

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 devoir traverser les différents niveaux pour faire avancer l'histoire et ce, 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:

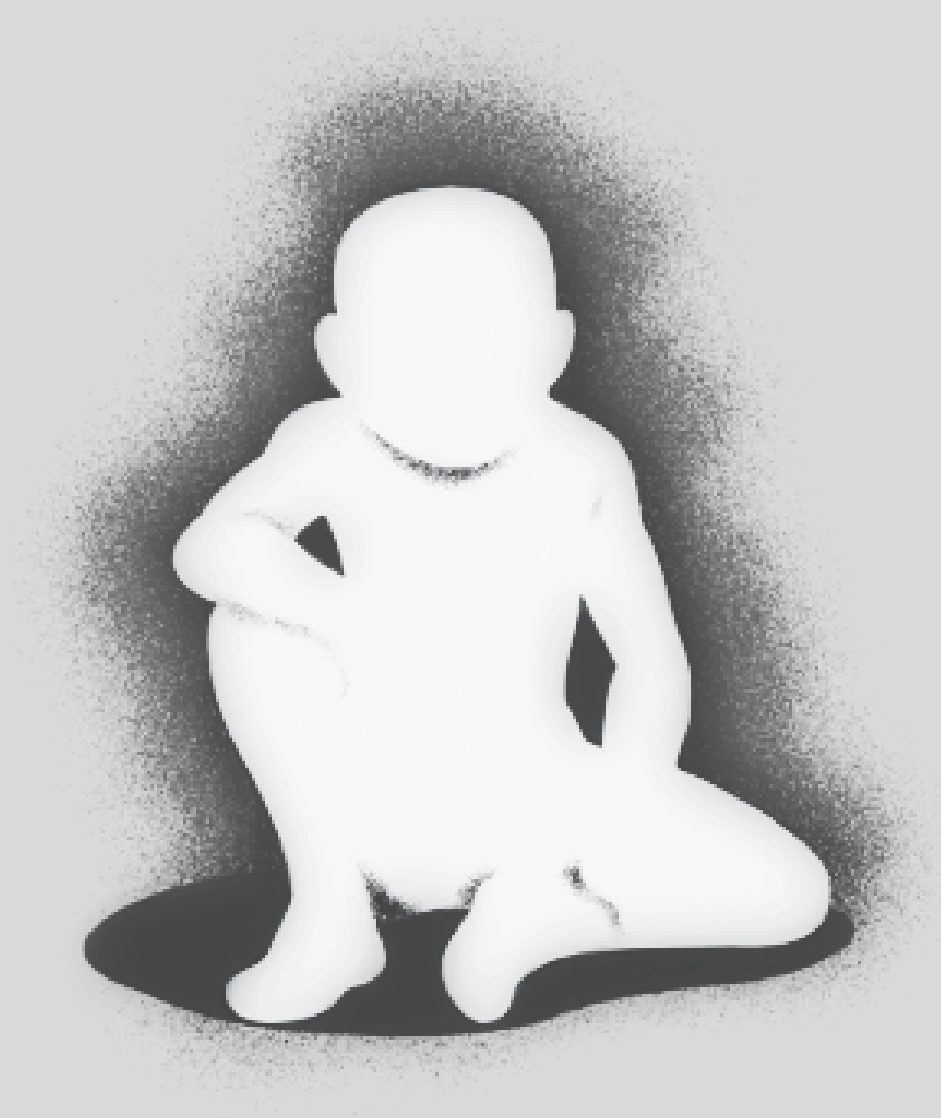
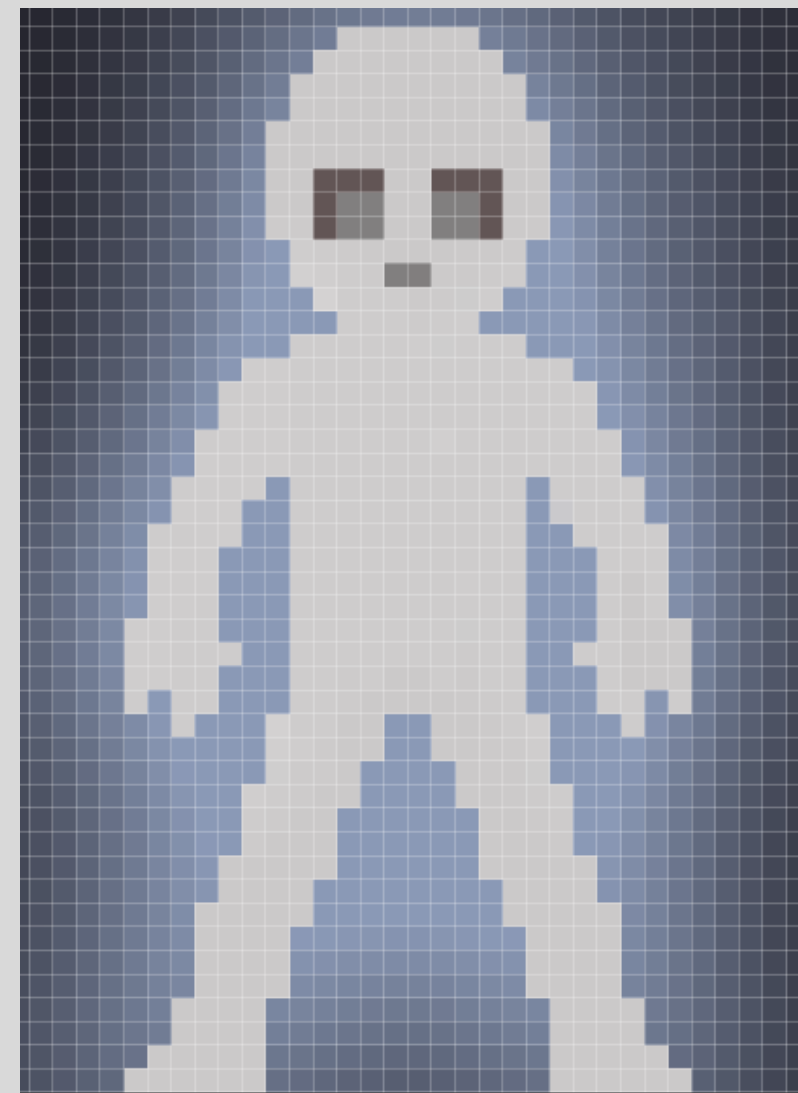


Image d'inspiration
("La vérité", Fullmetal Alchemist)



Résultat final

B) Evolution de l'antagoniste



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

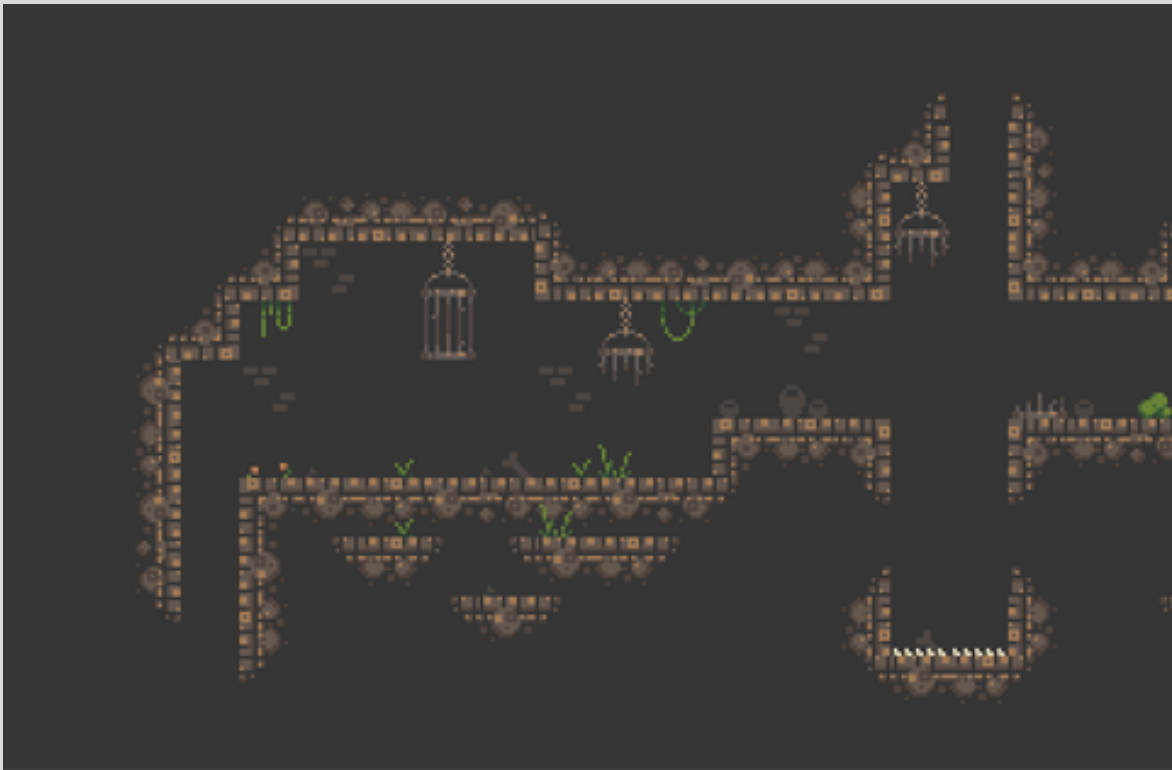
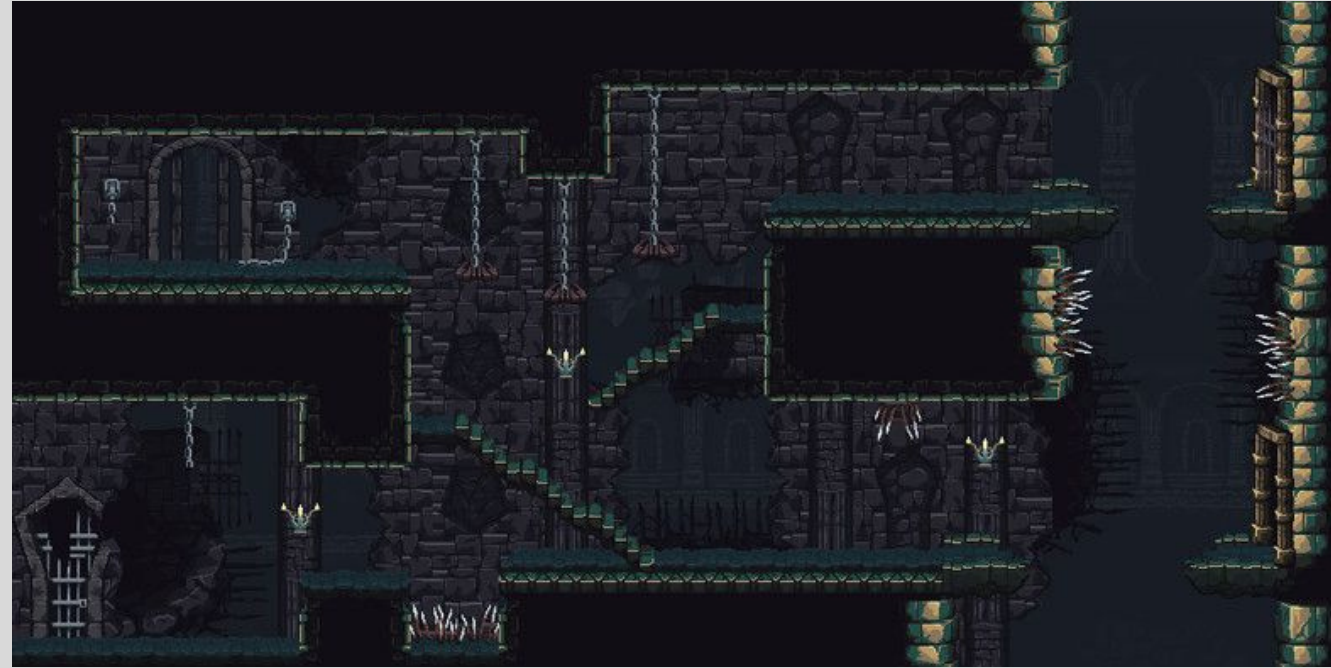
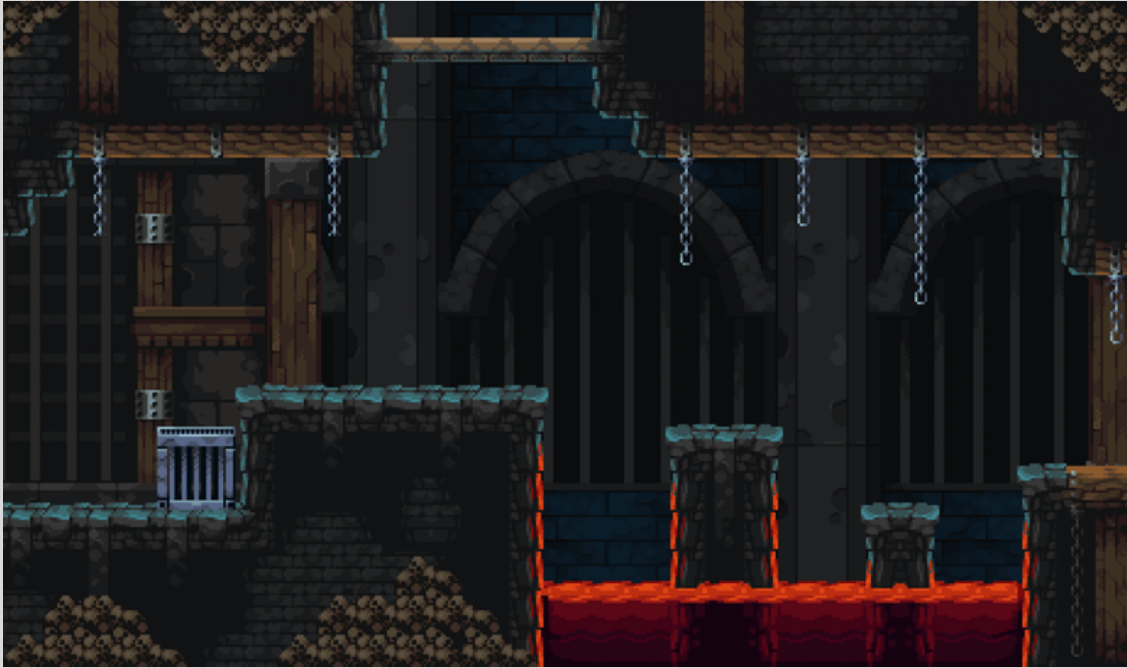


Image d'inspiration
(monstre, Kingdom Hearts)



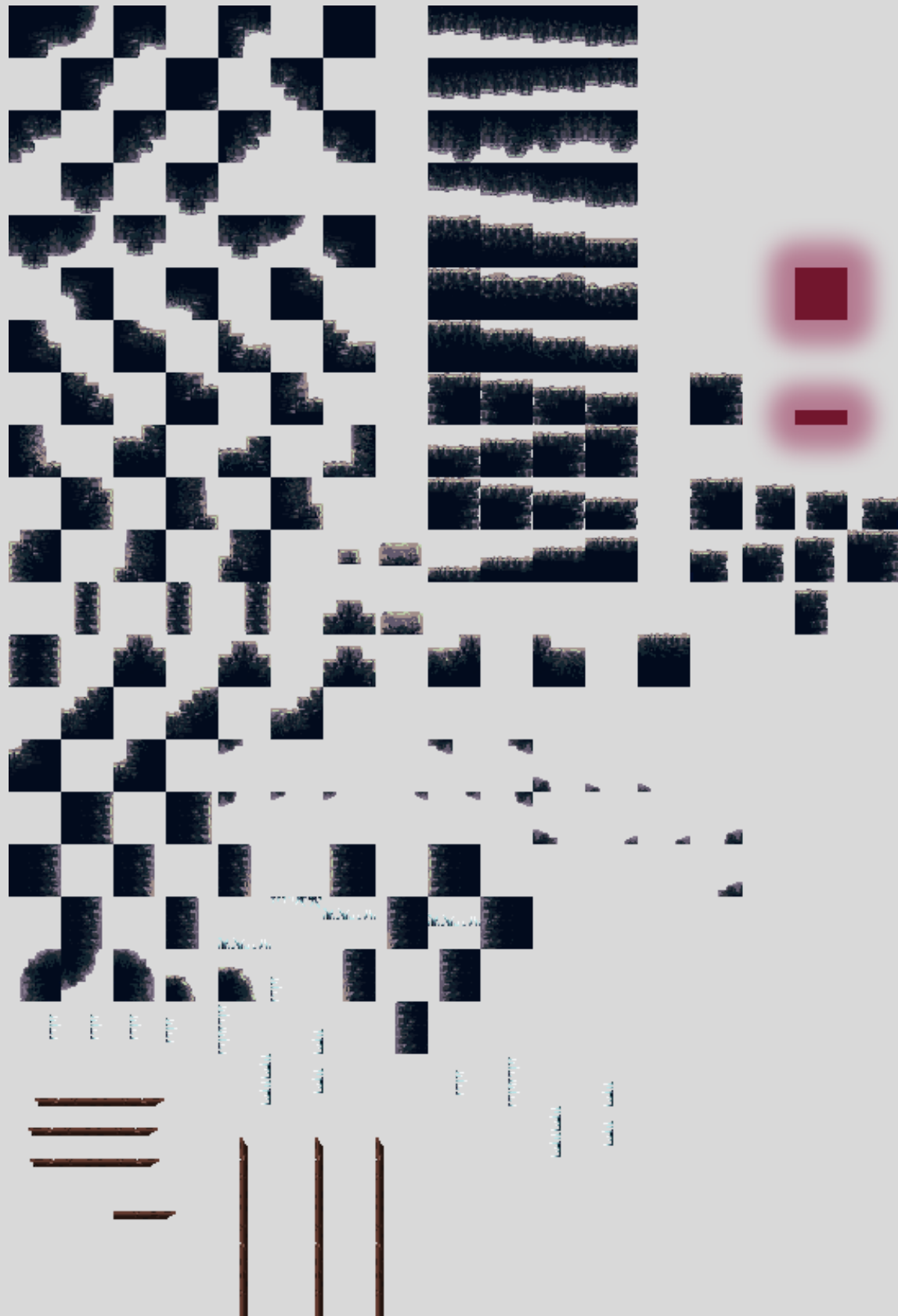
Résultat final

C) Recherches d'ambiances



Recherches de caves et de prisons, ambiance sommentiment d'oppression, d'enfermement.

C) Tileset :



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

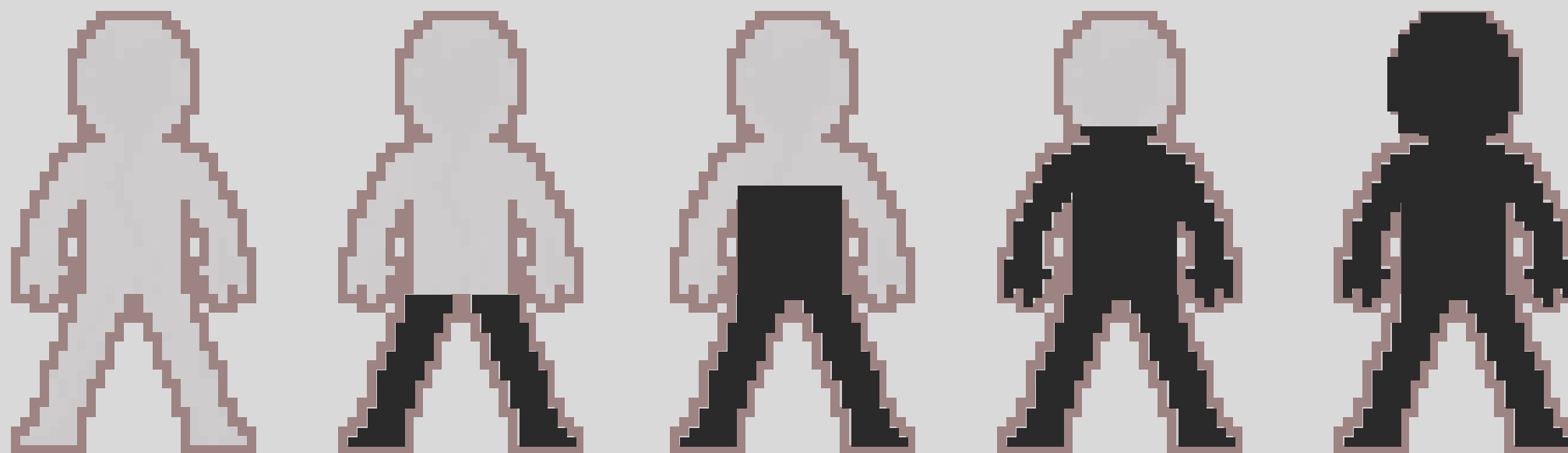
L'idée est de créer une ambiance stressante, oppressante, dérangeante.

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 : Représenté simplement par la silhouette du personnage qui se remplit au fur et à mesure de noir.

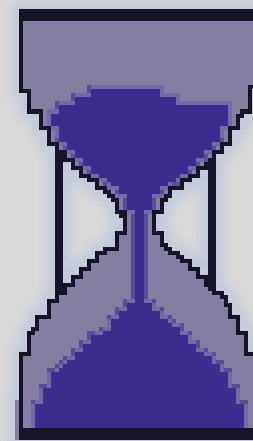


-**La stamina** : Représentée ici par une jauge de fatigue qui se vide et se remplit, ajoutant un challenge supplémentaire au joueur.



barre de stamina

-**Les collectibles** qu'il récupère : Dans ce niveau-ci, il s'agit de grains de sable qui permettent de "gagner du temps" en retardant le monstre.



4 - Présentation du Gameplay:

Comme tout bon platformer qui soit, l'une des mécaniques principales de "Phases" est **le saut**, qui permet d'avancer d'une plateforme à une autre ou de contourner des obstacles.

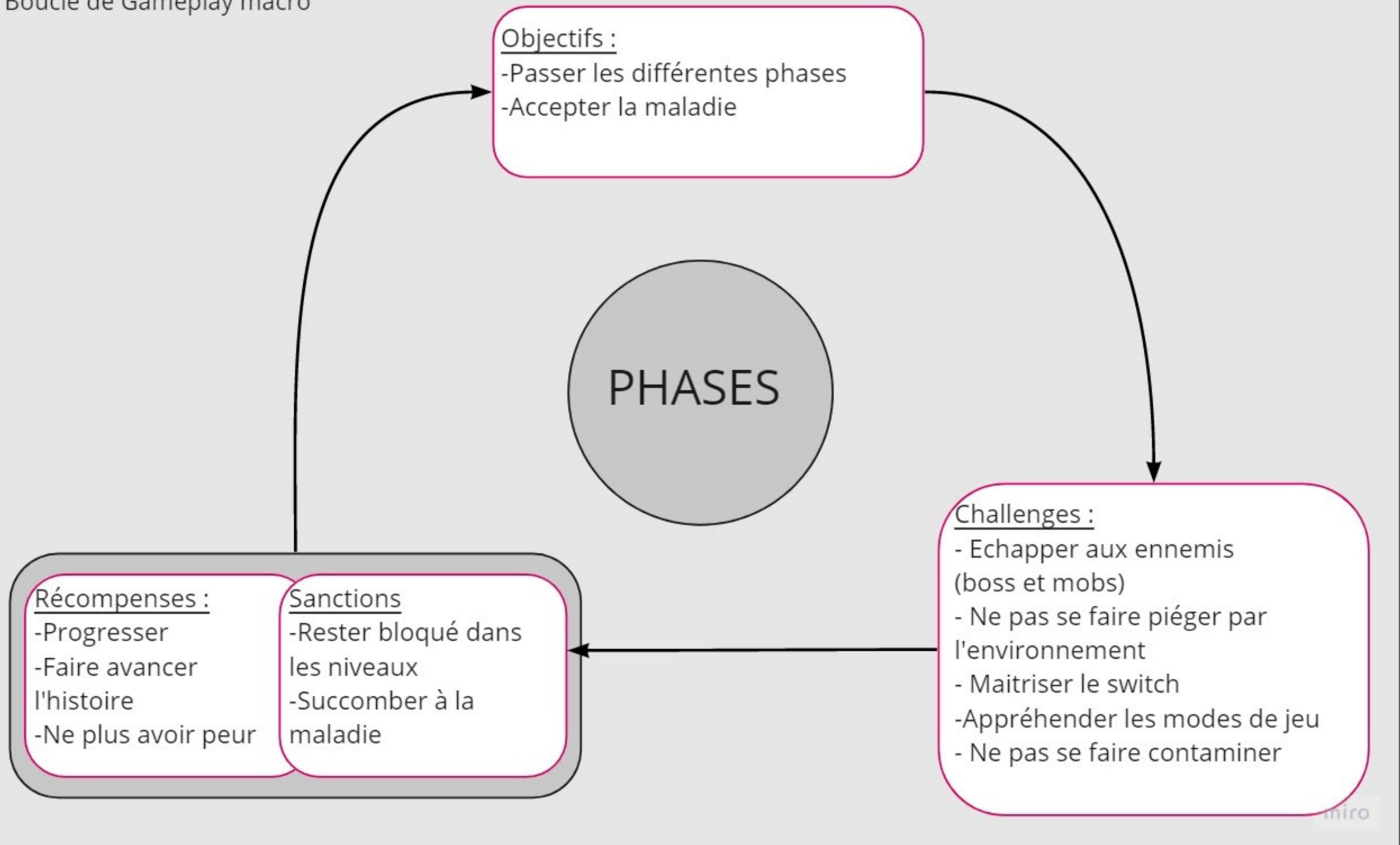
A cela vient s'ajouter la **mécanique de switch** qui est ma **KSP** pour ce jeu. Lorsque le joueur a un ou plusieurs ennemis dans son champ de vision, il peut échanger sa place avec celui de son choix. Cela permet aussi bien d'accéder à des zones inaccessibles autrement, qu'échapper à des ennemis ou avancer plus rapidement.

La difficulté principale réside toutefois dans le mode de jeu du niveau : **le rush**. Notre personnage doit échapper à l'ennemi qui le poursuit sans se faire rattraper. Il doit donc aller toujours vers l'avant en tachant de perdre le moins de temps possible.

En plus de cela, le joueur doit composer avec les nombreux obstacles qui vont s'offrir à lui et avec sa jauge de fatigue qu'il devra apprendre à réguler.

En somme, "Phases" vous offre une expérience de jeu très challengeante qui force à rester sur le qui-vive et qui demande une bonne capacité d'adaptation.

Boucle de Gameplay macro



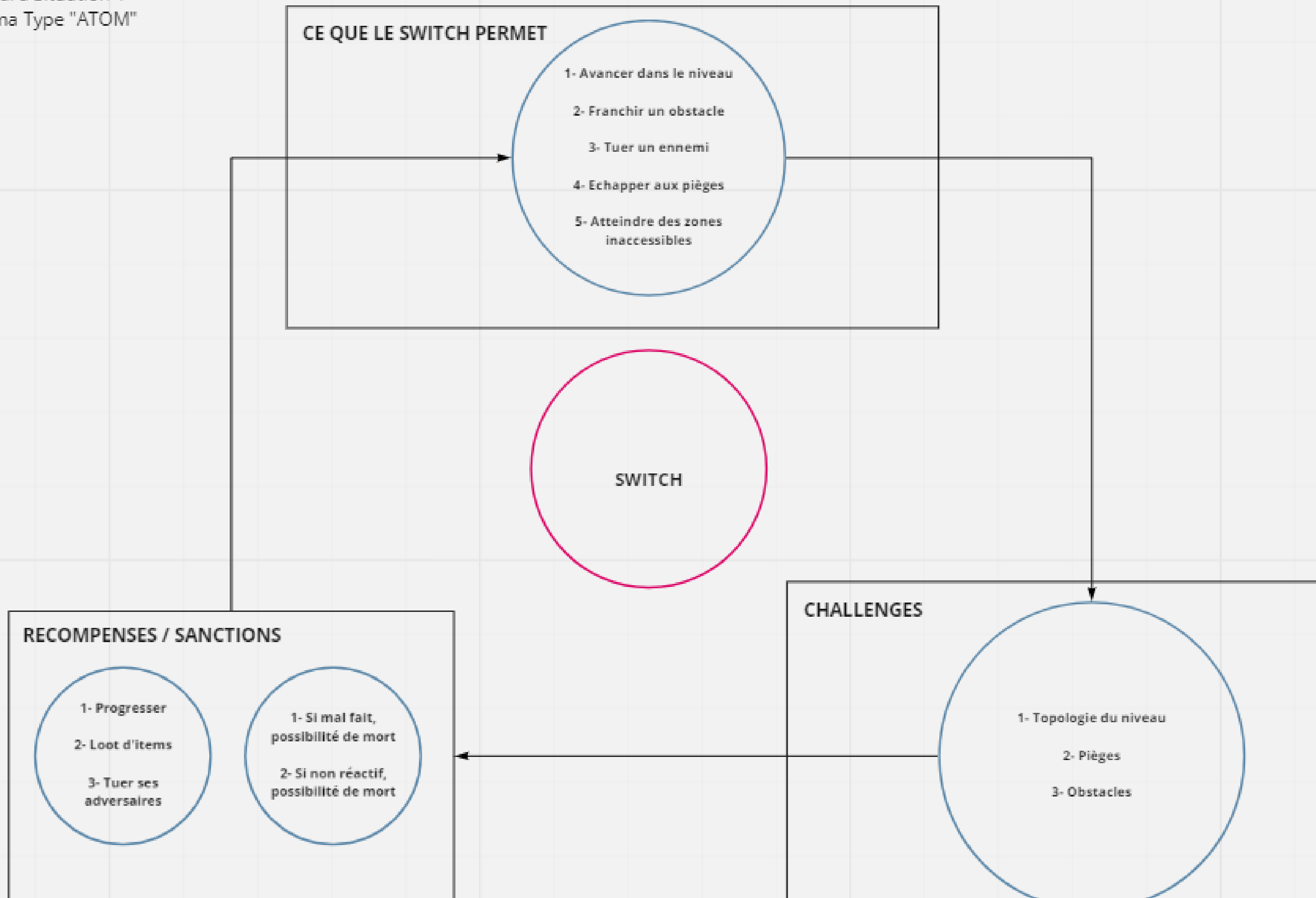
Boucle de Gameplay macro du jeu

SWITCH (KEY FEATURE)

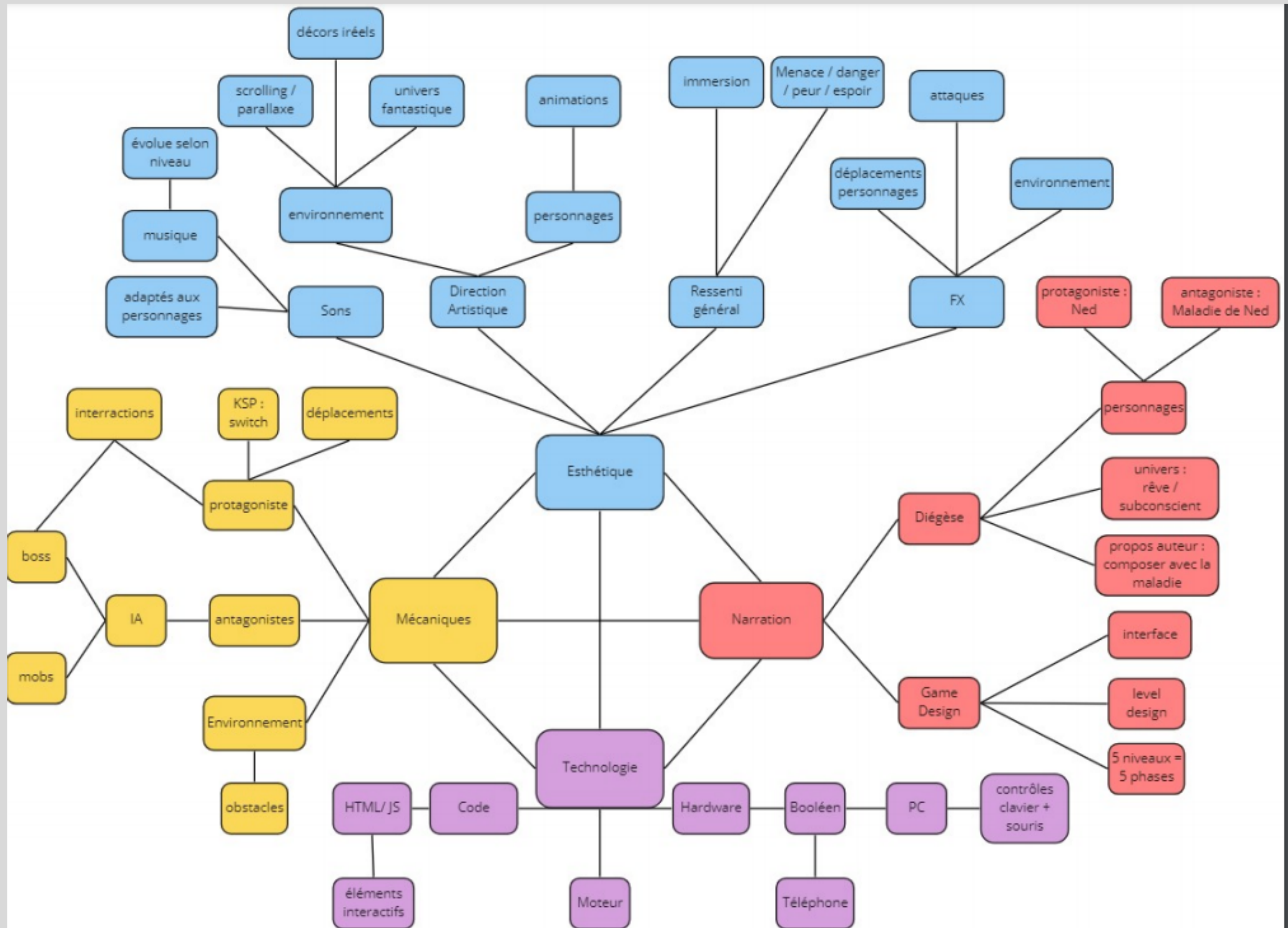
Capacité à changer sa place avec celle d'un ennemi

Standard Situation 1

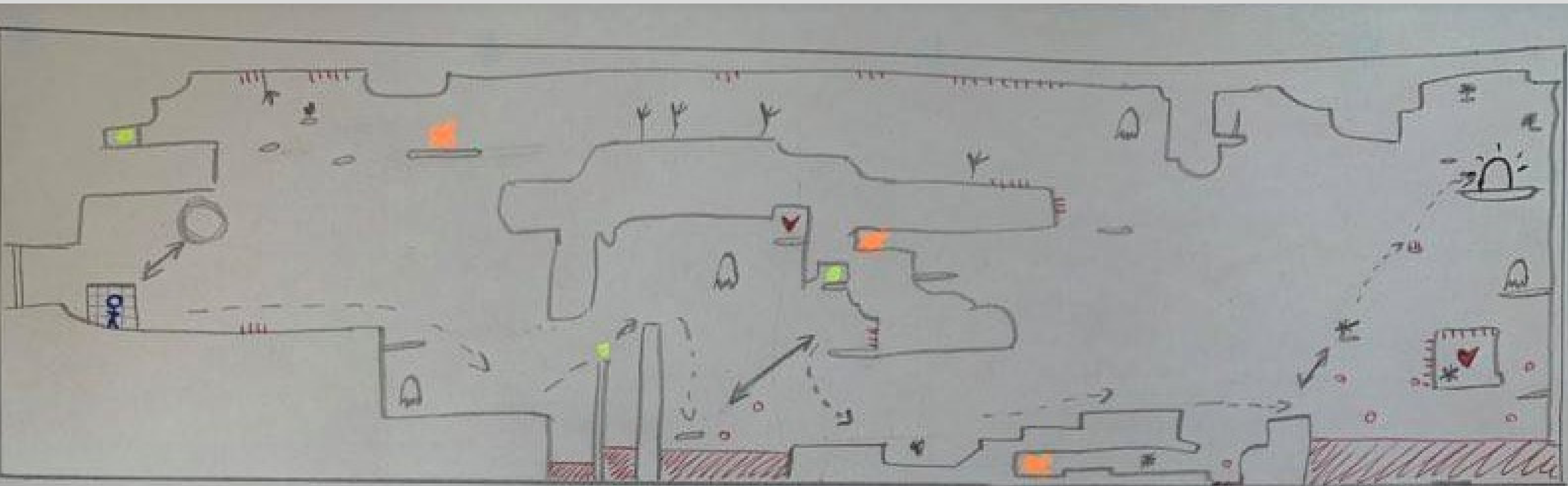
Schéma Type "ATOM"



5 - Tétrade élémentaire:



6 - Level Design:



 = lave, mortel

 = heal

 = grains de sable

 = boss

 = stamina

 = personnage principal

 = chemin le plus rapide

 = switch (KSP)

 = portail vers fin du niveau

 = boules de lave (danger)

 = ennemi 1

 = ennemi 2

 = ennemi 3

 = pics mortels