

Memory's tale

Peruchon Wilko & Cabrera Louis

Genre : plateforme/puzzle

Plateforme : Web/(tablette)

Nombre de joueurs : 1

Technologie : JavaScript, Box2D

Sommaire

Résumé.....	3
Inspirations.....	3
Gameplay.....	6
Feature.....	7
Les souvenirs.....	9

Résumé

Memory's Tale est un jeu de plateforme/réflexion dans lequel le joueur incarne un homme perdu dans un mode onirique peuplé de ses souvenirs. Il aura pour but de s'échapper de ce monde en rejoignant une porte lumineuse située toute en haut du niveau. Pour ce faire il devra parcourir les différents morceaux du niveau, tous représentant un souvenir bien précis, afin de récupérer ses fragments de souvenir qui lui dégageront la voie. Pour ce faire l'homme sera capable de se déplacer, de sauter, de se baisser, ainsi que d'interagir avec son environnement en poussant, tirant des blocs ou en s'accrochant à des parois, mécanismes et autres cordes. Il pourra également prendre une partie de l'écran en photo, tout ce qui s'y trouve (hormis le joueur) sera alors figé dans le temps pendant un court instant.

Inspirations



Limbo

Limbo nous a inspiré pour son ambiance graphique premièrement ainsi que pour ses mécaniques simple mais efficaces utilisant la physique et qui se renouvellent et enfin pour le côté inquiétant et étrange du monde dans lequel on évolue.



Braid

Braid nous a inspiré en premier lieu pour son histoire simple mais à plusieurs sens de lectures possibles, sa narration et l'utilisation de divers aspects d'une mécanique dans des gameplays différents.



Deadlight

Dead light a été pour nous une source d'inspiration narrative et de mise en scène ainsi que d'ambiance graphique pour la net séparation en terme de couleurs de l'arrière-plan et du premier plan ainsi que pour ses environnements ayant chacun une palette de couleur propre.



Papo & yo

Nous nous sommes inspiré de papo & yo dans les thème qu'il aborde et sa structure narrative très métaphorique.

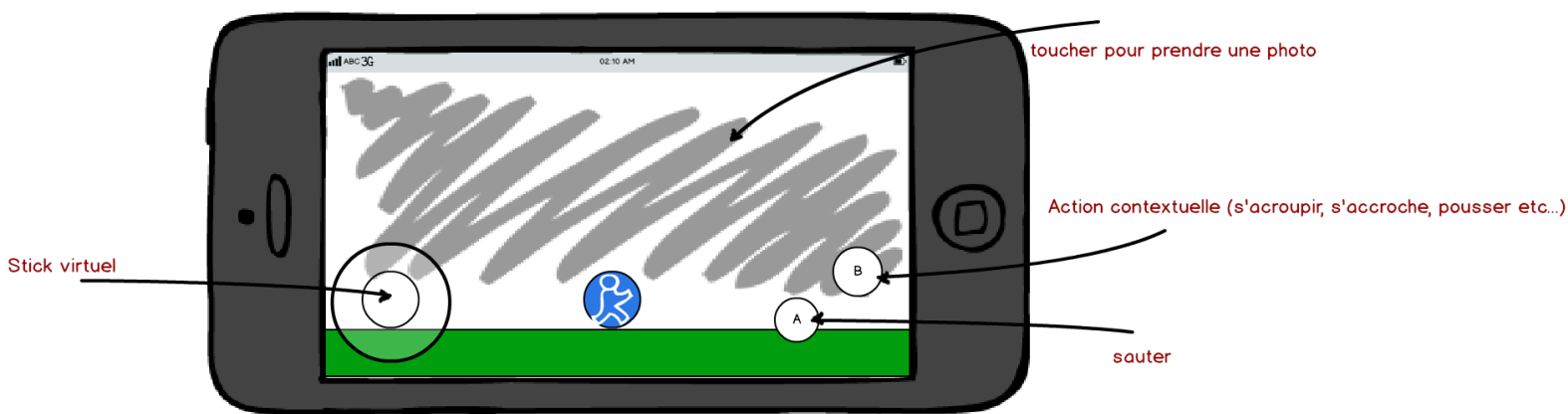


Splinter cell : Conviction

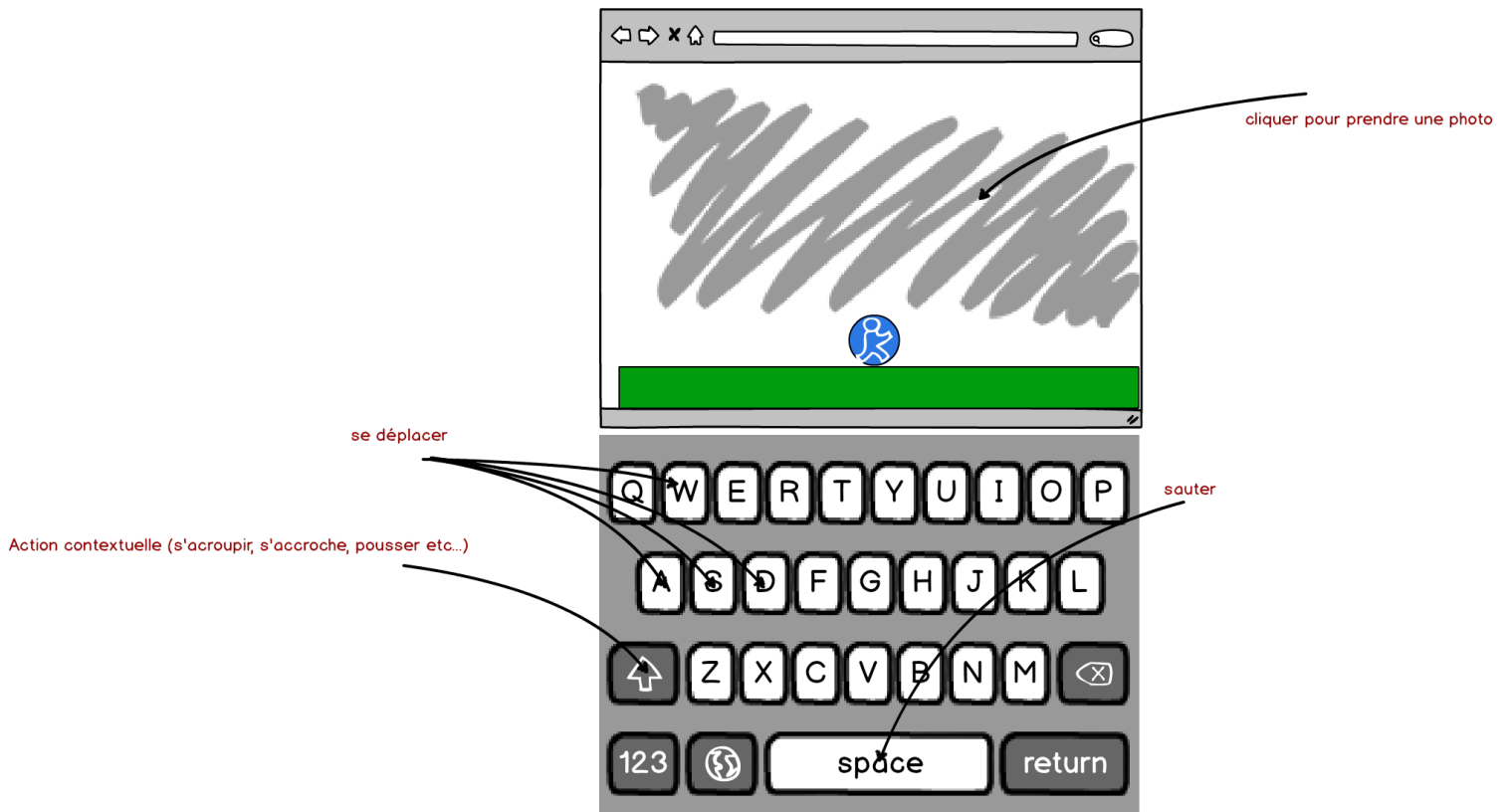
Nous aimerions garder de splinter cell conviction la feature de la narration qui s'écrit sur les murs du jeu afin de s'intégrer naturellement dans l'environnement.

Gameplay

Le titre est prévu pour pouvoir se jouer au clavier + souris. Si possible nous essaieront de le porter sur tablette. Les contrôles sont donc prévu également pour pouvoir se jouer au tactile.



Commandes tablette



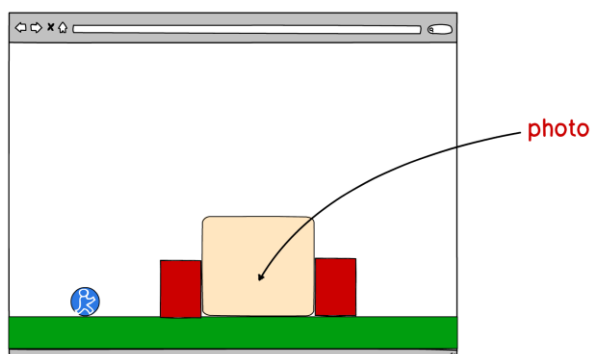
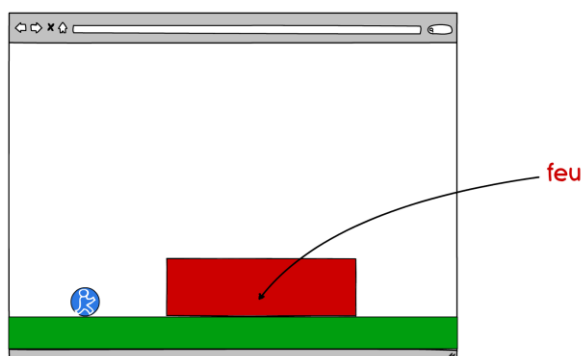
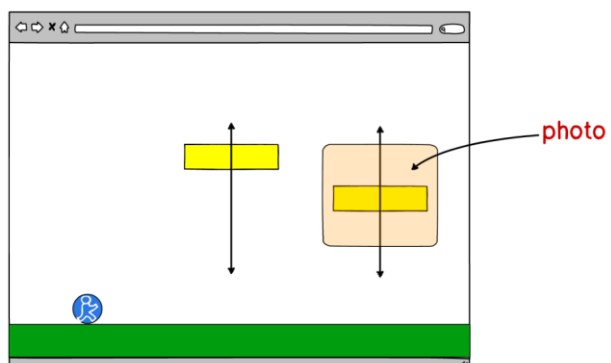
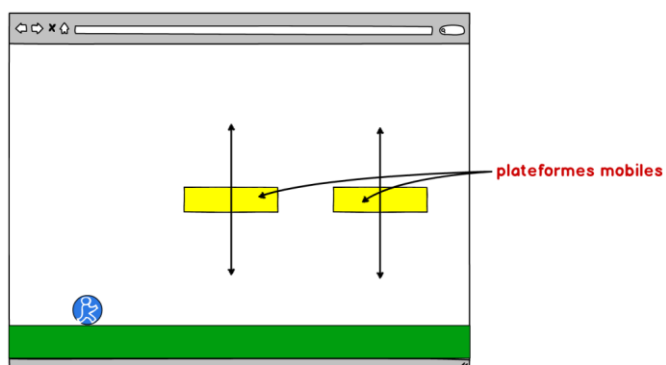
Commandes PC

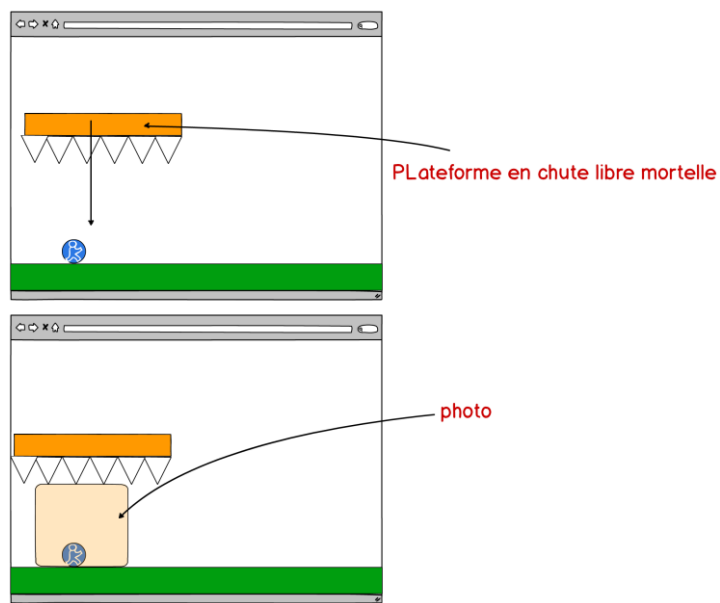
Feature

Le joueur sera capable en touchant/cliquant n'importe où sur l'écran de prendre une photo à cet endroit. La photo prendra la forme d'un polaroid avec un timer, à la fin du timer la photo disparaîtra. Tout ce qui est présent à l'intérieur de la photo (sauf le joueur) est figé dans le temps. Le joueur ne peut créer qu'une seule photo à la fois. Quand il prend une photo un flasha lieu et son écran s'éclaircie, obligeant le jouer à ne pas trop utilisé le pouvoir sous peine de ne plus rien discerner à l'écran, mais au contraire d'attendre un peu entre chaque photo que l'écran redevienne normal. Le principe est d'ainsi rajouter une dose de réflexion avec une gestion de ressource (la visibilité de l'écran) et différentes possibilités de passer une énigme.

Le deuxième aspect important du jeu sera la narration soignée, une mise en scène dynamique, différentes façon de passer les puzzles, de l'interaction avec des fluides et différents gameplay.

Exemples d'utilisation de la photo





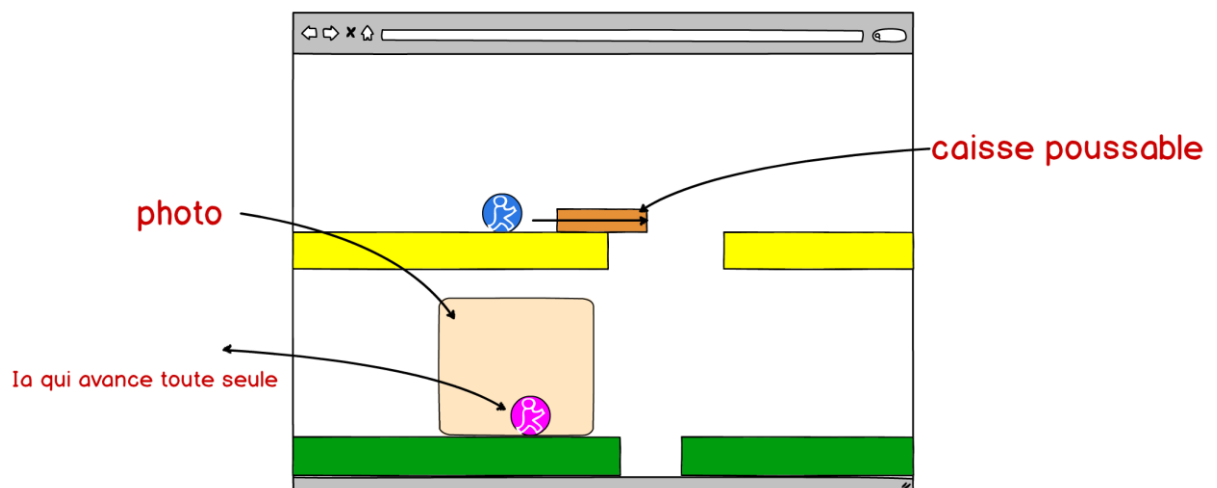
Les souvenirs

A chaque souvenir est associé un gameplay différent et une utilisation différente de la photographie.

Souvenir 1 : la maison en flamme

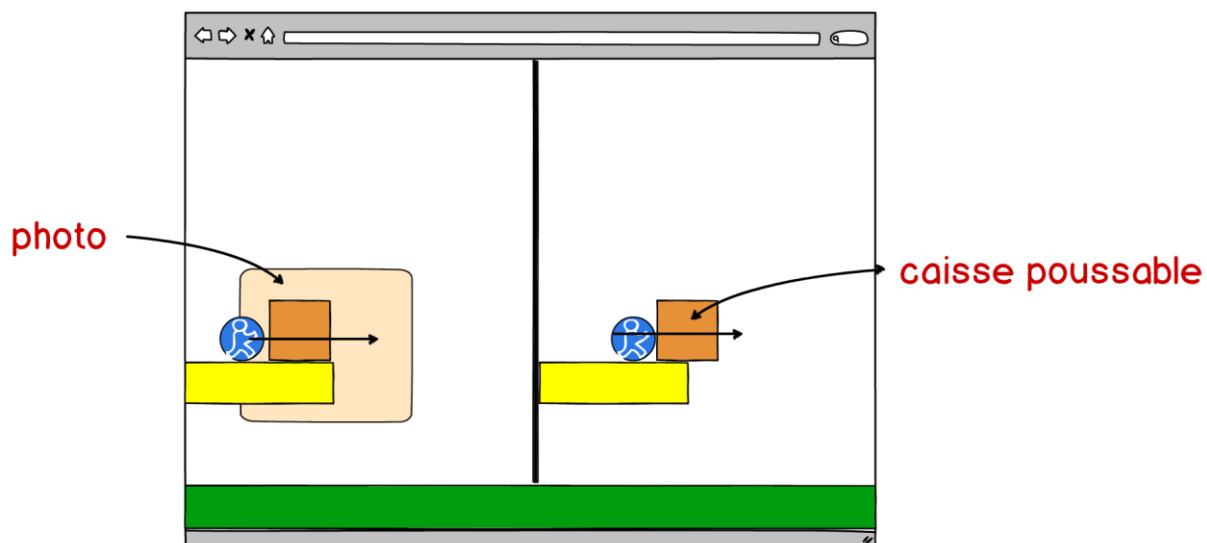
Ici vous devez vous frayer un chemin dans un décor qui s'écroule et utiliser la photo pour vous protéger des blocs qui vous tombe dessus, éteindre les flammes et suspendre en l'air des bloc en chute libre pour vous en faire des plateformes

Souvenir 2 : la déception amoureuse

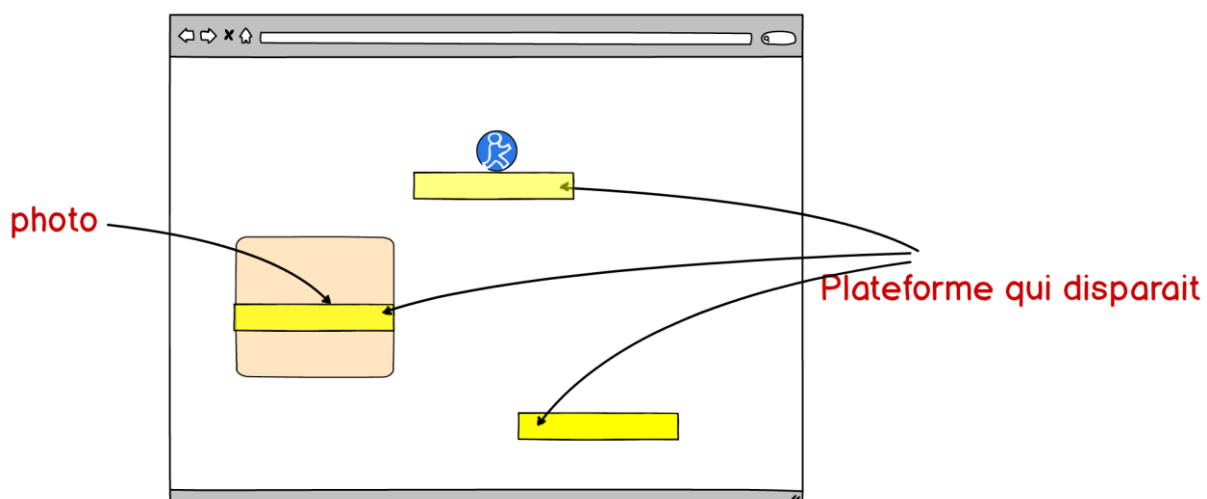


Ici vous devez protéger une jeune fille qui avance toute seule droit devant elle en stoppant le décor pour lui créer un chemin, poussant des blocs pour faire des ponts ou la photographiant elle pour qu'elle se fige quelques instants

Souvenir 3 : Le divorce

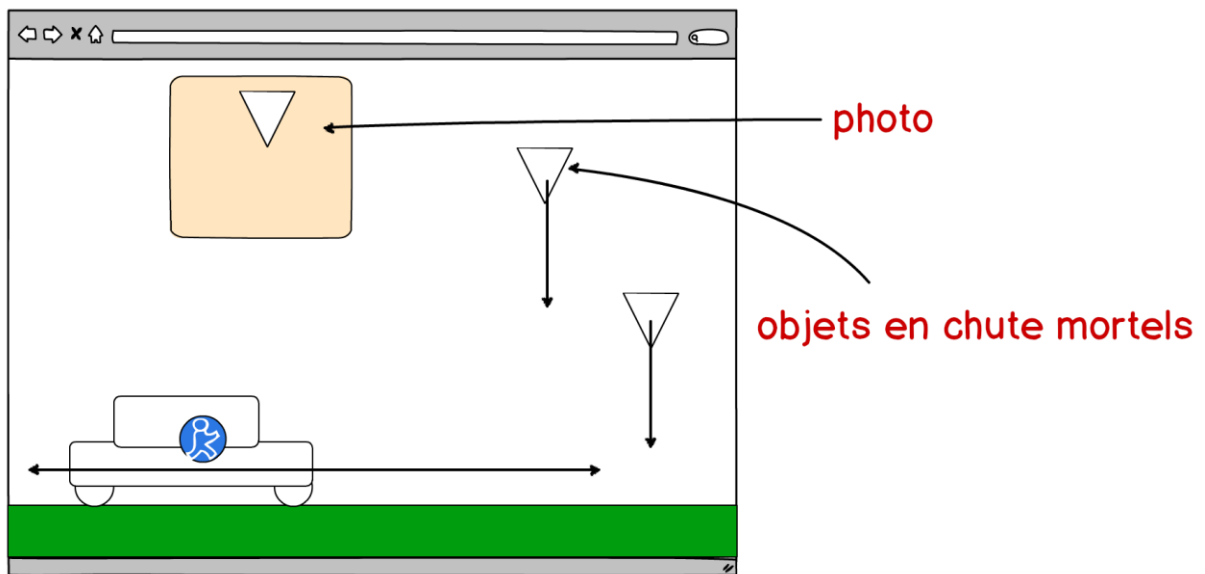


Souvenir 4 : la chute



Ici le sol disparaît sous vos pieds, vous devez vous servir de la photo pour faire exister les plateformes nécessaires pour descendre en douceur.

Souvenir 5 : l'accident de voiture



Cette phase est une phase de runner où vous devez mixer vos mouvements et les photos pour éviter des obstacles, n'utilisez pas trop la photo sous peine de ne plus rien voir.

Souvenir 6 : la dépression

Cette phase est entièrement plongée dans l'obscurité et seul le flash d'une photo vous permet d'éclairer l'écran un court instant.