

# LORESSIA

Wendy PAULOS

Agathe BOSCH

Chanel BITTON

Neo MIANNAY

Estelle LAY

Jules MESNIL

# Équipe



DESIGNER

Agathe BOSCH



DESIGNER

Wendy PAULOS



DESIGNER

Chanel BITTON



DÉVELOPPEUR

Néo MIANNAY



DÉVELOPPEUR

Jules MESNIL



DÉVELOPPEUR

Estelle LAY

# Sommaire

1

## Concept

1. Mindmap / Brainstorming
2. Présentation du jeu
3. Promesse
4. Problématique
5. Cible
6. Persona
7. SWOT

2

## Benchmark

8. Étude technique
9. Benchmark jeux
10. Benchmark technique
11. Contraintes et enjeux
12. Contraintes et enjeux techniques

3

## Scénario

1. Forces du jeu
2. Enigme
3. Éléments du jeu
4. Commandes
5. Scénario utilisateur

4

## Direction artistique

1. Design system
2. Logo
3. Moodboard personnage
4. Charadesign
5. Moodboard environnement
6. Totem
7. HUD

# Concept

# Mindmap / Brainstorming

**Collectif**

Interactivité

Collaboration

Compétition

Équipe

Communication

Entraide

Multijoueurs

Utilisateur - Acteur - Artiste

Imaginez une application, un service, un jeu ou un récit interactif qui permette de produire des œuvres artistiques ou des actions (artistiques) collectives.

Art

Culture

Passé

Mémoire

Folklore

Mystères

Énigmes

Obscurantisme

# Présentation du jeu

**Oressia**, c'est un jeu 3D multijoueurs qui pousse à la collaboration.

On y incarne Haku ou Auri, deux villageois déterminés à retrouver les morceaux dispersés du totem sacré de leur village afin d'y restaurer la stabilité et l'harmonie. Pour ce faire, il nous faut explorer les différentes îles de l'archipel et en résoudre les énigmes pour continuer d'avancer et récupérer les morceaux du totem !

Les énigmes se résolvent à deux et chaque joueur a son rôle à jouer !

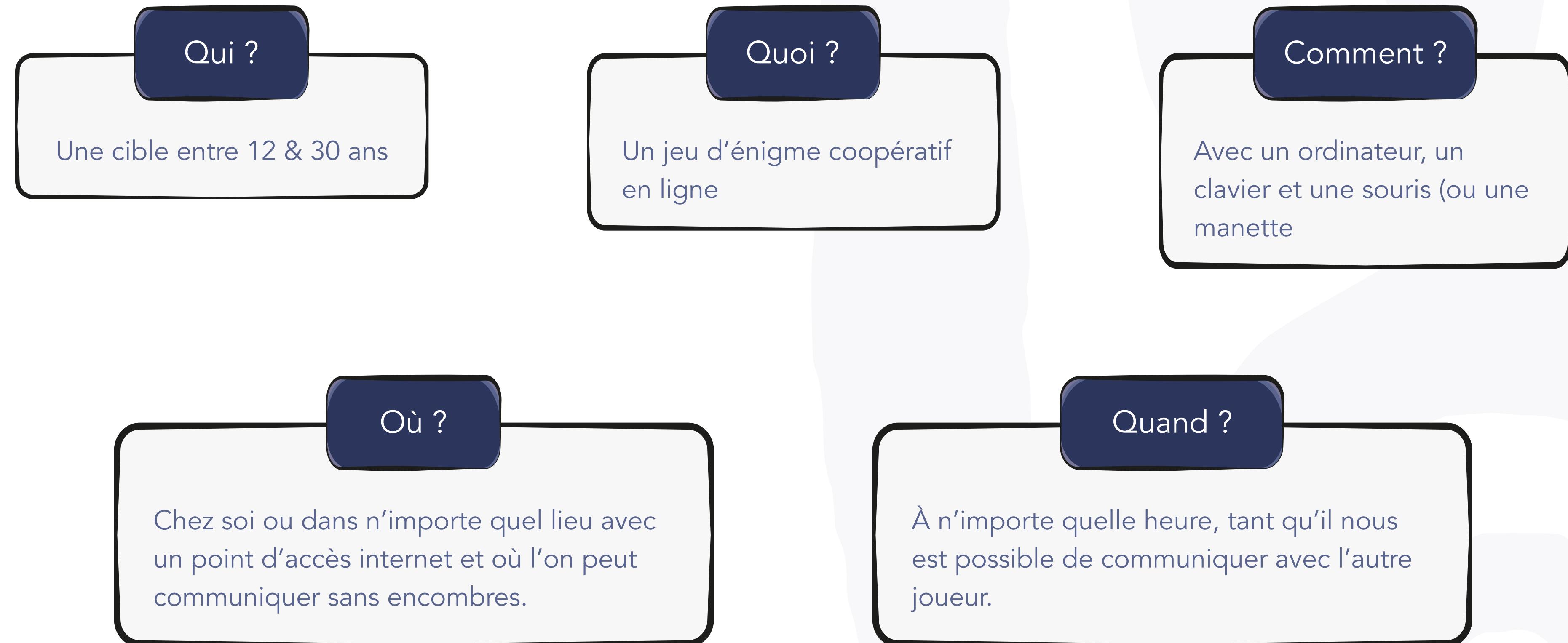
# Promesse

Résolvez des énigmes et collaborez afin d'aider les habitants d'une île mystérieuse à récupérer les fragments de leur Totem sacré.

# Problématique

Comment inviter le public à collaborer afin de préserver la culture artistique tout en mettant en lumière les différentes formes d'art ?

# Cible



# Persona



## Xavier, 24 ans

Étudiant en école d'ingénieur

Fêtard

Sociable

Actif

Impatient

Joueur

## Résumé

Xavier vient de déménager loin de chez lui pour ses études. Il se retrouve maintenant séparé de Camille, sa petite amie de toujours. Auparavant, lui et Camille avaient l'habitude de faire de nombreuses activités ensemble. À présent, ils passent leurs soirées au téléphone, à parler de tout et de rien.

## Motivation

Quand Xavier ne fait pas la fête avec ses amis, il aime jouer aux jeux vidéos. Le soir, il préfère passer du temps pour lui ou avec sa copine plutôt que de faire ses devoirs.

## Frustrations

Il aimerait passer plus de temps avec sa copine mais la distance complique les choses. Il a l'impression de ne plus partager autant de choses qu'avant avec elle.

*Résolvez des énigmes et collaborez afin d'aider les habitants d'une île mystérieuse à récupérer les fragments de leur Totem sacré.*

# Persona



*J'aimerai trouver un jeu sympa pour y jouer avec mon pote Yannick.*

## Résumé

Théo est un collégien timide qui préfère jouer aux jeux vidéos plutôt qu'au football. Il a peu d'amis mais est très proche de Yannick, son camarade de classe. Le soir, ils ont l'habitude de jouer ensemble en ligne avant d'aller se coucher.

## Motivation

Théo adore les jeux vidéos et joue principalement sur l'ordinateur familial. Il aime surtout les jeux multijoueurs en lignes qui lui permettent d'échanger et de rencontrer d'autres joueurs avec les mêmes intérêts que lui.

Quand il joue avec Yannick, il aime les jeux qui leur permettent d'avancer à plusieurs et où personne ne s'ennuie.

## Frustrations

Théo consomme beaucoup de jeux et il est donc toujours à la recherche de nouveautés pour pimenter ses soirées. Il n'aime pas les jeux qui se finissent trop vite et privilégie les mécaniques intéressantes...

Il a tendance à vite s'ennuyer et n'aime pas être spectateur d'un jeu.

# SWOT

## Forces

- Jeu ludique et coopératif pouvant plaire au plus grand nombre.
- Explorer les différents Arts de manière ludique et intriguant.
- Diversité des énigmes et des mécaniques de résolution rendant le jeu plus palpitant.

## Faiblesses

- Enigmes peu complexes et mécaniques simples.
- Pourrait devenir frustrant en cas d'indisponibilité d'un des joueurs et entraîner une baisse de motivation.

## Opportunités

- Développer d'autres niveaux sur des thèmes artistiques différents (ex : sculpture, cinéma, ...).
- Pousser la complexité des énigmes et augmenter la difficulté du jeu.

## Menaces

- Jeu à télécharger, accessibilité restreinte.
- Complexité des énigmes qui pourrait frustrer certains utilisateurs.
- Nécessite une communication orale (voire écrite) entre les joueurs.
- Rejouabilité.

# Benchmark

# Étude technique



# Benchmark jeu

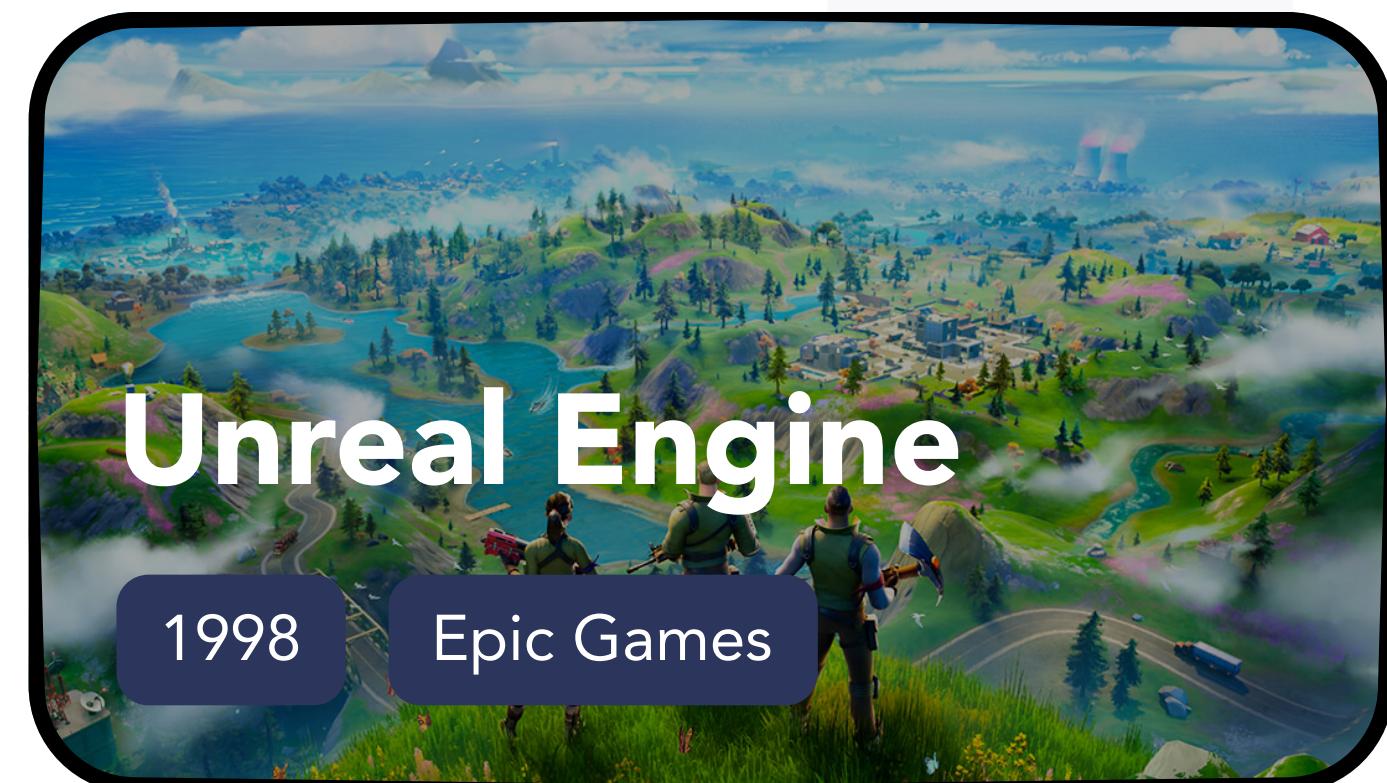


- Les joueurs doivent communiquer pour résoudre les énigmes, chacun possède une partie de la réponse.
- ⊕ Enigmes peu complexes mais néanmoins prenantes.
- ⊕ Sentiment de progression et de compréhension au fur et à mesure de l'avancée.
- ⊖ Rejouabilité limitée et lacunes graphiques.

- Énigmes légèrement complexes, des indices sont donnés en cas de difficulté réelle.
- Jeu court qui ne propose aucune rejouabilité.
- ⊕ Une expérience et une mécanique qui varient à chaque salle.
- ⊖ Coopération parfois limitée lors d'énigmes pouvant être résolues en solo, l'autre joueur s'ennuie.
- ⊖ Aucun enjeu et beaucoup de dialogues/ cinématiques.

- Un jeu qui se joue uniquement en duo.
- ⊕ Niveaux très varié avec une mécanique en duo très poussée et un bon équilibrage.
- ⊕ Assez facile, la coopération entre les joueurs est nécessaire à chaque étape et aucun ne s'ennuie.
- ⊖ Gameplay simple pouvant se montrer répétitif.

# Benchmark technique



- Bibliothèque JavaScript pour créer des scènes 3D dans un navigateur web
- Accessible plus facilement grâce à la disponibilité sur navigateur web
- Contraintes du navigateur web concernant les performances : travail d'optimisation
- Pas adapté pour la conception d'un jeu vidéo à la base

- Moteur de jeu vidéo
- Fonctionne sur le principe de nodes (Blueprint)
- Moins de code (C++)
- Adapté pour des rendus visuels très réalistes
- Grand nombre de ressources en ligne

- Moteur de jeu vidéo facile d'utilisation
- Apprentissage du langage C#
- Adapté pour un jeu en 3D
- Multiples options pour des serveurs en ligne
- Aide/support

# **Contraintes et enjeux**

## **Enjeux**

- Inviter les deux utilisateurs à collaborer et communiquer pour résoudre un objectif commun.
- Sensibiliser à la richesse de chaque Art et à la préservation de la culture et de la mémoire.

## **Contraintes**

- Définir la complexité des énigmes de sorte que le niveau du jeu soit accessible à un large public tout en poussant à la réflexion.
- Proposer une mécanique en duo qui ne soit pas frustrante pour l'un des joueurs.

# **Contraintes et enjeux techniques**

## **Design**

- Imaginer et concevoir un univers en 3D.
- Character design.
- Maîtriser Blender et apprendre à l'utiliser dans le cadre d'un jeu vidéo.
- Atteindre une certaine homogénéité au niveau de la direction artistique.
- S'initier au sound design.

## **Développement**

- Développer ses compétences sur le moteur de jeu Unity.
- Créer un serveur permettant l'accueil de plusieurs binômes de joueurs répartis dans différentes "rooms".
- Ajout d'animations et d'interactions avec les objets.
- Implémentation des graphismes et modèles 3D.
- Intégration de PNJ ayant des dialogues.

# Scénario

# Forces du jeu

## Points forts de notre projet

- Jeu en ligne
- Multijoueur : créer du lien, permet de faire parler du jeu plus facilement
- Collaboration primordiale pour avancer : chacun détient une part de la résolution/avancée
- Sentiment d'utilité : chaque joueur a un véritable rôle à jouer dans l'intrigue

## Démarcation

- Thème du projet : univers fictif unique
- Proposer une aventure mêlant réflexion et art

# Énigme

## Mécaniques

- Chaque île représente un art
- Les énigmes sur l'île sont basées sur l'art de la tribu qui y vit
- Les joueurs n'ont pas la même expérience du jeu : chaque joueur voit des éléments que l'autre ne peut pas percevoir

## Première île - Monocle chromatique

À votre arrivée sur la première île, un insulaire vous offrira un monocle permettant de remplacer l'œil qu'il vous manque par rapport aux habitants de l'île. Ce "3ème œil" vous offrira la particularité de voir certains éléments dissimulés dans votre environnement.

Ces éléments diffèreront de ceux que votre partenaire de jeu pourra voir avec son monocle, les deux objets étant différents.

# Éléments du jeu

## Curseur d'interaction

Pour signifier au joueur qu'il lui est possible d'interagir avec un élément, le curseur placé au centre de l'écran (et donc de la caméra) change de forme.



## PNJs

Tout au long de votre aventure, des Personnages Non Jouables seront présents. Il vous sera possible de parler avec eux et ils vous apporteront parfois des indices...

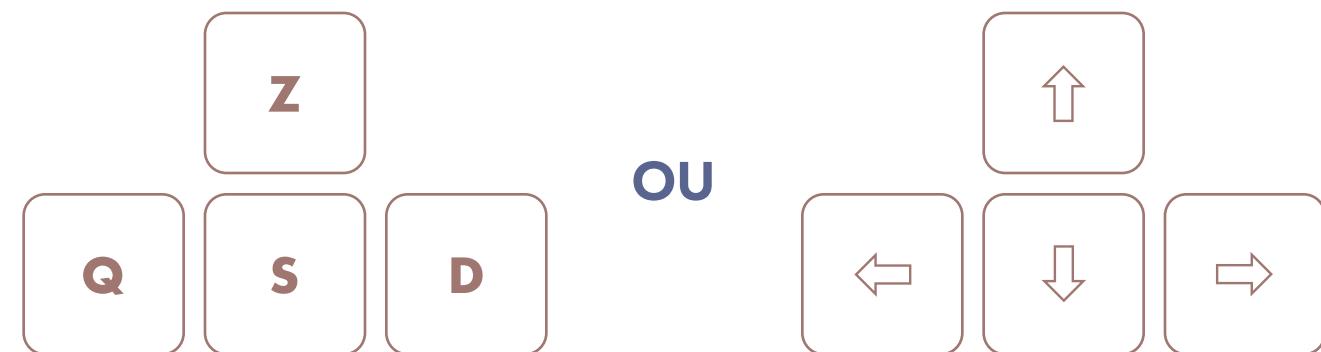
## Éléments déplaçables

Au cours de la résolution de certaines énigmes, certains éléments seront déplaçables, comme les pierres, par exemple.

# Commandes

## Contrôler son personnage

Pour faire avancer votre personnage et contrôler sa direction, il vous faudra utiliser les flèches ou les touches ZQSD du clavier.



La barre d'espace permet quand à elle de le faire sauter.



Pour courir, il vous faudra maintenir la touche "Shift" enfoncée.



## Caméra

Le jeu se jouant à la première personne, les yeux de votre personnage deviennent les vôtres. Pour diriger ceux-ci et donc la caméra, utilisez votre souris.



## Interaction avec les éléments

Tout au long du jeu, vous devrez interagir avec les éléments afin de récupérer les fragments dispersés du totem.

Pour ce faire, à chaque fois que votre personnage se rapprochera d'un élément avec lequel vous pourriez interagir, il vous sera suggéré d'appuyer sur la touche "E" pour interagir avec celui-ci.



## Caméra

La touche "Échap" vous permet de mettre en pause et d'afficher le menu.



# Scénario utilisateur

## 1. Première approche

- Théo a entendu parler du jeu
- Il rentre de l'école et en parle à son ami Yannick
- Les deux décident de le télécharger
- Théo et Yannick ouvrent le jeu

### Communication du jeu

Sur les réseaux sociaux mais également sur des sites de partage de jeux indé

Via du bouche à oreille en face à face et sur des forum et autres plateformes de discussion

## 2. Prise en main du jeu

- Théo clique sur jouer
- Il décide de créer une room puis envoie le code correspondant à Yannick pour que celui-ci le rejoigne
- Une fois les 2 joueurs réunis, la partie se lance
- **Cinématique d'intro**

On plonge au sein d'un petit village dont le cœur est un totem sacré. Le temps passe et celui-ci semble peu à peu délaissé et oublié.

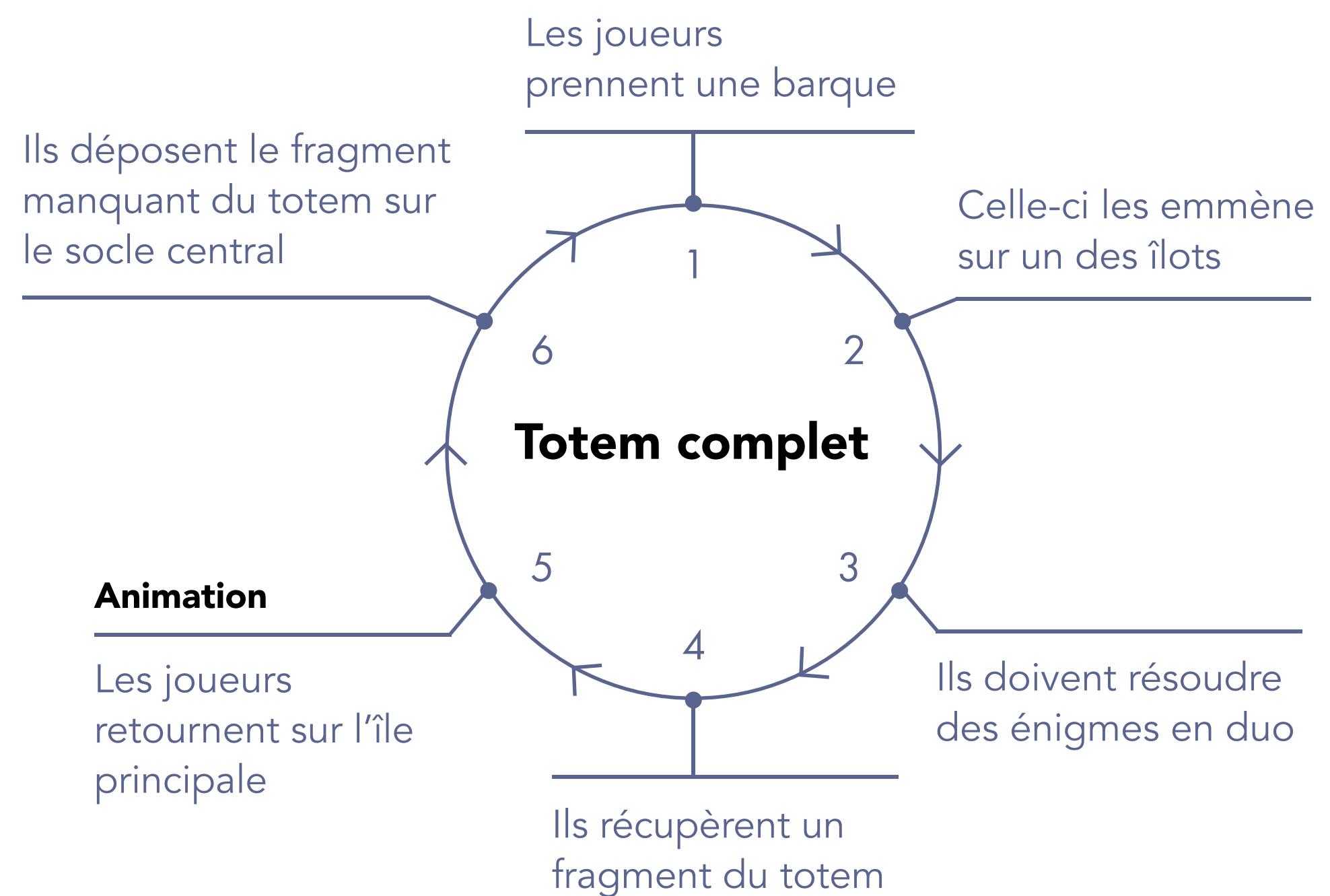
Un jour, un éclair vient frapper le totem qui explose alors en 3 morceaux dispersés sur les autres îlots de l'archipel.

Suite à la perte de leur totem, les habitants et leur village semblent souffrir d'un mal inconnu. Leur lumière faiblit et menace de s'éteindre.

Un duo de courageux villageois est ainsi chargé de récupérer les morceaux perdus du totem pour rétablir la stabilité.
- **Choix personnages**

```
graph TD; A[Choix personnages] --> B[Perso 1]; A --> C[Perso 2]; B --> D[Théo]; C --> E[Yannick]
```
- Théo et Yannick peuvent explorer l'île principale mais sont encouragés par les villageois à prendre le large à l'aide d'une barque

### 3. Avancée du jeu



### 4. Fin du jeu

#### • Animation fin du jeu •

On voit le totem au complet, les villageois retrouvent leur lumière, la paix est rétablie et ceux-ci protègent à nouveau le totem qu'ils avaient laissé dépérir.

Crédits du jeu.

Théo a fini le jeu

## Sauvegarde

- Théo décide d'arrêter de jouer car il est fatigué
- Il décide de sauvegarder sa progression
- **2 jours plus tard**
  - Théo veut rejouer au jeu
    - Yannick**  
Il reprend sa progression et rejoue avec Yannick
    - Nathan**  
Comme c'est un nouvel ami, Théo décide de lancer une nouvelle partie qu'il pourra, par la suite sauvegarder également sans supprimer l'ancienne

# *Direction artistique*

# Design system

## Typographie

### Carter One

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

### Avenir

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

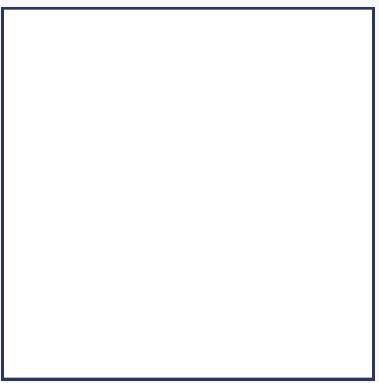
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

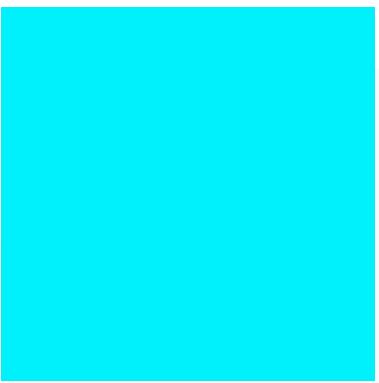
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

## Couleurs

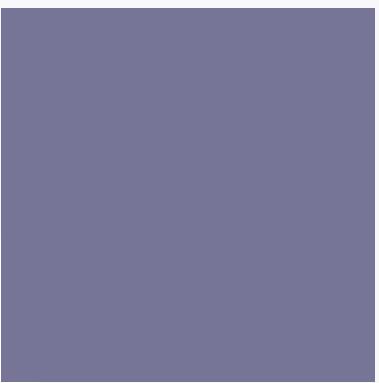
### Couleurs principales



### Neon



### Couleurs personnages



### Échelle de couleurs

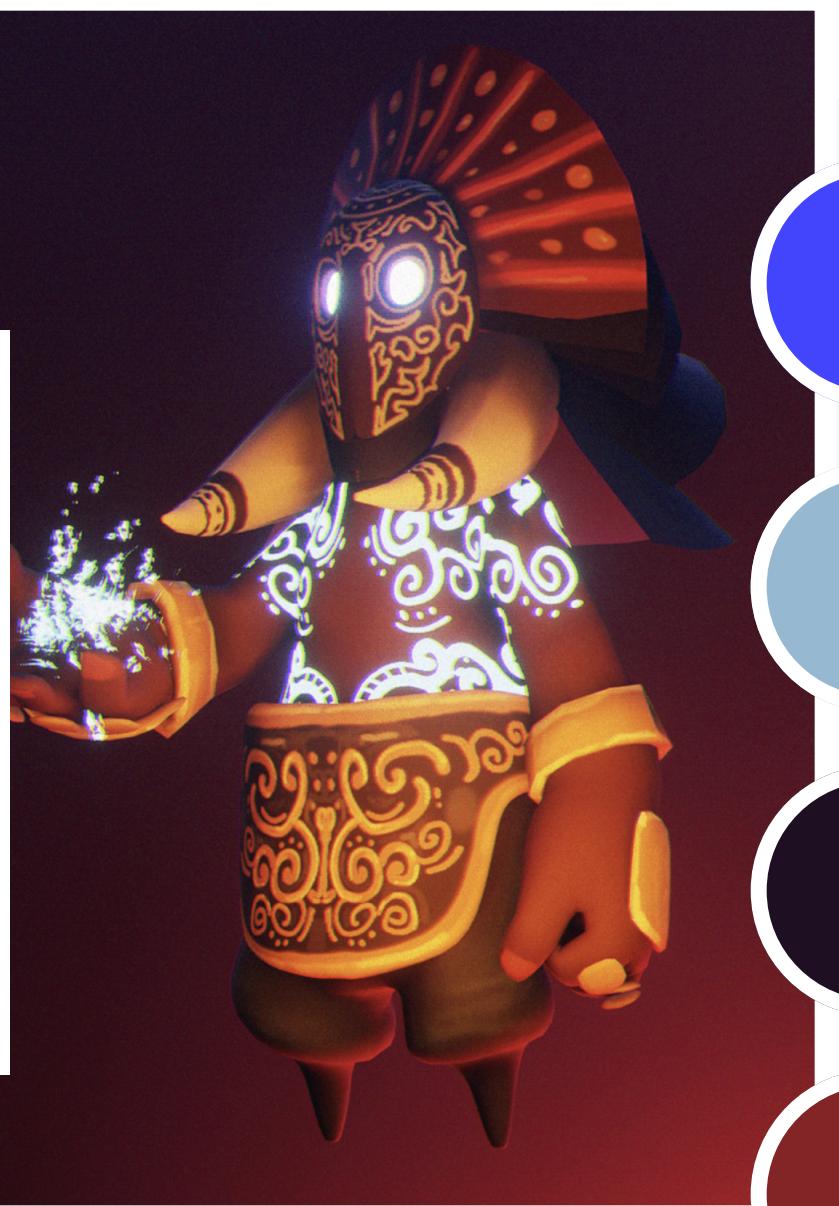
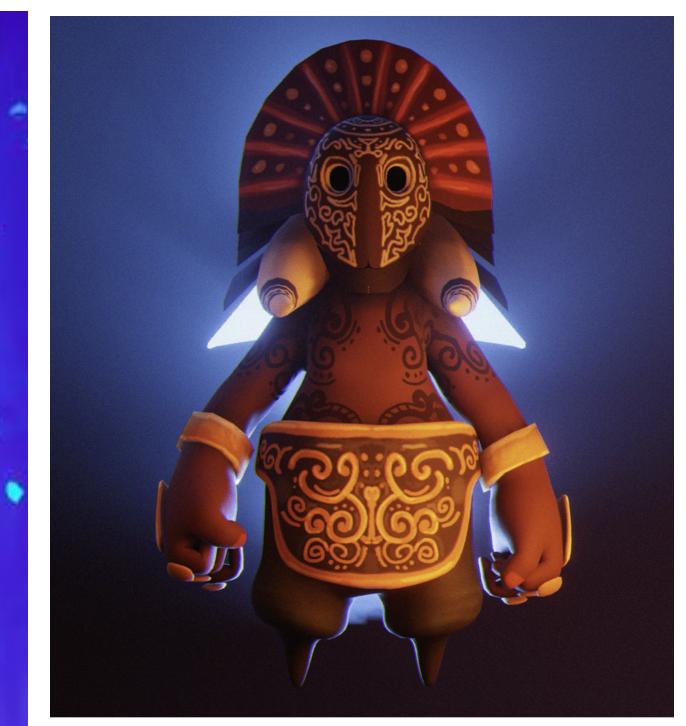
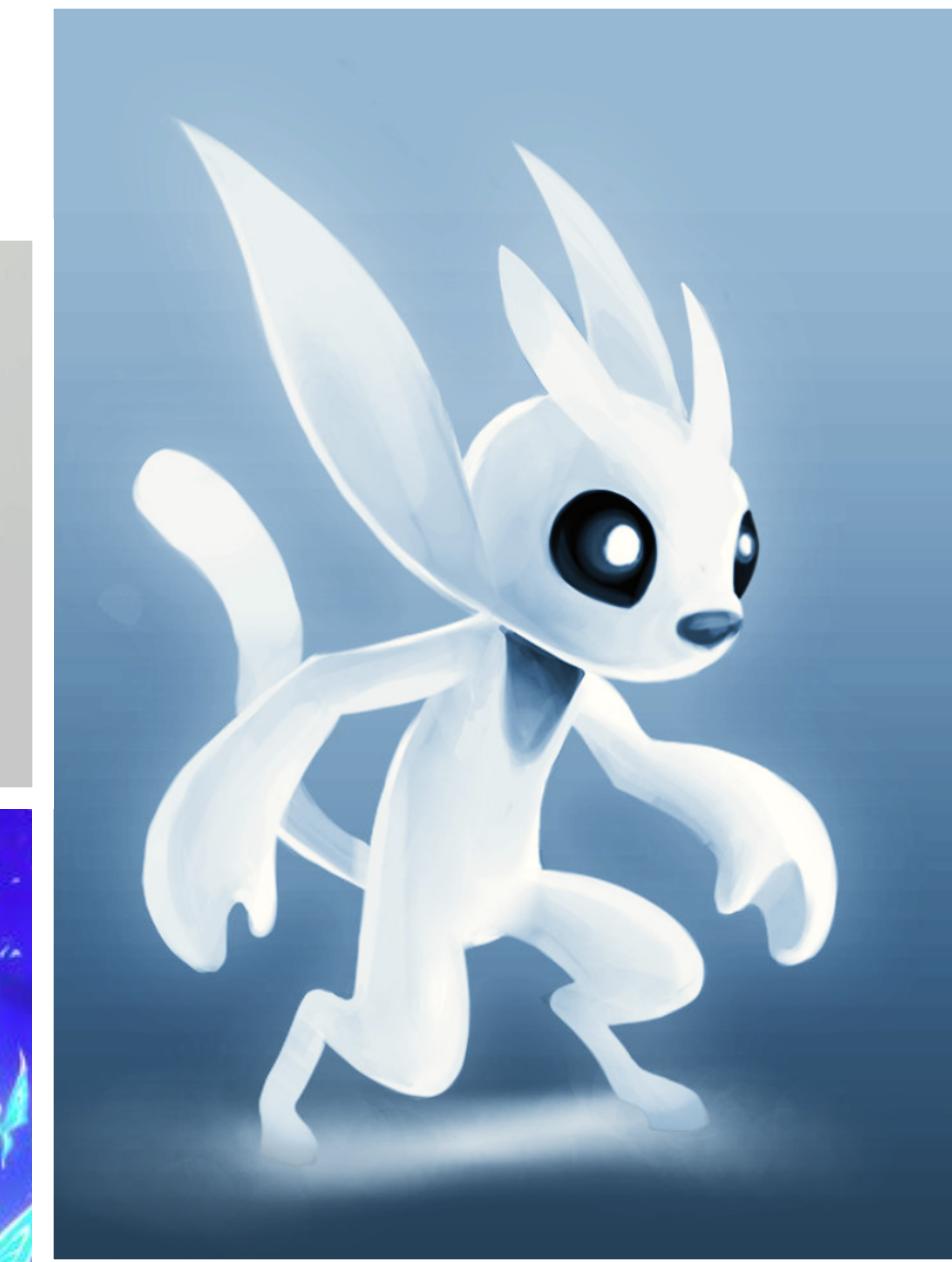
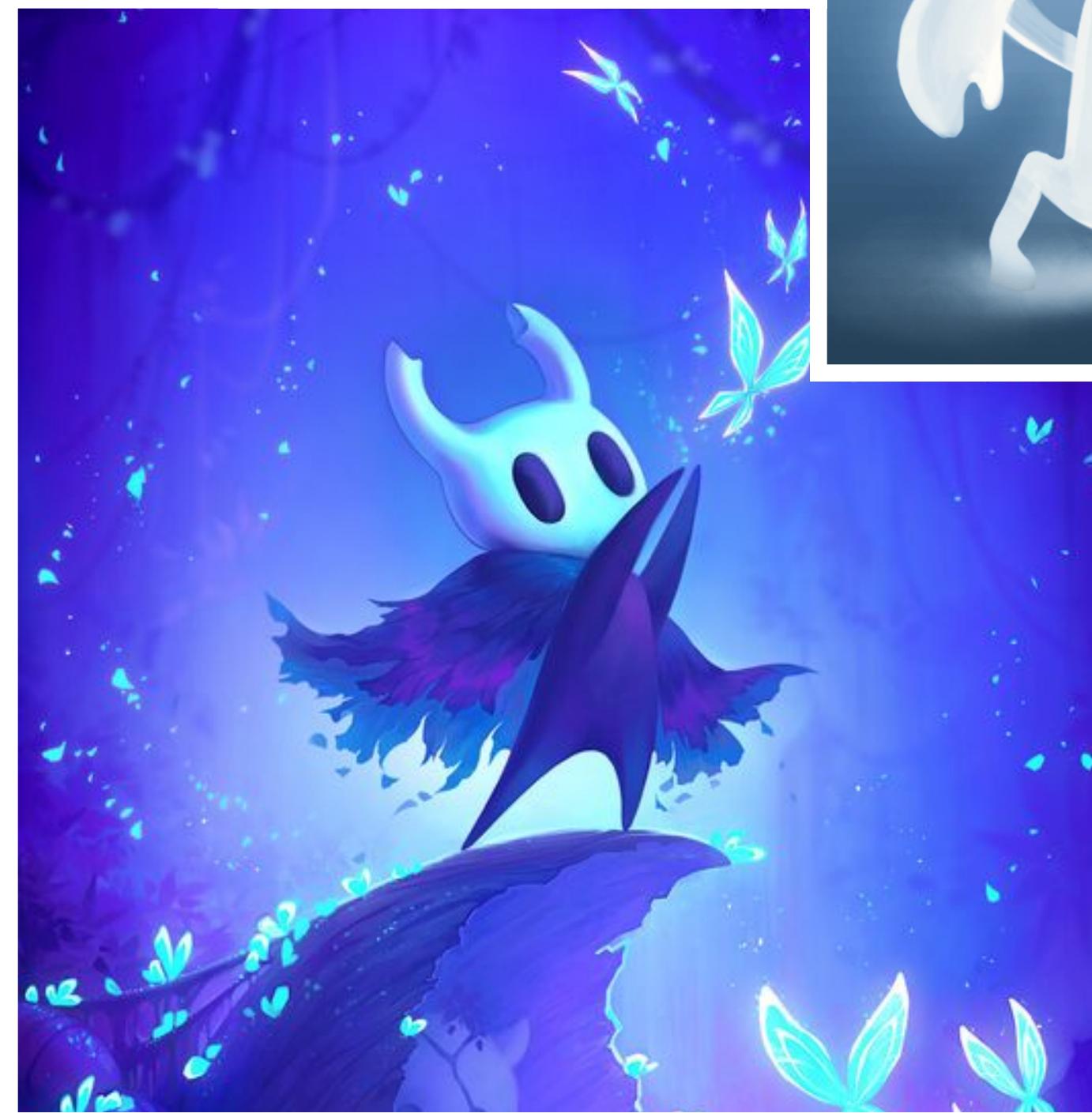


# Logo

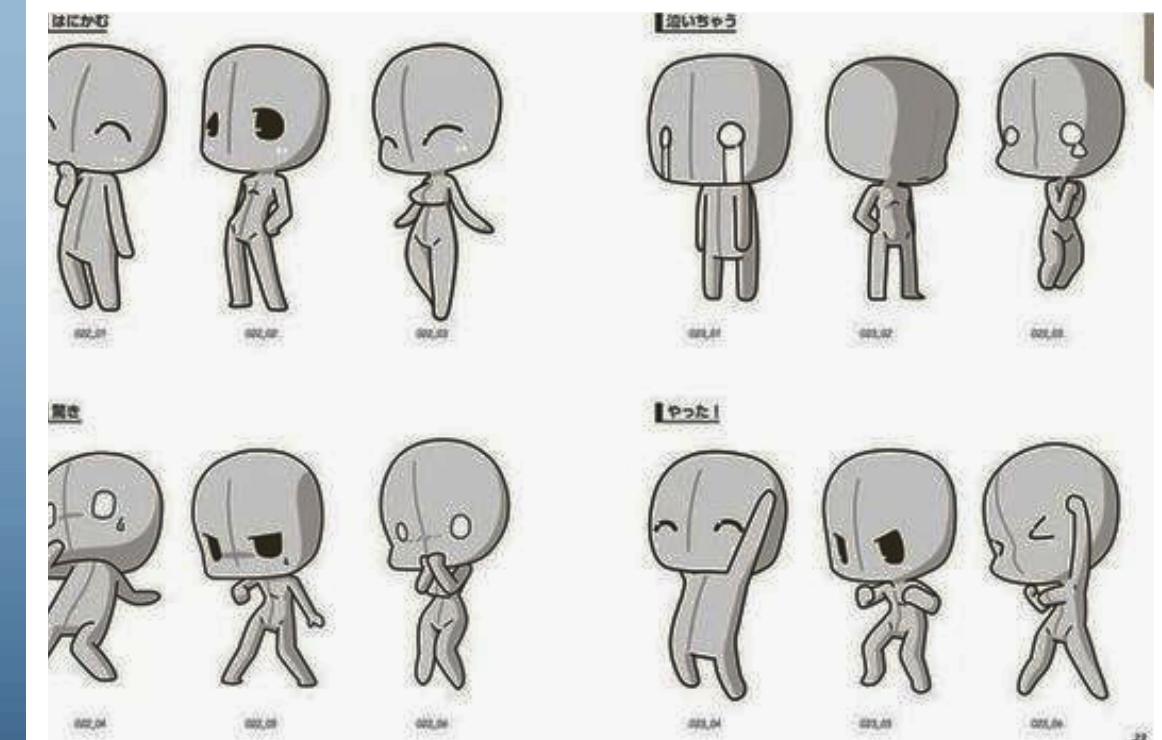


# Moodboard

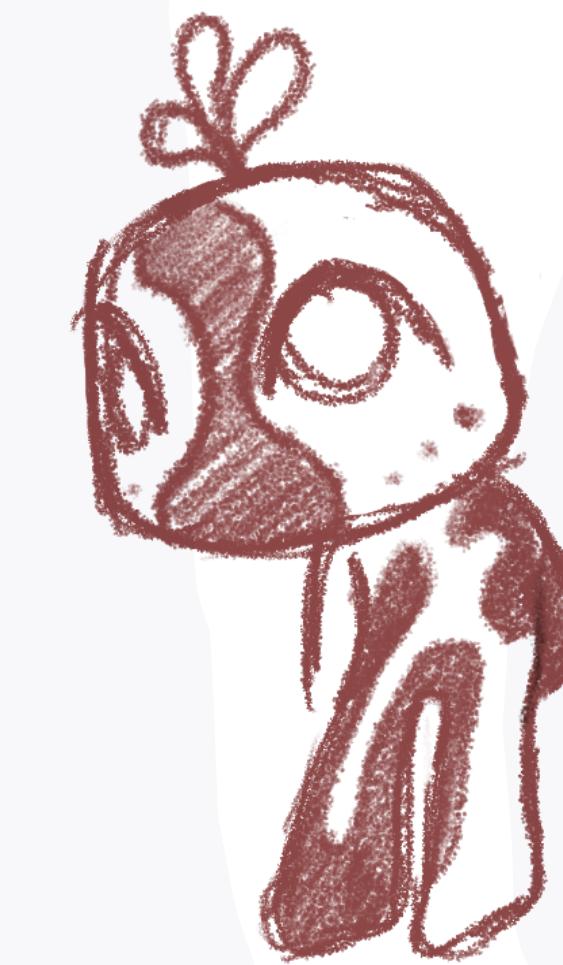
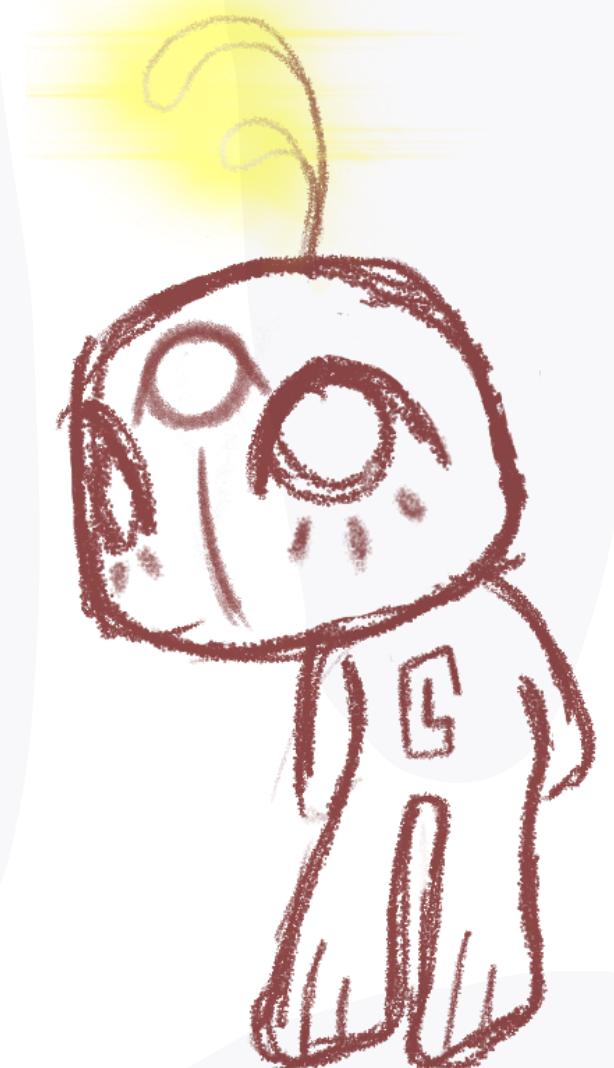
HAKU & AURI

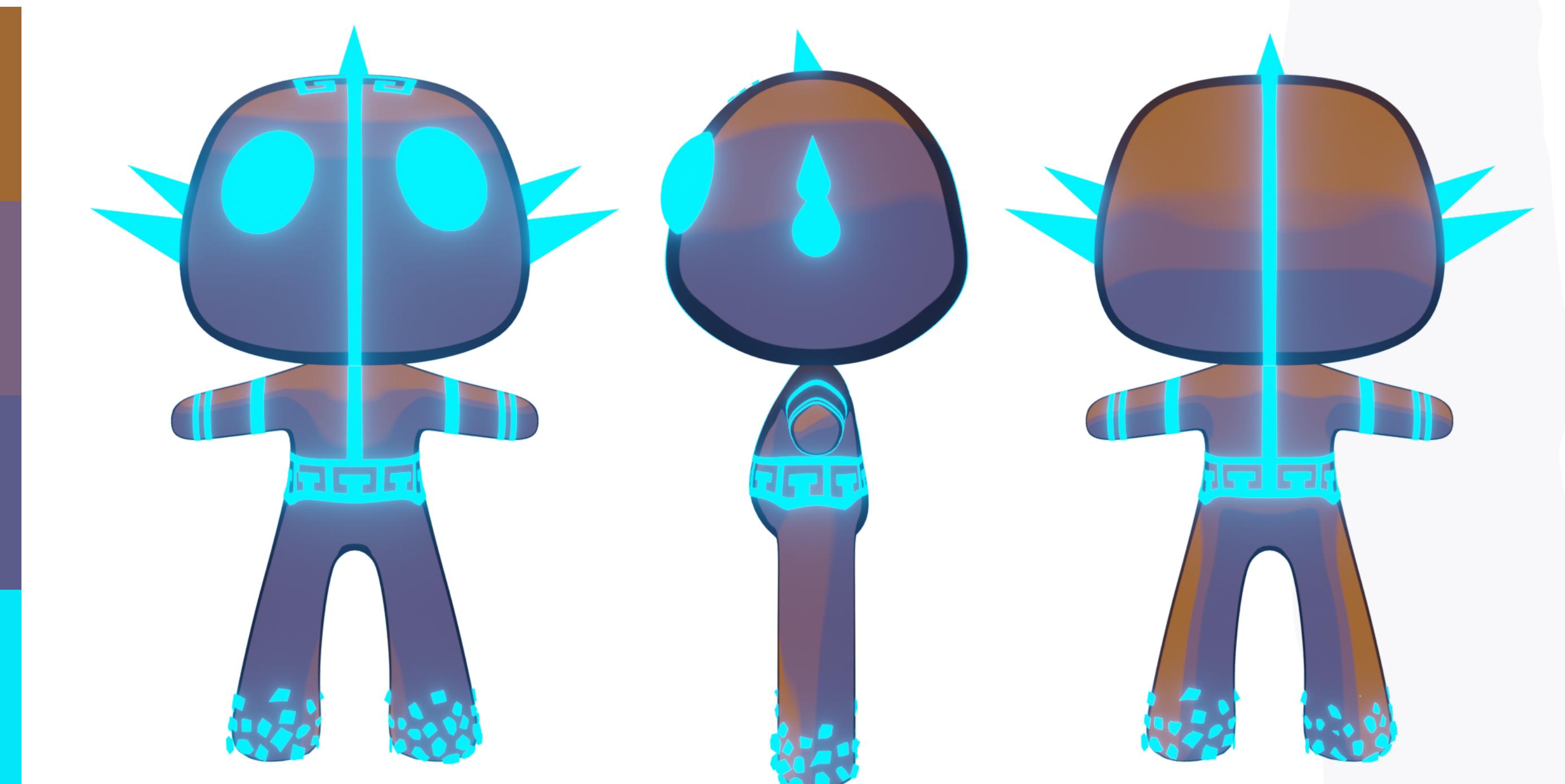


PERSONNAGE



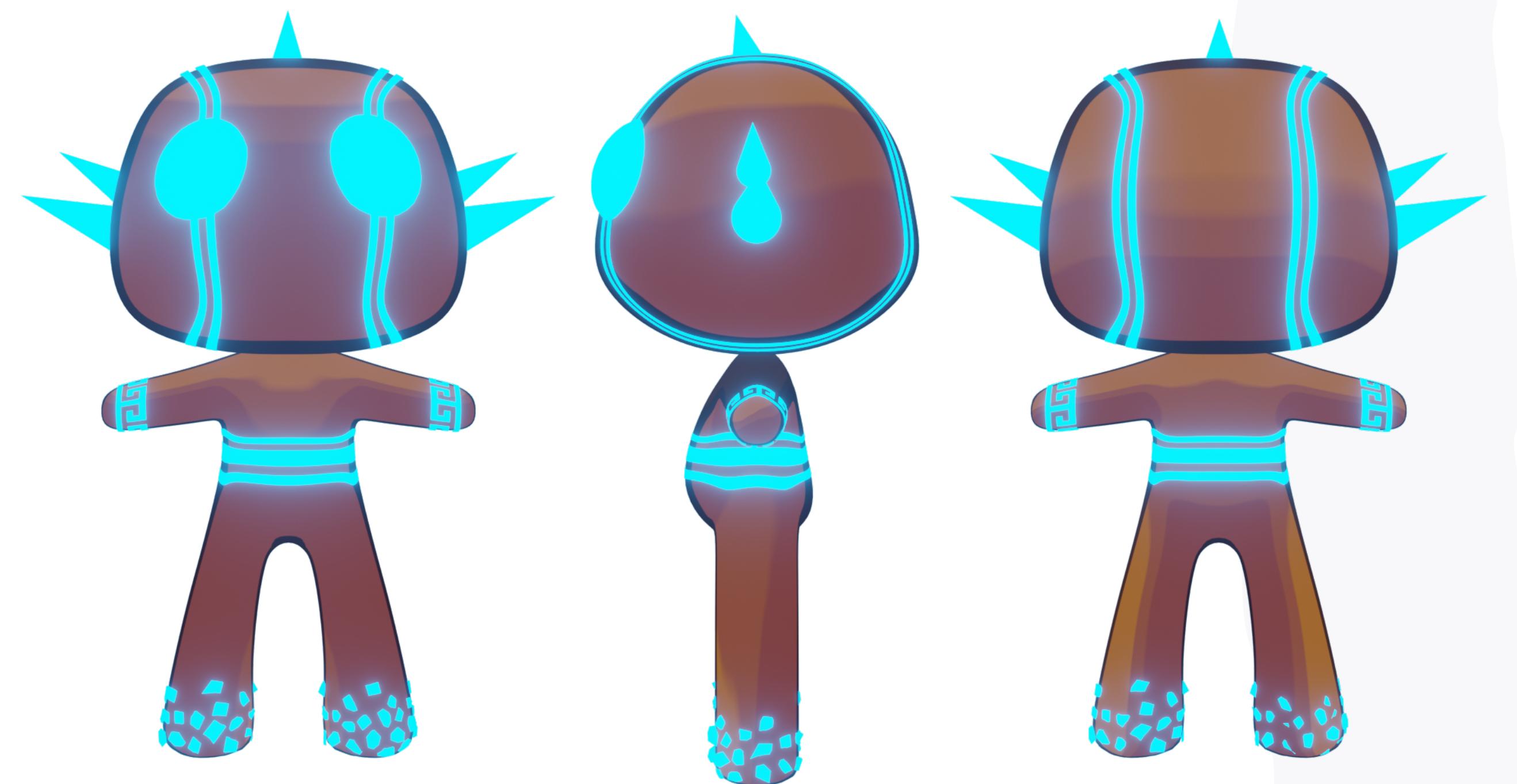
# Charadesign





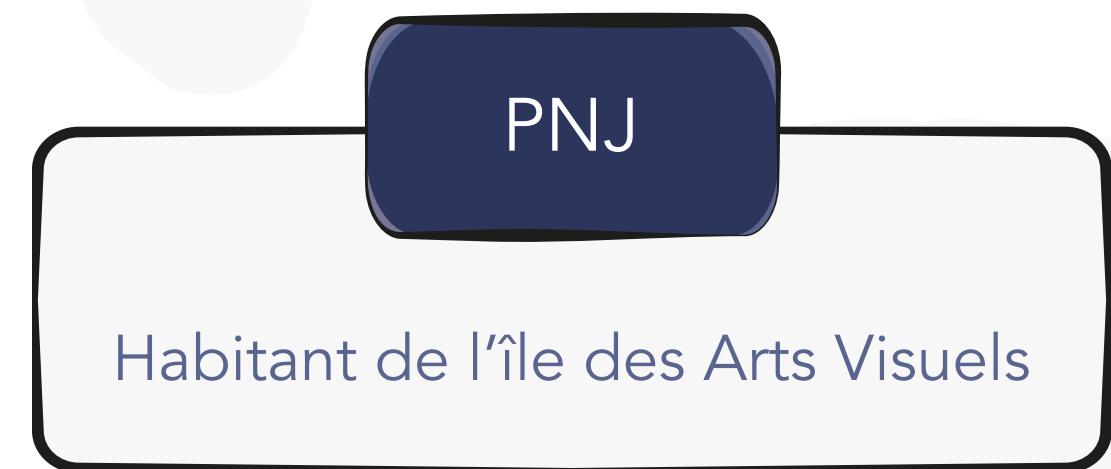
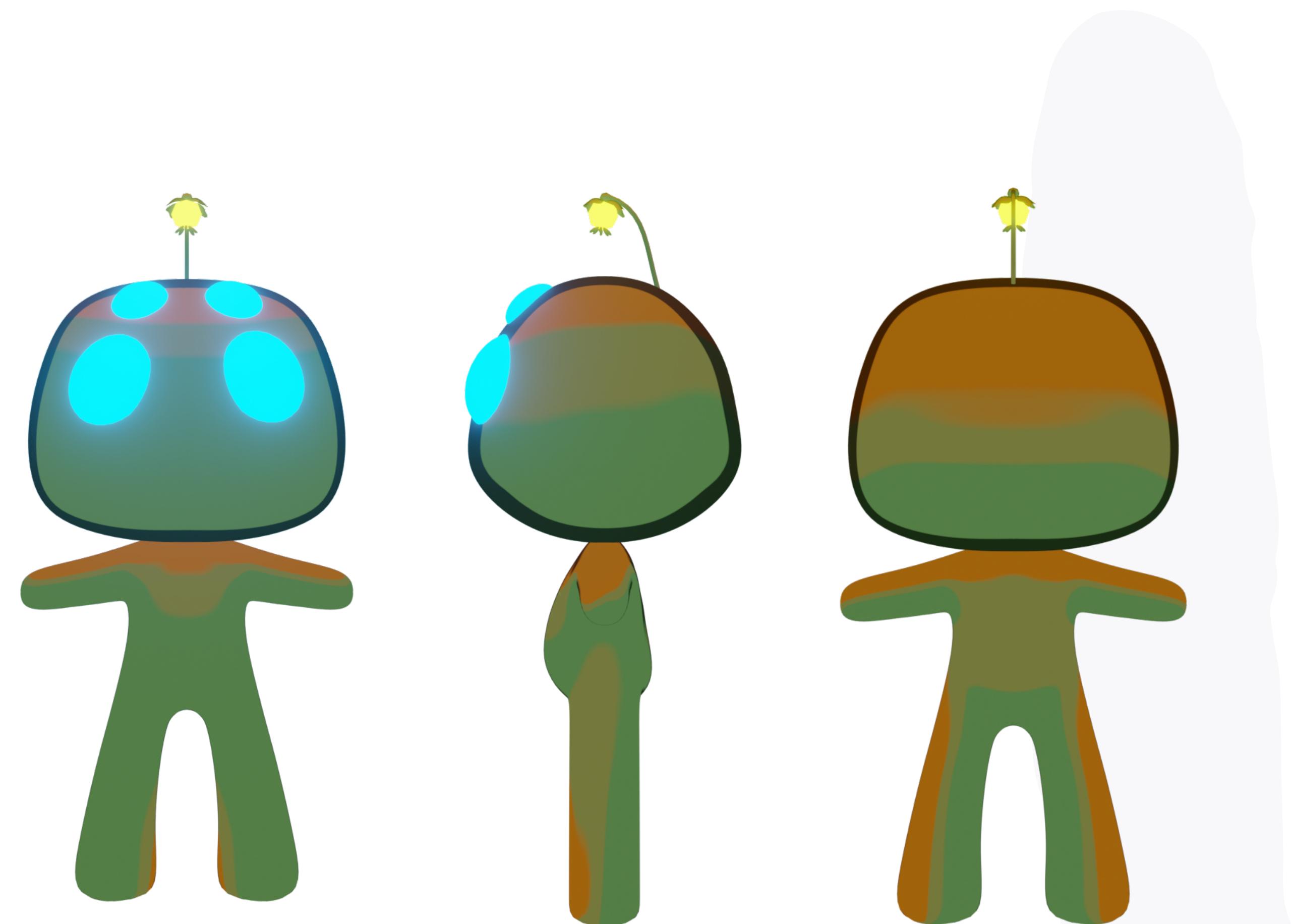
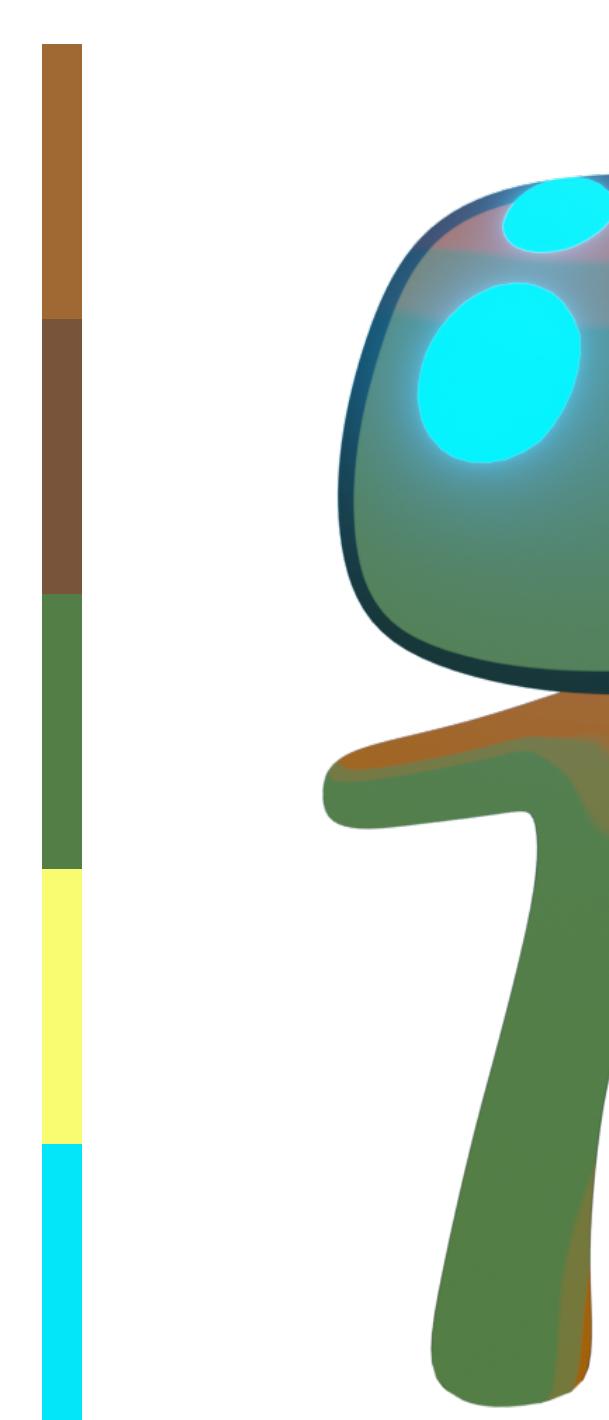
Auri

Personnage principal et jouable

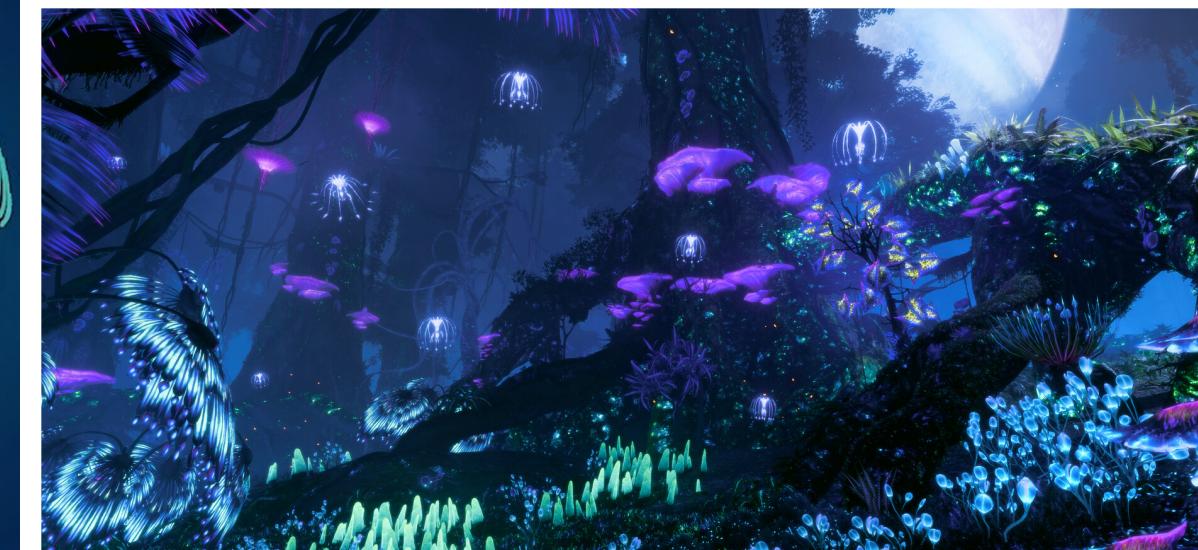


Haku

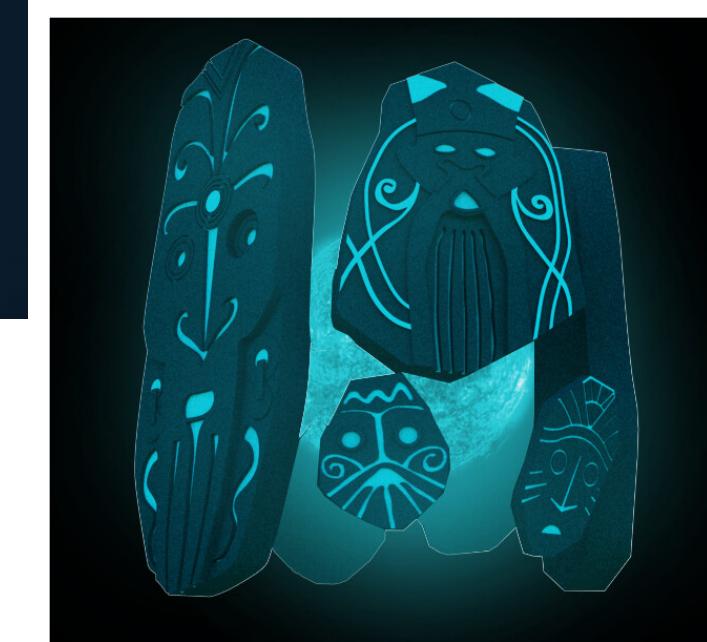
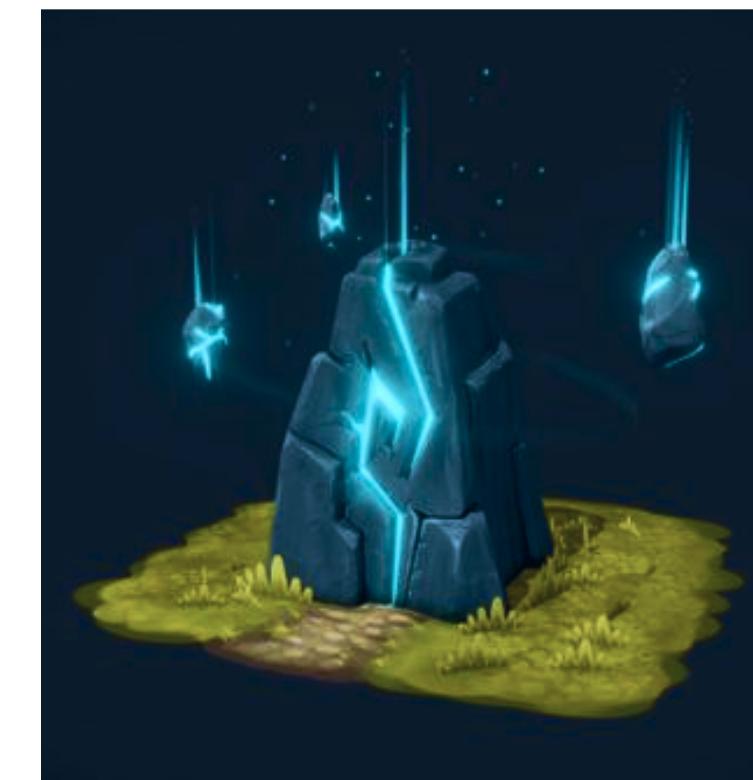
Personnage principal et jouable



# Moodboard



NÉON



VÉGÉTAUX



# Totem

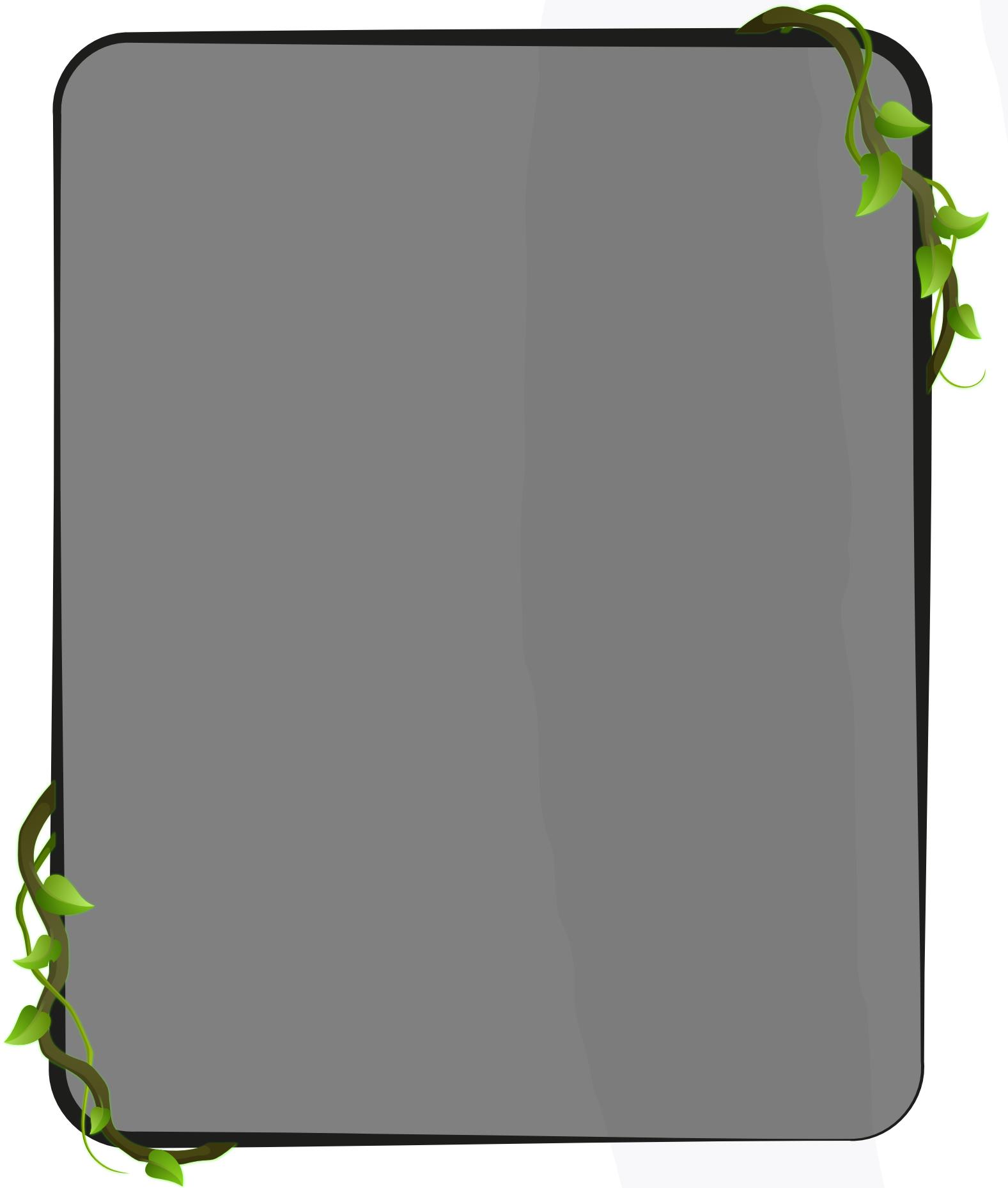
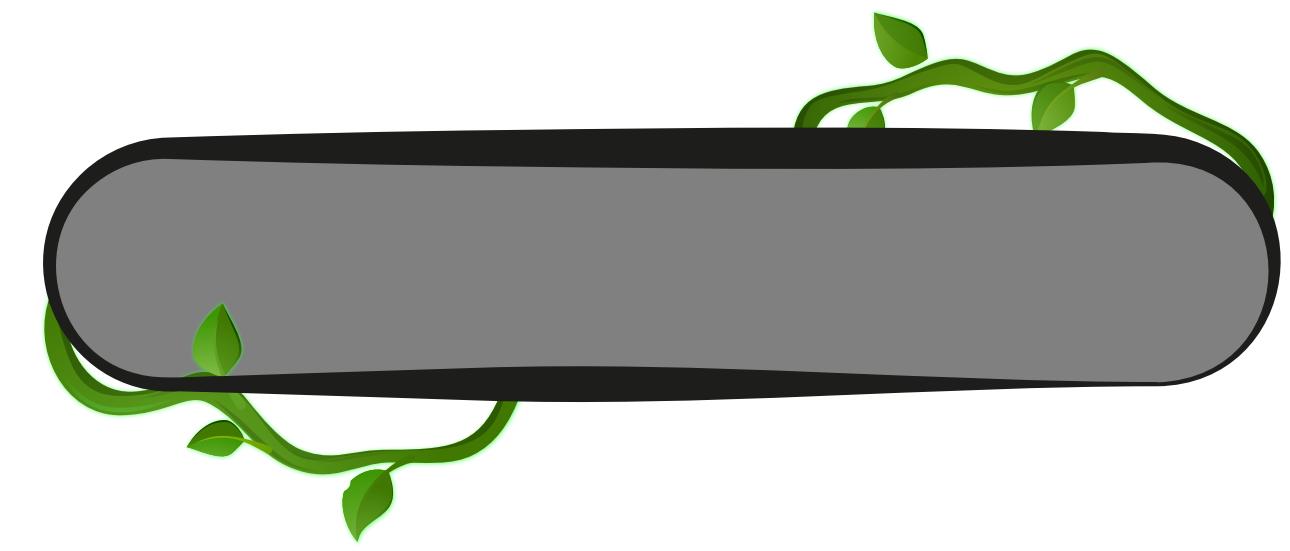
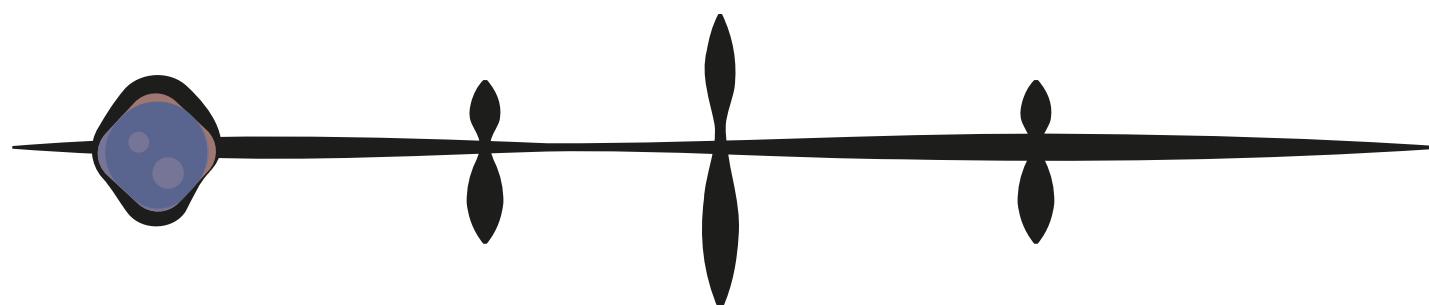


Totem

Centre de la culture et du culte  
des habitants de l'île principale.

# HUD

TRANSPARENT 50%



***Fin***