

SEKEHM Project

Cible	Casual, Core Gamer
Plateforme	PC
Genre	Plateformer, EndlessRunner
Nombre de joueur	Expérience solo
Thème	Réflexes, Cyberpunk, Apocalyptique

Concept

SEKEHM Project est un jeu en vectoriel/3D, Plateformer et un EndlessRunner. Le joueur est placé dans un univers lointain où l'humanité à presque été détruite par une gigantesque guerre nucléaire. Sauvé de justesse par l'ONU, cette dernière du prendre les rênes sans quoi l'humanité était perdue. Des décennies plus tard, l'ONU sombra dans la corruption et devint l'opposé de ce qu'elle avait juré de combattre, devenant la plus grande dictature de l'Histoire. Un membre du groupe rebelle cherchant à renverser l'ONU et une IA sont chargés de récupérer et de pirater à distance un prototype d'androïde assassin, dont le nom de code est Projet SEKEHM.

Gameplay

3C :

L'androïde est contrôlé en vue de côté et se déplace automatiquement vers la droite. Le joueur a la possibilité d'interagir avec son environnement en cassant certains obstacles ou en tuant certains ennemis. Il peut également faire sauter le personnage. Il ne possède aucun contrôle sur la direction et la vitesse du personnage. La caméra se déplace automatiquement vers la droite à une vitesse identique au joueur.

Core Mechanic :

L'objectif du joueur est de survivre le plus longtemps possible, tout en éliminant les obstacles qui sont placés sur sa route. L'intégralité du niveau est composée de plateformes, immeubles, parfois à double étage.

Ainsi le joueur devra porter une attention particulière à son environnement afin de ne pas mourir du vide ou des coups de ses ennemis. Les ennemis et obstacles placés sur sa route viendront tester les réflexes du joueur, qui pourra renvoyer les balles et découper ses adversaires en utilisant l'attaque « légère » de l'androïde. L'attaque « Lourde » lui permettra de pulvériser un ennemi puissant et de détruire les projectiles, lui offrant un sentiment de puissance. Il pourra également les esquiver et éviter certains affrontements s'il le souhaite.

La finalité est d'obtenir un score et de recommencer, à l'infini, toujours en essayant d'obtenir le meilleur score possible.

Condition de victoire et défaite :

Le jeu se déroule sur un seul et unique niveau et sera composé de différentes plateformes générées de manière semi-procédurale. Il n'y a pas de victoire à proprement parler, le joueur finissant toujours par mourir ou stopper la partie. La défaite arrive donc lorsqu'un ennemi ou le vide à raison du joueur. Cependant l'androïde possède une capacité de resynchronisation, lui permettant de reprendre sa course rapidement.

USP

- Un univers **décadent** et **dangereux** où les **réflexes** du joueur seront la clé pour mener à bien la **mission**.
- Plongez-vous dans un univers à la **Cyberpunk** où un fond sonore de **synthwave** vous entrainera dans un rythme de course effréné.