

Titre :

Flee

Sommaire

I_Game Overview

A_Introduction

B_Unique selling point

C_Références

D_Histoire

E_Univers

F_Direction artistique

1. Direction graphique
2. Direction sonore

G_Personnages

1. B-0-B / Bob
2. Les protagonistes
3. Les antagonistes

I_Game Overview

A_Gameplay principaux

B_Prendre/jeter

C_fouiller

D_Action de Gameplay

1. Contrôles
2. Actions génériques
3. Compétences principales

E_Gameplay Complémentaire

1. Sauvegarde
2. Récompenses
3. Inventaire
4. Game Over
5. Comportement des ennemis
- 6.

I_Game Overview

III Missions

A_commenceret finir une mission

B_les missions

1. Types de missions

C_Liste desmissions

1. Mission 1 : livraisons

D_Objets utiles

1. Outils
2. Autres objets

E_Pièges

I_Game Overview

Note : les images de références sont donné comme exemple, et ne représente pas forcément le visuel exact voulut

Nom du jeu : Flee

Genre : TPS, Aventure, Exploration

Support : Pc / consoles

Cible visée : entre 15 et 25 ans

PEGI : ???

Temps de jeu estimé : ????

Caméra : 3^e personne

Nombre de joueurs : solo/Multijoueur

A Introduction

Dans Flee, vous incarnez B-O-B (appelé bob), un robot livreur employé par la plus grosse (et unique) compagnie du Cœur, votre vie est à la fois bien et misérable, comme celle de tous ceux qui vivent ici d'ailleurs. Depuis tout petit on vous apprend à l'école que La grande porte vous sépare du monde extérieur, contaminé par une arme bactériologique attaquant absolument tout, même le métal, ayant obligé les robots, victorieux de leur bataille contre l'espèce humaine, à se confiner dans une montagne où ils créèrent par la suite le cœur. Mais vous doutez de plus en plus de cette version des faits, et plus vos recherches avancent plus vous vous sentez en constant danger, vous finirez finalement par devoir vous enfuir quand ils tenteront de vous désactiver.

B_ Unique selling points

✕ gameplay en mecha

✕ Histoire

✕ Système powersuit

C_ Références

Borderlands

_____ pour le gameplay :

l'ambiance : Firewatch

D_ Histoire

Vous êtes B-O-B, vous cherchez à comprendre ce qui se trouve réellement derrière la grande porte d'acier, plus vous récupérez de preuves et vous cherchez à vous informer plus vous vous rendez compte que les caméras vous suivent, des drones passent de plus en plus près de vous, des gens se mettent à vous suivre, jusqu'au moment où l'unité de désactivation vient frapper à votre porte et vous oblige à vous enfuir et découvrir que depuis le début l'on vous a menti,

vous apprenez au long de votre aventure que la Citadelle exploite les habitants du cœur avec un argent sans valeur afin de produire tout ce dont la Citadelle a besoin, vous ferez donc tout pour convaincre un maximum de personnes de vous suivre afin d'enfin faire tomber la citadelle et d'enfin libérer les robots du cœur.

E_ Univers

Le jeu commence sur terre, excepté la citadelle, tout est à l'abandon et part en ruine, depuis la grande bataille, où les humains en mauvaise posture, simulèrent une victoire des machines déclenchant une catastrophe bactériologique contraignant les machines à se confiner au cœur d'une montagne. Les hommes n'eurent donc plus besoin de travailleurs faisant fonctionner l'économie étant donné qu'ils créèrent une fausse monnaie aux machines pour les faire travailler gratuitement sans qu'elles ne se doutent que les hommes de la Citadelle, une immense forteresse de l'abondance et de la richesse mais où seul les élites de cet ancien monde peuvent accéder et espérer y vivre, le reste de l'humanité ayant été abandonnée à son sort dans cette immense jungle toxique qu'est devenue la terre. Il ne hère dehors alors que quelques robots à l'abandon, les humains de la basse société ayant réussi à survivre à la catastrophe ainsi qu'une poignée de résistants ayant pour objectif de faire tomber la citadelle et les injustices qui vont avec. Les seuls autres habitants de ce no man's land sont des animaux difformes dû aux déchets toxiques que génère la citadelle.

F_ Direction artistique

Le jeu aura différents lieux, un désert pleins de carcasses, un océan pollué, des prairies avec quelques forêts et une chaîne montagneuse. Il y a trois bâtiments principaux sur la carte, le camp de rebelles et de survivants dont vous faite parti dans une forêt et dans une partie de la plaine, La grande porte menant vers le cœur se situant dans la chaîne de montagnes et la citadelle se situant au milieu d'une immense plaine.

1. Direction graphique

«Flee» est un TPS d'aventure et d'exploration dans un monde où la nature a repris ses droits partout sauf à la citadelle qui resplendit de tous les points de la map. La direction artistique doit donc aller vers de magnifiques décors simples mais suffisamment réaliste, de même pour les personnages, véhicules et surtout les robots qui doivent être simplifiés tout en gardant une certaine logique quand à leur fonctionnement.

2. Direction sonore

Le son est l'élément presque principale du jeu, il faut de belles, douces et mélodieuses musiques pour les moments de calme, les plaines, les forêts afin de montrer la beauté de la nature quand elle s'exprime, ne pas laisser le joueur indifférent face à cette nature luxuriante et par conséquent, des musiques très mortes et mécaniques à l'approche de la Capitale et faire un entre deux avec les survivants, une musique certes mécanique mais pleine de vie.

G_ Personnages

1. B-0-B / Bob

C'est le personnage que joue le joueur, il s'agit d'un livreur dans le cœur avant les événements, il vit seul dans une arrière boutique un peu craignos, dans un quartier pas mieux coté du cœur, son seul rêve est d'avoir des amis car étant que livreur, il se trouve être dans la partie à éviter de fréquenter des robots de cette société.

C'est une machine de série B, l'un des premiers ce qui lui donne une armature résistante mais assez basique et assez repoussante pour les autres membres du cœur, ce qui n'arrange pas son statut sociale.

Il adore la musique et n'a qu'un lecteur cassettes d'équipé.

2. Les protagonistes

Big B-0-B alias BB (nom provisoire) : le mecha et seul ET meilleur ami de Bob, il ne parle pas mais n'en reste pas moins protecteur, gentil et intelligent, il n'a

pas beaucoup d'histoire excepté qu'il est un mecha conçu par les humains lors de la guerre contre les robots, piloté par un général.

3. *Les antagonistes*

Un gros serveur (pas encore de nom) : Il est à la tête de la Citadelle, c'est la première intelligence artificielle créée, basé sur la pensée collective grâce à tous les objets connectés, robots et autre. Le design reste à voir mais dans l'idée de GLADDOS, il a planifié absolument tout ce qui se passe, se passera et s'est déjà passé depuis la guerre. Il est plus intelligent que quelconque créature.

A_ Gameplay principaux

Le gameplay est une vue à la troisième personne, où le personnage peut interagir avec son environnement (Ouvrir, démonter, prendre, jeter, équiper, s'équiper d'armes, tirer, etc.) et entrer dans son mecha pour effectuer d'autres actions (aller sur internet via un tableau de bord, mettre de la musique, améliorer le mecha, tirer, attraper, etc.)

Les actions sont faites dans un univers dangereux, pleins d'animaux modifiés et étranges/fantastiques, des plantes incroyables et aussi des contraintes climatiques obligeant le joueur à constamment améliorer son mecha en conséquences.

B_ Prendre/Jeter

Le joueur peut prendre des objets quand un objet est pris il est mis dans l'inventaire, on peut le faire tourner sur lui-même et l'observer plus en détails depuis l'inventaire.

Quand on jette un objet, il va se déposer au sol et disparaître au bout d'un certain délai.

C_ Fouiller

Dans cette phase du gameplay, le joueur pourra fouiller dans les tas d'ordures, les poubelles, les tas, etc. Afin de dénicher des pièces pour améliorer son mecha, les pièces auront des bar d'usure et chaque combat abîme les pièces.

E_ Exploration

Le joueur va devoir explorer un maximum la map afin de récupérer des matériaux rares et précieux ainsi que de trouver des missions secrètes.

F_ Actions de gameplay

1. Contrôles

2. Actions génériques

_Se déplacé :

Notre personnage se déplace en 3d dans son univers, il cours tous le temps

_Grimper:

On peut grimper sur des rebords qui ne sont pas trop haut, on peut grimper en sautant, on peut grimper sur des surfaces à notre portée.

_S'accroupir :

On peut s'accroupir pour se cacher.,

_Se cacher :

Quand on est derrière un objet qui nous cache (souvent on devra être accroupi) on est caché, c'est-à-dire que les ennemis et caméra ne nous voyant pas

_Agir sur le décor :

On peut ouvrir des portes, activer des lumières, activer divers objets ; le reste va dans la catégorie prendre

_Sprinter :

On peut sprinter continuellement sa nous permet d'aller plus vite

3. Compétences principales

_Lampe :

On peut activer la lampe, ca permet d'éclairer, sa lampe est placé au niveau du torse est infin.

_Journal de mission:

Il s'agit du journal de mission, il indique quelles missions sont a faire, quelles missions sont complété et classe les missions secondaires et les principales, le menu s'ouvre avec tab

4. Compétences secondaires

5. Interactions

_Objets :

On peut ramasser des objets qui se mettrons directement dans l'inventaire

Armes :

il suffit de cliquer sur une arme pour se l'équiper

G_ Gameplay complémentaires

1. Sauvegarde :

La sauvegarde est automatique, quand on meurs cela nous remet a l'ancienne sauvegarde et si l'on échoue la mission aussi. On peut aussi sauvegarder depuis le menu pause (sauf moments vraiment importants (en cours de boss, etc.)).

2. Récompense :

Il y a des objets easter eggs sur les maps, les objets récupérer sont mis automatiquement dans notre inventaire ou celui du mecha, souvent des cosmétiques pour le mecha.

3. Inventaire :

Le joueur n'a pas d'inventaire, il n'a que deux emplacements d'armes et deux slots qui correspondent a ses mains, le reste doit être stocké dans son mecha (idée sûrement pas mise en œuvre car trop compliqué pour le joueur)

4. Game Over

Si notre santé descend à 0 ou biens que l'on fait une trop grande chute.

Si le mecha meurs, il reviendra au bout de 10 minutes sans stuff et avec des pièces abîmé.

5. Comportement des ennemis

_Zone de détection :

Les ennemies ont plusieurs options, un flair, une ouïe très développée des visions nocturnes ou une simple vue, il faudra réagir en conséquence, les ennemies alertent les autres ennemies alentours.

_Patterns des ennemis :

Les ennemis ont des patterns qui diffèrent en fonction du type d'ennemis

Si le niveau se fait de nuit, toutes les lumières sont allumées et les ennemis humanoïdes (robots et humains) ont des flash light

S'ils remarquent quelque chose de bizarre ils viendront dans votre zone

S'ils vous remarquent ils vous tuent

III_ Missions

A_ Commencer et finir une mission

_Début du jeu: au début du jeu il y a une/des personne(s) qui nous demande de faire quelque chose (la mission) en échange de quelque chose (arme, bâtiments, équipement, aide, objets) missions classiques

_Commencer une mission :

Il suffit d'accepter la mission en cliquant sur E pour accepter (la difficulté est précisé en bas a gauche de l'onglet de mission).

_Finir une mission :

Quand on finit une mission on retourne voir la personne qui vous as donné la mission ou une autre personne pour confirmer la mission et (si il le faut) apporter des preuves pour acquérir le biens promis.

B_ Lesmissions

1. Types de missions

Tuer des gens, récupérer des objets, récupérer des preuves, aller chercher des véhicules, prendre possession de lieux, évacuer des personnes.

C_ Liste desmissions

1. Mission 1 : Livraison

2. valeur : 25xp
3. Gains : 25 pièces
4. difficulté : enfantine

_Endroit :

Dans le cœur, il te suffit d'aller dans le dépôt, de récupérer des cartons et de les livrer chez la personne

-La mission : Effectuer les livraisons

adresses : indiqué sur la carte

_But :

Livrer les colis dans les boites aux lettres

_Fin :

Une fois les livraisons fini, une alarme sonne et une grosse voix dans le hangar hurle « FIN DES LIVRAISONS »

5. *Mission 2 :*

valeur : 0

Gains : rien

difficulté : enfantine

-La mission : Rentrer vous brancher