

Game Document

Spirit of a Wanderer

Pitch :

Le joueur est accompagné de Spirit qui lui permet de posséder de lourds éléments afin de les déplacer. Spirit ne peut déplacer que les éléments que le joueur peut voir. Le joueur doit donc s'en aider pour construire sa plateforme a partir des éléments disponibles.

Contrôles :

Action	Input Clavier - Souris
Mouvement horizontal Player	Q/D, A/D
Saut Player	Espace
Mouvement Horizontal Spirit	Mouse X
Mouvement Vertical Spirit	Mouse Y
Possession	Clic Gauche
Entrer dans une porte	Z, W

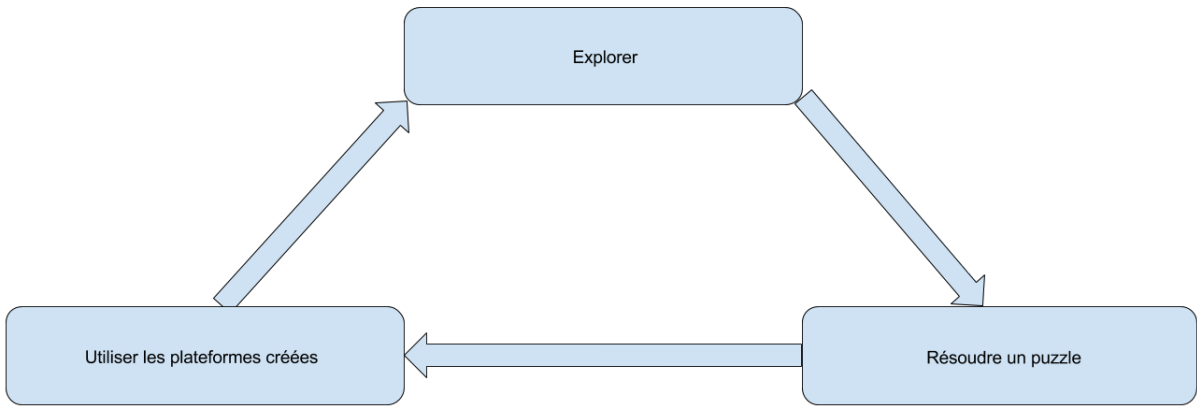
3C :

La caméra est fixe, avec un système de zoom-dezoom lui permettant autant de voir le niveau dans son intégralité (vue de l'esprit) et le voir par atelier (vue du personnage). Elle est en vue 2D de côté.

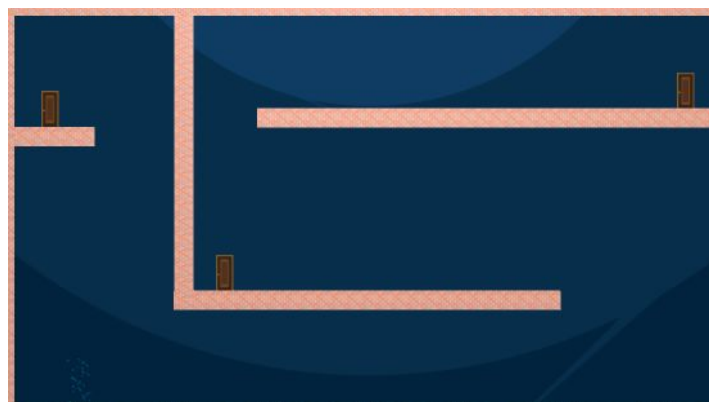
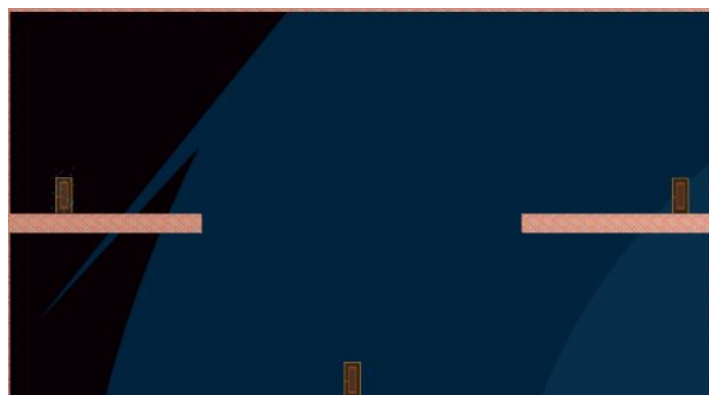
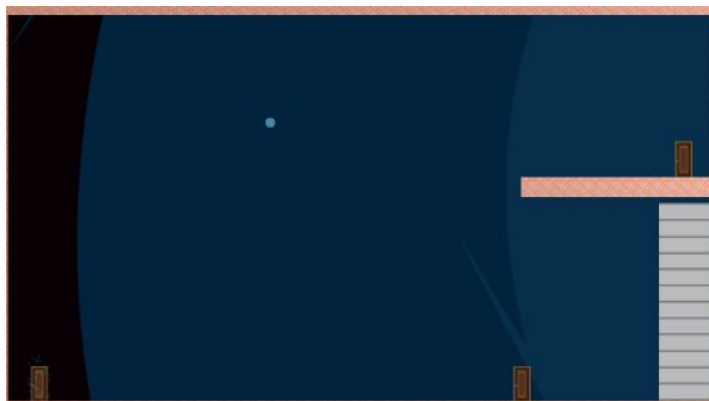
Le personnage a un côté agile, et l'esprit quant à lui a un aspect beaucoup plus rapide.

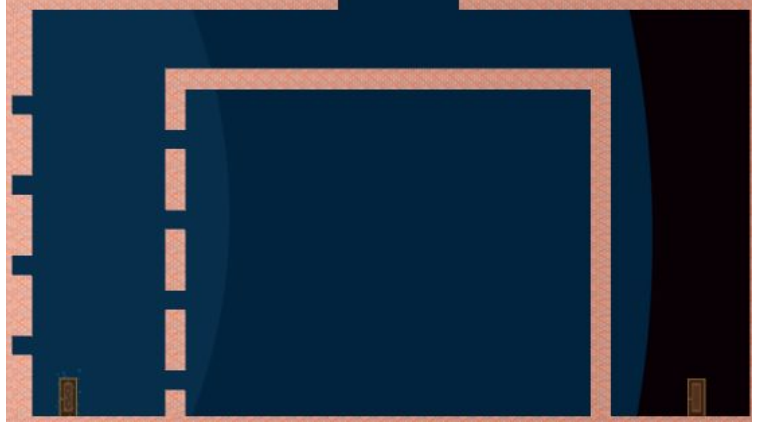
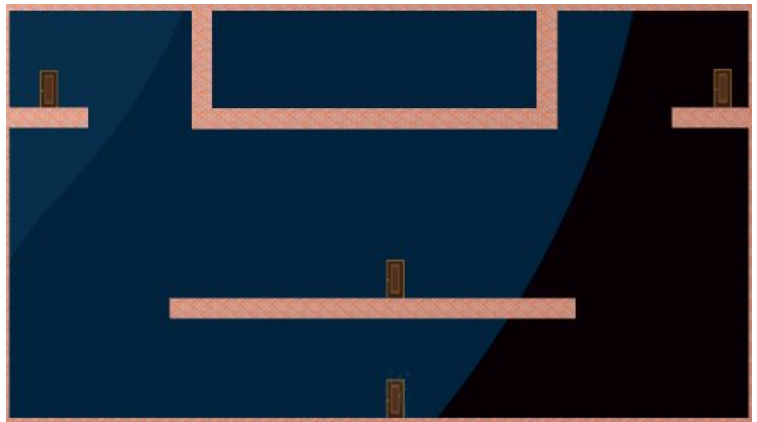
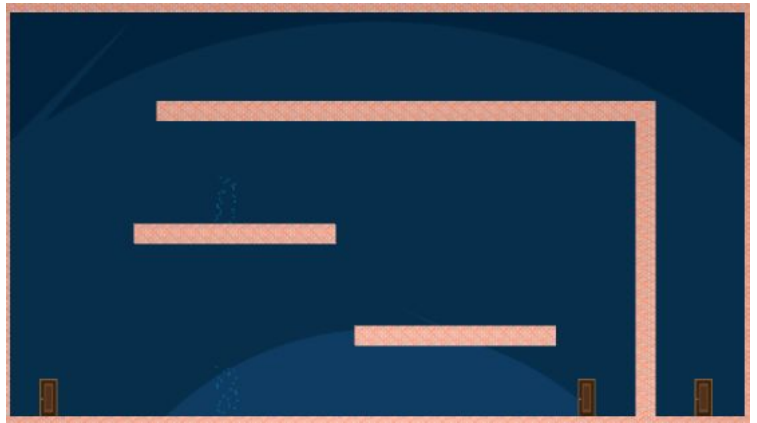
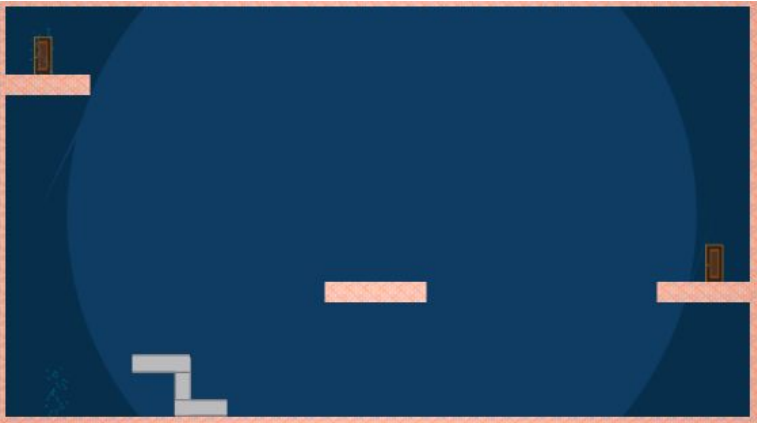
Les contrôles sont eux simplifiés au maximum, pour permettre de pouvoir passer du contrôle du personnage au contrôle de l'esprit rapidement et facilement.

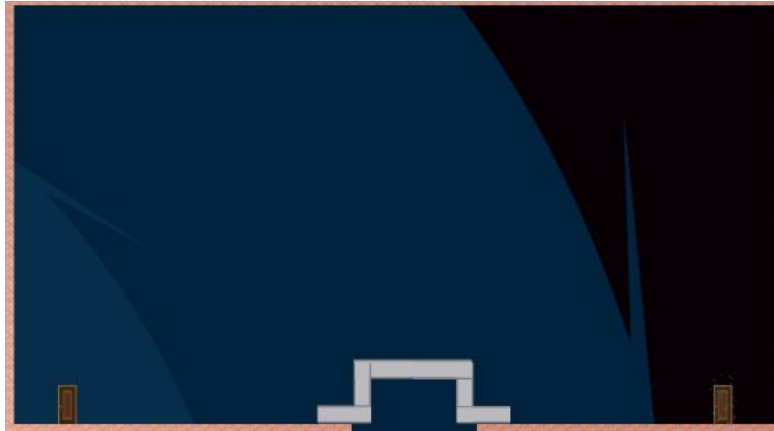
Core Gameplay :



Les Ateliers :







Les mécaniques :

L'esprit dispose d'un pouvoir de possession, qui lui permet de prendre le contrôle d'une entité sur le terrain.

En contrôlant une poutre, il peut la déplacer pour modifier l'agencement des plateformes en les emportant partout dans le bâtiment.

En contrôlant le personnage, il lui permet de se déplacer, en ayant perdu le pouvoir de passer à travers les murs.

Le personnage en lui même pourra se déplacer de droite à gauche, sauter et passer les portes.

L'esprit ne peut déposséder une entité que s'il se trouve près d'une source de Maana.

Direction Artistique :

J'ai choisi de partir particulièrement sur du flat design autant pour la lisibilité de l'écran, que pour son côté épuré.

Pour le joueur, j'ai choisi un jaune orangé, pour signifier la chaleur, un corps encore vivant.

Pour l'esprit, j'ai choisi des tons de bleu, pour rappeler le fait qu'il n'est plus qu'un esprit, et donc qu'il erre en quête d'un chemin vers sa fin.

Pour ce qui est des décors, j'ai choisi le gris pour les poutres pour rappeler un côté métallique, et pour les murs de brique, un côté beaucoup plus rouge-marron, pour rappeler la brique.

Pour ce qui est de la couleur du vortex, il est de la même couleur que l'esprit, car il représente la direction inévitable de l'esprit.