



maneki

# Sommaire

## Les sujets traités

- Le public cible
- La tétrade élémentaire de votre jeu
- Les boucles de gameplay
- L'interface
- Le storytelling
- Le level design
- Objectifs
- Risques & récompenses

Le public cible  
(profil joueur,  
coeur de cible,  
cible périphérique,  
...)

Mon jeu cible plutôt des joueurs amateur , qui début les jeux vidéo ,car c'est un jeux avec des mécaniques très simple , le déplacement , le saut et le ramassage d'objet . La seule règle est de ramasse les objets sans se faire tuer et dans un temps imparti

# the elemental tetrad

mechanics:

vous contrôler un personnage qui peut se déplacer de gauche à droite , sauter , s'accroupir et recueillir des ingrédients .

technology:

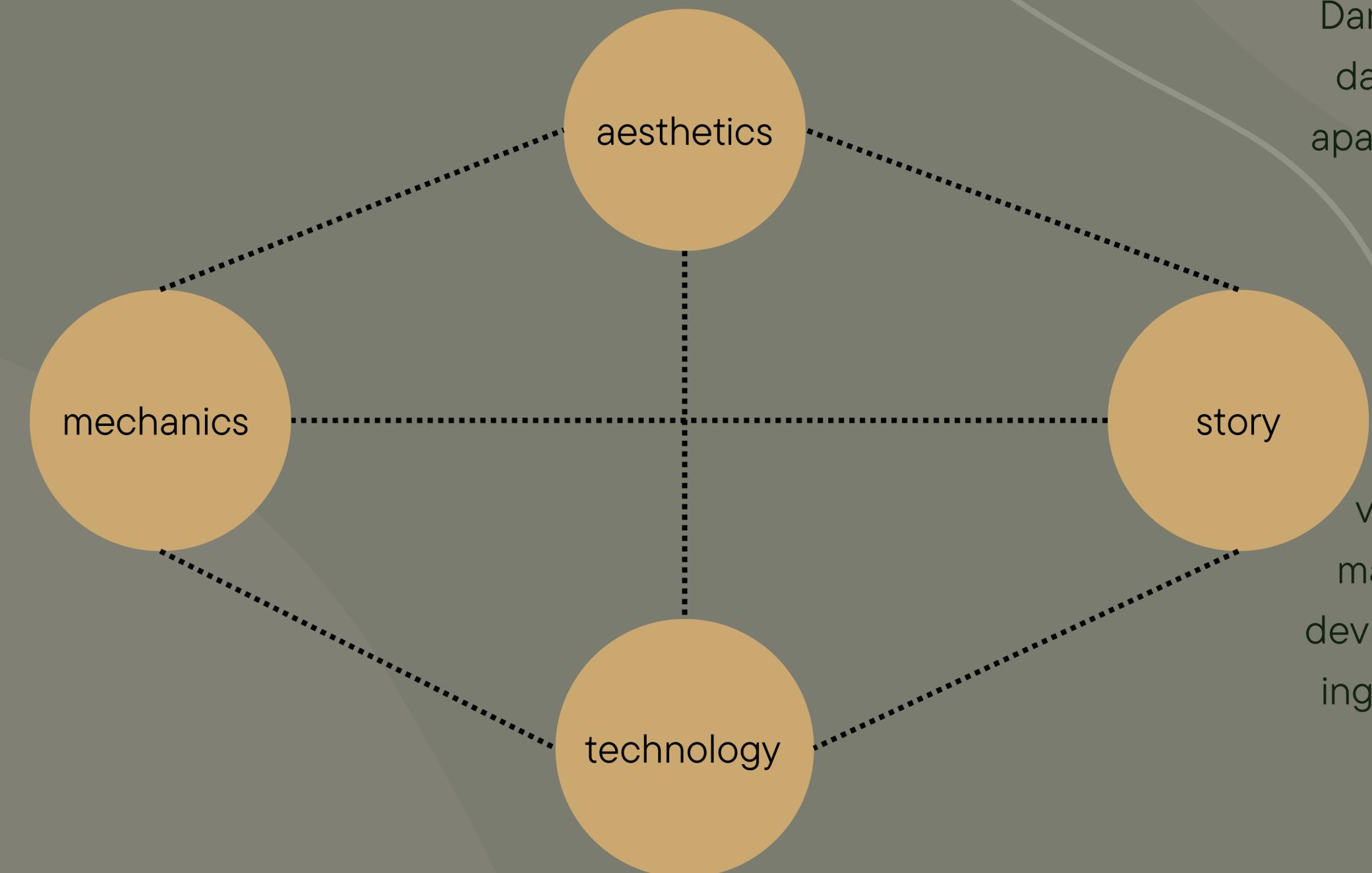
c'est un jeu qui est plutôt pour les amateurs donc , c'est un jeu pour mobile ou pour pc .

aesthetics:

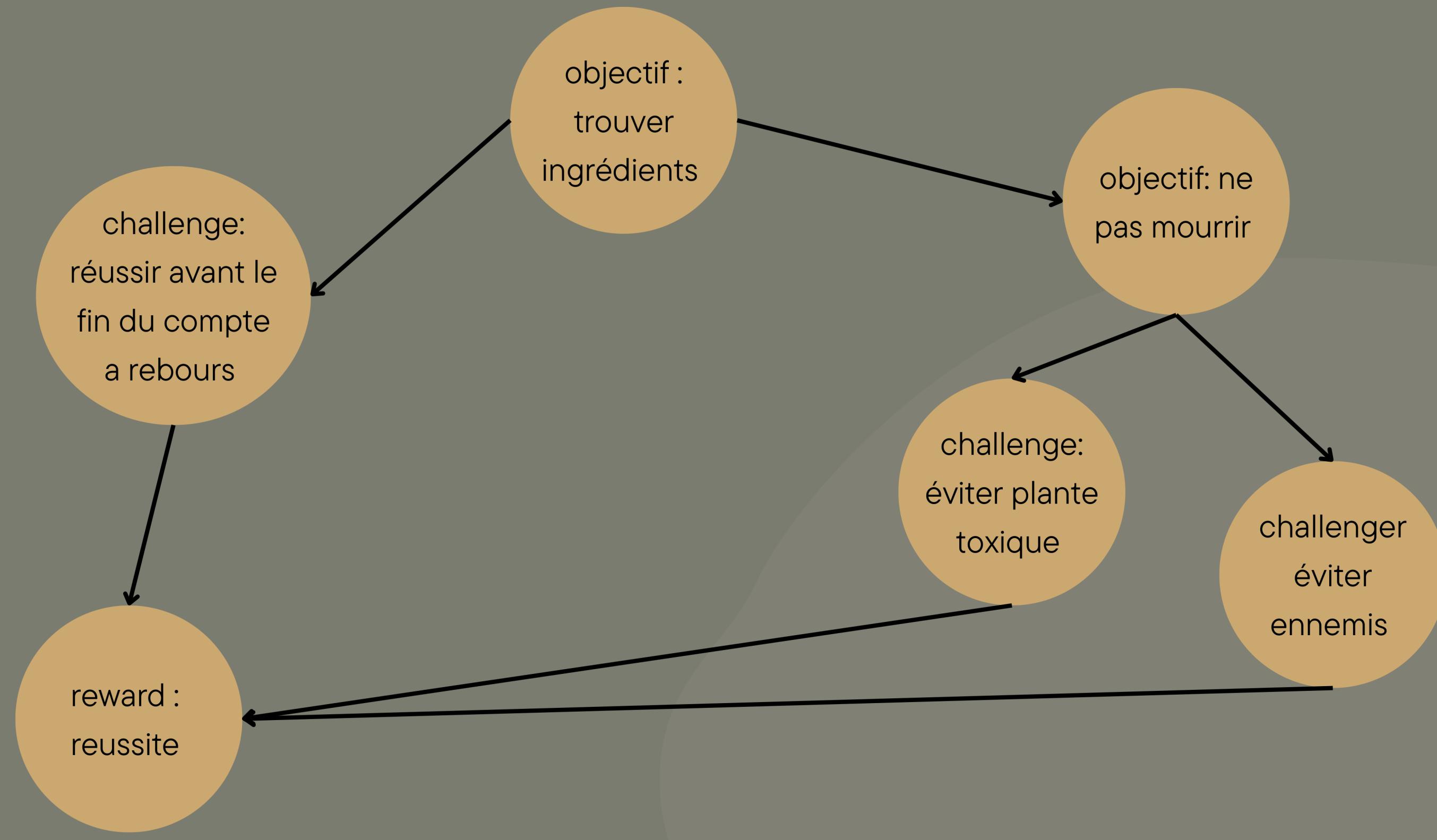
Dans Maneki vous retrouvez dans une grande forêt , colorer et apaiser mais attention aux animaux et aux plantes .

story:

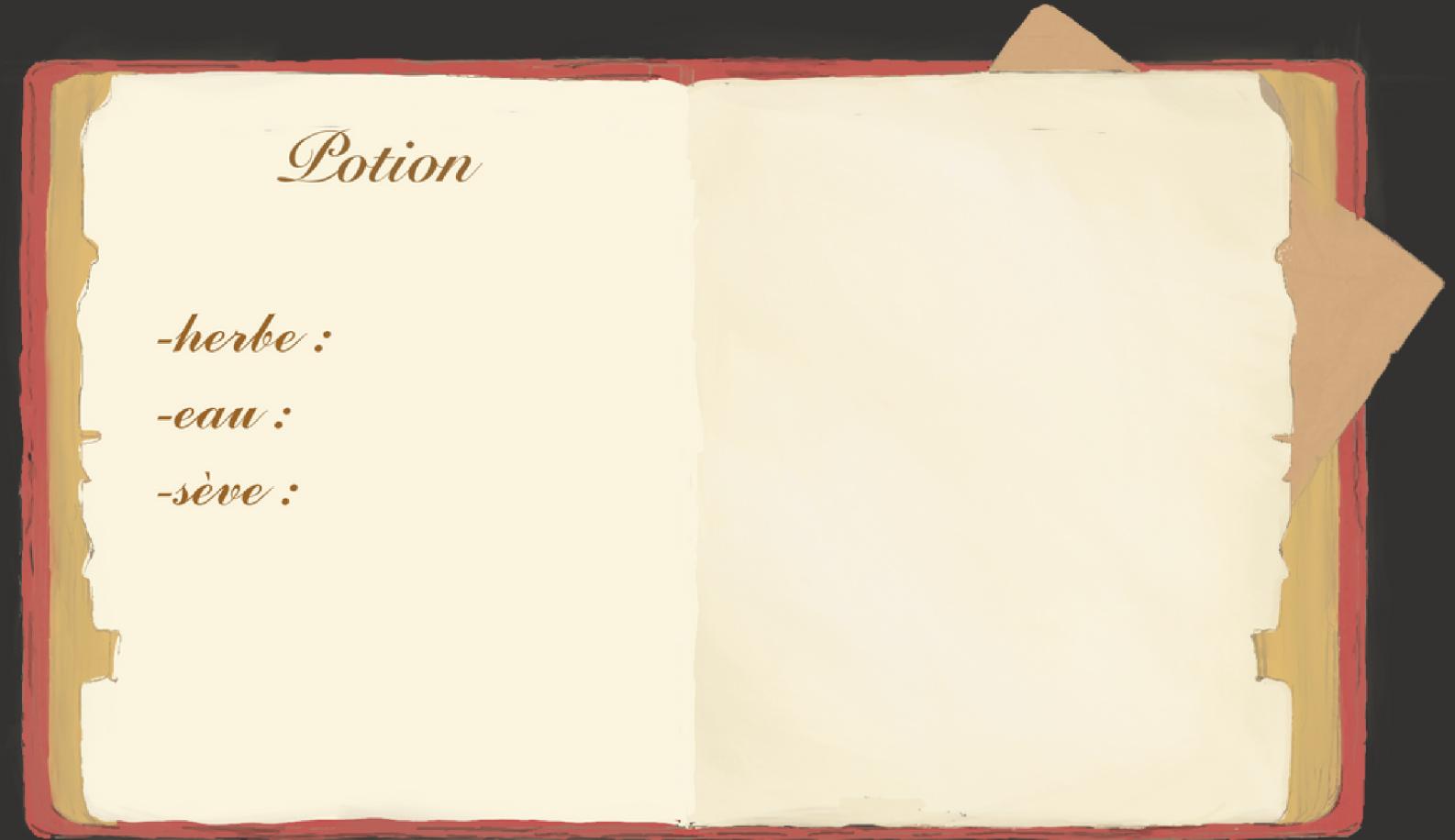
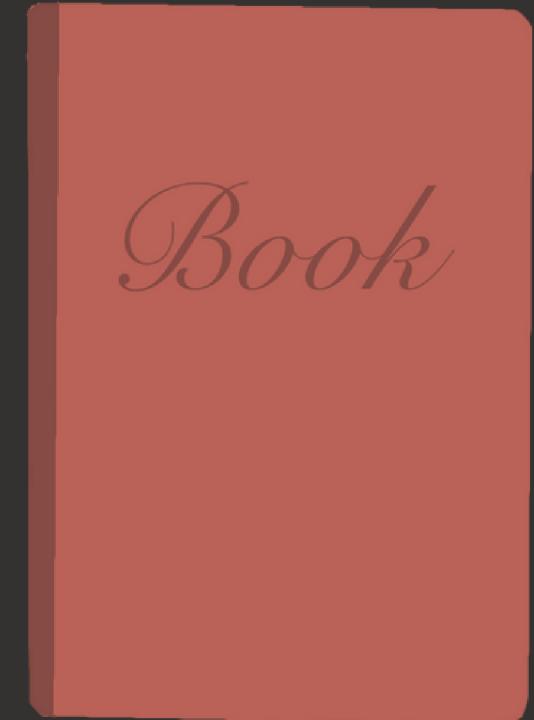
vous voyez un chat malade , il a mangé une plante toxique , vous devrez dans cette forêt trouver des ingrédients afin de créer une potion pour le sauver



# Boucle gameplay



# interface



Pour l'interface, je suis parti sur quelque chose de plutôt aéré , avec juste le livre de recettes et les paramètre.

# Le storytelling

Vous incarnez une jeune femme, qui va trouver un petit chat intoxiqué par une plante. Heureusement, votre grand-mère a un livre de potion pour sauver de ses plantes. Vous allez donc devoir allez dans la forêt pour trouver les ingrédients dont vous avez besoin. Ceci dit cette forêt est immense et il y a des ennemis et des plantes très toxiques, de plus vous avez plus beaucoup de temps pour pouvoir créer cette potion.

# Level design



Pour mon level design je suis parti sur un aspect où on peut se balader partout , ou l'espace est très grand avec quelque danger comme le renard (en rouge) ou les plantes toxiques (en jaune) . Le but, c'est d'explorer l'entièreté de la zone afin de trouver les ingrédients (en noir) qu'on a besoin pour sauver le chat. Plus on va en hauteur plus les plateformes sont espacées et on risque de tomber plus souvent, par contre lorsqu'on tombe, on est plus amené à devoir refaire tout le chemin.

# objectif

1 ère objectif :

crée la potion afin de sauver le petit chat .



2 ème objectif :

trouver les ingredients dans un grand espace dans un temps impartie.

3 ème objectif :

ne pas se faire toucher par les animaux et les plantes toxiques .



# Risques et récompenses

risque :

- ne pas avoir assez de temps pour sauver le chat
- mourir en se fesant toucher par les ennemis et les plantes toxique

récompenses

- sauver le chats