

PHASES



1 - Présentation du jeu

A) Synopsis :

Ned Havoc est un jeune trentenaire plutôt banal dont la vie est chamboulée lorsqu'il apprend être atteint d'une maladie grave. Dès lors, c'est tout son monde qui s'écroule. Comment vivre avec un tel fardeau ?

Il va donc devoir suivre un long chemin d'introspection pour enfin réussir à accepter sa situation et aller de l'avant.

B) Game Concept:

- Intention : Faire ressentir au joueur l'état d'esprit dans lequel se trouve notre personnage (déni, colère, peur, dépression, acceptation). Faire passer un message d'espoir.
- Informations : Jeu de type plateforme. Joueurs confirmés aimant le challenge et cherchant à se faire porter par une narration forte.
- Objectif/Défaite : A l'image de Ned, le joueur va traverser les différents niveaux sans que son personnage ne se fasse toucher par le mal qui rôde (sa maladie). Il faut donc s'adapter rapidement et surmonter tous les obstacles pour ne pas rester bloqué indéfiniment dans la phase entamée.

2 - Recherches graphiques et conception

A) Evolution du protagoniste:

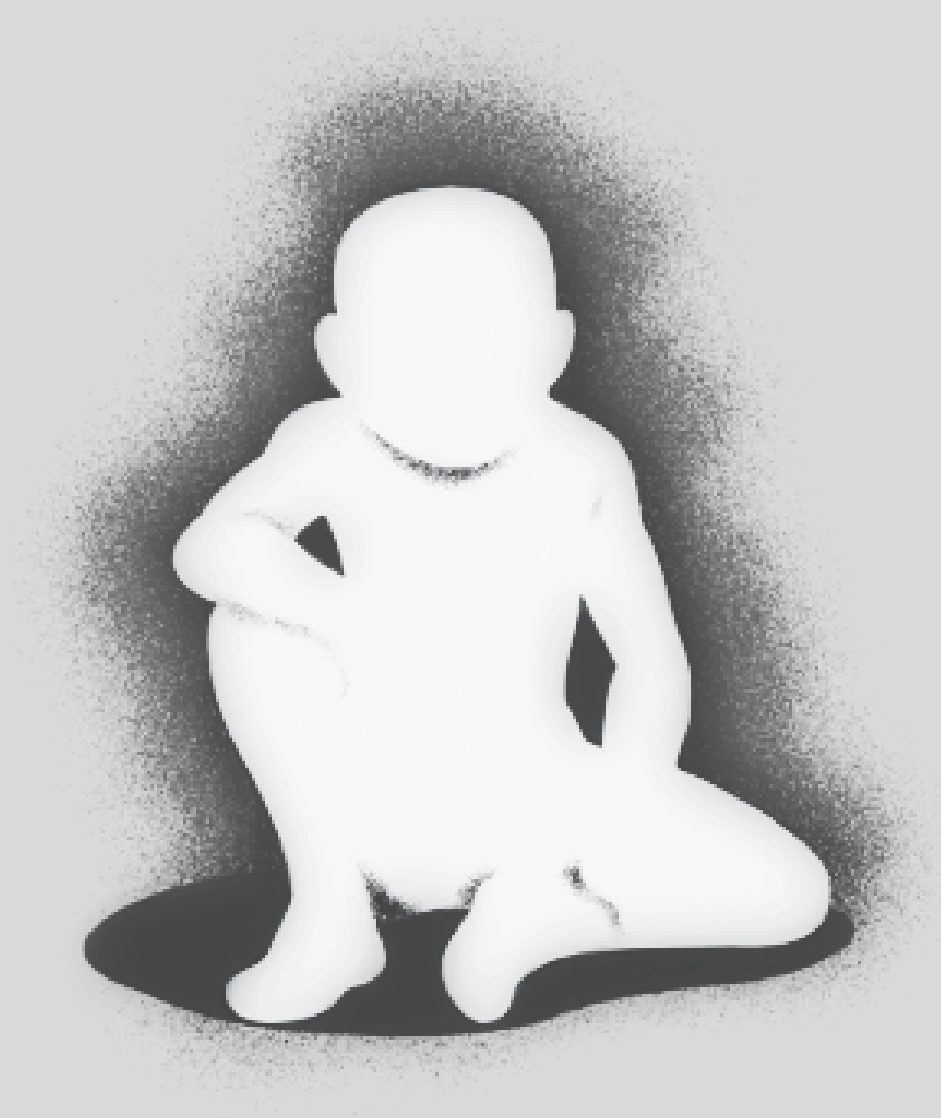
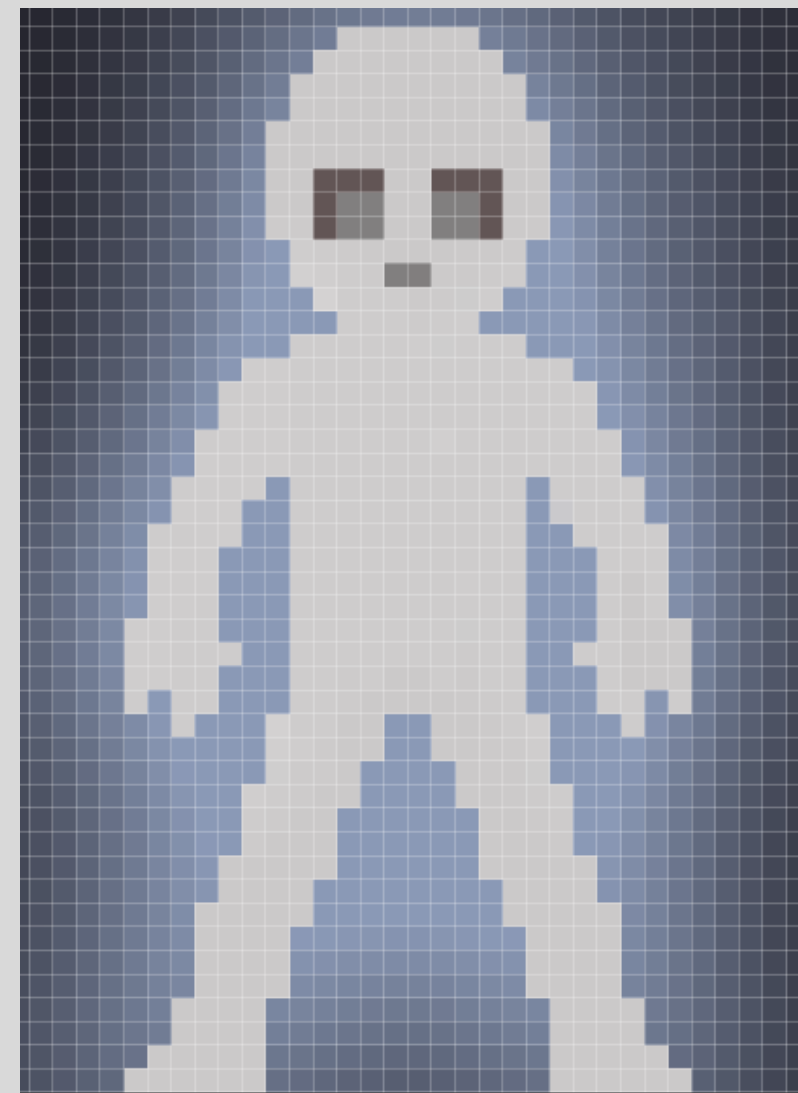


Image d'inspiration
("La vérité", Fullmetal Alchemist)



Résultat final

B) Evolution de l'antagoniste

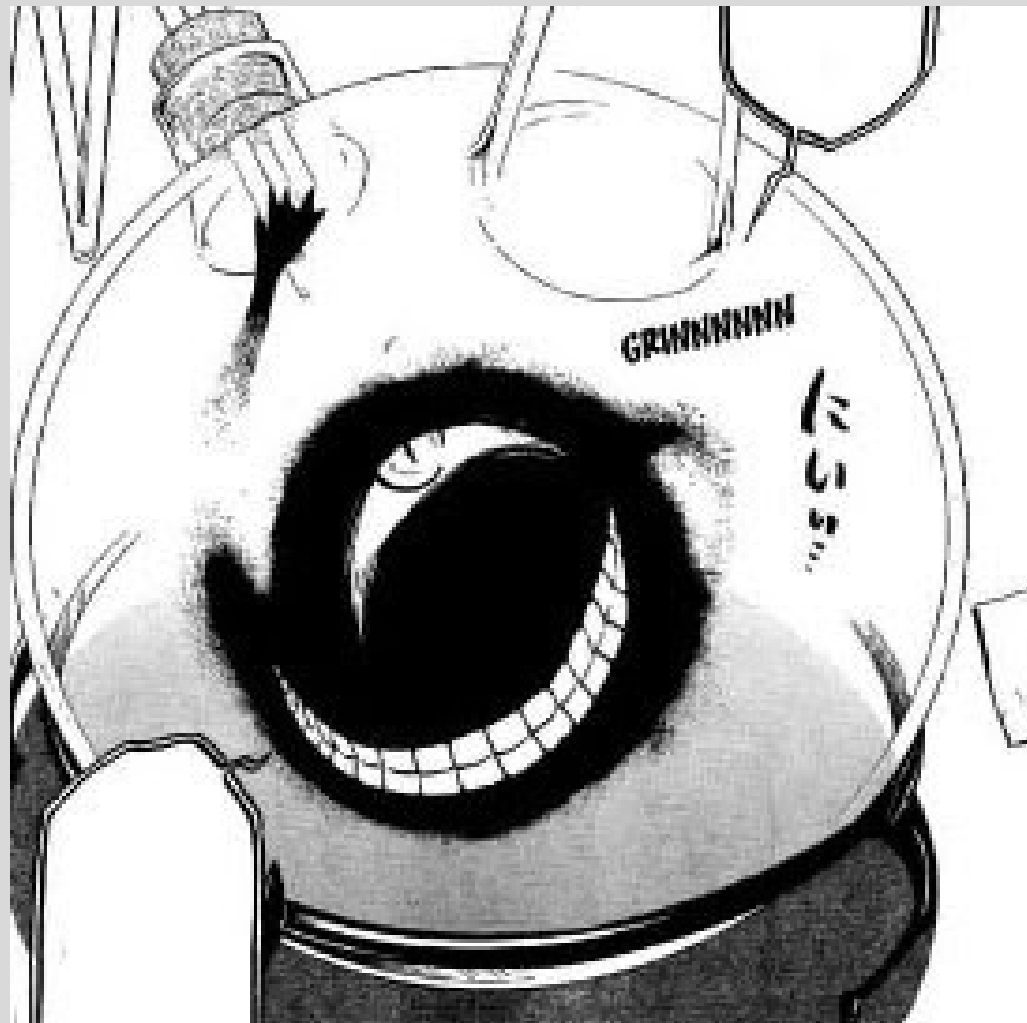
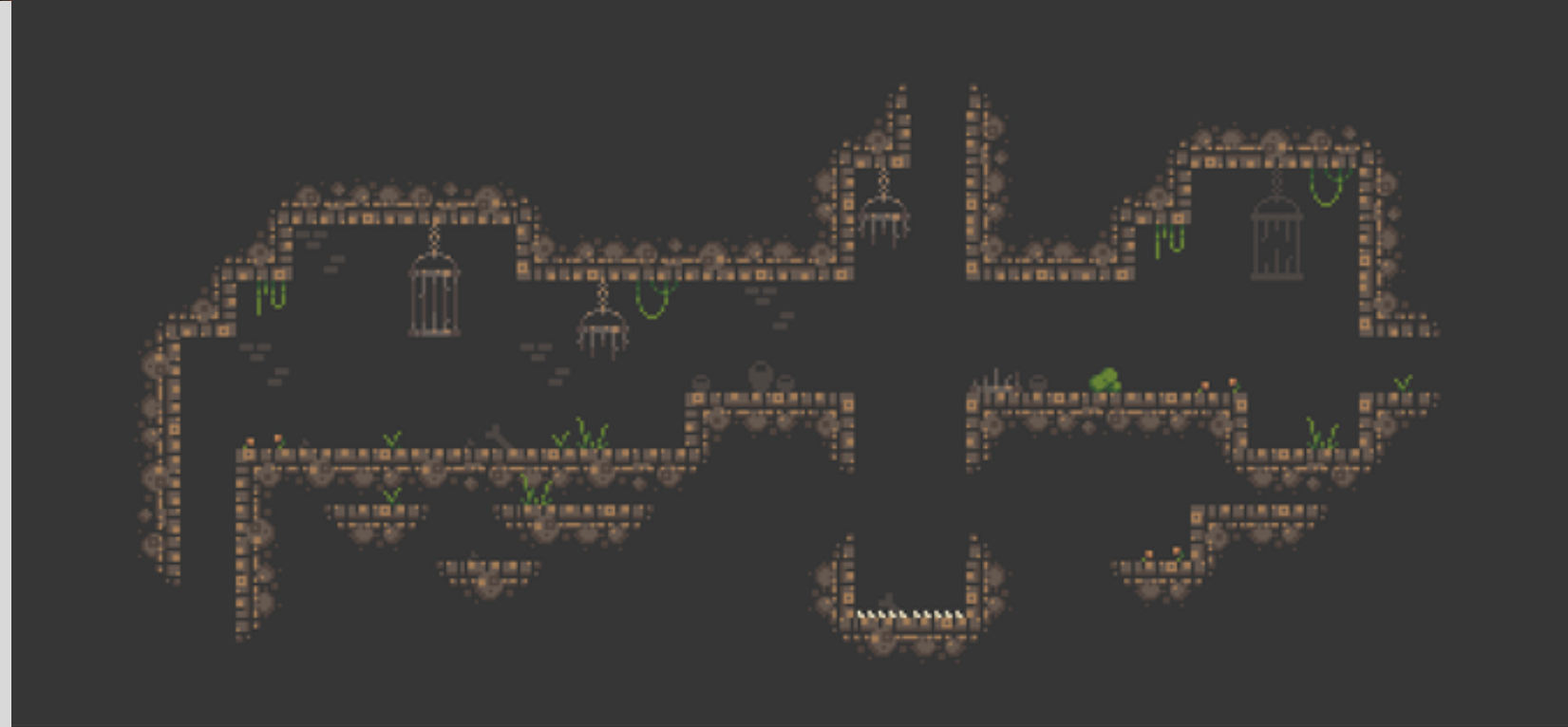
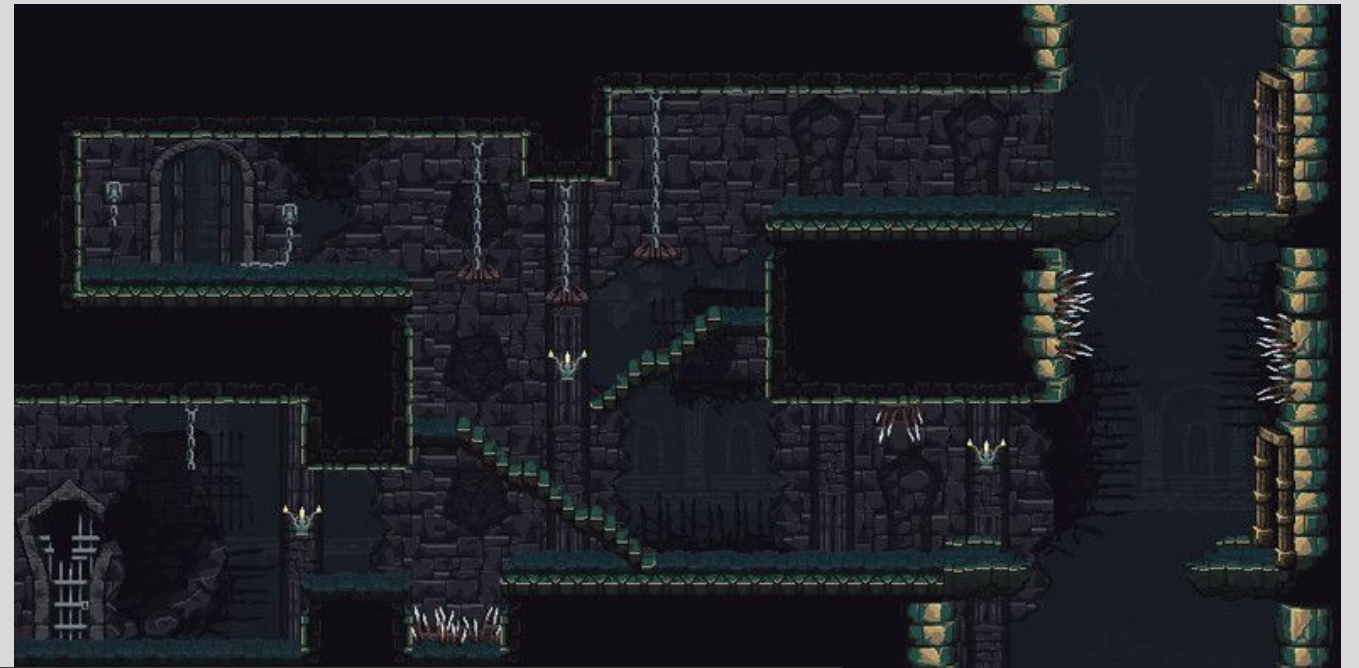
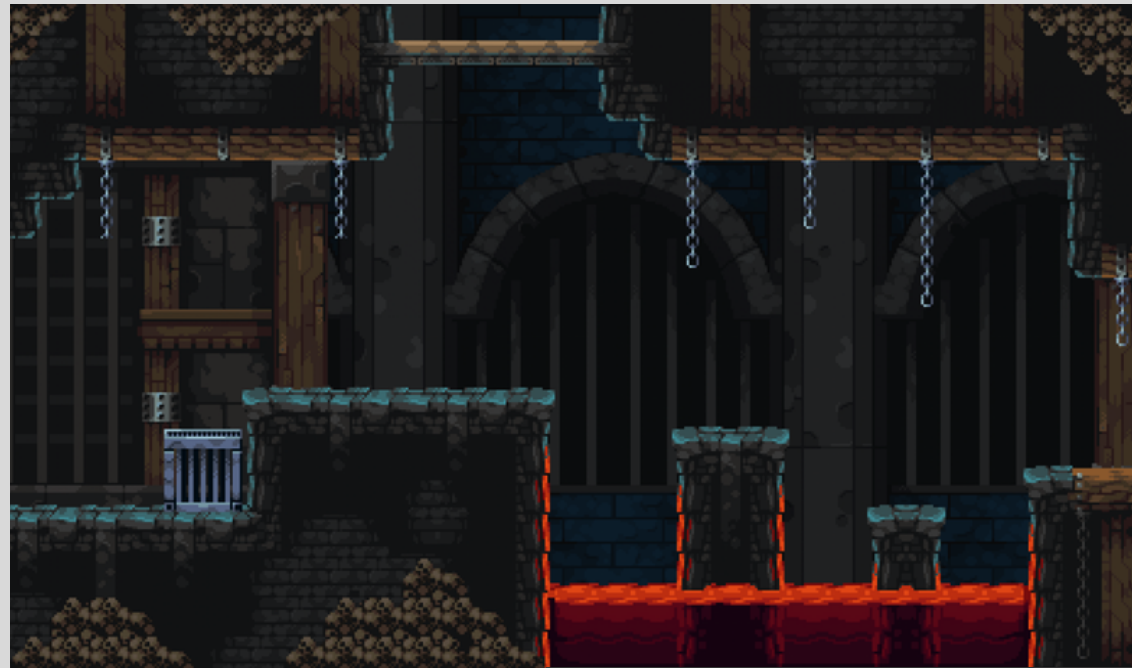


Image d'inspiration
("Pride", Fullmetal Alchemist)



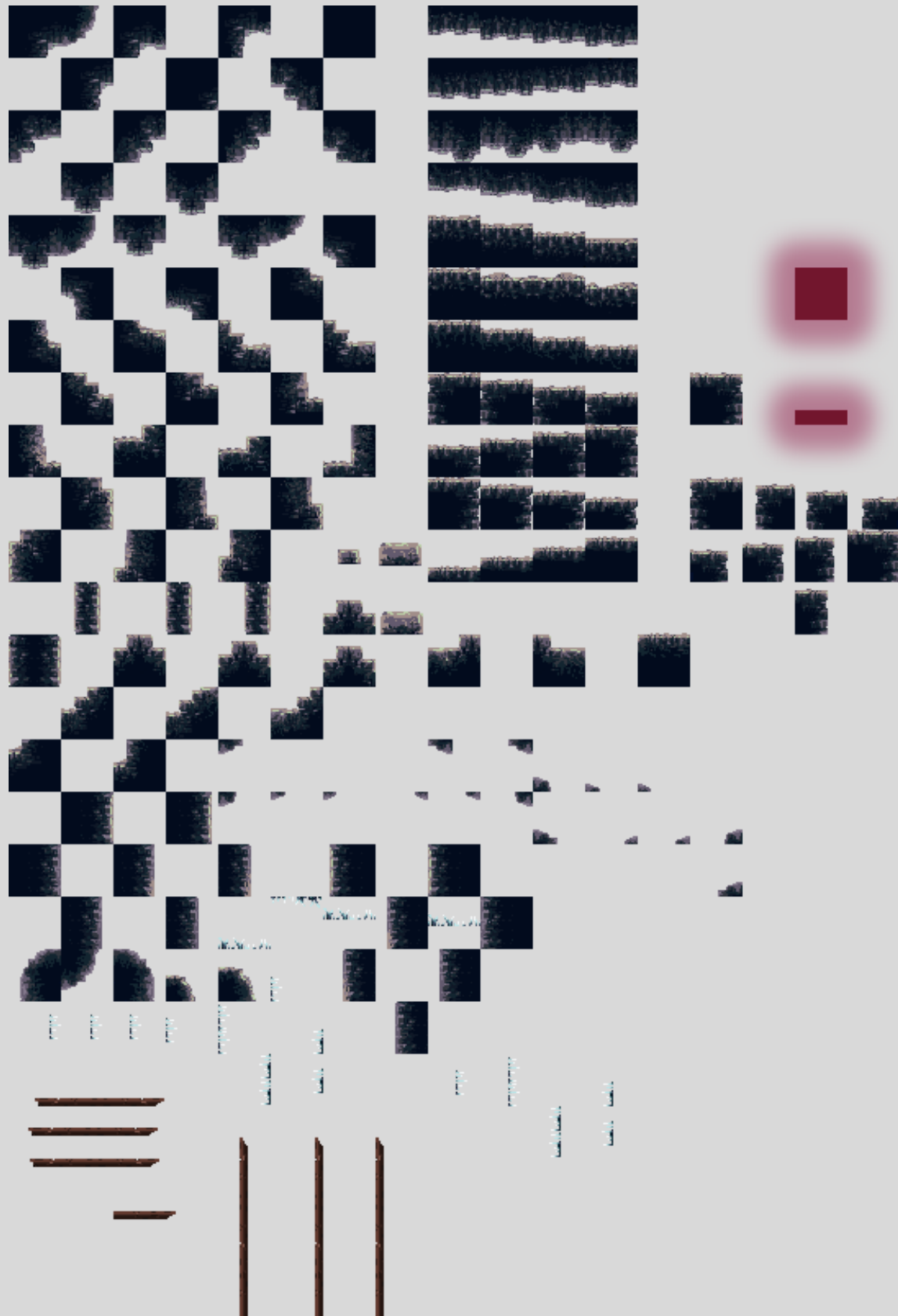
Résultat final

C) Recherches d'ambiances



Recherches de caves et de prisons, sentiment d'oppression, d'enfermement.

C) Tileset :



Réalisation de tiles en 32 X 32 dans les tons bleu foncé, rouge et marron.

L'idée est de créer une ambiance stressante, oppressante, dérangeante.

Comme le personnage que l'on incarne, on a envie de fuir cet endroit dont on se sent prisonnier.

3 - Elements d'interface :

L'interface du jeu est très épurée pour garantir l'immersion du joueur.

A l'écran, on ne trouve donc que trois informations :

- L'état du personnage
- Les collectibles qu'il récupère
- Sa stamina