



Drowned Path

Level Design Document



Sommaire

Légende

Witches' Hamlet

- ▶ Introduction
- ▶ Macrostructure
- ▶ Plan
- ▶ Player's Journey

Conservative Village

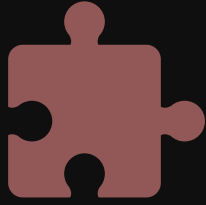
- ▶ Introduction
- ▶ Macrostructure
- ▶ Plan
- ▶ Player's Journey

Inquisition Camp

- ▶ Introduction
- ▶ Macrostructure
- ▶ Plan
- ▶ Player's Journey

Navigation

Légende



Puzzle



Checkpoint



Collectible Lore



Début



Babiole



Fin



Sorcière à délivrer

Witches' Hamlet

Introduction –

Au fil de son aventure le joueur découvrira **différents lieux** et sera de **plus en plus confronté à l'inquisition**. L'évolution de la narration passera principalement par l'environnement.

Il s'agit d'une île isolée sur laquelle **s'épanouit une communauté de sorcières**. Lors du passage du joueur, le village est en désordre, **l'inquisition l'ayant attaqué** il y a peu.

Mécaniques Introduites :

- ▶ **Déplacement**
- ▶ **Combinaison** de Rune
- ▶ Sort d'**Agrandissement**

Durée estimée de l'île : 3 minutes

Collectibles dans la zone :

- ▶ 1 babiole
- ▶ 4 parchemins

Witches' Hamlet

Macrostructure –

Chaque île doit **transmettre certaines informations** à l'aide de son environnement. Voici une liste **classant** les informations **selon leur importance** dans la narration.

Informations Critiques

- ▶ Lancer des sorts en faisant des **combinaisons**.
- ▶ **Observer** l'environnement pour découvrir des sorts.
- ▶ Nos amies sorcières ont été **capturées** et **on doit les libérer**.

Informations Majeures

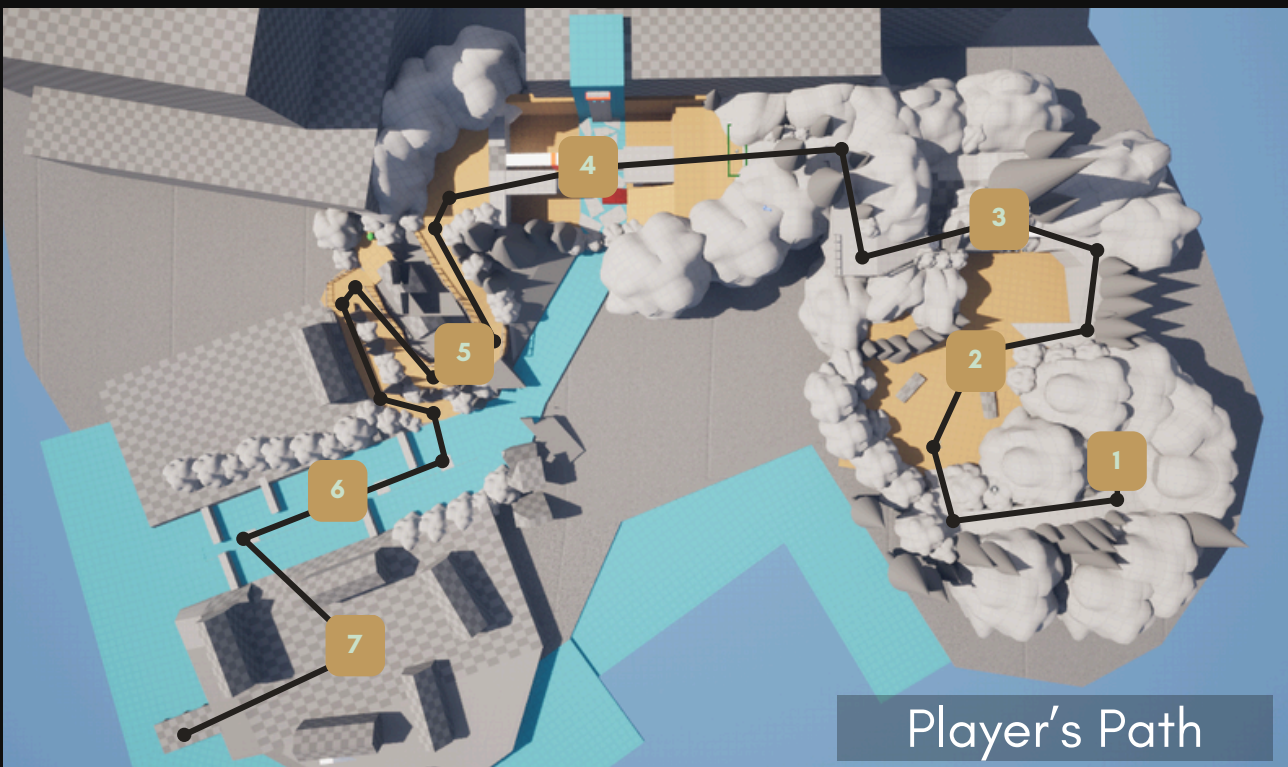
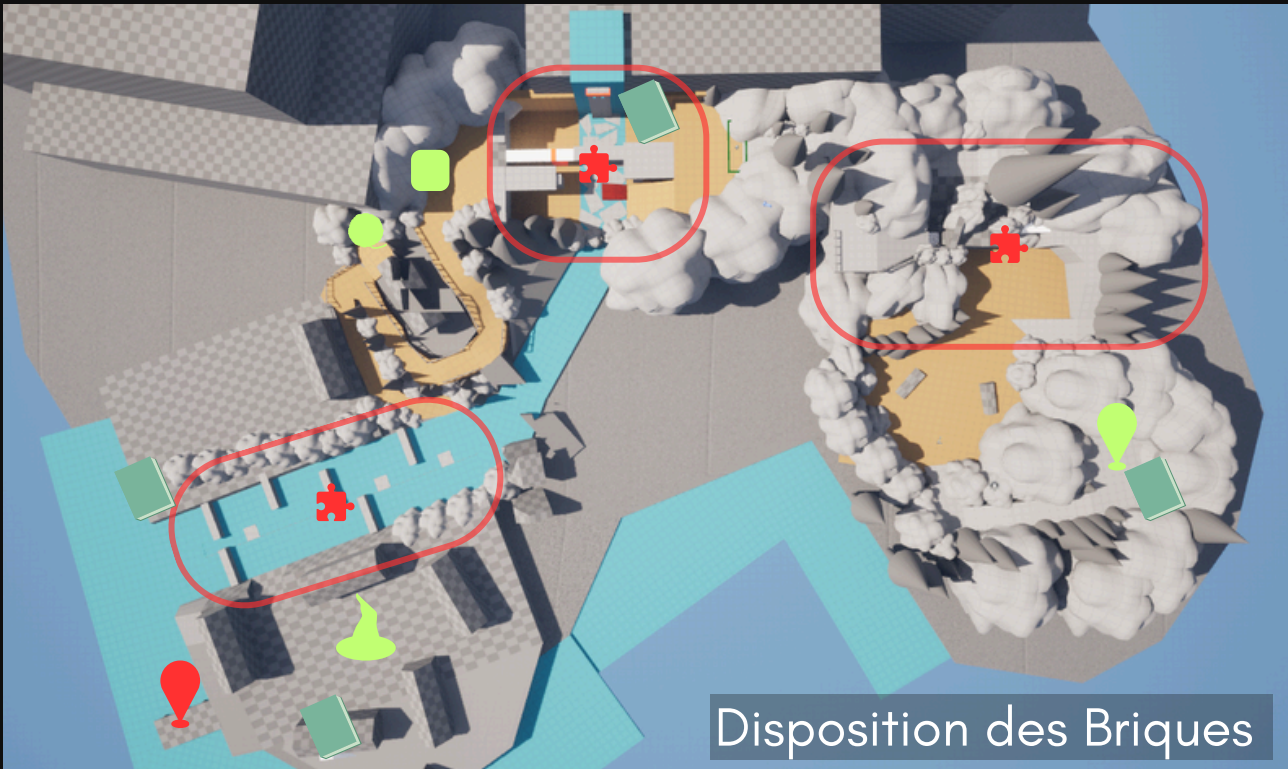
- ▶ On est sur l'**île des sorcières**.
- ▶ L'**inquisition** a rasé le village.
- ▶ Il y a **trois îles**.

Informations Mineures

- ▶ Iona a été **abandonné** sur cette île plus jeune.
- ▶ Iona est **née sur l'île 2**.
- ▶ **Morna est la mentore** de Iona.
- ▶ **Morna est la matriarche** du village.

Witch's Hamlet

Plan –



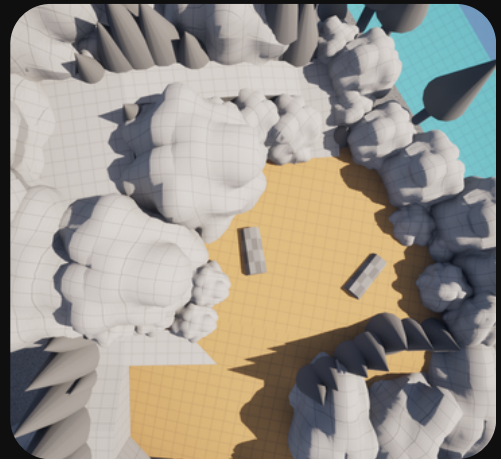
Witch's Hamlet

Player's Journey – 1/10

1

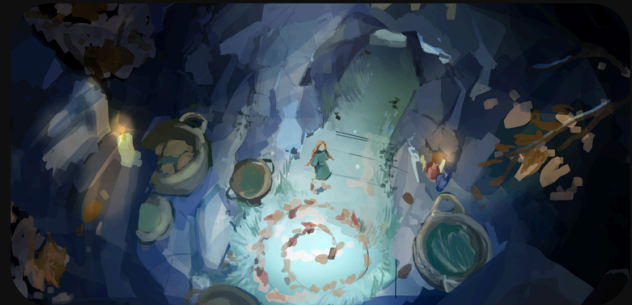
Tutoriel Déplacement

intentions gd



Le joueur commence dans **une zone restreinte** et n'a qu'à suivre le chemin. Cela lui laisse le temps d'**appréhender les contrôles** du personnage.

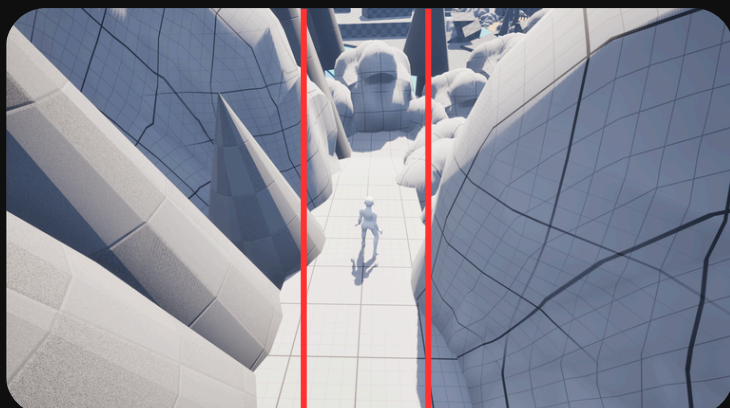
habillage



Cet endroit correspond à la **cachette du personnage**. C'est **un entrepôt de plantes**, elles sont stockées et mises à sécher.

Player's Journey – 2/10

habillage



Il y a une **ligne de vue** sur le haut du village. Le joueur peut voir **des flammes et de la fumée** au loin.

Il est important de laisser de la **visibilité sur le village** et de créer **des lignes naturelles** avec le décor.

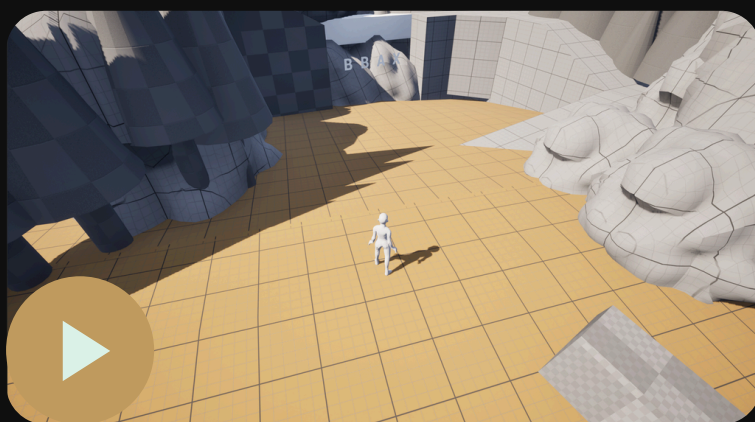
lumière

Cette zone est **plus lumineuse** que le reste et doit **inspirer la sécurité** au joueur.

2

Tutoriel Combinaison -----

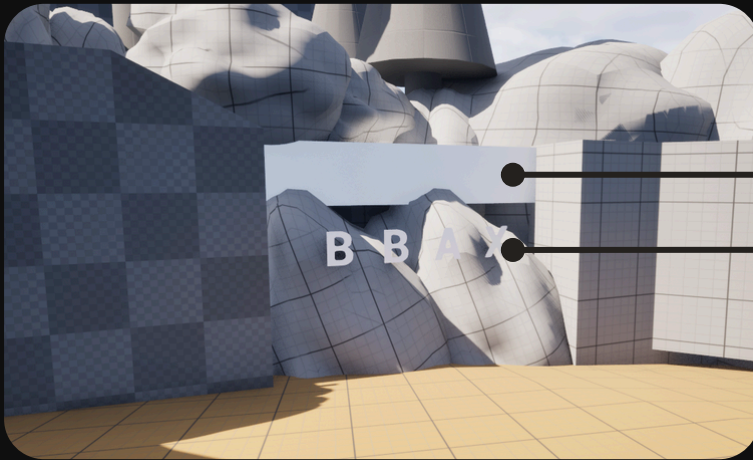
intentions gd



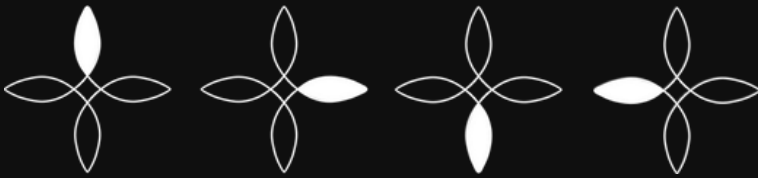
Le joueur voit en contrebas **les runes** et le **premier objet interactible**. Il peut expérimenter avant de **monter la pente**.

Le joueur **voit d'abord les runes** avant la pente.

Player's Journey – 3/10

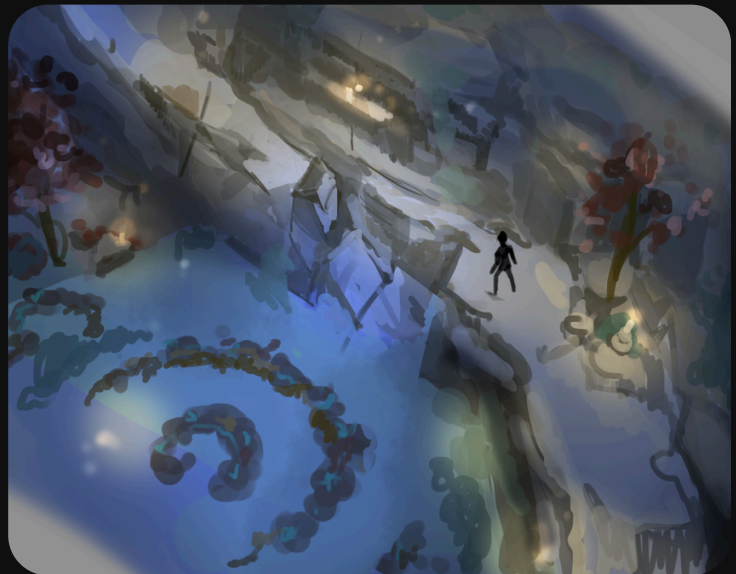


bloc interactible
combinaison



La combinaison sera représentée par **des runes** indiquant **les boutons de la manette**.

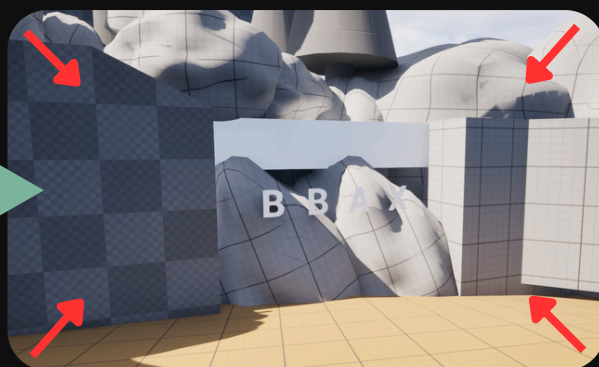
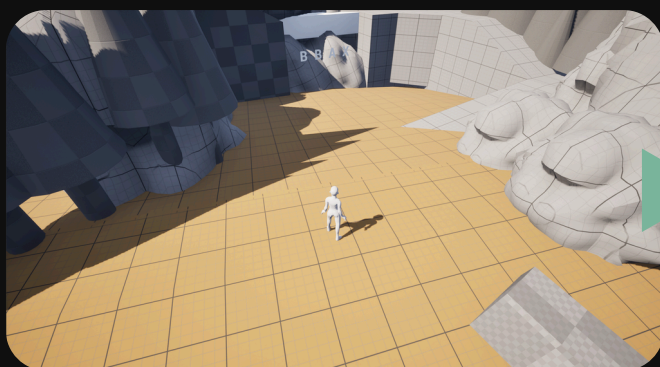
Il y a de nombreux **potagers** et **cultures** dans cette zone qui servent aux habitants du hameau.



Les runes contre le mur ainsi que **le bloc interactible** en hauteur sont mis en évidence afin que le joueur puisse les voir facilement.

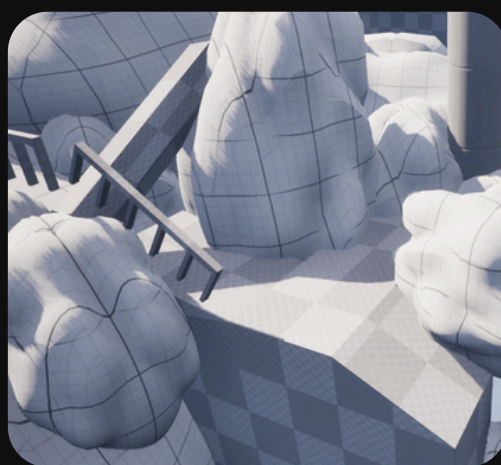
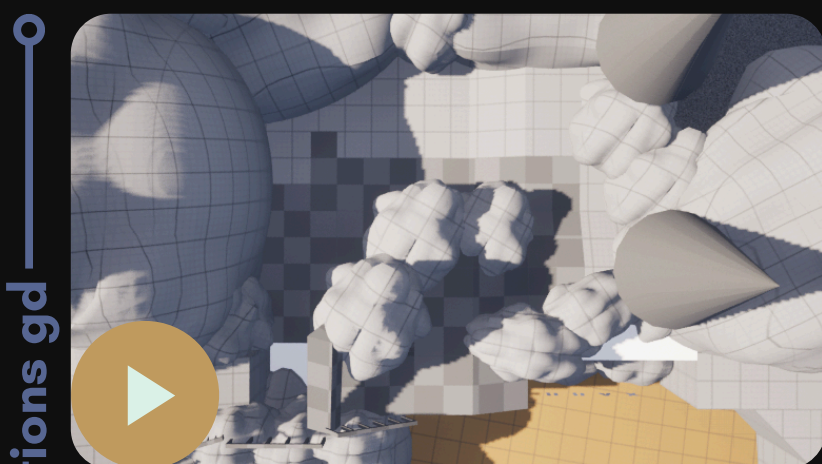
Player's Journey – 4/10

caméra — Lorsque **la combinaison de rune** rentre dans le champ de vision du joueur **la caméra se ressert** pour la mettre en évidence.



3

Tutoriel Agrandissement

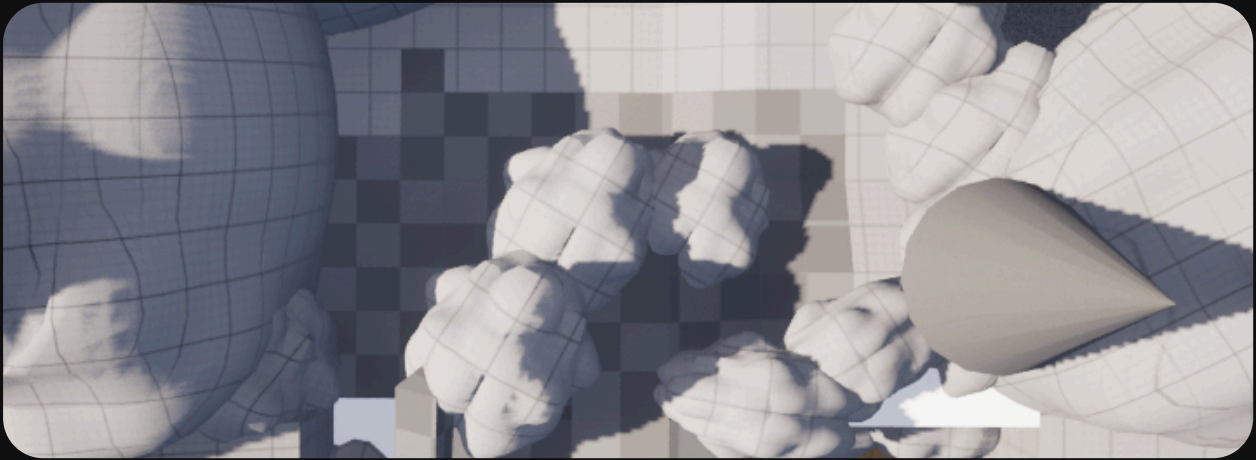


intentions gd — Le joueur devra utiliser à deux reprises **le sort d'agrandissement**. La deuxième fois il devra **contourner un obstacle** afin de passer.

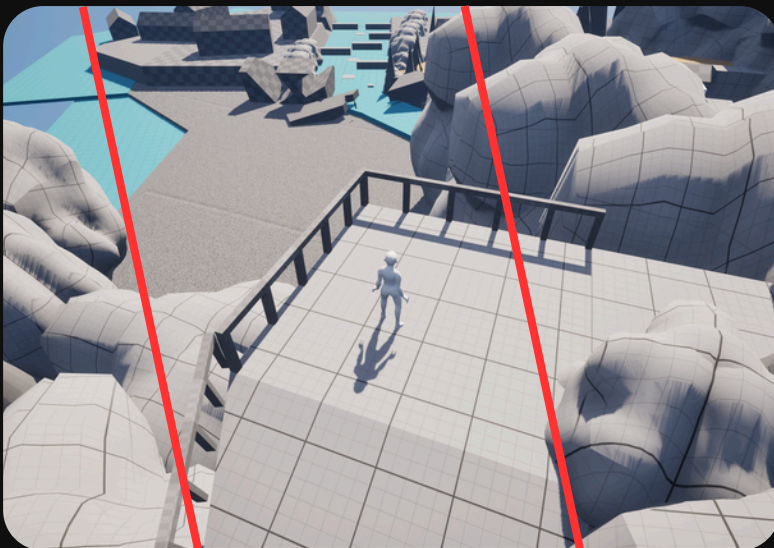
— Le joueur **voit d'abord l'obstacle** avant de remarquer la route à sa droite.

Player's Journey – 5/10

habillage



L'**environnement à proximité** du chemin ne doit **pas être trop haut** afin que la caméra ait la place de passer sans être encombrée.



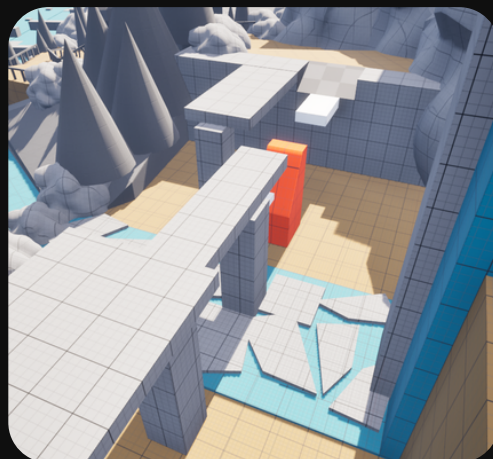
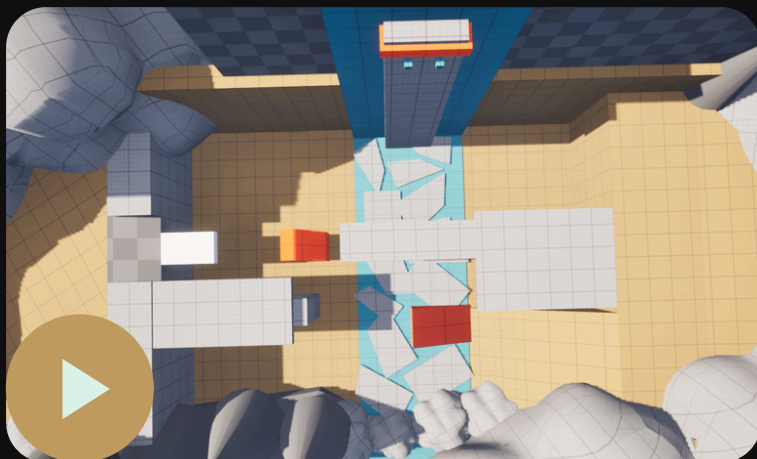
Au bout du chemin le joueur arrive sur **une vista** où il voit plus précisément **le village**.

Des obstacles doivent **empêcher le joueur de passer** sans pour autant encombrer sa vision.

Player's Journey – 6/10

4

Confirmation

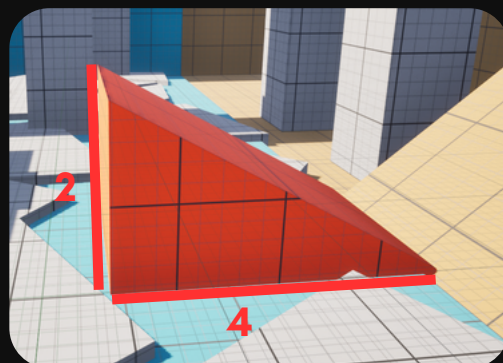
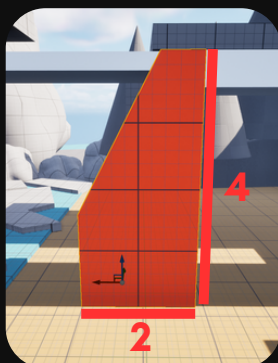


Le joueur arrive face à **un pont détruit** : grâce à son **sort d'agrandissement** il va pouvoir **le reconstruire** afin de passer.



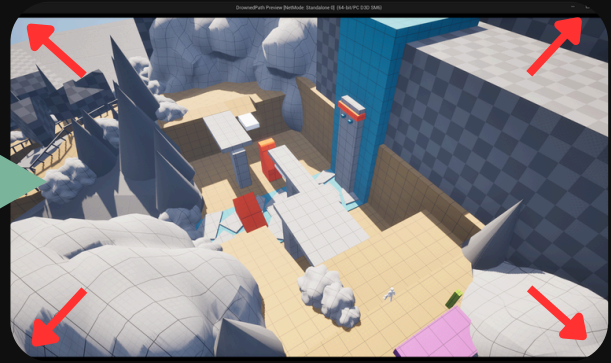
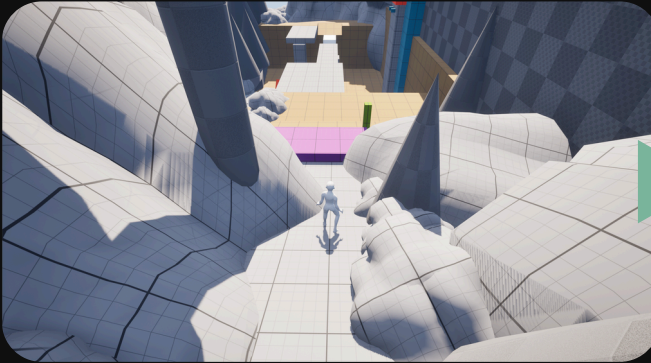
La rivière prend sa source d'**une chute d'eau**. Cet endroit servait de **place centrale** du hameau.

Les **métriques** des éléments oranges sont **importants**.



Player's Journey – 7/10

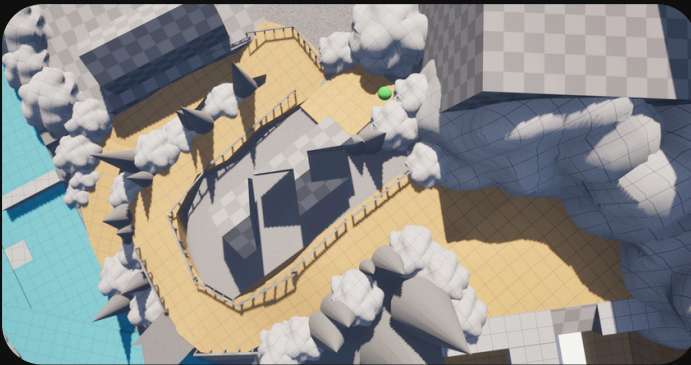
caméra — A l'arrivée du joueur dans la zone, la **caméra s'éloigne** afin de **montrer le puzzle** ainsi que le décor dans son entièreté.



5

Repos

intentions gd — Le joueur avance le long d'un chemin, il peut **entrevoir le dernier puzzle**.



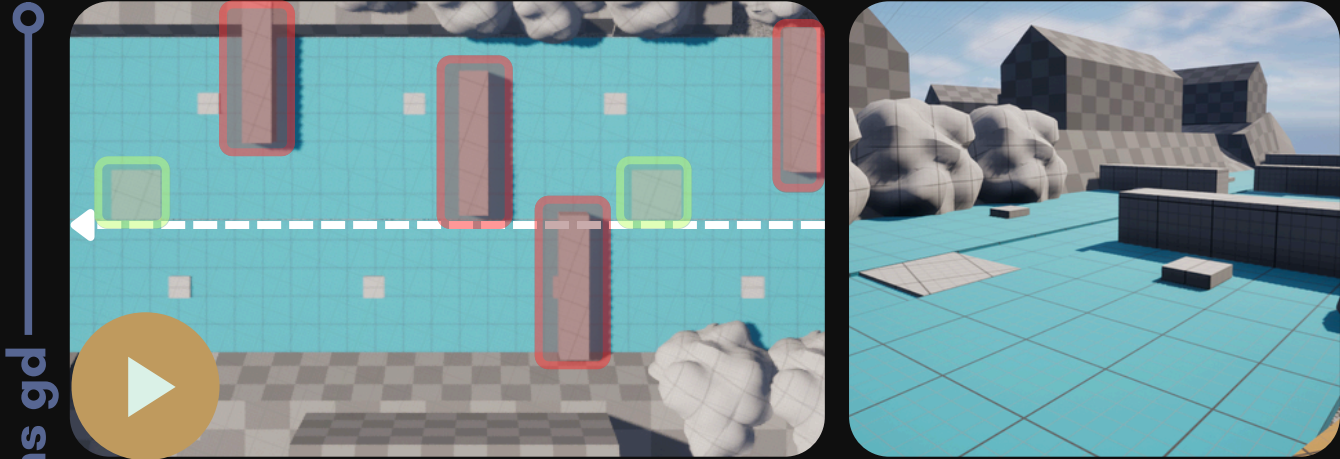
habillage — Le chemin doit être **bien balisé** afin d'empêcher le joueur de sortir du sentier.

Il y aura des éléments montrant **le passage de l'inquisition** (drapeaux, feu, éléments renversés) afin de **créer de l'anticipation** auprès du joueur.

Player's Journey – 8/10

5

Boss



Le joueur devra **agrandir des débris** flottant sur la rivière afin de la traverser.



Zones safe de repos



Écueils que le joueur doit éviter

-----▶ Sens du courant

Si le joueur **tombe dans l'eau**, il **meurt** et revient au checkpoint précédent.

Le joueur doit comprendre que **l'eau est dangereuse** et peu le tuer. Il doit clairement voir que le village au loin est **partiellement détruit**.

intentions gd

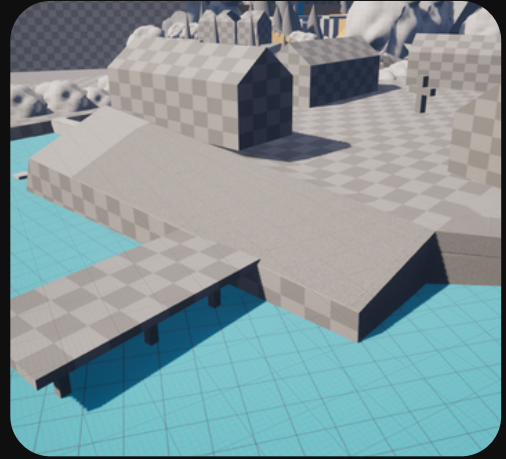
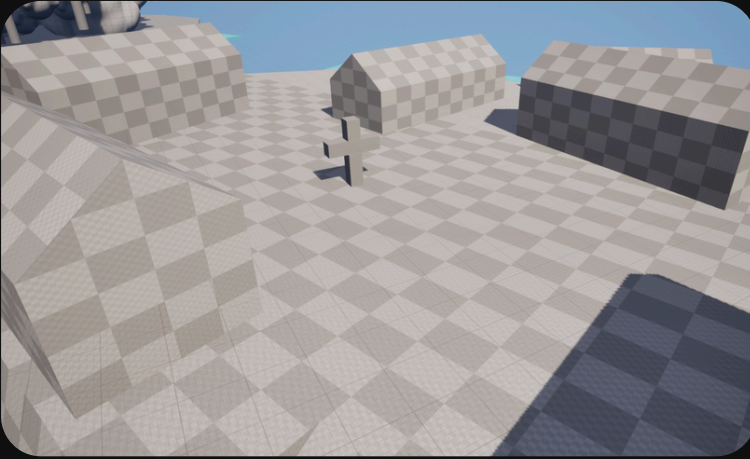
habillage

Player's Journey – 9/10

6

Libération de la Sorcière -----

intentions gd

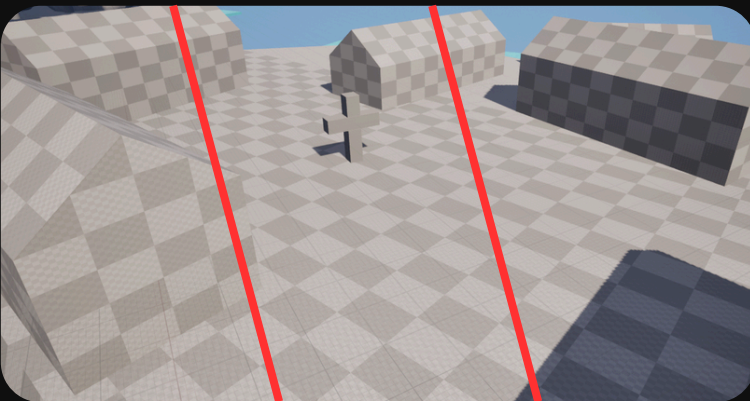


Le joueur arrive devant **une sorcière emprisonnée**, qu'il **doit libérer**.

Cette dernière **donne au joueur son bateau** qui lui permet de **quitter l'île** par le ponton.

habillage

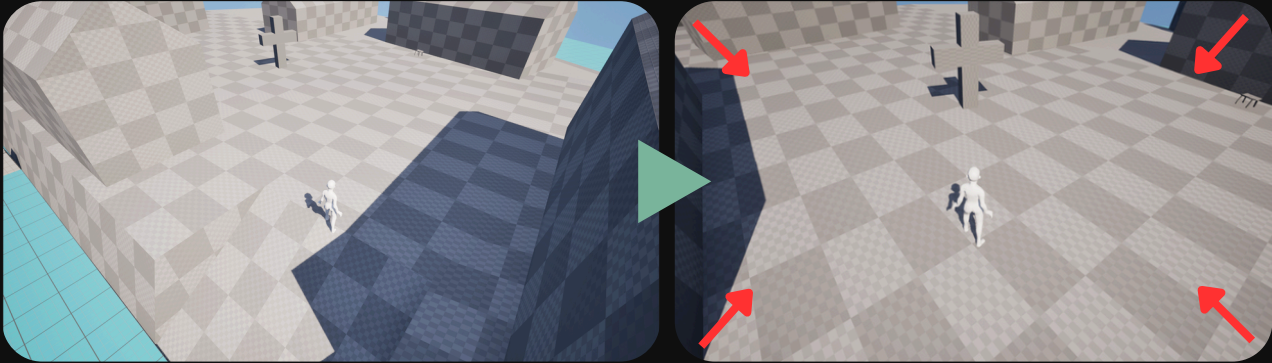
Il s'agit d'**un mercat cross** aménagé avec les moyens du bord **par l'inquisition**. L'architecture des maisons des sorcières reste reconnaissable malgré tout.



A son arrivée dans la zone le joueur doit **voir le ponton** à l'autre bout.

Player's Journey – 10/10

○ caméra — A l'**approche de la sorcière**, la caméra fait un **léger zoom dessus**.



Conservative Village

Introduction –

Cette île est habitée par des écossais plus ou moins **réticents aux pratiques des sorcières**. Même si la majorité partage une peur et un dégoût envers cette communauté. Il s'agit du **village de naissance de Iona**, mais ses parents n'y résident plus.

L'inquisition y **est plus présente** que dans le hameau à travers ses drapeaux.

Mécaniques Introduites :

- ▶ Le **Voile** (killzone)
- ▶ Sort d'**Expulsion** du Voile
- ▶ **Inversion** des Sorts
- ▶ Sort de **Rétrécissement**

Durée Estimée de l'Île : 5 minutes

Collectibles dans la zone :

- ▶ 2 babioles
- ▶ 4 parchemins

Conservative Village

Macrostructure –

Chaque île doit **transmettre certaines informations** à l'aide de son environnement. Voici une liste **classant** les informations **selon leur importance** dans la narration.

Informations Critiques

- ▶ Le swarm est **dangereux**.
- ▶ On peut **déplacer le swarm**.
- ▶ On peut **inverser les sorts**.

Informations Majeures

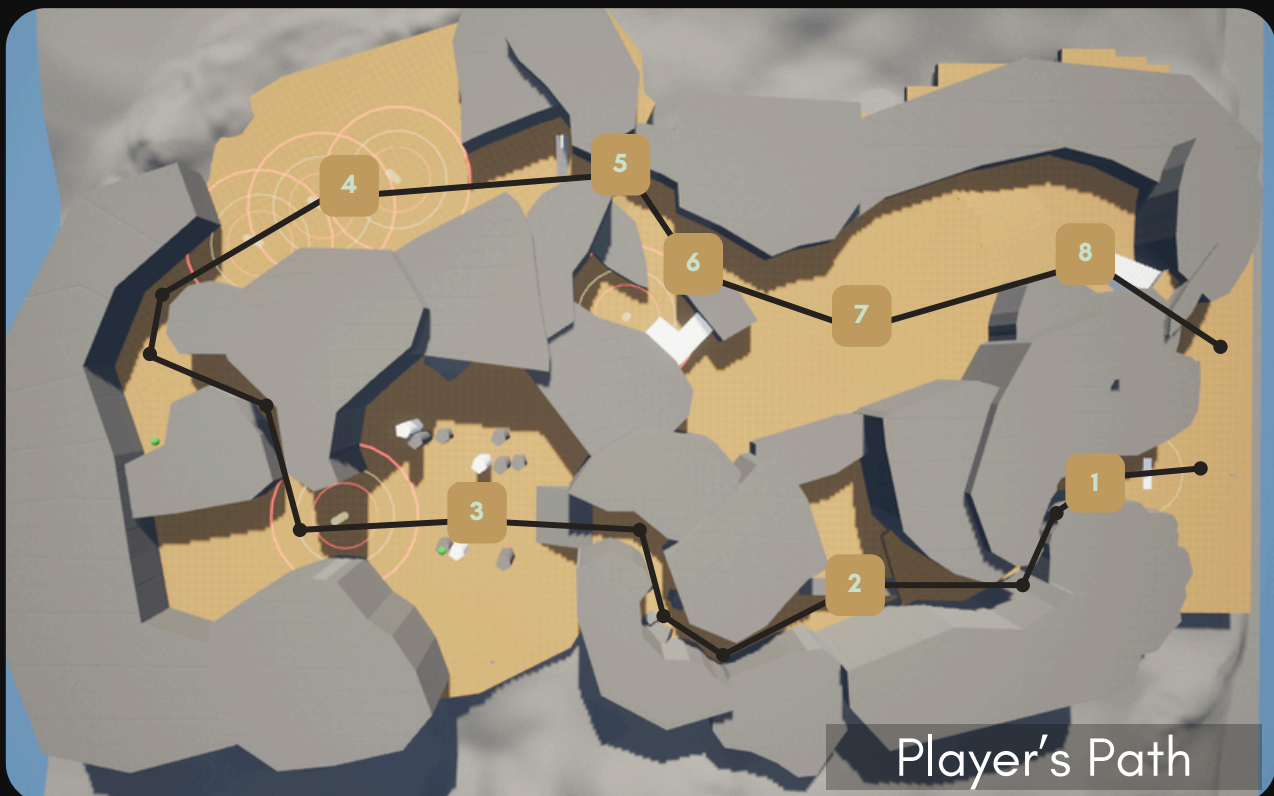
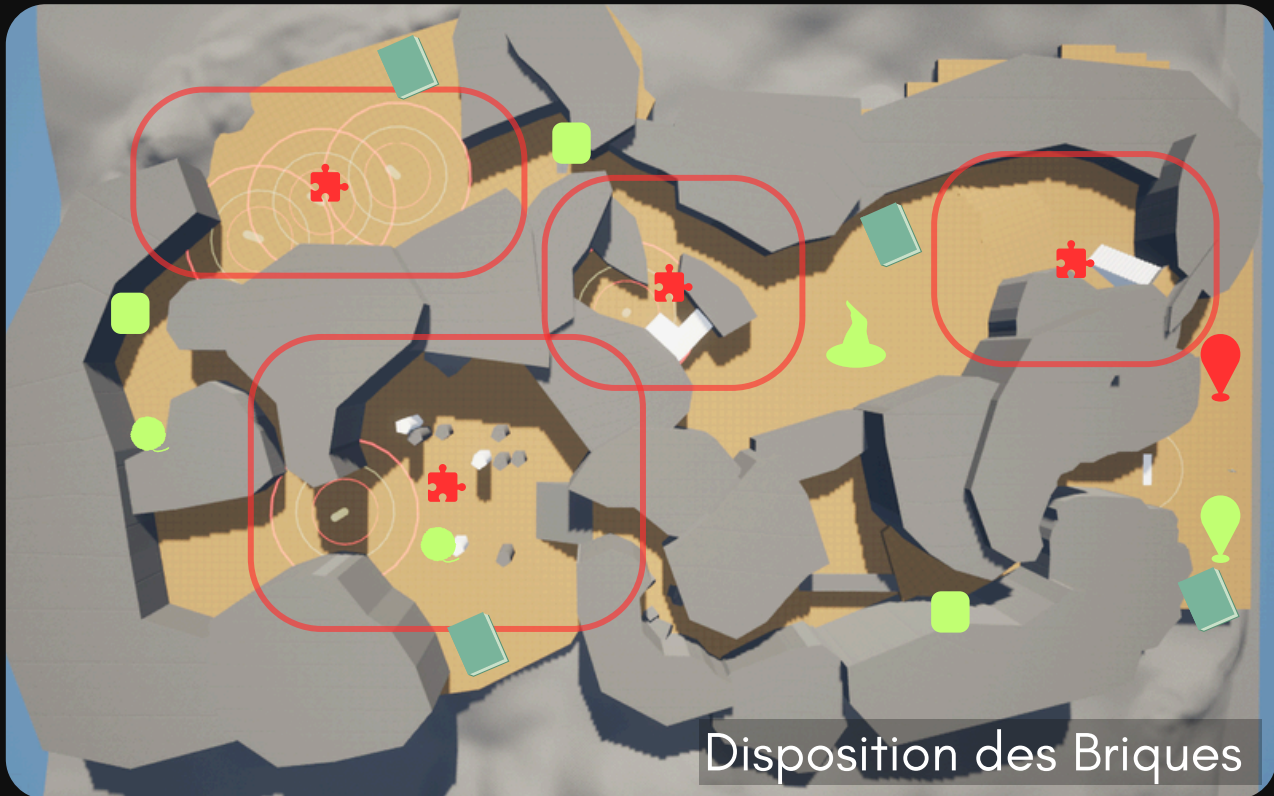
- ▶ La sorcière est **enfermée au milieu du village** et est entourée de swarm.
- ▶ Morna est **enfermée sur la troisième île**.

Informations Mineures

- ▶ Le swarm est au **service de l'inquisition**.
- ▶ L'inquisition impose **un couvre feu** aux habitants.
- ▶ La majorité **soutient l'inquisition**.

Conservative Village

Plan –



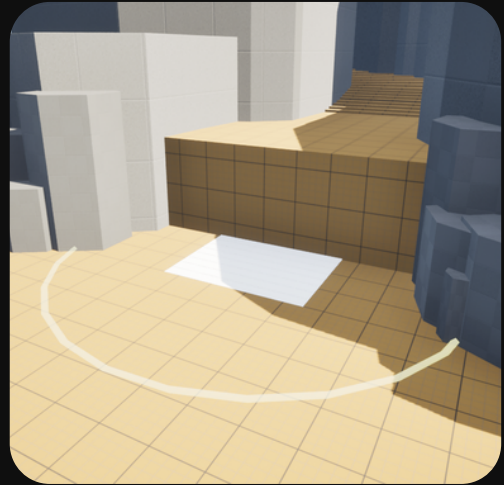
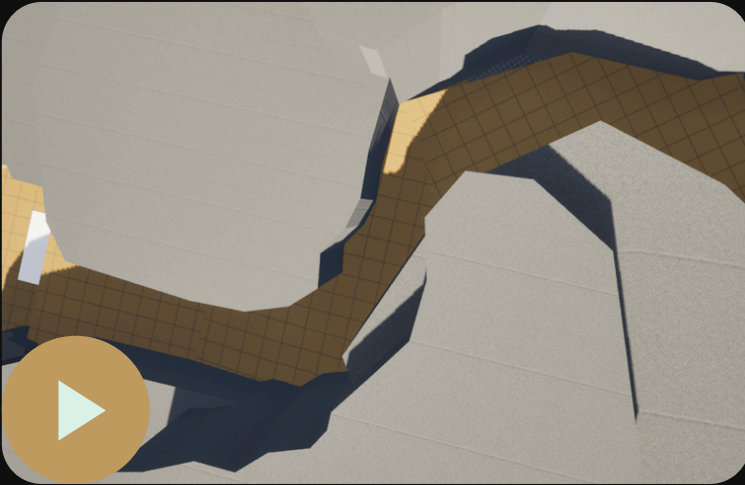
Conservative Village

Player's Journey – 1/10

1

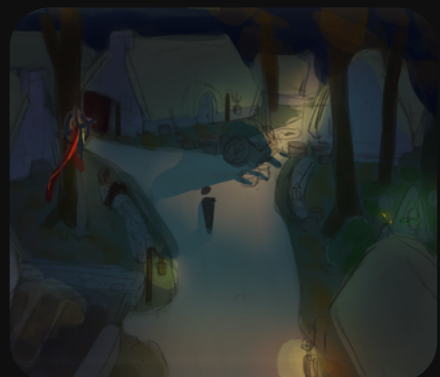
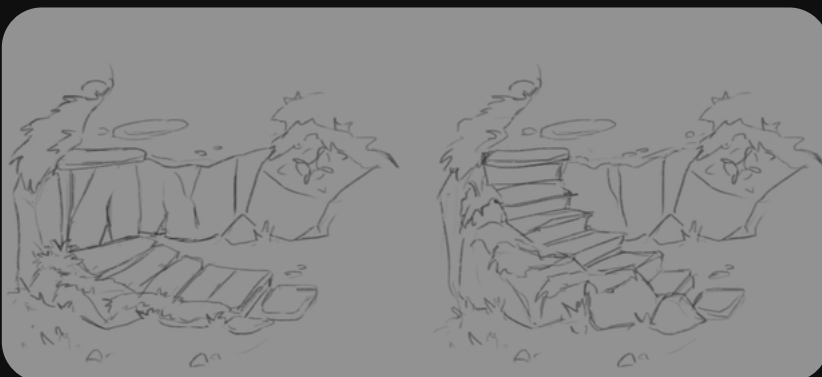
Repos

intentions gd



Le joueur commence par devoir **agrandir une plateforme** au sol qui deviendra **un escalier** lui permettant de continuer.

habillage



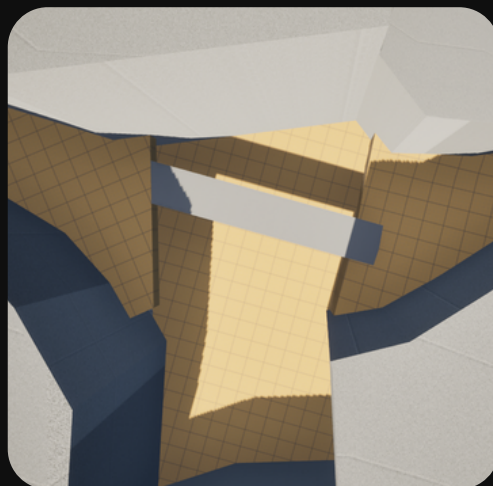
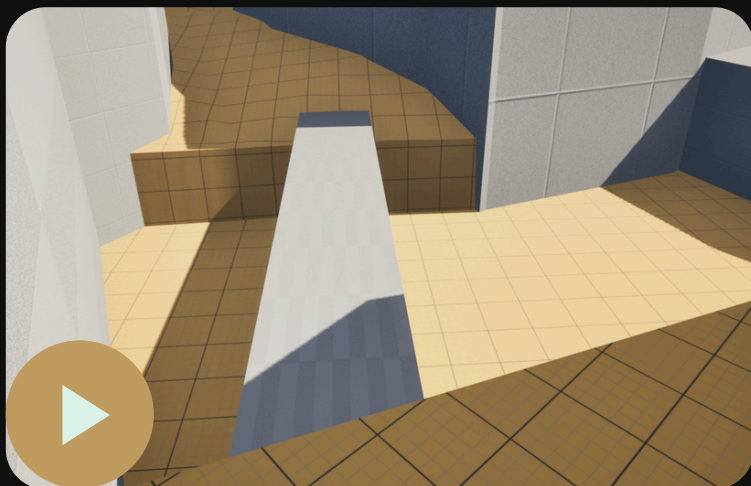
Le joueur rentre dans le village et découvre **une ambiance plus lugubre**. Les **symboles de l'inquisition** y sont plus présent.

Player's Journey – 2/10

2

Tutoriel Voile -----

intentions gd



Il s'agit d'une situation **peu dangereuse** qui introduit le voile. Le joueur avance simplement sur la plateforme et **aperçoit le voile** en dessous.

habillage
lumière

Le voile doit être **mis en valeur** et le joueur **percevoir le danger**. Le joueur doit avoir une **sensation de vertige**.

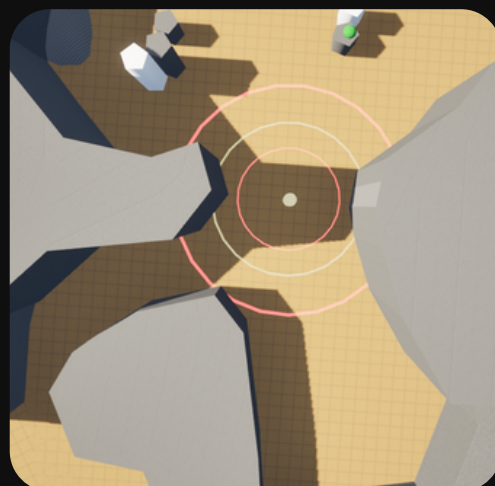
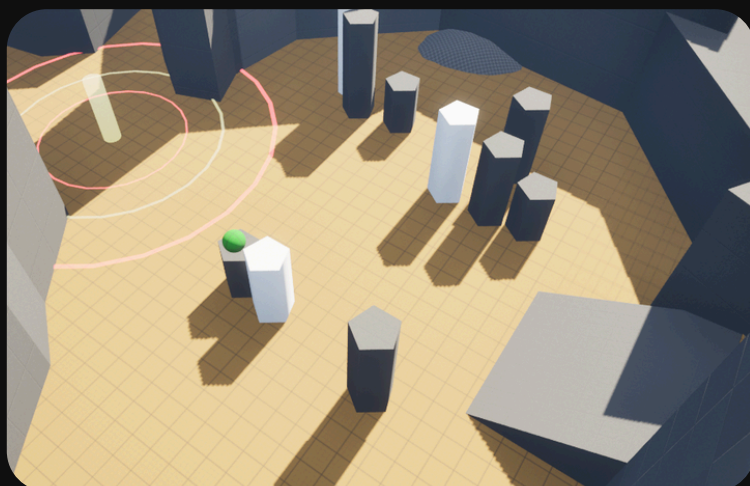


Les lumières doivent **mettre en valeur** le voile et accentuer **sa dangerosité**.

Player's Journey – 3/10

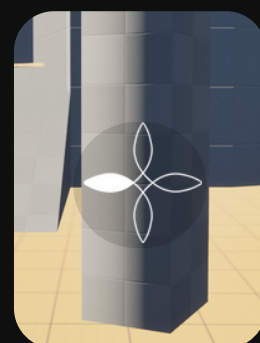
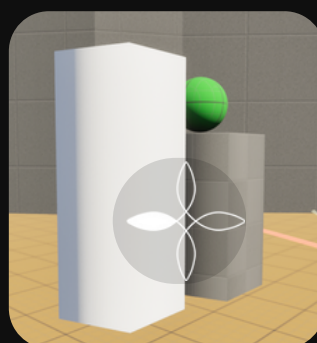
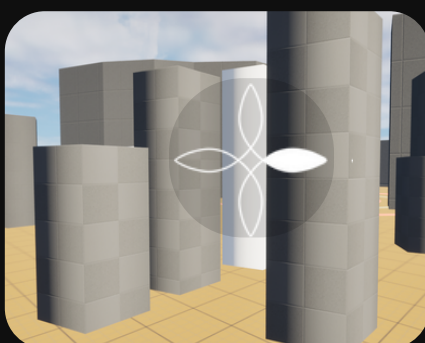
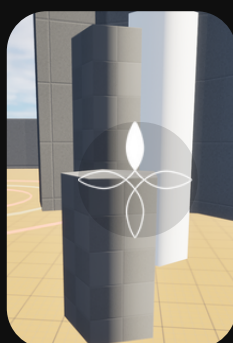
3

Tutoriel Repousser le Voile -----

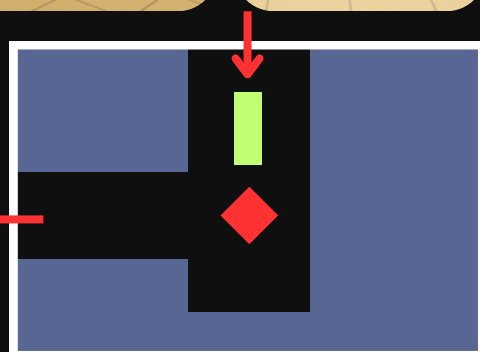


A ce moment le joueur va apprendre **son deuxième sort** avec une nouvelle forme de puzzle basé sur **l'observation et la perspective**.

Le joueur doit trouver les symboles inscrits **sur les piliers** en orientant la caméra sur **l'axe horizontal**.



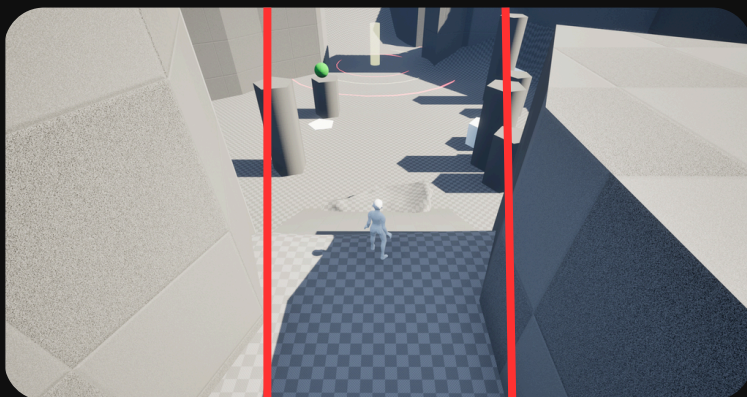
Le joueur devra ensuite **activer le totem**  afin de **repousser le voile**  et pouvoir passer.



Player's Journey – 4/10

habillage

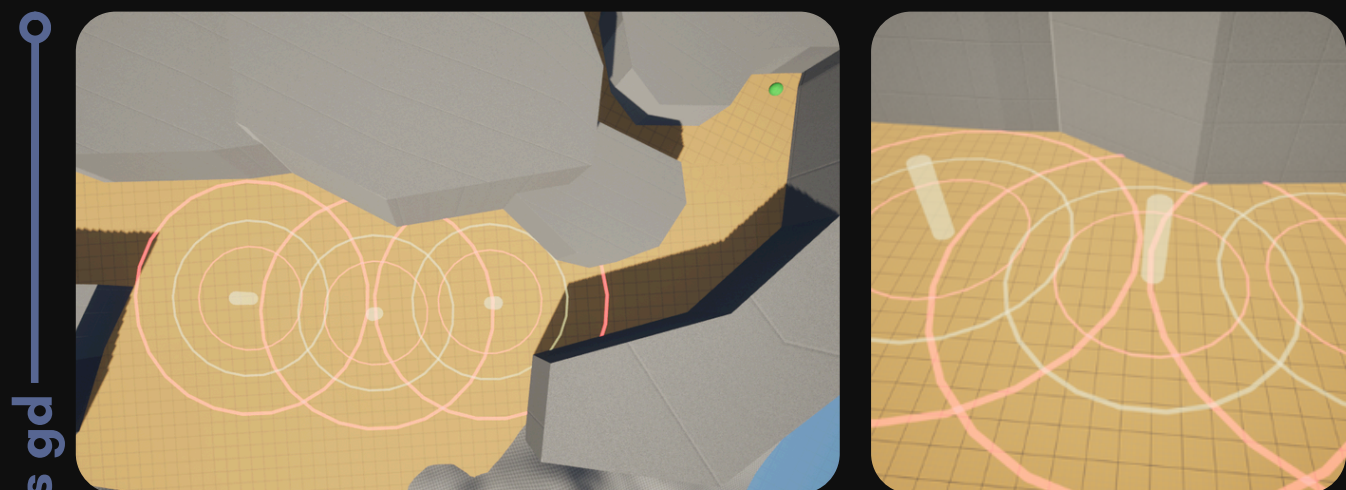
Les piliers doivent être **mis en valeur** afin que le joueur comprenne qu'il s'agit des **éléments centraux** du puzzle.



En entrant dans la zone le joueur doit **voir le totem au loin** ainsi que le voile.

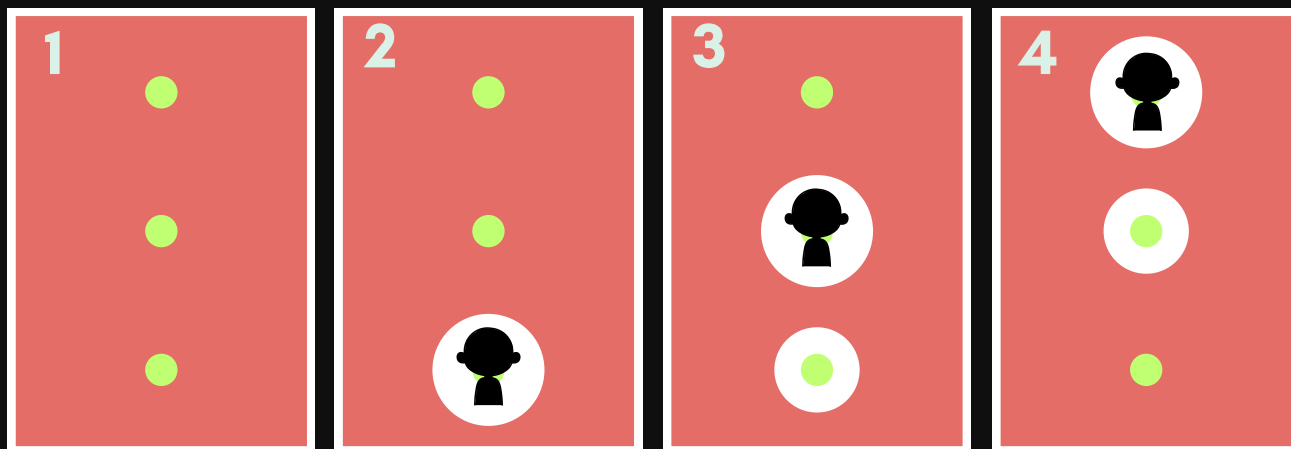
4

Confirmation



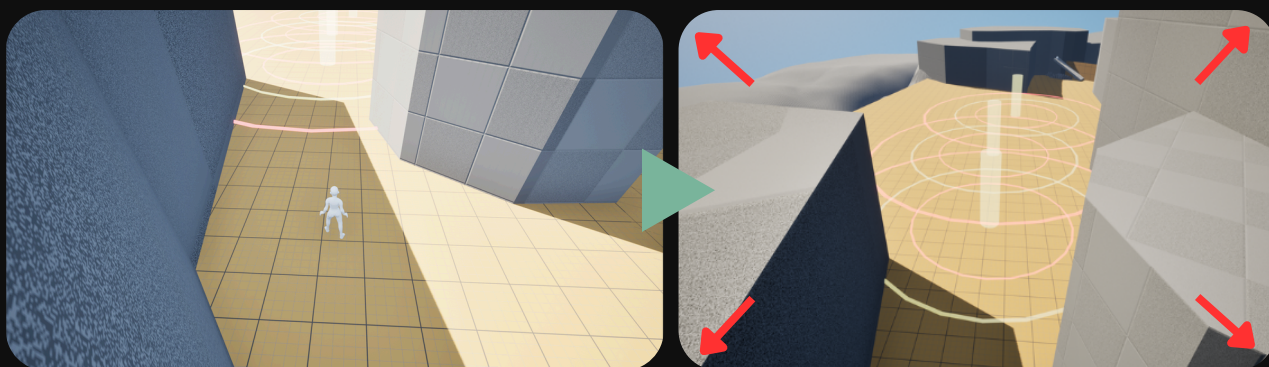
Le joueur devra **enchaîner rapidement** son nouveau sort sur les totems afin de ne pas être touché par le voile.

Player's Journey – 5/10



Les **totems** doivent être **mis en évidence** afin que le joueur les repèrent rapidement.

En arrivant **à l'entrée** de l'énigme la caméra va s'éloigner afin de montrer la zone dans **son entièreté**.

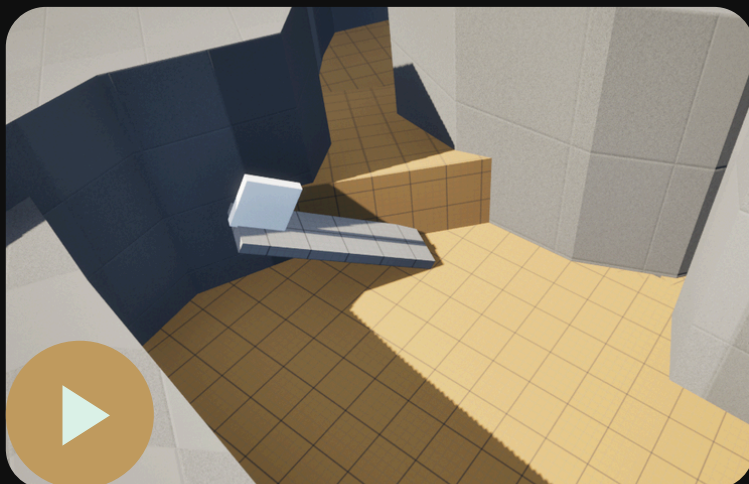


Player's Journey – 6/10

5

Repos

intentions gd



Le joueur devra utiliser son sort afin de **faire pencher la balance** dans l'autre sens et passer la montée.

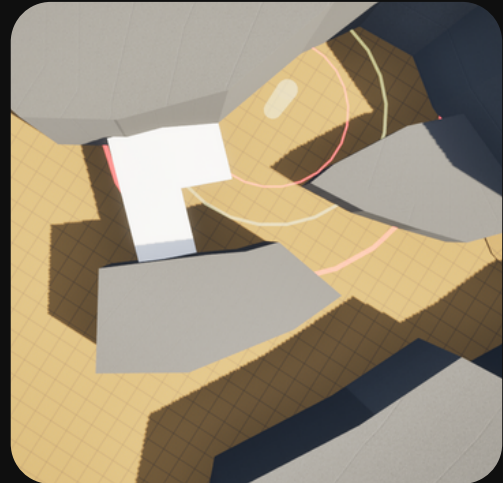
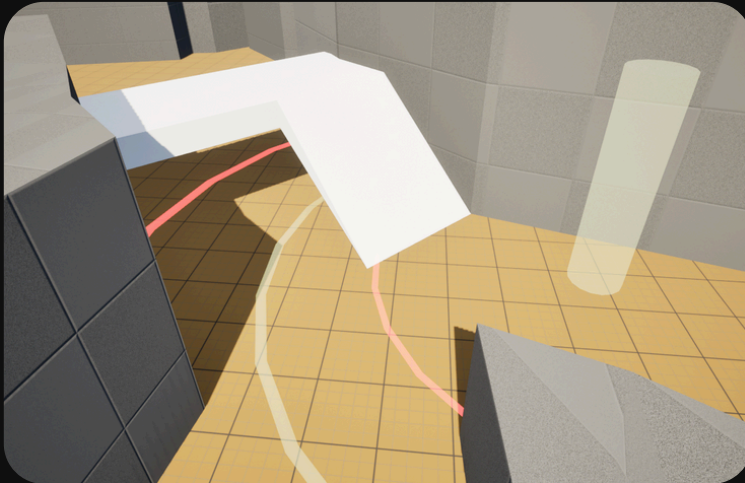
habillage

L'objet sur la balance **ne doit pas bloquer** le joueur en s'agrandissant. La balance s'inscrit dans **la DA des sorcières**.

Player's Journey – 7/10

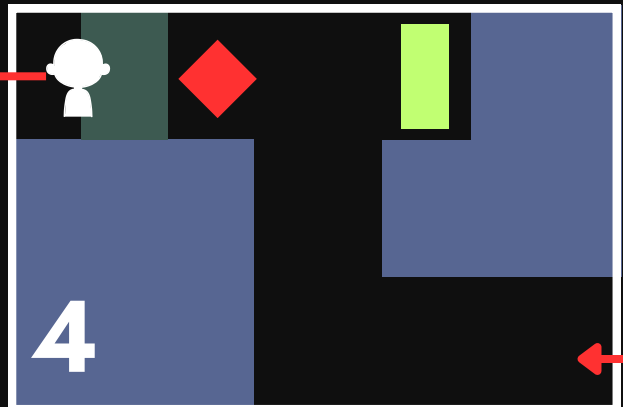
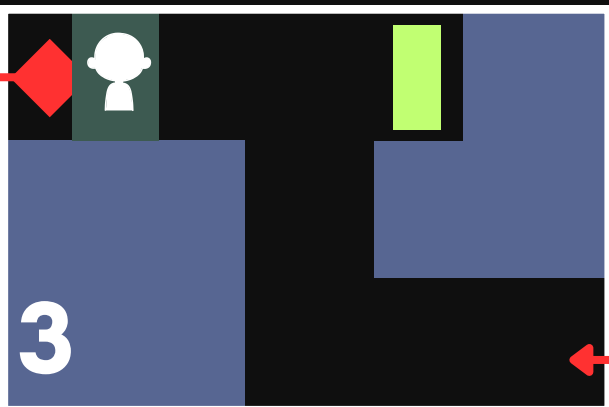
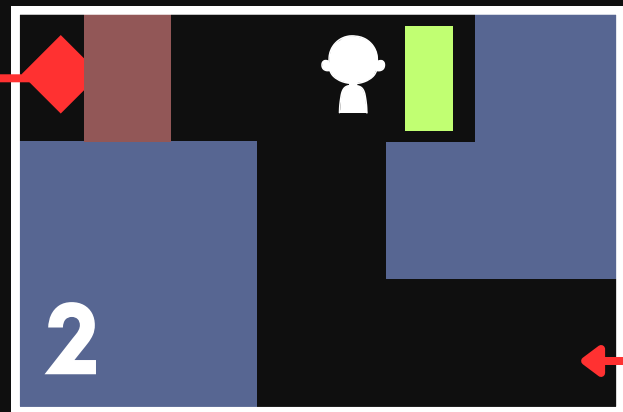
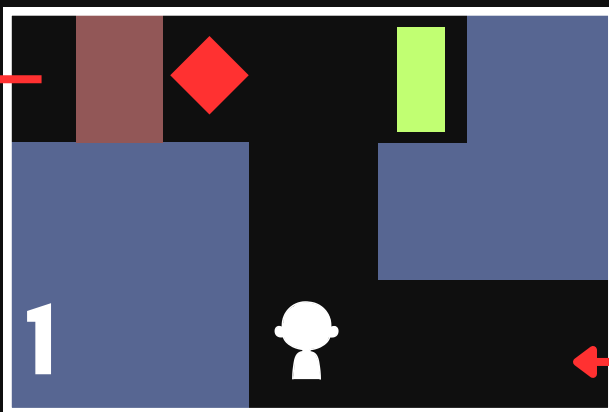
6

Boss



Le joueur **combine les deux sorts** appris et doit les **enchainer rapidement** afin de réussir le puzzle.

intentions gd



Player's Journey – 8/10

intentions gd

Le joueur, en **activant le totem** , **repousse le voile**  au bout du chemin lui permettant d'atteindre une **plateforme à agrandir** . En l'agrandissant  il se retrouve **surélevé** et le voile peut alors **passer en dessous de lui**. Après ça il peut descendre de la plateforme et se diriger vers la sortie.

habillage

Ce puzzle prend place **au sein du village**, encadré par des **maisons et objets du quotidien** des habitants.

En arrivant le joueur doit **d'abord voir le voile** avant de trouver le totem.



lumière

Les lumières doivent **mettre en valeur le voile** ainsi que la **plateforme agrandissable**.

Player's Journey – 9/10

7

Libération de la Sorcière -----

intentions gd



Le joueur arrive sur **un mercat cross** ou est **emprisonnée une sorcière**, le joueur va la libérer.

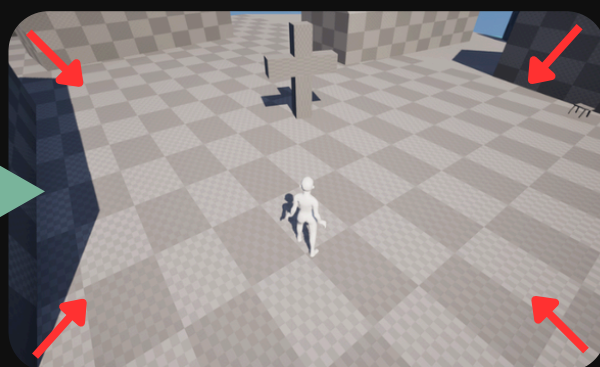
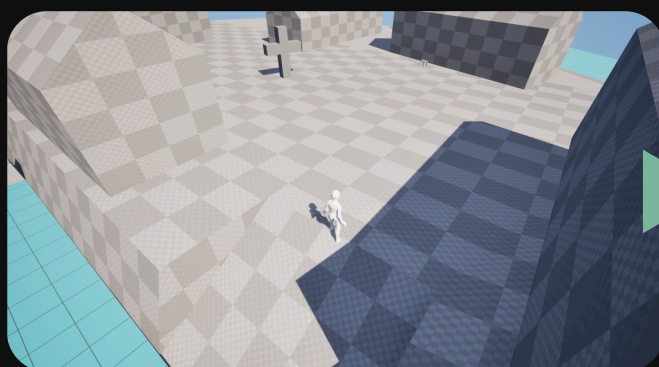
habillage



Il s'agit de **la place centrale du village**, il y a **du voile** mais **inaccessible** pour le joueur.

caméra

A son **approche de la sorcière**, la caméra fait un **léger zoom** dessus.



Player's Journey – 10/10

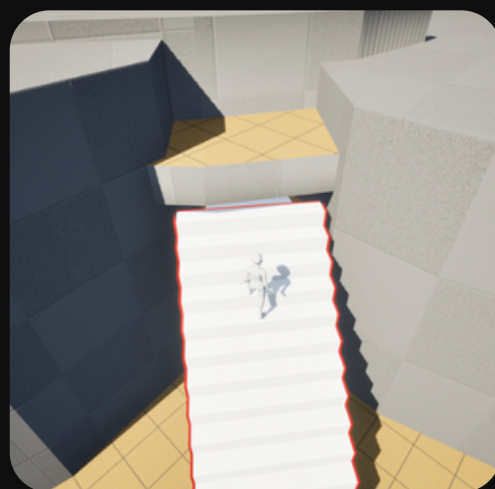
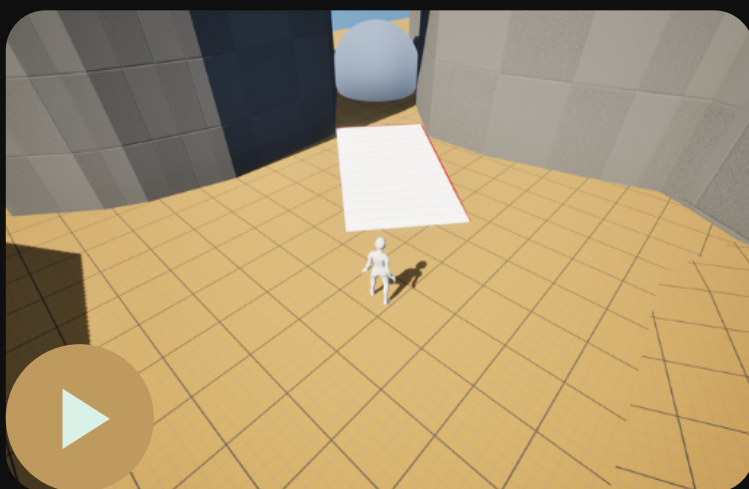
o-lumière-o

Les lumières mettent en valeur **la sorcière à libérer** au centre du mercat cross.

8

Tutoriel Inversion

o-intentions gd

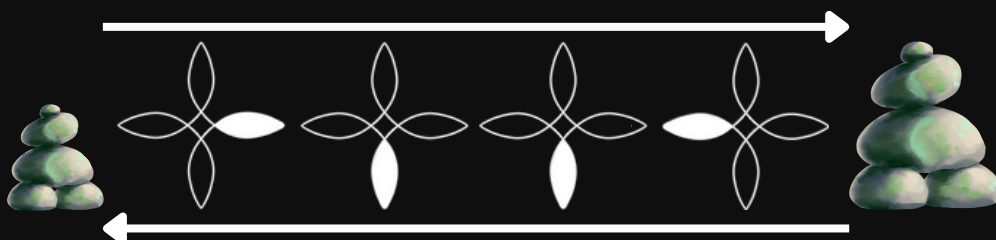


Juste avant, le joueur aura eu un indice à travers **un dialogue** sur la possibilité **d'inverser les combinaisons** déjà apprise.

Le joueur va dans un premier temps voir **l'obstacle à rétrécir** puis pourra monter pour voir un **rappel de la combinaison**.

o-habillage-o

En **haut de l'escalier** le joueur voit :



Inquisition Camp

Introduction –

Ce village avant habité par des villageois a été **réquisitionné par l'inquisition**. Elle y est **très présente**.

Mécaniques Introduites :

- ▶ **Regroupement** du Voile
- ▶ **Course Poursuite**

Durée Estimée de l'Île : 5 minutes

Collectibles dans la zone :

- ▶ 2 babioles
- ▶ 3 parchemins

Inquisition Camp

Macrostructure –

Chaque île doit **transmettre certaines informations** à l'aide de son environnement. Voici une liste **classant** les informations **selon leur importance** dans la narration.

Informations Critiques

- ▶ Le swarm est **présent en masse** sur l'île.

Informations Majeures

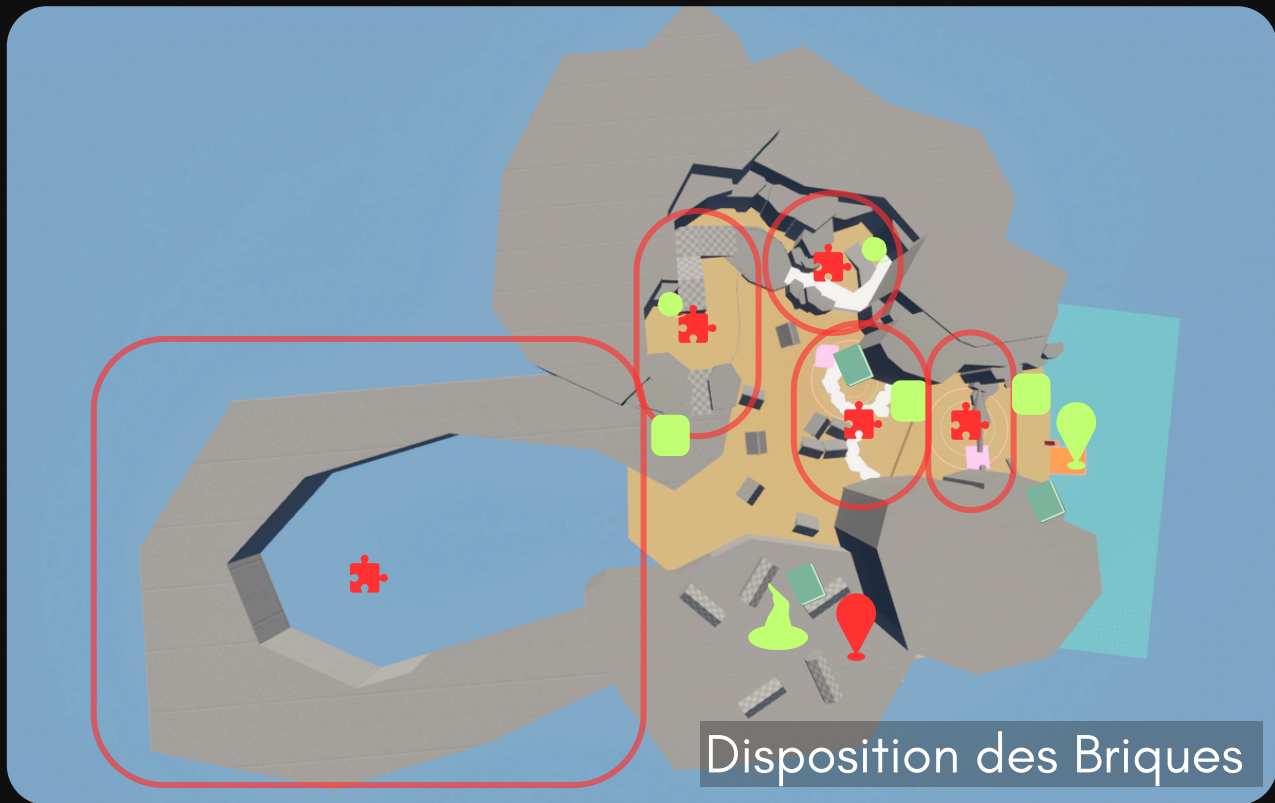
- ▶ **Morna** et la **plupart des habitants** du hameau sont **enfermés sur cette île**.
- ▶ Le **swarm provient de Morna**.

Informations Mineures

- ▶ Le village a été **réquisitionné** par l'inquisition.

Inquisition Camp

Plan –

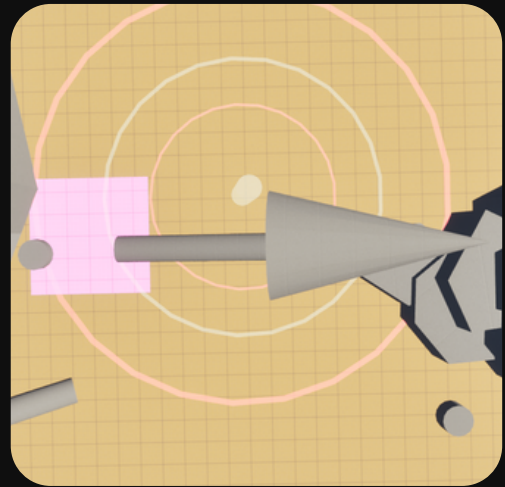
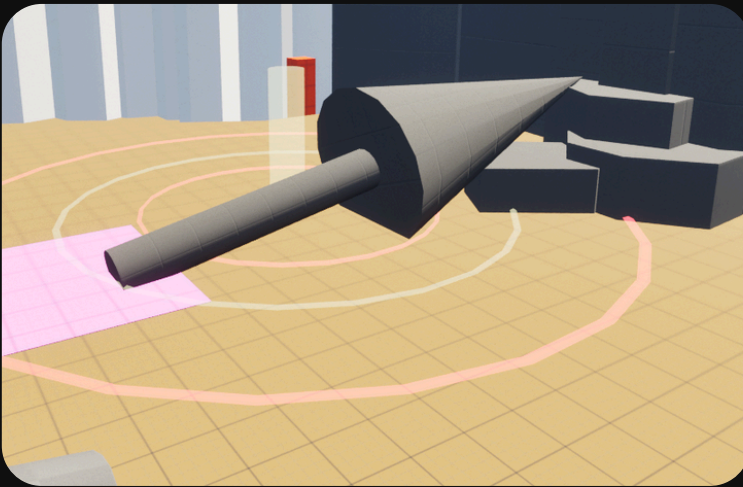


Inquisition Camp

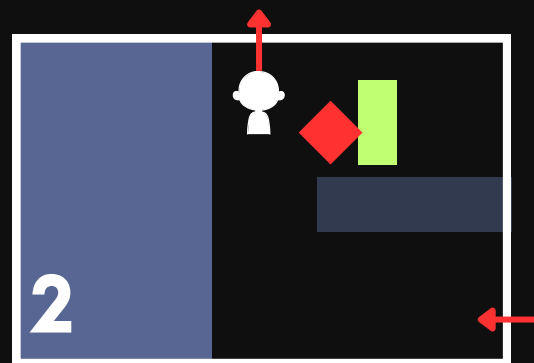
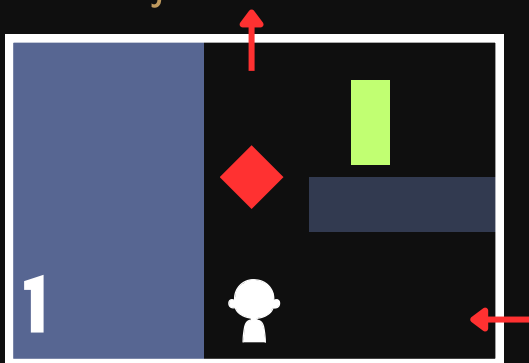
Player's Journey – 1/9

1

Tutoriel Attirer le Voile



Le joueur arrive et **voit le totem derrière l'obstacle** derrière ce dernier **un rappel de la combinaison** au cas où le joueur aurait oublié.



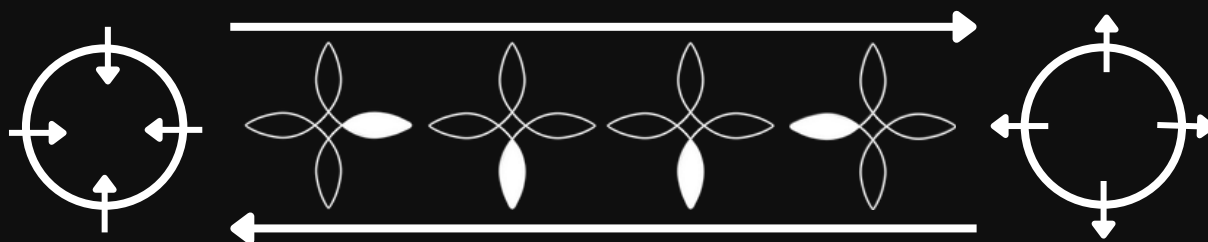
Dans le cadre de cette énigme le joueur doit **activer le totem** qui se trouve **derrière l'obstacle** et attirer le voile. Ainsi il pourra **passer**.

Player's Journey – 2/9

habillage

Le joueur découvre les premiers signes de **déforestation** et de **déformation** du paysage **par l'inquisition**. On y trouve beaucoup de **ses symboles**.

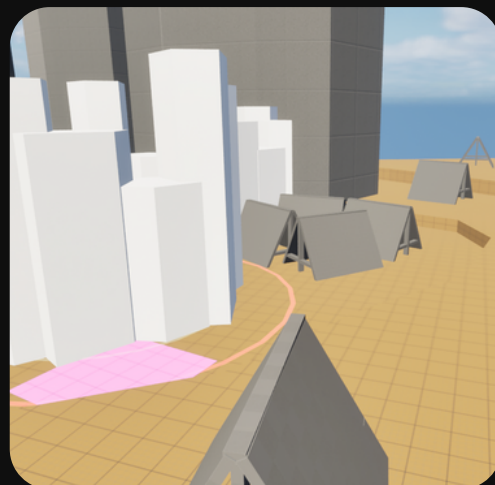
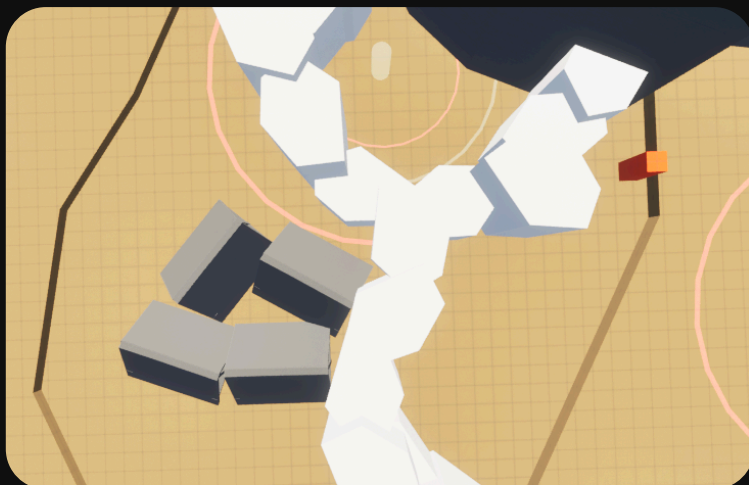
Au **dessus du totem** à activer le joueur voit ceci :



2

Confirmation

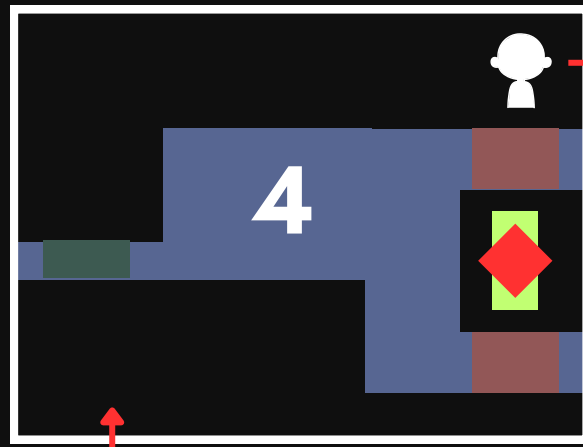
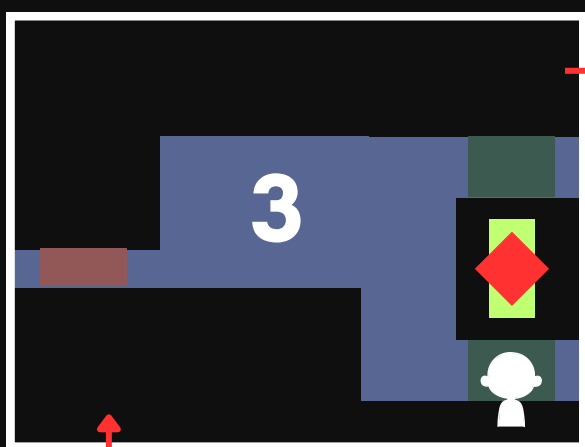
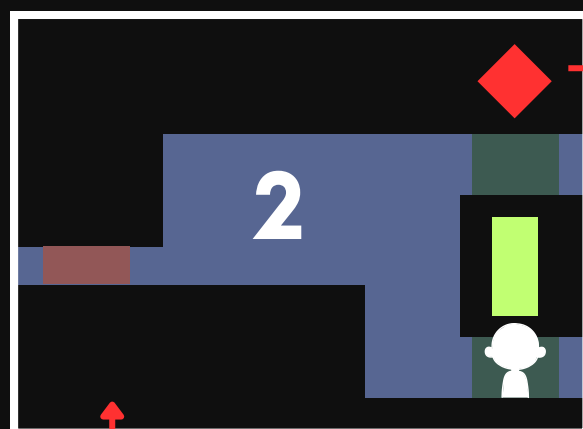
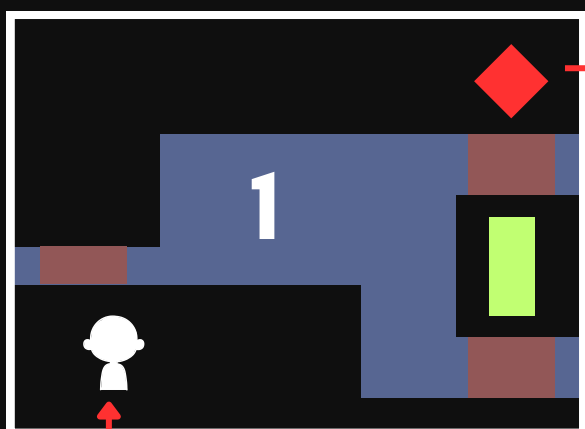
intentions gd



Au début le totem est caché **derrière un grand mur** que le joueur devra rétrécir. On introduit de nouvelles possibilités **avec le voile**, notamment le fait de **l'enfermer** après l'avoir attiré près d'un totem.

Player's Journey – 3/9

intentions gd



Le joueur doit **rétrécir des piliers** afin d'**accéder au totem** , il doit ensuite rétrécir un second pilier pour laisser **le voile passer** . En **attirant le voile** il peut ensuite **faire le tour en passant par la gauche**.

habillage



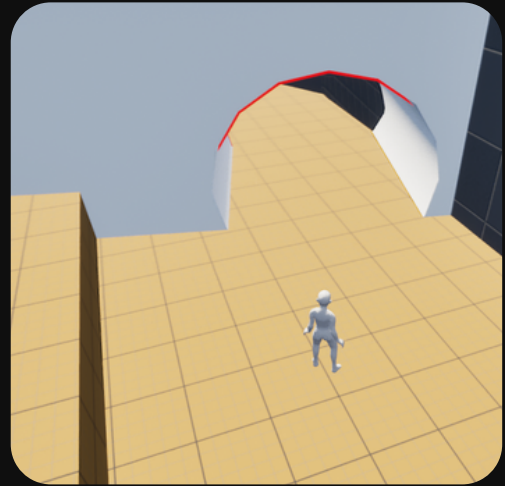
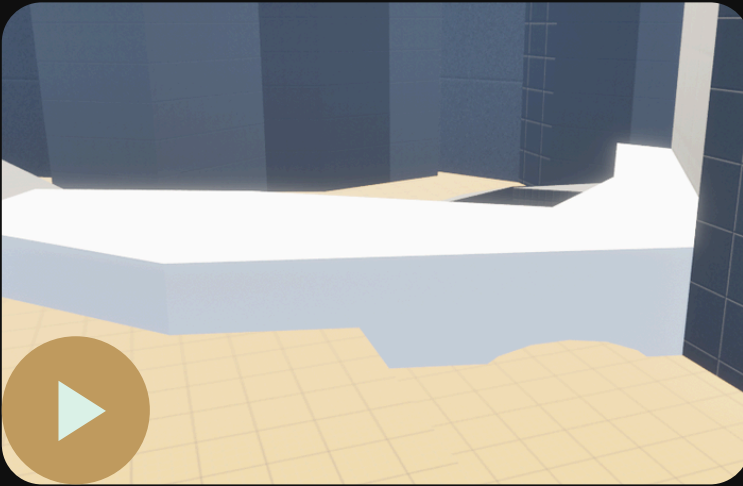
Le joueur découvre le **camp de l'inquisition** avec **les tentes** qu'ils ont installé un peu partout.

Player's Journey – 4/9

3

Repos

intentions gd



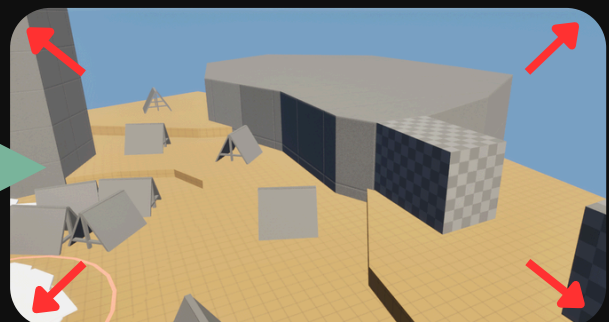
Le joueur doit **agrandir et rétrécir** la même plateforme à la suite pour passer.

habillage

Le chemin doit être bien balisé afin d'empêcher le joueur d'en tomber.

caméra

Une fois que le joueur arrive **au milieu du chemin** la **caméra s'éloigne** afin de montrer le campement des inquisiteurs.

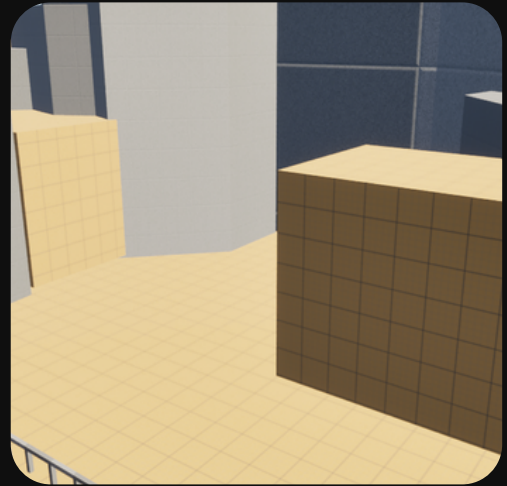
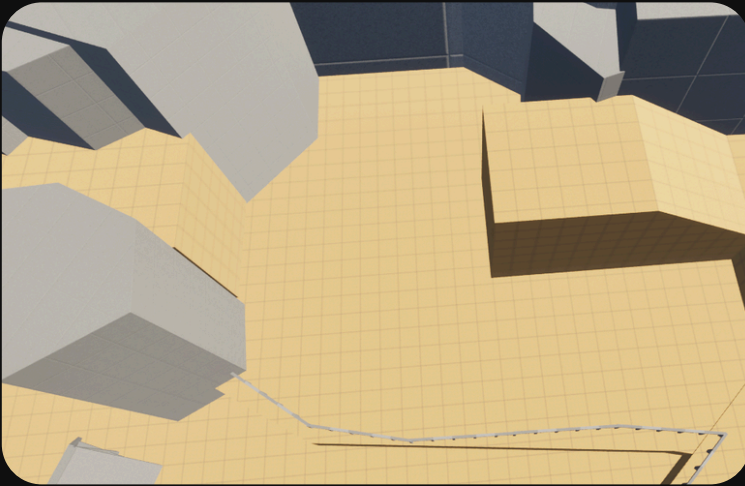


Player's Journey – 5/9

4

Confirmation

intentions gd
habillage



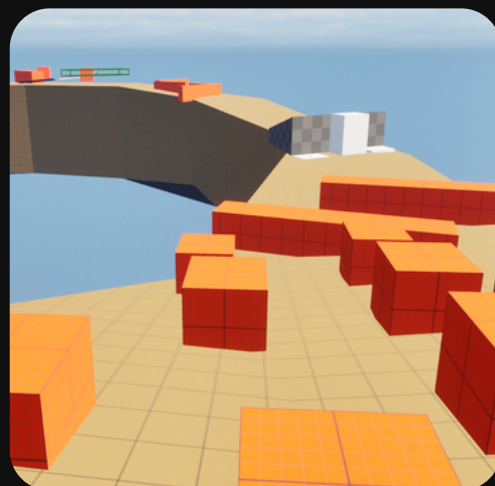
Dans cette phase de jeu le joueur doit **observer le chemin** d'en haut et **le mémoriser** afin d'ensuite **agrandir les bonnes plateformes**.

Les plateformes à agrandir sont **des arbres qui ont été coupés**.

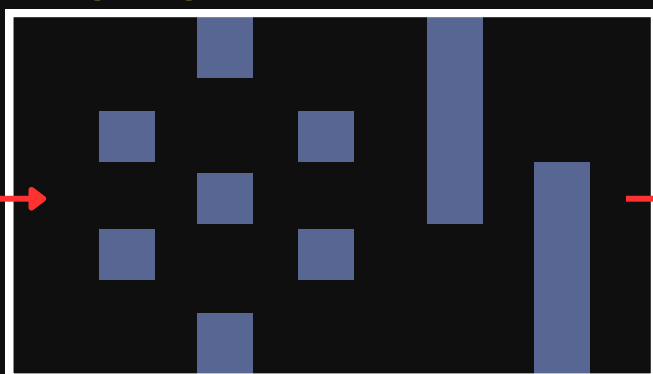
Player's Journey – 6/9

5

Course Poursuite

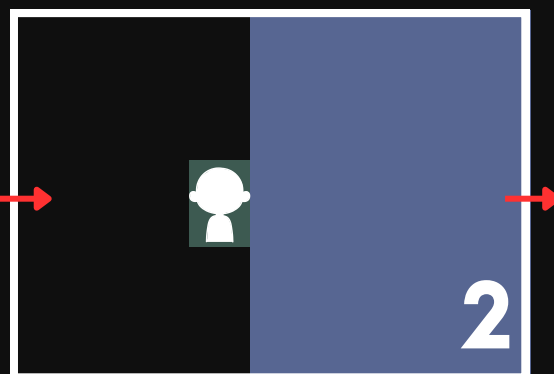
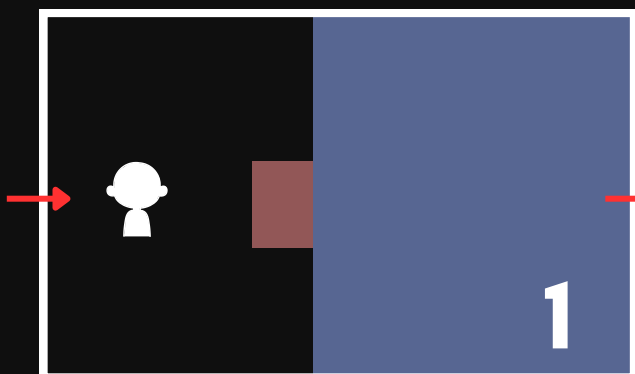


1.Zigzague-



Le joueur devra **zigzaguer** entre **des plateformes**  alors que le **voile avance** derrière lui.

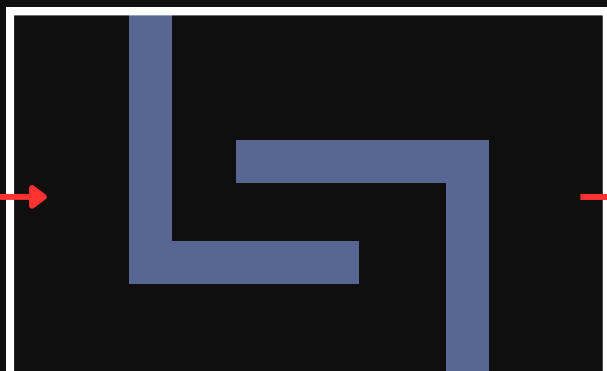
2.Ascenseur-



Le joueur devra **vite agrandir une plateforme**  afin de se pouvoir passer au niveau du dessus.

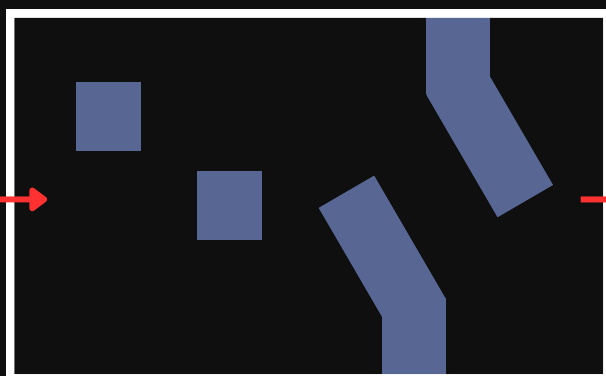
Player's Journey – 7/9

3.Retour en Arrière-



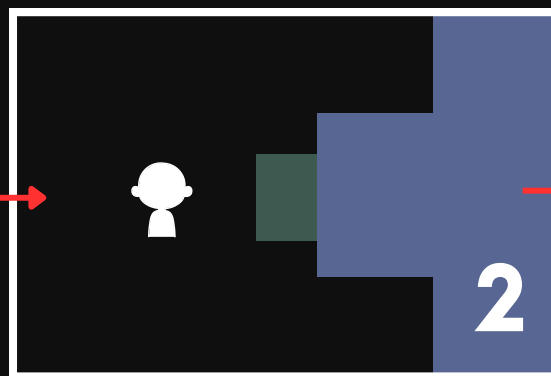
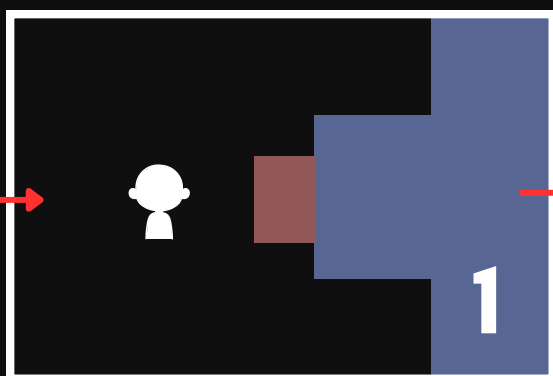
Le joueur doit **revenir en arrière** à cause d'un obstacle créant **du stress** vis à vis du voile qui s'approche.

4.Parkour-



Le joueur doit **contourner des obstacles** alors que de plus **grosses vagues de voile** arrive derrière lui.

5.Ouvre les Yeux-



Le joueur doit accéder a **un pilier caché** afin de monter alors que **le voile s'accumule** à ses pieds.

Player's Journey – 8/9

o-habillage-o

La course poursuite se tient entre **une partie du village** réquisitionné par **l'inquisition** et **une chaîne de montagne**.

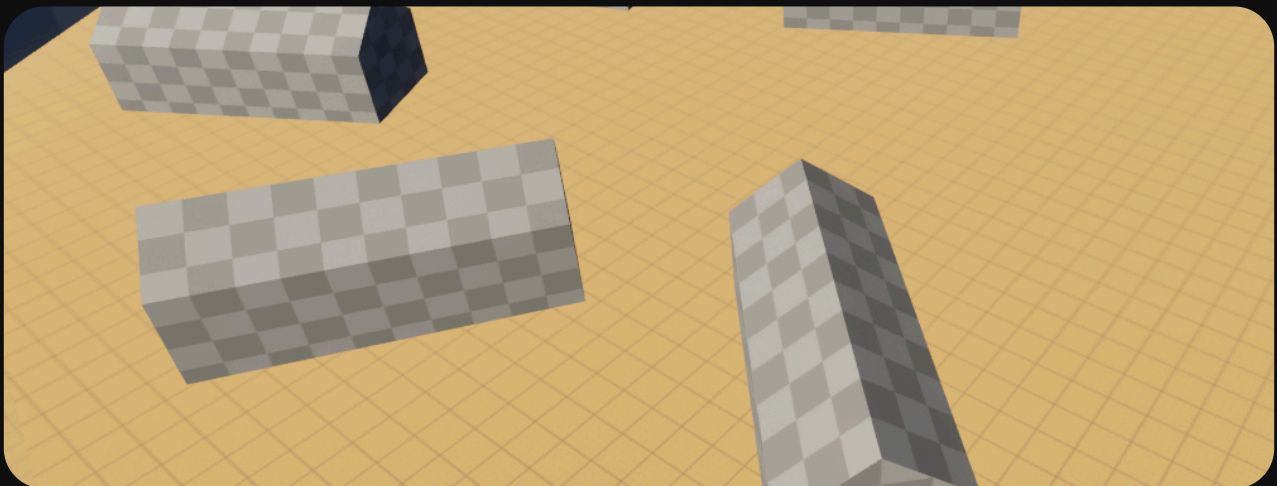
o-caméra-o

Au cours de la phase de **"4-Parkour"** le caméra se met **vers l'arrière** afin d'**accentuer le stress**. A la fin de cette phase elle **revient à la normale**.

6

Libération de la Sorcière -----

o-intentions gd



Le joueur arrive dans **le marché cross** de l'île où il va pouvoir libérer **la dernière sorcière** du jeu. L'objectif est que le joueur **redescende en tension** après la course poursuite.

Player's Journey – 9/9

o habillage o

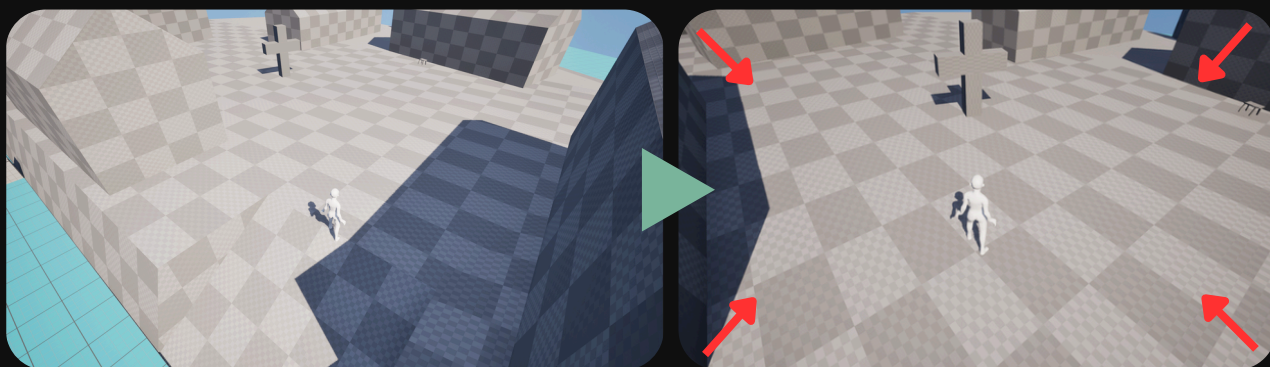
Ce mercat cross a **une ambiance plus lourde** que la précédente. Il y a une présence exagérée **des symboles de l'inquisition**.

o lumière o

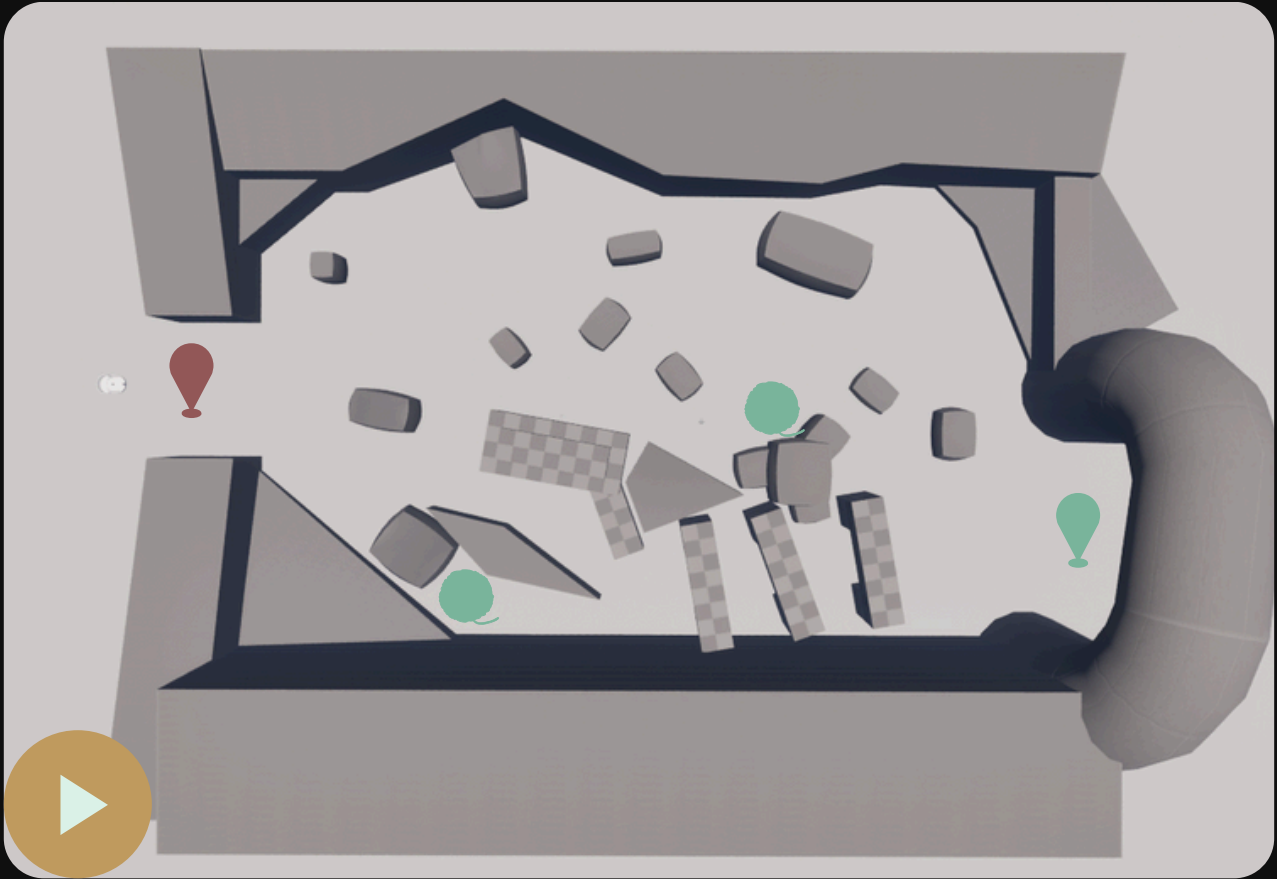
L'endroit ou Morna est emprisonné doit **être évident** pour le joueur.

o caméra o

A son **approche de la sorcière**, la caméra fait un **léger zoom** dessus.



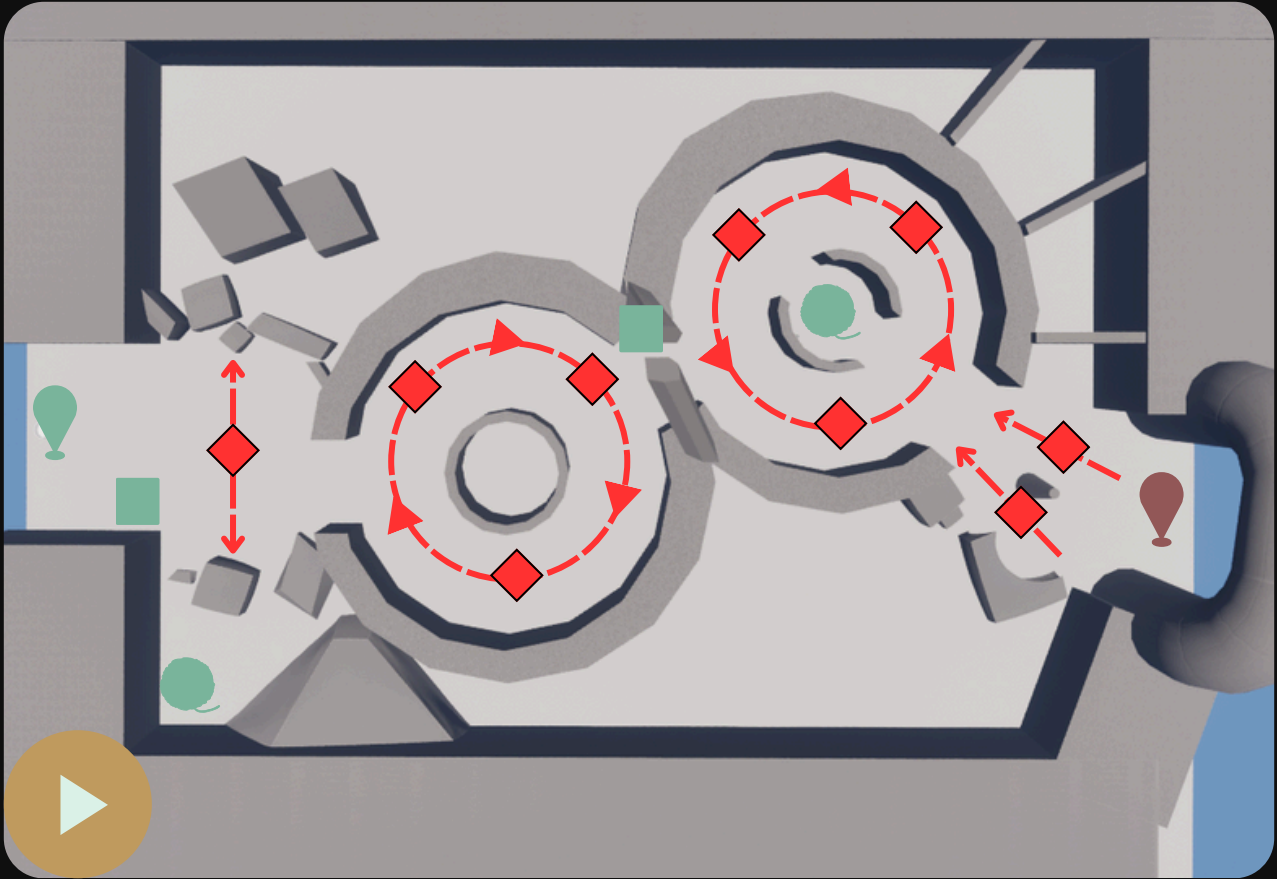
Navigation



Durant cette première phase de navigation le joueur **appréhende les contrôles** du bateau.

Il devra **éviter des obstacles** et atteindre le bout de la zone afin **d'accéder à la deuxième île** du jeu.

Navigation



Au cours de cette **deuxième phase de navigation** le joueur découvre **le voile sur l'eau**. Dans cet environnement le voile **se déplace avec des patterns prédéfinis**.

Le joueur devra **l'éviter** au risque **de perdre** et retourner au dernier checkpoint.

En arrivant au bout de cette zone il arrivera à la **troisième et dernière île du jeu**.