GDD Imagine Cup 2013 – Game Dev

I/ **Détails important**

Deadline => 15 avril  
Réalisations :

* Un game trailer de 30 secondes, pour promouvoir le jeu
* Une démo jouable
* Un document gameplay

Représentations :

* Une présentation en Live, pour participer a la finale locale, qui décrit notre travail.

Si nous sommes éligible :

* Une vidéo de 10 minutes qui explique le jeu, en anglais. C’est un pont supplémentaire pour participer à la finale mondiale !
* Finale mondiale, En russie .. et on verra plus tard

II/ **Concept du jeu**

Contexte rapide

Notre héros est un mi-homme/mi-monstre (un peu a la hulk, mais le référent c’est plus Dr Jekyll/Mr Hide). C’est un scientifique, doué d’une très grande intelligence. Il évolue dans le monde sous ses deux formes. Le jeu serait un jeu 2D (Super meat Boy), de plateformes totalement guidés (un seul chemin possible). Bien qu’il y est en fait 2 chemins, un pour la forme scientifique, un pour la forme monstre. Plateformes horizontales/verticales !  
  
L’univers est encore a déterminer, mais pas un univers complètement fantaisiste. Il faut que le joueur puisse un minimum s’identifier a une réalité vécu, connu, imagé, mais accessible. (passé, présent futur).  
  
L’histoire (bg) est encore à déterminer, elle permet de définir le but du jeu.

Gameplay

Le gameplay est assez innovant. Il faut penser a un monde qui évolue en fonction des transformations du héros. Si sa jauge d’adrénaline augmente trop, il devient un monstre, et alors le décor, et le chemin a poursuivre change complètement. Il faut penser a un système pour réguler son adrénaline, et également aux conséquences de ce passage sur la difficulté/ la jouabilité du niveau. Si le joueur passe en mode monstre est ce un choix ? une punition ? une conséquence inévitable ?.  
Dr Jekyll 🡺 énigmes et skill infiltration  
Mr Hide 🡺 skill vitesse, précision, jump  
  
La jouabilité coté scientifique serait plus stratégique, infiltration et énigmes.  
la jouabilité coté monstre serait plus bourrin, approche frontal. Mais également plus techniques (combats, enchainement de sauts, précision), bref du skill de clavier quoi.

Il faut déterminer les compétences du héros, ainsi que son évolution ?? est ce que ca se fait par un inventaire qui s’améliore, par des compétences, par des levels up ? etc ..

Determiner l’interface graphique du joueur.

Game design

Il faut se positionner par rapport au skill de l’équipe ? on est cb ? 4 ? on a 3 mois !! il y a :

Graphismes  
Sons  
Level Design  
Gameplay  
GameDesign  
Bg

Qu’est ce qu’on peut faire ?

Deadline GDD complet => 15 Janvier !