

[Celerity]

Informations générales :

Genre : FPS shooter/platformer

Camera/Vue : 1ere personne

Solo & Multi : Solo avec scores en ligne

Plateforme : Ordinateur

Périphérique : Clavier + souris / manette

Moteur de jeu : Unity 3D

Cible : 12 ans+

Commanditaire : Projet de fin de 1ere année, ARIES Lyon

Valeurs & Intentions

La réalisation de Celerity résulte d'une volonté commune aux membres de notre groupe de produire un jeu dynamique et nerveux en vue FPS disposant d'un gameplay et d'une direction artistique proche d'opus nous tenant à cœur tels que « Portal », « Warframe » ou encore « DeadCore ».

Scénario

Vous vous réveillez dans un étrange complexe futuriste. Alors que votre sort semblait réduit à celui d'un rat de laboratoire, une défaillance technique survient et vous donne une chance de vous échapper. Peu après, vous trouverez une étrange arme qui semble ignorer certaines lois de la physique et vous rend capable de vous téléporter. Armé de ce nouvel outil, c'est à vous de vous échapper de ce bâtiment gigantesque avant que vous vous y retrouviez piégée.

L'aventure débute alors sous la terre, au niveau -240 du complexe souterrain de Pulse Legacy, une société de recherche technologique futuriste. Au fil des niveaux, le joueur évoluera dans plusieurs pôles distincts au sein du bâtiment.

Qu'est-ce que je contrôle ?

Vous incarnez Orsha, une jeune femme amnésique et mystérieuse qui se réveille au fin-fond du bâtiment dans une pièce vide. Votre but est de l'assister dans sa course folle afin de l'aider à s'échapper du complexe technologique de Pulse Legacy qui menace de s'effondrer !

Quel est le but du jeu ?

Votre but est de triompher de tous les niveaux du jeu le plus vite possible afin de remonter à la surface de la terre avant que tout s'effondre.

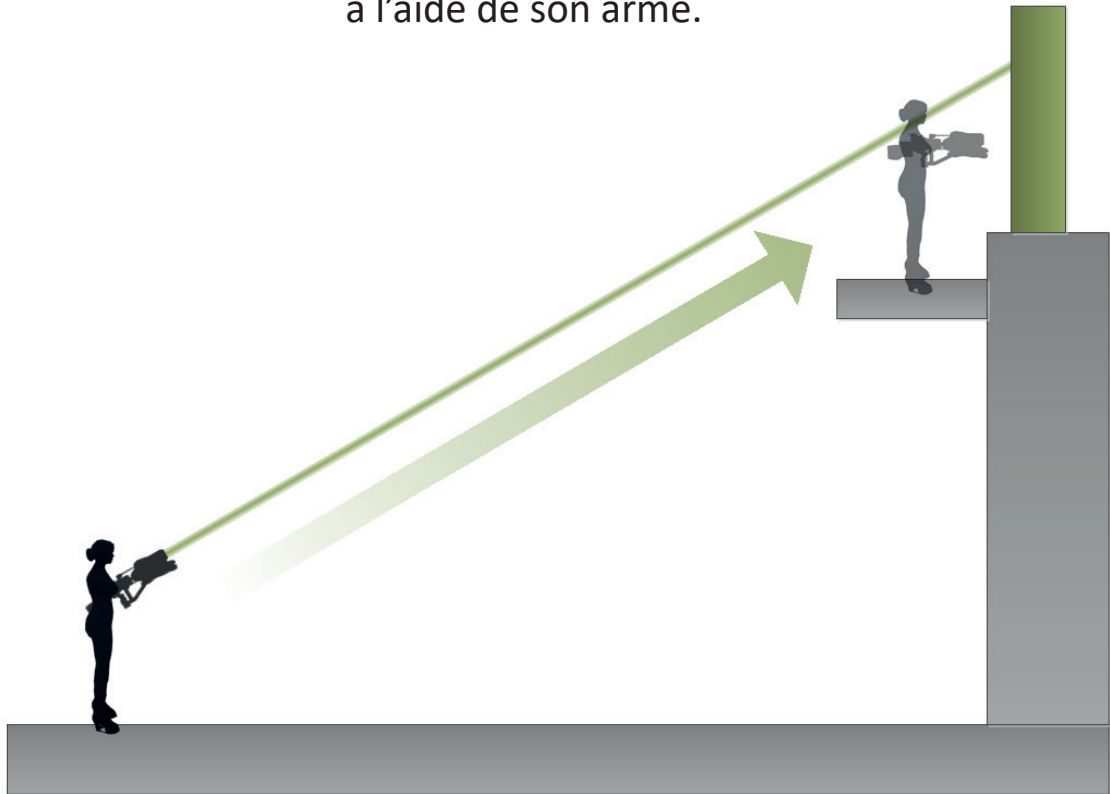
Public cible

Bien que Celerity se veuille énergique et challengeant, chaque défi que le joueur peut rencontrer reste surmontable à force de réflexion. Mais détrompez-vous, le but est bien de finir les niveaux le plus rapidement possible pour décrocher le meilleur temps !

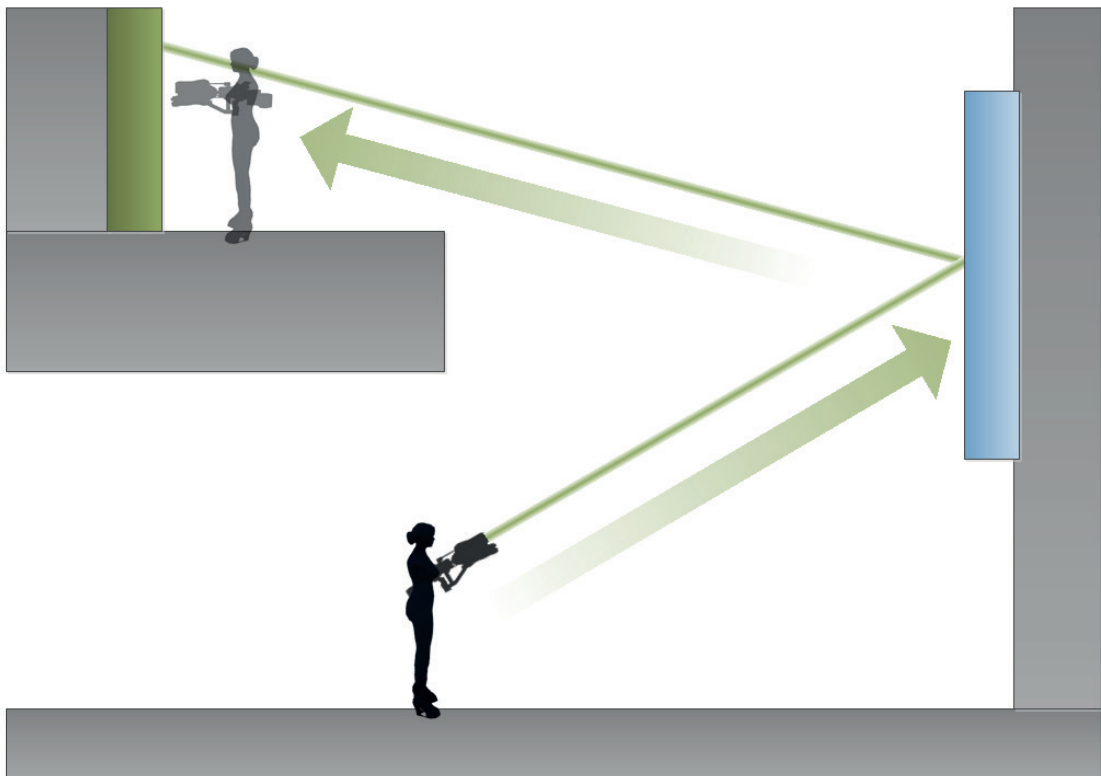
Ainsi, bien que destiné à un public de joueurs friands de sensations et désirant se mesurer aux autres, il convient également à ceux jouant moins et qui préfèrent prendre leur temps pour résoudre les énigmes.

Mécaniques

La mécanique repose sur des pans de murs sur lequel le joueur peut se téléporter à l'aide de son arme.



Le jeu comprend également des miroirs offrant un œil nouveau sur le niveau en cours et dans lesquels les tirs se reflètent, complexifiant la mécanique précédente.



On y trouve aussi : des piques mortelles à éviter, des boutons à activer à distance, des plaques de pression activant divers mécanismes tel que des portes, des plateformes mouvantes, des bumpers ou encore des presses hérissées de pics.

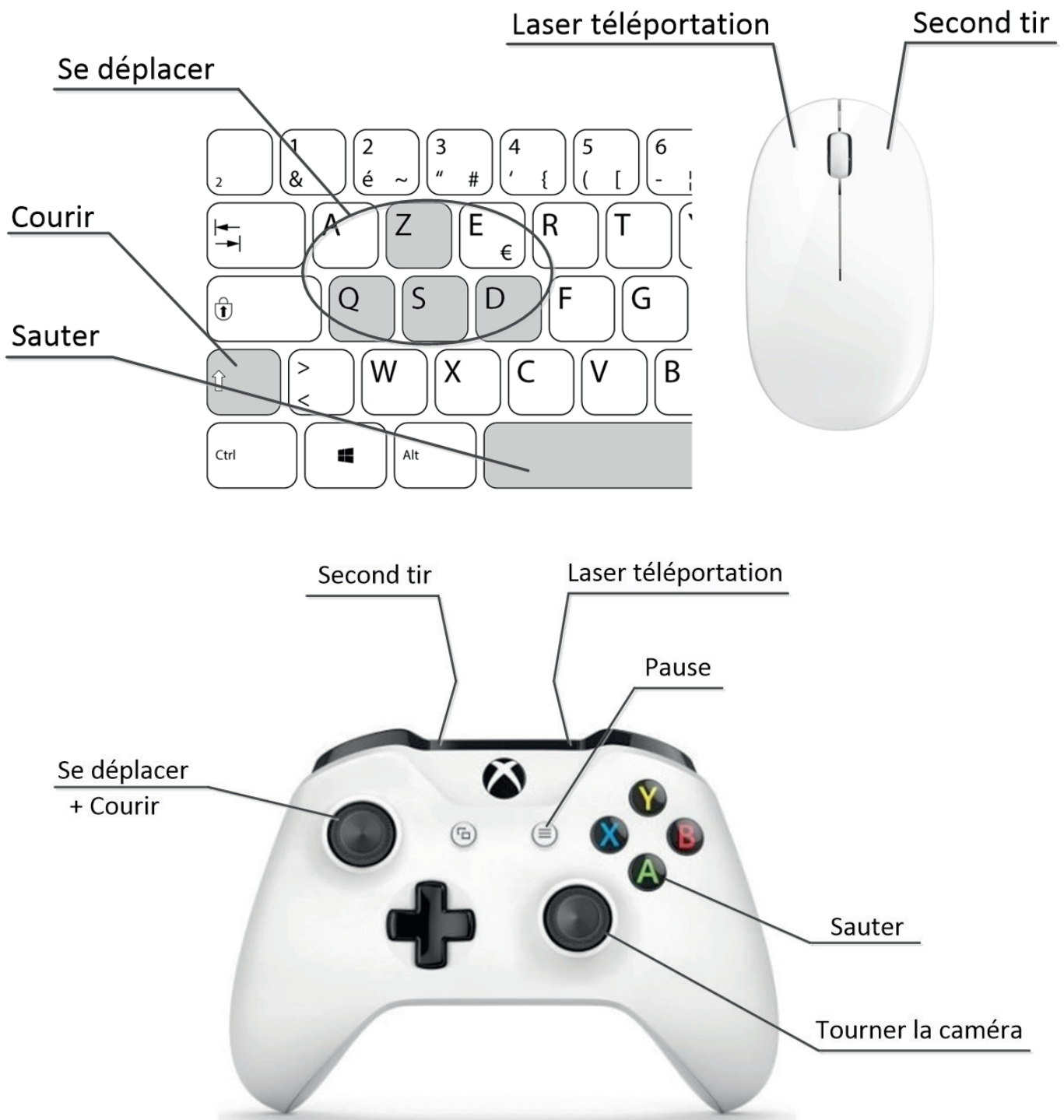
Camera

Le joueur contrôle le personnage (Orsha) en vue à la 1ere personne, seul son arme et ses mains sont visibles en plus du décor.

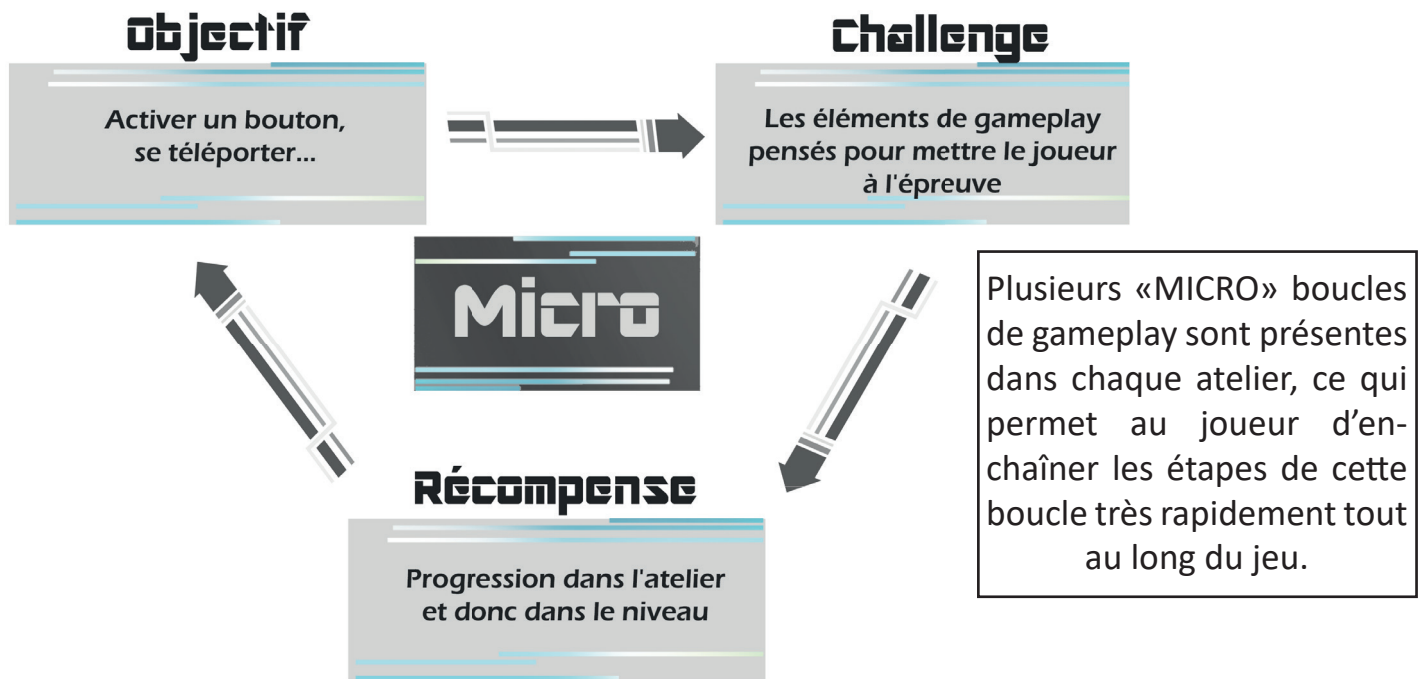
Character

Orsha est capable de se déplacer en marchant ou en courant, de sauter et de tirer avec son arme de deux manières différentes : un 1er tir pour se téléporter sur certaines zones, et un second afin d'activer divers mécanismes nécessaires à sa progression au travers des niveaux.

Controls

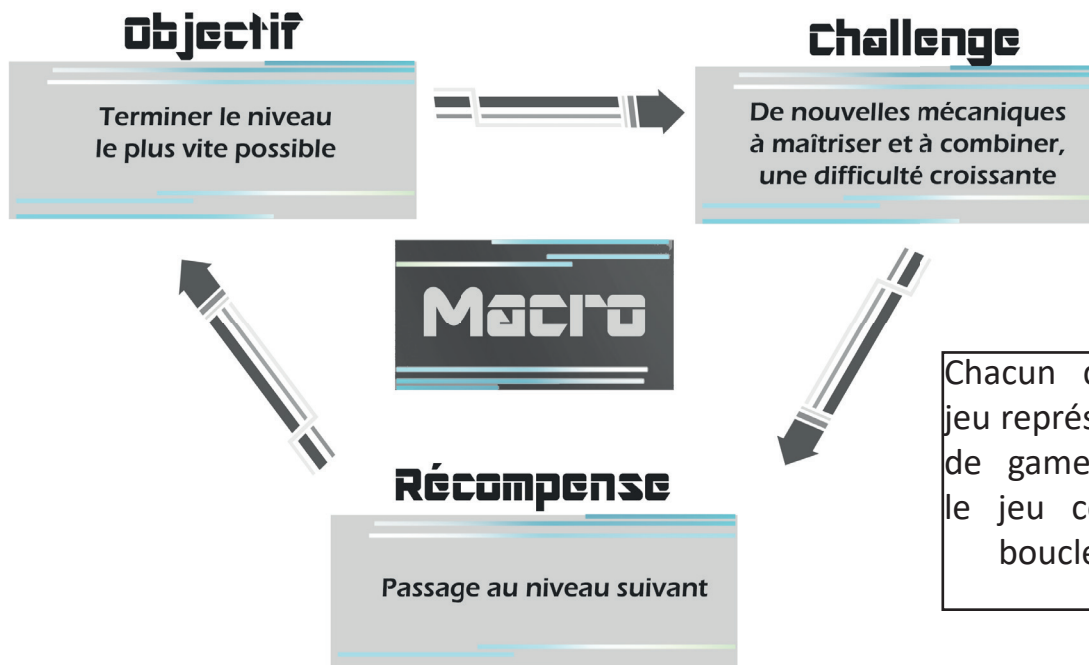
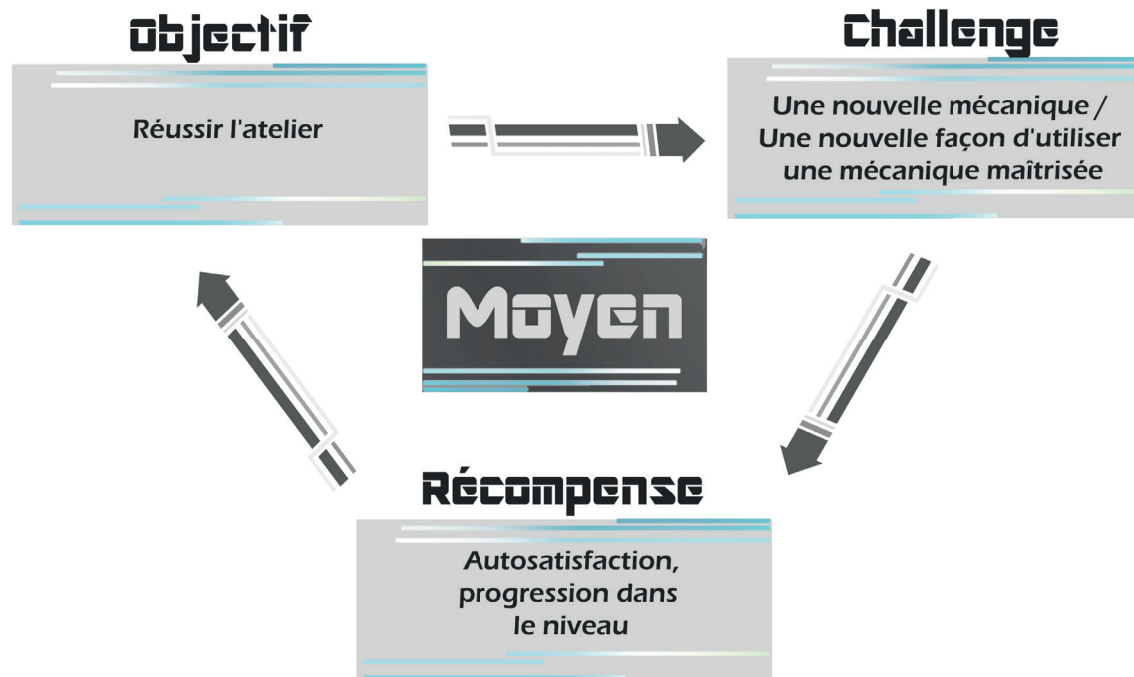


Boucles de gameplay



Une boucle de gameplay «MOYENNES» correspond à un atelier. Il s'agit d'une succession très rapide de boucles «MICRO».

Puisqu'il enchaîne cette boucle constamment et qu'il est donc souvent sujet à l'étape de récompense, le joueur aura du mal à s'ennuyer lors de ses sessions de jeu.



Chacun des niveaux du jeu représente une boucle de gameplay «MACRO», le jeu contient donc 5 boucles de ce type.