



12/02/202

Table des matières

GAME OVER VIEW :	3
Pégi :	3
Unique selling point :	3
Études de marché :	3
Public visé :	3
Références :	3
Direction Artistique :	4
Sprites :	4
Chara :	4
Environnement :	4
Gameplay :	4
Mécaniques de gameplay :	5
Items :	5
But du jeu :	5
Contrôles :	5
Crédits	6

GAME OVER VIEW :

Genre :Arena-Shooter/Die and retry

Caméra : vu de haut.

Support :PC Windows



Pitch : On incarne un scientifique posséder par un démon, on tente de s'enfuir d'une prison garder par nos compères scientifique qui on pour but de protéger le monde du démon qui est en nous.

Unique selling point :

La mécanique de la barre de « corruption » qui transcende le genre du rogue lite.

Études de marché :

Publique visé :

-Les adolescents, jeunes adultes et adultes

Références :

Isaac

Tormentor X Punisher



Direction Artistique :

Carrion



Gameplay :

Arena-Shooter a score.

Mécaniques de gameplay :

- Tirer sur tous ce qui bouge.
- Faire une roulade pour de bénéficier de frames d'invincibilité et d'un petit boost de vitesse.
- récolte d'item pour améliorer son personnage.

Items :

BONUS :

-Bible (baisse drastiquement le niveau de corruption) †



-cœur (rend des Hps).

-balle en Argent (augmente les dégâts sur le boss pour chaque items sacré dans l'inventaire) †

-auréole (Rend passivement des Hps pour chaque items sacré dans l'inventaire + speed Up) †

-Calice (Baisse un tout petit peu le niveau de corruption + dmgUp) †

-Ak-47 bénite (améliore le schéma des tirs)

-Autres idée sont les biens venue

MALUS :

-Blasphème(Augmente drastiquement le niveau de corruption) ☆



-Tête de Bouc(Augmente drastiquement les dégâts selon le niveau de corruption et le niveau de corruption) ☆

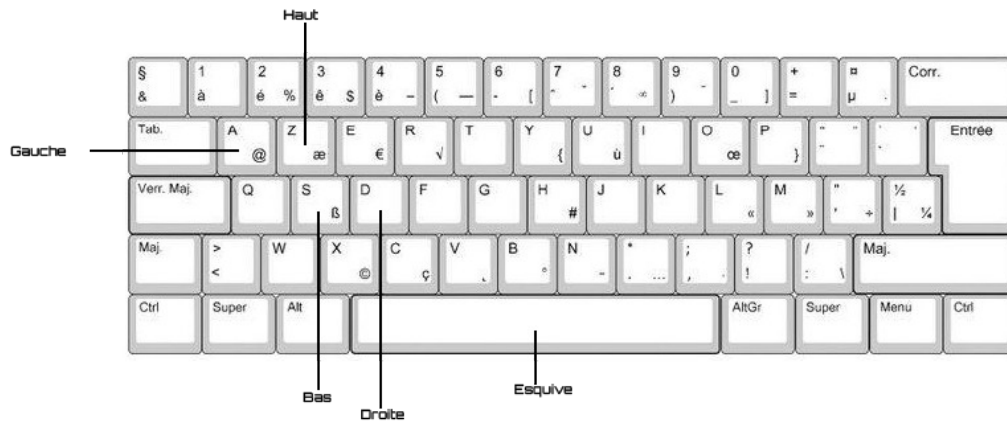
-Sang (Augmente les dégâts mais MouveSpeed Baisse)

-Autres idée sont les biens venue

But du jeu :

Tuer le maximum d'ennemies puis de boss pour le score.

Contrôles :



Crédits

Pierre Viltard