

GAME CONCEPT

Outer Snail



Sommaire :

- [Prémisse](#)
- [Principe Directeur](#)
 - [Capacités](#)
 - [Ksp / Usp](#)
- [Fiches personnages](#)
 - [Protagoniste](#)
 - [Antagoniste](#)
 - [Description du climax](#)
- [Analyse du Plateformer](#)
- [Originalité du Gameplay](#)
- [Boucle de Gameplay](#)
- [Moodboard](#)

- Prémisse :

Du a l'énorme pollution des humains, les plante commençât à muter et à se défendre par elle-même. Ce phénomène força des espèces a ce développé très rapidement, le monde devenant invivable. Les escargots se retrouve obliger de s'exiler dans l'espace, pour permettre à leur espèce de survivre. Dans l'espoir de trouver une nouvelle planète vivable, ils envoient sur des plantes des éclaireurs, pour y récolter des fruits. Le protagoniste est un escargot du nom de 2B34, venant d'une longue lignée d'expériences scientifiques menée par sont peuple. N'ayant pas besoin d'aire pour respirer il était le candidat parfait, il est donc envoyé sur des planètes pour vérifier si elles sont vivables ou non. Dans le but de pouvoir un jour sauvé sont espèces.

- Principe Directeur :

Capacités :



Le Dash :

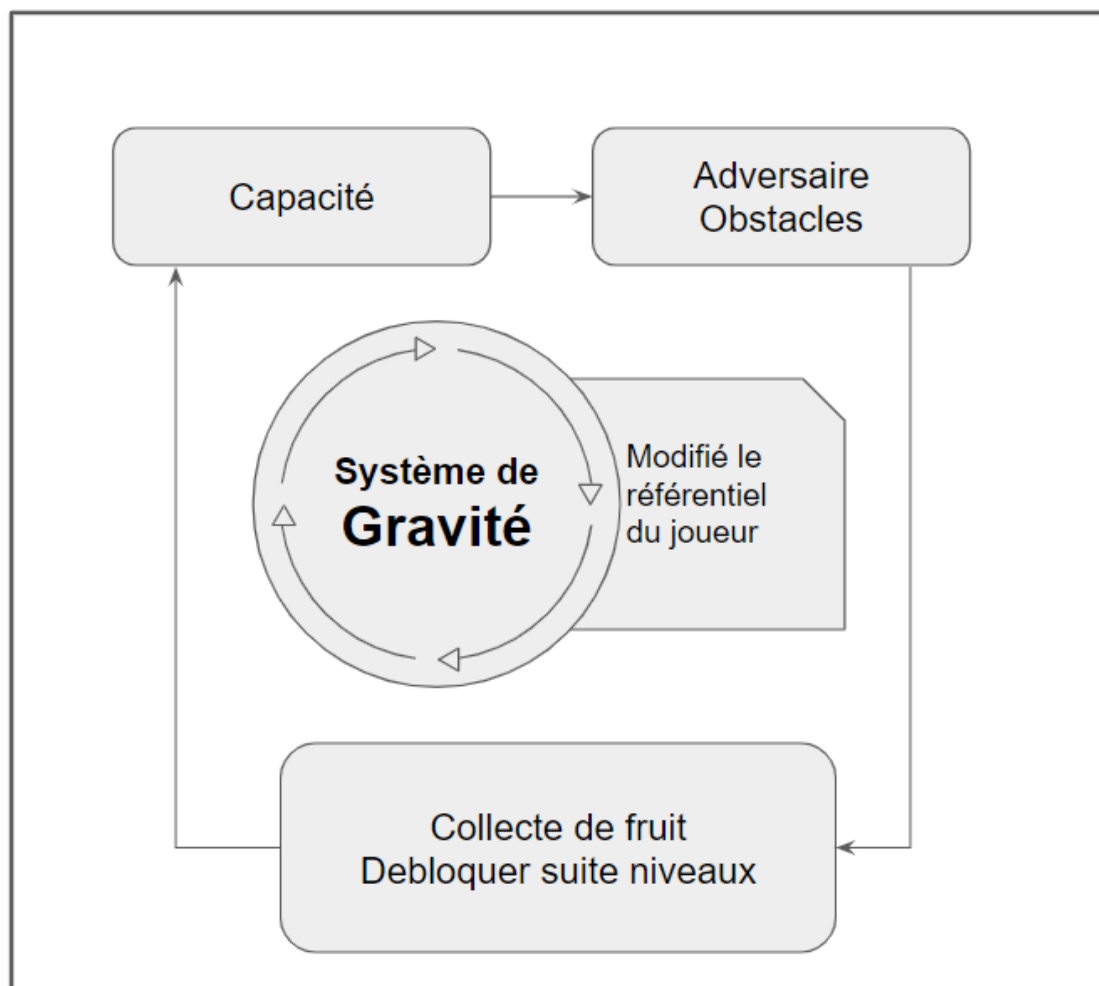
Élance le joueur dans la direction de son choix.



Le JetPack:

Permet au joueur de se décrocher des gravités pendant un court instant.

KSP / USP :



- Fiche Personnage :

Protagoniste : 2B34

Nom :	2B34
Espèce :	Escargot (génétiquement modifier)
Poids :	15 g
Taille :	30 mm
Force Physique :	Plus fort que la normale
Agilité :	Bonne
Santé :	Faible
Date de naissance :	23 juin 2345
Lieu de naissance :	Laboratoire Génétesc, Terre
Racine :	Rescapé de l'expérience 2B
Éducation :	Programmer a sa naissance
Profession :	Scientifique
Biographie :	2B34 fait partie des rares spécimens qui on survécut à l'expérience 2B, Expérience visent à permettre aux escargots de survivre sur terre, elle fut un échec.

Antagoniste : Plantes

Espèce :	Plante (Extraterrestre ou non)
Force Physique :	fort
Agilité :	Faible / Très Lentes
Santé :	Bonne
Éducation :	Primitives
Biographie :	Les plantes ne font que se défendre contre les escargots, mais certaines peuvent être plus violentes que d'autres. Pas très intelligentes elles sont relativement simples à esquiver.

Description du climax :

Pendant leur recherche les escargots vont tomber sur plein d'espèces de plantes différentes le joueur devra donc les esquiver ou les tuer pour pouvoir passer à la suite des niveaux pour finir sur un boss à la fin de chaque planète, des boss qui se dérouleront avec des mécaniques différentes, nécessitant l'utilisation des pouvoirs ou d'esquive pour remporter la victoire, avant de passer à la planète suivante.

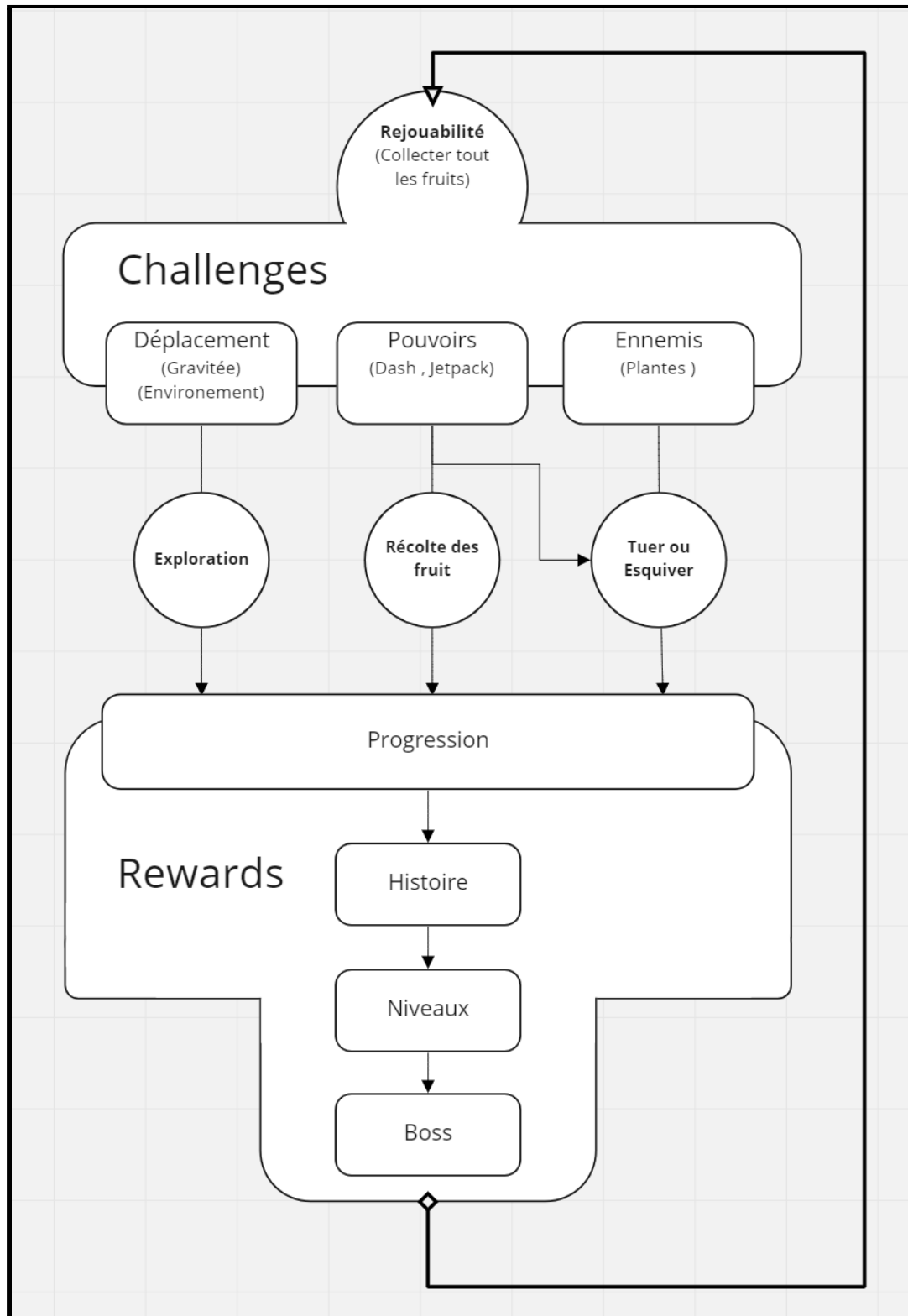
- Analyse du genre plateformer :

Un plateformer est un jeu dans lequel un joueur doit évoluer dans un parcours où on va retrouver plusieurs types d'obstacles. Le parcours peut être découpé en plusieurs tronçons séparés par des points de contrôle. Le but du joueur sera de sauter de plateformes en plateformes tout en esquivant les obstacles pour arriver au bout du parcours.

- Gameplay:

L'originalité de ce plateformer est liée aux effets de gravité, et aux capacités qui aideront le joueur et lui permettront de se déplacer dans un monde désordonné. Le plateformer change le référentiel du joueur ce qui peut rendre des mouvements simples plus compliqués, mais aussi offre au joueur de la créativité sur la manière d'atteindre des plateformes.

- Boucle de Gameplay:



- MoodBoard:

