

ÉQUIPE DESIGN A

Jean-Christophe Leclair

Document de Design

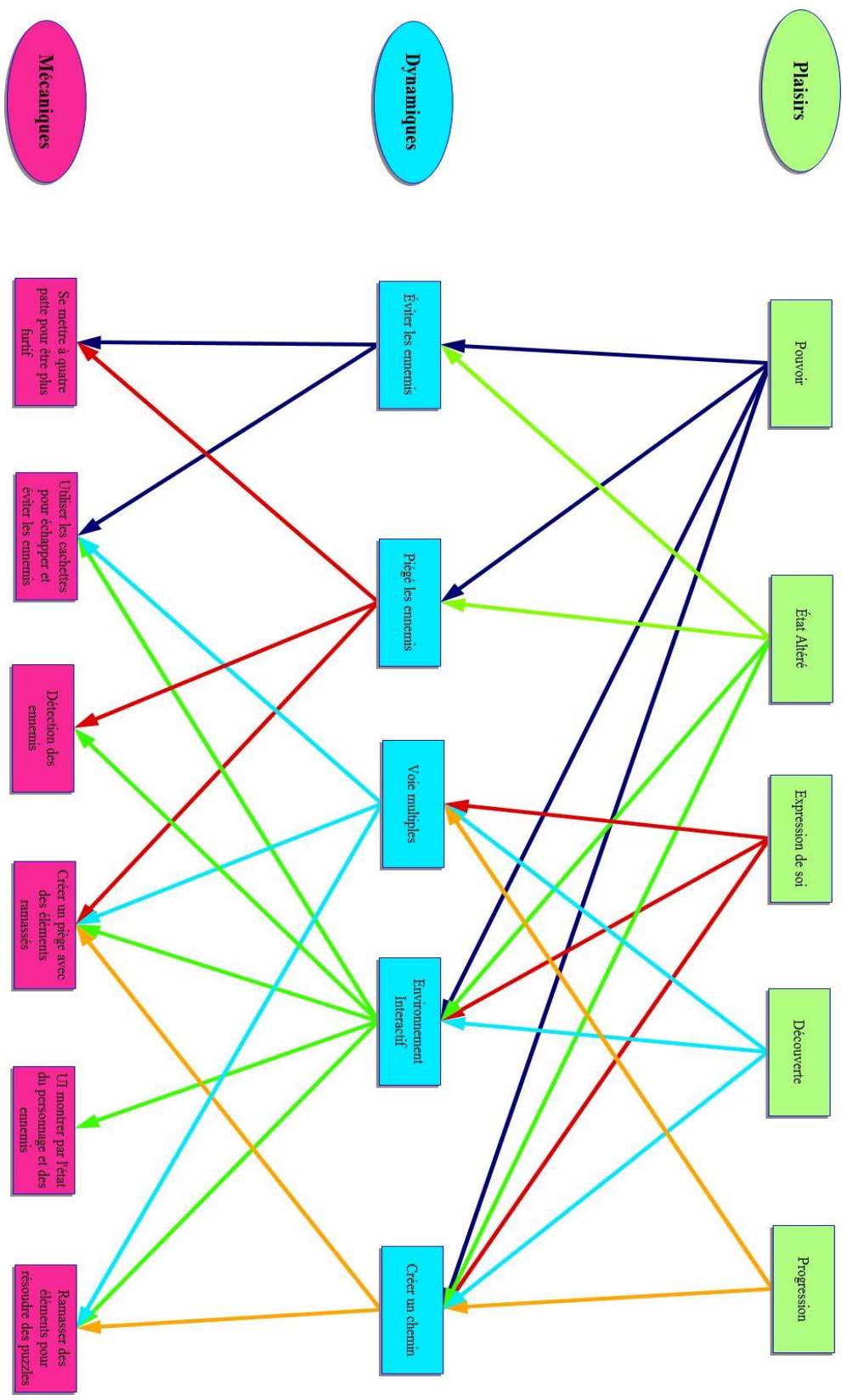
Mouvements

Debout (mode à deux pattes)

- Marcher
- Ramasser
- Fabriquer
- Interagir (avec les puzzles)

À quatre pattes (mode furtif)

- Courir
- Marche furtive
- Se cacher



MDA

Public Cible

Le jeu attirera plusieurs types de personnes, entre-autre grâce aux graphiques intéressants et aux éléments de gameplay.

Notre jeu, attirera les gens aimant les œuvres créatives sortant de l'ordinaire, grâce aux textures de papier, ses animaux anthropomorphiques et sa trame narrative, où les méchants ne le sont pas totalement. De plus, l'ensemble de ces éléments plairont aux amateurs d'histoires féériques.

L'histoire, ainsi que la manière dont notre gameplay sera conçue, touchera les gens qui aiment que les jeux contiennent une histoire, au lieu de n'être qu'une suite décousue d'actions et d'évènements.

Les mécaniques de furtivité, liées intimement à nos puzzles, visera à attirer les gens aimant les jeux furtifs. Ces personnes aimeront la possibilité d'utiliser l'environnement pour créer des solutions et des pièges divers, ainsi que la possibilité de suivre plusieurs chemins vers la réussite, tels que les jeux Deus ex, mais avec la possibilité de se débarrasser des ennemis sans avoir à les affronter

Finalement, le public que nous visons avec Neotopia sera principalement les gens aimant l'imaginaire et l'originale, ainsi que ceux aimant les jeux où il faut être furtif et faire des stratégies pour éliminer ou éviter les ennemis.

.