

ଆୟନା

Ayana

Equipe

BOCQUET Marine

- Lead Programmation, DA -

DE BRABANT Charlotte

- Lead Level Design, Sound Design -

EYCHENE Thomas

- Chef de projet, Lead Game Design, Sound Design -

HUMILIERE Jennifer

-Modélisation, DA -

MITJANS Joan

- Programmation, Level Design -

Pitch

Parviendrez-vous à trouver la vérité cachée derrière les illusions ?

Fiche d'identité

Type de jeu : exploration/puzzle

Support : PC

Public cible :

Āyanā est destiné à un public au profil plutôt «explorer».
Notre cœur de cible se trouve dans la tranche 12 –30 ans.

Mécaniques

Le joueur : Déplacement classique, dans toutes les directions, caméra à la première personne.
Il peut sauter et sprinter.
Il peut aussi soulever certains éléments de son environnement.

Miroirs : Les miroirs montrent ce qui est réel. Un objet visible dans le miroir existe, un objet invisible n'existe pas, qu'importe ce à quoi cet objet ressemble dans le monde "réel".



Mécaniques

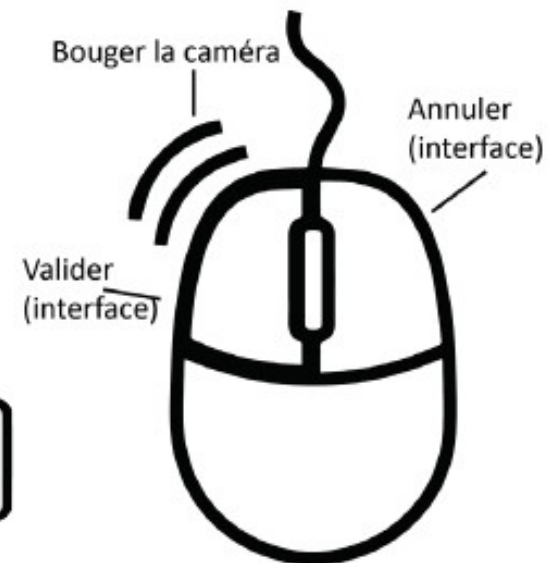
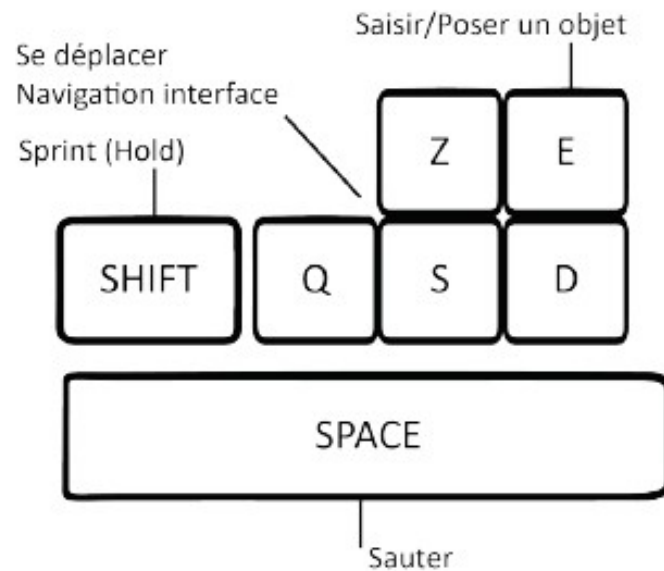
Fenêtre : Les fenêtres servent également à dissiper les illusions, de façon plus directe mais aussi plus limitée, car une vitre a une largeur fixe alors que la vision dans un miroir change selon l'angle selon lequel on le regarde.



Tapis volant : une plateforme mobile qui est un moyen pratique de se déplacer, mais peut être un challenge d'accès.



Contrôles



Concept

Le joueur va évoluer dans un monde complexe, constitué de nombreuses illusions. Il devra trouver son chemin en découvrant la vérité cachée derrière chacune d'entre elles, grâce au miroirs et aux fenêtres éparpillées sur son passage.