

Présentation : YASU

- ◉ Type de gameplay
- ◉ USP & KSPs
- ◉ Histoire & univers
- ◉ Les 3C
- ◉ Mockup
- ◉ Ambiance
- ◉ Direction artistique
- ◉ Thème sonore et musicale

TYPE DE GAMEPLAY



Type de Gameplay : Shoot'em Up.
Références : Crimzon Clover, Les Simpsons, Capitaine Orgazmo.

USP & KSPs

USP :

- Déplacement à la souris sur 360°.

KSPs :

- Univers original.
- Apparitions des ennemis à 360°.
- Influence des actions du joueur sur la fin du jeu.

Histoire & univers

Le jeu reprend toutes les étapes de la fécondation humaine, du point de vue d'un spermatozoïde, à l'échelle microscopique.

La début du jeu consiste à sortir de l'urètre pour intégrer l'utérus et ainsi pouvoir rejoindre l'ovule afin de la féconder.

Les niveaux suivent fidèlement la disposition anatomique interne des organes de reproduction des deux sexes.

Les dangers et obstacles réels qu'affrontent les spermatozoïdes chez l'homme sont les ennemis et pièges du jeu.

Camera, Character, Controls

Camera :

En vue 2D de dessus où de côté, la camera suit le scrolling du jeu à direction variable.

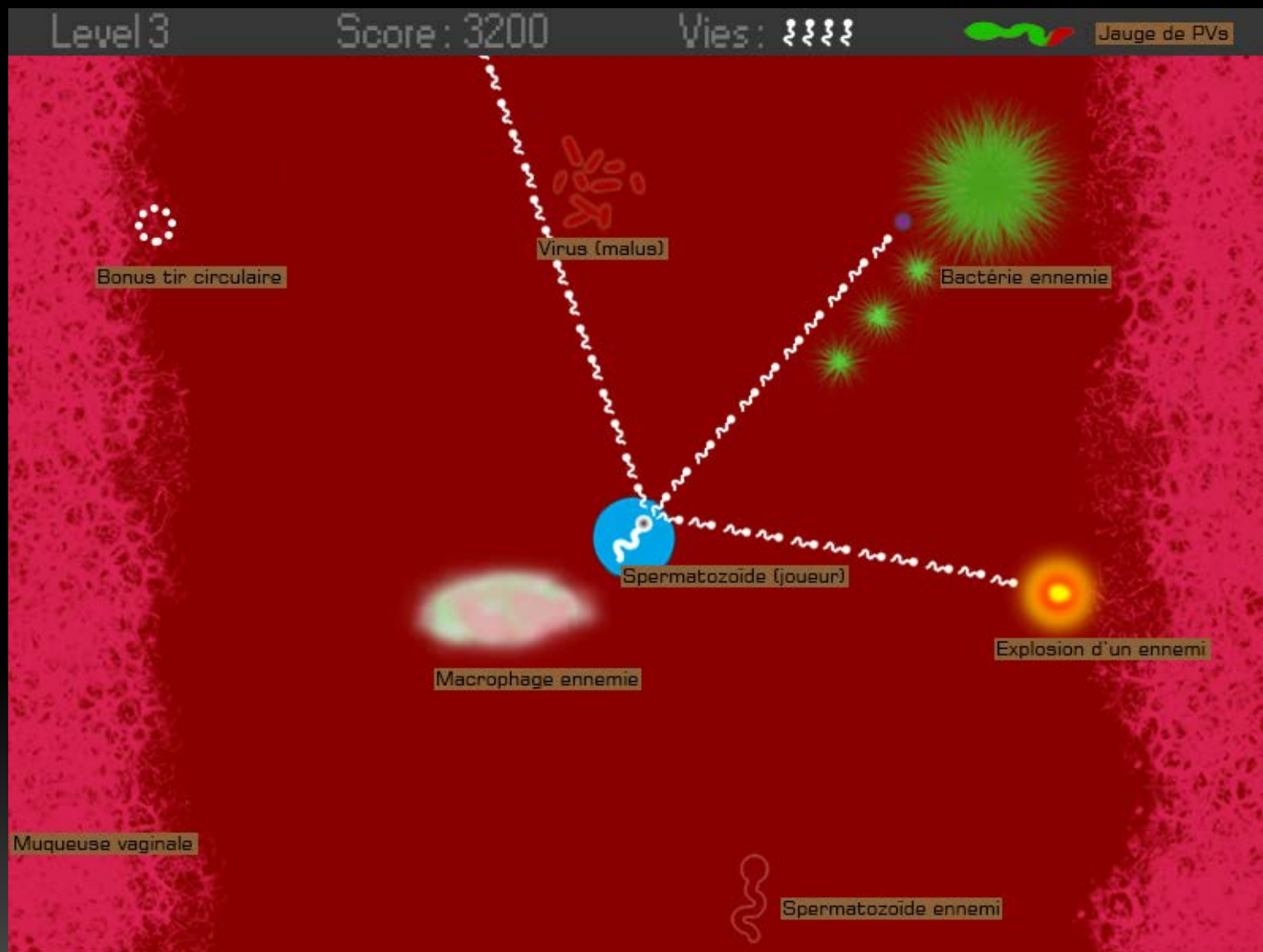
Character :

Le joueur incarne un spermatozoïde dont il pourra choisir le code ADN embarqué, influant sans importance sur la fin du jeu.

Controls :

Les déplacements du joueur se font au clic droit de la souris sur la zone de jeu.

Un clic dans l'aire bleue entourant le spermatozoïde modifie la direction des tirs.



Ecran type du jeu.

Ambiance

Dynamique :

L'apparition des ennemis de tous les côtés de l'écran apporte de la surprise et du stress, remettant constamment le joueur sur ses gardes.

Etriqué :

L'échelle des cartes provoque un sentiment d'étroitesse et d'une faible marge d'erreur.

Direction artistique

Les graphismes se veulent réalistes, en accord avec la conception générale de ces entités microscopiques.



Thème sonore et musicale

La musique est en style 8bit, rythmée et entraînante.

Les feedbacks et bruitages sonores auront un effet « liquide » et « spongieux » pour correspondre à l'univers du jeu.