



# Project Lifeboat - Presentation

## Sommaire

1. Vue d'ensemble -----	p.3
1.a. Concept -----	p.3
1.b. Synopsis -----	p.4
1.c. Direction artistique -----	p.5
2. Mécaniques de jeu -----	p.6
2.a. Description -----	p.6
3. Univers et lieux -----	p.7
3.a. Monde et niveaux -----	p.7

# 1. Vue d'ensemble

## 1.a. Concept

Jeu de réflexion-aventure abstrait à la 3ème personne (Limbo / Little Nightmare) se basant sur des éléments nostalgiques de la Gen Z pour aborder le processus créatif qui mène à l'aboutissement de chaque œuvre artistique. Le but du jeu est de se détacher des autres productions vidéoludique de O3D Angoulême en proposant un jeu mettant en avant la narration et la mise en scène en gardant un gameplay pas trop complexe mais amusant.

## 1.b. Synopsis

Le jeu suit Julie, une étudiante en art à Paris en proie à la page blanche qui prend une drogue / un médicament (si family friendly) qui la plonge dans ses souvenirs la faisant traverser les différentes esthétiques ayant affectée son regard artistique au fil des années. Arrivera-t-elle à guérir sa page blanche sans abuser des pilules ou finira-t-elle par faire une overdose.

## 1.c. Direction artistique

La direction artistique est semi-réaliste mais plus proche du fantaisiste que du photoréalisme. Chaque monde possède son ambiance propre mais respecte cette loi du semi-réalisme, donnant la priorité à la mise en scène plutôt qu'au réalisme.

## 2. Mécaniques de jeu

### 2.a. Description

- **Contrôles de l'avatar.** L'avatar du joueur peut se déplacer dans toutes les directions, courir, sauter, interagir et se baisser.
- **Interaction avec un objet ou interaction inter-objets.** Le joueur peut prendre un petit objet dans ses mains, en utiliser certains sur d'autres (ex: une clé dans une porte), ou simplement interagir avec sans le prendre (ex: un interrupteur). Pour certains objets plus lourds, le joueur peut les saisir pour les déplacer.
- **Dialogues et boîtes de dialogues.** Le joueur peut interagir avec certains pnj pour leur parler, et faire des choix de dialogues dans certains cas, pouvant impacter la résolution d'un puzzle.
- **Pilules.** Les pilules sont l'élément de gameplay "principal" du jeu. Lorsque le joueur utilise une pilule, certains éléments de la zone dans laquelle se trouve le joueur peuvent changer, lui permettant d'accéder à des zones de base inatteignables ou de résoudre un puzzle.

## 3. Univers et lieux

### 3.a. Monde et niveaux

Expliquer le découpage des niveaux puis présenter le thème de chacun

- Maison dans l'arbre : enfance
- Bunker sombre : Adolescence, démons intérieur et époque creepypasta
- Pont : allégorie du confinement, chacun dans une parcelle et tous impacté par ce meme problème, libération du confinement au moment de la liberation vers l'age adulte