

RÉTIF Yoann
JV1A



Fiche d'identité :

Prémisse :

Un esprit, vois les ravages causé par l'homme sur terre et décide de redonner vie à la nature.

Pitch :

Kokopelli, un esprit amérindien, portant les graines du monde sur son dos, vois la destruction engendré par les hommes sur la nature, le monde a de ce fait perdu les couleurs de la vie. Notre héro décide donc d'agir, pour arrêter la destruction et redonner vie à la nature.

Moteur : Phaser

Genre : platformer

Plateforme : navigateur web

Cible : tout type de joueur / fan de plateformer

Univers :

Un univers épurée, minimaliste avec des décors qui se modifie au fur et à mesure de l'avancer du jeu, allant d'un monde en nuance de gris, a un monde coloré



principe directeur :

USP :

Voyager dans l'univers amérindiens au côté de Kokopelli.

KSP :

Tirer des graines afin de détruire les machines qui cherchent à vous tuer.

Attention aux obstacles qui entraveront votre route : précipice sans fond, piques et changement de hauteur car le voyageur ne saurait s'arrêter.

Apprenez à glisser afin de ne pas vous cogner la tête.

Si le saut est trop grand, faites pousser une racine pour vous aider.

Thème :

Fiches Personnages :

Protagoniste :

Kokopelli :

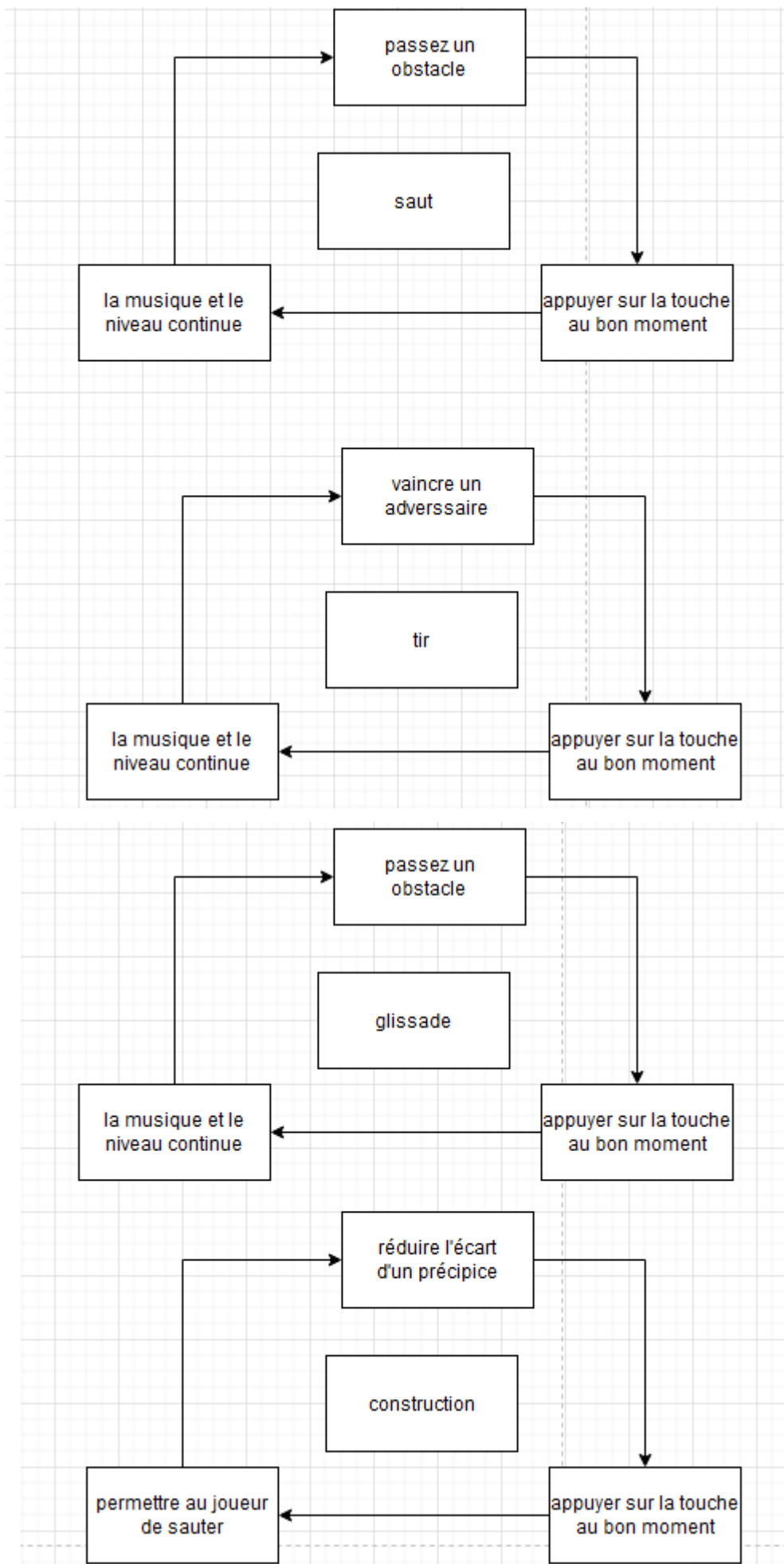
Kokopelli est le seul esprit amérindien, anthropomorphe et portant un nom. Il est symbole de fertilité, de joie, de fête, de longue vie. C'est aussi un ménestrel, un esprit de la musique, un conteur, un voyageur de commerce, un faiseur de pluie, un guérisseur, un professeur, un magicien farceur et un séducteur. Souvent représenté comme un bossu jouant de la flute, la légende raconte que son dos contiendrait les graines des plantes, arbres et fleurs du monde.

Description du Gameplay :

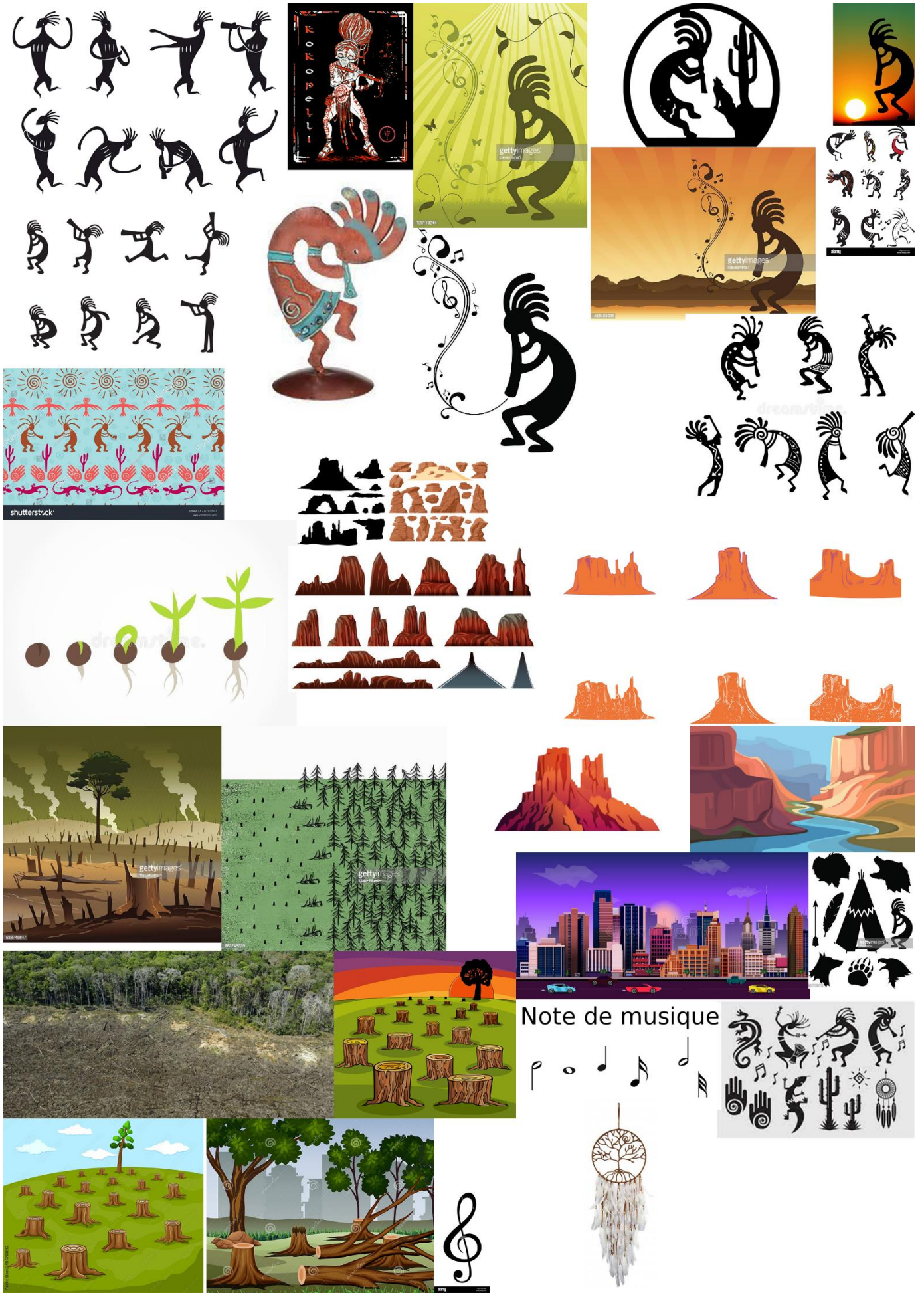
L'expérience de Gameplay, se concentre surtout sur la rythmique et les réflexes du joueur



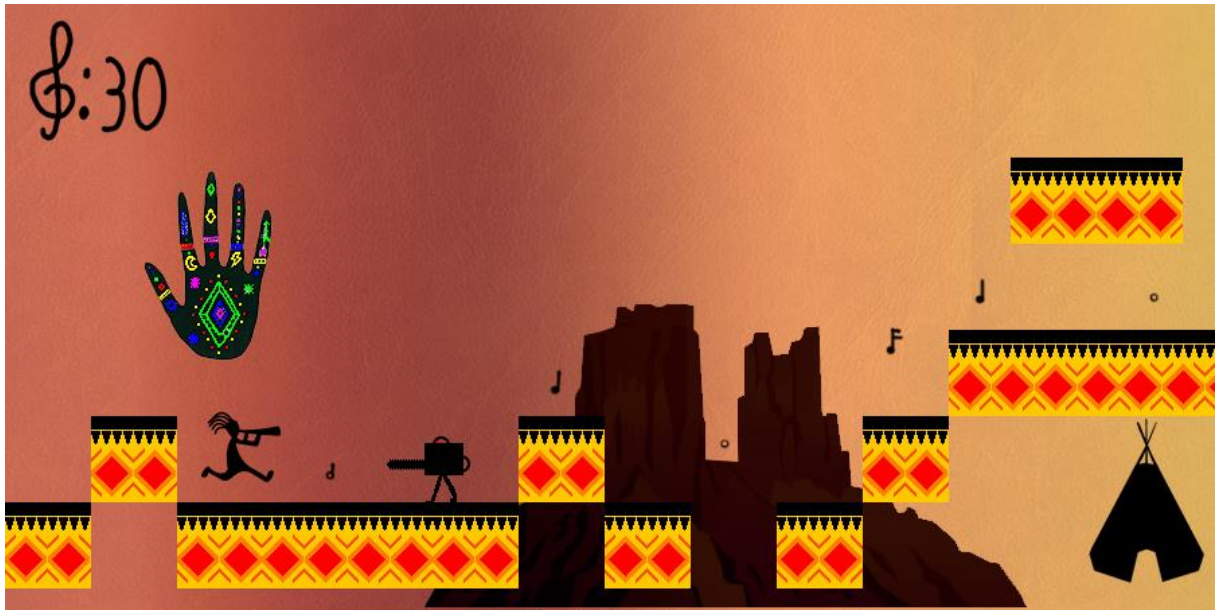
Exemple de boucle de Gameplay :



MoodBoard :



Idée écran de jeu :



Protocole de test :

- 1) Qu'est-ce qui vous a plus dans l'expérience de jeu ?
- 2) Qu'est-ce que vous avez le moins apprécié dans l'expérience de jeu ?
- 3) Si vous pouviez ajouter un élément du jeu, le/les quel(s) aurait(il(s) été ?
- 4) Si vous pouviez supprimer un élément du jeu, le/les quel(s) aurait(il(s) été ?
- 5) Avez-vous trouvé les contrôles intuitif / simple d'utilisation ?
- 6) Avez-vous rencontré des problèmes dans votre expérience de jeu ?

