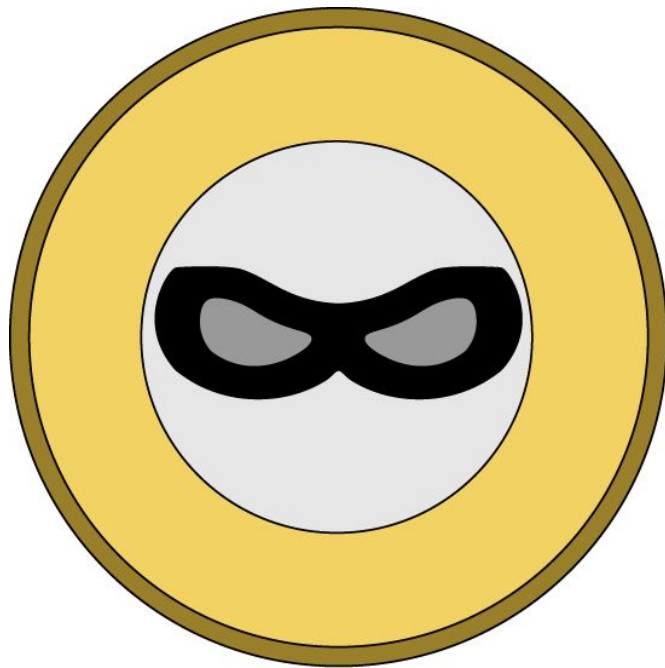


Insatiable



Année 2020-2021

Présentation du 23 Juin 2021 à 12h20

Guéguin William GDB1-B



Synopsis et Game Concept

Sujet: Sur le thème “**les Plateformes**” vous devrez réaliser un jeu vidéo de type “**platformer**” en reprenant des **bases mécaniques similaires au gameplay de Super Mario Bros (1985)**, en changeant **la technologie (Phaser)**, le **thème**, l'**histoire** et l'**esthétique**, et **en intégrant une fonctionnalité singulière (USP/KSP)**, dans l'objectif de créer une **expérience de gameplay unique**.

Réflexion USP/KSP:

Les **pièces** dans Mario.
Leur donner plus d'importance et une **compétence active** les **nécessitant**.

Réflexion Narration:

Histoire en lien avec l'**argent**.
thème de l'**avarice** et de l'**accumulation**.
Idée **d'écoeurement**.

Validation USP/KSP:

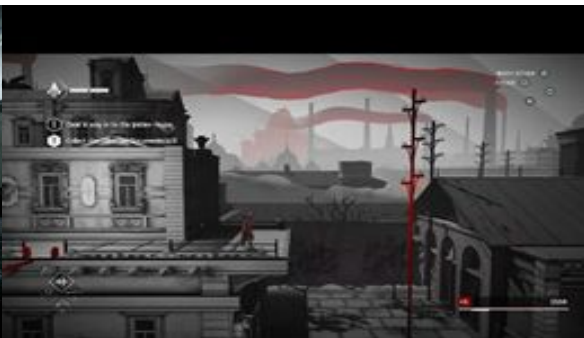
Capacité de jet de pièce : **Corruption** pour se **débarrasser** des adversaires et se servir d'eux.
Capacité de **Détrousser** les adversaires en leur tombant dessus.

Validation Narration:

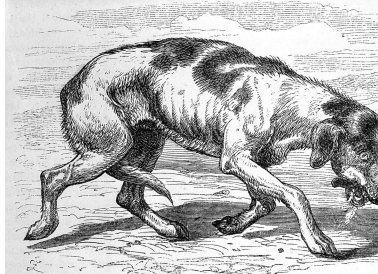
Paris, 1768. **Homard Bourguignon**, égoïste, cupide, ambitieux et sans morale **vole aux gens pour racheter les entreprises de ses parent et devenir plus riches**. Opposé à **Gershom-Henri De Beauregard**, un homme plus noble, riche et arrogant que lui. **Homard réussit** et est **récompensé** pour ses actes.

Recherches graphiques: lieux

Idées recherchées : Hostilité, délabrement, crasse, froid, dangereux, bidonville, sombre et glauque



Recherches graphiques: Personnages



Furious Rabies: Late Stage.



ALL LA PLAGE se trouve une multitude d'agences caractérisées par des avions de guerre, des avions de guerre.



Conception Graphique:

Idée d'origine: Pas de **pixel art**, essayer d'approcher un rendu **crédible et réaliste** dans le dessin



Conception Graphique:éléments d'interface



Présentation Gameplay:

Objectif:

Atteindre
la fin du
niveau
avec un
score de
400 pièces.



Obstacles:

Topologie non hostile
4 ennemis hostiles:

- pauvre
- chien
- arbalétrier
- soldat



Fausse bourse
comme protection



Récompense:

Passer au prochain
niveau.
Gagner plus d'argent
que 400 pour
prendre de l'avance
sur les niveaux
suivants.

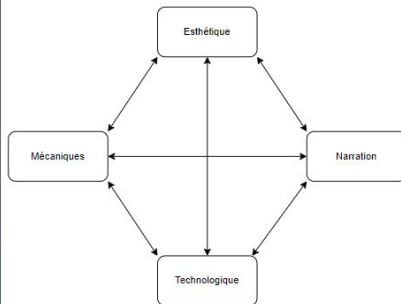


Présentation tétrade élémentaire:

[Lien vers la tétrade:](#)

Zone de jeu	Personnage jouable	Personnages non jouable	interface et menu
<ul style="list-style-type: none"> -Sombre(de nuit) -Soleil délabrement pas entretenu -Sentiment d'angoisse de tension et de danger -Ville et bas quartiers -Peu de verdure (mauvaises herbes) 	<ul style="list-style-type: none"> -Habile noble -maigrelet -visage pointu, droit et maigre -léger déguisement -opposition aux autres personnages -couleurs vives -méprisable -concentré 	<ul style="list-style-type: none"> -Habiles sales, trous -hostiles -visage sales -ont besoin d'argent -mauvaise santé 	<ul style="list-style-type: none"> -mélange entre luxe et pauvreté -police d'écriture sobre pour interface de jeu et commande -police d'écriture travaillée

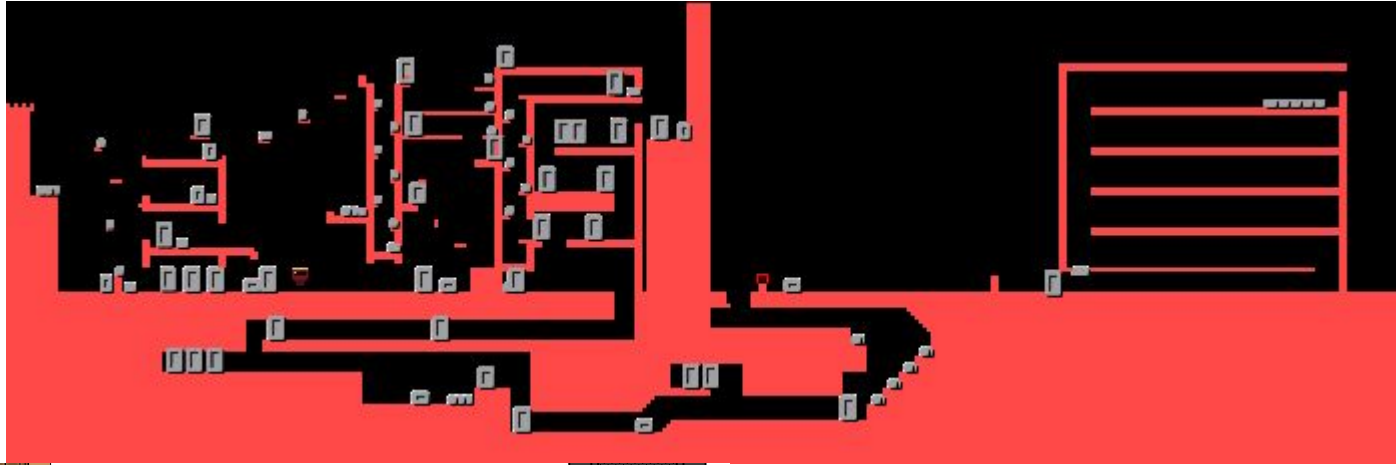
Joueur	Adversaire1 (pauvres)	Adversaire2 (pauvres archer)	Adversaire3 (chevaliers)	Adversaire4 (chiens)	PNJ inoffensifs1 (pauvres inoffensifs)	PNJ inoffensifs2 (handicapés)
<ul style="list-style-type: none"> -Déplacement horizontal -Saut vertical -Capacité écrasement -Capacité corruption -Score -Il perd son score si contact et score > 1 -game over si score = 0 et contact 	<ul style="list-style-type: none"> -Attend -Distance d'agression par rapport au joueur -Sait le joueur -Vitesse adaptative au score du joueur -voit le joueur si contact et score > 0 -game over si contact et score = 0 -donne de l'argent si est écrasé -Disparaît si Corrompu -Score de corruption = 1 	<ul style="list-style-type: none"> -Attend -Détection horizontale -tir une flèche qui perce la bourse si score > 0 -game over si contact et score = 0 -donne de l'argent si est écrasé -Inoffensif si corrompu -Score de corruption = 3 	<ul style="list-style-type: none"> -Attend -Attaque si contact(Game over) -Inoffensif si corrompu -Ne peut pas être écrasé -Score de corruption = 10 	<ul style="list-style-type: none"> -Déplace de droite à gauche et de gauche à droite -détecte le joueur et le suit -game over si contact -si le joueur est détecté, il ne perd pas sa position -inoffensif si écrasé -Ne peut être corrompu 	<ul style="list-style-type: none"> -Se déplace de gauche à droite puis droite à gauche -détecte et fuis le joueur -donne de l'argent si est écrasé -Disparaît si corrompu -Score de corruption = 1 	<ul style="list-style-type: none"> -Immobile -donne de l'argent si écrasé -Ne peut être corrompu
		Pièces		Coffres		Fausse Bourses
		-si ramassé score +=1		-si ramassé score +=100		-si ramassé protection au contact = 1 (ne peut dépasser 1) protection consommée si contact



Histoire(propos)	situation de départ	Situation finale
<ul style="list-style-type: none"> -Responsabilité -Éthique -Avarice -Larcin -Violence -Niveaux de vie -Mépris de classe -insatiable -Pouvoir de l'argent -Intrigue de niche -Appât du gain -Égoïsme -ironie -Injustice -Confrontation entre Bourguignon et Gershom-Henry 	<ul style="list-style-type: none"> -Homard Bourguignon doit gagner de l'argent pour racheter les biens de ses parents -Veut laver l'affront que lui a fait Gershom-Henry De Beauregard -Cherche des cibles à voler -Se moque de qui il doit voler et de la conséquence de ses vols 	<ul style="list-style-type: none"> -Réussit tous ses vols sans se faire prendre -Affronte Gershom-Henry, le terrasse et le vol -Rachète tous les biens de sa famille -Son identité n'est pas découverte -Ses vols ont de lourdes conséquences sur la population(chômage, maladie, décès...) -Est considéré comme un héros pour avoir produit des emplois, de la nourriture, des soins et autres par le peuple, même ses victimes

Résolution	Moteur	Contrôleur
896 '448		-Clavier et souris (Q.D espace, click gauche)
Plateformes	Phaser 3 (moteur 2D)	-Clavier(gauche, haut,droite,bas)
-Page Web ordinateur		-Manette(flèche directionnel, bouton bas, gachette droite)
-Smartphone		

Explication Level Design:

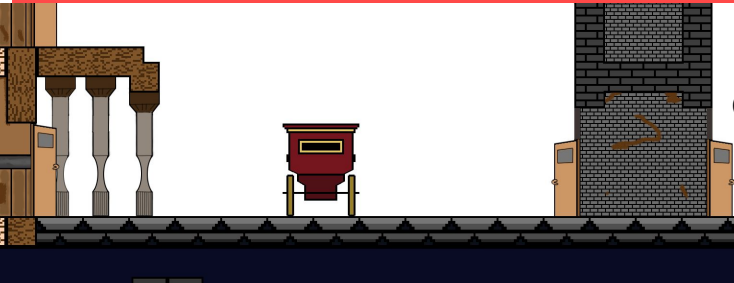


2 Types d'ennemies:

- Tue direct
- Argent d'abord

2 types de zones:

- Respirantes
(Corruption + Ecra)
- Suffocantes
(Corruption)



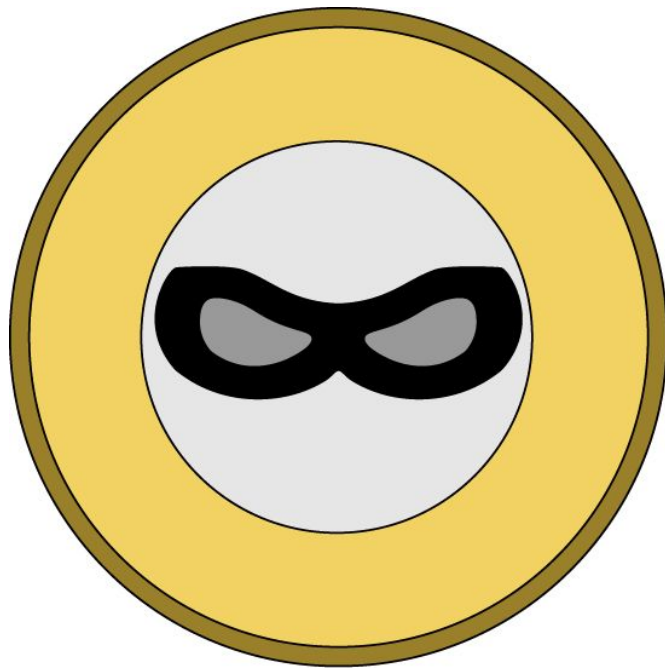
Idées: Récompenser l'avarice mais la rendre exigeante et contraignante.
Créer chez le joueur le doute sur ce la capacité à utiliser.



Explication Level Design:



Insatiable



Année 2020-2021

Présenté le 23 Juin 2021 à 12h20

Guéguin William GDB1-B

