

# Infiltrate

CREVET Lucas  
Axe Jeu Vidéo  
Groupe 8

# Contexte du jeu

- Jeu de plateforme
- Action/Exploration/Infiltration

- Pegi 16+



# Pitch

- Infiltrate est un jeu de plateforme 2D Metroidvania sur PC où dans un futur proches, des agents du gouvernement ont volé une relique appartenant à votre famille depuis longtemps.
- Vous incarnez Mike, un descendant d'une lignée de ninja en but de tout récupérer.
- Il doit poursuivre les agents, s'infiltrer dans leur base cache en ville, traverser différentes zones de la base, récupérer des armes, technique et objets, éliminer les ennemis, récupérer la relique ancestrale et comprendre la raison de cette perquisition et démasquer celui qui est derrière tout ça.

# USP

• Mécanique d'infiltration, de furtivité comme par exemple devenir invisible pendant un certain temps, se déplacer très rapidement/ Distraire l'attention des ennemis/ action possible sur le murs et les plafonds/ Peu d'armes et avantages, mettant plus en valeur la stratégie, la ruse et l'adaptation contre des ennemis plus armés.

# BENCHMARK - Points Forts

- Mélange jeu de plateforme infiltration
- Niveau de difficulté progressif
- Stratégie et Ruse plus mis en avant

# BENCHMARK - Concurrents

- Castlevania:
- Monument du metroidvania
- Très bonne ambiance dans le jeu
- Panels varié d'armes



# BENCHMARK - Concurrer

- Hollow Knight:
  - Univers riche qui incite plus à l'exploration
  - Très bon système de combat
  - Un bon gameplay exigeant
  - Bonne durée de vie de jeu



# Gameplay – Mécanique générale

- Le principe du jeu est d'explorer la zone pour éliminer des ennemis et résoudre des énigmes pour pouvoir récupérer des clé/carte pour avancer dans la zone et atteindre le boss qui une fois vaincu, nous débloque la zone suivante.
- Le but du jeu est de récupérer la relique ancestral est de comprendre ce qui se passe
  - Le joueur doit non seulement explorer mais aussi connaître l'environnement pour l'utiliser à son avantage et aussi se faufiler et se faire discret pour ne pas se faire repérer.

# Gameplay – Mécanique générale :

## Condition de victoire / défaite

- Condition de Victoire : Vaincre les ennemis/boss, accomplir des objectifs, récupérer des clé/cartes, résoudre des énigmes, passer sans se faire repérer.

Condition de Défaite : Avoir sa barre de vie à 0

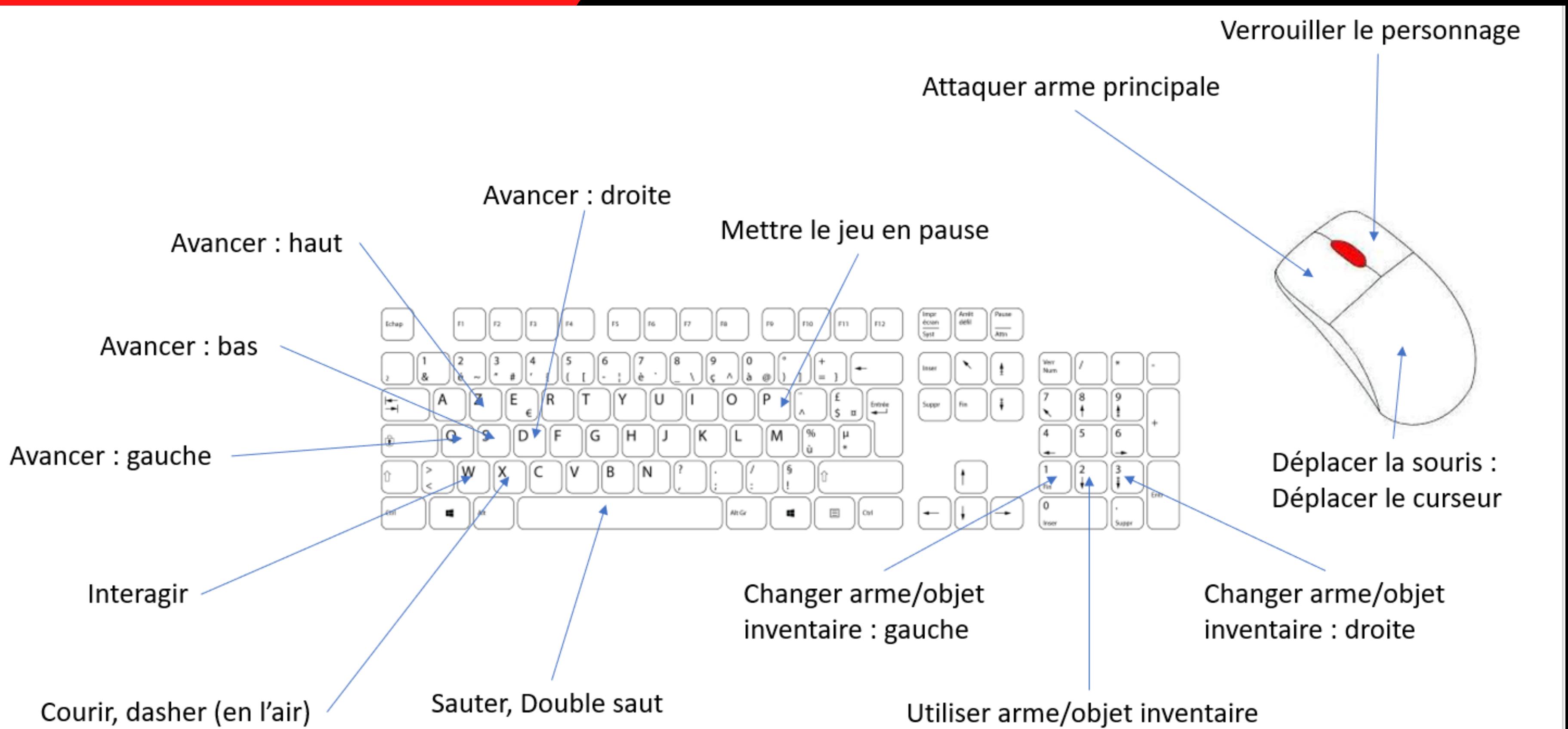
# 3C - Character

- Mike peut : se déplacer, courir, sauter, dasher, faire un double saut, se lancer sur les murs et plafonds, se déplacer sur les murs et plafonds, attaquer avec un katana, changer d'armes et objets de l'inventaire, lancer des shuriken, utiliser des boule de fumée, devenir temporairement invisible, utiliser un mannequin, interagir

## 3C - Caméra

- Caméra dynamique à la 3ème personne
- Caméra en vue de profil
- La caméra met Mike toujours au centre

# 3C - Control



# Challenge - Campagne

- Pour challenger le joueur => récupérer des objets dans des niveaux qui deviennent de plus en plus dur avec des ennemis où il faut réfléchir à comment les approcher pour pouvoir les tuer :
  - Niv 1: tutoriel
- Niv 3 : distraction et devenir invisible auprès des ennemis sinon ils tirent tout de suite. Touché une fois, le perso meurt
  - Niv 4 : boss fin de niveau :
- Exploration dur mais récompensé, certains passages qui sont pas important dans l'avancée dans l'histoire, mais qui donne à un boss ou un passage compliqué et se donne sur un power-up.

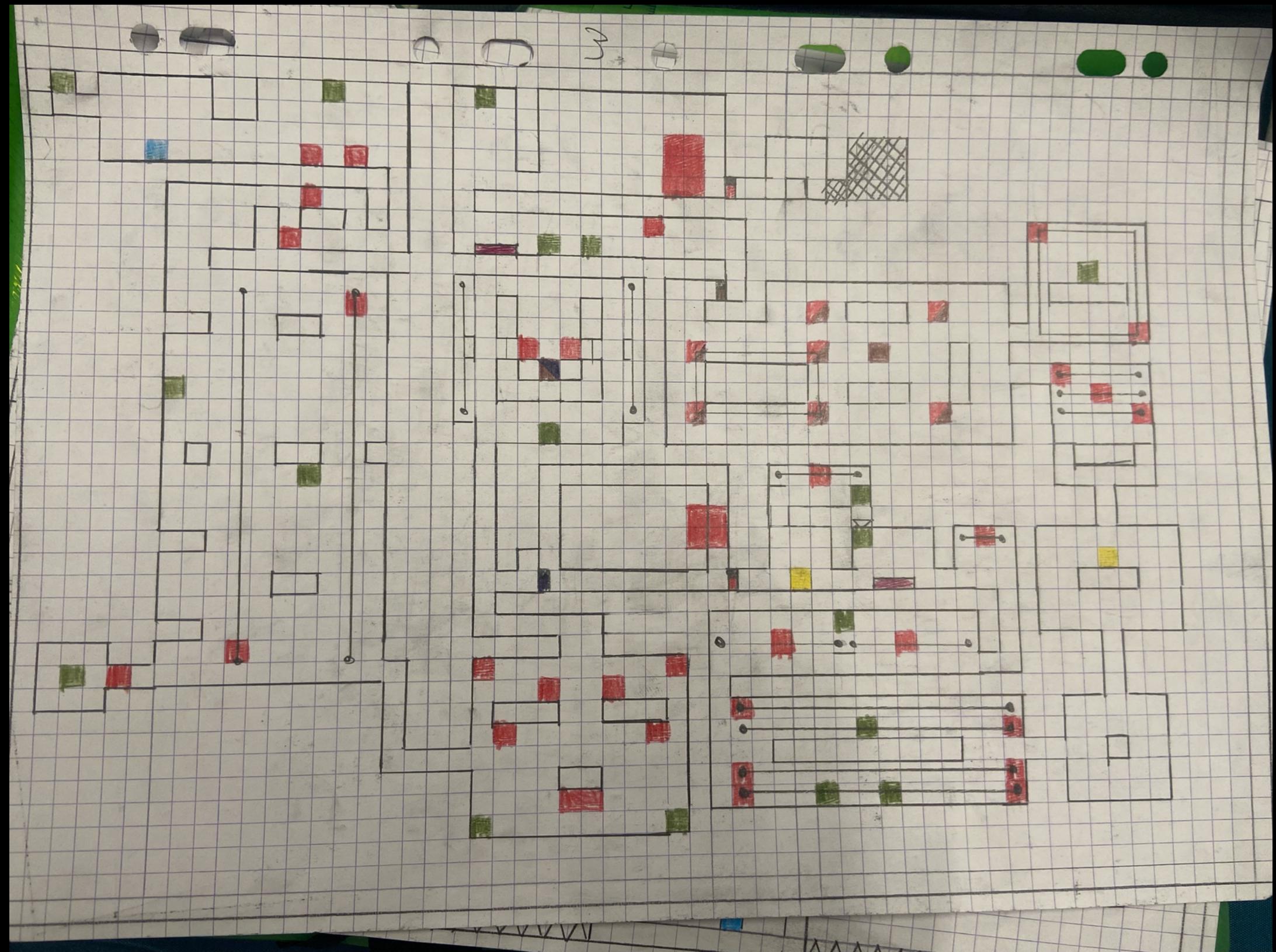
# Level Design

## Niveau 1 (tutoriel)



# Level Design

## Niveau 3

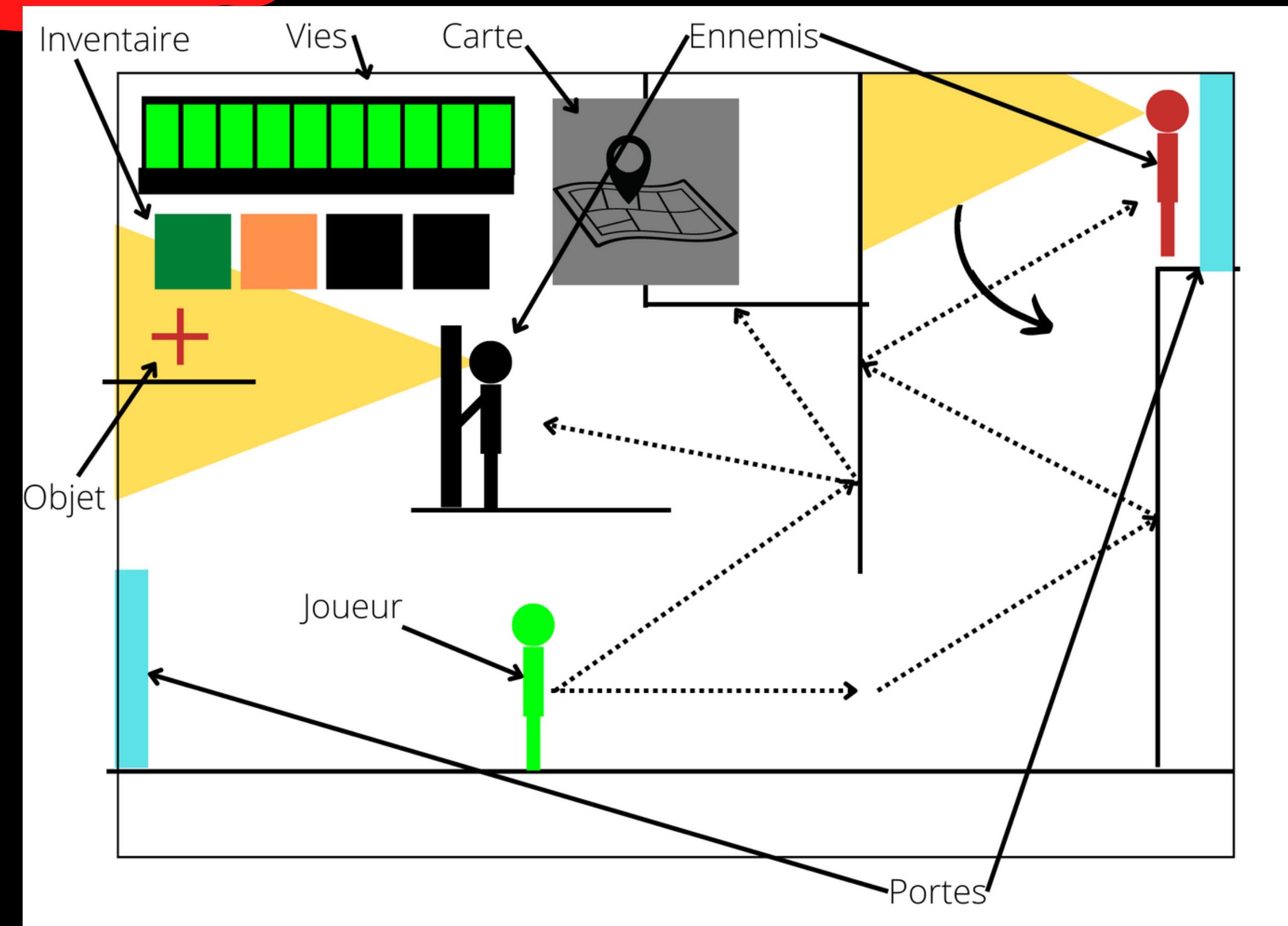


# Level Design

## Niveau 4 (Dernier Niveau)

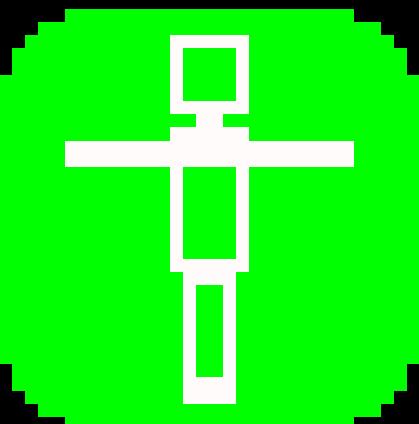
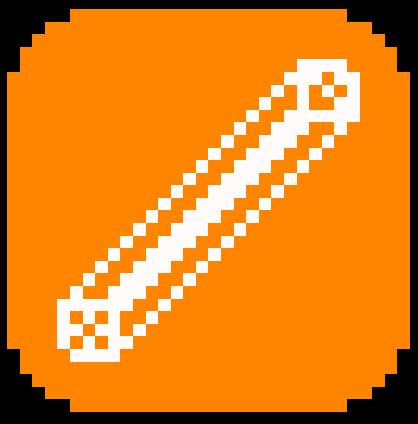
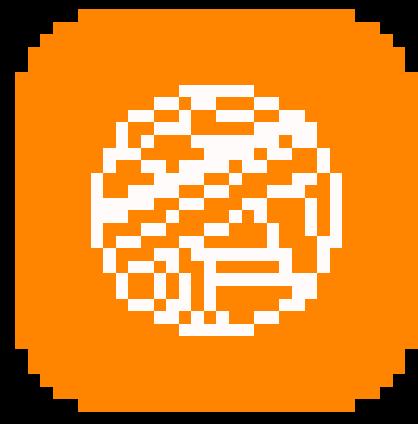


# GUI – Game User Interface



# DA-Inventaire.

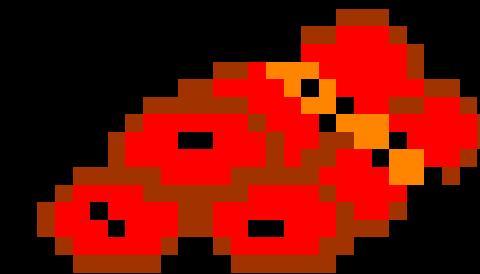
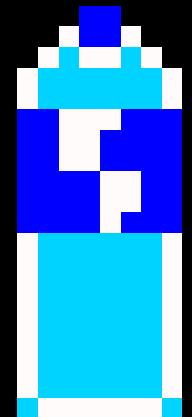
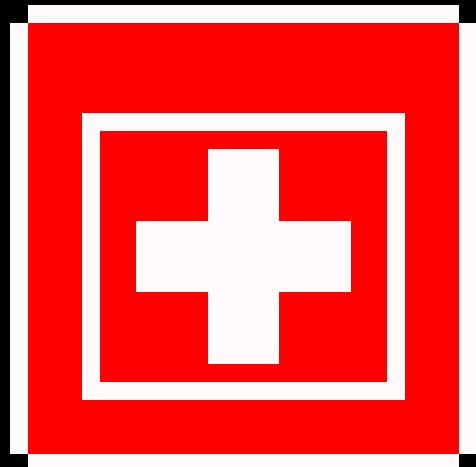
- Katana : (Arme principale), Attaque les ennemis situés proche du joueur (25 pts de dégâts par coups).
- Shuriken : Attaque les ennemis sur une distance plus grande, trajectoire toujours en ligne droite selon où le curseur pointe (50 pts de dégâts par shuriken).
- Boule de fumée : Crée un nuage de fumée temporaire à l'endroit où le curseur pointe si un ennemi se trouve dedans : il voit plus rien, si le joueur se trouve dedans : empêche les ennemis de vous repérer facilement (temps avant réutilisation : 10s).
- Technique d'invisibilité : Rend le joueur temporairement invisible (temps avant réutilisation : 25s).
- Mannequin : Apparaît un mannequin sur la position du joueur, peut être utilisé pour distraire les ennemis (pts de vie : 50pts , temps avant réutilisation : 25s).



# DA-Objets



- Soins : redonne de la santé
- Boissons : donne un boost temporaire au niveau des déplacement
- Petite Bombe : explose et fait des dégâts de zone toucher les ennemis situé dans la zone (pts dégâts : 100) attention : peut tuer le joueur



Merci

