

GCD

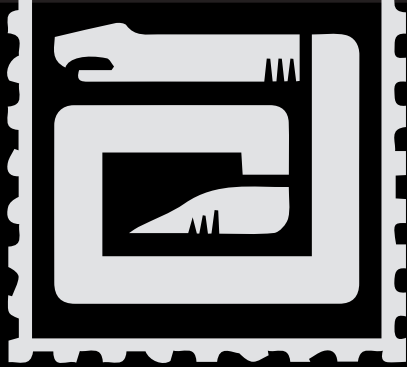
GAME CONCEPT PAR

Zakaria
Ismael
Peihsin
Swann



LP I3D

GAMAGORA – Conception,
design et base de GDC et GDD



GCD

FICHE SIGNALÉTIQUE

INFORMATIONS GÉNÉRIQUES

Titre : Damned (nom provisoire).

Genre : Horreur psychologique, Survival-Horror.

Nombre de joueurs : 1.

Plateformes : Windows.

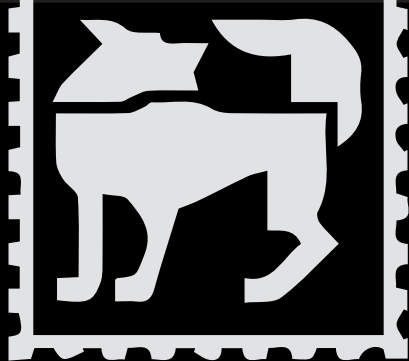
Public cible : 18+.

Marché cible : Jeux d'horreur.

Technologie : Unreal Engine.

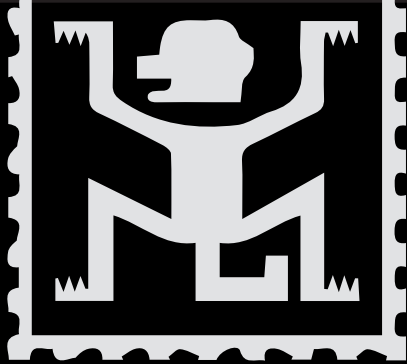
LP I3D

GAMAGORA – Conception,
design et base de GDC et GDD



SCÉNARIO

Vous rentrez chez vous après une longue journée de travail. Mais ce qui semblait être une simple journée de routine se transforme en véritable cauchemar. Poignardé par un passant pour des raisons inconnues, vous vous réveillez en toute étrangeté dans ce qui semble être le berceau d'une ancienne civilisation maya, victime d'une terrible malédiction qui a fait sombrer la totalité de ses habitants dans la folie. Épuisée, troublée et terrifiée, vous vous rendez vite compte que vous n'avez aucun allié, mais qu'un seul objectif : **RESTER EN VIE.**



RÉALISATION

INTENTIONS DE RÉALISATION

Le but est de mettre en tension le joueur, de l'oppresser, mais également de le faire réfléchir (grâce à la mécanique de jeu, aux documents trouvables sur la map) et l'initier à la culture maya pendant qu'il avance dans l'univers (décors, architecture, créatures, animaux pour la transformation...)

UNIQUE SELLING POINTS (USP)

Le graphisme change lors des moments de tensions : perte des couleurs notamment pour accentuer le sentiment d'oppression ressenti par le personnage. (Points de couleurs qui attirent le regard dans certaines zones ?)

Le décor participe à l'ambiance. En effet, étant en vue à la première personne, le joueur ne peut prédire ce qu'il y aura devant lui. Par exemple, dans la jungle, dense, le personnage ne peut voir ce qu'il se trouve derrière les arbres et à plus de quelques mètres.



GAME PLAY

CORE GAMEPLAY

Le principe est d'échapper aux ennemis en passant inaperçu, ainsi il ne faut pas que le personnage soit vu ou détecté par l'ennemi. La discrétion est essentielle dans le game play (jeux de respiration, faire attention aux déplacements de l'ennemi, ne pas marcher n'importe où, sur n'importe quoi, ne pas courir à côté d'une zone de danger...). Il y a également une adaptation du gameplay : le joueur a la possibilité de se transformer en animal : le chat sauvage, le coyote, la perruche et le milan. Pour atteindre une zone inatteignable pour un humain, limitée sous forme de barre par l'Aura du personnage.

GAME PLAY SECONDAIRE

Des informations sont disséminées aux quatre coins de la carte sous formes de documents à récupérer pour en apprendre plus sur le monde, sur l'histoire, et les raisons qui expliquent la folie des indigènes et leur tendances agressives envers le personnage principal.

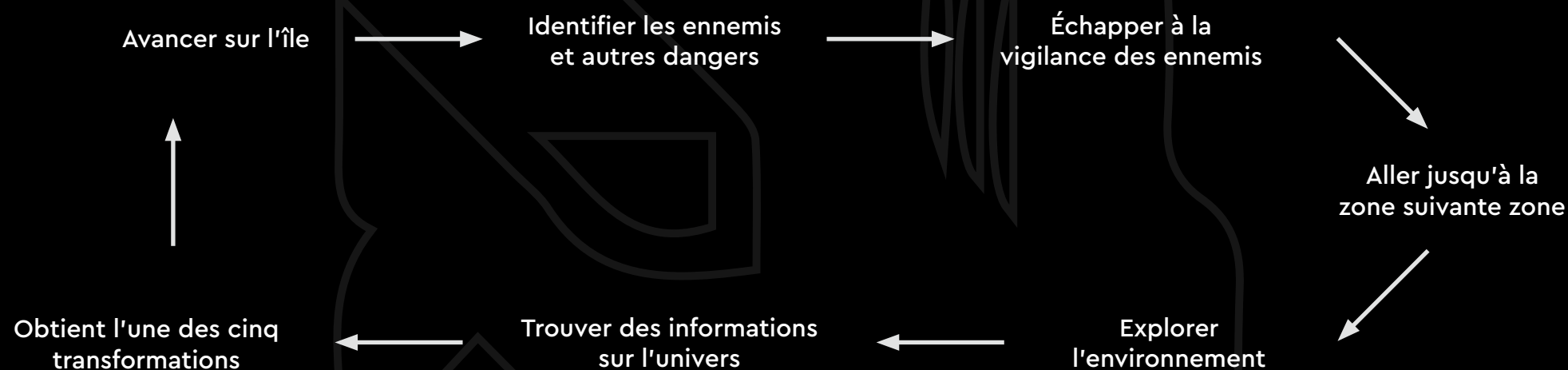
CONDITIONS DE VICTOIRE ET DE DÉFAITE

Pour gagner, le joueur doit mener le personnage d'un point A à un point B, débloquent ainsi la zone suivante. Le joueur débloquent un nouvel animal à chaque nouvelle zone.

Le joueur perd lorsqu'il est tué ou capturé par un ennemi, créature surnaturelle comme humaine.



BOUCLE DE JEU

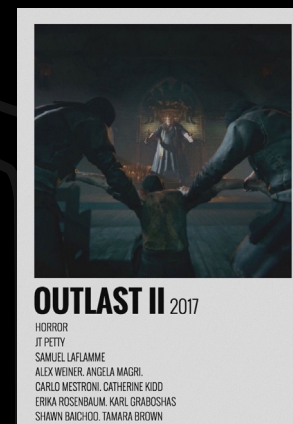




GCD

VISUELS

Moodboard - Personnage principal



LP I3D

GAMAGORA - Conception,
design et base de GDC et GDD



GCD

VISUELS



Moodboard - Décors & Ambiance

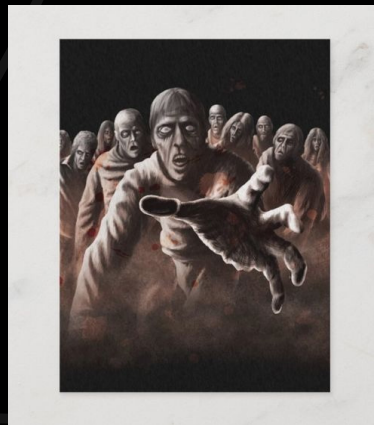
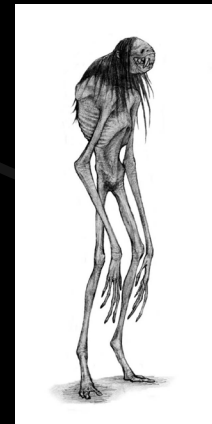
LP I3D

GAMAGORA - Conception,
design et base de GDC et GDD



VISUELS

Moodboard – Antagonistes



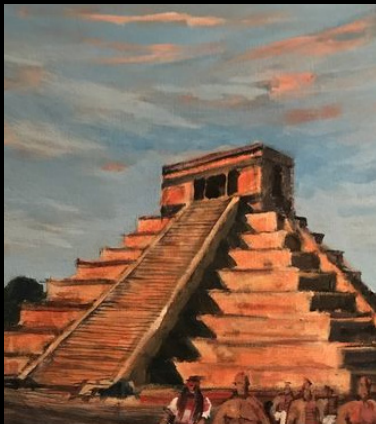
LP I3D

GAMAGORA – Conception,
design et base de GDC et GDD



VISUELS

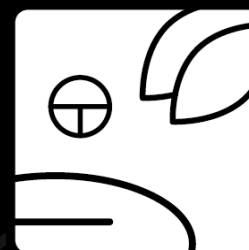
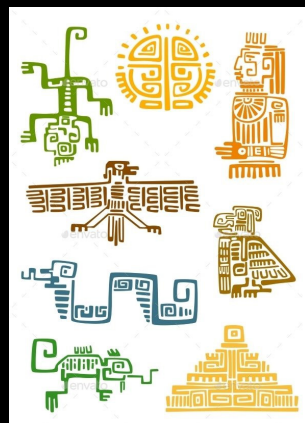
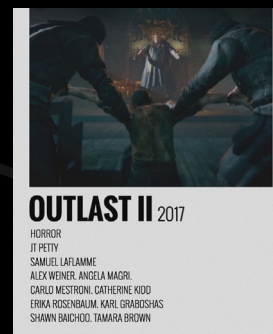
Moodboard – Architectures





VISUELS

Moodboard - Signes



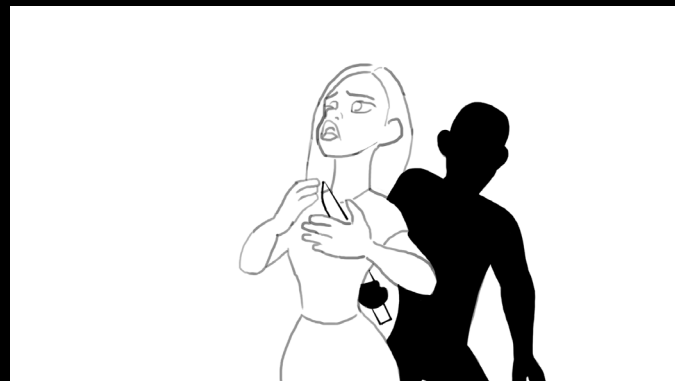
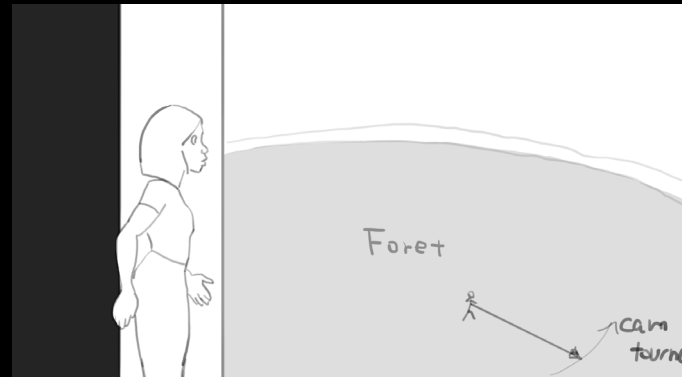
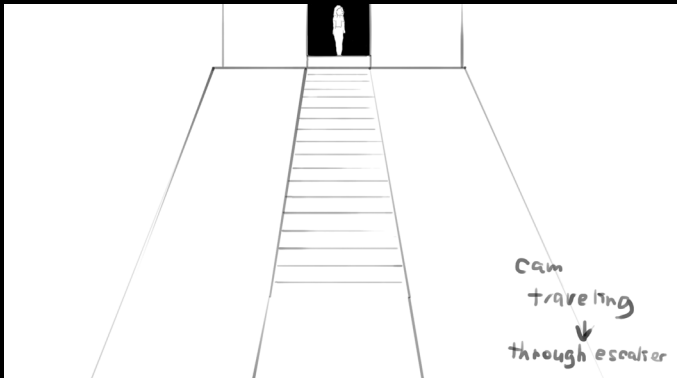
LP I3D

GAMAGORA - Conception,
design et base de GDC et GDD



VISUELS

Croquis



LP I3D

GAMAGORA - Conception,
design et base de GDC et GDD



VISUELS

Croquis



LP I3D

GAMAGORA – Conception,
design et base de GDC et GDD



AUTRES

Réflexion commune pour tous les éléments de la liste
(hors étude de marché réalisé par Ismael)

- Fiche signalétique
- Intentions de réalisation
- Unique Selling Points (USP)
- Scénario
- Conditions de victoire et de défaite
- Core gameplay
- Gameplays secondaires (si applicable)

RÉDACTION ISMAEL & SWANN

- Boucle de jeu

SWANN

- Visuels + moodboard

PEIHSIN & ZAKARIA

LP I3D

GAMAGORA – Conception,
design et base de GDC et GDD