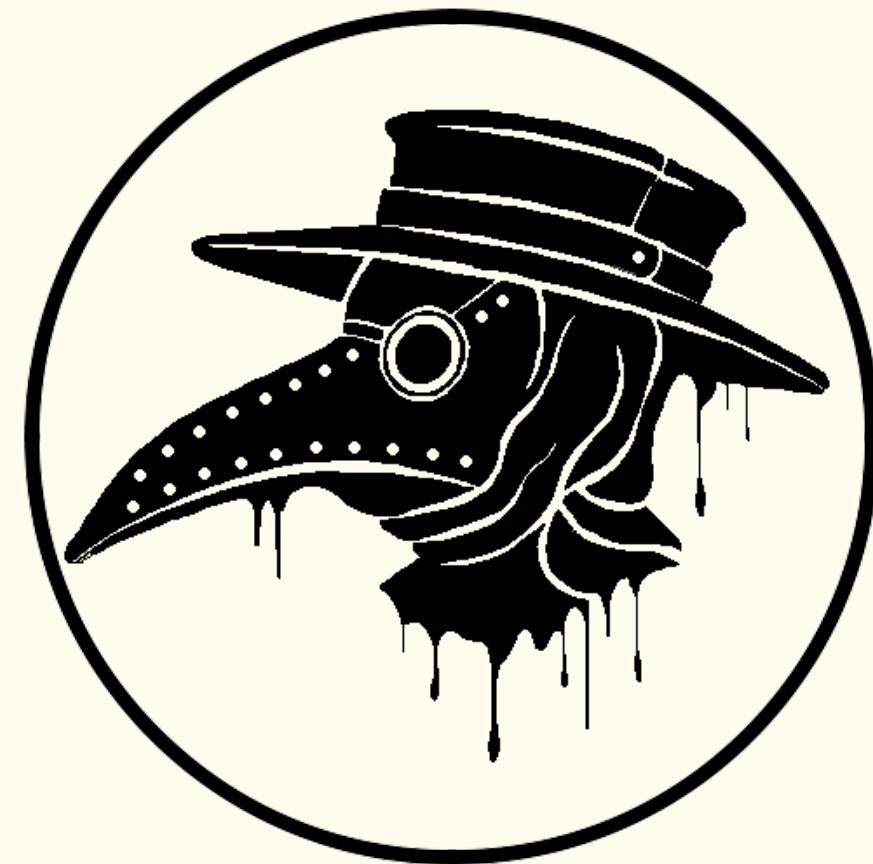


DOCUMENT DE PRÉSENTATION

Overwhelmed



Jury du 22/06/2021

TILLY Nathan

CRJV1A

Sommaire

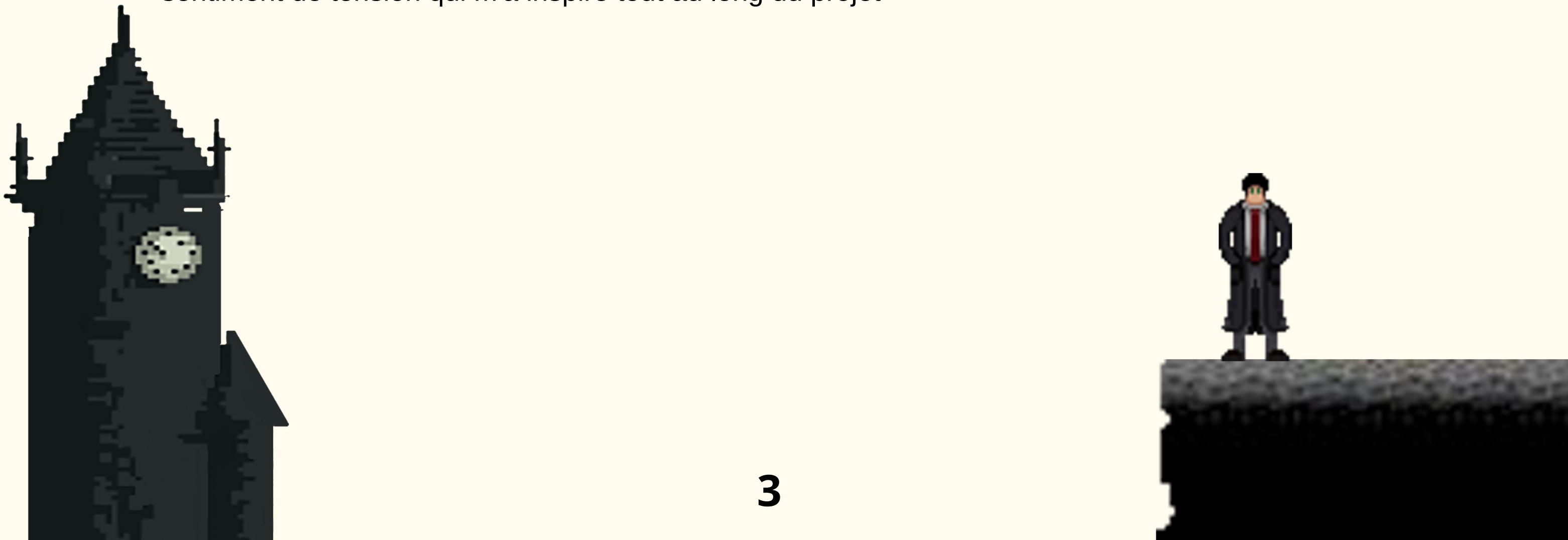
- PRÉSENTATION GÉNÉRALE *Pages 3-4*
 - RECHERCHE GRAPHIQUE *Page 5*
 - CONCEPTION GRAPHIQUE *Page 6*
 - PRÉSENTATION DU GAMEPLAY *Pages 7-8*
 - TÉTRADE ÉLÉMENTAIRE *Page 9*
 - LEVEL DESIGN *Pages 10-11*
 - CAPTURE D'ÉCRAN DU JEU *Page 12*
 - REMERCIEMENTS *Page 13*
-

Présentation générale

Gameplay / Intention

Overwhelmed est un Sidescroller 2D qui joue sur les collisions et l'inertie du personnage avec l'environnement qui l'entoure. Dans ce jeu l'univers que j'ai essayé de transmettre se rapproche des Temps modernes, d'un Londres des années 1850. Pour se mouvoir dans cet univers le personnage principal pourra user de plusieurs mécaniques classiques au platformer comme le déplacement et le saut mais également de mécaniques originales comme la capacité de tirer et se téléporter.

Je pense que cet univers se combine bien aux jeux vidéos au vu de son potentiel à raconter des histoires intrigantes (Sherlock Holmes, Jack l'éventreur) de plus l'ambiance qu'il dégage donne un sentiment de tension qui m'a inspiré tout au long du projet



Présentation générale

Synopsis :

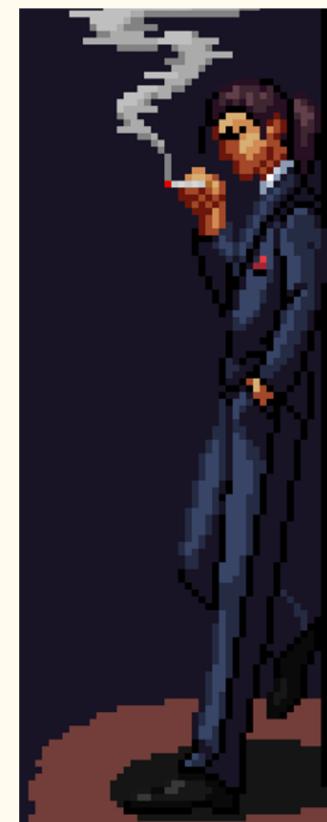
Dans Overwhelmed l'histoire se déroule dans une Angleterre des années 1850. Vous y incarnerez Jake Sampton, un détective d'une trentaine d'années ayant récemment perdu goût à la vie...

Jake est un détective passionné et acharné mais ses enquêtes lui ont fait perdre le sens des priorités et il n'a pas remarqué que sa femme est tombé malade. Elle réussit à survivre 2 mois jusqu'à son décès prématuré. Une maladie incurable selon les docteurs, un maléfice selon d'autres. Cependant les malheurs de Jake ne s'arrêtent pas là, peu après la mort de sa femme sa fille tombe malade et semble présenter les mêmes symptômes que sa femme.

Un soir, alors que Jake allait donner des médicaments à sa fille, il remarque une substance étrange noire sur le bord de la fenêtre. Jake se rapproche alors de la fenêtre et aperçoit en bas de l'allée une figure sombre et glaçante arborant un masque en forme de bec. Cette personne tient dans sa main une fiole contenant la même substance que Jake a remarqué sur le bord de la fenêtre.

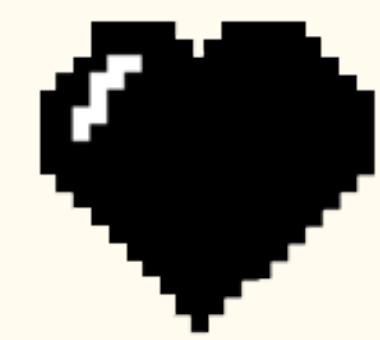
Jake se précipite alors dehors afin de confronter la personne mais celui-ci a disparu, une grande flaque noire demeure cependant à l'endroit où il se trouvait. Le détective décide de mener l'enquête et de se lancer à la poursuite de cette figure sombre...

Recherche graphique



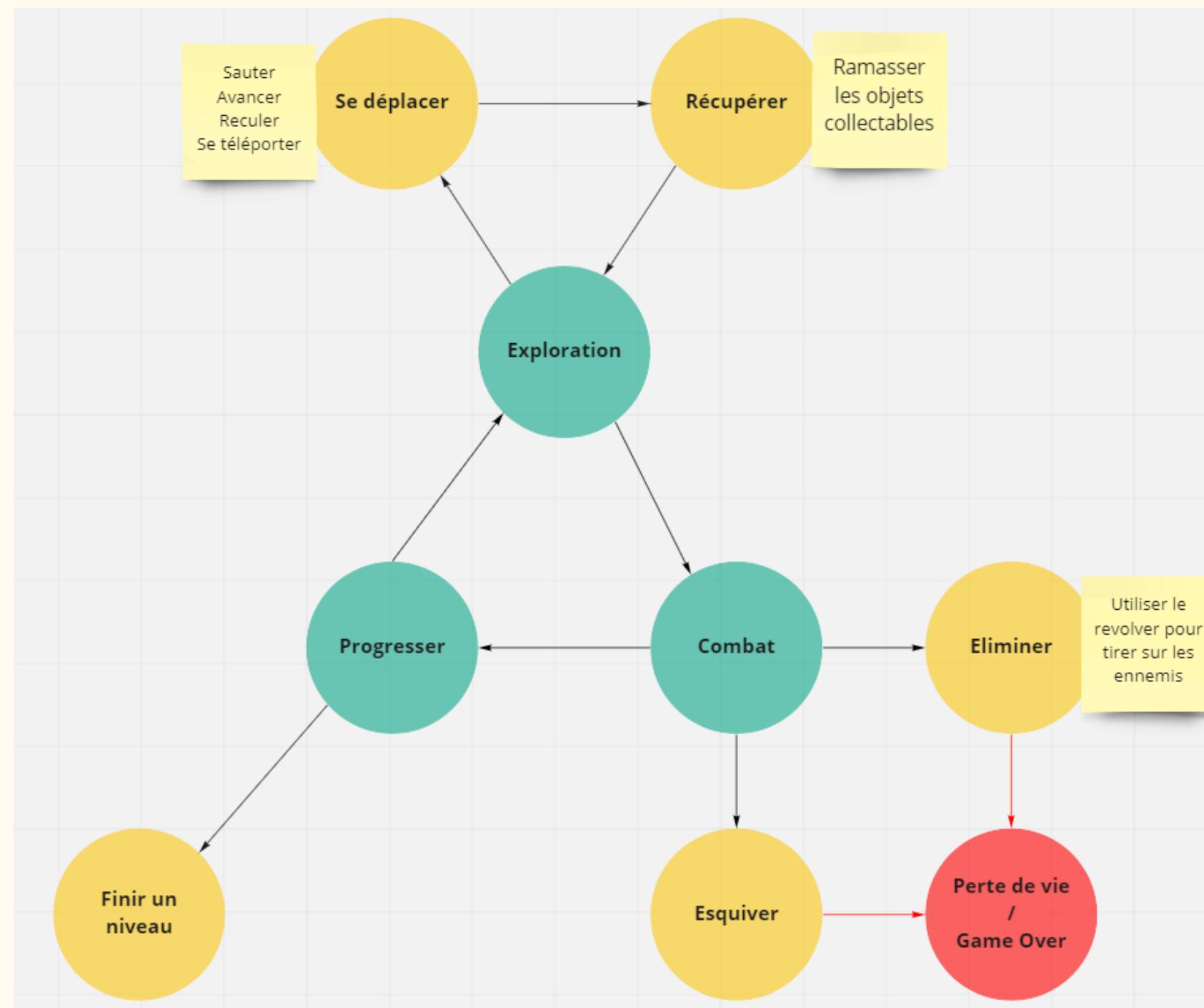
Conception graphique

Tileset :



Présentation du gameplay

Gameplay :

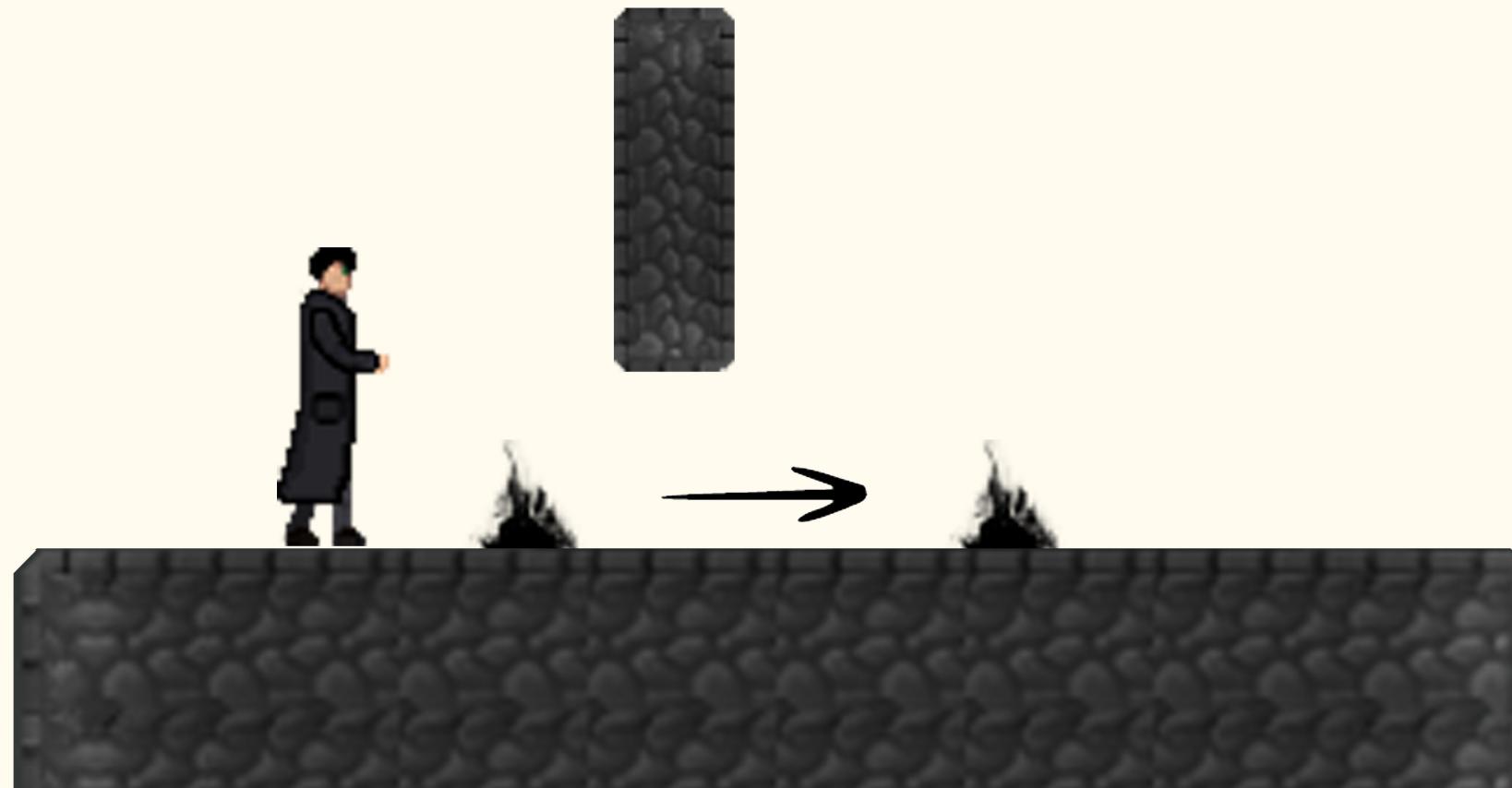


Présentation du gameplay

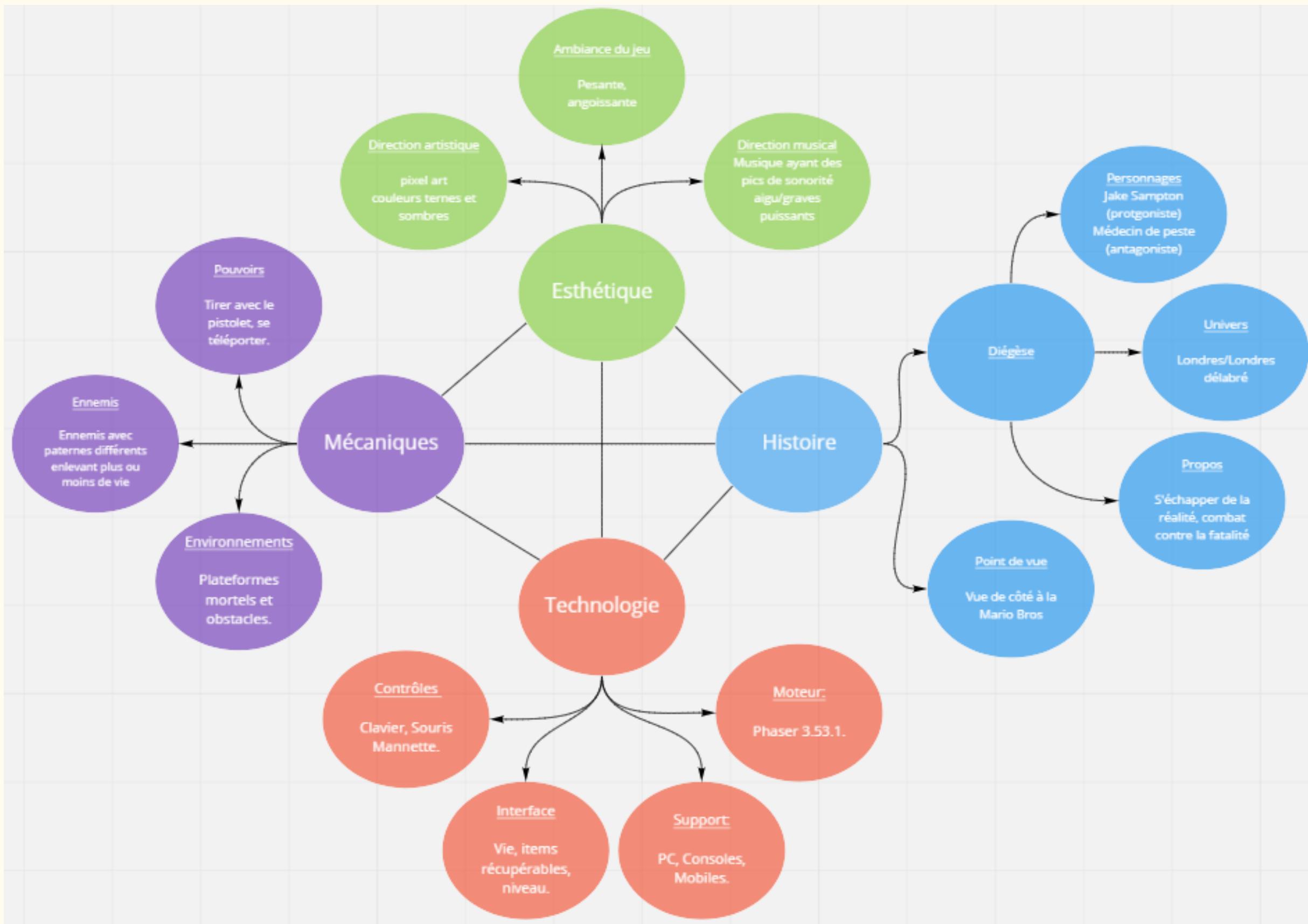
KSP :

Le KSP de ce jeu est une mécanique de jeu original qui permet au joueur de se téléporter à un endroit précis en projetant son ombre. Cette mécanique permet de complexifier le jeu et de créer des puzzles plus compliqué qu'un platformer classique. Le joueur pourra également se servir de cette mécanique pour se tirer de situations périlleuses ou pour s'éloigner des différents ennemis qu'il croisera au fur et à mesure du niveau.

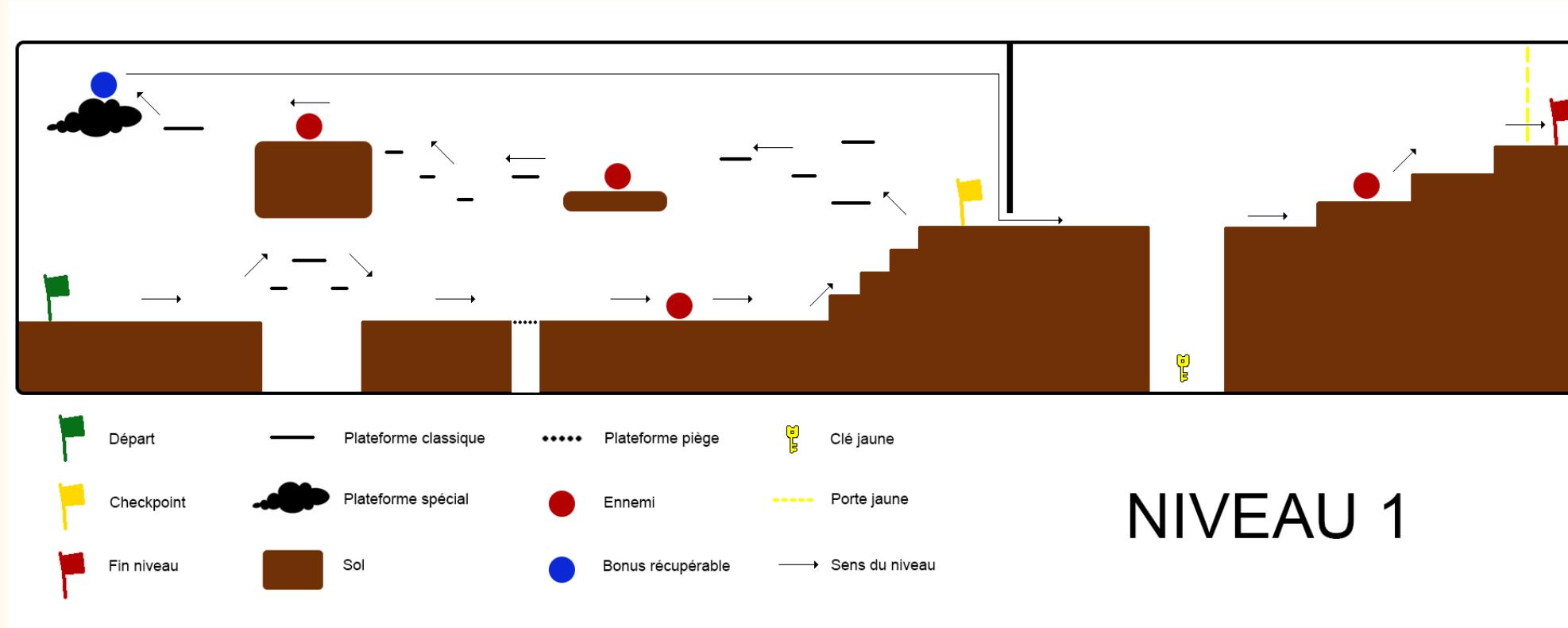
Il faudra cependant se méfier car l'utilisation de cette capacité empêche le joueur de bouger son personnage en même temps qu'il projette son ombre.



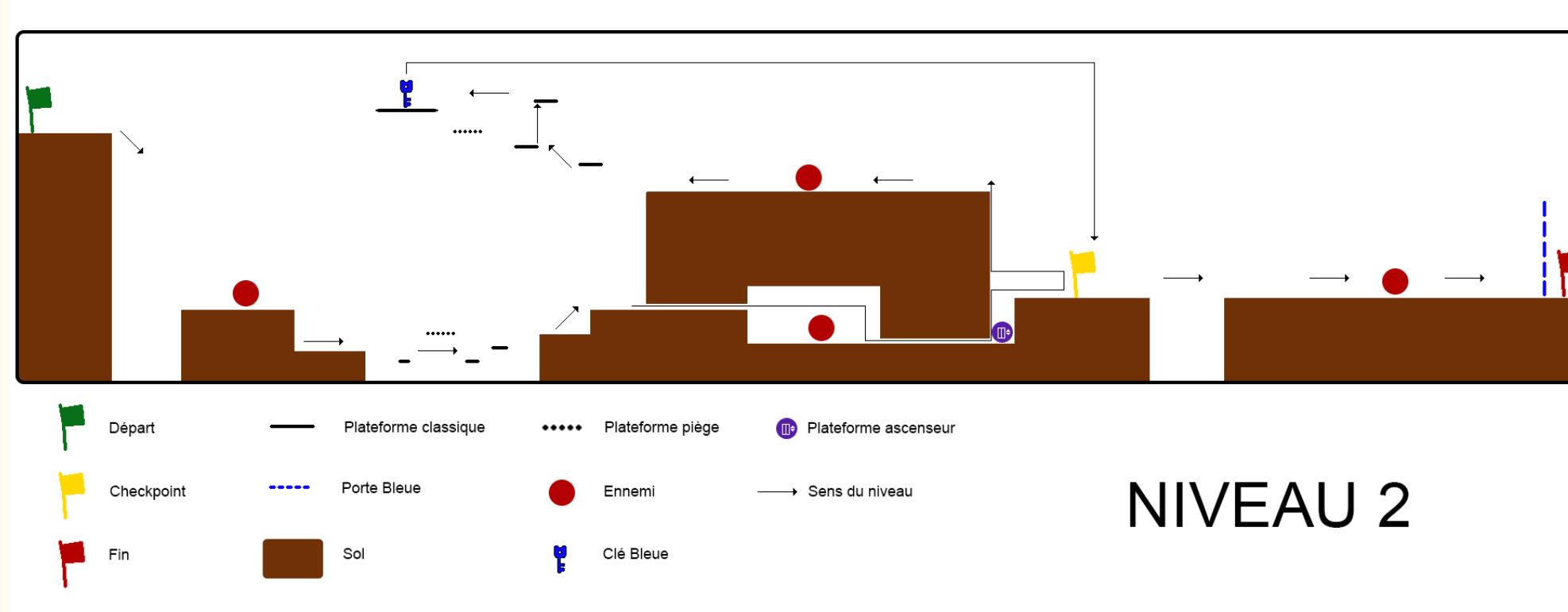
Tétrade élémentaire



Level design :

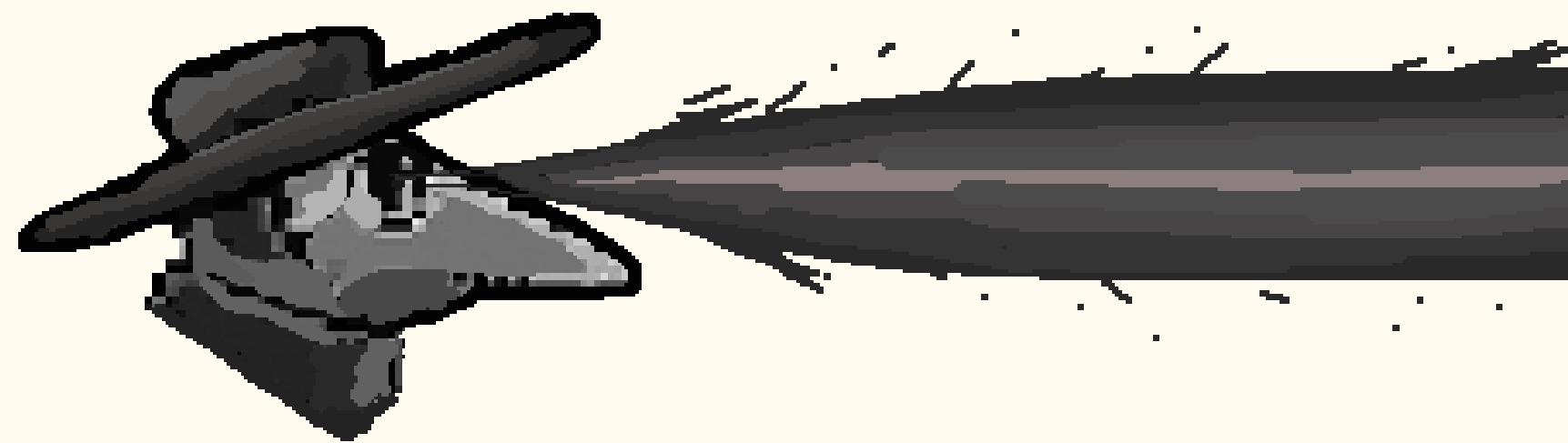
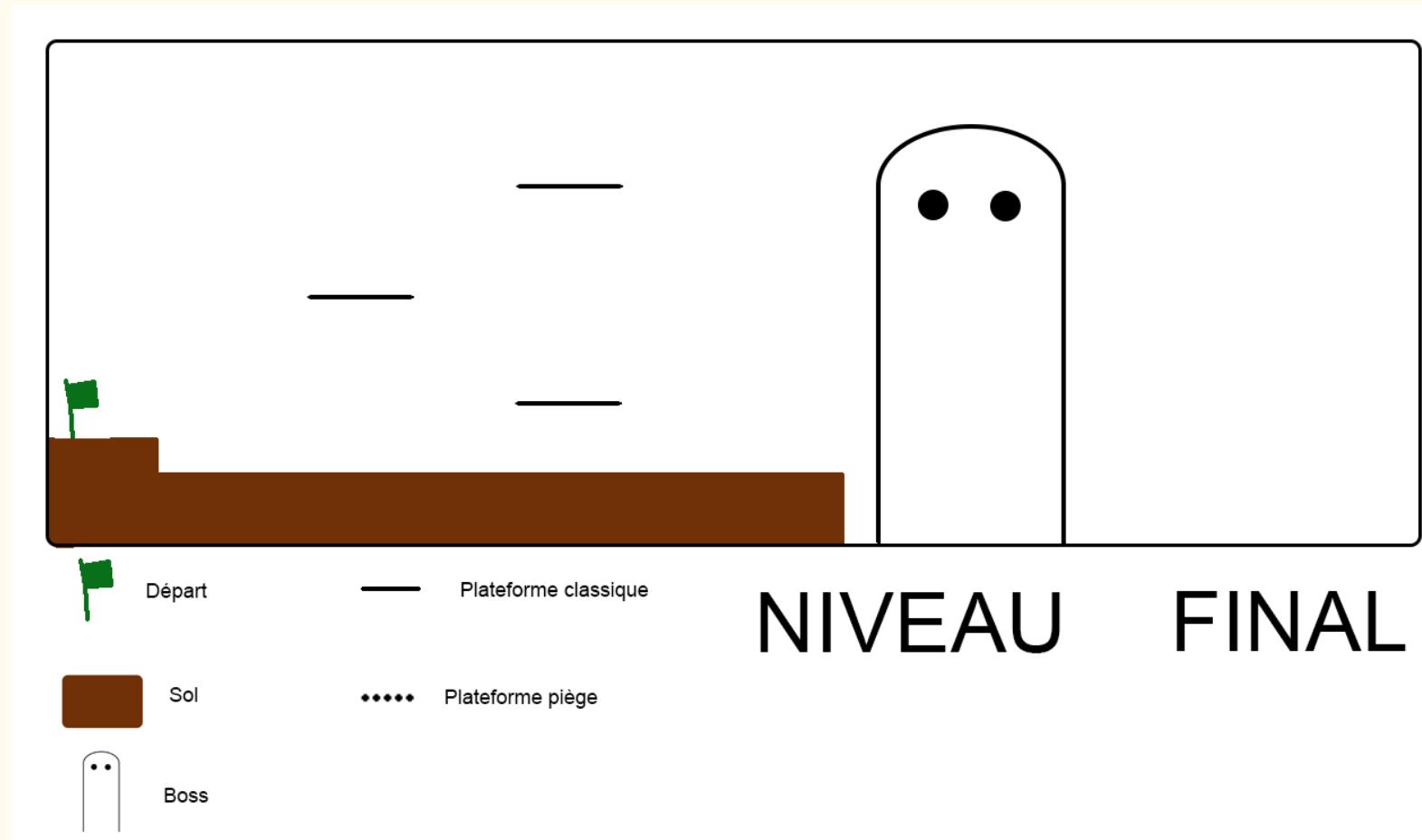


NIVEAU 1



NIVEAU 2

Level design :



Capture d'écran du jeu



Remerciements

Dorian LeLabousse



Matthieu Aubert



Corentin Laufer

