

Drowned Path



Les Tags

A chaque page ont été **assigné des tags**, ces derniers permettent de repérer plus facilement quelle page comporte des **informations importantes** selon votre filière/focus dans le projet.



Général



Game Design



Level Design



Narrative Design



Direction Artistique



Mécanique



GameFeel



Environnement



Musique et Sound Design



VFX

Sommaire

Liens

Introduction

- Overview

USP

- Les Sorcières
- Le Voile
- Les Sorts

Conditions de Victoire

- Exploration
- Navigation

GameLoop

- Exploration

Exploration : 3C

- Character
- Control
- Camera

Navigation : 3C

- ▶ Character
- ▶ Control
- ▶ Camera

Puzzles

- ▶ Pacing

Les Sorts

- ▶ Les Runes
- ▶ Sort 1
- ▶ Sort 2

PROGRESSION DU PERSONNAGE

- ▶ Les Collectibles

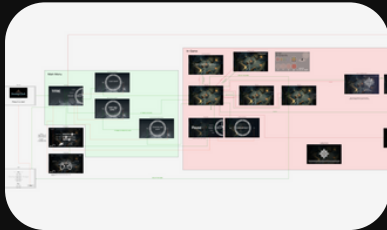
Le Monde

- ▶ Intentions
- ▶ Structure
- ▶ Les Îles

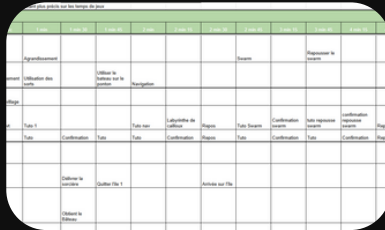
Système de Sauvegarde

Liens

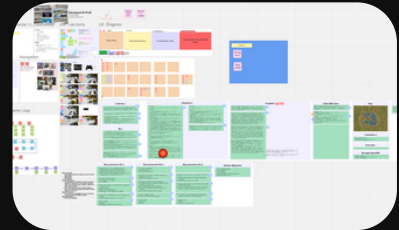
Général



[Figma](#)



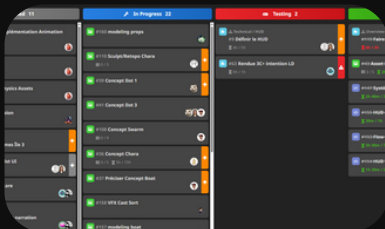
[UX Graph](#)



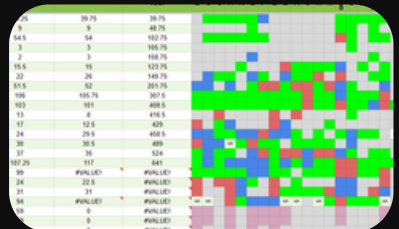
[Miro GD](#)



[Miro GA](#)



[Hack'n Plan](#)



[Budget Temps](#)



[Drive de Rendu](#)

Introduction

Overview –

 Général



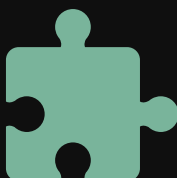
Le joueur incarne une **jeune sorcière** qui doit sauver ses confrères et consœurs **des mains de l'inquisition**.

Afin d'accomplir sa mission elle devra **résoudre des énigmes** lui permettant d'**utiliser des sorts oubliés**.



Peut contenir **de la violence** dans un environnement imaginaire ainsi que **du langage grossier**.

Il s'agit d'un **jeu solo** qui cible principalement les **Midcore Gamer**.



Dans ce jeu le joueur sera face à différents **puzzles environnementaux**.

USP

Les Sorcières –



Général



Narrative Design



Game Design

L'objectif du joueur est de **libérer les sorcières** capturées par l'inquisition. Ces dernières sont **dispersées dans les zones** que le joueur va explorer.

Le fait d'**antagoniser l'inquisition** est une prise de partie importante dans le projet.



Les sorcières ont une **représentation positive** et lumineuse contrairement à l'inquisition qui sera plutôt liée à **la violence**.

USP

Le Voile – 1/2

Général

Mécanique

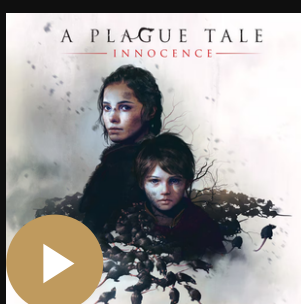
Level Design

GameFeel

VFX

Environnement

Au cours de son exploration le joueur sera confronté au **Swarm**.



Le swarm est une **zone dynamique** qui limite les déplacements du joueur.



Il doit pouvoir **réagir aux sorts** du joueur.

Si le joueur rentre dans la swarm **les bords de l'écran s'obscurcissent**. Et au bout de **2 secondes continues** dedans le joueur a un **game over**.

Métrique :

Le temps passé dans le swarm avant de game over.

USP

Le Voile - 2/2

Général

Mécanique

Level Design

GameFeel

VFX

Environnement



Le voile sera représenté comme **une forme de contamination** qui se répand au sol.



Accompagné par une **des particules noirs** qui seront **attirés par le joueur** si il s'en rapproche.

USP

Les Sorts –

Général

Game Design

Mécanique

Afin de passer les différents obstacles face auxquels il se retrouvera le joueur pourra utiliser la magie. Ce à l'aide d'un système **de combinaison de rune**.

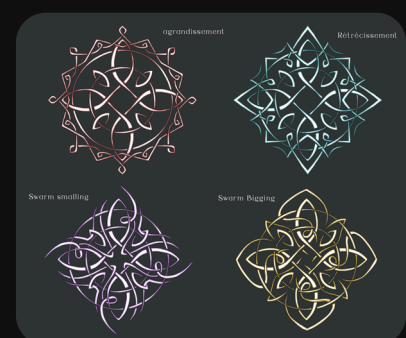
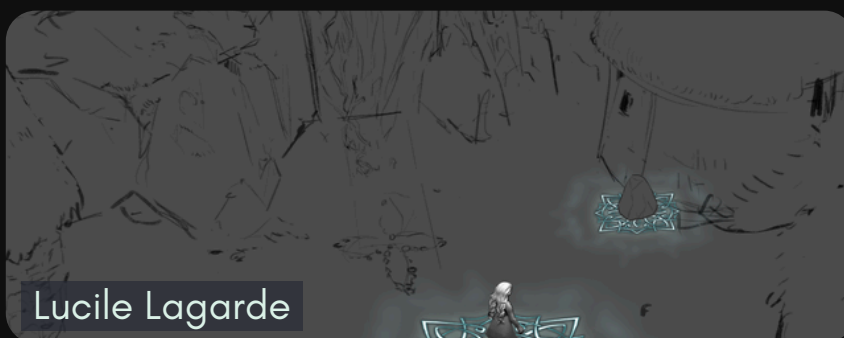


L'une des références principale est **Zelda Ocarina of Time**.

Les combinaisons sont **composées de 4 runes** (cf.les runes).

L'objectif est que ça soit une **phase de gameplay fluide** pour le joueur.

Les sorts marchent en **paires**. Faire la combinaison dans **le sens contraire** lancera le sort avec **l'effet inverse**.



Condition de Victoire

Exploration –



Général



Game Design



Mécanique

A chaque île le joueur devra **résoudre des énigmes** afin de découvrir les bonnes combinaison de rune, elles lui permettront ensuite de **lancer des sorts**.

C'est à l'aide de ces sorts que le joueur pourra **libérer les sorcières** et accéder aux zones suivantes.

Toutefois le joueur **pourra tout de même mourir** durant cette phase de jeu.

Le swarm **peut tuer** le joueur si il reste trop longtemps dedans. Lorsque le joueur meurt il retournera **au dernier checkpoint**.

(c.f système de sauvegarde)

Exceptionnellement il pourra aussi **mourir à cause de l'eau** durant une phase de puzzle de l'île 1.

(c.f puzzle – île 1)

Condition de Victoire

Navigation –



Général



Game Design



Mécanique

Au cours de la phase de navigation le joueur fera face à **des zones de swarm mouvantes**. Ces dernières bougeront avec **un patern défini**.

Il devra **les éviter** tout en avançant avec son bateau.

Le swarm **peut tuer** le joueur si il reste trop longtemps dedans. Lorsque le joueur meurt il retournera **au dernier checkpoint**.

(c.f. système de sauvegarde)

Game Loop

Exploration –



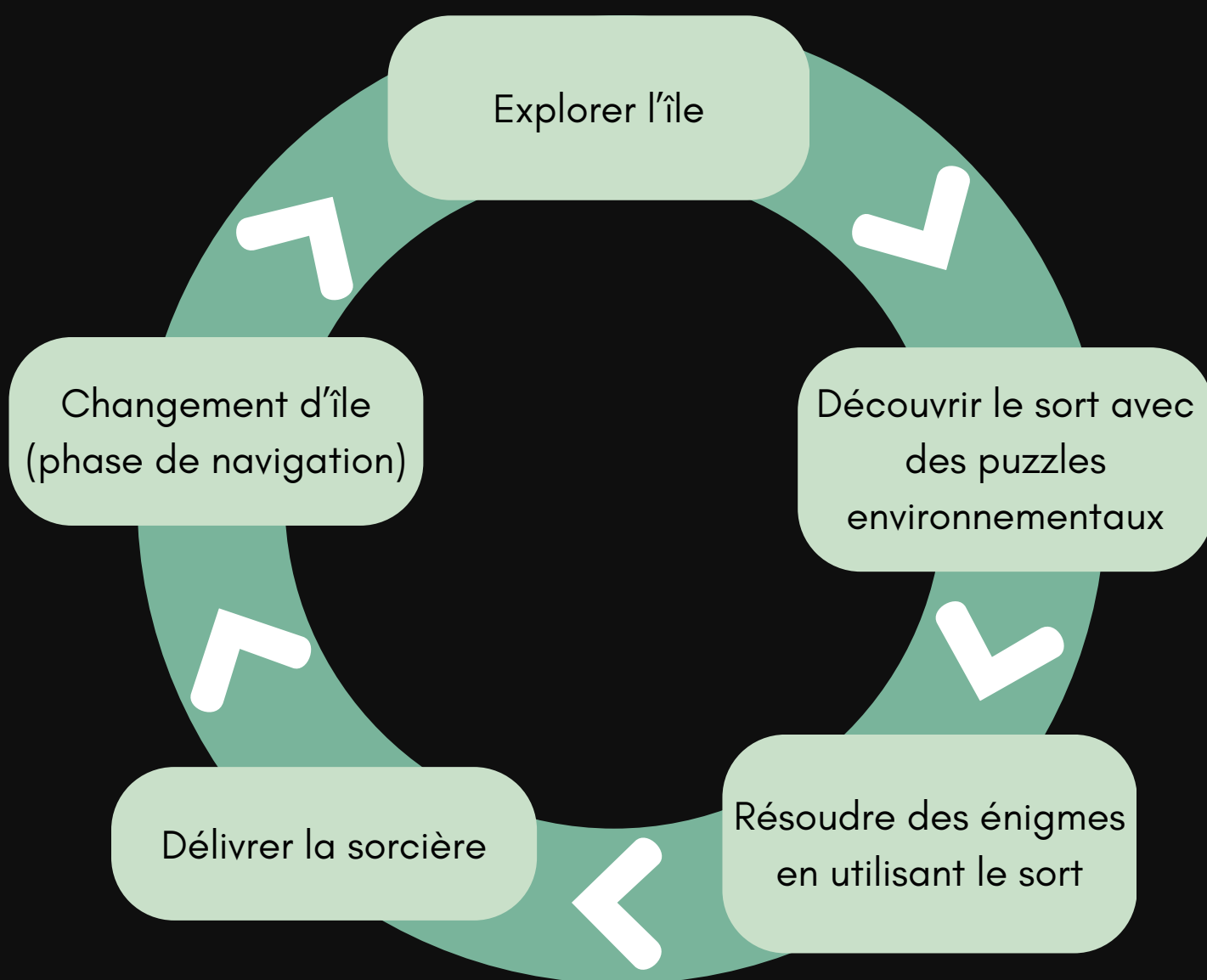
Général



Game Design



Mécanique



Exploration : 3C

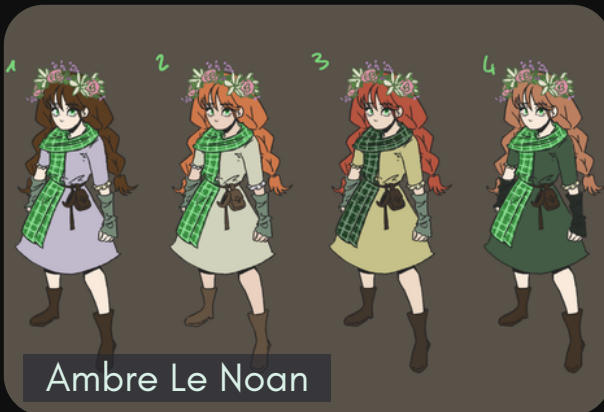
Character – 1/2

Game Design

Mécanique

GameFeel

Narrative Design



Ambre Le Noan



Emilie Hue

Le joueur incarne une **jeune sorcière** nommé **Iona** qui du haut de ses **13 ans** devra sauver sa famille.

Elle a été **abandonné** par ses parents très **jeune**. Les **sorcières l'ont recueilli** et élevé comme l'une des leur.

Aujourd'hui elle suit **les apprentissages de sa mentor Morna** et s'épanouit dans la communauté des sorcières.

Character – 2/2

Le gamefeel souhaité pour le joueur tourne autour de **l'apprentissage** et de **la facilité à faire des sorts** une fois qu'ils sont appris.

Le joueur évolue et **apprend en même temps que lona**, c'est pour ça que nous avons opté pour un **système de combinaison de rune** pour l'utilisation des sorts. Malgré cela le gameplay de sort doit être **fluide et satisfaisant** même en cas d'échec.

Les **capacités du joueur** sont :

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| ▶ se déplacer | ▶ éloigner le voile |
| ▶ combiner des runes | ▶ rétrécir des objets |
| ▶ agrandir des objets | ▶ attirer le voile |

Exploration : 3C

Control –

Game Design

Mécanique

GameFeel

Les contrôles sont **simples et intuitifs**, l'objectif étant de **limiter les tutoriels** liés à ces derniers et faciliter la prise en main du joueur.



Métriques :

La vitesse du personnage et la vitesse de rotation de la caméra.

Exploration : 3C

Camera –



Game Design



Mécanique



GameFeel

Durant la phase d'exploration la caméra est **en top view**.



Le joueur pourra déplacer la caméra sur **l'axe horizontal**.

Le personnage doit toujours **rester au centre** de la caméra.



General	Misc	All
Location	0,0	0,0
Rotation	0,0 °	-45,0 °
Scale	1,0	1,0

valeur de l'angle verticale in game de la caméra

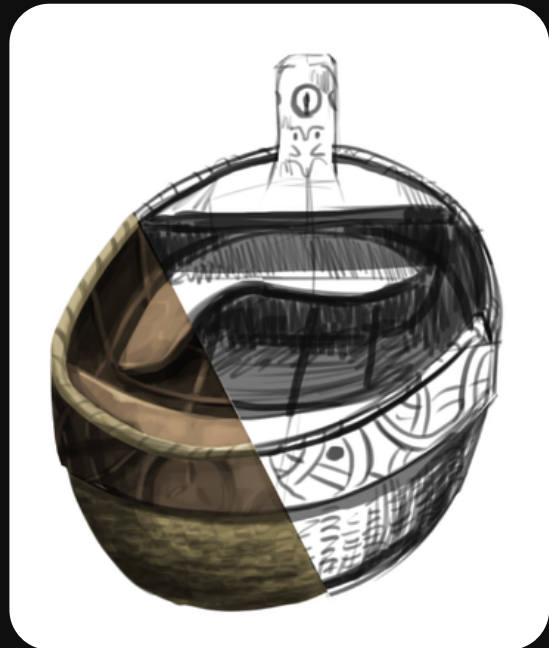
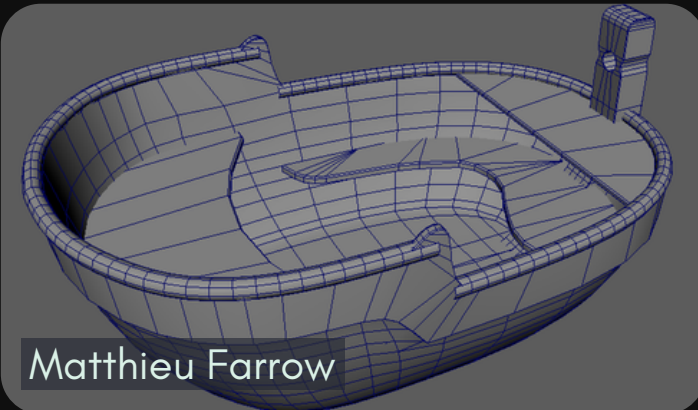
Navigation : 3C

Character –

Game Design

Mécanique

GameFeel



Le joueur se déplacera à l'aide d'un coracle, aussi appelé bateau panier.

Le coracle est **une embarcation très légère**, de **forme ronde ou ovale**, constituée d'un tissu (ou d'une peau) tendu sur un **cadre en vannerie** et enduit de goudron pour le rendre étanche.

Le personnage **l'aura toujours sur lui**, utilisant ses **sorts** pour le rétrécir et l'agrandir afin de le transporter puis le **remettre à sa taille initiale** entre les phases d'exploration et de navigation.

Navigation : 3C

Control –

Game Design

Mécanique

GameFeel



Au cours de cette phase de jeu, le joueur **ne peut plus faire de combinaison** de runes.

Métriques :

La vitesse du bateau et la vitesse de rotation de la caméra.

Navigation : 3C

Camera –



Game Design



Mécanique



GameFeel

Durant la phase de navigation la caméra est **en vue TPS**.



Le joueur pourra déplacer la caméra **sur l'axe horizontal**.

Le personnage doit toujours **rester au centre** de la caméra.



Axe de rotation y : 5°
Spring Arm : 500

Puzzle

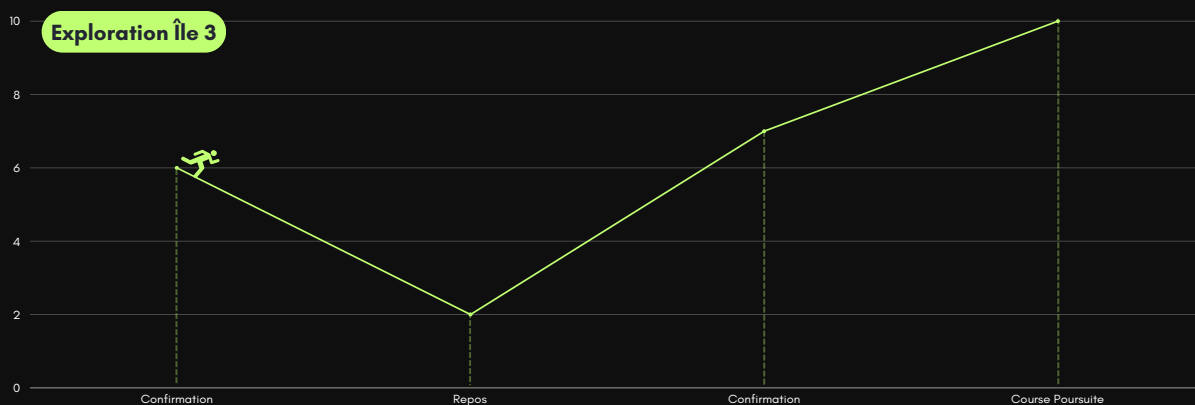
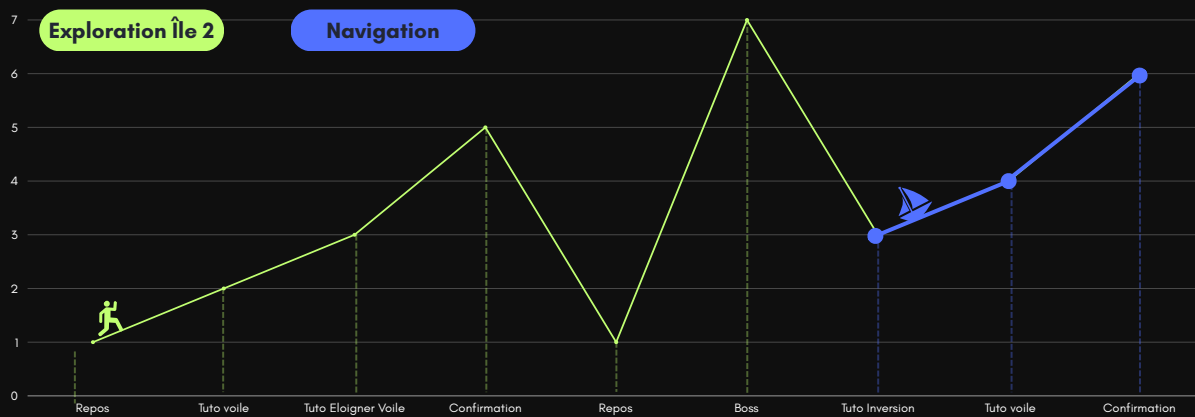
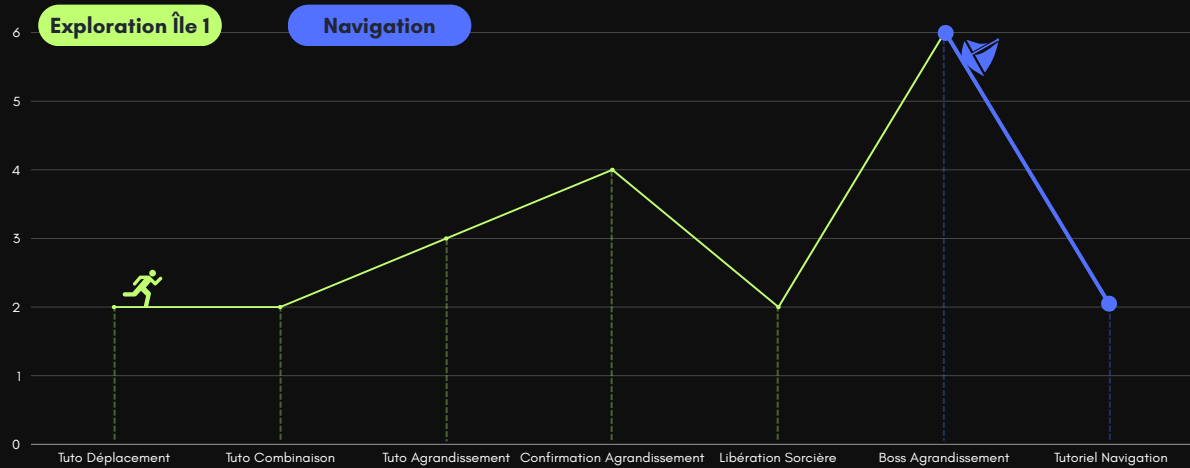
Pacing –



Level Design



Environnement



Les Sorts

Les Runes 1/2 -

Mécanique

Game Design

Narrative Design

VFX

GameFeel

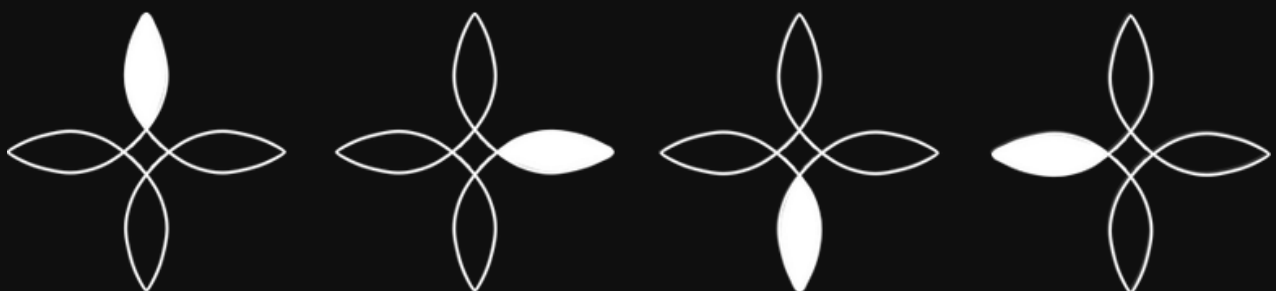
Les quatre boutons de la manette **X** **Y** **A** **B** sont associés à quatre rune. Ces derniers permettent de **faire des combinaisons de 4 runes**.

Exemples de combinaisons :



L'**ordre des inputs** est important. Il peut avoir **plusieurs fois le même symbole** dans une combinaison.

Ces runes seront **présentent dans le décor** et permettront au joueur de **comprendre les combinaisons** à faire pour déclencher les sorts.



Les Runes 2/2 –

Lorsque le joueur finit une combinaison **le résultat se déclenche instantanément**.

Au bout de **10 secondes** sans compléter une combinaison incomplète cette dernière **se reset**.



Métrique :

Le temps avant le reset d'une combinaison incomplète.



Si le joueur fait **une combinaison fausse**, un **feedback d'échec** est envoyé.

Les Sorts

Sort 1 – 1/3

Mécanique

Game Design

Level Design

VFX

Musique et Sound Design

GameFeel

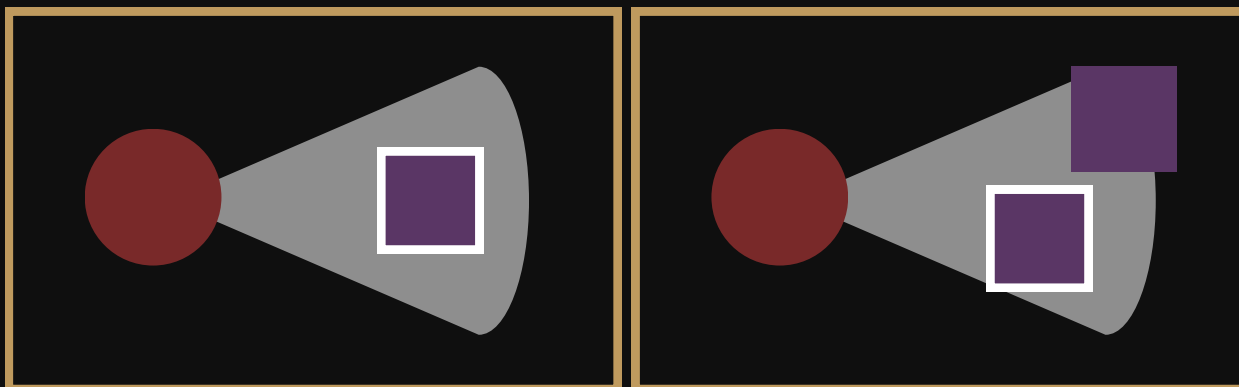
Le joueur apprend **la première combinaison** de sort en parcourant **la première île** du jeu.

La combinaison est : **X** **Y** **A** **B**

Ce sort une fois lancé permet d'**agrandir des objets**.

Les objets qu'il est possible d'agrandir doivent **être visibles** dans l'environnement.

Le joueur possède une **zone de détection** (cône ou zone) qu'il ne voit pas. Si un objet se trouve **entièrement ou partiellement** dans cette zone un **outline** indiquera que **l'objet est ciblé** pour le sort.



Si **plusieurs objets** se trouvent dans cette zone, **le plus proche** des deux a l'outline.

Sort 1 – 2/3

Si le joueur lance le sort **sans aucun objet dans sa zone** de détection, le **VFX de sort** est lancé mais **n'a aucun effet**.

Si le joueur fait la **combinaison inverse** cela **rétrécit les objets**.

La combinaison est : **B A Y X**

Les objets pouvant changer de taille à l'aide de ces sorts auront **2 états possible**.

Petit

Grand

Ces deux sorts permettent de **passer d'un état à un autre**.

Exemples de changement d'état :

Grand

+ sort de **rétrécissement** =

Petit

Petit

+ sort d'**agrandissement** =

Grand

Petit

+ sort de **rétrécissement** =

Petit

Chaque état correspond à **un scale spécifique** scripté selon les besoins de la situation de gameplay.

Sort 1 – 3/3

Le **bateau** est aussi une brique de gameplay qui **réagit à ces deux sorts**.

Le bateau, possède **deux états**. Les deux sorts lui permettent d'**alterner** entre eux.

Petit

Une fois que le bateau passe dans cet état le joueur **le récupère dans son inventaire** et peut le déplacer avec lui.

Grand

Dans cet état le bateau est de taille normale, le joueur **peut l'utiliser** pour passer en **phase de navigation**.

Lorsque le joueur a **le bateau dans son inventaire** si il s'approche d'une **zone de sortie** de phase d'exploration (ex : un ponton) **une petite icone apparaît** indiquant au joueur qu'il peut sortir son bateau à l'aide de son sort. Une fois fait le joueur **passe automatique en phase de navigation**.



Prototype du sort

Les Sorts

Sort 2 - 1/2

Mécanique

Game Design

Level Design

VFX

Musique et Sound Design

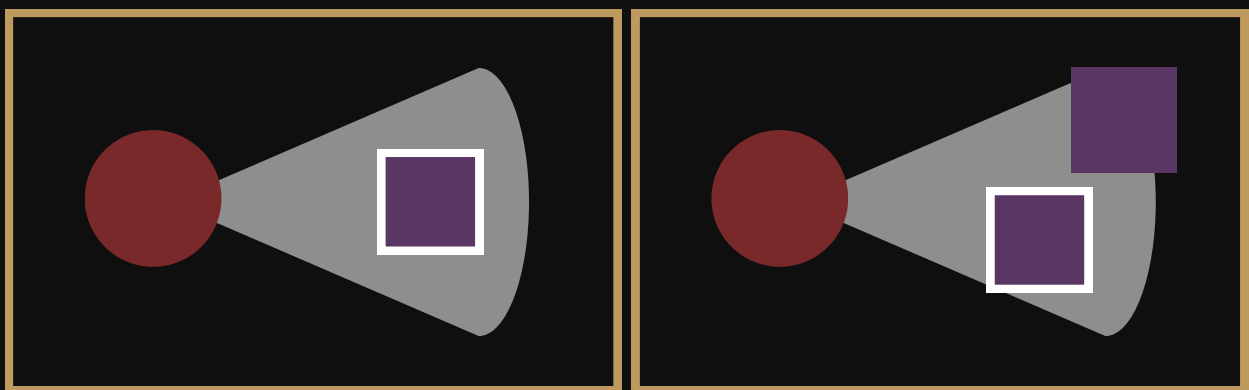
GameFeel

Le joueur apprend cette combinaison lors de la **deuxième île**.

La combinaison est : **B A Y X**

Ce sort, une fois lancé, permet d'attirer le swarm dans une zone pendant un **temps limité**.

Le joueur possède une **zone de détection** (cône ou zone) qu'il ne voit pas. Si un objet se trouve **entièrement ou partiellement** dans cette zone un **outline** indiquera que **l'objet est ciblé** pour le sort.



Une fois le sort lancé sur l'un des objets prévus à cet effet, le swarm dans **un rayon précis** est attiré vers ce dernier.

Sort 2 – 2/2

Si le joueur fait la **combinaison inverse** cela repousse le swarm d'une zone pendant un **temps limité**.

La combinaison est : 

De la même façon que le sort précédent, une fois lancé **sur un objet** prévu à cet effet **le swarm dans son rayon est repoussé**.

Les objets pouvant être affecté par ces deux sorts **sont les mêmes**. Ainsi il faut faire en sorte que si un sort est déjà effectif sur un objet il **ne peut pas être affecté par un deuxième**.



Métriques :

Temps durant le quel le swarm est attiré et rayon de l'objet.



Le joueur doit avoir des **feedbacks visuels et sonores** lorsque un sort est sur le point **de prendre fin**.

Progression du Personnage

Collectibles – 1/2



Mécanique



Game Design



Level Design

Au cours des phases de **navigation et d'exploration** le joueur pourra trouver différents **collectibles**.

Le joueur récupère un objet en appuyant sur  (contextuel).

Les Babioles

Durant les phases **d'exploration et de navigation**, le joueur pourra **récupérer des babioles**.

Ces derniers lui permettront de **fabriquer des tenues** et customisation visuelle pour son bateau.

Au total le joueur pourra **récupérer un total de 9 babioles** et il aura besoin de **3 pour chaque customisation visuelle** (2 skins pour le personnage et 1 pour le bateau).

Ils seront **dispersés** de telle manière :

- ▶ 1 babiole dans l'île 1
- ▶ 2 babioles dans l'île 2
- ▶ 2 babioles dans l'île 3
- ▶ 4 babioles dans les phases de navigation

Progression du Personnage

Collectibles - 2/2



Mécanique



Game Design



Level Design

Parchemins

Durant les **phases d'exploration** le joueur **trouvera des parchemins au sol**. En les trouvant il verra apparaître un asset duquel il pourra **lire du texte**. Les collectibles qu'il trouve **s'ajouteront à l'inventaire** du joueur (cf. Figma).

Il y en aura un **total de 11**.

Le Monde

Intentions –

Narrative Design

Musique et Sound Design

Environnement

Direction Artistique

Le règne de **James VI** d'Écosse en 1600 fut marqué d'une **intense chasse à la sorcière**.



Les **principales émotions** que nous souhaitons transmettre au joueur par l'univers du jeu sont :

► **L'angoisse** -

Générée par l'**environnement** globalement **sombre**, marquer par les **symboles de l'inquisition**.

► **L'Émerveillement** -

Amenée par la **découverte des sorts** et de la magie ainsi que par leur représentation visuelle dans le jeu.

► **L'Empathie** -

Véhiculée par **le personnage principal** qui se retrouve soudainement seul et sans repère, ainsi que par **la communauté de sorcières** victimes de l'inquisition.

Le Monde

Structure –

Narrative Design

Musique et Sound Design

Environnement

Direction Artistique

Les endroits que le joueur pourra explorer se décomposent en **3 îles** et **un lac**.



Le jeu se passe en écosse dans un lac (Le Comraich, asile en gaélique) **entouré d'une chaîne de montagne** (La Ballachan, muraille en gaélique), dans lequel se trouve **trois îles**.

Nous nous situons dans **les Highlands au nord** de l'Ecosse, dans un lieu inspiré de la topologie du **Loch Ness**, un environnement de grande étendue, rural et biscornu, avec un lac.

Le Monde

Les Îles - 1/3

Narrative Design

Musique et Sound Design

Environnement

Direction Artistique

Hameau des sorcières

C'est **la première zone** que le joueur explore.

Il s'agit d'**une île isolée** sur laquelle s'épanouit une communauté de sorcière. Loin des actions de l'inquisition elles **pratiquent la sorcellerie** sans craindre quelconques répercussions. **Créé par Morna** il y a quelques décennies, elle occupe aujourd'hui **la place de matriarche** au sein du village.

Lors du passage du joueur, le village **est en désordre**, l'inquisition l'ayant attaqué il y a peu. Certains bâtiments **se sont effondrés** et il y a des **signes visibles de résistances** des sorcières. Des **drapeaux de l'inquisition** marque toutefois leur victoire.



Chris Cao



Elsa Serka

Les Îles - 2/3

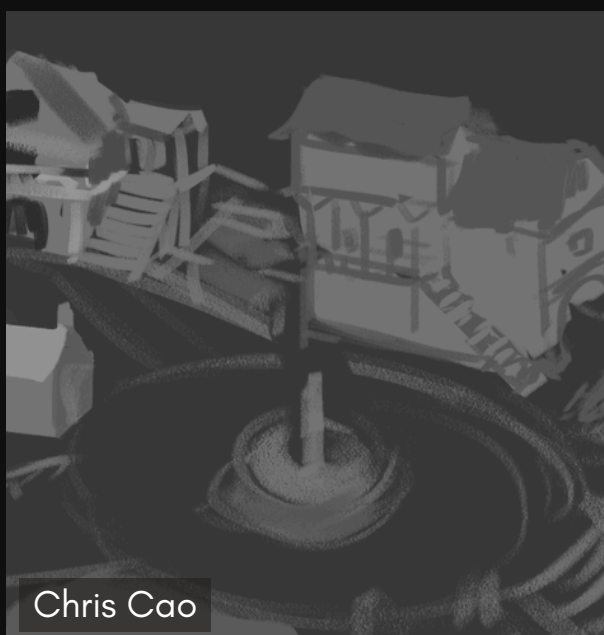
Village Neutre

C'est **la deuxième zone** que le joueur explore.

Cette île est habitée par des écossais **plus ou moins retissant** 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.

Lors de notre passage dans le village il y **fait nuit** et la présence du **voile force la population a rester confiné par peur**.

L'inquisition n'y est pas présente directement mais **de nombreux signes** de son passage sont visibles, tel que **des drapeaux** disposés devant les maison ou dans les rues.



Les Îles – 3/3

Village de l'Inquisition

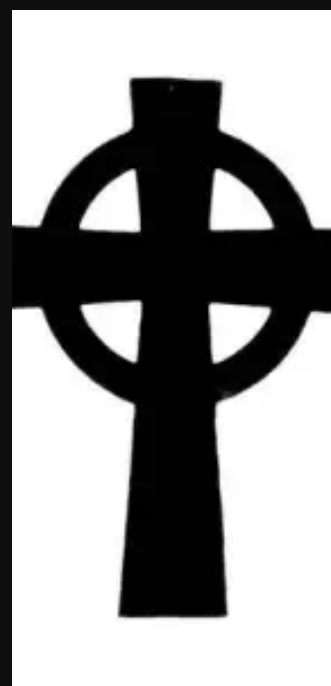
C'est **la dernière zone** que le joueur explore.

Cet ancien village a été **réquisitionné** par l'inquisition il y a à peu près un mois afin de s'établir dans la région, en **prévision de l'attaque** contre le hameau des sorcières·ers.

Des **signes de l'inquisition** sont partout : drapeaux, désordre et incendies... Des **cages sont disposées** et la plupart d'entre elles sont **vides**.

Le **voile** protège fortement le village et l'inquisition.

Morna serait enfermée sur la place principale du village, au bord de la **mort**. Ce lieu semble être l'origine du voile.



Narration

Contexte –



Narrative Design



Environnement

Le jeu se passerait **en écosse** durant le règne de Jacques 6 (1603 – 1625). Période qui était **très propice à la chasse aux sorcières**, le roi l'encourageant fortement. Des séries de loi du nom de **"Witchcraft acts"** avaient aussi été adopté à l'époque, imposant des punitions pour les pratiquants de sorcellerie.

La sorcellerie n'est **pas innée**. Tout le monde peut faire de la magie, juste très **peu de personne la pratique**. Durant leur formation, les apprentis sorciers **n'apprennent pas de sort avant leur majorité** (16ans).

Narration

Macrostructure – 1/3



Narrative Design



Environnement

Hameau des sorcières

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.

Macrostructure – 2/3

Village Neutre

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**.

Macrostructure – 3/3

Village de l'Inquisition

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.

Système de Sauvegarde

1/2



Mécanique



Environnement

La sauvegarde de la partie du joueur est **déclenchée automatiquement** à l'aide de **checkpoints** qui s'activeront lorsque le joueur passe près d'eux.

Ils seront disposés dans les niveaux permettant au joueur de **respawn en cas de mort** ou si il veut **quitter le jeu** en conservant la progression.

Les checkpoints **s'activent automatiquement** lorsque le joueur passe à côté.



Métriques :

Le trigger box du checkpoint doit pouvoir être modifiable ainsi que le lieu de respawn du personnage.



Comme il n'y a **pas de backtracking** dans le jeu, la sauvegarde ne conserve pas les modifications **des énigmes**.

2/2

Les données a sauvegarder sont (non exhaustif) :

- le dernier checkpoint activé
- l'inventaire du joueur (les collectibles obtenus, les sorts "débloqués")
- les skins débloqués
- le skin équipé par le joueur

Le checkpoint sera représenté comme **une stèle** avec **un Triskèle** gravé (signifie le cycle de la vie et la renaissance).

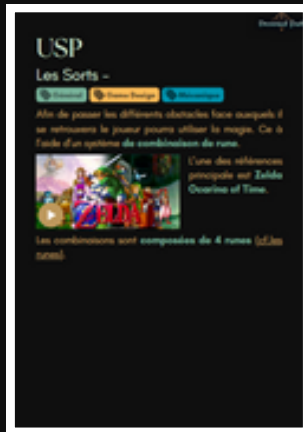
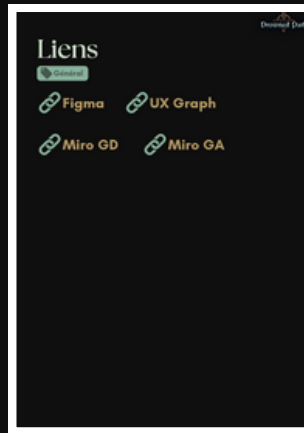


Elsa Serka

Questions

Quels feedback pour la sauvegarde et le respawn ?

Général



Game Design

Les Tags

A chaque page ont été assignés des tags, ces derniers permettant de repérer plus facilement quelle page comporte des informations importantes selon votre filière/focus dans le projet.

- Général
- Game Design
- Level Design
- Narrative Design
- Direction Artistique
- Mécanique
- GameFeel
- Environnement
- Musique et Sound Design
- UI/UX

USP

Les Sorcières -

L'objectif du joueur est de libérer les sorcières capturées par l'Inquisition. Ces dernières sont dispersées dans les zones que le joueur va explorer.

Le fait d'entreprendre l'exploration est une prise de partie importante dans le jeu.

Les sorcières ont une représentation positive et lumineuse contrairement à l'Inquisition qui sera plutôt liée à la violence.

Questions : Comment les sorcières à sauver seront représentées dans le jeu ? (sujet, forme, humeur, etc.)

USP

Le Swarm - (non pas définit)

Au cours de son exploration le joueur sera confronté au Swarm.

Le swarm est une zone dynamique qui limite les déplacements du joueur. Il doit pouvoir réagir aux sorts de joueur.

Si le joueur rentre dans le swarm les bords de l'écran s'obscurcissent. Et au bout de 3 secondes continues déclenche le joueur à un game over.

Questions : Comment le swarm est représenté ?

Mécanique : Le temps passé dans le swarm impacte le...

USP

Les Sorts -

Afin de passer les différents obstacles face auxquels il se retrouvera le joueur pourra utiliser les runes. Ce n'est pas facile d'un système de combinaison de runes.

Une des références principales est Zelda Ocarina of Time.

Les combinaisons sont composées de 4 runes (à définir).

Condition de Victoire

Exploration -

A chaque fin de jeu le joueur devra résoudre des énigmes afin de découvrir les bonnes combinaisons de runes, elles lui permettront ensuite de lancer des sorts.

C'est à l'aide de ces sorts que le joueur pourra libérer les sorcières et accéder aux zones suivantes.

Toutefois le joueur pourra tout de même mourir durant cette phase de jeu.

Le swarm peut fuir le joueur si il reste trop longtemps dedans. Lorsque le joueur meurt il retournera au dernier checkpoint (à définir système de sauvegarde).

Condition de Victoire

Navigation -

Au cours de la phase de navigation le joueur sera face à des zones de swarm mouvantes. Ces dernières bougent avec un pattern défini.

Il devra les éviter tout en interagissant avec son bateau.

Le swarm peut fuir le joueur si il reste trop longtemps dedans. Lorsque le joueur meurt il retournera au dernier checkpoint (à définir système de sauvegarde).

Game Loop

Exploration -

Explorer l'île

Changement d'île (phase de navigation)

Libérer les sorcières

Résoudre des énigmes en utilisant le sort

Obtenir le sort avec des puzzles environnementaux

Exploration : 3C

Character -

Le joueur incarne une jeune sorcière savante.

Cette dernière est née dans le village des sorcières et s'y est jamais été confrontée à l'Inquisition jusqu'au jour où ses derniers ont attaqué sa communauté.

Exploration : 3C

Control -

Le joueur utilise une jeune sorcière savante.

Le joueur utilise une jeune sorcière savante.

Le joueur utilise une jeune sorcière savante.

Exploration : 3C

Camera -

Durant la phase d'exploration la caméra sera isométrique.

Le joueur utilise une jeune sorcière savante.

Le joueur utilise une jeune sorcière savante.

Navigation : 3C

Character -

Le joueur se déplace à l'aide d'un coracle, aussi appelé un bateau ponton (ou curraoch).

Le personnage l'embarque toujours sur lui, utilisant un sort pour le rétrécir et le remettre à sa taille initiale entre les phases d'exploration et de navigation.

un coracle un curraoch

Navigation : 3C

Control -

Le joueur utilise une jeune sorcière savante.

Le joueur utilise une jeune sorcière savante.

Le joueur utilise une jeune sorcière savante.

Navigation : 3C

Camera -

Durant la phase de navigation la caméra est en vue TPS.

Le joueur peut déplacer la caméra sur l'axe horizontal.

Le personnage doit toujours rester au centre de la caméra.

Les Sorts

Les Runes 1/2 -

Le joueur apprend la première combinaison de sort en parcourant la première île du jeu.

La combinaison est : X Y A B.

Ce sort une fois lancé permet d'agrandir des objets. Les objets qu'il est possible d'agrandir doivent être visibles dans l'environnement.

Le joueur possède une zone de détection (cône ou zone) qu'il ne voit pas. Si un objet se trouve entièrement ou partiellement dans cette zone une outline indiquera que l'objet est ciblé pour le sort.

Si plusieurs objets se trouvent dans cette zone, le plus proche des deux à l'outline.

Les Sorts

Sort 1 - 1/3

Le joueur apprend la première combinaison de sort en parcourant la première île du jeu.

La combinaison est : X Y A B.

Ce sort une fois lancé permet d'agrandir des objets. Les objets qu'il est possible d'agrandir doivent être visibles dans l'environnement.

Le joueur possède une zone de détection (cône ou zone) qu'il ne voit pas. Si un objet se trouve entièrement ou partiellement dans cette zone une outline indiquera que l'objet est ciblé pour le sort.

Si plusieurs objets se trouvent dans cette zone, le plus proche des deux à l'outline.

Les Sorts

Sort 2 - 1/2

Le joueur apprend cette combinaison lors de la deuxième île.

La combinaison est : X Y A B.

Ce sort, une fois lancé, permet d'attirer le swarm dans une zone pendant un temps limité.

Le joueur possède une zone de détection (cône ou zone) qu'il ne voit pas. Si un objet se trouve entièrement ou partiellement dans cette zone une outline indiquera que l'objet est ciblé pour le sort.

Une fois le sort lancé sur l'un des objets présents à cet effet, le swarm dans un rayon précis est attiré vers ce dernier.

Système de Sauvegarde 1/2

Le sauvegarde de la partie du joueur est déclenchée manuellement à l'aide de checkpoints qui s'activent lorsque le joueur passe près d'eux.

Il seront déclenchés dans les niveaux permettant au joueur de reprendre en cas de mort ou si il veut quitter le jeu en conservant le progression.

Les checkpoints s'activent automatiquement lorsque le joueur passe à côté.

Mécanique : Le joueur peut à tout moment sauvegarder sa partie.

Comme il n'y a pas de backtracking dans le jeu, le sauvegarde ne concerne pas les modifications des designs.

Level Design

Les Tags

A chaque page ont été assignés des tags, ces derniers permettant de repérer plus facilement quelle page comporte des informations importantes selon votre Méta/fluxus dans le projet.

- Général
- Game Design
- Level Design
- Narrative Design
- Direction Artistique
- Mécanique
- GameFeel
- Environnement
- Musique et Sound Design
- UI/UX

USP

Le Swarm - (nom pas définitif)

Game Design, Mécanique, Level Design, GameFeel, Y2K

Au cours de son exploration le joueur sera confronté au Swarm.

Le swarm est une zone dynamique qui limite les déplacements du joueur. Il doit pouvoir réagir aux sorts du joueur.

Si le joueur rentre dans le swarm les bords de l'écran s'obscurissent. Et au bout de 2 secondes continues dedans le joueur a un **game over**.

Questions :
Comment le swarm est représenté ?

Métrique :
Le temps passé dans le swarm avant de game over.

Puzzle

Pacing -

Level Design, Environnement



Les Sorts

Sort 1 - 1/3

Mécanique, Game Design, Level Design, Y2K, Musique et Sound Design

Le joueur apprend la première combinaison de sort en parcourant la première île du jeu.

La combinaison est : X Y A B

Ce sort une fois lancé permet d'agrandir des objets. Les objets qu'il est possible d'agrandir doivent être visibles dans l'environnement.

Le joueur possède une zone de détection (cône ou zone) qu'il ne voit pas. Si un objet se trouve entièrement ou partiellement dans cette zone un outline indiquera que l'objet est ciblé pour le sort.



Si plusieurs objets se trouvent dans cette zone, le plus proche des deux a l'outline.

Les Sorts

Sort 2 - 1/2

Mécanique, Game Design, Level Design, Y2K, Musique et Sound Design, GameFeel

Le joueur apprend cette combinaison lors de la deuxième île.

La combinaison est : B A Y X

Ce sort, une fois lancé, permet d'attirer le swarm dans une zone pendant un temps limité.

Le joueur possède une zone de détection (cône ou zone) qu'il ne voit pas. Si un objet se trouve entièrement ou partiellement dans cette zone un outline indiquera que l'objet est ciblé pour le sort.



Une fois le sort lancé sur l'un des objets prévus à cet effet, le swarm dans un rayon précise est attiré vers ce dernier.

Système de Sauvegarde 1/2

Game Design, Environnement

Le sauvegarde de la partie du joueur est déclenchée manuellement à l'aide de checkpoints qui s'activent lorsque le joueur presse gris d'or.

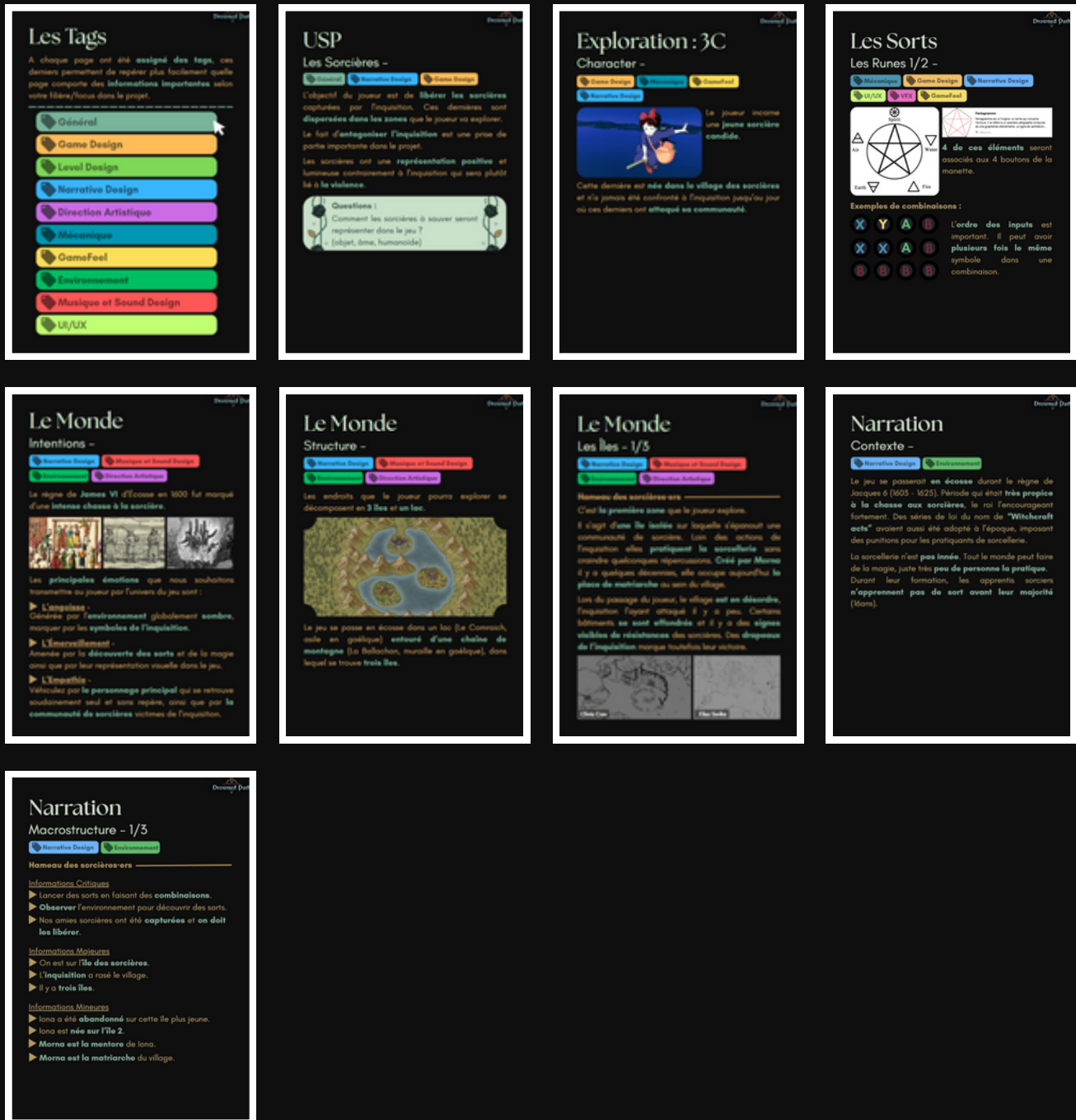
Il seront disposés dans les niveaux permettant au joueur de revenir en cas de mort ou si il veut quitter le jeu en conservant la progression.

Les checkpoints s'activent automatiquement lorsque le joueur presse le clic.

Mécanique :
Le trigger lors du checkpoint doit pouvoir être modifiable.

Comme il n'y a pas de backtracking dans le jeu, le sauvegarde ne conserve pas les modifications des designs.

Narrative Design



Direction Artistique



Mécanique

Les Tags

A chaque page ont été assignés des tags, ces derniers permettent de repérer plus facilement quelle page comporte des informations importantes selon votre Méthode dans le projet.

- Général
- Game Design
- Level Design
- Narrative Design
- Direction Artistique
- Mécanique
- GameFeel
- Environnement
- Musique et Sound Design
- UI/UX

USP

Les Sorts -

Alors de passer les différents obstacles face auxquels il se retrouvera le joueur pourra utiliser la magie. Ce à l'aide d'un système de combinaison de runes.

C'est une des références principales est Zelda Ocarina of Time.

Les combinaisons sont composées de 4 runes (à la carte).

USP

Le Swarm -

Au cours de son exploration le joueur sera confronté au Swarm.

Le swarm est une zone dynamique qui teste les déplacements du joueur. Il doit pouvoir régler ses sorts de joueur.

Si le joueur reste dans la zone les bords de l'écran s'obscurcissent. Et au bout de 2 secondes continues déclenche le joueur à un game over.

Questions : Comment le swarm est représenté ?

Mécanique : Le joueur peut dans la zone sans être représenté ?

Condition de Victoire

Exploration -

A chaque fois le joueur devra résoudre des énigmes afin de découvrir les bonnes combinaisons de runes, elles lui permettant ensuite de lancer des sorts.

C'est à l'aide de ces sorts que le joueur pourra libérer les sortilèges et accéder aux zones suivantes.

Toutefois le joueur pourra tout de même mourir durant cette phase de jeu.

Le swarm peut tuer le joueur si il reste trop longtemps dedans. Lorsque le joueur meurt il retournera au dernier checkpoint.

(à l'aide d'un système de sauvegarde)

Condition de Victoire

Navigation -

Au cours de la phase de navigation le joueur sera face à des zones de swarm mouvantes. Ces dernières bougent avec un pattern défini.

Il devra les éviter tout en naviguant avec son bateau.

Le swarm peut tuer le joueur si il reste trop longtemps dedans. Lorsque le joueur meurt il retournera au dernier checkpoint.

(à l'aide d'un système de sauvegarde)

Game Loop

Exploration -



Exploration : 3C

Character -

Le joueur incarne une jeune sorcière candidate.

Cette dernière est née dans le village des sorcières et s'y promène en confiance à l'exploration jusqu'à ce que ces derniers sort assignés qui commencent.

Exploration : 3C

Control -

Le joueur utilise un contrôleur de jeu.

Le contrôleur de jeu est représenté par un joystick et des boutons.

Le joystick permet de déplacer le personnage.

Les boutons permettent de lancer des sorts.

Exploration : 3C

Camera -

Durant la phase d'exploration la caméra vue isométrique.

Le joueur peut déplacer la caméra sur l'axe horizontal.

Le personnage doit toujours rester au centre de la caméra.

Navigation : 3C

Character -

Le joueur se déplace à l'aide d'un coracle, aussi appelé un bateau pirogue (ou coracle).

Le personnage l'aura toujours sur lui, utilisant un sort pour le révéler et le remettre à sa taille initiale entre les phases d'exploration et de navigation.

un coracle un curacha

Navigation : 3C

Control -

Le joueur utilise un contrôleur de jeu.

Le contrôleur de jeu est représenté par un joystick et des boutons.

Le joystick permet de déplacer le personnage.

Les boutons permettent de lancer des sorts.

Au cours de cette phase de jeu, le joueur ne peut plus faire de combinaison de runes.

Navigation : 3C

Camera -

Durant la phase de navigation la caméra est en vue TPS.

Le joueur peut déplacer la caméra sur l'axe horizontal.

Le personnage doit toujours rester au centre de la caméra.

Les Sorts

Les Runes 1/2 -

4 de ces éléments seront associés aux 4 boutons de la manette.

Exemples de combinaisons :

L'ordre des inputs est important. Il peut varier plusieurs fois la même symboles dans une combinaison.

Les Sorts

Sort 1 - 1/3

Le joueur apprend la première combinaison de sort en parcourant la première île du jeu.

La combinaison est : X Y A B.

Ce sort une fois lancé permet d'agrandir des objets.

Les objets qu'il est possible d'agrandir doivent être visibles dans l'environnement.

Le joueur possède une zone de détection (cône ou zone) qu'il ne voit pas. Si un objet se trouve entièrement ou partiellement dans cette zone un outline indiquera que l'objet est ciblé pour le sort.

Si plusieurs objets se trouvent dans cette zone, le plus proche des deux à l'outline.

Les Sorts

Sort 2 - 1/2

Le joueur apprend cette combinaison lors de la deuxième île.

La combinaison est : X Y A B.

Ce sort, une fois lancé, permet d'attraper le swarm dans une zone pendant un temps limité.

Le joueur possède une zone de détection (cône ou zone) qu'il ne voit pas. Si un objet se trouve entièrement ou partiellement dans cette zone un outline indiquera que l'objet est ciblé pour le sort.

Une fois le sort lancé sur l'un des objets proches à cet effet, le swarm dans un rayon précis est attiré vers ce dernier.

Progression du Personnage

Collectibles -

Au cours des phases de navigation et d'exploration le joueur pourra trouver différents collectibles.

Le joueur récupère un objet en appuyant sur le bouton (contextuel).

Les bidules : Sur chaque île, dans les zones de navigation, seront dispersés des bidules. Le joueur pourra les récupérer.

La collection de bidule sur joueur se trouve dans son inventaire (à l'aide d'un bouton). Ordonne à cela il pourra sélectionner des éléments occasionnels pour le personnage et le bateau.

Parchemins : Durant les phases d'exploration le joueur trouve des parchemins au sol. En les trouvant il sera apparaitre un objet auquel il pourra lire du texte. Les collectibles qu'il trouve s'ajoutent à l'inventaire du joueur (à l'aide d'un bouton).

Système de Sauvegarde 1/2

1/2

Les sauvegardes de la partie du joueur sont déclenchées manuellement à l'aide de checkpoints qui s'activent lorsque le joueur passe près d'un.

Il seront dispersés dans les zones permettant au joueur de repasser en cas de mort ou si il veut quitter le jeu en conservant la progression.

Les checkpoints s'activent automatiquement lorsque le joueur passe à côté.

Mécanique : Le joueur peut à l'aide d'un bouton déclencher un checkpoint.

Comme il n'y a pas de backtracking dans le jeu, le sauvegarde ne conserve pas les modifications des énigmes.

GameFeel

Les Tags

A chaque page ont été assignés des tags, ces derniers permettant de repérer plus facilement quelle page comporte des informations importantes selon votre filière/focus dans le projet.

- Général
- Game Design
- Level Design
- Narrative Design
- Direction Artistique
- Mécanique
- GameFeel
- Environnement
- Musique et Sound Design
- UI/UX

USP

Le Swarm - (nom pas définitif)

Game Design **Mécanique** **Level Design** **GameFeel** **Y/YX**

Au cours de son exploration le joueur sera confronté au Swarm.

Le swarm est une zone dynamique qui limite les déplacements du joueur. Il doit pouvoir réagir aux sorts du joueur.

Si le joueur rentre dans le swarm les bords de l'écran s'obscurissent. Et au bout de 2 secondes continues dedans le joueur a un game over.

Questions :
Comment le swarm est représenté ?

Métrique :
Le temps passé dans le swarm avant de game over.

Exploration : 3C

Character -

Game Design **Mécanique** **GameFeel** **Direction Artistique**

Le joueur incarne une jeune sorcière candidate.

Cette dernière est née dans le village des sorcières et n'a jamais été confrontée à l'exploration jusqu'au jour où ces derniers ont attaqué sa communauté.

Exploration : 3C

Control -

Game Design **Mécanique** **GameFeel** **Direction Artistique**

Le joueur utilise une manette de jeu pour contrôler son personnage.

Le joystick permet de déplacer le personnage. Les boutons de couleur permettent de lancer des sorts.

Exploration : 3C

Camera -

Game Design **Mécanique** **GameFeel** **Direction Artistique**

Durant la phase d'exploration la caméra vue isométrique.

Le joueur se déplace à l'aide d'un coracle, aussi appelé un bateau panier (ou curragh).

Le personnage l'emme toujours sur lui, utilisant un sort pour le rétrécir et le remettre à sa taille initiale entre les phases d'exploration et de navigation.

un coracle **un curragh**

Navigation : 3C

Character -

Game Design **Mécanique** **GameFeel** **Direction Artistique**

Le joueur se déplace à l'aide d'un coracle, aussi appelé un bateau panier (ou curragh).

Le personnage l'emme toujours sur lui, utilisant un sort pour le rétrécir et le remettre à sa taille initiale entre les phases d'exploration et de navigation.

un coracle **un curragh**

Navigation : 3C

Control -

Game Design **Mécanique** **GameFeel** **Direction Artistique**

Le joueur utilise une manette de jeu pour contrôler son personnage.

Le joystick permet de déplacer le personnage. Les boutons de couleur permettent de lancer des sorts.

Navigation : 3C

Camera -

Game Design **Mécanique** **GameFeel** **Direction Artistique**

Durant la phase de navigation la caméra est en vue TPS.

Le joueur pourra déplacer la caméra sur l'axe horizontal.

Le personnage doit toujours rester au centre de la caméra.

Les Sorts

Les Runes 1/2 -

Mécanique **Game Design** **Narrative Design** **UI/UX** **Y/YX** **GameFeel**

Le joueur apprend la première combinaison de sort en parcourant la première île du jeu.

La combinaison est : **X Y A B**

Ce sort une fois lancé permet d'agrandir des objets. Les objets qu'il est possible d'agrandir doivent être visibles dans l'environnement.

Le joueur possède une zone de détection (cône ou zone) qu'il ne voit pas. Si un objet se trouve entièrement ou partiellement dans cette zone un outline indiquera que l'objet est ciblé pour le sort.

Exemples de combinaisons :

L'ordre des inputs est important. Il peut avoir plusieurs fois le même symbole dans une combinaison.

Les Sorts

Sort 1 - 1/2

Mécanique **Game Design** **Level Design** **Y/YX** **Musique et Sound Design** **GameFeel**

Le joueur apprend la première combinaison de sort en parcourant la première île du jeu.

La combinaison est : **X Y A B**

Ce sort une fois lancé permet d'agrandir des objets. Les objets qu'il est possible d'agrandir doivent être visibles dans l'environnement.

Le joueur possède une zone de détection (cône ou zone) qu'il ne voit pas. Si un objet se trouve entièrement ou partiellement dans cette zone un outline indiquera que l'objet est ciblé pour le sort.

Si plusieurs objets se trouvent dans cette zone, le plus proche des deux a l'outline.

Les Sorts

Sort 2 - 1/2

Mécanique **Game Design** **Level Design** **Y/YX** **Musique et Sound Design** **GameFeel**

Le joueur apprend cette combinaison lors de la deuxième île.

La combinaison est : **B A Y X**

Ce sort, une fois lancé, permet d'attirer le swarm dans une zone pendant un temps limité.

Le joueur possède une zone de détection (cône ou zone) qu'il ne voit pas. Si un objet se trouve entièrement ou partiellement dans cette zone un outline indiquera que l'objet est ciblé pour le sort.

Une fois le sort lancé sur l'un des objets prévus à cet effet, le swarm dans un rayon précis est attiré vers ce dernier.

Environnement

Les Tags

A chaque page ont été assignés des tags, ces derniers permettant de repérer plus facilement quelle page comporte des informations importantes selon votre thème/focus dans le projet.

- Général
- Game Design
- Level Design
- Narrative Design
- Direction Artistique
- Mécanique
- GameFeel
- Environnement
- Musique et Sound Design
- UI/UX

USP

Le Swarm – (nom pas définit)

Général Mécanique Level Design GameFeel

VR

Au cours de son exploration le joueur sera confronté au Swarm.

Le swarm est une zone dynamique qui limite les déplacements du joueur. Il doit pouvoir réagir aux sorts du joueur.

Si le joueur rentre dans le swarm les bords de l'écran s'obscurcissent. Et au bout de 2 secondes continues dedans le joueur a un game over.

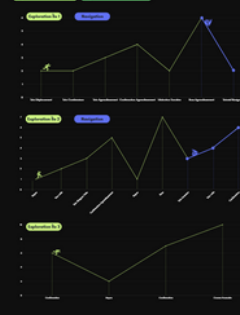
Questions :
Comment le swarm est représenté ?

Métrique :
Le temps passé dans le swarm avant de game over.

Puzzle

Pacing –

Level Design Environnement



Le Monde

Intentions –

Narrative Design Musique et Sound Design Environnement Direction Artistique

Le règne de James VI d'Écosse en 1600 fut marqué d'une intense chasse à la sorcière.



Les principales émotions que nous souhaitons transmettre au joueur par l'univers du jeu sont :

- **L'angoisse** : Générée par l'environnement globalement sombre, marquée par les symboles de l'inquisition.
- **L'émancipement** : Aménagé par la découverte des sorts et de la magie ainsi que par leur représentation visuelle dans le jeu.
- **L'impunité** : Véhiculée par le personnage principal qui se retrouve soudainement seul et sans repère, ainsi que par la communauté de sorcières victimes de l'inquisition.

Le Monde

Structure –

Narrative Design Musique et Sound Design Environnement Direction Artistique

Les endroits que le joueur pourra explorer se décomposent en 3 îles et un lac.



Le jeu se passe en Écosse dans un lac (Le Comraich, écrit en gaélique) entouré d'une chaîne de montagne (Le Ballachan, muraille en gaélique), dans lequel se trouve trois îles.

Le Monde

Les îles – 1/3

Narrative Design Musique et Sound Design Environnement Direction Artistique

Hameau des sorcières-ers

C'est la première zone que le joueur explore. Il s'agit d'une île isolée sur laquelle s'épanouit une communauté de sorcières. Loin des actions de l'inquisition elles pratiquaient la sorcellerie sans crainte quelconques répressions. Créé par Morne il y a quelques décennies, elle occupe aujourd'hui la place de matriarche au sein du village.

Lors du passage du joueur, le village est en désordre. L'inquisition l'a fait attaquer il y a peu. Certains bâtiments se sont effondrés et il y a des signes visibles de résistances des sorcières. Des débris de l'inquisition marquent tristement leur existence.



Narration

Contexte –

Narrative Design Environnement

Le jeu se passerait en Écosse durant le règne de Jacques d (1605 - 1625). Période qui était très propice à la chasse aux sorcières, le roi l'encourageait fortement. Des séries de loi du nom de "Witchcraft acts" avaient aussi été adoptées à l'époque, imposant des punitions pour les pratiquants de sorcellerie.

La sorcellerie n'est pas innée. Tout le monde peut faire de la magie, juste très peu de personnes la pratique. Durant leur formation, les apprentis sorciers n'apprennent pas de sort avant leur majorité (16ans).

Système de Sauvegarde 1/2

1/2

Environnement

Le sauvegarde du jeu par le joueur est déclenchée manuellement à l'aide de checkpoints qu'il active lorsqu'il le joueur passe près d'eux.

Il seront disposés dans les niveaux permettant au joueur de repasser un état de mort ou si il veut quitter le jeu en conservant la progression.

Les checkpoints s'activent automatiquement lorsque le joueur passe à côté.



Comme il n'y a pas de backtracking dans le jeu, le sauvegarde ne conserve pas les modifications des designs.

Narration

Macrostructure – 1/3

Narrative Design Environnement

Hameau des sorcières-ers

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 Moyennes

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

Informations Mineures

- Iona a été abandonnée sur cette île plus jeune.
- Iona est née sur l'île 2.
- Morne est la mère de Iona.
- Morne est la matriarche du village.

Musique et Sound Design



VFX

Les Tags

A chaque page ont été assignés des tags, ces derniers permettent de repérer plus facilement quelle page comporte des informations importantes selon votre Méta/Fluxus dans le projet.

- Général
- Game Design
- Level Design
- Narrative Design
- Direction Artistique
- Mécaniques
- GameFeel
- Environnement
- Musique et Sound Design
- UI/UX

USP

Le Swarm - (nom pas définitif)

Tags: Général, Mécanique, Level Design, GameFeel, VFX

Au cours de son exploration le joueur sera confronté au Swarm.

Le swarm est une zone dynamique qui limite les déplacements du joueur. Il doit pouvoir réagir aux sorts du joueur.

Si le joueur rentre dans le swarm les bords de l'écran s'obscurissent. Et au bout de 2 secondes continues dedans le joueur a un game over.

Questions :
Comment le swarm est représenté ?
Métrique :
Le temps passé dans le swarm avant de game over.

Les Sorts

Les Runes 1/2 -

Tags: Mécanique, Game Design, Narrative Design, UI/UX, VFX, GameFeel

4 de ces éléments seront associés aux 4 boutons de la manette.

Exemples de combinaisons :

L'ordre des inputs est important. Il peut avoir plusieurs fois le même symbole dans une combinaison.

Les Sorts

Sort 1 - 1/3

Tags: Mécanique, Game Design, Level Design, VFX, Musique et Sound Design

Le joueur apprend la première combinaison de sort en parcourant la première île du jeu.

La combinaison est : X Y A B

Ce sort une fois lancé permet d'agrandir des objets. Les objets qu'il est possible d'agrandir doivent être visibles dans l'environnement.

Le joueur possède une zone de détection (cône ou zone) qu'il ne voit pas. Si un objet se trouve entièrement ou partiellement dans cette zone un outline indiquera que l'objet est ciblé pour le sort.

Si plusieurs objets se trouvent dans cette zone, le plus proche des deux a l'outline.

Les Sorts

Sort 2 - 1/2

Tags: Mécanique, Game Design, Level Design, VFX, Musique et Sound Design, GameFeel

Le joueur apprend cette combinaison lors de la deuxième île.

La combinaison est : B A Y X

Ce sort, une fois lancé, permet d'attirer le swarm dans une zone pendant un temps limité.

Le joueur possède une zone de détection (cône ou zone) qu'il ne voit pas. Si un objet se trouve entièrement ou partiellement dans cette zone un outline indiquera que l'objet est ciblé pour le sort.

Une fois le sort lancé sur l'un des objets prévus à cet effet, le swarm dans un rayon précis est attiré vers ce dernier.