

GDD Martyr

1- Le public cible

Le cœur de cible de Martyr est les joueurs réguliers de roguelites et roguelikes tels que "Dead Cells" ainsi que les aficionados de plateforme d'aventure classiques tels que "Hollow Knight".

2- La tétrade

Technologie :

Le jeu se joue sur un écran d'ordinateur, à la manette ou au clavier.

Esthétisme :



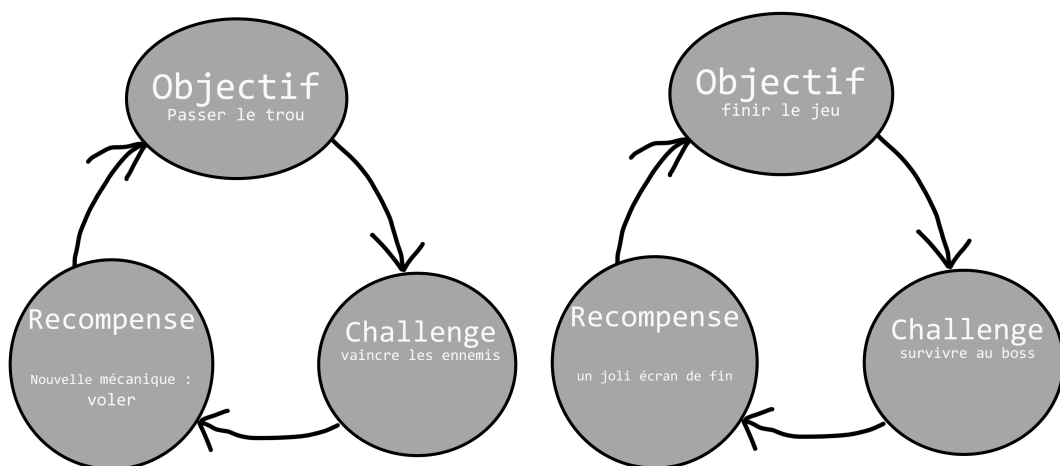
Mécanisme :

Règles classiques du genre, le personnage se déplace latéralement dans un environnement à découvrir et explorer. Il doit affronter des ennemis pour avancer dans le niveau.

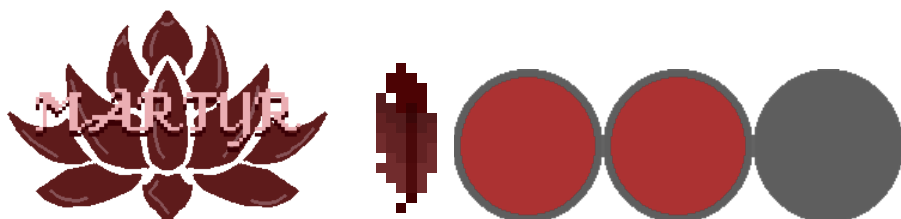
Histoire :

Le joueur incarne un soldat anonyme, seul survivant de son clan ravagé par des créatures d'ombres. Ces dernières sont les soldats de la première création des dieux, abandonnée par la suite au profit des hommes, elle cherche à se venger en dévorant l'espoir de l'humanité.

3- Les boucles de gameplay



4- L'interface

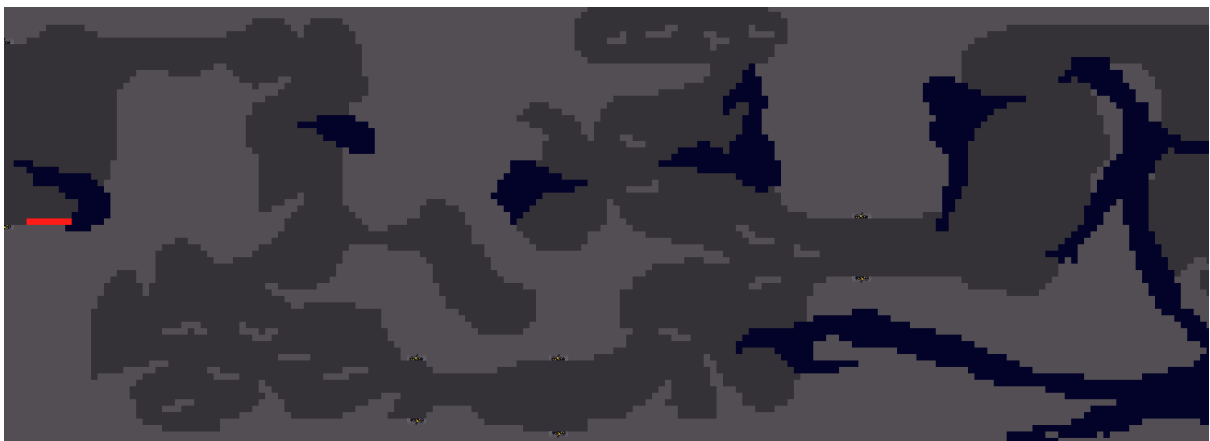
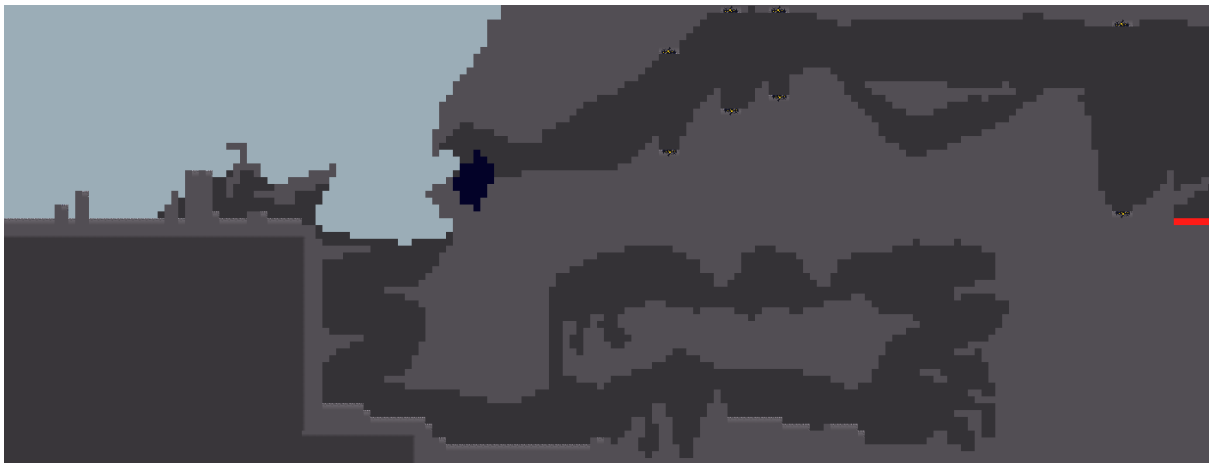


Les éléments de l'interface joueur sont rouges pour contraster avec les tons bleus des ennemis.

5- Le storytelling

Le jeu retrace le parcours du soldat anonyme mentionné plus haut, dans sa quête pour affronter et détruire la première création.

6- Le Level Design



La circulation du joueur dans le niveau est axée sur l'exploration et l'affrontement d'ennemis pour avancer dans le niveau.

7- Objectifs

L'objectif du jeu est de vaincre la première création des dieux, cela se déroule en deux parties, la première consiste à attaquer l'ennemi sans relâche jusqu'à l'avoir assez affaibli pour qu'il soit instable, la seconde consiste à survivre le temps que son instabilité ait eu raison de lui.

8- Risques et Objectifs