

Game Concept

Astral : La chute des Dieux

I] Pitch :

Un manic shooter retraçant l'histoire d'une grande mage lors de la chute des dieux dans mon jeu de rôle Astral.

II] Fiche Signalétique :

Titre : Astral : La chute des Dieux.

Genre : Space Shooter, Arcade.

Publique cible : Les amateurs du genre space shooter.

Nombre de joueur : Un joueur

Business Model : Aucun

III] Valeurs et intentions :

Renouveler le genre vieillissant du manic shooter en y ajoutant d'autres mécaniques et en jouant sur des concepts qui n'étaient pas faisables avant : sauvegarde/branching/portabilité.

IV] Gameplay :

Déplacer le personnage

En mode précision ou non mouvoir le personnage pour éviter les attaques ennemies et les obstacles ainsi que permettre de tirer sur les ennemis.

Tirer

Attaquer les ennemis avec ses tirs, changer les modes de tirs pour toucher certains types d'ennemis. Changer de mode de tir pour modifier les dégâts et les patterns de tir.

Activer une Bombe

Activer une bombe pour nettoyer l'écran des obstacles et des ennemis.

Activer une bombe de dernière chance pour ne pas perdre une vie.

Revenir dans le temps sur un certain laps de temps pour corriger une erreur ou optimiser certains passages.

V] Direction Artistique :

2D Top-Down, relative aux assets que je pourrais produire et trouver, à travailler plus tard.

VI] USP/KSP :

Un manic shooter reprenant les codes du genre dans une forme plus contemporaine.

VII] Éléments formels du jeu :

Joueurs : Solitaire et difficulté croissante relatif au niveau de difficulté choisi au début.

Objectifs : Survivre durant la phase de niveau et celle du boss. Objectif annexe vaincre les ennemis du niveau et le boss.

Règles : Système de score, de vie et de bombe, le joueur doit avancer pour vaincre le boss à la fin du niveau.

Ressources : Le joueur possède ses vies, ses bombes, le niveau de puissance actuel de son tir et son score.

Conflits : Les ennemis et obstacles apparaissent dans l'écran au fur et à mesure.

Frontières : Les niveaux et les bordures des niveaux.

Finalité : Finir le jeu et réaliser le meilleur score.

VIII] Références :

Ikaruga, Donpachi, Touhou Project, Gradius