

hell in OTHER WORDS



Cesar GASNIER

SOMMAIRE

Résumé	3
Personnages	4
USP-KSP-Thème	5
Gameplay	6
Moodboard	7
Tests	8

hell IN OTHER WORDS



RÉSUMÉ

Le personnage est une âme qui, après sa mort, à été destinée à se réincarner au jugement particulier. Cependant, après une vie de souffrance et de malheur, il refuse et s'enfuit, il doit échapper aux anges (séraphins) pour retourner dans sa tombe et se reposer éternellement.

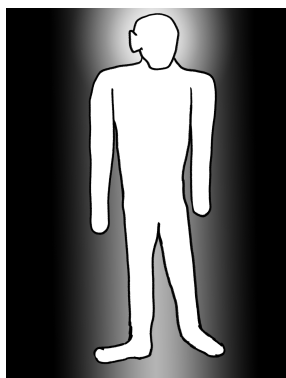
Prémisse : Une âme devant se réincarner fuit son destin afin de se reposer éternellement.

Objectif : Atteindre le sommet de l'outremonde pour retourner dans sa tombe

Fin envisagée : Les dieux considèrent les efforts produits par le personnages comme preuve de sa volonté et feront l'exception de le laisser se reposer pour toujours.

PERSONNAGES

Personnage Joueur : Âme (pas d'attaque)

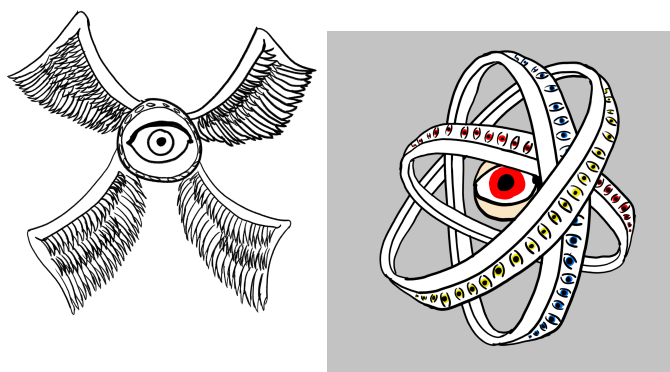


Le personnage est une âme, tout simplement. Elle a gardé la forme de son corps charnel.

Antagoniste : Dieux, Jugement Particulier.

Les antagonistes ne seront pas visibles (pas de corps physique). Les seules interactions possibles avec eux seront des dialogues que le joueur pourra écouter sans pouvoir répondre.

Ennemis : Anges de la bible



Leur objectif sera d'attraper le joueur afin de le soumettre à son destin. Ils seront propres à leurs zones (ils ne suivront pas le joueur dans tout le jeu) et seront intuitifs.

USP & KSP, Thème, Propos, Climax

USP : Une histoire intéressante sur les souffrances de la vie où le personnage devra confronter son destin pour s'en échapper.

KSP : Un jeu vertical axé sur le saut qui peut rappeler Jumpking ou même plus simplement les niveaux Tours de Mario Bros DS. Un challenge à cause des jeux intuables.

Thème : La mort, le Jugement "Particulier, Les souffrances

Propos : Le choix des supérieurs n'est pas toujours le meilleur selon sa vie personnelle, seule sa propre vision peut juger ce qui est bon ou mauvais.

Climax : Les dieux en ont assez de notre fuite et envoient une armée d'ange pour nous avoir. On arrive in extremis à atteindre le lieu où les dieux se trouvent et, grâce à nos efforts surdimensionnés, ils estiment que nous sommes dignes de faire le choix.

GAMEPLAY

Originalité du Gameplay : Le jeu sera vertical et non pas horizontal comme les SideScroller normaux. La mécanique principale est le saut. Les ennemis sont intuables.

Le jeu sera basé sur du mouvement uniquement, il ne sera pas autant punitif qu'un Jumpking ou A Goat's Tale, mais devra quand même être un minimum difficile. Des ennemis seront posés et les sauts ne pourront pas être instantanés. Il y aura un léger cooldown (pas très long mais suffisant pour ne pas enchaîner), ainsi il faudra avoir le bon timing. Une mécanique de double saut sera accessible, mais le cooldown sera plus long, donc plus de risque de se faire avoir.

BOUCLES :

Se préparer -> Sauter -> atterrir

Sauter -> arriver sur la plateforme -> attendre le cooldown

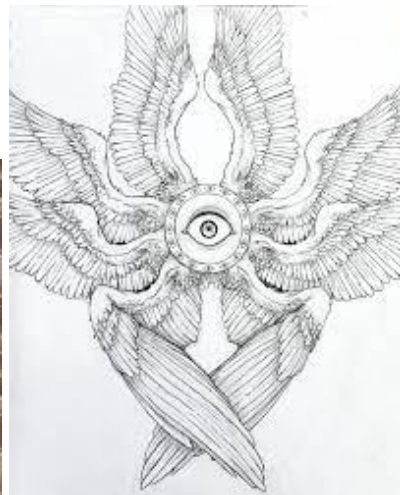
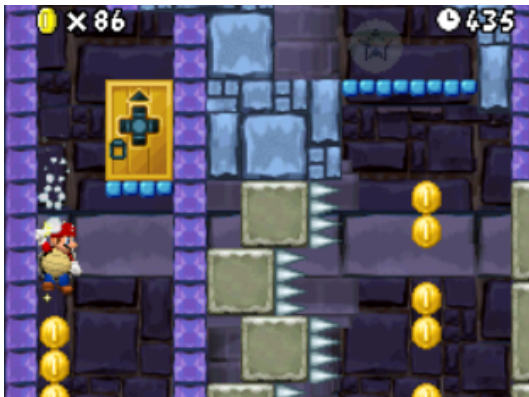
OCR :

O : Passer un ennemi

C : Devoir timer son saut

R : Être débarrassé de l'ennemi.

MOODBOARD



Le moodboard est plutôt petit, mais les éléments de mon jeu sont surtout basés sur des concepts ce qui les rend plutôt difficile à représenter.

PROTOCOLE DE TEST

1. Quels sont vos ressentis face au gameplay ? (trop dur/simple, intuitif/non)
2. Si vous pouviez ajouter une chose au gameplay, ce serait quoi ?
3. Si vous pouviez retirer une chose au gameplay, ce serait quoi ?
4. De 1 à 10, comment évaluez-vous la difficulté ?
5. De 1 à 10, comment évaluez-vous le style graphique ?
6. Des commentaires autres ?