



ESPOIR



synopsis

Le jeu se déroule dans un futur proche où les surnatalités sont un problème majeur précipitant le monde dans des problèmes climatiques avec la création de méga-ville afin de plus facilement surveiller la population jusqu'au jour où pour pallier à ça et assurer la survie de l'humanité une dictature d'urgence est mise en place, nommée ORDE-X (Organisation des Républiques contre les Dangers Écologiques- X), ainsi l'ordre interdit les naissances et tous les enfants de moins de 15 ans sont tués, notre joueur incarne donc un jeune enfant âgé de 7 ans, il fuit après que la ville ait été en couvre feu remplie de soldats avec l'ordre de tirer à vue sur chaque enfant. Level Design

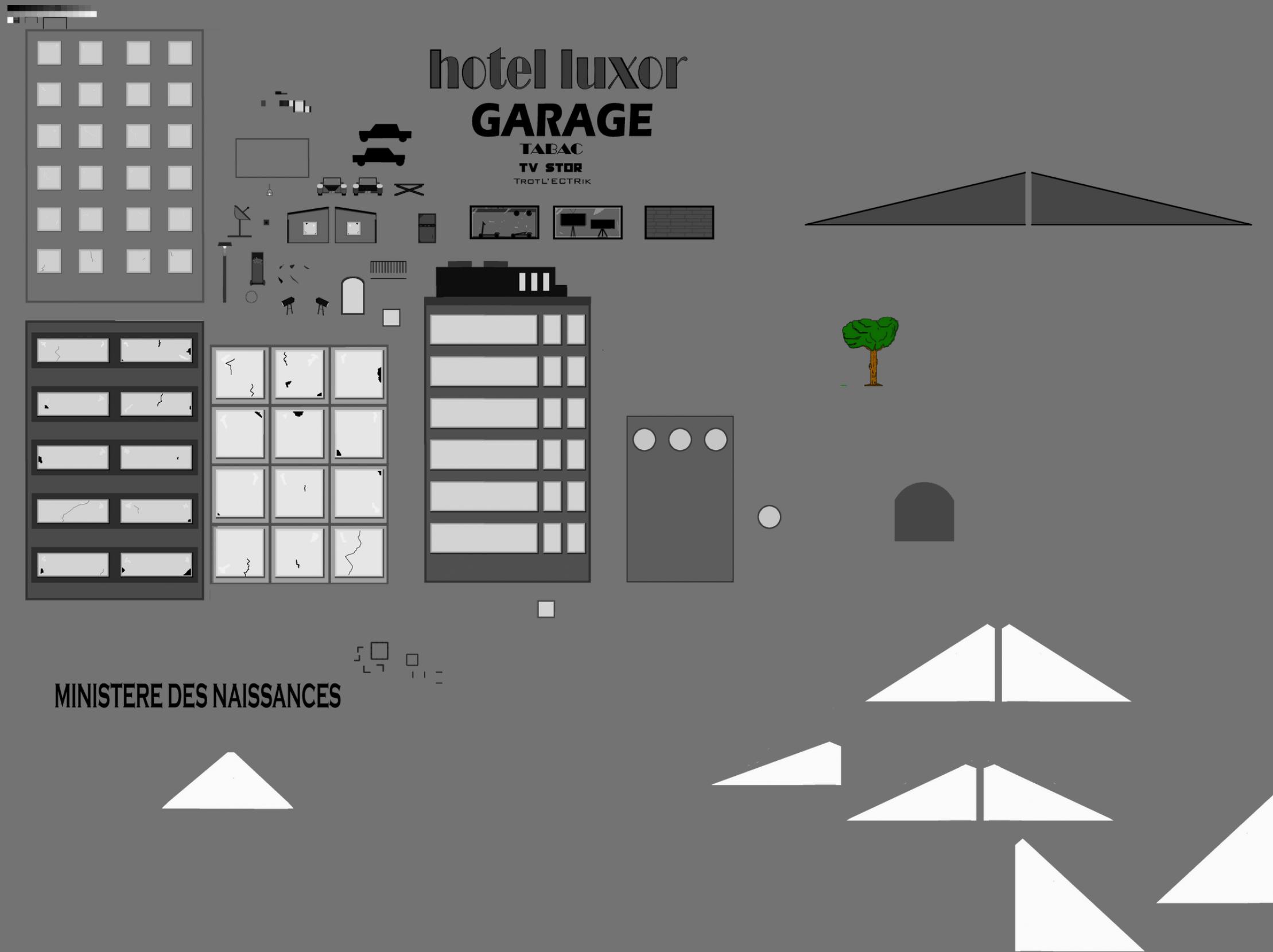
Game concept

Le jeu est un jeu d'infiltration, où le joueur incarne un personnage faible et sans défense, il devra donc se faufiler entre des gardes qui n'hésiteront pas à le tuer si ils le voix, le joueur parcours une ville dystopique jusqu'à pouvoir s'échapper.

Conception graphique



Conception d'interface

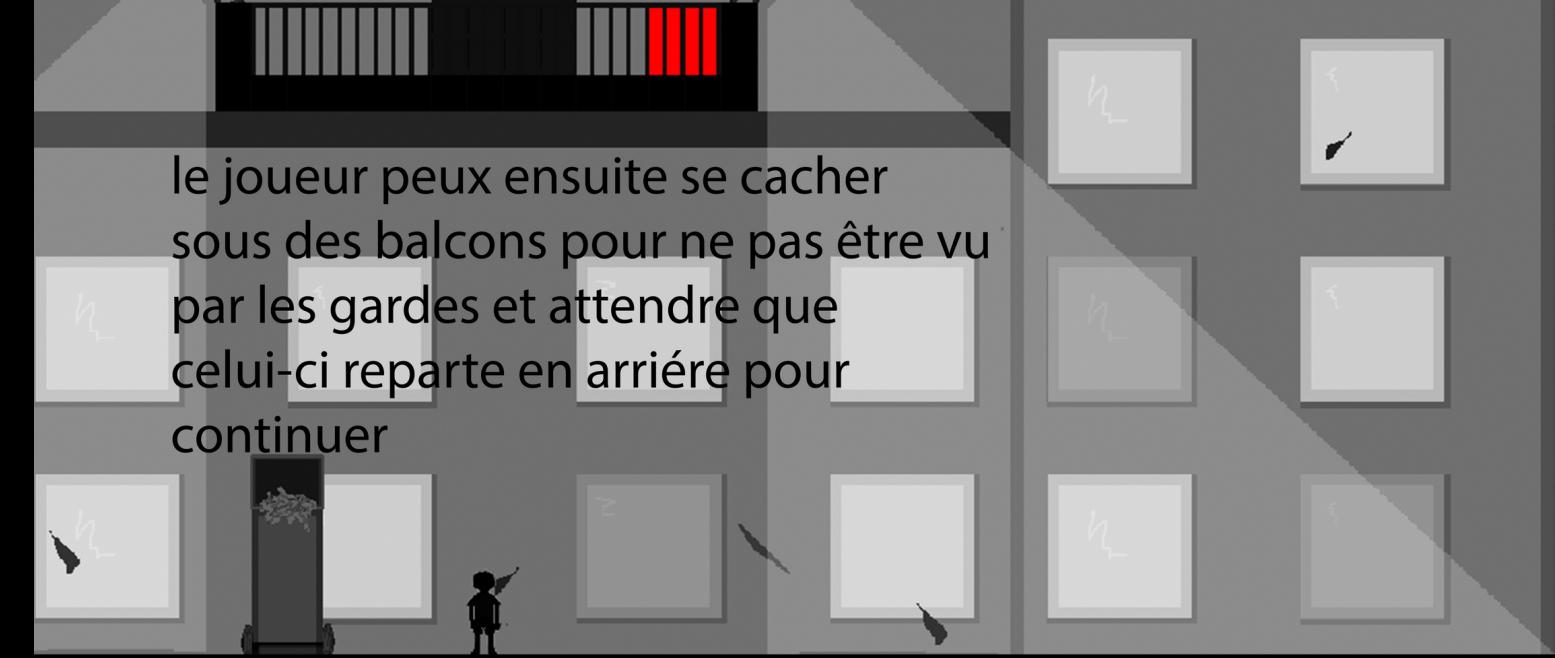


GAMEPLAY

Les flèches directionnelles servent à déplacer de gauche à droite.



le joueur peut ensuite se cacher sous des balcons pour ne pas être vu par les gardes et attendre que celui-ci reparte en arrière pour continuer

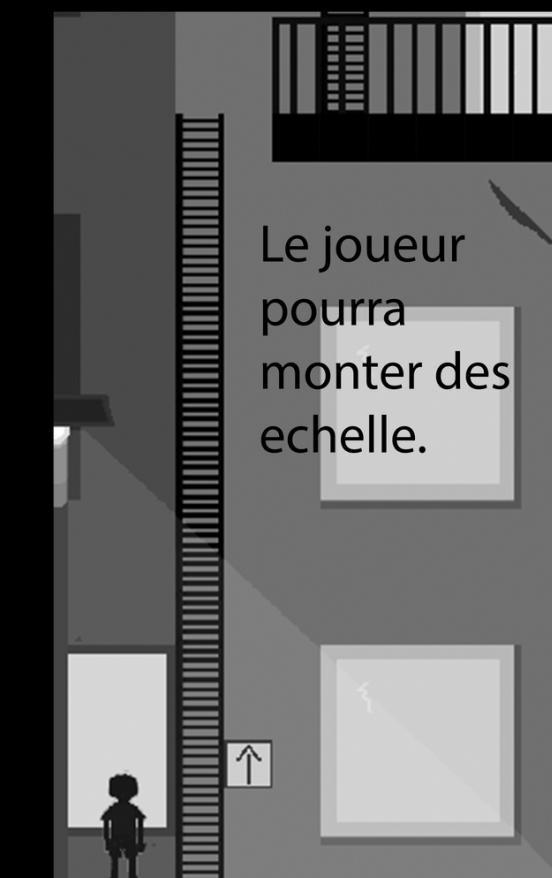


le joueur a la possibilité de se cacher dans certaine zone spécifique, pour ne pas être vu.

Ces zones fond également office de checkpoint

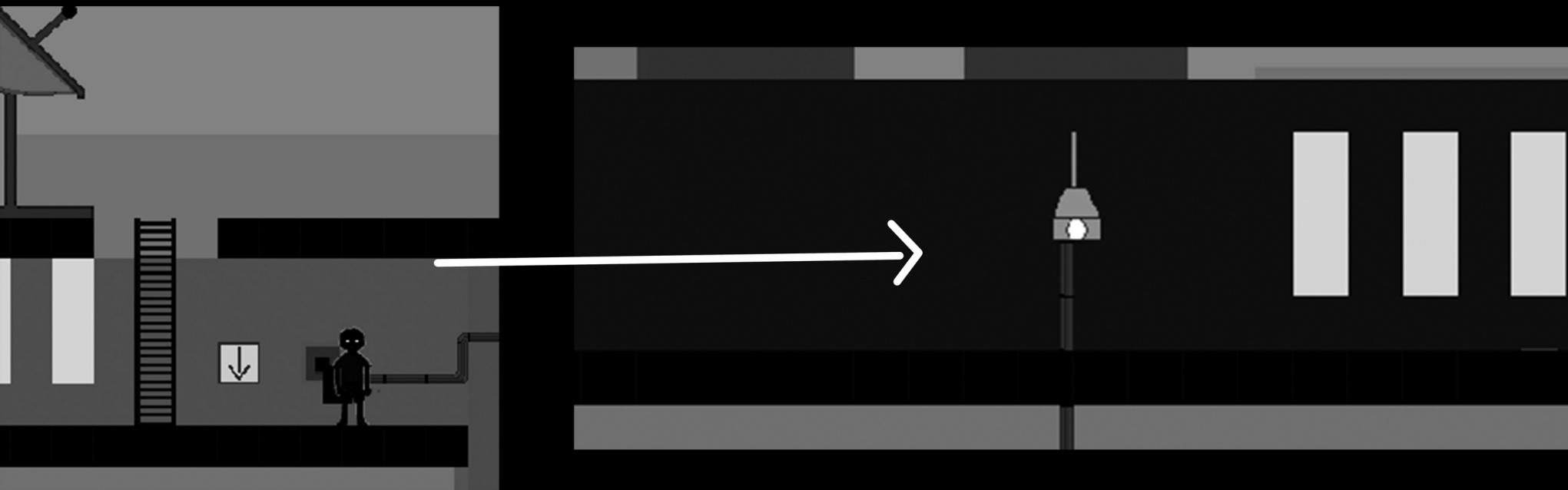


Le joueur pourra monter des échelle.

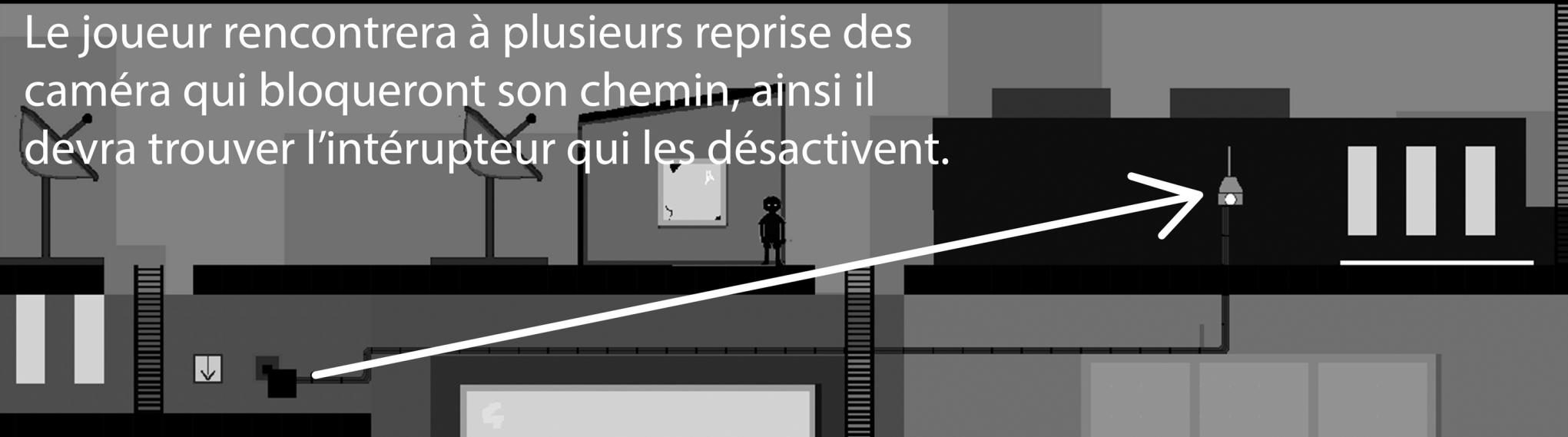


mais évidemment en veillant à ne pas être vu par des gardes.

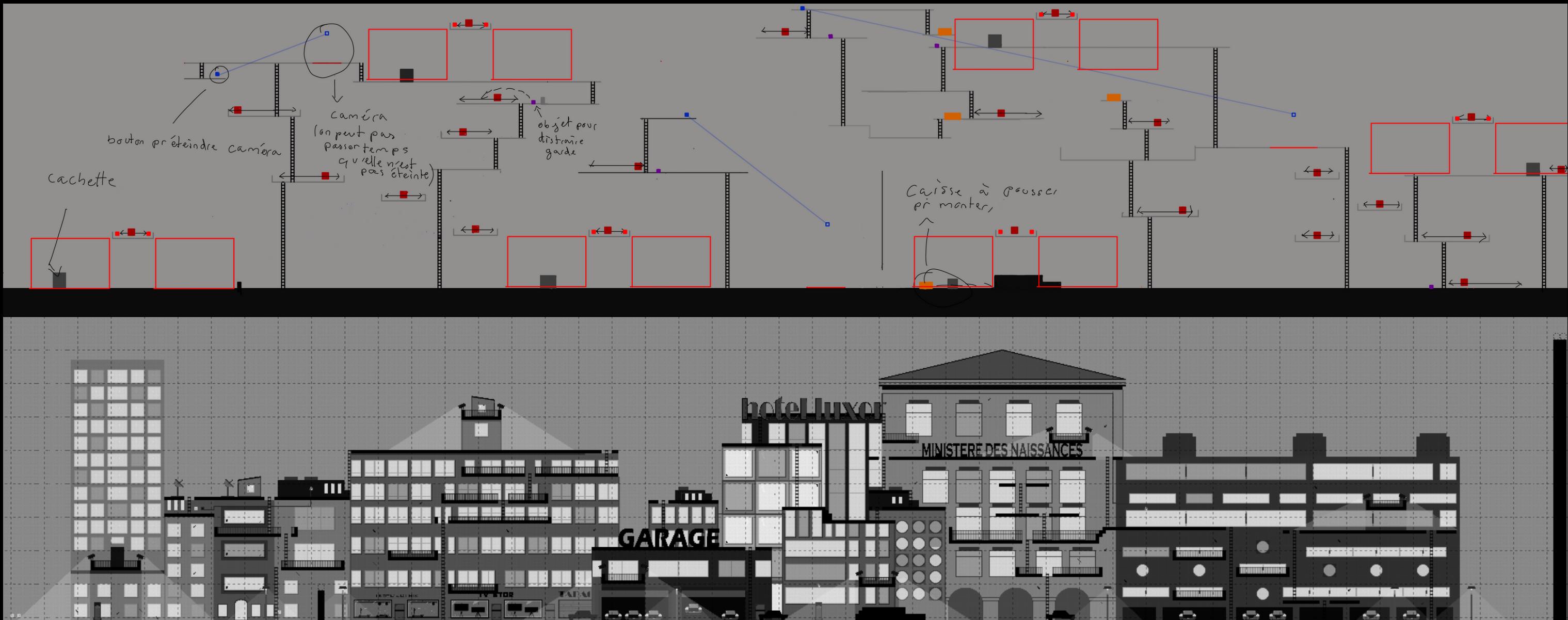




Le joueur rencontrera à plusieurs reprise des caméra qui bloqueront son chemin, ainsi il devra trouver l'interrupteur qui les désactivent.



LEVEL DESIGN



tétrade élémentaire

TECHNOLOGIE: Le jeu tourne sur le moteur de jeu Phaser

ESTHETISME: le jeu est en noir et blanc, rappelant les vieux films noir, ou encore la tristesse tels que des dystopie. Le jeu s'inspire de 1984 de George Orwell, de l'épisode "groupe d'intervention" de la série Netflix Love Death and Robot, du jeu vidéo Limbo, Inside et Cart Life.

MECANISMES: Le jeu est narratif, le joueur devra donc parcourir la ville afin de s'échapper, mais sur son chemins le joueur devra éviter d'être vu par des gardes, pour cela il pourra se cacher ou trouver le bon moment pour se faufiler. Le joueur devra également éteindre des caméra sans quoi il ne pourra pas continuer sa route.

HISTOIRE: Le joueur incarne un jeune enfant de 5 an, qui pendant une nuit où le gouvernement a ordonner de tuer tous les enfants entre 0 et 10 an pour des raisons de surpopulation, le joueur devra tenter de s'échapper, attravers une ville rempli de cadavre.