

Fiche signalétique :

Nom : Tonatiuh Itza
Genre : Puzzles / Aventure
Public-cible : 12-30 ans
Support : PC / Console

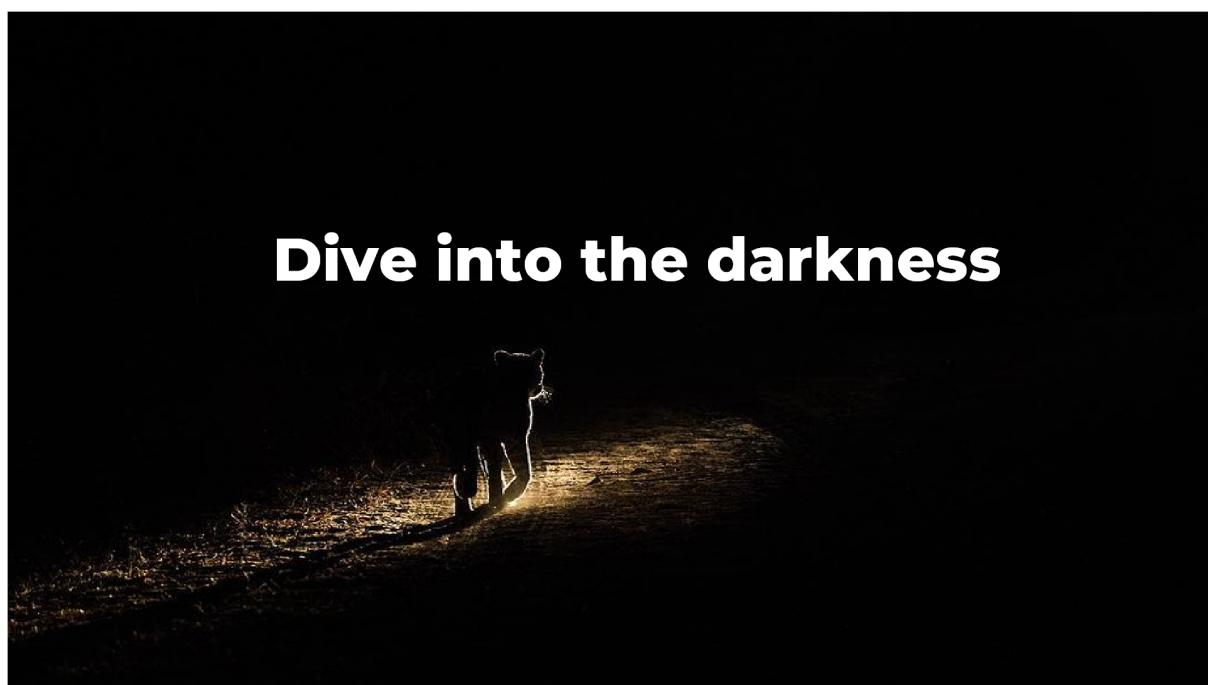
Pitch :

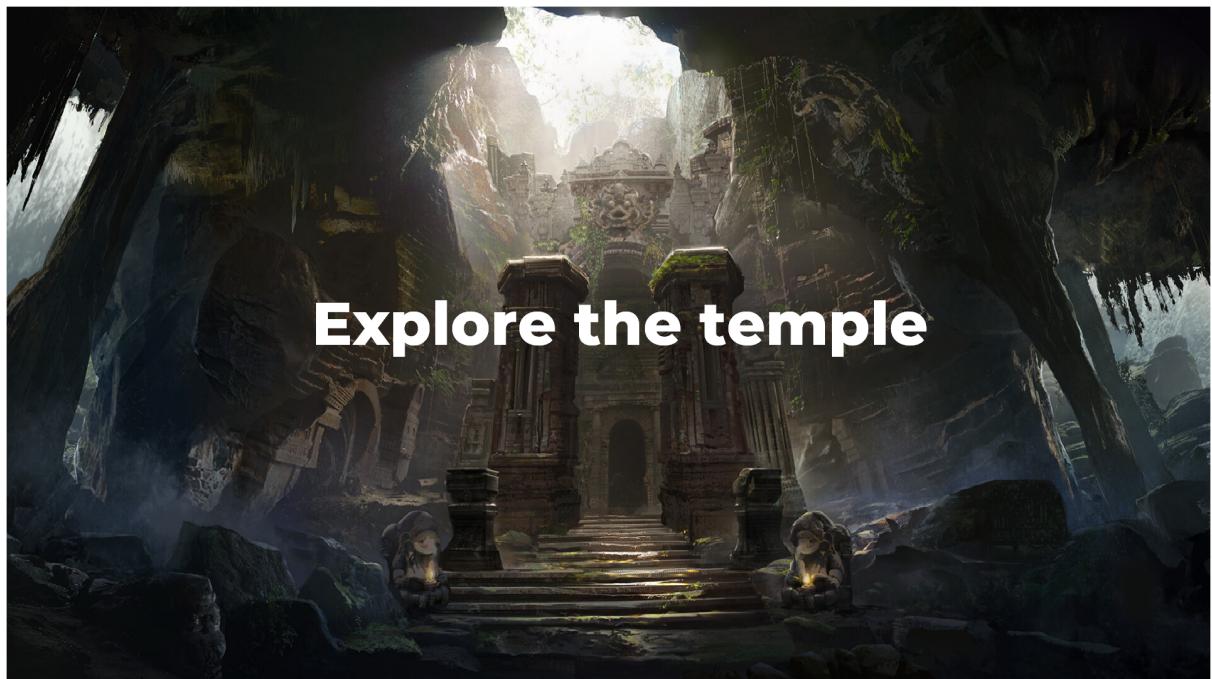
- Vous incarnez un aventurier à la recherche d'un objet antique que vous convoitez depuis toujours. Après de longues recherches, vous tombez nez-à-nez avec "", une tablette maya dégageant une très grande puissance. Soudainement, après avoir enlevé l'artefact de son socle, vous chutez et arrivez dans un temple Maya, rempli de mystères...

Fantasy / DNA / Tone :

Fantasy : Le personnage que le joueur incarne est un explorateur européen qui se rend dans la jungle sud-américaine et plus précisément au Mexique. L'histoire se déroule en 1966, dans une période où l'exploration de notre monde est importante.

DNA :







Tone : Mysterious / Grounded / Darkness / Stressful / Antic

Conditions de victoire / défaite :

Conditions de victoire : S'échapper du temple Maya avec l'objet antique

Conditions de défaite : Tomber dans le vide, être écrasé par des murs, (mourir par un monstre)

3C / Character :

Notre personnage est un aventurier des temples d'Amérique du Sud. La tablette qu'il a récupérée lui permettra d'éclairer les salles et de débloquer les énigmes. Il pourra se déplacer, sauter et interagir avec des objets

3C / Controls :

Clavier : Déplacement : ZQSD

Courir : Shift

Saut : Espace

Interagir : F

Manette : Déplacement : Joystick gauche + Flèches directionnelles

Courir : R2 / RT

Saut : X / A

Interagir : Rond / B

3C / Camera :

La caméra sera à la première personne à la manière d'un Call Of Duty ou d'un Portal.





Core Gameplay / Mécaniques :

Notre jeu est un jeu d'énigmes et d'aventures. L'objectif du joueur est de sortir du temple sain et sauf en possession de l'artefact. Pour cela, le joueur devra résoudre l'énigme de chaque salle afin de débloquer la porte principale qui se trouve dans le hub central. Une fois débloqué, il pourra s'échapper du temple (ou battre le boss : si on a le temps).

Le jeu se construit autour d'une salle centrale et de 5 salles annexes. Dans chaque salle annexe, le joueur devra résoudre des énigmes et éviter des pièges afin d'ouvrir la porte principale, scellée par 5 sceaux.

Le temple est lié aux 5 sens, chaque salle en représente un :

Pour la salle de la vue, cette dernière sera dans le noir complet, le joueur devra traverser un pont à l'aveugle en s'aidant du bruit. En fonction d'où le bruit arrive dans les oreilles du joueur, il devra se déplacer en fonction.

Pour la salle du toucher, le joueur devra se dépêcher de trouver le seul chemin du labyrinthe pour atteindre le levier au fond de la salle car les murs de la pièce se rapprocheront. Il devra jouer avec les boutons collés au murs pour les déplacer et se faire un chemin.

Dans la salle de l'ouïe, il y aura un brouhaha permanent et la salle sera en désordre avec énormément d'objets. Pour réussir la salle, le joueur devra trouver et interagir avec le bon objet pour débloquer le levier. Au milieu du brouhaha, des indices le guideront vers le bon item mais si le joueur se trompe d'objets, il perdra de la vie.

Pour la salle de l'odorat, le joueur devra traverser un pont pour accéder au levier qui se trouve à la fin du chemin mais durant sa traversée, il sera contraint de passer au travers de différents chemins qui changeront le gameplay du personnage. Une des fumées inversera les contrôles, une autre changera le chemin et la dernière fera les deux simultanément.

Pour la salle du goût, une histoire sur un dieu maya sera racontée, dans laquelle un ordre de fruits sera donné. Le joueur devra trouver les fruits dans la salle et les donner à une statue au milieu de la pièce. A la fin de l'histoire, il est dit : "Mon dernier a une valeur que personne ne peut comprendre"? Le joueur devra donc donner un fruit pourri à la statue, en référence au calice d'Indiana Jones.

Pour ce qui est des **Gameplay Loop** :

Sortir du temple -> Débloquer la porte -> Avoir la vie sauve + garder l'artefact

Réussir une salle -> Résolution d'énigmes -> Enlève un sceau de la porte

USP :

Notre USP est la tablette que l'on récupère au début du temple. A chaque début de salle, le joueur devra poser la tablette sur un socle, ce qui permettra de débloquer les énigmes de la salle ou la passer dans le noir complet (pour la salle de la vue). Elle servira potentiellement lors d'un combat de boss, si on a le temps de le faire.

Core pillars :

- Les énigmes : Les énigmes représentent le principal core pillar de notre jeu, ce sont elles qui rythment le jeu et guident le joueur dans l'aventure. Durant toute la durée du jeu, le joueur devra résoudre des énigmes pour avancer dans le jeu et accéder à des leviers lui permettant d'ouvrir la porte principale.

- Les 5 sens de l'homme : Comme dit plus tôt, le jeu se base sur les 5 sens de l'homme avec une salle pour chaque sens. Le joueur pourra être privé d'un sens et devra se focaliser sur les autres pour réussir. Lors du boss (s'il y en a un), le joueur devra utiliser tous ces sens intelligemment pour le battre.

Art Direction :

Au début du jeu débute une cinématique qui se passe dans la jungle. Le joueur sera entouré de lianes et d'arbres. Suite à cela, il aperçoit au loin un temple maya

très ancien et délabré. Il tombera dedans lorsqu'il attrapera la tablette en or. A l'intérieur, le joueur sera plongé dans l'obscurité.

Content Scope & Metrics :

Temple content :

- 2 squares
- 7 salles
- 5 énigmes
- 1 monstre
- 1 artefact
- 1 labyrinthe
- Other TBD

End Goal Content :

- 1 artefact
- La vie sauve
- La reconnaissance de toute une population
- De l'or à gogo

Takeaways :

“Dans un temple ancien, plongé dans la pénombre, sortir d'ici vivant est presque impossible !”