

Three Days

Bastien Ferras

[1 - Cadre](#)

[2 - Pitch](#)

[3 - Control/Character/Camera](#)

[4 - USP](#)

[5 - Les références](#)

[Références gameplay](#)

[Références univers](#)

[6 - Screenshot](#)

[7 - Gameflow](#)

[Navigation](#)

[Mode de jeu](#)

[La motivation](#)

[A moyen terme](#)

[A long terme](#)

[Sauvegarde et checkpoints](#)

[8 - Metrics](#)

[Niveaux](#)

[Plateformes](#)

[Ennemis](#)

1 - Cadre

- Nom : Three Days
- Plateforme : PC
- Langues : Français
- Nombre de joueurs : 1
- Genre : Platformer, runner, réflexion
- Cibles : Joueurs de platformer, speed runners
- Contraintes particulières :
 - Thème : Vous êtes votre pire ennemis.
 - Game Jam 4 jours.

2 - Pitch

- Le joueur évolue dans un niveau remplis de plateformes et doit le finir en un minimum de temps.
- Lorsqu'il passe au niveau suivant, le joueur doit recommencer la même map (Trois fois au total), mais le fantôme de ses run précédentes est toujours devant lui retraçant ses actions lors du précédent niveau en changeant l'état des plateformes . Le joueur doit donc faire preuve de réflexe et de réflexion afin de trouver le meilleur chemin pour sa run et pour ses run suivantes.
- Si le personnage s'approche de son fantôme, la vitesse de ce dernier augmente, mais reste à portée de vue.

3 - Control/Character/Camera

- **Character** : Il peut courir et sauter, mais il craint les chutes dans le vide et les tirs de tourelles.
- **Camera** : 3d, FPS
- **Control** : Manette (gamepad xBox 360)

4 - USP

Le joueur doit terminer trois fois un niveau afin de le compléter et de passer au niveau suivant. Lorsqu'il passe sur une plateforme, celle-ci changera de type lors de la prochaine run (Devenir un piège, se déplacer, disparaître, etc..).

Pour terminer les trois phases avec le meilleur temps possible, le joueur devra expérimenter différents chemins et trouver le ou les plus intéressants.

5 - Les références

Références gameplay

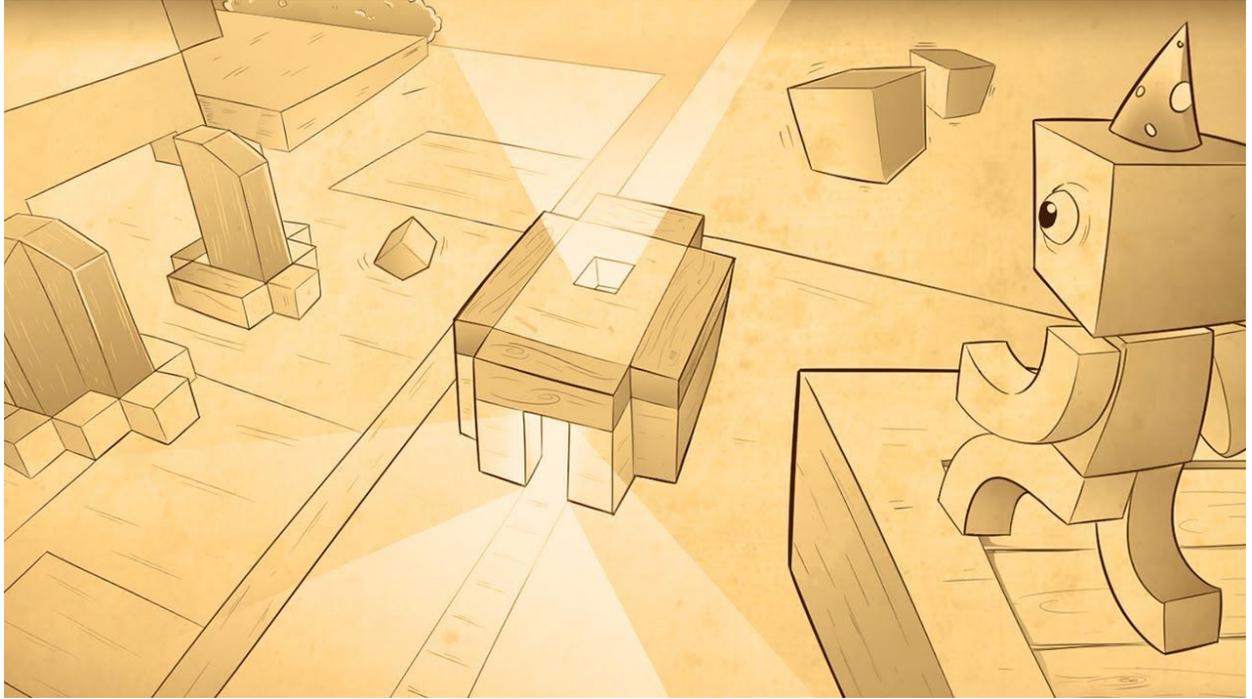
Mirror's edge



Références univers

Grow Home





6 - Screenshot

7 - Gameflow

Navigation

Mode de jeu

Il n'y a qu'un seul mode de jeu, le joueur doit terminer les trois courses en faisant le temps le plus court.

La motivation

A moyen terme

Terminer chaque niveau

A long terme

Optimiser chacune de ses run pour faire son meilleur temps

Sauvegarde et checkpoints

Il n'y a pas de checkpoint dans les niveaux, si le joueur tombe d'une plateforme ou décide de recommencer, il devra retourner au début de la run en cours.

Un leader board des meilleurs temps est par contre disponible dans les menus du jeu.

8 - Metrics

Niveaux

Un seul niveau est disponible.

Plateformes

Type	Effet mode 0	Effet mode 1	Rendu mode 0	Rendu mode 1	Activation	
Ronces	rien	Provoque des dégâts toutes les X secondes	Plateforme simple + hautes herbes ou buisson	Plateforme simple + Piques qui entrent et sortent	Au passage du fantôme	✓
Nuage	rien	Disparaît	Nuage	Nuage qui disparaît	Au passage du fantôme	✗
Boue	rien	Ralenti	Plateforme simple + Terre	Plateforme simple + Boue	Au passage du fantôme	✗
Mouvante	se déplace ou pas	se déplace suivant un pattern avec une vitesse X	Plateforme en bois + lierre	Plateforme en bois	Au passage du fantôme OU Dès le début du niveau	✓
Rebondissant e	rien	Fait rebondir le joueur	Plateforme simple + gros bourgeon	Plateforme simple + grosse fleur	Au passage du fantôme	✓
Wall-run	rien	la structure en bois apparaît	Plateforme normale	Plateforme normale + structure en bois	Au passage du fantôme OU Dès le début du niveau	✓
Wall-jump	rien	la structure en bois apparaît	Plateforme normale	Plateforme normale + structure en bois	Au passage du fantôme OU Dès le début du niveau	✓

Raill	rien	la structure en bois apparaît	Deux plateformes normales	Deux plateformes normales + structure en bois reliant les deux plateforme (raill pour slider)	Au passage du fantôme OU Dès le début du niveau	V
En ruine	rien	la plateforme se détruit	Plateforme normale + Fissures	se détruit	Dès que le joueur saute dessus	X

Ennemis

Type	Effet	Rendu	Activation
Tourelle	Tir sur le joueur dans une certaine zone.	?	Au bout de X seconde lorsque le joueur est sur une certaine plateforme
Follower	Poursuit le joueur et le tue s'il le touche.	?	Lorsque le joueur est sur une certaine plateforme