

# NIGHT KNIGHT

GAME CONCEPT

**TABLE DES MATIÈRES**

**PRÉMISSSE**

**UNIQUE SELLING POINTS**

**PERSONNAGES**

**ORIGINALITÉ**

**BOUCLES DE GAMEPLAY**

**PROTOCOLE DE TEST**

## **PRÉMISSE**

*“Affrontez vos démons, devenez plus fort au fil des épreuves traversées et refaites surface avant que votre volonté ne vous rattrape.”*

## **PLUS EN DÉTAILS**

Night Knight place le joueur dans un donjon abandonné divisé en étages remplis de divers ennemis. Ce donjon habité par une force maléfique est une représentation de la vie du joueur qui doit se battre et affronter des obstacles, en récupérant les âmes des ennemis qui en fonction de leur puissance le rendront plus fort comme pour signifier que ce qui peut être surmonté devient une force.

Le joueur part ainsi du bas du donjon et monte le plus haut possible pour représenter cette notion de “toucher le fond”, et le parallèle avec l'accès aux cieux par la tour du donjon pour représenter l'accès à l'au-delà, ici le début d'une nouvelle vie ou les démons auraient été battus.

Ce jeu nous force donc à faire face à nos démons pour avancer, car il est impossible de traverser une salle sans battre tous les ennemis.

Le personnage principal est lui-même une représentation du joueur, c'est une armure de chevalier animée par une âme, de plus en plus puissante au fil des ennemis battus.

L'objectif est de découper le jeu en tours, d'un même donjon qui représente le joueur et les tours les différentes épreuves, avec des ennemis et boss propres à celles-ci.

Le principal ennemi dans ce jeu reste le temps, on se bat en effet contre nos démons mais au moment où le jour se lève la partie se termine et on repart du bas du donjon. Cet aspect du jeu renvoie aux cycles de la vie, au fait qu'il faut se battre pour sortir de cet état et que souvent on peut perdre tout ce bon chemin parcouru si une épreuve est trop difficile à surmonter.

- **Cycle jour/nuit prédominant**
- **Histoire bac à sable, l'absence de personnages identifiables permet une appropriation par le joueur**
- **Rendus 3D en sprites 2D pour une précision des lumières et fluidité des animations**
- **Système de compétences géré aléatoirement pour une grande rejouabilité**
- **Stockage local et cloud pour une continuité de jeu optimale (pas de point de réapparition, seulement une sauvegarde tant que le joueur est en vie)**

## **PROTAGONISTE : Le joueur**

Le **joueur** incarne sa propre représentation dans une armure de chevalier : son nom est donc celui du joueur, choisi au moment de se connecter.

Son **objectif** est de vaincre tous les ennemis du donjon pour accéder aux différents étages successifs de celui-ci et atteindre la fin.

Il doit également vaincre les ennemis assez vite pour terminer le donjon avant que le temps ne le rattrape.

## **ANTAGONISTE : Le donjon**

Le **donjon** représente les épreuves vécues par le joueur, ses démons qu'il doit vaincre pour reprendre possession de sa propre vie.

L'**objectif** du donjon est de stopper le joueur dans sa progression pour l'empêcher d'atteindre le sommet avant la fin du temps imparti, représentation de la volonté qui s'essouffle au fil du temps et des épreuves trop dures à surmonter.

## **ANTAGONISTE : Le temps**

Le **temps** représente la volonté du joueur, comme celle-ci elle s'essouffle de plus en plus mais toutes les épreuves surmontées avec succès viennent l'alimenter et donc repousser l'échéance.

L'**objectif** du temps est de stopper le joueur dans sa progression en le faisant repartir du bas du donjon lorsque le jour se lève / le joueur doit faire face à une nouvelle journée où il pourra masquer ses émotions, se cacher, avant de se battre à nouveau contre lui-même la nuit suivante.

## **CLIMAX**

Les phases d'affrontement avec le(s) boss sont les plus intenses, elle intensifie la pression du temps et la difficulté du combat.

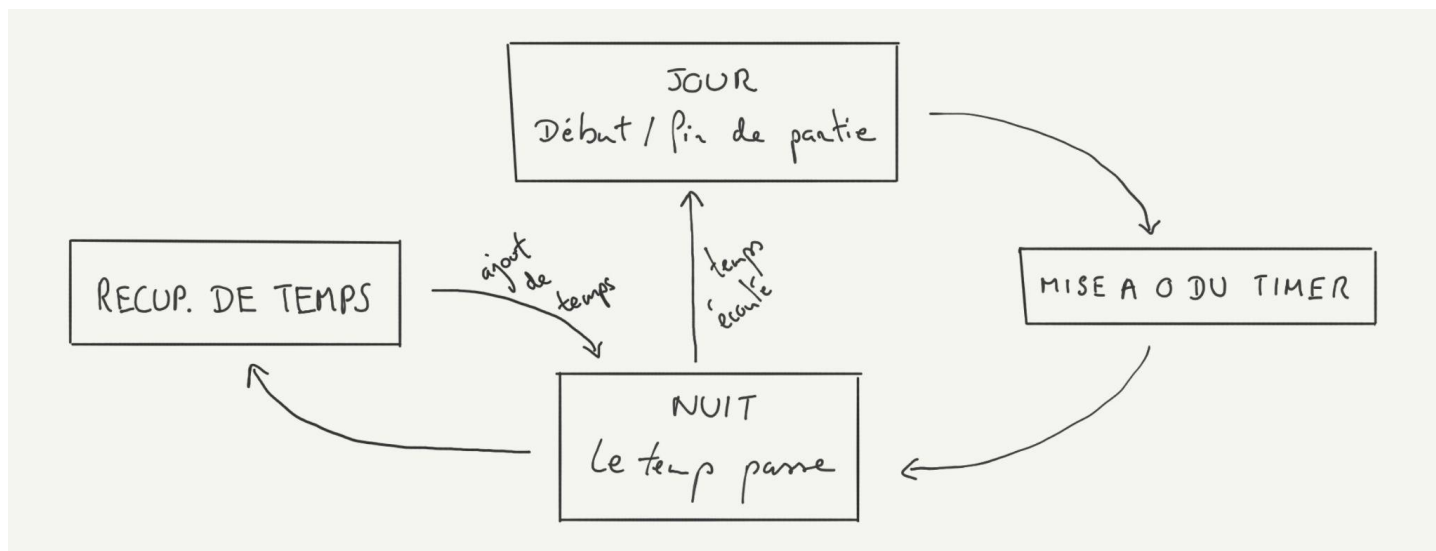
## **CYCLE JOUR/NUIT**

L'ennemi principal du joueur est le temps, il est représenté par le cycle jour/nuit. Cet aspect du jeu est implémenté dans l'arrière-plan du niveau et par des éléments d'UI qui permettent de connaître le temps restant.

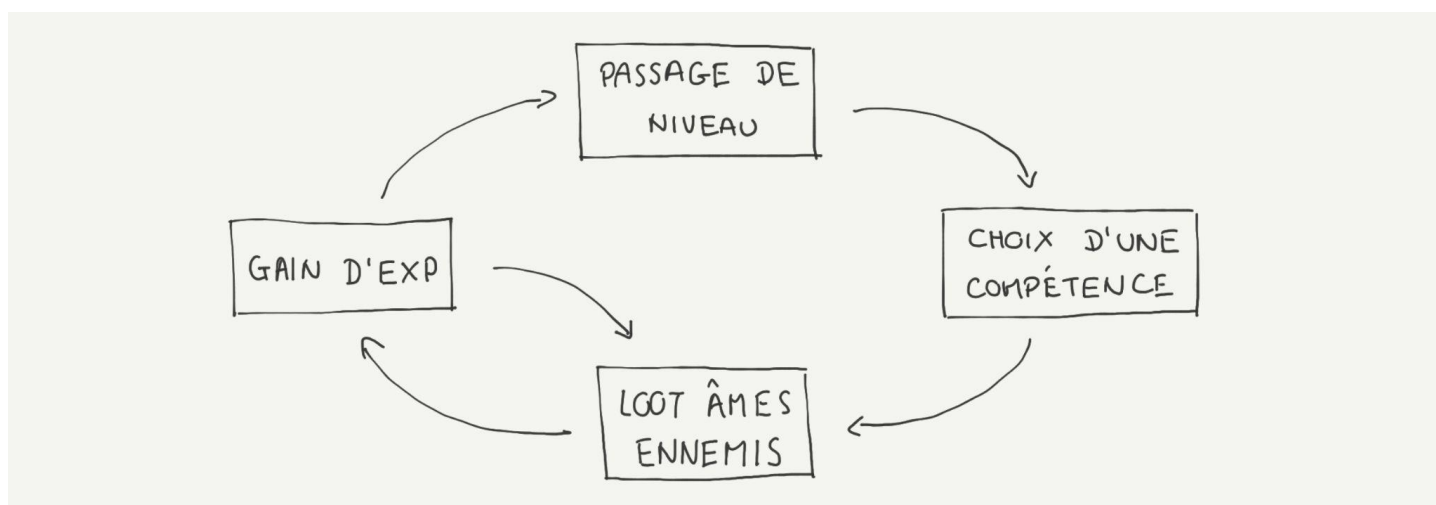
Le joueur peut obtenir du temps supplémentaire quand il bat des ennemis, termine des étages, affronte un boss, ... en fonction de son arbre de compétences.

Ainsi le joueur doit faire attention à un compte à rebours en permanence, et propose une ambiance visuelle et lumineuse qui évolue également au fil de la progression du temps en arrière-plan.

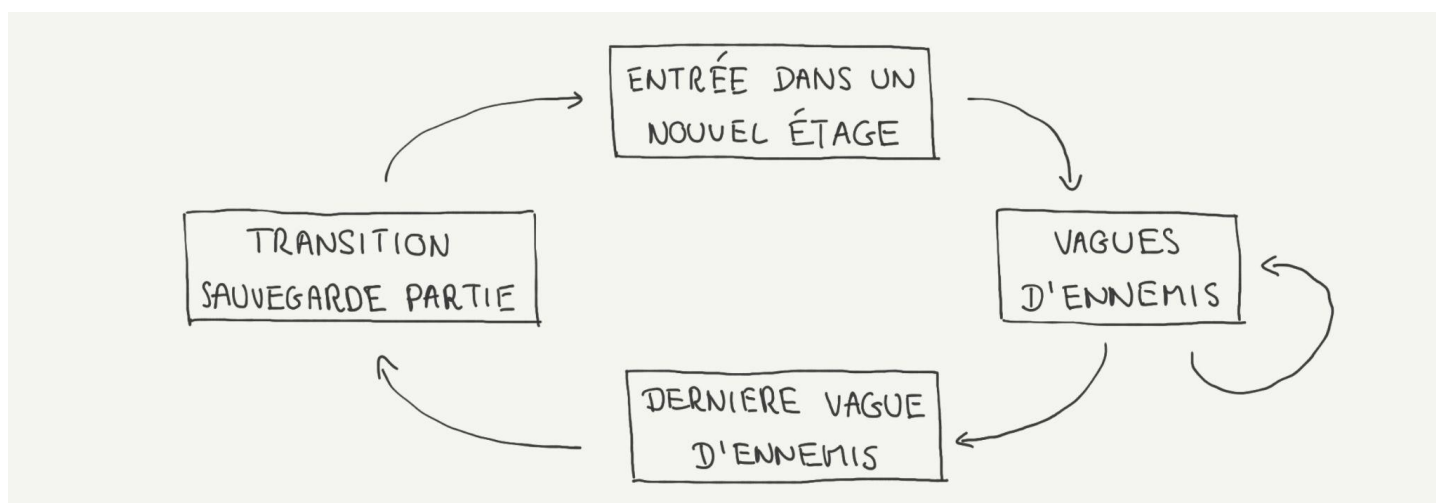
## CYCLE JOUR/NUIT



## BOUCLE DE COMPÉTENCES



## BOUCLE D'ÉTAGES



**FFWWDD**

QUESTION	RESSENTI
MOMENT OU ASPECT LE PLUS <b>FRUSTRANT</b>	
MOMENT OU ASPECT <b>PRÉFÉRÉ</b>	
QUELQUE CHOSE QUE VOUS <b>VOULIEZ FAIRE</b>	
SI VOUS POUVIEZ <b>CHANGER / AJOUTER / SUPPRIMER</b> QUELQUE CHOSE	
QUE <b>FAISIEZ-VOUS</b> DANS CE TEST ?	
COMMENT <b>DÉCRIRIEZ-VOUS</b> CE JEU A VOS AMIS/FAMILLE ?	

**RESSENTI GÉNÉRAL**

En quelques mots, avez-vous trouvé le jeu intéressant, frustrant, plutôt dynamique, lent, ... ? (Si pas déjà expliqué dans le tableau)

Quels aspects vous semblent à développer ? (Si pas déjà expliqué dans le tableau)

**PUBLIC CIBLE**

Joueurs occasionnels, joueurs de jeux narratifs, joueurs de jeux typés arcade