

Rune's 9 Lives

1. Game overview:

Storytelling

Qu'il s'agisse d'une croyance réelle, d'une superstition, d'une métaphore ou encore d'un simple proverbe, Rune, le chat que vous incarnez dans ce jeu, à bel et bien 9 vies. Seul problème, il ne lui en reste plus qu'une ! Vous devez maintenant aller récupérer ces vies égarées aux endroits où elles vous ont échappées. Mais attention aux aléas de cette maison qu'on croirait hantée, il ne faudrait pas perdre votre dernière vie...

Genre: Puzzle / Platformer 3D

Game Motivation Model: 30% Puzzle + 50% Action + 20% Immersion

Target Audience: 10 - 30 ans gamers / casual

Game Flow Summary:

Le jeu se joue à la troisième personne, le joueur navigue (au clavier / manette) à l'intérieur de la maison de la sorcière. Il peut grimper, courir, afin d'éviter différents obstacles et récupérer ses 8 vies manquantes. Les vies se matérialisent sous la forme de spectres fantomatiques à collecter. L'interface in-game est relativement simple: un compteur indiquant le nombre de vies manquantes/restantes, ainsi qu'un indicateur aidant le joueur à trouver la vie la plus proche.

Game Moodboard:



Look and Feel:

Rune's 9 Lives est un jeu au style graphique stylisé. La direction artistique globale suit une atmosphère fantastique, entre le magique et le fantasmagorique.
Mysterious - Spooky - Magical : tels étaient les mots d'ordre de l'ambiance que nous voulions créer.

2. Gameplay Overview

Mechanics:

Se déplacer: WASD/ZQSD ou joystick

Sauter: Espace / (A)

Caméra: troisième personne (pov fixe, change en fonction de la pièce)

Chaque vie octroie une nouvelle capacité:

1. sprint
 2. saut
 3. sixième sens
 4. grimper (surfaces grimpables)
- fin des objectifs pour la beta du jeu ----
- 5.
 - 6.
 - 7.
 - 8.

Dangers: divers dangers restreignent l'accès aux différentes vies:

- **Coffre monstre** (l'oeil tire des lasers à éviter + la hache aussi, la vie se situe au dessus du coffre)
- **Chaudron en ébullition** (le chaudron fume toutes les 5 secondes pdt 3 secondes et le chat doit grimper dessus et chopper la vie dedans sans toucher la fumée car empoisonnée? ou alors Rune doit apporter une potion dans le chaudron - interaction simplifiée)
- Obstacles de parkour
- **Tentacules** (ya une vie qui se situe en dessous et rune doit la récupérer sans se faire toucher par la tentacule toxique ?)
-

Puzzles, certains obstacles nécessitent un peu de réflexion:

- pousser une boîte afin d'atteindre des endroits plus élevés
- utiliser une potion / ingrédient pour faire fuire / neutraliser un obstacle

3. Setting

Playable Character: Rune, le familier d'un sorcière mystérieuse

Espace de jeu: L'entièreté du jeu se déroule dans la maison de la sorcière (importance d'un level design cohérent)

Vidéo

let's play