



# PARASITE EVE

## Crée par SquareSoft

# RGD

### Objectif Narratif :

Arrêter la suite de meurtre par combustion instantanée causée par EVE et sauver New York, ou même la terre entière !

### Personnage du joueur :

Le joueur incarne Aya Brea, une policière qui est immunisée au pouvoir surnaturel de EVE. Aya est amnésique, elle va se souvenir de son passé de petit à petit durant le jeu et elle va découvrir son lien étrange avec EVE. Le personnage est explicite et elle possède sa personnalité distincte.

### Habilage/Forme des options

Le joueur peut accéder à son « sac à dos » pour stocker tous les objets qu'il a trouvés. Le 'Sac à dos' est représenté par une liste de nom d'objets dans un menu. Le joueur va gagner de l'expérience de terrain en tant que policier. Il va donc être plus efficace pour faire du mal à ses ennemis et prendre plus de coups avant de tomber. Cela est représenté par plusieurs variables (points de vie, défense, etc) qui augmentent au fur à mesure que le joueur augmente de niveau.

Le joueur combat des ennemis féroces avec son arme et des sortilèges. Cela est possible grâce à un système de combat tour par tour. Le joueur peut accéder à un menu après un délai qui arrête le temps. On peut voir dans ce menu la portée de son arme, le nombre de balles dans un chargeur, le dommage de chaque balle et le nombre de munitions total dans l'inventaire du joueur.

Le combat continue lorsque le jour décide un action à accomplir.

Les points de sauvegardes sont représentés par des appels téléphoniques. Ces appels représentent un rapport qu'Aya fait au centre policier. L'amélioration de ses armes est représentée par un centre d'arme dans la station de police. Le stockage des objets de son inventaire est représenté par plusieurs coffres ayant un seul inventaire commun.

### Objectif Gameplay :

Explorer des environnements linéaires et épuiser toutes les ressources du niveau avant d'épuiser les ressources du joueur. Tout cela pour avancer le narratif du jeu.

### Habileté/Capacité du joueur

**INVESTIGATION** : Deviner où pourraient se cacher des objets dans l'environnement et mémoriser de très large niveau labyrinthique pour le naviguer.

**PLANIFICATION** : Utiliser consciemment les différentes améliorations pour créer un équipement assez puissant pour finir le jeu. Comprendre les différents sorts d'Aya Brea pour développer une stratégie gagnante pour chaque ennemie.

**TIMING** : Utiliser le mouvement d'Aya pour éviter les attaques des ennemis. Positionner Aya pour faire en sorte que son arme est à la porter de l'ennemie et que l'ennemie n'inflige pas de dégât à Aya.



# PARASITE EVE

## Crée par SquareSoft

### INVESTIGATION

#### DIMENSION DU NIVEAU

Un grand niveau est plus difficile à naviguer qu'un petit.

#### LA CLARTÉ VISUELLE DE L'ENVIRONNEMENT

Les murs cachant des points d'entrées et de sorties pour certaines pièces. Les points d'interactions bien cachés dans l'environnement qui rend l'investigation plus difficile.

#### LA LINÉARITÉ DU NIVEAU

Il est plus difficile de trouver le bon chemin dans un niveau linéaire qu'un niveau non linéaire.

#### NOMBRE DE PORTES FERMER À CLÉ

Nombre de portes bloquant le joueur que celui-ci doit se rappeler pour revenir plus tard à leur localisation lorsqu'il aura retrouvé la bonne clé dans le niveau.

### PLANIFICATION

#### NOMBRE D'ARMES

Le nombre d'armes et de différents types d'armes (mitraillette, pistolet, fusil à pompe) que le joueur peut choisir.

#### NOMBRE DE SORTILÈGES

Le nombre de sortilèges que le joueur peut choisir.

#### NOMBRE DE VESTONS

Le nombre de vestons que le joueur peut choisir.

#### NOMBRE DE CAPACITÉ À AMÉLIORER

Le nombre de capacités qu'on peut améliorer (dégât d'arme, vitesse de l'arme, nombre de balles tirer, capacité de l'équipement, défense).

#### LA DISPERSION DES POINTS SAUVEGARDES

La durée de gameplay entre chaque point de sauvegarde.

#### NOMBRE DE STATUS

Les différents types de status (Tranquillisant, ralentissement, froid, cyanide, acide, chaud, coup critquent, contre-attaquent, volent d'items).

#### NOMBRE D'OUTILS

Nombre d'outils qui permet de transférer les bonus d'une arme à un autre.

#### NOMBRE D'AUTORISATIONS AU RÉGLAGE D'ARMEMENT

Nombre d'autorisations au réglage d'armement qui donne un bonus considérable à une arme précise.

#### NOMBRE DE TYPES D'ENNEMIES DIFFÉRENTS

Le nombre de types d'ennemis différentes avec leur attaque unique et leur status unique qui peut infliger aux joueurs.

### COMPOSANTS ATOMIQUE/PARAMETRES

### TIMING

#### TEMPS QUE L'ENNEMIE UTILISE POUR TÉLÉGRAPHIER SON ATTAQUE

Le temps que l'ennemie prend pour montrer quelle attaque il va faire et donc le temps pour le joueur pour réagir de la bonne manière à l'attaque.

#### LE TEMPS ENTRE CHACUNE DES ATTAQUES DE L'ENNEMIE

Le temps entre chacune des attaques faites par l'ennemi ou le joueur peut contre-attaquer.

#### LA DIMENSION DE LA ZONE DE DÉGÂTS

Une attaque qui à un petit radius est plus facile à éviter qu'une attaque qui couvre presque tout l'écran.

#### LA VITESSE DU PERSONNAGE JOUER PAR LE JOUEUR

La vitesse que le joueur possède pour éviter les différentes attaques des ennemis.

#### LA PORTÉE DE L'ARME DU JOUEUR

À quelle distance maximum le joueur peut tirer son arme et donc la distance qu'il doit se rapprocher de l'ennemie en essayant de ne pas perdre de points de vie.



# PARASITE EVE

## Crée par SquareSoft

RLD

INVESTIGATION

Paramètres	No Case	Easy	Médium	Hard	Impossible
DIMENSION DU NIVEAU (nb de pièces)	Niveau cinématique (ne demande pas d'input du joueur).	10 et moins	10 à 25	26 à 50	Niveau infini
LA CLARTÉ VISUELLE DE L'ENVIRONNEMENT	Aucune entrées et sortie cachée. Objet mis en avant (Object en surbrillance)	Objet cacher dans des coffres. Entrées et sortie évidentes.	Objet cacher par terres, sur des tables. Entrées et sortie cachée dans des coins de la pièce.	Objet presque invisible à l'oeil nu, Entrée et sortie cacher derrière un mur.	Objet inaccessible et entrée inaccessible au joueurs.
LA LINÉARITÉ DU NIVEAU	Niveau cinématique (ne demande pas d'input du joueur).	Niveau complétement linéaire.	Niveau semi-linéaire (chemin divergent du chemin principal qui conduit au chemin principal)	Niveau complètement non-linéaire (la suite d'action pour progresser le niveau doit être devinée par le joueur).	Niveau infini
NOMBRE DE PORTES FERMER À CLÉ	Aucune porte fermer à clé	1	2 à 5	6 à 10	Une infinité de porte fermer à clé



# PARASITE EVE

## Crée par SquareSoft

RLD

PLANIFICATION

Paramètres	No Case	Easy	Médium	Hard	Impossible
NOMBRE D'ARMES	Une arme	10 armes et moins de 2 types d'arme (pistolet, shotgun)	11 à 25 armes de 2 à 5 types d'armes	26 à 50 armes de 6 à 10 types d'armes	Un nombre infini
NOMBRE DE SORTILÈGES	1	2 à 5	6 à 15	16 à 25	Un nombre infini
NOMBRE DE VESTONS	1	2 à 5	6 à 15	16 à 25	Un nombre infini
NOMBRE DE CAPACITÉ À AMÉLIORER	1 capacité à améliorer	2 à 3 capacité à améliorer	4 à 6 capacité à améliorer	7 à 10 capacité à améliorer	Un nombre infini
LA DISPERSION DES POINTS SAUVEGARDES	Sauvegarde automatique	1 sauvegarde à chaque 5 minutes de gameplay	1 sauvegarde à chaque 6 à 20 minutes de gameplay	1 sauvegarde à chaque 21 à 45 minutes de gameplay	Aucune sauvegarde
NOMBRE DE STATUS	Aucun status	1 à 2	3 à 5	6 à 10	Un nombre infini
NOMBRE D'OUTILS	On peut toujours transférer les bonus d'une arme à un autre.	50 à 26	25 à 6	5 à 1	On peut jamais transférer les bonus d'une arme à un autre.
NOMBRE D'AUTORISATIONS AU RÉGLAGE D'ARMEMENT	On peut régler notre arme à chaque 10 minutes	10 à 6	5 à 3	2 à 1	On ne peut jamais régler notre arme.
NOMBRE DE TYPES D'ENNEMIES DIFFÉRENTS	On affronte toujours le même ennemis	3	4 à 15	16 à 50	Une infinité d'ennemis différents



# PARASITE EVE

## Crée par SquareSoft

RLD  
TIMING

Paramètres	No Case	Easy	Médium	Hard	Impossible
TEMPS QUE L'ENNEMIE UTILISE POUR TÉLÉGRAPHIER SON ATTAQUE (sec)	Le joueur tue l'ennemie avant qu'il puisse télégraphier une attaque	10 à 4	3 à 2	1 et moins	Attaque instantanée
LE TEMPS ENTRE CHACUNE DES ATTAQUES DE L'ENNEMIE (sec)	L'ennemi est passif	20 à 10	10 à 3	3 et moins	L'ennemie ne donne aucun moment au joueur pour contre-attaquer.
LA DIMENSION DE LA ZONE DE DÉGÂTS	L'attaque ne peut pas toucher le joueur	L'attaque couvre entre 1/10 à 1/7 de la zone de combat	L'attaque couvre entre 1/6 et 1/4 de la zone de combat	L'attaque couvre le tiers et plus de la zone de combat	L'attaque couvre toute la zone de combat et tue instantanément.
LA VITESSE DU PERSONNAGE JOUER PAR LE JOUEUR (KM/H)	Le joueur ne peut pas se déplacer et évite les attaques selon sa chance (JRPG).	13 à 20 (course)	6 à 12 (jogging)	1 à 5 (marche)	Le joueur ne peut pas éviter les attaques ennemis.
LA PORTÉE DE L'ARME DU JOUEUR (mètres)	La portée de l'arme couvre tout le niveau	10 à 25 (fusils de précision)	9 à 5 (pistolets)	4 à 1 (fusils à pompe)	Le personnage ne peut jamais toucher sa cible.