

Time is Up

Pitch

Votre ami se fait enlever devant vos yeux par une ombre.

Votre mission sera de retrouver sa trace à travers différents mondes et de le secourir avant qu'il ne soit trop tard. La DA est basée sur des décors faisant référence au jeu Braid et Okami.

Les 4 W.

What : Jeu de type plateformer basé sur l'exploration et qui repose sur la réflexion du joueur devant effectuer des actions dans un temps imparti.

Who : S'adresse à un joueur pouvant faire preuve d'attention et de rapidité pour revenir sur ses choix si ces derniers s'avèrent mauvais.

When : Un timer est imposé au joueur pour retrouver son ami, servant à cadrer la partie mais aussi à motiver l'atteinte du but. Le jeu se déroule aussi en une journée, commençant au levé du soleil et finissant au couché.

Where : Chaque séquence dépeint une ambiance différente faisant référence aux jeux vidéos emblématiques ayant marqués l'histoire.

Les 3 c.

Character : Le personnage principal est une jeune femme sans identité officielle. Cela permet à la joueuse de s'identifier plus facilement de se sentir plus impliquée dans l'histoire. Pas d'attirail ou d'armes extravagantes, nous sommes face à une femme ordinaire qui devra user de son intellect pour parvenir à ses fins.

Contrôles : Les touches directionnelles du clavier servent à se déplacer à travers les niveaux. La souris est aussi utilisée pour les phases de puzzles.

Caméra : Il s'agit d'un plateformer, la caméra est donc à la troisième personne, permettant au joueur de pouvoir observer son environnement et de se déplacer assez rapidement d'un point à un autre.

Concepts

Le jeu ne contient aucun combat ou violence à proprement parlée. Le joueur se retrouve dans des mondes calmes et désolés avec pour seuls indices les traces laissées par le kidnappeur.

Le joueur devra résoudre des puzzles en drag and drop pour continuer sa progression, en reconstituant un tableau lui permettant d'ouvrir une porte par exemple.

Seule la phase finale ajoutera un côté pressant, demandant de la rapidité pour survivre.

Si le timer est écoulé et que l'ami n'a pas été retrouvé le joueur verra l'héroïne disparaître, telle une ombre. Il aura la possibilité de recommencer en passant la phase d'introduction. Cette phase de "mort" n'est pas non plus violente, on laisse au joueur la libre interprétation de ce qui est arrivé à l'héroïne.

Narration

La phase initiale du jeu représente une illustration de l'héroïne avec son compère, tous deux sont en train de se balader en forêt au lever du soleil.

Après quelques instants laissés au joueur pour observer l'illustration, l'écran devient noir et nous retrouvons l'héroïne seule dans la forêt, désespérée.

C'est là que le premier niveau commence, pendant lequel elle traversera la scène du platformer pour retrouver un bracelet, celui de son ami, sur le sol. Les couleurs sont encore orangées, l'heure n'a pas changé.

La journée s'écoulait donc, accompagnée des différentes phases de puzzle et d'exploration.

Le joueur découvrira au fur et à mesure que l'ombre est en réalité un esprit récupérant des êtres pour s'en nourrir, des collectibles récupérés sur la route jusqu'à la fin (de type photographies, chaussures ou jouets) indiquerons que l'ami de l'héroïne n'est pas le seul à avoir été enlevé.

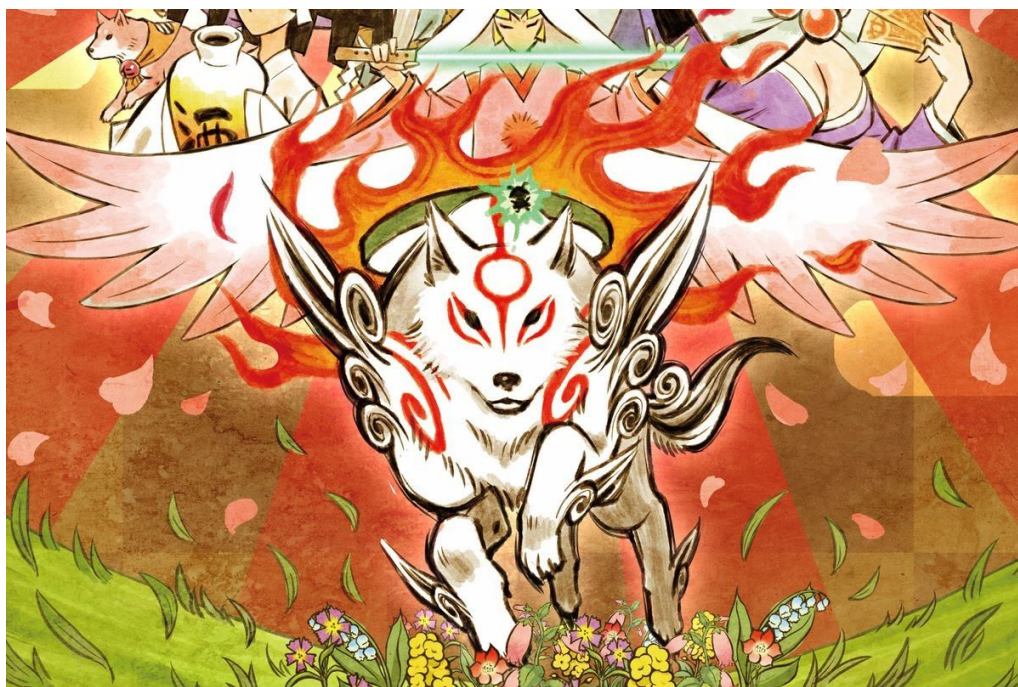
En cours de route, dans une grotte l'héroïne découvrira que l'ombre est impuissante face à la lumière du soleil.

Si le joueur parvient à compléter le jeu il arrivera à la scène finale. L'ombre sera devant lui et le but sera de ne pas se faire attraper.

Si l'ombre ne parvient pas à l'arrêter, l'héroïne s'enfuira avec son ami et la journée venant de commencer, l'ombre ne parviendra pas à les poursuivre.

Dans l'optique où l'ombre parvient à arrêter le joueur, il aura la possibilité de recommencer le combat final.

Direction Artistique





J'ai décidé de m'inspirer au niveau visuel du jeu Okami pour son aspect peint à l'aquarelle.





Le jeu Braid, pour son gameplay comme pour ses décors et couleurs est également source d'inspiration.

L'idée est de donner un côté "artisanal" au jeu et de pouvoir jouer avec les contrastes et les teintes au maximum. L'évolution graphique se fera graduellement, passant du orange de l'aube, au bleu et vert éclatants de la journée pour finir sur la nuit et ses bleu calmes.

La bande sonore est discrète, l'idée est de ne pas ôté l'attention du joueur trop longtemps. Elle se fera donc ressentir plus au début du jeu et à la fin, les deux moments de tension.