



Je ne crois que
ce que tu vois.

I believe what you can see.



Le concept d'une mécanique

"Je ne crois que ce que tu vois" est un jeu de réflexion coopératif asymétrique dans lequel les deux joueurs ne voient et n'entendent pas les mêmes choses.

Fiche

Plateformes : PC/Consoles de Salons

Public : Tout public

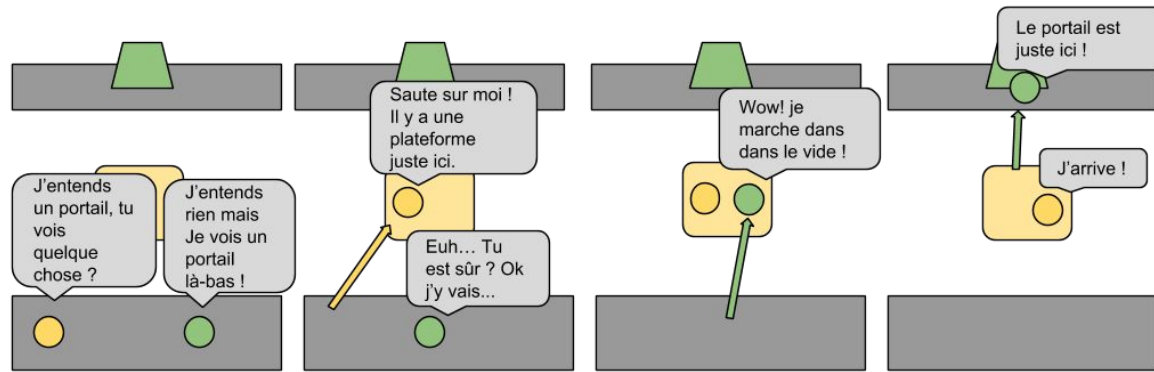
Mode de jeu : Coopération à 2 joueurs en local ou en ligne (préférée)

Genre : Réflexion, Puzzle, Plateforme, Action

Caméra : 3D Subjective (2D top-down ou side-view possible, mais pas préférée)

Temps de jeu : 3-5h, peut se jouer par petites sessions.

Contrôles : Clavier/souris, manette



Univers (un parmi tant d'autres possibles)

Dans un futur lointain, des robots explorateurs cherchent à découvrir les mystères d'anciennes ruines humaines. Deux énergies différentes, le flux de Mako et le flux de Mana, alimentent les machines et la magie habitant les ruines. Deux robots furent envoyés, chacun ayant la capacité de détecter un des flux.





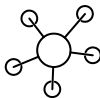
Comment vous convaincre ?

Expérience et Originalité

La **réflexion** des deux joueurs est requise pour résoudre les puzzles. En effet, chacun dispose d'**informations différentes**, et on ne peut pas deviner ce qu'on ne voit pas ! Il faudra donc réfléchir et trouver les informations à transmettre et à demander. Ce n'est pas forcément le cas des concurrents de ce style de jeu, comme *Portal 2* où un seul des joueurs peut trouver la solution seul et se contenter de dire à l'autre ce qu'il doit faire.

La **communication** est donc très importante car les joueurs devront s'échanger les informations dont chacun dispose, et mettre au point une suite d'actions à réaliser pour résoudre le puzzle.

La **confiance** joue elle aussi un rôle primordial. Il faut faire confiance à son coéquipier, même si celui-ci nous demande de sauter dans le vide !



Défis et Intérêts

Penser de **nouvelles** mécaniques de puzzle à **lier** avec la mécanique principale.

Repose sur le **level design**.

Un **univers** et une direction artistique à définir.

Programmation possible sous Unreal, avec de la programmation **réseau**.

Trouver des **moyens efficaces** pour faciliter la **communication** entre les deux joueurs.

USP

Expérience fortement coopérative qui offre une **nouvelle manière de résoudre des puzzles à plusieurs**, mais qui reste basée en grande partie sur ce que le joueur connaît en terme de gameplay.

Vertical Slice

Le jeu reposant sur des puzzles, il est possible de le découper en chapitre puis en niveau. Un niveau d'action pourrait être inclus dans chaque chapitre pour donner du rythme au jeu. Une vertical slice pourrait être le premier chapitre, les autres chapitres pouvant être vendus ensuite.