

Game Concept Document

Mario Like pré'prod
JV1A GINGUENE Maxime

Chapitres:

1/Titre du jeu

2/Prémisse

3/USP/KSP

4/Fiches Personnages

5/Originalités du gameplay

6/Boucle de Gameplay

7/Protocoles de tests

1/ Titre du jeu

Titre du jeu: "Shadow of Guilt: The Forgotten Memories"

Logo:

SHADOW OF GUILT
THE FORGOTTEN MEMORIES

2/ Prémisse

Prémisse: Une ombre protectrice devra découvrir comment elle à échouer dans sa quête de protection de son propriétaire qu'on lui assigne à la naissance de celui-ci après avoir perdu totalement perdu la mémoire.

Pitch: Une petite ombre nommée "Tâche sombre" atterrit dans le monde des ombres, c'est une petite ombre gentille, très protectrice et fidèle, elle apprend que son propriétaire est décédé et donc qu'elle à faillit dans sa quête de protection. Elle voudra donc découvrir comment elle à échouer et essayer de se faire pardonner envers son propriétaire, en retrouvant celui qui est à l'origine de cela. Pour cela, le maître des ombres lui laisse l'opportunité de découvrir ce qu'il c'est passé dans la forêt des souvenirs perdus, une épreuve compliquée pour les ombres protectrices ayant échoué, mais un moyen pour eux

de retrouver leur rédemption. Elle apprendra par la suite que des esprits maléfiques sont à l'origine de la mort de Dan, et devra donc libérer l'esprit de Dan dans la forêt des esprits perdus. Tâche sombre devra alors combattre Dan sous sa forme d'esprits et le tuer.

Antagoniste: L'esprit malveillant après avoir échoué dans sa quête protectrice il fut remplacé par Tâche sombre, cela l'a entraîné dans une dépression, puis un fort désir de vengeance.

L'objectif pour Tâche sombre est de comprendre comment elle n'a pas accompli sa mission mais aussi de libérer l'esprit de son propriétaire toujours en souffrance contrôler par les esprits du mal. Pour cela elle devra le libérer de la marque maléfique, en le tuant sous cette forme pour le laisser rejoindre les cieux.

La fin promise du jeu serait qu'enfin tâche sombre réussisse à accomplir quelque chose de bien pour son propriétaire mais aussi au yeux de son maître, en libérant Dan de la souffrance qui le hantait encore après sa mort et éliminant l'esprit malveillant.

3/ USP/KSP

USP (Unique Selling Point):

Une histoire émotionnelle et captivante avec des éléments de plateforme classiques et des combats de boss épiques. Les joueurs incarnent Tâche sombre, une petite ombre fidèle qui doit faire face à des esprits maléfiques et combattre pour trouver la rédemption de son échec. En explorant la salle des souvenirs perdus et des esprits perdus, les joueurs découvriront des secrets et des indices sur la mort de Dan, tout en défiant leur habileté à naviguer dans des niveaux de plateforme complexes et à vaincre des boss redoutables. L'histoire émouvante et les combats épiques de Tâche sombre plongeront les joueurs dans une aventure immersive et inoubliable.

KSP(Key Selling Point):

Un voyage émotionnel : Le jeu offre une expérience émotionnelle unique en suivant le parcours de Tâche sombre pour se racheter et découvrir la vérité derrière l'échec de sa quête de protection. Les joueurs seront touchés par l'histoire captivante et la relation entre Tâche sombre et son ancien propriétaire.

Un monde d' ombres intrigant : Plongez dans un monde des ombres mystérieux et enchanteur, rempli de paysages visuellement saisissants et de créatures étranges. Explorez la forêt des souvenirs perdus et la forêt des esprits perdus, découvrez des secrets cachés et résolvez des énigmes pour progresser dans le jeu.

Des mécanismes de plateforme et de combat fluides : Le jeu propose des mécanismes de plateforme classiques dans un environnement en 2D, offrant des défis passionnants pour les joueurs. En outre, Tâche sombre devra affronter des esprits maléfiques sous forme de combats intenses, utilisant ses capacités spéciales pour triompher de ses ennemis.

Des thèmes de rédemption et de pardon : Explorez des thèmes profonds tels que la rédemption et le pardon tout au long de l'histoire. Le jeu encourage les joueurs à réfléchir sur les erreurs du passé, à accepter les conséquences de leurs actions et à trouver la paix intérieure à travers le processus de pardon.

4 / Fiches personnages:

Protagoniste:

Prénom: Tâche Sombre

Age: Inconnu

Tâche sombre est une ombre protectrice, son rôle est de protéger son propriétaire humain qu'on lui assigne à la naissance de celui-ci. Elle devient alors l'ombre de Dan, jusqu'à ce que celui meurt soudainement.

Description physique: Tâche sombre est une petite ombre, assez petite, des bandages qui lui recouvrent les jambes et les bras, des yeux lumineux. Une traînée de poussière s'échappe à chacun de ses mouvements.

Sa plus grande faiblesse est sans doute sa naïveté c'est d'ailleurs cela qui en est la cause de son échec.

Antagoniste:

Prénom: Esprit malveillant (pas encore de nom)

Histoire: Esprit malveillant est une ancienne ombre protectrice qui à été mis de côté par le maître des ombres, celui s'est vu prendre sa place par tâche sombre. Il faut savoir que pour une ombre avoir un propriétaire qui lui est donné est synonyme de vie, si une ombre n'a aucune vie à protéger sa vie ne prend aucun sens. Il mourra peu de temps après avoir appris que désormais plus aucun corps ne lui serait donner à protéger.

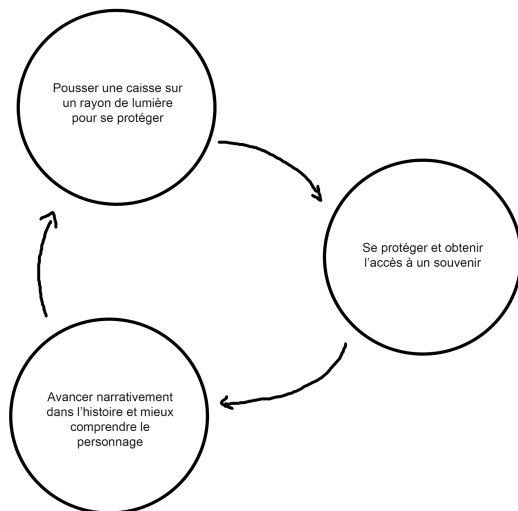
Aujourd'hui sous la forme d'un esprit, il revient se venger de tâche noir, en contrôlant l'esprit de Dan après l'avoir tuer.

Description du climax: Le moment où tâche sombre apprend que c'est uniquement à cause du maître des ombres ce qui lui arrive. Il se demande juste si pour lui les ombres protectrices ne sont juste que des objets qu'il manipule et qu'il jette s' il ne font pas bien leur travail.

5/ Originalité du Gameplay

L'originalité du gameplay se traduit par son histoire, le joueur sait que le personnage à échouer, mais comment ? Il voudra savoir ce qu'il c'est passé et pour le savoir le joueur devra gravir chacun des obstacles qui s'offriront à lui pour découvrir les souvenirs d'un lien brisé. Mais lui laissant tout de même une chance de se racheter.

6. Boucle de Gameplay



7. Un protocole de tests spécifiquement construit en fonction de votre jeu.

- 1- Est ce que l'histoire vous a plu ?
- 2- Les niveaux étaient-ils compréhensibles ?
- 3- Si non, pourquoi ?
- 4- Qu'avez vous préféré dans le jeu ?
- 5- Les mécaniques de jeu étaient-elles intéressantes?
- 6- Si non, pourquoi ?