



ESMA

GAME CONCEPT DOCUMENT

IJUITL



ROBIDEL BASTIEN JV1

SOMMAIRE

ANALYSE DU GENRE PLATFORMER----PAGE 3

PITCH NARRATIF----PAGE 4

PROTAGONISTE----PAGE 5

OBJECTIFS/CHALLENGE----PAGE 6

SITUATION INITIALE/FINALE----PAGE 7

ORIGINALITÉ DU GAMEPLAY----PAGE 8

RÉFÉRENCES GAMEPLAY----PAGE 9

MOODBOARD----PAGE 10



ANALYSE SYNTHÉTIQUE DU GENRE “PLATFORMER” :

UN “PLATFORMER” (OU JEU DE PLATEFORME) EST UN JEU DONT LE GAMEPLAY PRINCIPAL REPOSE SUR LE DÉPLACEMENT D’UN PERSONNAGE D’UN POINT A À UN POINT B, LE TOUT EN TRAVERSANT DE NOMBREUX PIÈGES, ENNEMIES ET OBSTACLES.

DIFFERENT JEUX CLÉS :

CELESTE, HOLLOW KNIGHT, ORI AND THE BLIND FOREST, RAYMAN LEGENDS, SUPER MARIO BROS, ETC.

FORMES VARIÉES :

PLATFORMERS LINÉAIRES, METROIDVANIA, PLATFORMERS PUZZLE, ETC.

PUBLICS :

DES JOUEURS OCCASIONNELS JUSQU’AUX HARDCORE GAMERS, PUBLIC JEUNE OU MOINS JEUNE, APPRÉCIÉ POUR SA FACILITÉ DE PRISE EN MAIN DANS LA MAJORITÉ DES CAS.

VENTES & POPULARITÉ :

TRÈS POPULAIRE EN INDÉPENDANT (EX : CELESTE, VENDU À PLUS DE 500K EXEMPLAIRES).



PITCH NARRATIF :

DANS UN MONDE DE FOI, DIFFÉRENTES TRIBUES COEXISTENT. LE PEUPLE DES TARRASQUE, PEUPLE ORIENTÉ VERS LES TRADITIONS MILITAIRES ET LES CONQUÊTES, ENVAHISSENT LEURS VOISINS ET LES RÉDUISENT EN ESCLAVAGE OU LES OFFRENT À LEURS DIEUX GUERRIERS.

LES AZTÈQUES, GUIDÉS PAR UN JEUNE GUERRIER BÉNI DE SES DIEUX, DOIVENT AFFRONTER L'INVASION DES TARASQUES ET LEUR SOIF DE TERRITOIRE. DANS LE BUT DE PROTÉGER LEURS TERRES SACRÉES.



LE PROTAGONISTE :

NOM
TOTOTL

NATURE :

JEUNE GUERRIER AZTÈQUE "BÉNI" DES DIEUX

BACKGROUND :

DESCENDANT DE LA LIGNÉE PRINCIPALE DES PREMIER CHEFS
AZTÈQUES

FONCTION :

MONTRER AU PEUPLE QUE LES DIEUX LES ACCOMPAGNENT.
APPORTER COURAGE ET MOTIVATION AUX JEUNES
GUERRIERS .

QUALITÉS :

DÉTERMINÉ, ACCOMPAGNÉ DES DIEUX, DISCRET ET ADROIT.

FORCES :

PEUT SE TÉLÉPORTER, SE BAT BIEN, BONNES CAPACITÉS
PHYSIQUES.

FAIBLESSES :

COURTE OU MOYENNE PORTÉE (NE PEUT PAS SE BATTRE AVEC
DES ARMES À LONGUE PORTÉE), UNE AIDE DES DIEUX
LIMITÉES.



OBJECTIFS :

DU PROTAGONISTE :

REPOUSSER LES TARASQUES ET PRÉSERVER LE TERRITOIRE SACRÉ DES AZTÈQUES : CHICOMOZTOC (LIEU DES 7 CAVERNES).

DU JOUEUR :

EXPLORER, DÉBLOQUER DES CAPACITÉS, VAINCRE DES ENNEMIES ET UN BOSS, RÉSOUDRE DES PROBLÈMES ET ÉVITER LES PIÈGES.

CHALLENGES / ANTAGONISTES ENNEMIS :

GUERRIERS TARASQUES, BÊTE “DIVINE”.
PIÈGES : DES LANCEURS DE FLÉCHETTES EMPOISONNÉ, DES PLATEFORMES MOUVANTES, DES PIÈGES À GAZ, DES ROUES À PIQUES ET PEUT-ÊTRE PLUS ENCORE.

SYSTÈME DU JEU :

TOTEMS INVOQUÉS COMME AIDES TEMPORAIRES, STATUES COMME TÉLÉPORTEURS POUR FRANCHIR DES OBSTACLES.



SITUATION INITIALE :

LA FRONTIÈRE A ÉTÉ FRANCHIES PAR LES TARASQUES QUI ESSAIENT D'ASSIÉGER LE TEMPLE DE HUITZILOPOCHTLI (LE DIEU TRIBAL DE LA GUERRE ET DU SOLEIL QUI A GUIDÉ LES AZTÈQUES), TOTOTL ÉCHAPPE À L'OFFENSIVE ET ASSISTE AU SIÈGE.

SITUATION FINALE :

SITUATION FINALE : UN DUEL ENTRE TOTOTL ET LE CHEF DES TROUPES À L'ORIGINE DE L'INVASION TARASQUE DEVANT UN TEMPLE AZTÈQUES.



ORIGINALITÉ DU GAMEPLAY / KSP (KEY SELLING POINTS):

INVOQUER DES TOTEMS :

LE JOUEUR DÉBLOQUE ET UTILISE DES TOTEMS
ET/OU STATUES POUR FRANCHIR DES OBSTACLES
OU COMBATTRE OU POUR LE GUIDER TOUT AU
LONG DU JEU.

EXEMPLES DE BOUCLES DE GAMEPLAY

EXPLORATION → ÉNIGME ENVIRONNEMENTALE →
COMBAT COURT → CHECKPOINT/TP

RÉFÉRENCES GAMEPLAY :

HOLLOW KNIGHT : MONDE
INTERCONNECTÉ, AMBIANCE MYSTIQUE

CELESTE : PLATEFORME PRÉCISE ET
CHALLENGING

DEAD CELLS : FLUIDITÉ DU MOUVEMENT ET
GESTION DES COMPÉTENCES.

MOODBOARD :

