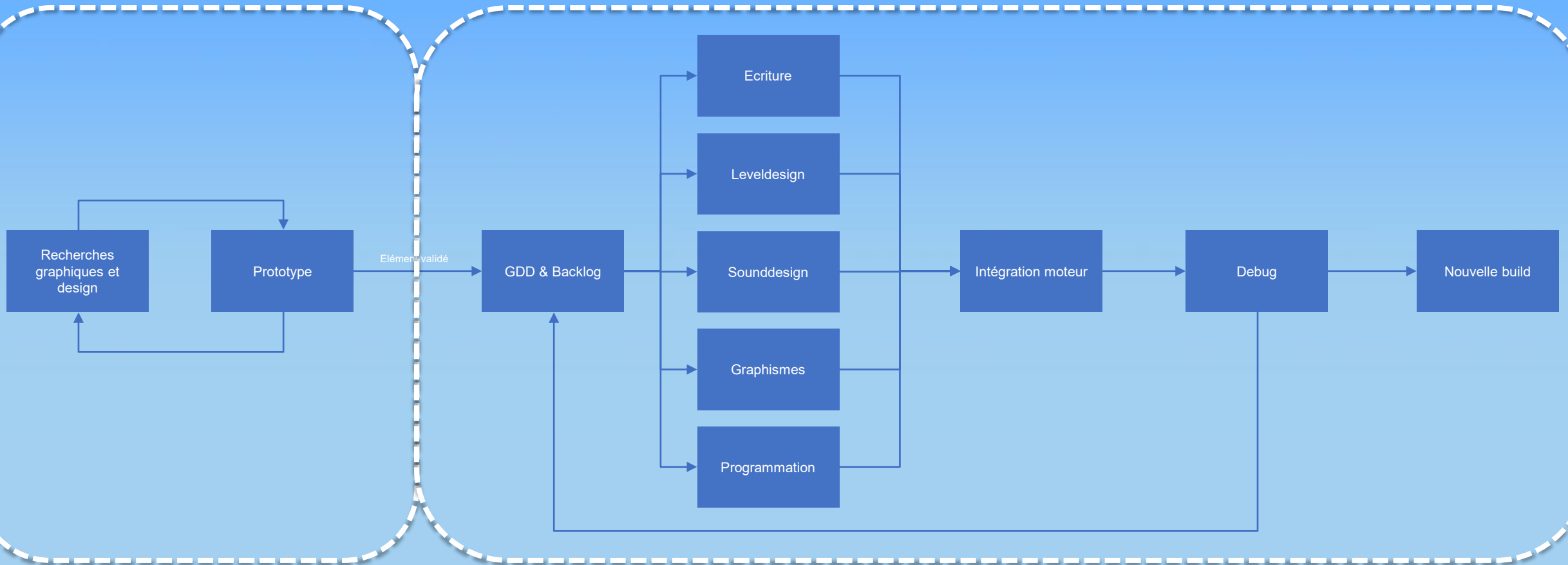
6. OUTILS & MÉTHODOLOGIE

Nous suivons également des cycles itératifs selon la méthode SCRUM pour la création du prototype puis pour les versions de chaque sprint.

PRÉ-PRODUCTION

PRODUCTION

PAR SPRINT



6. OUTILS & MÉTHODOLOGIE

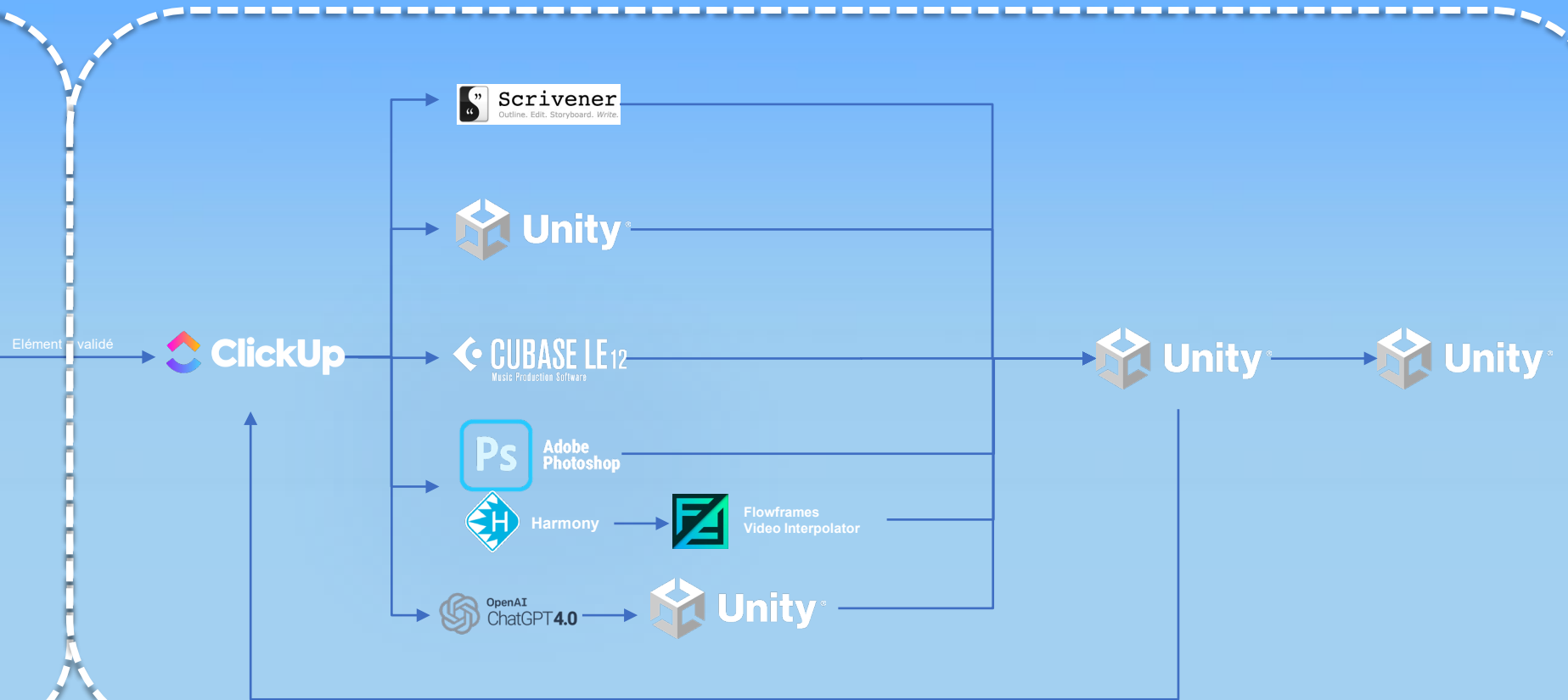
Flow d'utilisation des outils :

PRÉ-PRODUCTION



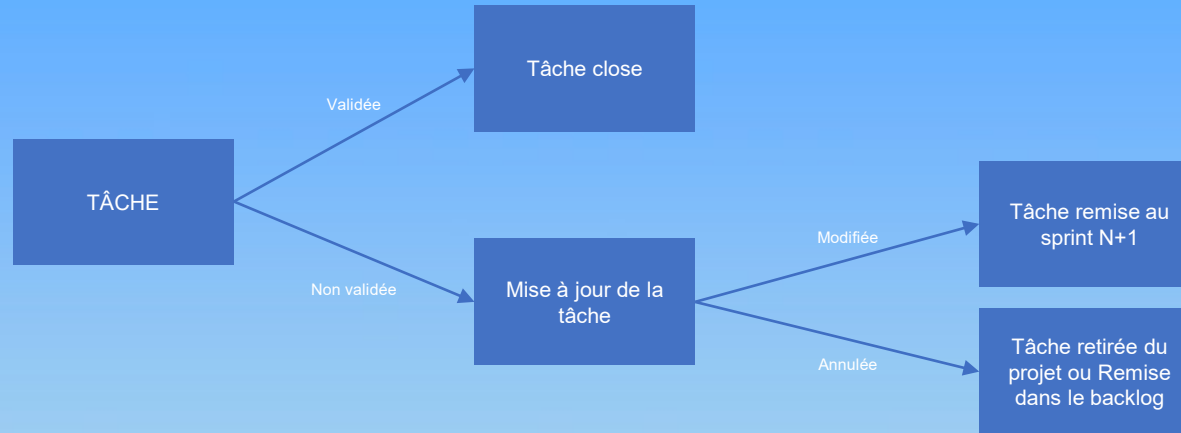
PRODUCTION

PAR SPRINT



6. OUTILS & MÉTHODOLOGIE

À chaque fin de sprint, nous faisons une review de l'ensemble des éléments intégrés et mettons à jour le backlog et les tâches du prochain sprint en fonction des résultats de la review.



Au début de chaque sprint, nous faisons une réunion de préparation du sprint où nous prenons toutes les tâches du sprint, décidées par le Directeur Créatif, et chacun estime ses tâches pour le sprint en cours.

Les tâches du sprint N-1 remises dans le nouveau sprint décalent les autres features, de ce fait le Directeur Créatif peut décider d'en couper certaines afin de pouvoir terminer le projet dans les temps.

Au bout d'un certain temps de production, des phases de bêta tests avec des joueurs sont mises en place.

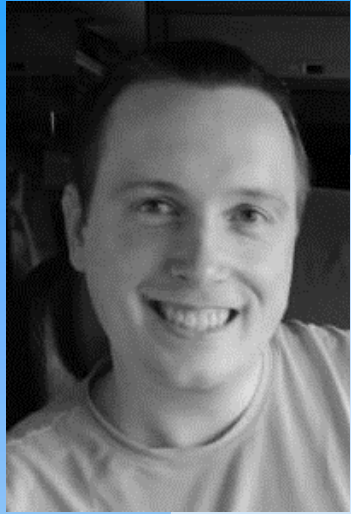
7. SnowTales Studio

SnowTales Studio c'est une petite équipe de passionnés qui travaille avec des clients emblématiques du web3.0



Decentraland

7. SNOWTALES STUDIO



Nicolas Snieg

DIRECTEUR CRÉATIF

15+ années d'expérience en tant que gamedesigner/leveldesigner.
3+ années d'expérience dans le milieu du web3.
Gagnant de la première GameJam de Decentraland.
Fondateur de SnowTales Studio.

TEAM MANAGEMENT / GAME & LEVEL DESIGN /
PROGRAMMING / SOUND DESIGN / AUTHOR



Clémentine Lemaire

GAME ARTIST

Artiste 2D aux multiples talents :
animations, décors, charadesign.
A rejoint SnowTales Studio en 2022.

CONCEPT ART / ASSET CREATION /
2D ANIMATION / UNITY INTEGRATION



7. SNOWTALES STUDIO



Vincent Snieg

DIRECTEUR TECHNIQUE

11+ années d'expérience en tant que lead programmeur dans de multiples industries.
2+ années d'expérience dans le développement de contrats intelligents.

FULLSTACK DEVELOPER / TEAM MANAGEMENT / SMART CONTRACT DEVELOPER



Pierre Ulysse

PROGRAMMEUR GAMEPLAY

Programmeur talentueux avec une forte connaissance technique de Unity.
A rejoint SnowTales Studio en 2022.

GAME & AI PROGRAMMER / UNITY INTEGRATION

