



## Calme – Planneur – Photo

### Pitch :

Equipez votre **planeur portable**, rangez votre colis dans le fond de votre sac et sautez dans le vide direction le village voisin. Incarne **Nuvia**, une postière allant **de village en village** dans un **monde façonné d'îles flottantes**, dérivant au gré du vent. Rencontrez les paisibles habitants du monde de Holm et dérivez au gré du vent et de **leurs requêtes**.

### Public cible :

Tous ceux qui possèdent un **smartphone** et qui sont à la recherche d'une **expérience calme** mais tout de même **exigeante**. Aussi ceux qui aiment prêter attention aux détails et **observer leur environnement**.

### Cœur de jeu :

Le jeu se structurerait autour d'un **archipel flottant**, où chaque jour les villages et habitants proposeraient diverses **commandes ou livraisons**. Au joueur de **s'organiser et de planifier son trajet** pour contenter au maximum les habitants insulaires de Holm.

#### Le Gameplay planeur :

Une fois lancé dans le vide, le joueur pourrait contrôler le planeur à l'aide du **gyroscope de son téléphone**. Si jamais le joueur percutait un obstacle, il perdrait le contrôle pour une courte durée, et **sa cargaison s'en verrait abîmée et / ou perdue**.

#### Les Livraisons :

Toutes les livraisons ne se vaudraient pas : le **poids des cargaisons varierait** et **affecteraient la difficulté** de la partie en altérant le contrôle et la physique du planeur. Les aléas météo se joindraient aussi à la partie, de temps à autre. Parfois, les livraisons pourraient laisser place à de la récolte ou à des prises de photos.

#### L'atterrissage :

Le joueur aurait **l'opportunité d'atterrir** sur les reliefs explorés. Une fois le joueur posé, les contrôles et la caméra du jeu passeraient en format **vue de dessus**, permettant **d'explorer une petite portion de terrain** pour prendre des photos si besoin.

#### Prendre des Photos :

Le joueur pourrait atterrir sur les reliefs pour prendre son temps, **observer**, et prendre son environnement en **photo**. Il pourrait, si la chance lui sourit, compléter un **compendium** sur la faune et la flore en **photographiant la vie qu'il croiserait**.

## Expérience de jeu :

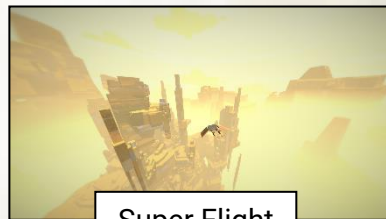
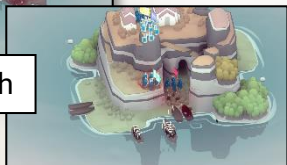
Proposer un moment de **calme** en planant entre des îles flottantes, tout en **récompensant** les joueurs voulant voler au ras des falaises.

## Direction Artistique :

Le style du jeu se voudrait **Low poly**, un Low poly qui amènerait une **douceur aux assets** vues de prêt, et qui rappellerait des reliefs montagneux, vus de loin. De plus, une palette de couleurs qui serait **grisonnante, pâle et automnale** pour se lier au vent, nuages et courants d'air. Le tout aurait pour objectif de former une image calme, froide et **reposante**.



Bad North



Super Flight



Far Lone



Village des Svalbard



## Direction Sonore :

Toute la direction sonore serait accès autour du **vent** : les courants d'air, une simple **brise**, l'**accélération** du joueur traversant une bourrasque de vents etc...

## Feelings :

Les éléments de feelings se joueraient surtout dans **les phases de planeur**, avec le FOV de la caméra qui s'adapterait à l'accélération et à la décélération du joueur, et avec des trails sur les bouts d'ailes du planeur pour accentuer la sensation de déplacement aérien.

## Key Selling Point :

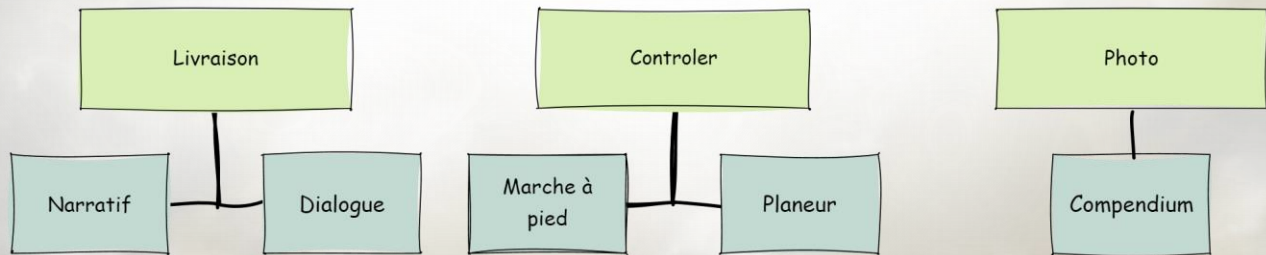
Le jeu se vendrait sur son aspect **calme et reposant** grâce à des décors aérés, et un gameplay de planeur lisse et satisfaisant. **L'observation de l'environnement et la photo** seraient aussi un point fort du jeu.



## Annexe :

### Réalisation Technique :

D'un point de vue réalisation technique le jeu serait composé de **trois grosses sections** qui auraient une fonction bien définie chacune et qui serviraient de base à d'autres intégrations plus légères. Les **livraisons** qui permettraient une intégration narrative. Le **contrôler du joueur**, qui va encapsuler la préhension du monde à explorer. Et la **gestion de la photographie** qui donne un axe d'observation supplémentaire au joueur pour observer le monde.



### Développement Narratif :

Le narratif du jeu serait structuré sous la forme d'une **découverte**, de la région et de sa population, subissant les aléas de leur temps. Au lieu de **dialogue en dialogue, de livraison en livraison**, le joueur prendrait conscience des enjeux de ce monde et des implications sur la vie des PNJ rencontrés. L'absence d'un scénario concret laisserait place à une forme de **constat sur le monde** et son état.

### Gestion de la redondance :

Pour rompre avec la redondance qui pourrait s'installer au fil des missions, plusieurs mécanismes seraient mis en place. Tout d'abord, la structure du monde serait soumise à une **forme d'aléatoire** : la position et l'orientation des îles varieraient à chaque nouvelle mission. La composition des îles en éléments interactifs serait également semi-aléatoire, offrant une **micro-découverte des lieux** à chaque atterrissage. De plus, des éléments météorologiques altéreraient la façon dont le monde serait perçu et exploré par le joueur, influençant le gameplay et la visibilité.