

# Ascent

## Présentation

**JOVELIN Thibault**

**GD1A**



# Sommaire

- 1. Synopsis et game concept**
- 2. Recherches graphiques**
- 3. Conception graphique**
- 4. Conception graphique des éléments d'interface**
- 5. Présentation du gameplay**
- 6. Présentation de la tétrade élémentaire**
- 7. Explication du level design**
- 8. Playtests et modifications**
- 9. Capture d'écran explicitant le jeu**

# 1. Synopsis et game concept

## **Bref synopsis :**

Le jeu nous fait incarner Shapal, un kersine (Homme-chat) qui a pour but de recréer sa tribu, disparue depuis un vingtaine d'années. Pour cela il va devoir récupérer un puissant artéfact qui se trouve dans un clan adverse en haut des montagnes. L'objectif du joueur est donc de gravir cette montagne afin de récupérer cet artéfact.

## **Intentions :**

Ce jeu a pour but de pousser le joueur à explorer son environnement pour trouver des trésors et les éléments requis pour passer au niveau suivant.

**Genre :** Platformer, aventure

**Joueur :** 1 joueur uniquement

**Support :** Mobile, pc

## **Conditions de victoire :**

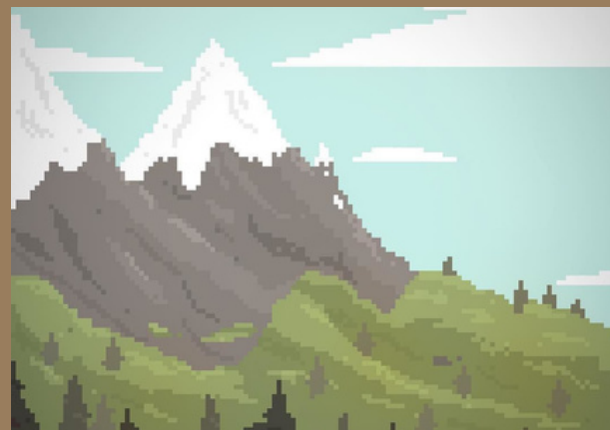
- Arriver à la fin du niveau
- Récouter les 3 fragments de la clé
- Récouter toutes les pierres précieuses (optionnel)

## **Conditions de défaite :**

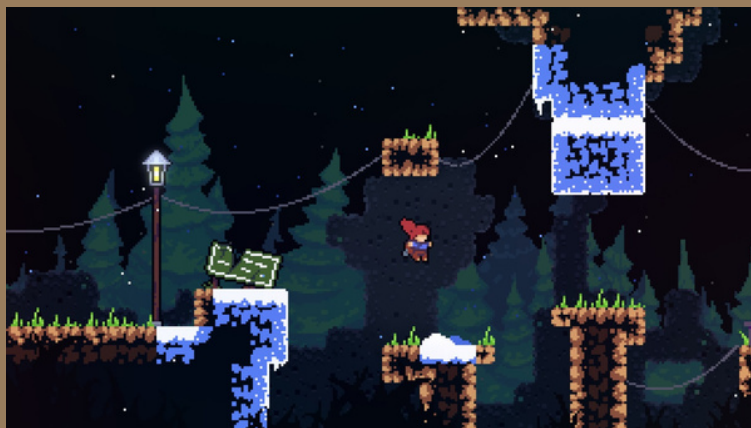
- Perdre ses 4 points de vie
- température arrivée à 0 (Cette fonctionnalité n'est pas intégrée au jeu)

# 2. Recherches graphiques

## Décors extérieurs



## Décors intérieurs



# 3. Conception graphique

## Personnages



Animation

## Ennemis



Animation

Animation

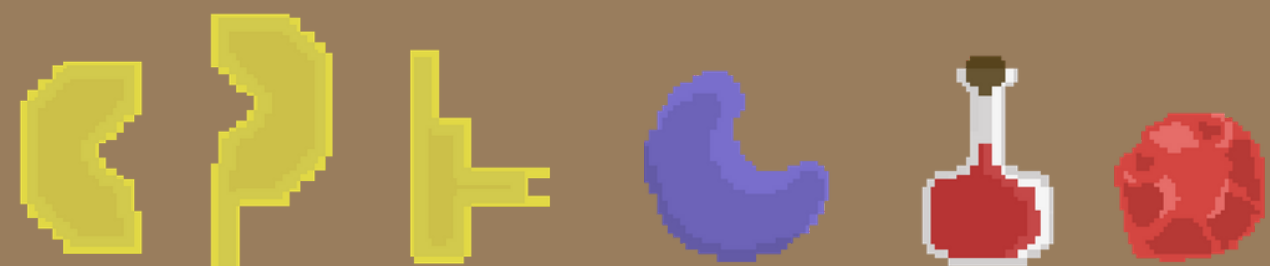
Animation

Animation

## Background extérieur



## Objets à ramasser





# 4. Conception graphique des éléments d'interface

Partie 1/2

## Interface mobile



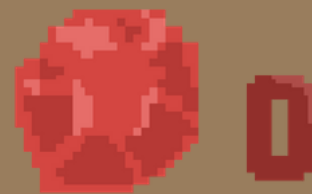
## Paramètres



# 4. Conception graphique des éléments d'interface

Partie 1/2

## Éléments d'interface



Compteur de pierre précieuse

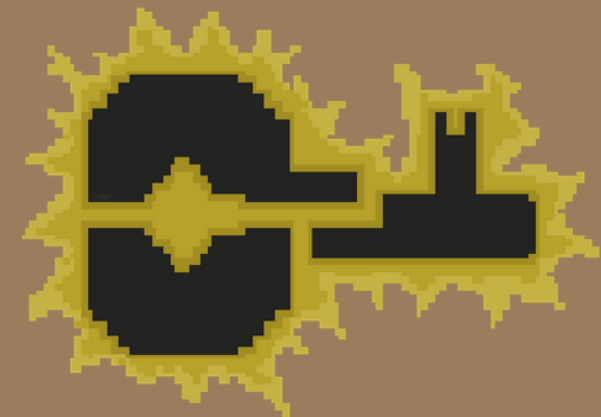


Compteur de pierre de connexion (limité à 3)



Santé du personnage et jauge de froid

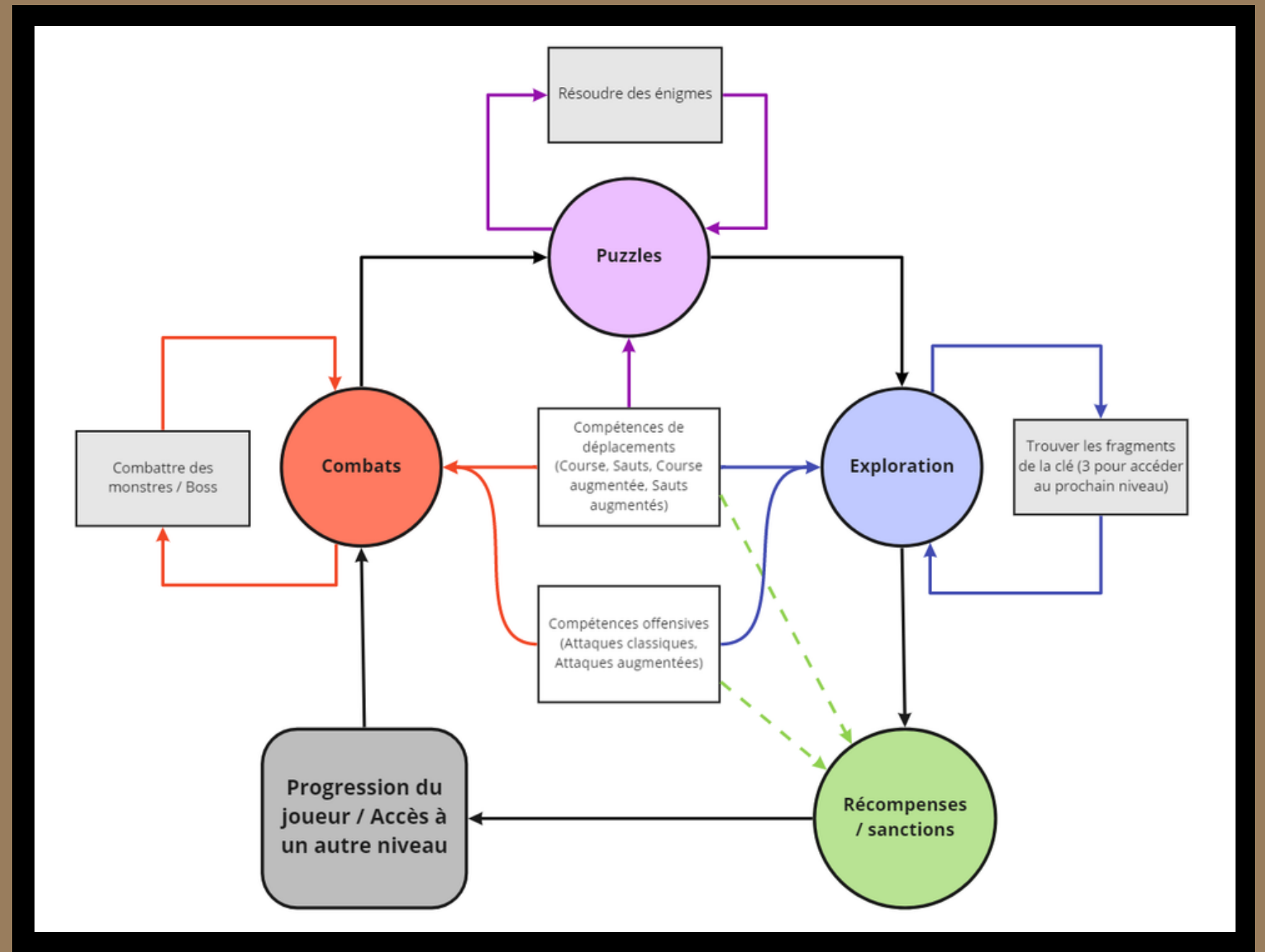
Clé incomplète



Clé complète



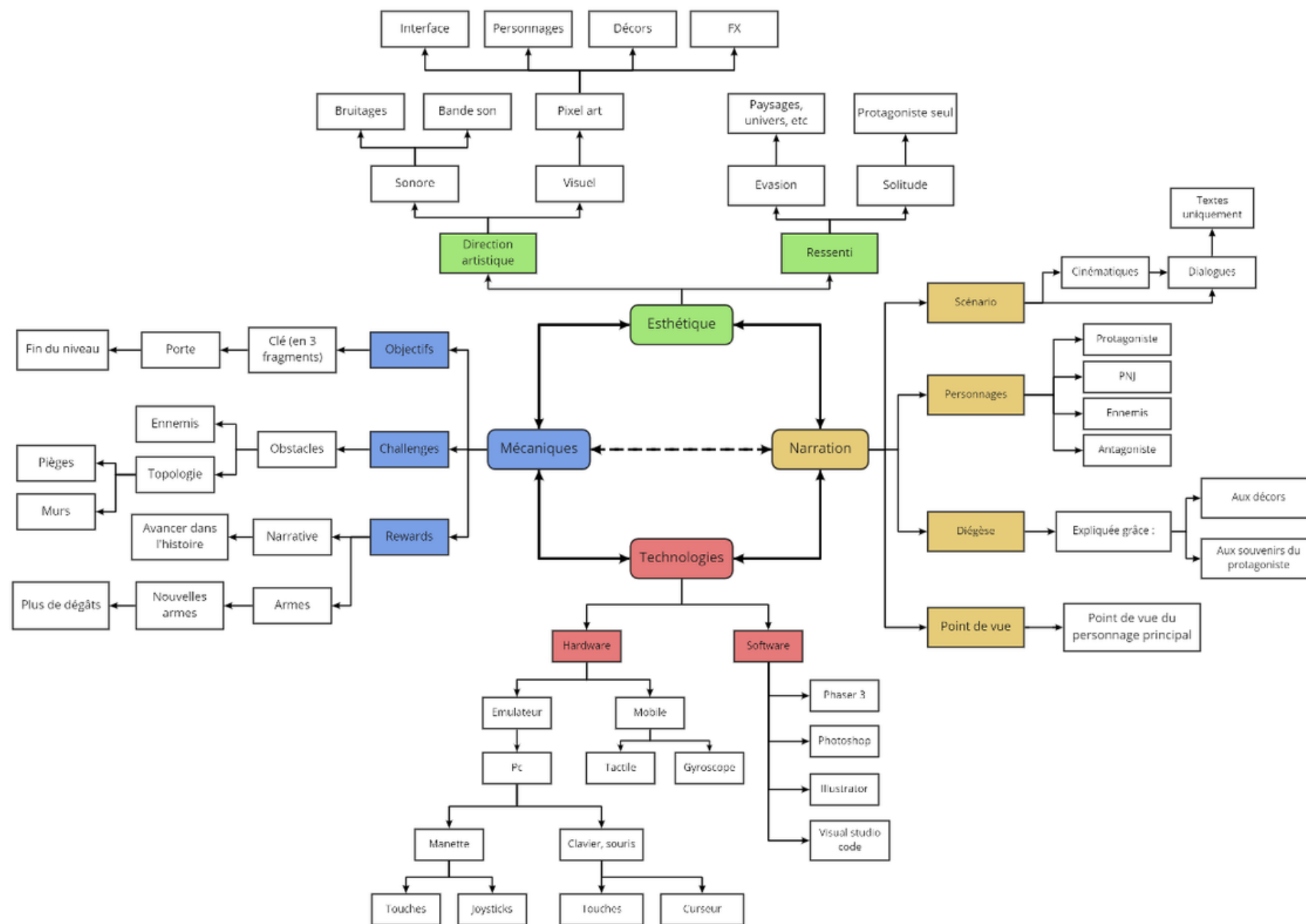
## 5. Présentation du gameplay





# 6. Présentation de la tétrade élémentaire

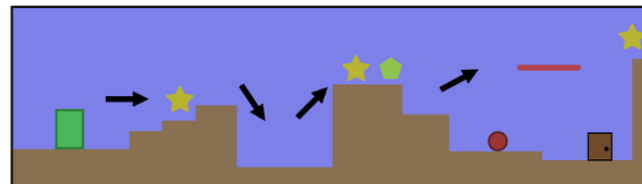
## Tétrade élémentaire



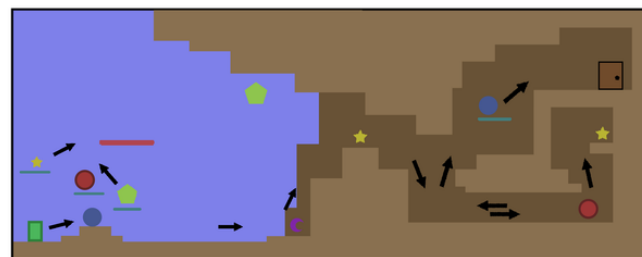
# 7. Explication du level design

## Schémas level design

### Niveau 1 (Tuto)
















### Niveau 2



### Niveau 3



### Légende

-  Départ
-  Porte verrouillée
-  Fragment de clé
-  Pierre de connexion
-  Ennemi
-  Pierre précieuse
-  Potion
-  Chemin du joueur
-  Plateforme
-  Sol
-  Eau
-  Arrière plan extérieur
-  Arrière plan intérieur

- Un première niveau pour apprendre les mécaniques au joueur
- Plus le jeu avance et plus les niveaux sont grand. Donc, trouver les fragments devient plus difficile.
- Des ennemis pour faire obstacles au joueur
- Des pierres précieuses qui poussent le joueur à explorer d'avantage

## Schéma level design

# 8. Playtests et modifications

## Questionnaire

### Questionnaire :

Pour chaque question, cochez la case qui vous correspond

1/ La direction artistique me plaît

D'accord ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Pas d'accord

2/ L'interface est assez grand

D'accord ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Pas d'accord

3/ Les contrôles sont faciles à prendre en main

D'accord ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Pas d'accord

4/ Je perds souvent des points de vie sur des ennemis

D'accord ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Pas d'accord

5/ Je trouve le jeu difficile

D'accord ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Pas d'accord

6/ Je comprends facilement les mécaniques de jeu

D'accord ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Pas d'accord

7/ Le level design est cohérent avec l'objectif (trouver les fragments de clé)

D'accord ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Pas d'accord

8/ Trouver les fragments de clé me pousse à explorer la carte

D'accord ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Pas d'accord

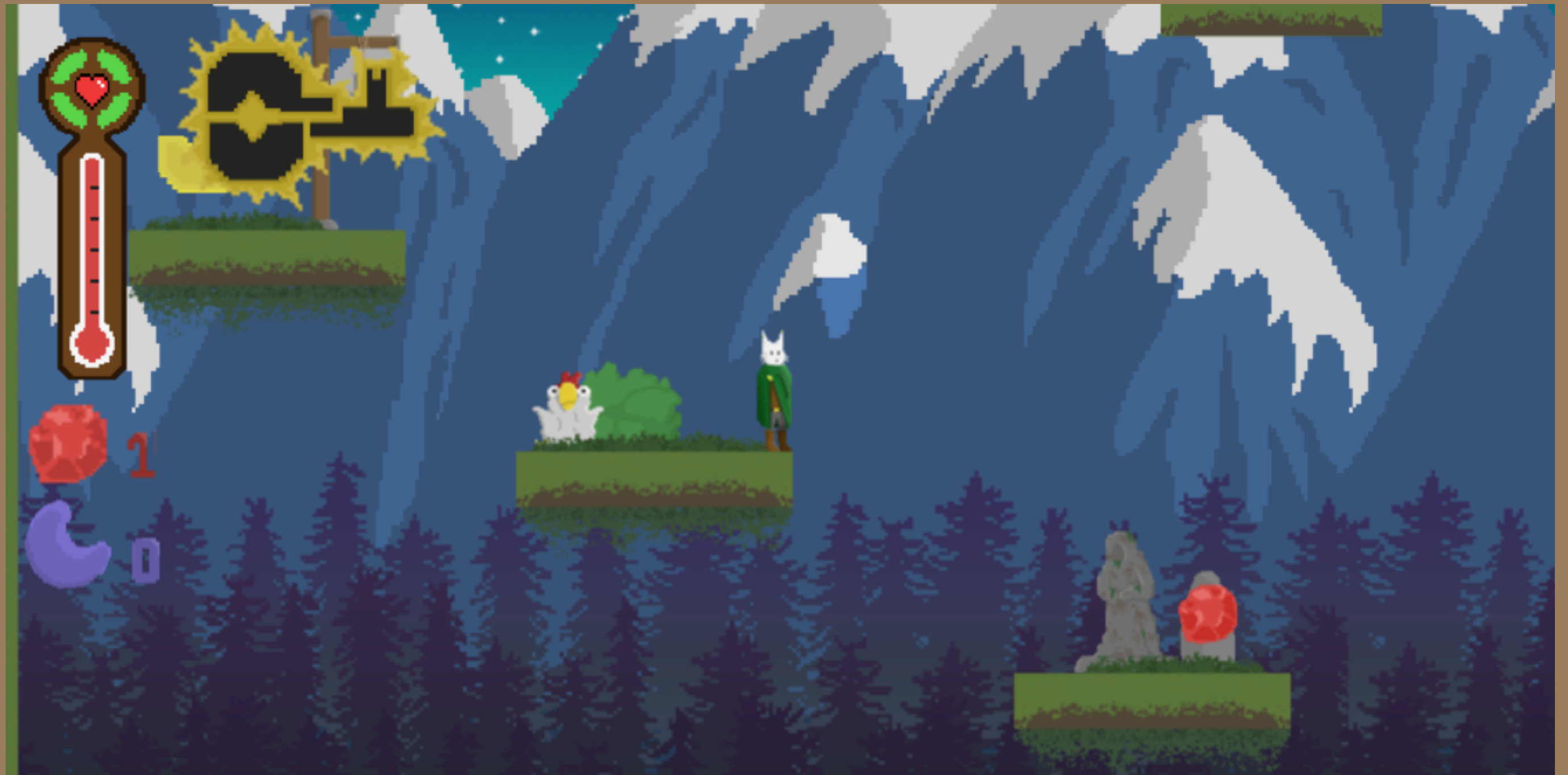
9/ Le double saut est utile

D'accord ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Pas d'accord

## Modifications apportées

- Réduction du nombre d'ennemis
- Modification du terrain pour faciliter un saut (niveau 3)
- Modification d'une plateforme mobile (réduction de la taille)
- Déplacement de certains fragments de clé
- Ajout d'un magasin pour utiliser nos pierres
- Ajout de potions de soin
- Ajout d'un effet sur les lumières en intérieur

## 9. Capture d'écran explicitant le jeu



# Fin



Ecran titre qui n'est pas dans le jeu