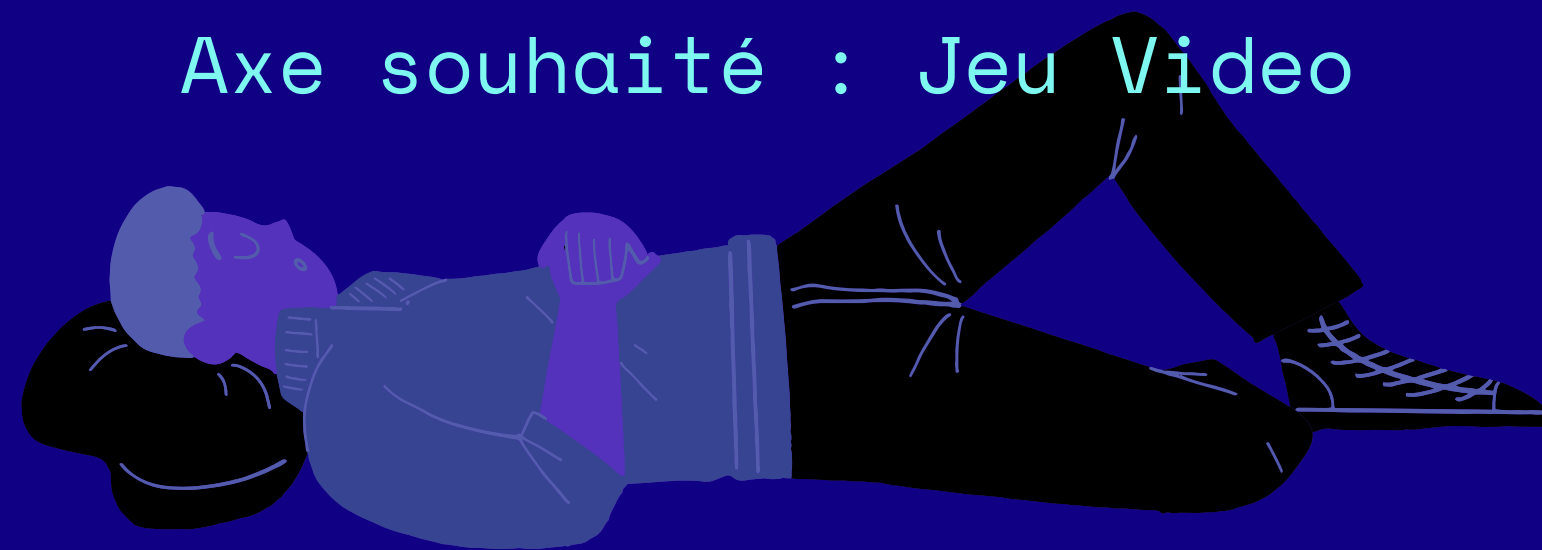


CHARLES KYLIE



# REVEILLE TOI !

Axe souhaité : Jeu Video





# CONTEXTE DU JEU

- JEU DE  
PLATE-FORME
- JEU D'ADVENTURE
- JEU ENGAGE
- PEGI 18



# PITCH :

REVEILLE TOI ! est un jeu de plate-forme sur PC dans lequel on doit réveiller un jeune homme de 22 ans du nom de Nathan, plongé dans le coma .

Nathan, schizophrène, vit avec une voix dans sa tête qu'il a nommé Nat. Avec son aide, Nathan compte bien tout faire pour enfin réussir à se réveiller. En rassemblant tous les morceaux de ses souvenirs dispersés dans son inconscient, il parviendra enfin à se réveiller.

# USP

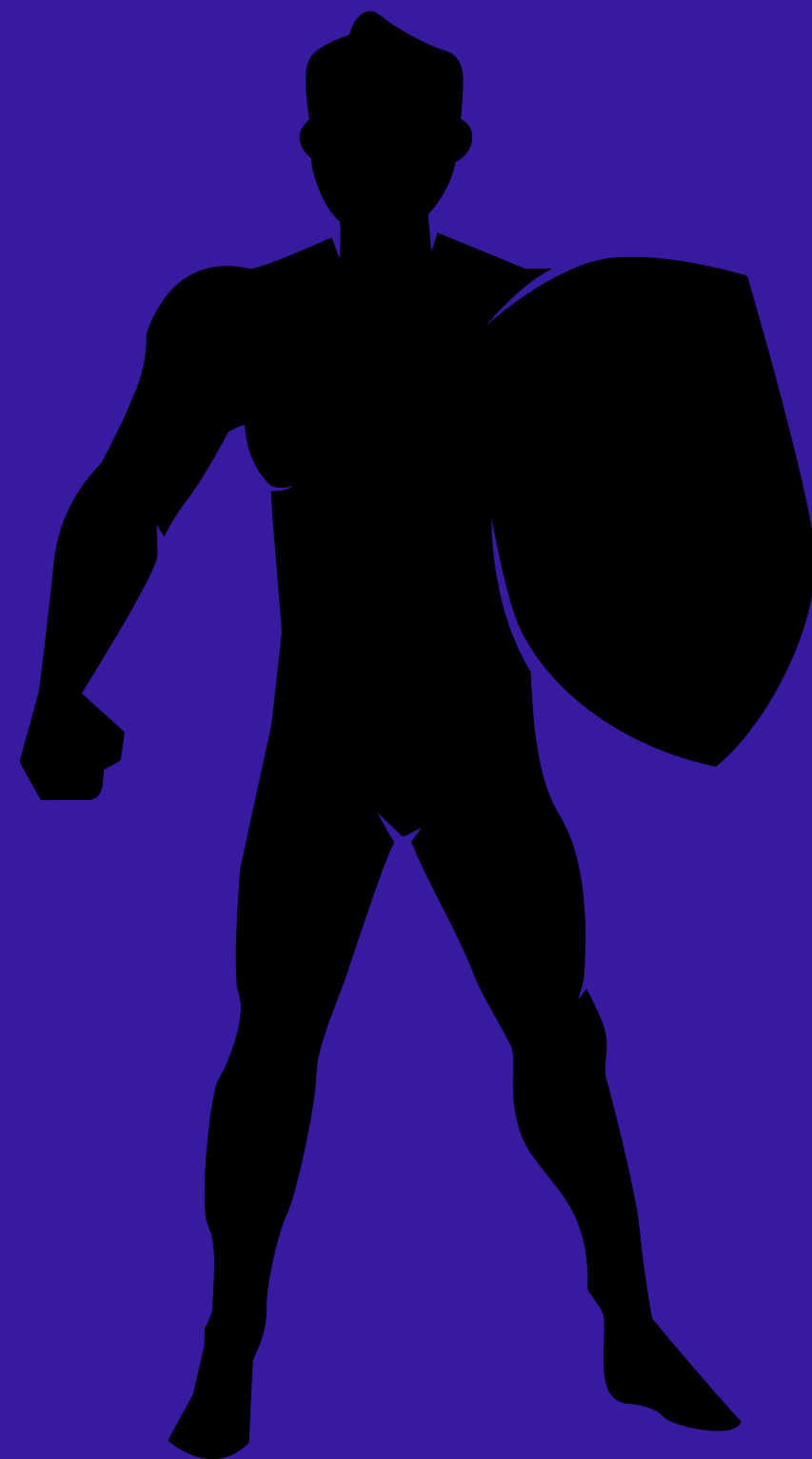
- Jeux Variés
- Belle Histoire
- Utilisation d'une sorte de fantôme/entité pour avancer dans le jeu
- Capacités de Nat et de Nathan qui change selon les niveaux





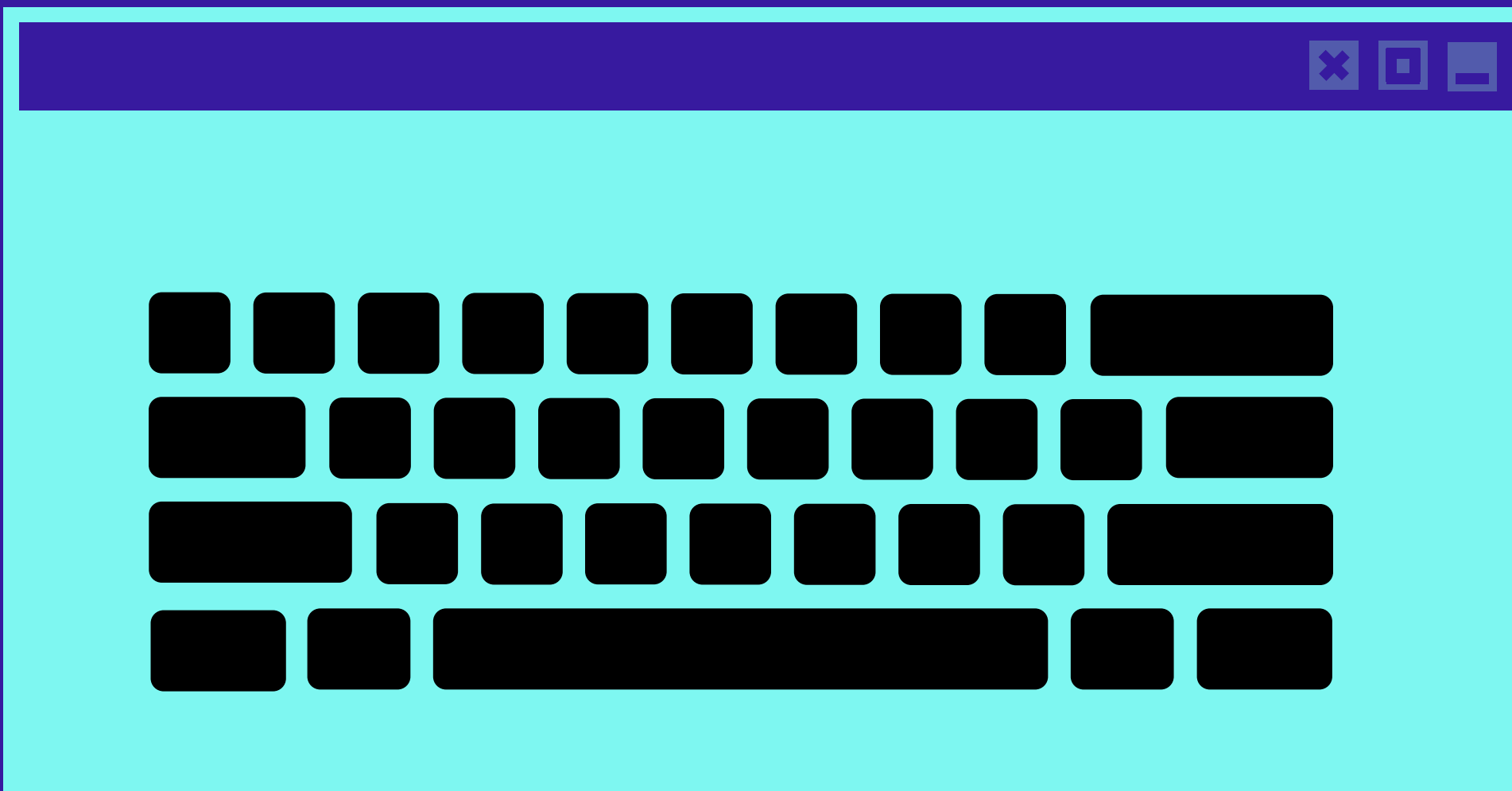
## FEATURES

- Sauter
- Courir
- utiliser Nat pour interagir avec les objets
- Voler



## BENCHMARK-POINTS FORTS

- Plate-forme de jeux divers
- Jeu où l'on incarne deux personnages différents
- Jeu avec un temps limité : permet au joueur de se plongé réellement dans la peau du personnage étant donné que son inconscient est entrain de se dégrader avec le temps



## JOUABILITE SUR ORDINATEUR

### 1. Sur clavier:

- déplacement: Z avancer  
S reculer  
Q gauche  
D droite
- Touches:
  - C changement de personnage
  - ESPACE sauter ou voler selon votre niveau
  - L activer une corde, pont ou récupérer une clef



# CHALLENGE

Le jeu est timer.

Il y a un temps limité pour  
chaque niveaux.

Le plus grand danger c 'est  
donc le temps.

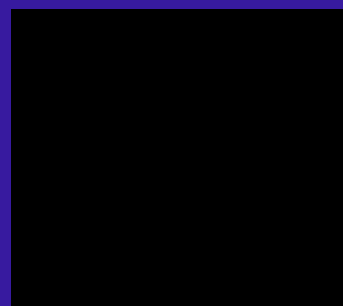


## MECANIQUE DU GAME PLAY

- Le but du jeu est de récupérer les 4 fragments de souvenirs de Nathan et de réussir à sauver Nat.
- Le but moral :
  - Réussir à battre les peurs (monstres) de Nathan. Pour qu'il puisse se réconcilier avec lui même.
  - Faire réfléchir le joueur sur son comportement.

## MECANIQUE DU GAME PLAY

- Condition de victoire : récupérer tous les fragments de souvenirs de Nat attends.
- Condition d'échec : ne pas réussir à finir le niveau attends et le refaire ou encore se faire attraper par un "monstre" (peur) et recommencer aussi.



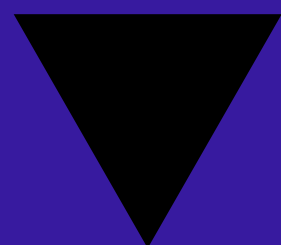
Fosse : c'est la dégradation de l'inconscient de Nathan. Si tu tombes, tu meures.



Pont : permet de fermer ou d'ouvrir une fosse



Diversion

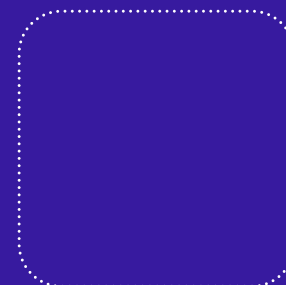


Clef

- bleu ciel : utilisable par Nat
- autres couleurs : utilisable par Nathan



Safe room : zone où le personnage est en total sécurité.



zone inaccessible sans tel nombres de clefs demandé



Porte

- rouge : bloquée
- verte: débloquée
- autres couleurs : trouver la clef correspondante

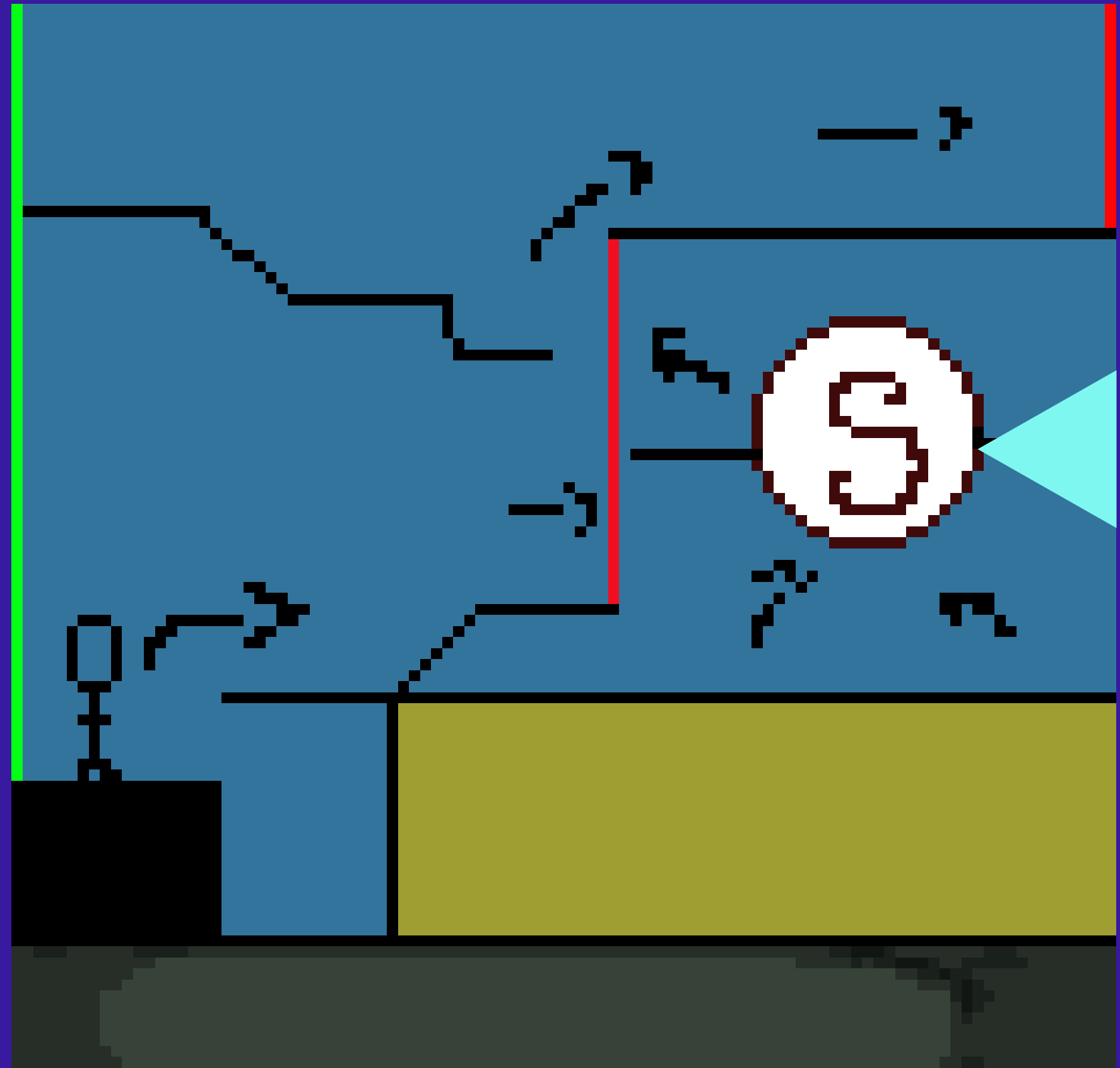
# LEVEL DESIGN

Il n'y aura que 2 MAP. Elles sont néanmoins très grande. Chacune de ces MAP contient 2 souvenirs.

C'est maintenant à vous de jouer !

- Utiliser Nat pour activer les clefs afin d'ouvrir une porte.
- Et pas que ! Il active des ponts ou bien les désactive. Il fait diversion et se balade plus rapidement dans la MAP puisqu'il vole.
- Il permet alors à Nathan d'avancer dans son aventure.

## PREMIERE MAP :



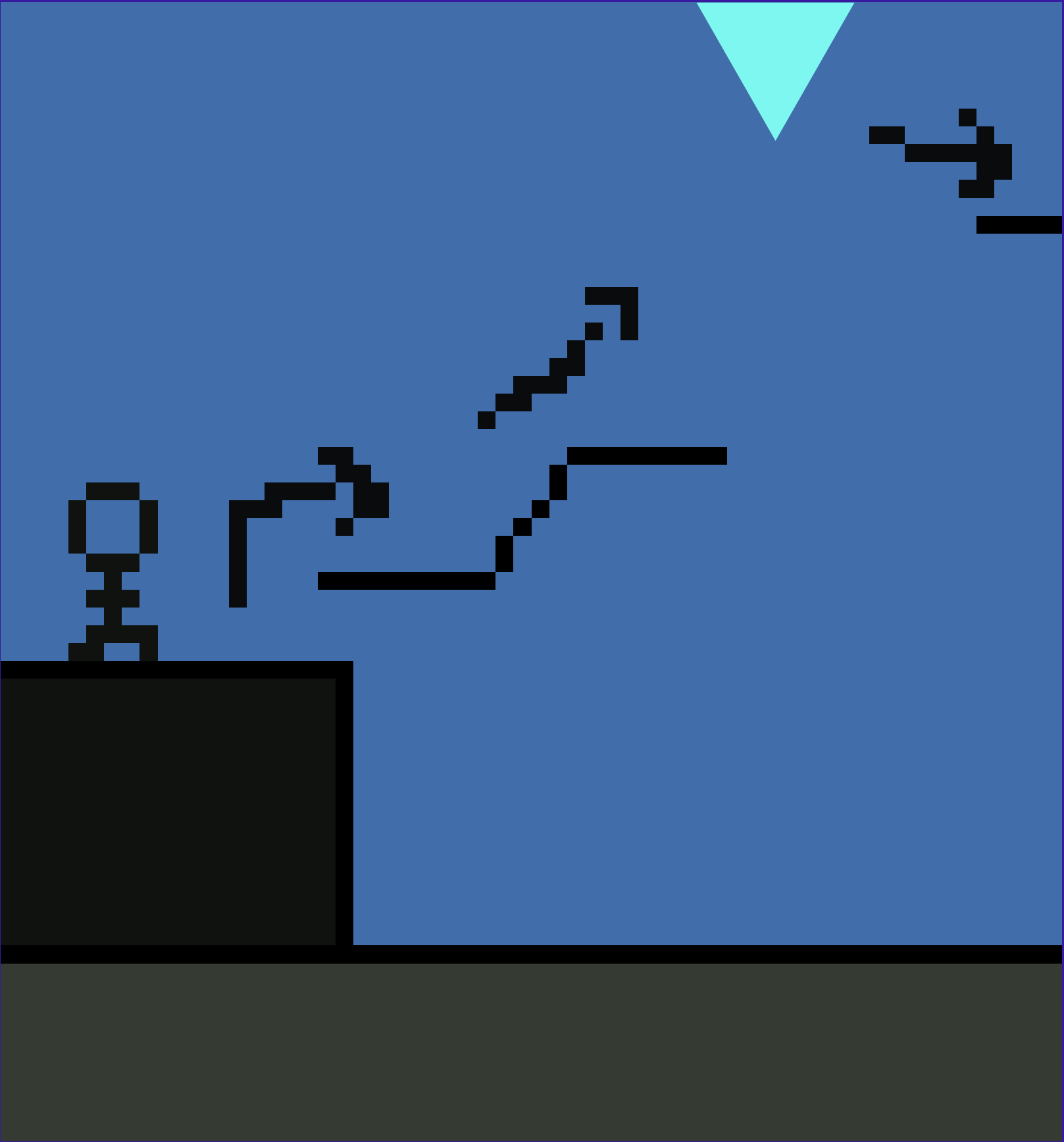


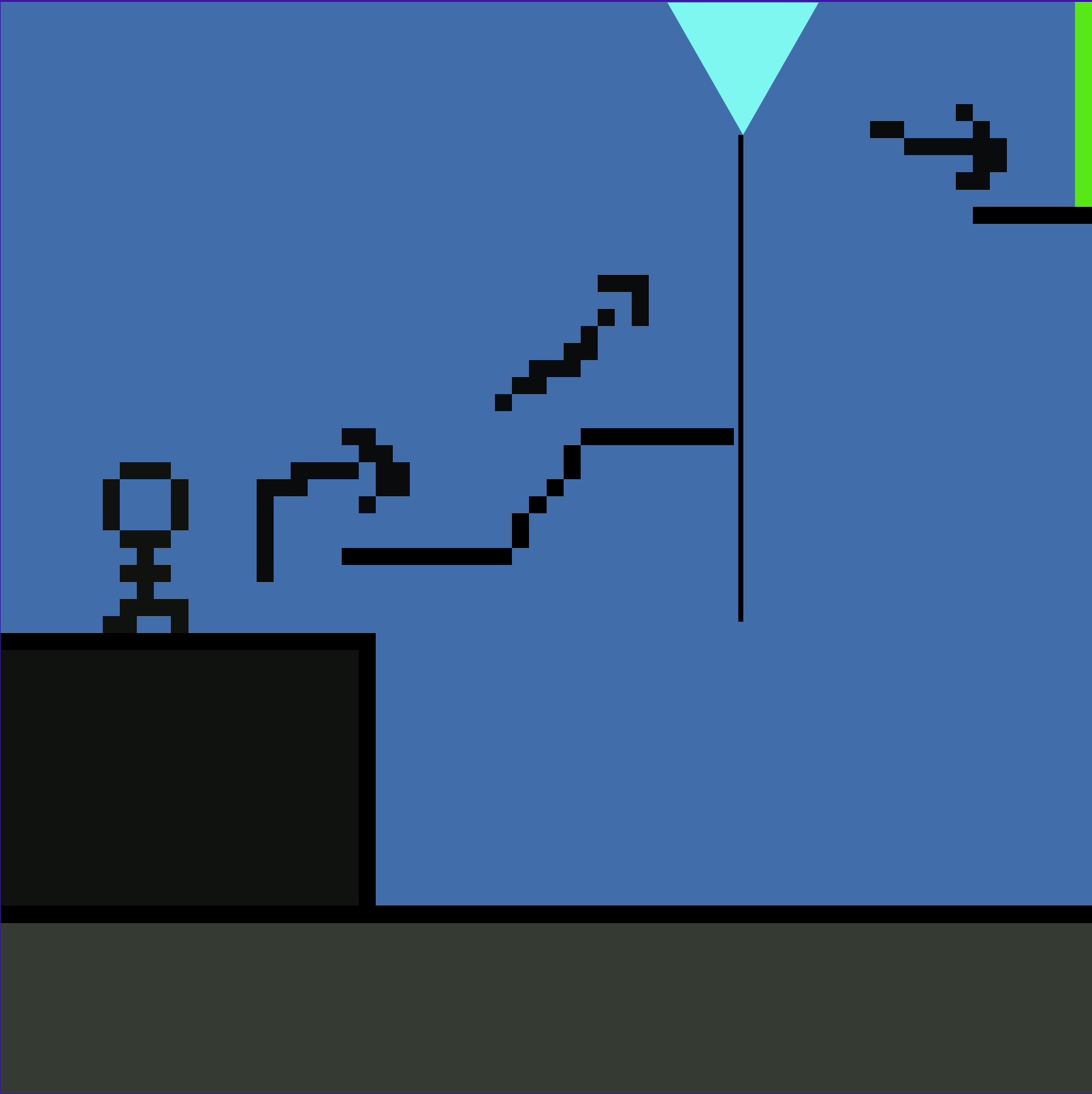
PORTE BLOQUEE



PORTE DEBLOQUEE







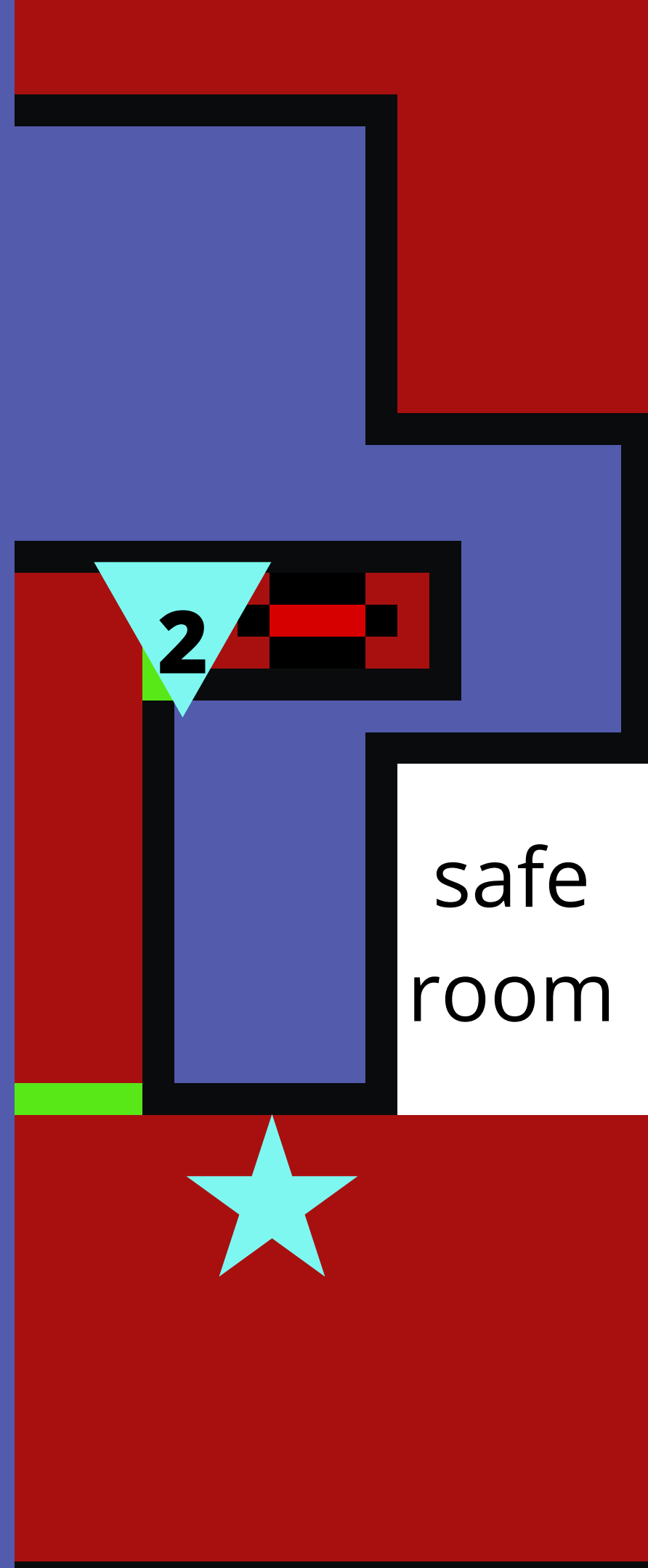


## GAME PLAY

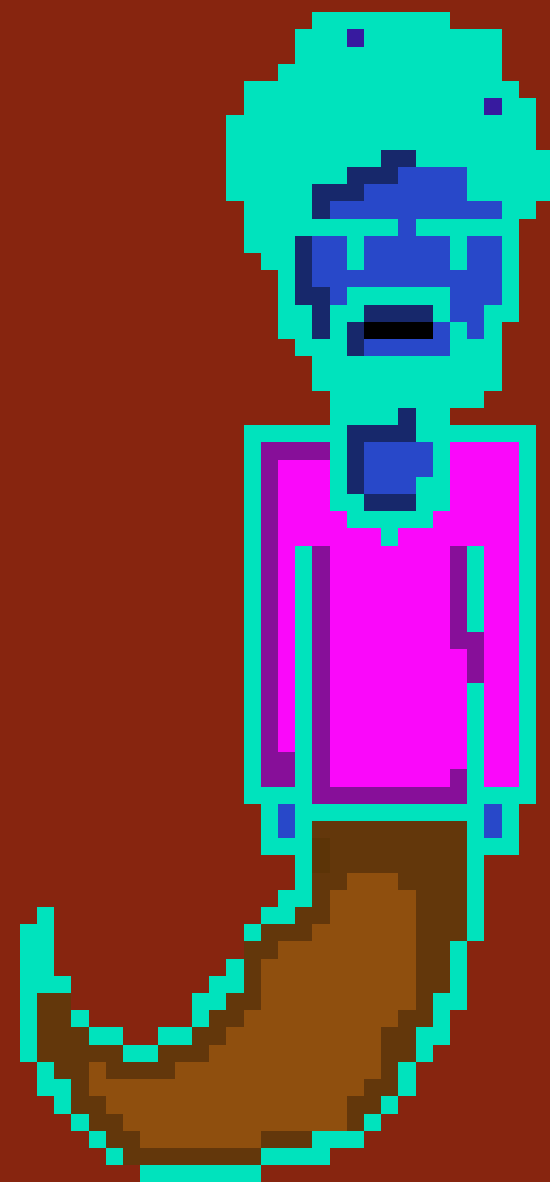
- On peut piéger des ennemis en les attirants vers une fosse.
- Les monstres n'avancent pas si il n'y a pas de pont sur la fosse. Il faut donc envoyer Nat ouvrir le pont ,attends, pour que les monstres puissent tomber dans la fosse.
- On peut aussi bloquer des ennemis en ouvrant des ponts.
- J'attribuerai à chaque porte un numéro, pareil pour les clefs. Chaque clefs corresponds à une porte.
- Dans cette zone si les monstres ne te trouvent pas et qu'ils ne sont plus en mode recherche, ils retournent à leur base mais attention leur champ de vision est très large !
- Il y a 2 niveaux maximum
- Les MAP sont grandes et demandent de la logique pour atteindre son objectif
- Les monstres sont les peur enfoui en Nathan.
- Il n'y a pas de barre de vie, si on t'attrape tu perds. Si le temps est écoulé, tu perds.



- Il peut arriver que la clef pour déverrouiller la porte ne se situe pas au même endroit que la porte.
- Il faut donc bien explorer la MAP pour réussir à passer.
- Nathan peut envoyer Nat explorer la MAP pendant qu'il reste devant la porte bloquée. Nat n'a pas besoin de Nathan pour s'aventurer seul.
- Néanmoins il ne peut pas aller trop loin sans Nathan, jusqu'à une certaine distance. Nat ne pourra pas avancer seul dans l'inconscient de Nathan, il risquerait de le perdre.
- Nathan peut aussi utiliser Nat pour activer des cordes ou encore fermer des fosses à l'aide d'un pont menant tout droit vers le néant.
- On ne peut pas utiliser Nat et Nathan en même temps.



Deuxième MAP :



## BENCHMARK - CONCURRENTS

- REVEILLE TOI ! est un jeu d'aventure avec le contrôle de Nat, il est d'ailleurs proposé au joueur d'interagir avec les éléments de l'environnement.
- REVEILLE TOI ! permettra aux joueurs de voir « ce qu'il y a au-delà » après avoir fini le jeu.



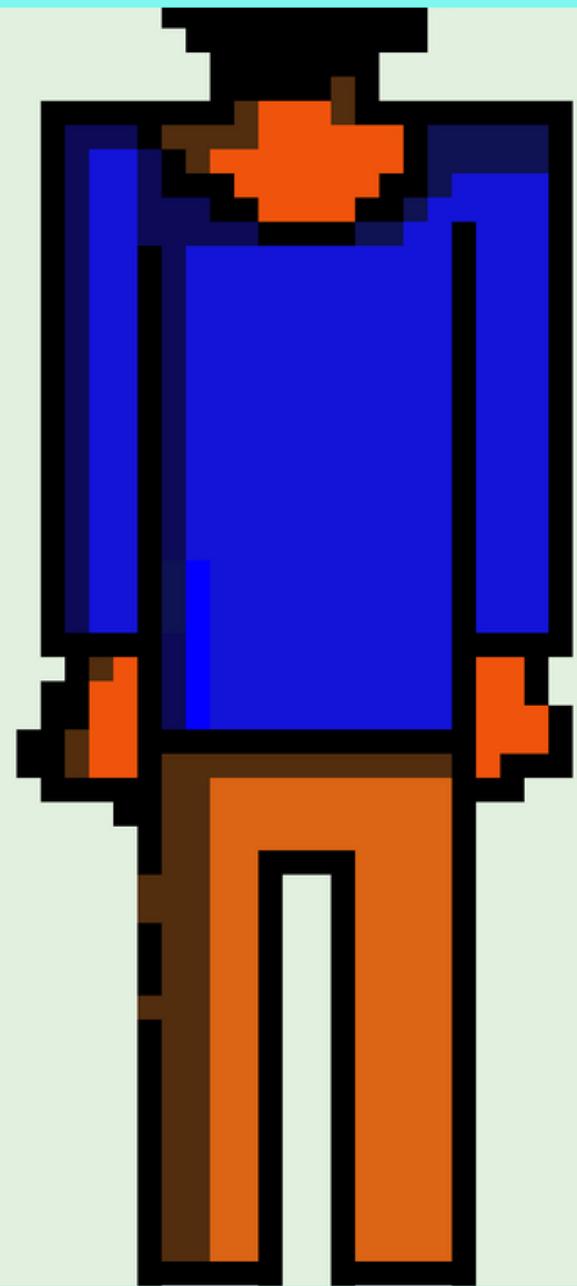
## BENCHMARK - CONCURRENTS

- Beyond : two souls est un jeu vidéo développé par Quantic Dream et édité par Sony Computer Entertainment sur PlayStation 3, sorti le 11 octobre 2013 en Europe.
- Le jeu est centré sur des questions relatives à ce qu'il y a après la mort. Le système de jeu est composé de deux parties. Ainsi, en fonction du personnage contrôlé par le joueur, le système de jeu change.

# Histoire

En réalité, Nathan est jeune homme au passé douloureux.

- Il a perdu sa femme enceinte lors d'un accident voiture.
- Il est harcelé au travail par son patron qui ne cesse de l'humilier.
- Il a fini par démissionner et à fini à la rue.
- Son père de famille d'accueil le violait et Nathan a fini par le tuer ("à l'aide de Nat")
- La raison de son coma est un suicide ( à chaque souvenir une petite cinématique racontera chacun de ces points).



# CAMERA-CONTROL

- La Caméra est isométrique qui suit le personnage dans ses mouvements.
- Le personnage incarné est toujours au centre de la caméra.
- Il n'y a qu'une partie du champ de vision du personnage qui est éclairé. (niveau 2)

# SOUND DESIGN

## SON DU JEU CONSTANT

[https://www.youtube.com/watch?v=uU7rnTG9Q0A&ab\\_channel=OriginalSoundtrack](https://www.youtube.com/watch?v=uU7rnTG9Q0A&ab_channel=OriginalSoundtrack)

## NIVEAU 2

[https://www.youtube.com/watch?v=N\\_07wkUmLqs&ab\\_channel=NimaFakhrara-Topic](https://www.youtube.com/watch?v=N_07wkUmLqs&ab_channel=NimaFakhrara-Topic)

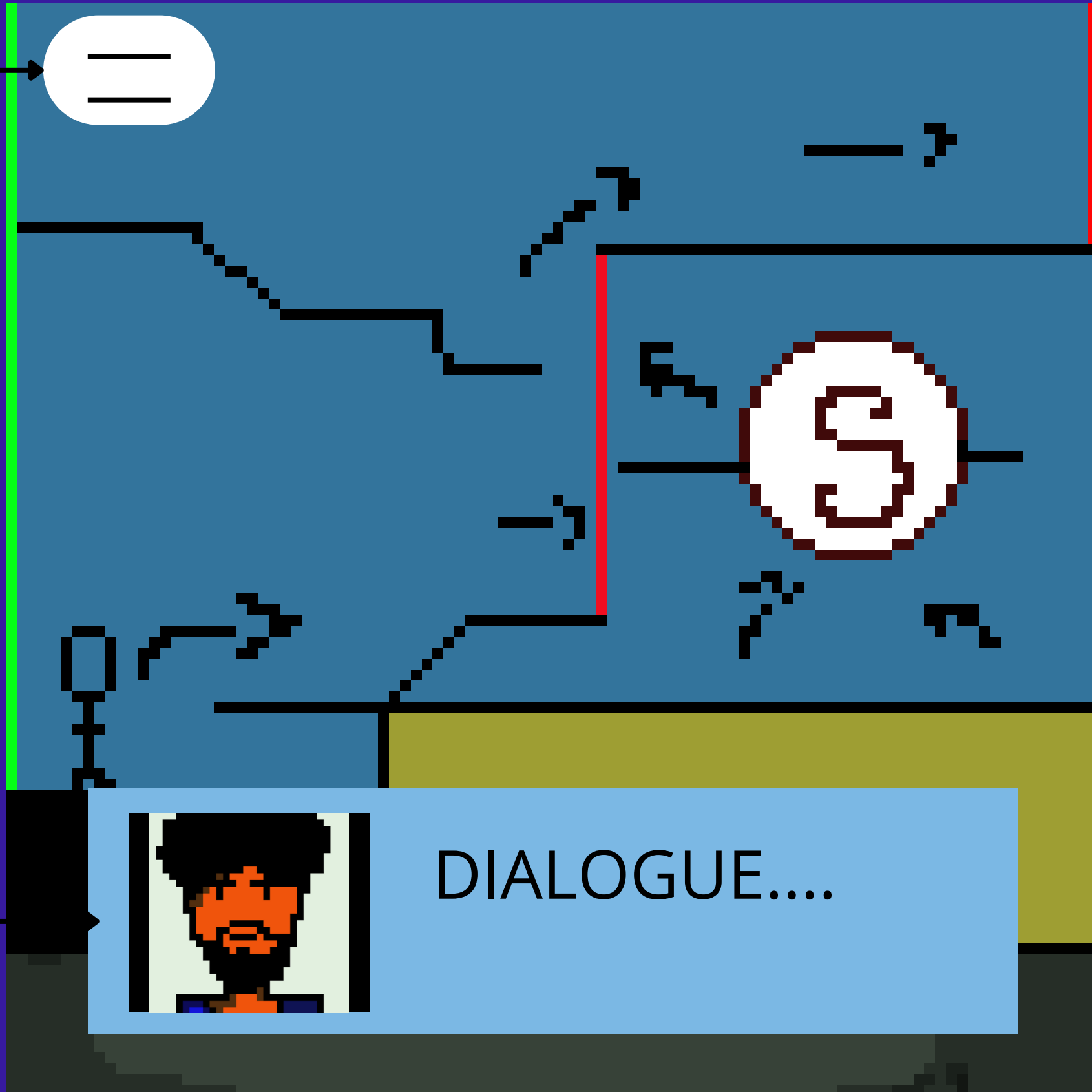
(C'EST UNE SCENE DE POURSUITE)

## NIVEAU 1

[https://www.youtube.com/watch?v=U7Defy9AUvk&ab\\_channel=DarthPlagueis](https://www.youtube.com/watch?v=U7Defy9AUvk&ab_channel=DarthPlagueis)

# INTERFACE DURANT UN DIALOGUE

MENU

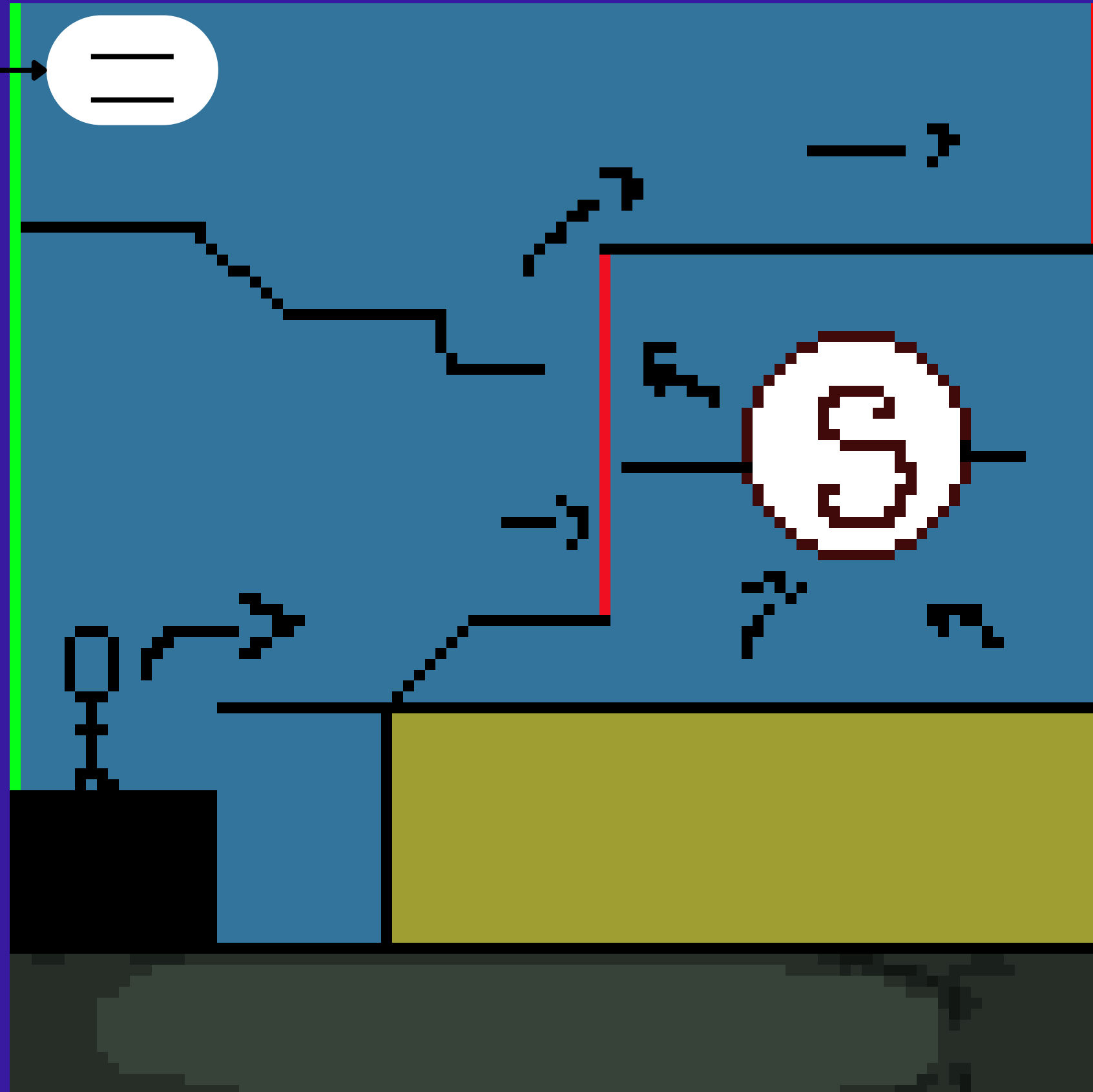


DIALOGUE



# INTERFACE APRES UN DIALOGUE

MENU



Le personnage peut commencer à bouger