1. Page de couverture avec nom provisoire du projet de Jeu, nom prénom, classe, logo.

Prémise :

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

Pitch :

Kokopelli, un esprit joueur de flute, portant les graines du monde sur son dos, vois la destruction engendré par les hommes sur la nature, le monde industriel 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.

principe directeur :

USP : jeu de rythme rapide test de réflexe

KSP : tir, saut, glissade, construction

Thème : nature

Fiches Personnages :

Description du GamePlay :

L’expérience de Gameplay, ce concentre sur

Exemple de boucle de GamePlay :

MoodBoard :