



LILY

Document de présentation

Synopsis :

Vous incarnez Lily, dernière descendante d'une lignée de passeurs de géants. Son rôle en tant que tel, accompagner les géants dans la traversée de son village afin que ceux-ci ne sement pas trop le désordre. En effet, les adultes ayant perdu l'innocence de leur jeunesse, ces derniers ne voient pas le géant. En contrepartie, passant complètement inaperçu aux yeux des adultes, le géant ne les voit pas non plus. Lily va donc faire l'intermédiaire entre ces deux mondes.

Constitution de l'équipe :

CHOUX Thomas	Conception Graphique
DEVIC François	Programmation
ROGER Nicolas	Game Design
ROUBINET Florent	Conception Graphique

Bref descriptif :

- Il s'agira donc d'un jeu d'arcade en 3 dimensions où la camera sera fixe offrant ainsi une vue plongeante sur l'action.
- C'est la progression du géant, automatique et plus ou moins rapide, qui contrôlera l'avancée dans les rues du village.
- Un gameplay spécifique et simple d'accès sera mis en place pour contrôler à la fois Lily et le géant (probablement un stick par personnage adjoint à un bouton d'actions contextuelles).
- Modélisation 3D peu détaillée afin de créer un nombre important d'éléments. Plusieurs personnages seront probablement créés à partir de modèles identiques mais avec des textures différentes.