

救援

DOSSIER DE PRÉ-PRODUCTION

PAUDINE Pierre

SOMMAIRE

GAME CONCEPT DOCUMENT

Narratologie

- prémission
- pitch
- protagoniste
- antagoniste
- objectif
- alliés
- ennemis
- fin / cliffhanger

Principes directeurs

- Unique Selling Proposition
- Key Selling Proposition
- Thème
- Propos

Fiches Personnages

- Protagoniste
- Antagoniste
- Climax

Description d'originalité Gameplay

Boucles de Gameplay

- Boucle 1
- Boucle 2
- Boucle 3

SOMMAIRE

PLACEGRAPHIQUE

Moodboards

- Thème
- Personnages
- Esthétique
- visuels attendus

Intentions Graphiques

- Style Graphique
- Style Chromatique

Environnement

- Décor 1
- Décor 2
- Props
- Landmark

écran de jeu

- montage photoshop
- UI
- Personnages
- Ennemis
- Menus

Elements d'UI

- Choix d'UI
- Représentation d'UI
- Grille Ergonomie
- Pictogramme
- logos

Chara-Design

- Protagoniste
- Antagoniste
- Autres

game concept document

narratologie

*Shuriken School : nom provisoire de l'école

Prémissse :

Dans un monde où les ninjas apprennent l'art de la guerre à la Shuriken School, un jeune élève doit faire face à un défi ultime. Alors qu'il s'entraînait paisiblement à l'extérieur, l'école est soudainement attaquée et ses camarades sont pris en otage. Armé de courage et de compétences ninja, le héros doit se frayer un chemin à travers les ennemis pour sauver ses amis avant qu'il ne soit trop tard.

Pitch :

Incarnez un jeune ninja en formation à la Shuriken School et plongez dans une aventure épique pour sauver vos camarades pris en otage. Dans ce Mario-like, vous devrez faire face à des ennemis impitoyables tout en évitant des pièges mortels. Votre mission consiste à libérer vos amis en éliminant les ennemis ou en trouvant des moyens astucieux de les contourner. Avec des graphismes magnifiques et une bande-son captivante, ce jeu offre une expérience de jeu immersive et palpitante. Pouvez-vous sauver tous vos amis avant qu'il ne soit trop tard ? Le sort de l'école de ninjas est entre vos mains !

narratologie

Protagoniste :

Le protagoniste (Shen) est un jeune ninja en apprentissage à la Shuriken School. Il est courageux, déterminé et doté de compétences ninja impressionnantes. Face à l'attaque soudaine de son école, il se retrouve dans une situation difficile où il doit sauver ses amis pris en otage. Armé de sa ruse et de sa force, il est prêt à tout pour les libérer et mettre fin à cette crise.

Antagoniste :

L'antagoniste principal (masaru) est un groupe d'assaillants mystérieux qui ont attaqué la Shuriken School et pris les élèves en otage. Leur motivation exacte est inconnue, mais ils sont sans pitié et menacent d'exécuter les otages à moins que leurs demandes ne soient satisfaites. Ils sont équipés d'armes sophistiquées et possèdent une formation de combat avancée, ce qui en fait des ennemis redoutables pour le protagoniste.

objectif :

l'ennemi a été clair, toutes les deux minutes un élève sera exécuté, le joueur devra donc les sauver avant le délai, il doit également trouver le boss final pour l'éliminer et sauver son principal et fuir avant que le bâtiment ne parte en fumée car une bombe est cachée dans l'école.

Pour ce faire tout le long de la mission le joueur pourra affronter les ennemis directement que ce soit au corps à corps ou à distance mais il pourra également décider de les contourner en restant furtif. Le jeu est faisable entièrement sans éliminer un seul ennemi (hors Masaru, le combat est inévitable).

narratologie

Alliés :

Les camarades de Shen doivent être sauvés, ils sont pris en otage et toutes les 2 minutes l'un d'eux est assassiné par l'ennemi.

Ennemis :

Shen doit éviter de rentrer dans leur champ de vision au risque de se faire repérer, il peut essayer de les affronter mais il ne faut pas oublier qu'il n'est encore qu'apprenti ninja, il en découvrira trois types (d'ennemis) les sbires corp à corp, les sbires distances et l'antagoniste qui tient en otage le principal de la Shuriken School.

Fin / Cliffhanger :

Si le joueur arrive à libérer tous ces alliés sans s'être fait repérer il pourra affronter l'antagoniste en 7v7, plus il aura affronter d'ennemis plus l'ennemi aura appeler du renfort pour affronter le boss final qui tient en otage le principal de l'école.

Principes directeurs

USP : (Unique Selling Proposition) de ce jeu est que les joueurs pourront incarner un jeune ninja en formation, avec des compétences ninja impressionnantes et des tactiques de combat astucieuses pour sauver leurs amis pris en otage. Le mélange d'éléments d'aventure et de plateforme avec des défis de combat excitants crée une expérience de jeu unique et immersive pour les joueurs qui cherchent à tester leur courage et leur adresse ninja. De plus, l'histoire intense et captivante, axée sur la survie, ajoutera une dimension émotionnelle à cette aventure ninja palpitante.

KSP : (Key Selling Proposition)

Des compétences ninja impressionnantes : Les joueurs peuvent utiliser des compétences ninja telles que la furtivité, la vitesse, les shurikens et les attaques au corps à corps pour éliminer les ennemis et sauver leurs amis.

Un scénario captivant : Le jeu présente une histoire intense centrée sur la survie, avec des enjeux élevés et une action constante qui gardera les joueurs engagés tout au long du jeu.

Des défis de plateforme et de combat : Les joueurs doivent faire face à des obstacles et des ennemis tout en sautant, en esquivant et en combattant leur chemin à travers les niveaux pour libérer leurs amis.

Des graphismes et une bande-son immersive : Avec des graphismes magnifiques et une bande-son captivante, le jeu offre une expérience de jeu immersive et palpitante.

Des choix tactiques : Les joueurs peuvent choisir d'éliminer les ennemis ou de trouver des moyens astucieux de les contourner pour atteindre leurs objectifs, ce qui permet une certaine flexibilité tactique.

Principes directeurs

Thème :

Le jeu offre un thème graphique magnifique et captivant. Les joueurs sont transportés dans un univers ninja vibrant et coloré, avec des personnages détaillés, des décors richement décorés et des animations fluides. Les effets visuels ajoutent une touche de réalisme à l'expérience de jeu, permettant aux joueurs de plonger dans l'univers ninja et de profiter pleinement de l'histoire immersive et captivante.

Propos :

Ce jeu offre une expérience de jeu immersive et palpitante. Les joueurs peuvent incarner un jeune ninja en formation avec des compétences ninja impressionnantes et des tactiques de combat astucieuses pour sauver leurs amis pris en otage. Les défis de plateforme et de combat sont nombreux, offrant un mélange parfait d'aventure et d'action. Les choix tactiques sont également disponibles, permettant aux joueurs de choisir comment ils souhaitent atteindre leurs objectifs. Enfin, l'histoire intense centrée sur la survie ajoute une dimension émotionnelle à l'expérience, créant une expérience de jeu inoubliable.

fiches personnages

Nom : Shen (protagoniste)

Âge : Inconnu, mais il est probablement à la fin de l'adolescence.

Description physique : Shen est un jeune ninja mince et agile. Il a des cheveux noirs coupés courts, des yeux bruns persants et une expression calme et réservée. Il porte un uniforme d'écolier noir et rouge avec une cape noire, ainsi que des chaussures de ninja assorties. Il est également équipé d'un bandeau de ninja et d'un katana.

Personnalité : Shen est réservé et calme, mais déterminé à sauver ses amis captifs. Il est très compétent en tant que ninja en formation, utilisant des tactiques de combat astucieuses et des compétences ninja pour naviguer dans des niveaux dangereux et affronter des ennemis redoutables. Bien qu'il soit souvent enclin à être solitaire, il est dévoué à sa mission et à la sécurité de ses camarades. Il est également assez intelligent et capable de résoudre des énigmes complexes pour progresser dans les niveaux.

Histoire : Shen est un élève de l'école de ninja où il s'entraîne pour devenir un guerrier accompli. Lorsque l'école est attaquée et que ses amis sont pris en otage, il est déterminé à les sauver, même si cela signifie mettre sa propre vie en danger. Shen doit utiliser toutes ses compétences de ninja pour progresser à travers les niveaux dangereux et sauver ses camarades avant qu'il ne soit trop tard.

Compétences spéciales :

Attaque rapide : Shen est capable d'attaquer rapidement avec son katana, infligeant des dégâts élevés aux ennemis.

Furtivité : Shen peut se déplacer silencieusement et de manière invisible pour éviter les ennemis et résoudre des énigmes.

Agilité : Shen est très agile et peut effectuer des sauts incroyables pour atteindre des zones élevées ou éviter les obstacles.

Objectif : Shen doit sauver tous ses camarades en captivité et vaincre les ennemis pour rétablir la paix dans l'école de ninja.

fiches personnages

Nom: Masaru (antagoniste)

Âge: Inconnu, mais il semble être un adulte d'âge moyen.

Description physique: Masaru est un homme de grande taille et musclé, portant un costume noir et des lunettes de soleil. Il a des cheveux noirs coupés courts et une expression froide et calculatrice. Il est souvent vu en train de donner des ordres à ses subordonnés ou de surveiller les prisonniers.

Personnalité: Masaru est un homme impitoyable et sans pitié. Il ne se soucie pas de la vie des élèves de l'école de ninja et est prêt à les exécuter un par un si son chantage n'est pas satisfait. Il est intelligent et calculateur, et utilise ses subordonnés pour mettre en œuvre ses plans malveillants. Masaru semble être motivé par l'argent et le pouvoir, mais ses motivations profondes restent inconnues.

Histoire: Masaru est un criminel expérimenté qui a réussi à infiltrer l'école de ninja. Il a placé une bombe dans l'école et a pris les élèves en otage pour exiger une rançon. Masaru semble avoir des complices à l'extérieur de l'école qui l'aident dans sa tentative d'extorsion.

Compétences spéciales:

Combat au corps à corps : Masaru est un combattant redoutable au corps à corps, capable d'éliminer rapidement les ennemis qui se dressent sur son chemin.

Stratégie : Masaru est un stratège intelligent et capable de planifier des attaques et des tactiques sophistiquées pour surprendre ses ennemis.

Manipulation : Masaru est un manipulateur habile qui sait comment obtenir ce qu'il veut en manipulant les autres.

Objectif : Masaru cherche à obtenir une rançon en échange de la libération des élèves de l'école de ninja qu'il a pris en otage. Il est prêt à éliminer quiconque s'oppose à lui et est déterminé à atteindre ses objectifs, quelles que soient les conséquences pour les autres.

climax

le moment le plus important de ce jeu est le combat final face à Masaru, un combat épique différent en fonction des actions effectuées précédemment par le joueur, si jamais l'antagoniste est mis hors d'état de nuire durant ce combat, Shen, le principal et les élèves qui sont encore dans l'école doivent fuit le plus loin possible car une bombe est cachée et aucun indice n'a permis de la trouver ou encore de la désamorcer, le jeu se finit alors sur la vue du protagoniste et de ses alliés fuyant alors que l'école prend feu.

description originalité de gameplay

Le gameplay de ce jeu est unique et original, offrant une expérience de jeu différente de celle des autres jeux de plateforme et d'action. Les joueurs doivent utiliser leurs compétences ninja pour naviguer dans des niveaux dangereux et sauver leurs amis captifs. Les choix tactiques et les compétences spéciales des personnages offrent une variété de façons d'atteindre les objectifs, permettant aux joueurs de personnaliser leur expérience de jeu. De plus, le jeu offre un mélange parfait de défis de plateforme et de combats intenses, créant une expérience de jeu captivante et équilibrée. En somme, ce jeu offre un gameplay innovant qui offre une expérience unique et passionnante aux joueurs.

boucle de gameplay

Le joueur doit éliminer des ennemis pour progresser dans le niveau et sauver les otages. Les ennemis deviennent de plus en plus difficiles à vaincre au fur et à mesure que le joueur avance dans le jeu.

Le joueur doit libérer les otages avant la fin du compte à rebours. Le joueur peut gagner du temps en éliminant rapidement les ennemis, en trouvant des raccourcis ou en utilisant des objets spéciaux.

Le joueur doit gérer sa santé et ses ressources (armes, nb de shurikens, objets de soins) pour survivre aux combats et aux défis environnementaux.

bible graphique

couverture temporaire



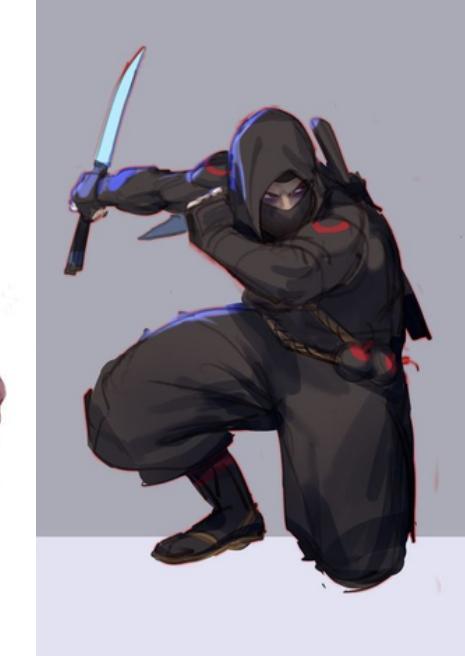
Logo

救援

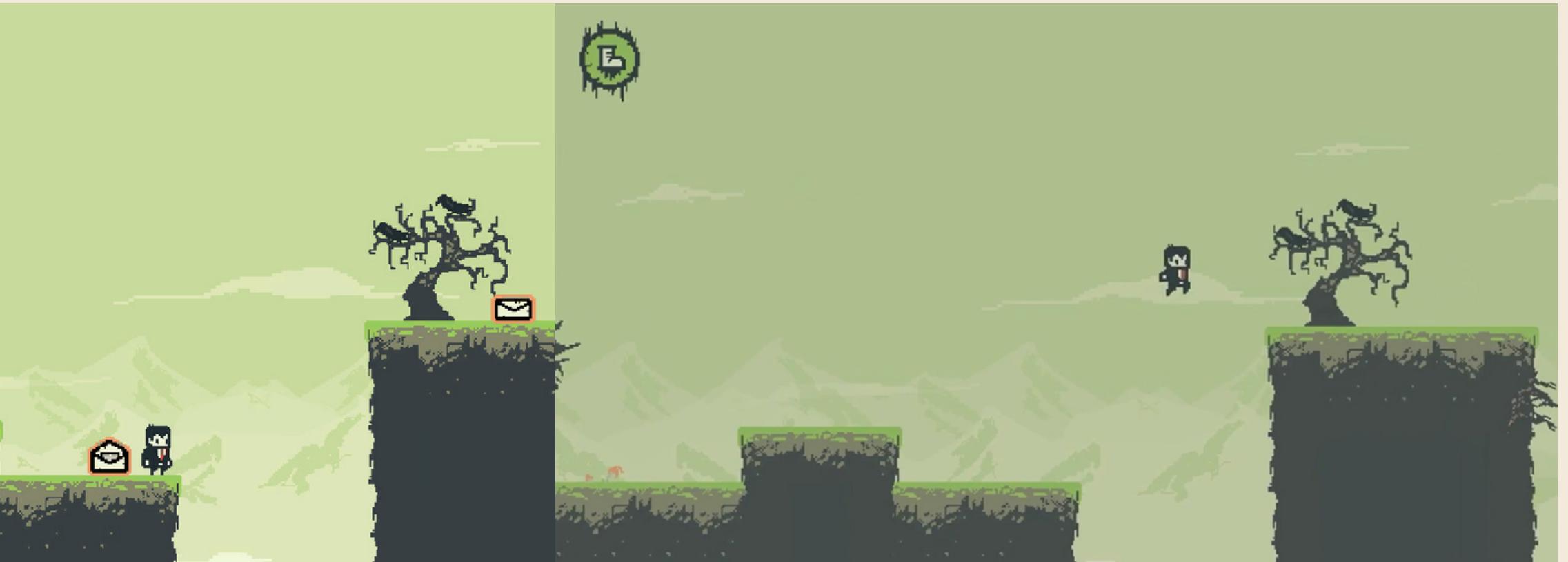
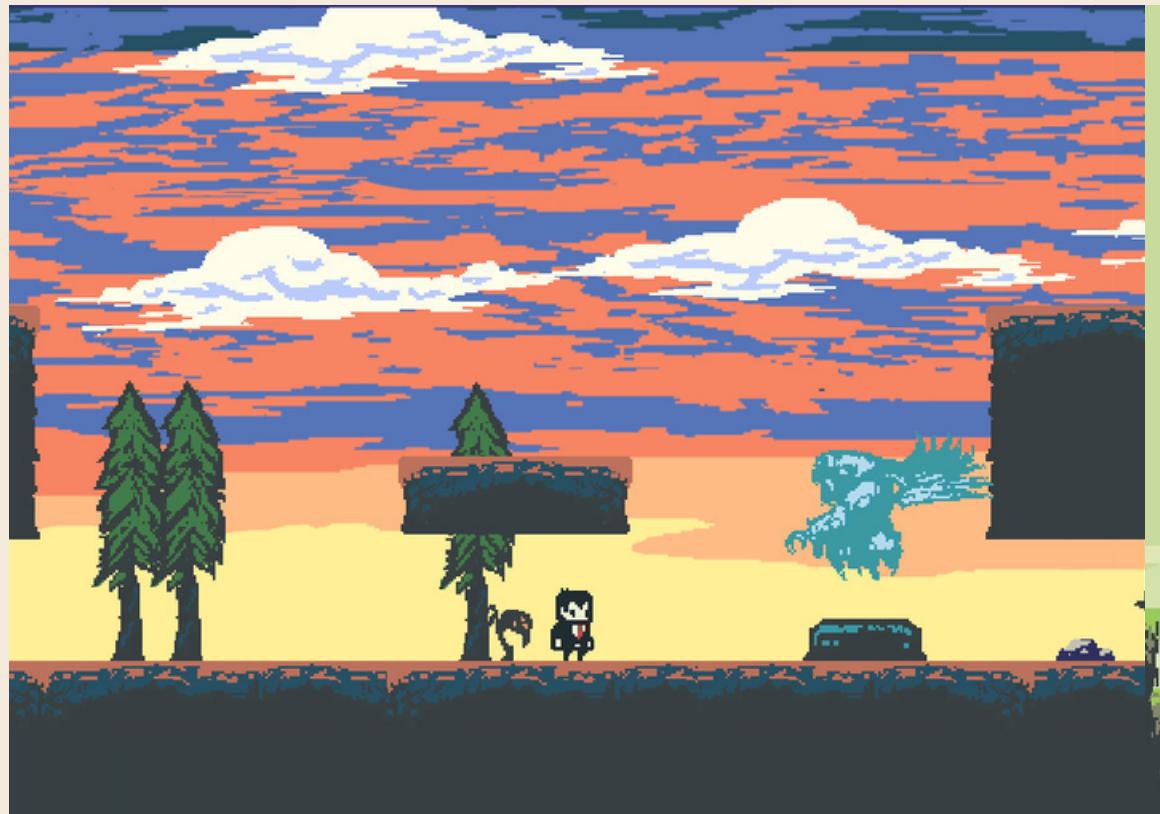
moodboard : Thème



moodboard : personnage



moodboard : esthetique



moodboard : visuels attendus

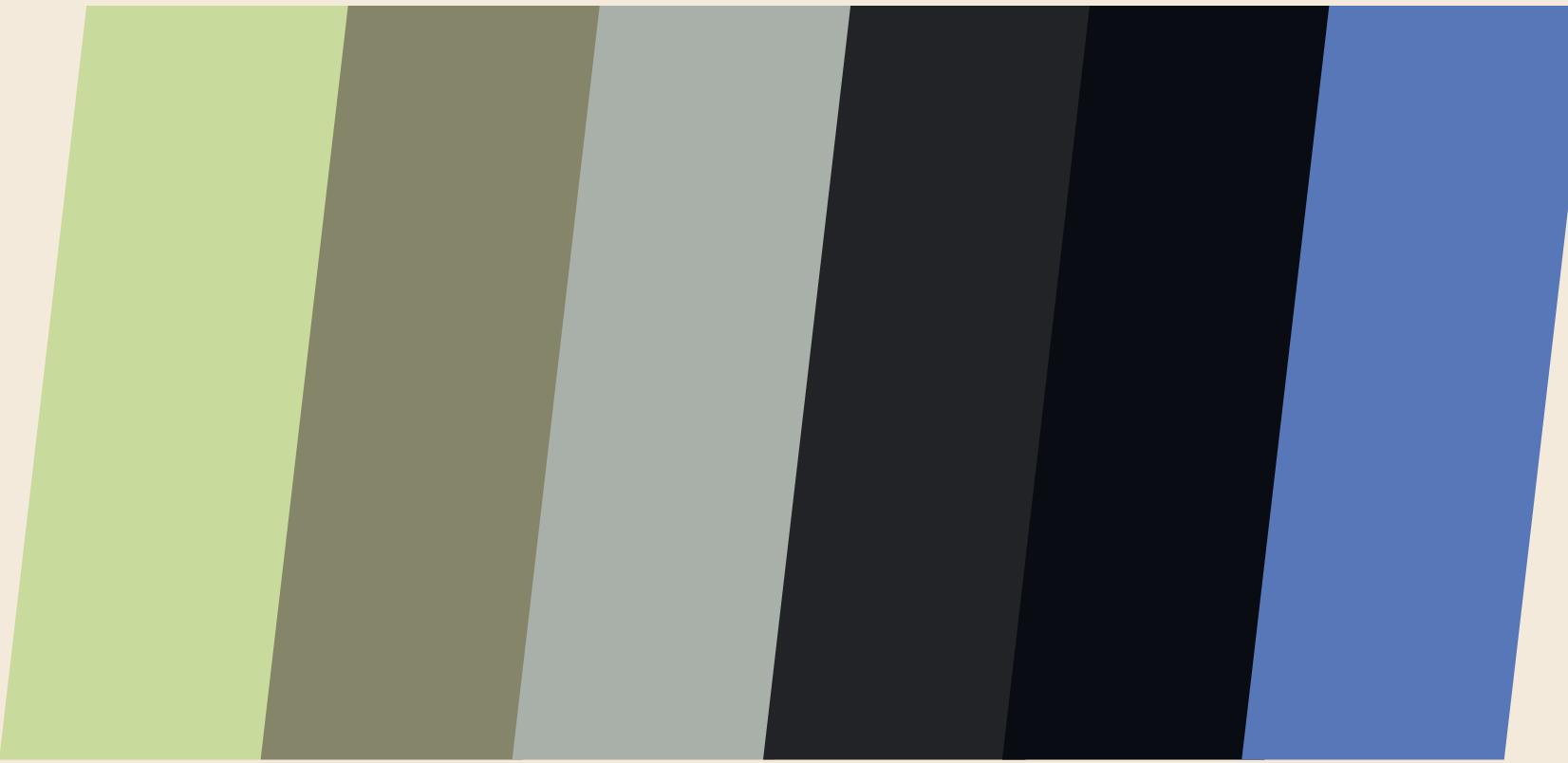


style graphique

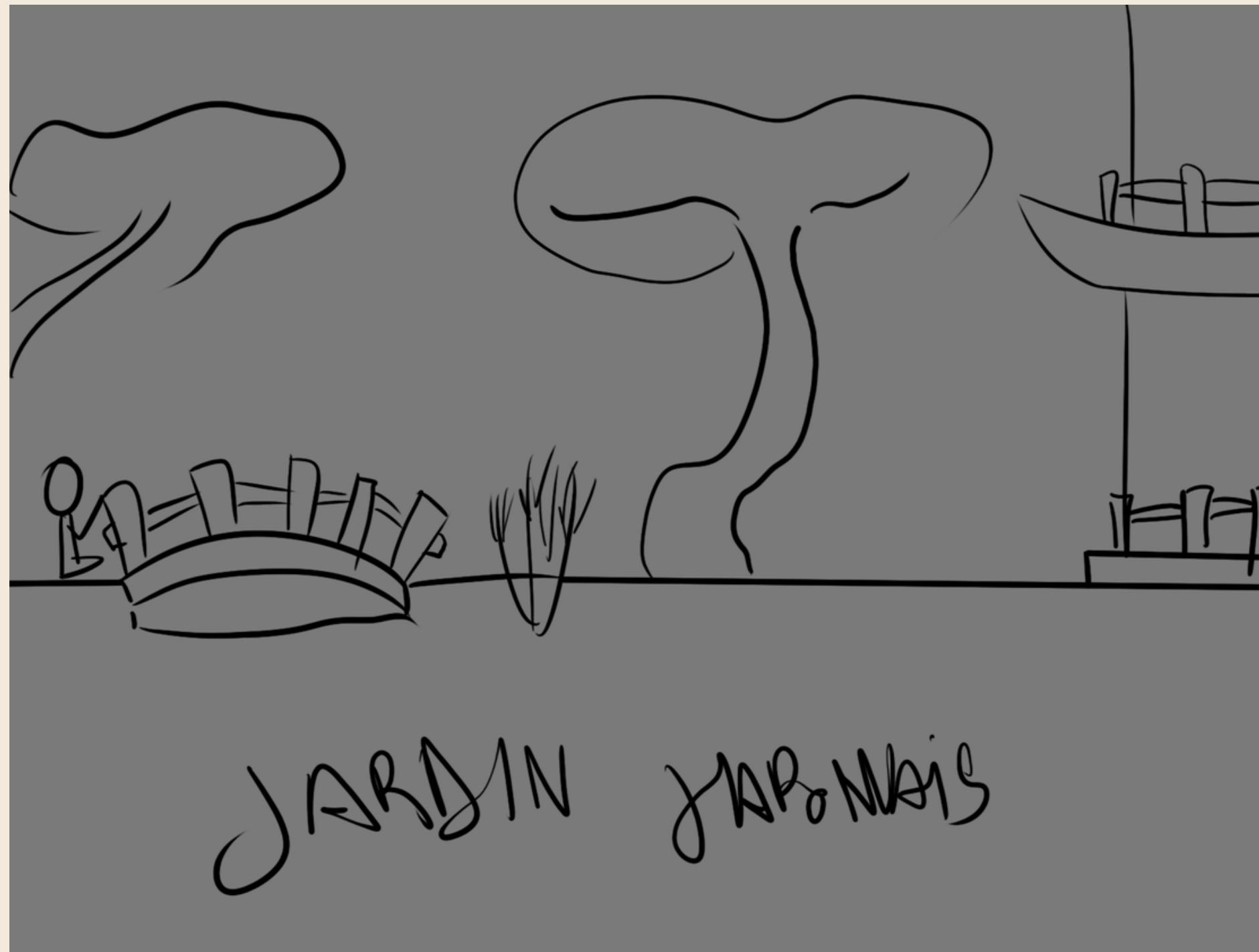
style de dessin comme l'anime shuriken school, dans une ambiance très dark (mauvais temps + orage)
plus on avance dans le jeu plus le ciel s'assombrit et la nuit arrive



style chromatique



environnement : décor 7



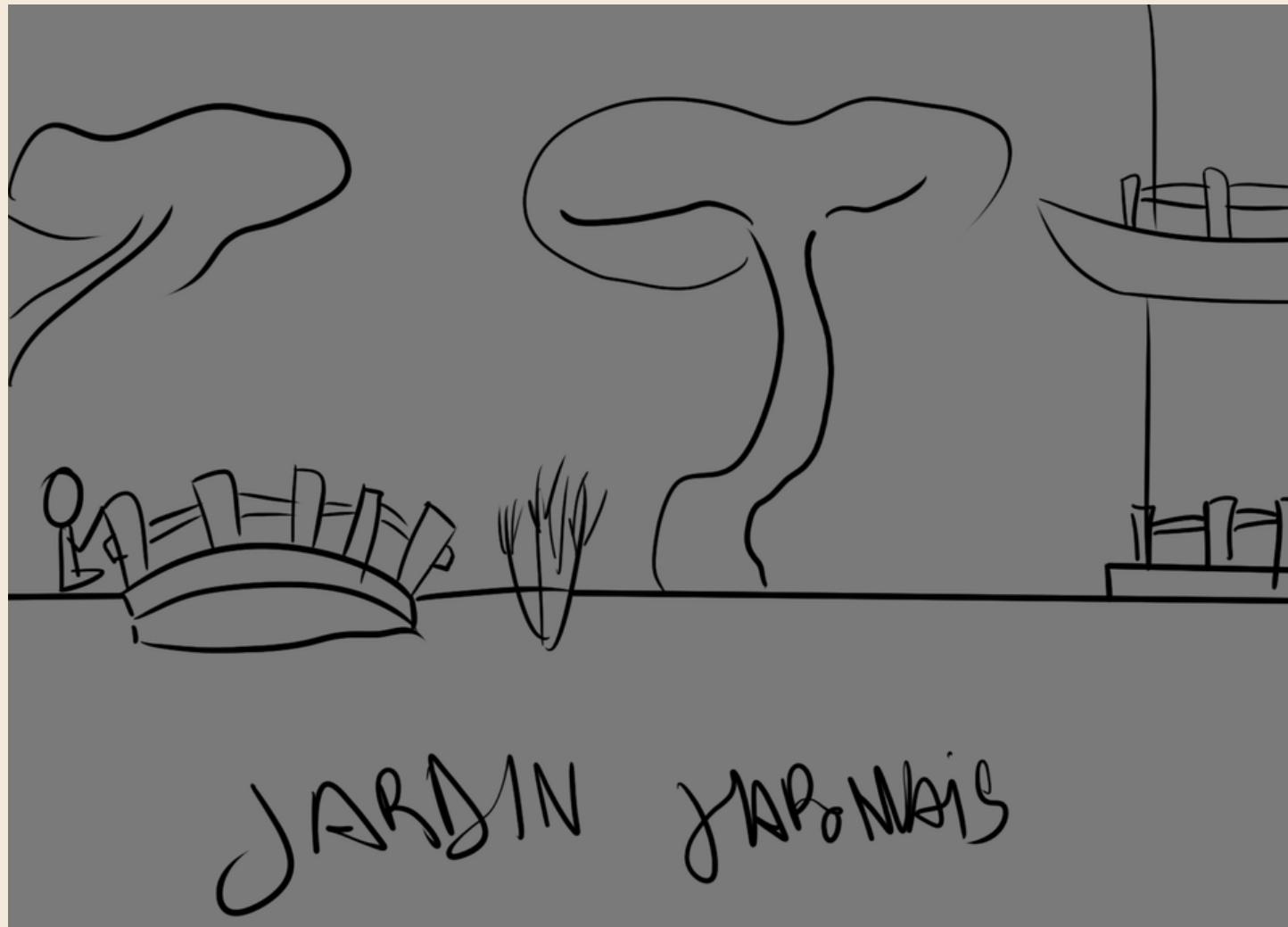
JARDIN JAPONAIS

environnement : décor 2

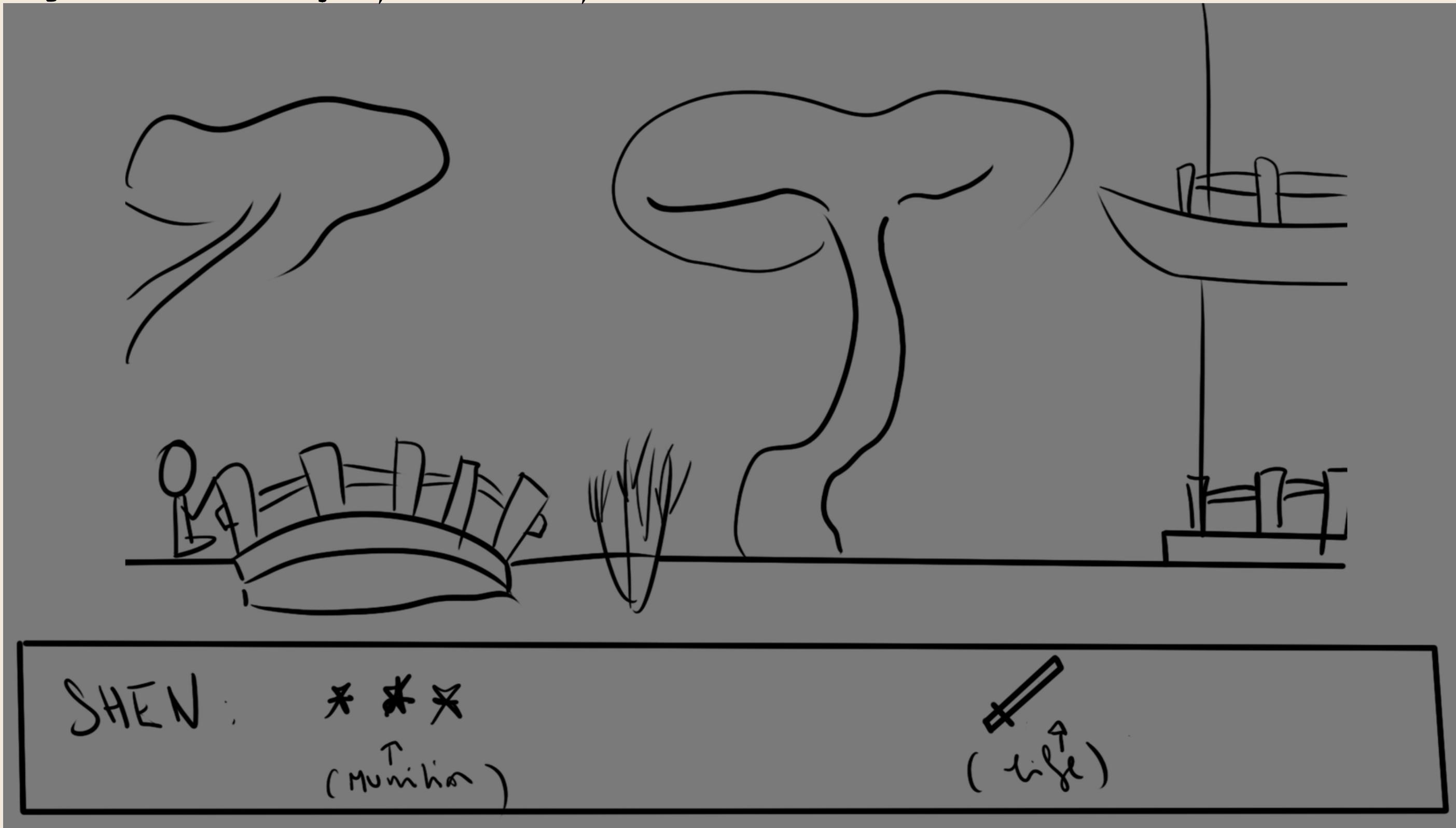


environnement : landmark

on retrouvera des ennemis plus simples dans le decor 1, dans le décor 2 c'est l'équivalent du niveau 2 avec des ennemis plus forts, il faudra également une salle du boss pour la fin du jeu



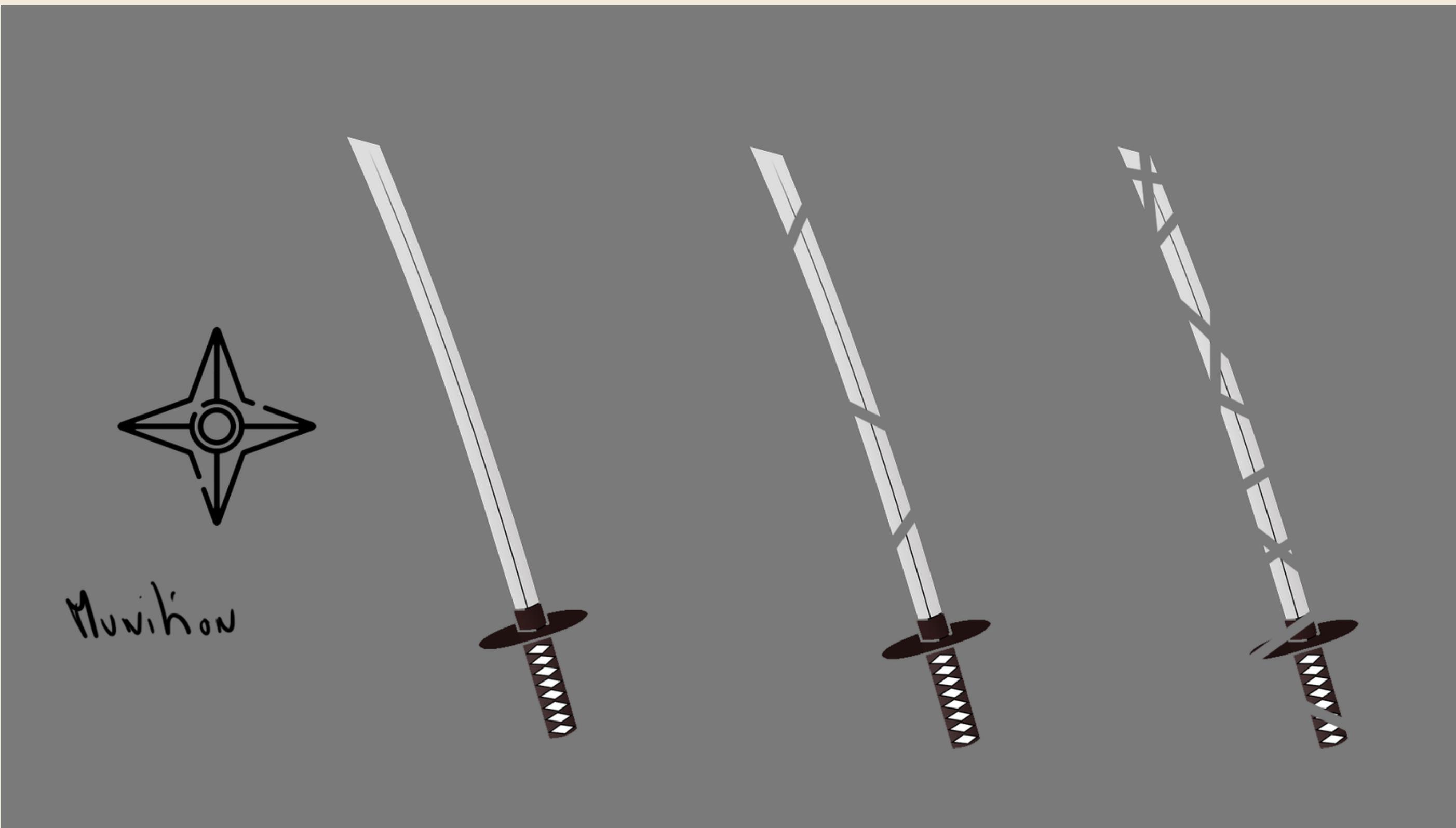
ecran de jeu : montage photoshop / UI



ecran de jeu : menus



élément d'UI : choix d'UI



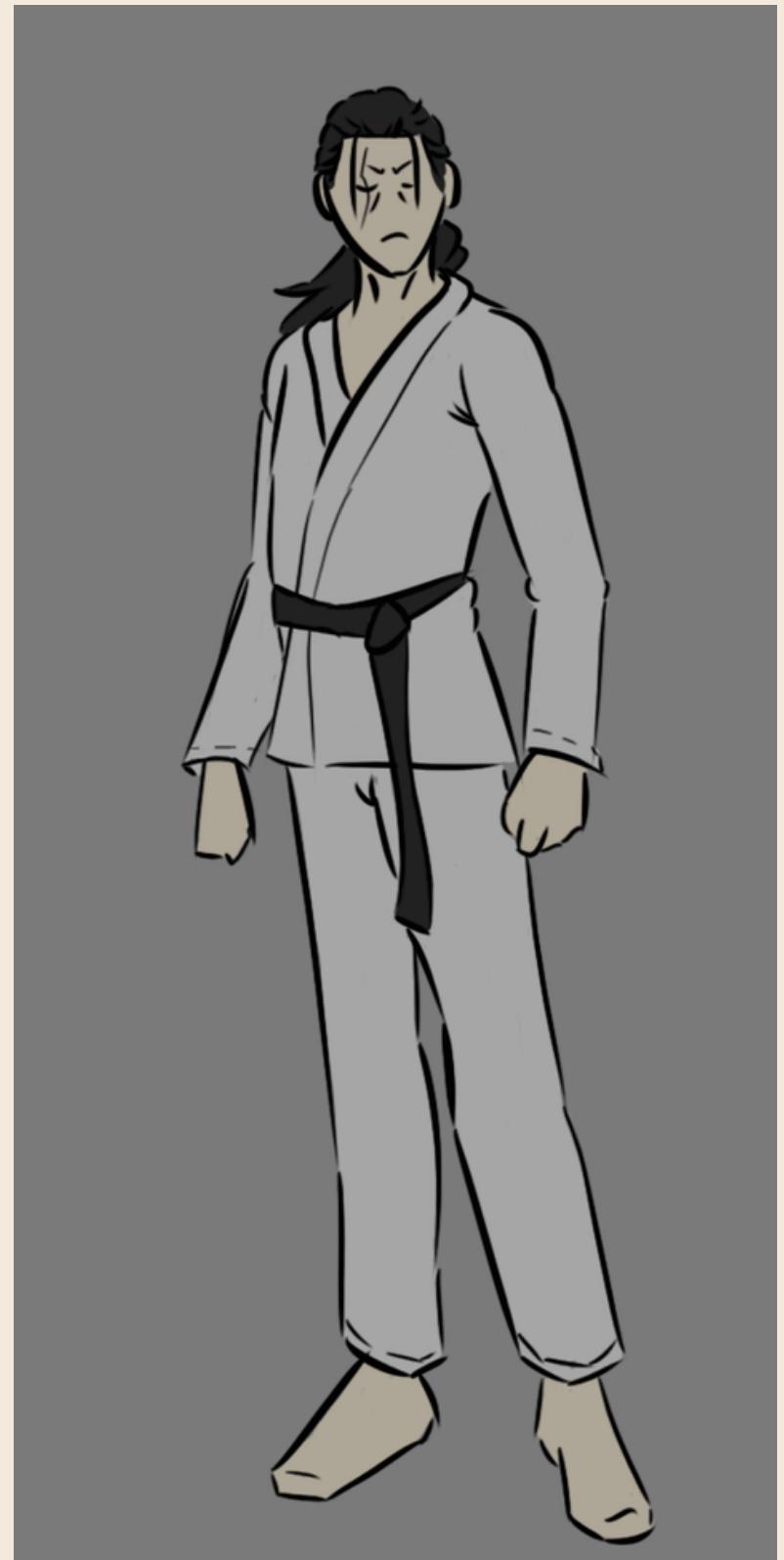
element d'UI : logos

Kittent
救援

chara-design : protagoniste



chara-design : antagoniste



FIN

RICOH
救援