

Afterward

- **Genre** : Action - RPG à composante tactique
- **Jeu solo**
- **Cible** : Amateurs d'Action-RPG à la recherche d'affrontements tactiques dynamiques et d'un univers immersif

- **Support** : PC et Consoles Next-Gen
- **Moteur** : Unity
- **Contrôles** : Manette

Pitch

Action-RPG à composante tactique vu de 3/4 haut où l'énergie fonctionne en **cycle fermé**. Lorsque l'avatar consomme de l'énergie pour lancer une compétence, il **crée des cristaux** sur le terrain. Ces cristaux sont des **obstacles** qui **amplifient** les compétences lancées à proximité et **rechargent l'énergie** de l'avatar une fois « canalisés ».

Intentions

Energie
en cycle
fermé

Level
Design
dynamique

Mouvement
et
dynamisme

Mysticisme
et mélancolie

Gameplay

Camera

Le jeu utilise une caméra troisième personne vue de trois-quarts centrée sur l'avatar. Cette vue offre au joueur une large vision sur le terrain qui favorise l'aspect tactique.



Déplacements

L'avatar peut se déplacer dans toutes les directions à une vitesse variable selon l'inclinaison du joystick. Il peut sauter (utilisé principalement durant les phases de plateforme) et **dasher** pour **esquiver les attaques** ennemies. Ces déplacements doivent être très dynamiques et réactifs.

Combat et cristallisation

Le système de combat est conçu pour être **easy-to-play and hard-to-master**: il utilise des **contrôles simples** avec peu d'inputs et se base principalement sur le **timing**.

Sa particularité réside dans sa mécanique de **cristallisation**, laquelle consiste en le fait que le joueur peut **modifier dynamiquement le level design** en créant des cristaux grâce aux compétences de son avatar. Chaque compétence a un **effet** propre et génère des cristaux sur le terrain selon un **pattern prédéfini**.



Effets :

onde de choc
poussant les
ennemis

rabat les ennemis
devant et les
étourdis

les ennemis sont
ralentis

si entre les
cristaux, fait plus
de dégâts

Les cristaux remplissent trois fonctions :



Amplificateurs : ils amplifient les compétences lancées à proximité.



Obstacles : ils peuvent limiter les mouvements des ennemis.

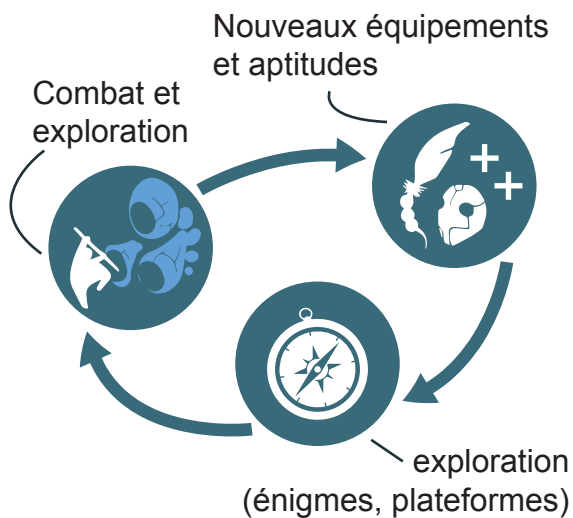


Energie : l'avatar peut récupérer de l'énergie en canalisant les cristaux, ce qui entraîne leur érosion progressive.



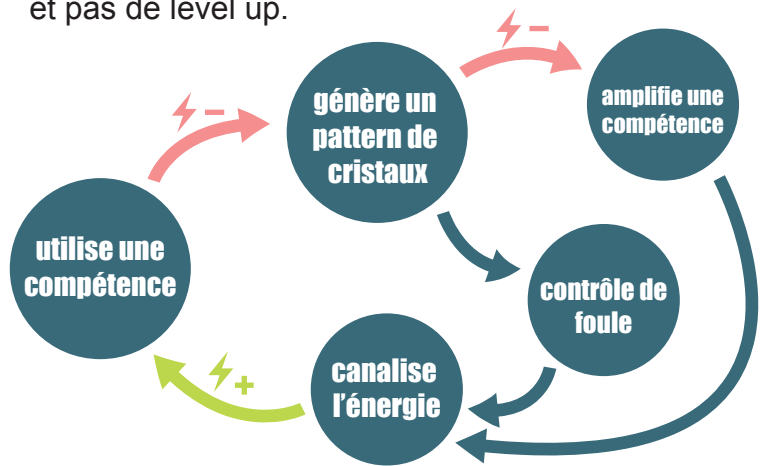
certains ennemis peuvent utiliser les cristaux pour amplifier leur propres attaques

Boucle de Gameplay



Système

Le système du jeu est simple avec peu de variables et pas de level up.



Level Design

Durant les **phases d'exploration**, l'environnement offrira au joueur des challenges de **plateforme** et des **énigmes** tirant parti des aptitudes de l'avatar ainsi que quelques affrontements de difficulté moyenne. D'autres phases, dites de **combat** s'inséreront au cours de l'exploration et en fin de niveau (boss). Elles prennent place dans de plus grands espaces et offrent des affrontements complexes qui nécessitent de faire preuve de tactique et de tirer parti du level design.

Univers

L'aventure prend place dans un univers **post-apocalyptique** où les hommes sont retournés à l'état **tribal**, vénérant les **vestiges** du monde précédent comme étant l'œuvre des dieux. Ils assimilent la **technologie** à de la **magie** et seuls quelques rares et **mystérieux** itinérants, considérés comme les envoyés des dieux, savent en faire usage. Le joueur incarne l'un d'entre eux.

USP

- Les compétences de l'avatar modifient dynamiquement le level design
- Un univers mélancolique et intimiste
- Mécaniques de cristallisation et de canalisation qui créent un cycle fermé d'utilisation de l'énergie.
- Premier Action-RPG fait à Supinfogame



Direction artistique

Inspirations



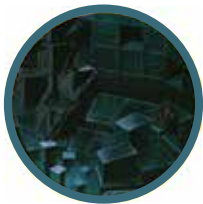
Shelter

Pour son traitement hyper texturé rapprochant les personnage de l'environnement naturel



Moebius

Pour ses décors entre science-fiction et onirisme



Le chateau dans le ciel

Pour sa technologie inconnue mais reconnaissable qui se concilie avec la nature



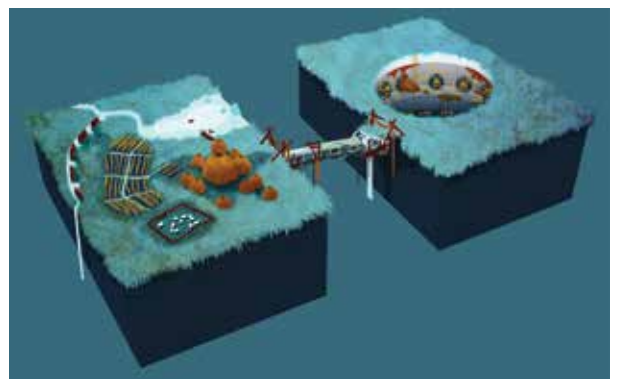
Time machine

Pour son univers futuriste revenu à l'état tribale

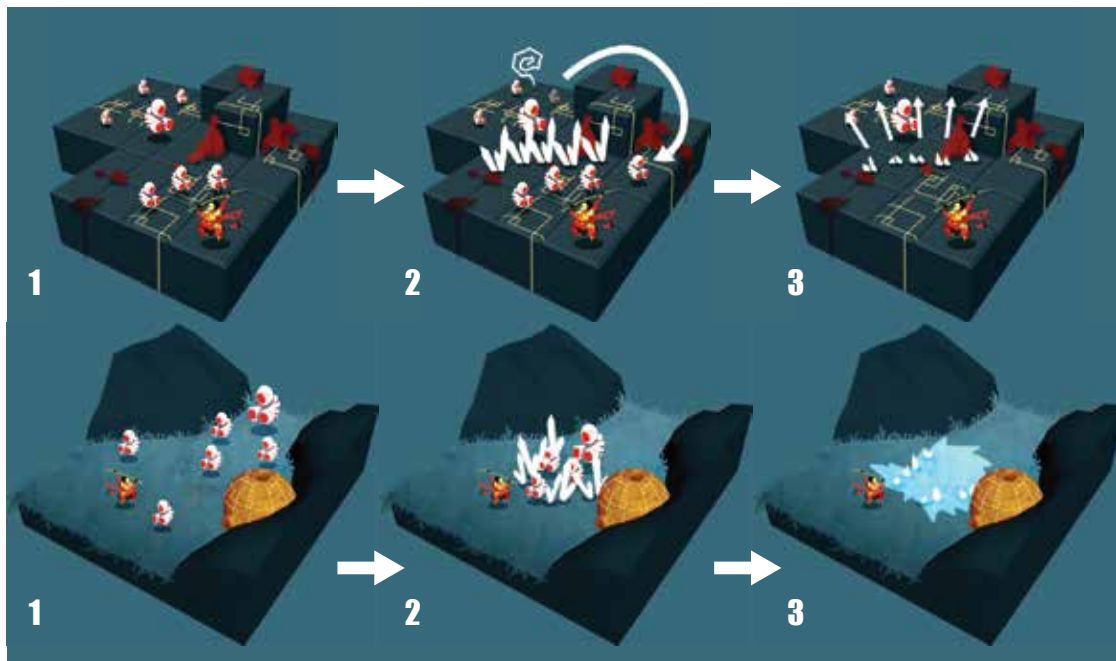


Bijoux et masques

Très présents pour donner un côté mystique et tribal aux personnages



Exemples de situations de LD



1. L'avatar fait face à 6 ennemis et un boss.
2. Il sépare les ennemis. L'un d'eux contourne l'obstacle. Le boss est sonné. L'avatar élimine les ennemis devant lui.
3. Il lance une compétence sur le pattern précédent ce qui provoque une onde de choc. Les ennemis sont sonnés. Il peut les achever en récupérant l'énergie des cristaux.

1. L'avatar fait face à 5 ennemis et un boss.
2. Il crée un goulot d'étranglement et élimine les ennemis proche de lui.
3. Quand le reste des ennemis est dans le goulot, il lance une compétence sur le pattern précédent ce qui provoque une explosion. Les ennemis sont éliminés.