



# SCHIZOPHRENIA

Projet de fin d'année

Par Antoine Bardy



Oral : 22 juin 2021, 9h20

# SOMMAIRE

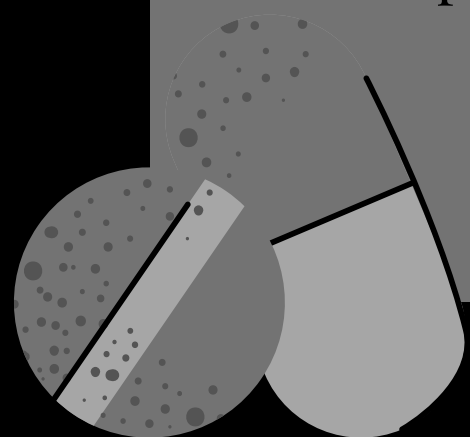
- Synopsis et Game concept
- Recherches graphiques
- Conception graphique
- Présentation du gameplay
- Tétrade élémentaire
- Explication du level design
- Capture d'écran du jeu

# SYNOPSIS ET GAME CONCEPT

Tristan est un jeune adolescent atteint du trouble mental sévère et chronique qu'est la schizophrénie. Il lutte chaque jour contre les hallucinations auditives et visuelles qu'il subit à cause de ce trouble.

Tristan est un simple adolescent qui essayait d'avoir une vie normale mais son trouble est de plus en plus présent, si bien qu'il se rend compte que ses hallucinations ne sont plus rien à voir avec avant. Il voit bien que le monde autour de lui se détériore de plus en plus et que ses hallucinations commencent à devenir de plus en plus nombreuses. Si bien qu'un beau jour alors qu'il était tranquillement allongé dans l'herbe dans la forêt à côté de chez lui le monde entier changea autour de lui et lui montra un paysage désolé comme si la forêt avait rendu l'âme. Pris de peur il décida de prendre ses médicaments pour soulager ses troubles mais ces derniers étaient tombés de sa poche. Ils s'étaient éparpillés sur le chemin qu'il avait pris pour arriver. Il savait qu'il devait rentrer chez lui pour trouver une dose de médicaments plus puissante pour calmer cette hallucination d'une violence sans précédent.

L'histoire du jeu va traiter un sujet très peu connu ou fortement décredibilisé qu'est la schizophrénie. À travers le prisme de la fiction mais en essayant de rester assez proche de la réalité. Pour sensibiliser les gens qui veulent en savoir plus au sujet de ce trouble.



# RECHERCHES GRAPHIQUES

Objectif graphiques

:

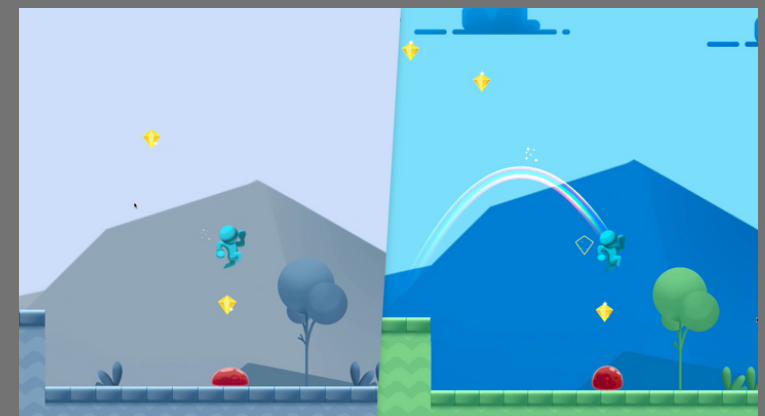
- Univers simple
- Aucune interface
- Ambiance sombre et très coloré



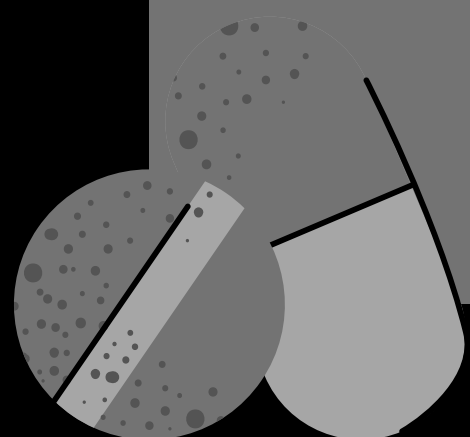
Images de forêts



Images plateformer 2D



Images plateformer 2D avec "double version du monde"



# UNIVERS GRAPHIQUES DU JEU



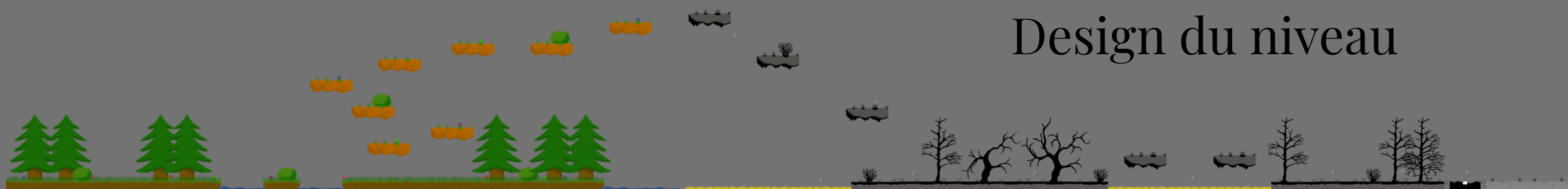
Tristan



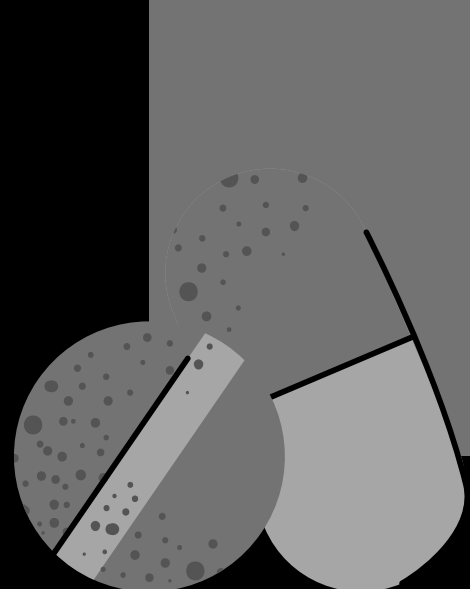
Monstre le plus  
récurrent



Menu



Design du niveau

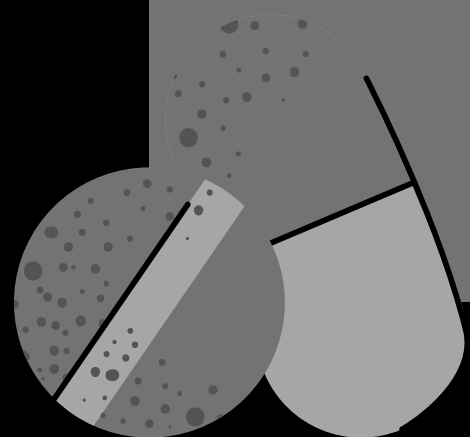


# CONCEPTION GRAPHIQUES

## Objectifs graphiques :

- le décor est plutôt simpliste pour laisser au joueur l'opportunité de se concentrer sur le gameplay.
- Les ennemis sont volontairement assez sombres pour qu'ils puissent se fondre dans le décor et rendre le gameplay plus compliqué.
- Le jeu est volontairement sombre pour montrer et accentuer le côté malade du personnage.

## Tuiles utilisé pour créer la map du jeu

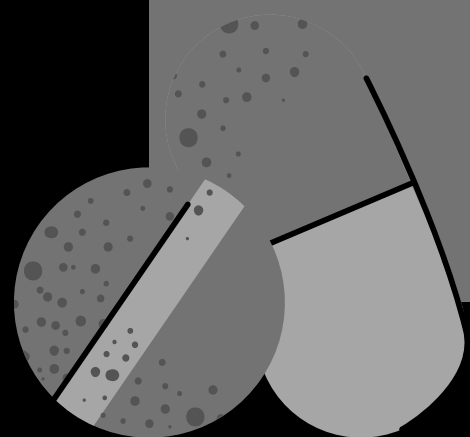




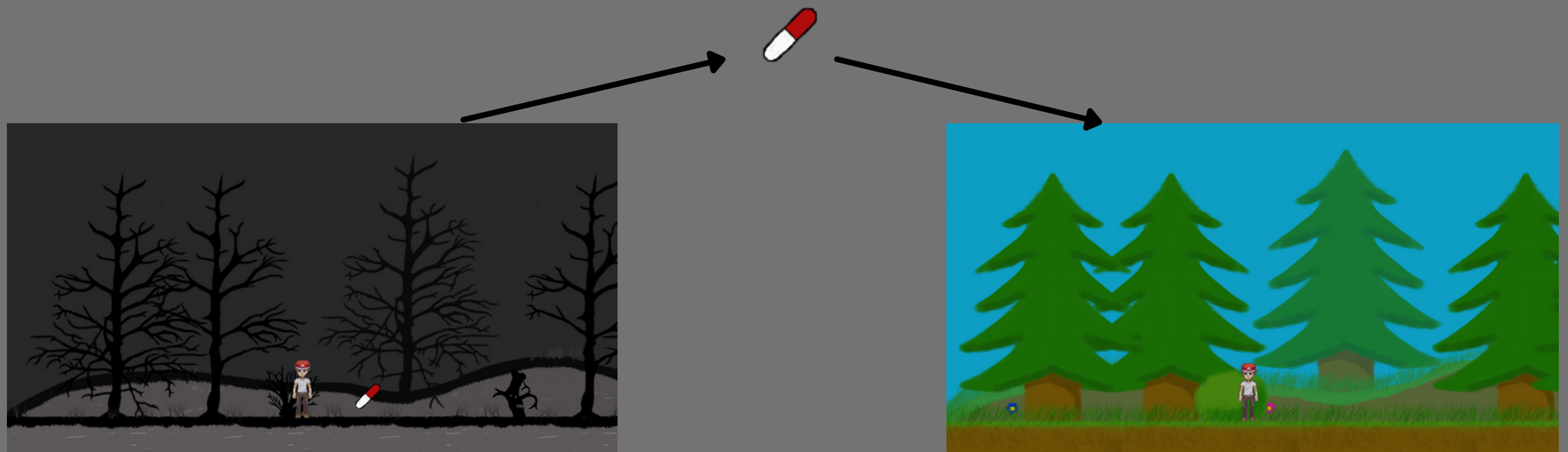
# CONCEPTION GRAPHIQUES

Objectifs graphiques de l'UI :

- il y a volontairement aucune indication, aucune interface pour laisser le joueur profiter à 100% le gameplay.
- Les menus sont simplistes mais explicites pour montrer le côté enfantin du personnage.

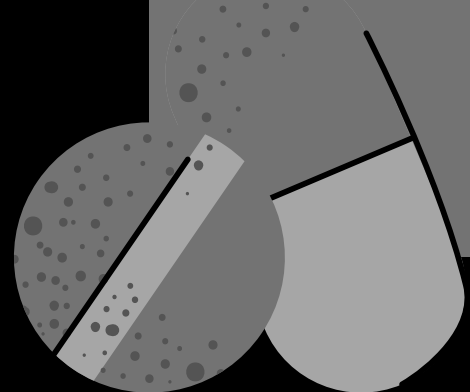


# PRÉSENTATION DU GAMEPLAY



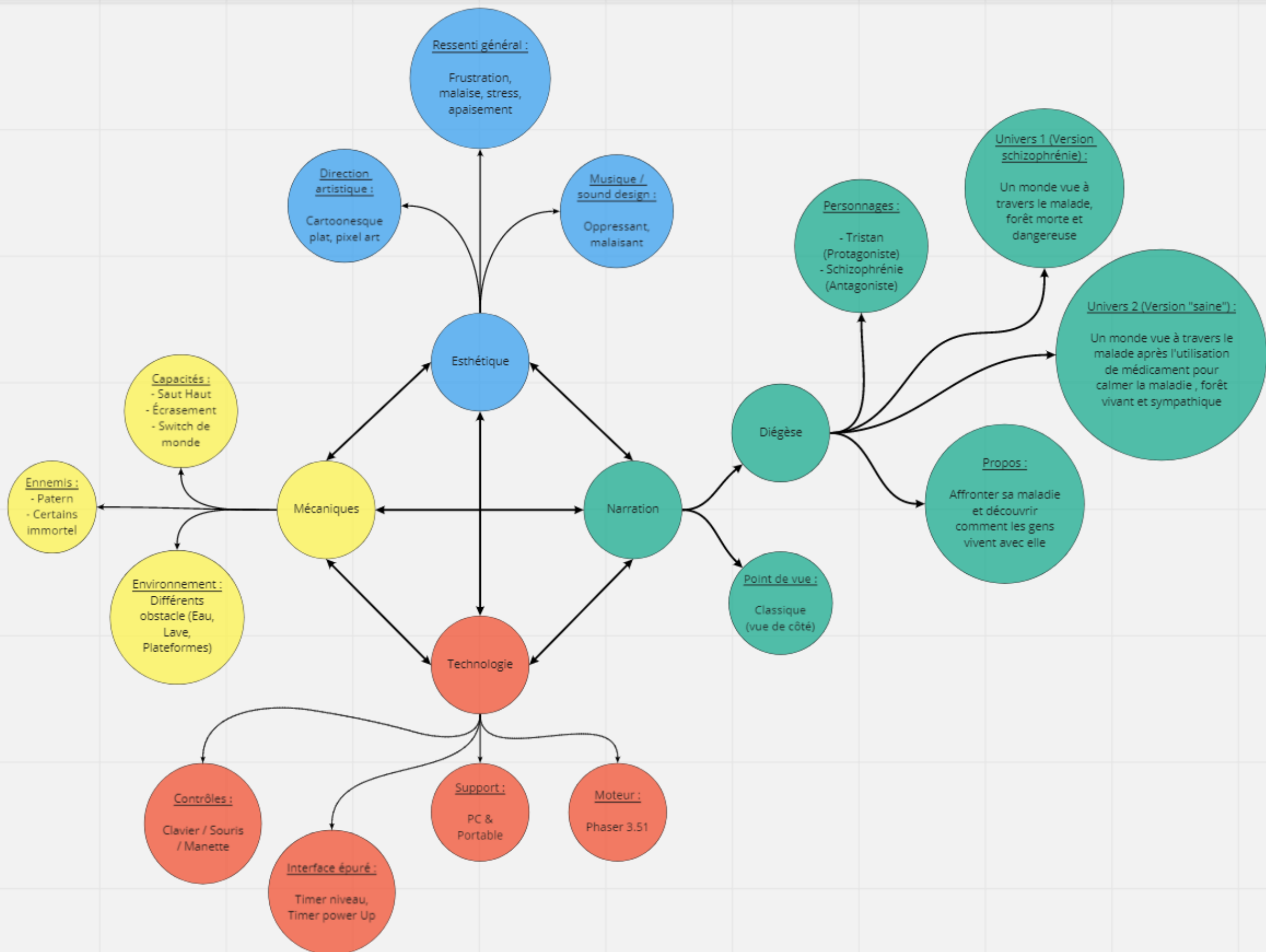
Il y a deux mécaniques :

- la première est un regroupement de mécanique classique au platformer comme le déplacement et le saute.
- La seconde est le switch du monde en prenant un médicament mais attention vous ne resterez que pendant 5 secondes dans le monde "sain".

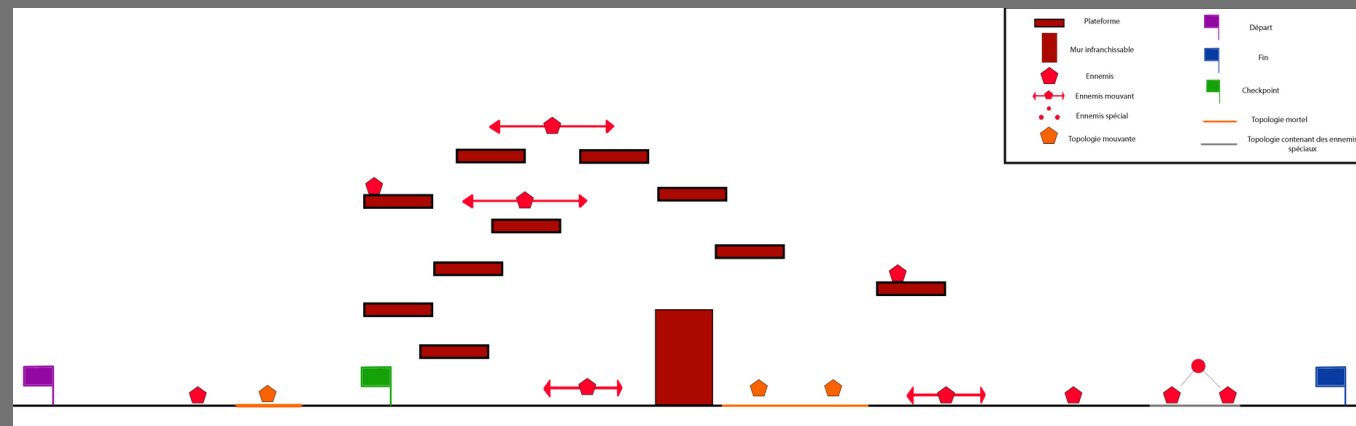




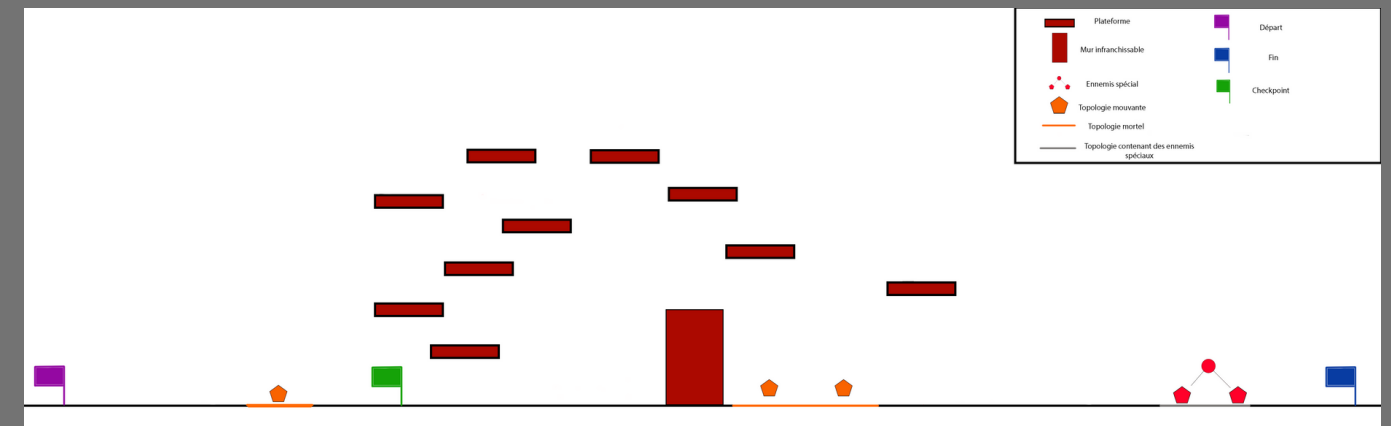
# TÉTRADE ÉLÉMENTAIRE



# LEVEL DESIGN

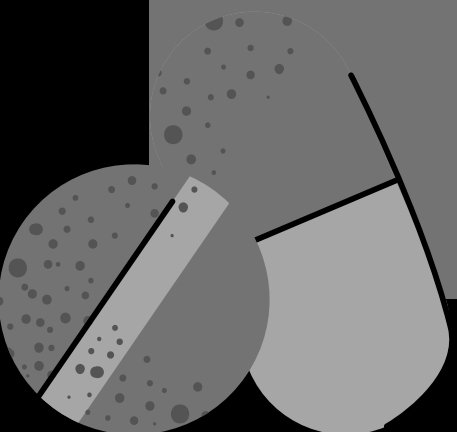


Level design niveau "schizo"



Level design niveau "sain"

Le level design du jeu a énormément changé depuis le début. Le niveau est plus grand et le placement des monstres et certaines plateformes a été changé. J'ai décidé de le changer après plusieurs play test, le jeu était trop et pas assez compliqué. Les plateformes sont disposées de façon à ce qu'elle soit sur un flanc de montagne comme des checkpoints lors des ascensions de parois. Les plateformes dans l'eau et la lave sont comme des cailloux posés au milieu d'une rivière.



# CAPTURE D'ÉCRAN DU JEU

