



Bidouilles.

Dorian Laniesse - Camille Daumas - Basile Gilles - Gabriel Auchère - Sylvain Fontaine

INTRODUCTION	2
TECHNOLOGIE	2
UNIVERS	3
SCÉNARIO ET NARRATION	4 - 6
PERSONNAGES	7
GAMEPLAY	8 - 9
LEVEL DESIGN	10 - 11
CONTROLES DÉTAILLÉS	12
IHM	13 - 14
ART	15 - 17
AUDIO	18
ORGANISATION	19



INTRODUCTION

On incarne une princesse souris qui descend seule de l'immense tour dans laquelle elle est prisonnière. Il y a une hiérarchie de 10 gardiens, répartis sur 10 étages avec tout en bas, le roi. Ceux-ci prennent des décisions douteuses qui mettent en péril les habitants de la tour.

A l'aide d'indices, la princesse sera amenée à convaincre les gardiens qu'il faut agir et arrêter les responsables.

TECHNOLOGIE

PLATEFORMES ET APPAREILS CIBLÉS

PC exclusivement (clavier et manette)

2D / 3D

Jeu en 2,5D, Gameplay en 2D,
Personnages et objets en 3D

MOTEURS

Unreal Engine 5, Blender, Maya, Substances ,
zbrush

6 W

WHEN Un passé médiéval fantastique...

WHERE ...Dans une grande tour coupée de l'extérieur...

WHO ...Une princesse Souris...

WHAT ...cherche à s'échapper...

WHY ...pour ne pas finir manger et reconquérir son royaume...

HOW ...en convainquant les habitants de la tour de se joindre à elle !

3 C

CHARACTER

Une souris princesse

CAMERA

Fixe, de tableau en tableau

CONTROL

clavier souris/ manette



UNIVERS

Princess in Power est un puzzle, rpg, point and click.

L'aspect puzzle constitue le core gameplay avec la résolution d'éénigmes permettant d'obtenir des informations ou objets nécessaires pour vaincre le boss de la zone. Plus précisément, le joueur devra cliquer sur des éléments du décors ou personnages tout en se déplaçant avec les touches directionnelles d'un tableau à l'autre pour progresser.

Il y a également une partie infiltration où la princesse doit se déplacer dans les couloirs entre les salles sans se faire voir par les gardes.

Le jeu se passe dans un monde médiéval fantastique, les personnages sont des gardes, servants, villageois, chevaliers, rois...



L'ambiance de la tour peut faire penser à un donjon de Zelda Wind Waker. Le style de dessin cartoon, fait-main, et coloré, donne de la vie et du caractère aux personnages. Dans les décors et durant les énigmes, les couleurs guident l'intuition du joueur vers les éléments importants et vers la libération des habitants. Il y a un certain contraste avec les couleurs grises et terne de la tour, comme si ses habitants n'y avaient pas leur place.

Au cours de l'histoire, on aborde des sujets graves dans ce qui est une satire de la société avec les oppresseurs et les opprimés, l'injustice et l'influence de la masse entre autres. Le jeu touche aussi à des valeurs beaucoup plus positives comme l'entraide, la rédemption, la liberté, l'ouverture d'esprit... Sans se vouloir bien pensant, le jeu ne prétend pas apporter des réponses, simplement raconter une histoire qui fait écho à toutes ces choses.

SCÉNARIO ET NARRATION

HISTOIRE

L'histoire se déroule dans un royaume qui n'est pas nommé dans le jeu ("le royaume"), et plus précisément dans une tour ("la tour").

Cette manière de nommer sera récurrente durant tout le jeu, où les endroits et personnages sont indiqués par leur titre, race, ou principales caractéristiques plutôt qu'avec des noms propres.

Nous y jouons une Princesse Souris, qui désire s'échapper après avoir découvert qu'elle était enfermée seulement dans le but d'être plus tard servie au dîner du Roi des Chats.

Tous les habitants de la tour, ou presque, sont aux ordres du Roi des Chats. Certains sont nés dans la servitude et ne connaissent pas d'autre existence, d'autres lui obéissent par devoir, et enfin certains par peur ou contrainte.

La tour est coupée de tout contact avec l'extérieur, si ce n'est l'entrée, tout en bas, qui est bien gardée. Il y a aussi des PNJ contrebandier avec leur propre itinéraire (le passage est emprunable dans une des fin secrète du jeu, qui se veut égoïste)

Le royaume était autrefois celui des Souris, mais les chats ont envahi les lieux, et dévoré la quasi-totalité des souris. La princesse est la dernière de la lignée royale des souris encore en vie, et est destinée à être mangée, autant pour le plaisir qu'en tant que démonstration de force et de domination.

Vers la fin du jeu et à travers des conversations et objets secrets, le joueur peut apprendre la réalité sur le statut social de la princesse : Elle n'est pas une princesse, et est une souris comme les autres, placées sur le trône comme symbole pour que les souris continuent de nourrir un espoir, et ainsi maintenir le contrôle sur les souris du Royaume.

NARRATION DE L'HISTOIRE ET DES DIALOGUES

Le jeu se lance sans narrateur et avec très peu d'exposition. C'est au travers de narration passive dans les niveaux et les descriptions d'objets, et de narrations directes au travers de PNJs et boss que l'histoire se révèle au fur et à mesure au joueur.

Exemple : les étages hauts (du début du jeu donc) font souvent implicitement référence à une “grande tragédie” ou à un “grand changement”, et seulement plus loin, ou plus bas, nous comprenons de manière plus explicite qu'ils font références à l'invasion du Royaume par les chats et aux massacres qui ont suivis.

Le jeu prend la forme narrative du voyage du héros. Au début de l'histoire, le joueur (à travers la princesse) est motivé uniquement pour sauver sa peau. Au fur et à mesure qu'il descend les étages, son but devient petit à petit de mener une révolution contre les Chats, et l'histoire prend une dimension bien plus grande que la simple personne du joueur alors que ce dernier se forge une conviction et rassemble des alliés.

Une des morales principales du jeu, qui est souvent mise en avant, est que les apparences sont souvent trompeuses : le marchand renard est un roublard mais avec un grand cœur qui aide les démunis, le coq est fier et orgueilleux mais n'hésite pas à faire un voeux de rédemption quand il se rend compte de son erreur, la gouvernante protectrice et attendrie envers la princesse est une couarde et une traîtresse qui a sacrifié une grande quantité de souris pour les chats, etc.....

La plupart des pnjs non-boss ont une histoire assez peu développée : ils sont là pour l'exposition, les indices et les énigmes principalement.

Les pnjs boss (ainsi que les items / indices à leur propos) sont là pour bien plus développer l'intrigue, l'histoire de la tour, et la satire politique et sociale

FINS DU JEU :

Il existe plusieurs fins possibles. 2 fins principales, une simplement en finissant le jeu et l'autre en convainquant chaque boss de rejoindre le joueur dans sa révolution, et une fin secrète en parlant à des PNJ spécifiques.

1 - Le joueur arrive au dernier étage, franchit la porte mais n'a pas convaincu chaque gardien de rejoindre sa révolution. Il vainc le Roi des Chats, mais la guerre durera longtemps dans le Royaume et divisera les peuples.

FIN NORMALE, OUVERTE

2 - Le joueur arrive au dernier étage, franchit la porte en ayant convaincu chaque gardien de rejoindre sa révolution. Au moment de vaincre le Roi des Chats, chaque gardien rejoint la Princesse et assène un coup au Roi des Chats agonisant. Ils regardent le lever de soleil et, ralliant tous les peuples avec elle contre les Chats, la Princesse reconquiert son Royaume.

FIN HEUREUSE, OFFICIELLE

3 - En se liant d'amitié avec le gang des contrebandiers, la Princesse peut emprunter leur tunnel, abandonnant sa révolution pour sauver sa peau.

FIN SECRÈTE, DOUCE-AMÈRE

PERSONNAGES

Les personnages sont des clichés ; des représentations et incarnations de valeurs morales. Ils y restent relativement confinés, avec assez peu de développement, à l'exception de la Princesse et des boss (et encore, leur développement est limité, et est causé par leur interactions avec la princesse principalement).

LA PRINCESSE

Elle commence l'aventure naïve et innocente, loin de se douter de ce qui se trame vraiment. Débrouillarde, elle s'échappe de sa chambre.

LE ROI DES CHATS

Un chat gigantesque qui s'empiffre de souris jour après jour. Il est cruel et aime jouer avec sa nourriture.

LA GOUVERNANTE

C'est elle qui fait la loi au 10ème étage. Professionnelle, elle prend son rôle très au sérieux. Elle a un très fort caractère et peut se montrer sévère. C'est elle qui s'est occupée de la jeune princesse mais reste froide avec elle, fermée à tous liens.

LE GARDE COQ

Fier chevalier et chef de la garde. Il est respecté par ses hommes. Pour lui, les actes comptent plus que les mots.

LE MARCHAND RENARD

Excentrique, joueur, rusé et opportuniste. Il aime communiquer avec des énigmes, métaphores et jeux de mots.

LES SERVANTS

Ce sont de véritable commères qui mentent quand ça les arrange. Ils ont peur de la gouvernante.



GAMEPLAY

COMBAT DE BOSS

La souris approche la gouvernante en lui posant une question, cette dernière va y répondre en racontant une histoire en plusieurs bulles de dialogues. Le joueur peut retourner en arrière et relire les bulles autant qu'il veut. Pour avancer, il doit utiliser un indice, parmi tous ceux récupérés dans l'inventaire sur la bonne bulle de dialogue pour démontrer ce qu'elle dit. **Si le joueur se trompe, il perd une chance sur 5. En revanche, si le joueur réussit, la gouvernante va modifier son histoire. Il faudra alors démontrer deux fois de plus ce qu'elle dit pour gagner.**

ÉNIGMES ET ÉPREUVES DE PNJ

LES MENTEURS

Il faut interagir avec les différents personnages. La princesse va noter dans son journal les 4 dialogues et le joueur pourra y revenir n'importe quand. Il n'y a pas de résolution ou d'indication sur lequel des 3 personnages dit vrai. C'est au joueur de déterminer cela, à l'aide des indices disséminés dans les dialogues. Plus tard, face au boss, il faudra choisir le bon dialogue parmi les 4.

LE COQ

Cette partie développe la phase d'infiltration du jeu.

Il faut traverser le tableau du point d'arrivé en haut à gauche jusqu'au Coq en bas à droite.

Le tableau est rempli de gardes qui ramènent le joueur au début s'il entre dans leur champ de vision. Chaque garde se déplace de gauche à droite sur une zone définie et clairement identifiable.

Leur champ de détection se trouve dans le cône rouge visible devant eux. Pour y arriver, le joueur devra s'aider des cachettes (caisses, piliers, portes...) en interagissant avec une fois à proximité. Une fois camouflée, elle ne pourra pas être détectée ni se déplacer. Ces zones safes sont clairement identifiables également grâce aux ombres devant.

Le joueur sera plus ou moins guidé en perdant. Les premières fois qu'il se fait repérer, le Coq se moque et donne des indices. Ex : "Tu ne passeras jamais comme ça!" "Ne fonce pas tête baissée!"



LE RENARD :

Le marchand propose d'aider la souris si elle résout son énigme.

“Je suis difficile à trouver, compliqué à garder et je cesse d'être quand on me découvre. Qui suis-je ?” = Un secret.

Tant que le joueur ne trouve pas la réponse, le renard va répéter l'énigme. Pour y répondre, il va devoir écrire lettre par lettre le mot : “Secret”.

Pour aider le joueur, le renard va l'inviter à fouiller certains tableaux. Il y a laissé des notes.

Celles-ci parlent de la gouvernante et de ses secrets.

JOURNAL DE LA GOUVERNANTE

Cette partie est faisable uniquement après avoir résolu toutes les autres énigmes et épreuves de l'étage et en parlant au renard.

Ce dernier va alors nous donner une autre énigme que l'on doit résoudre dans la chambre de la gouvernante.

L'énigme : “Dès que l'on prononce mon nom, je me brise.

Qui suis-je ?” = le silence

Le renard précise que la réponse devra être prononcée par la Gouvernante elle-même.

Il y a des pots placés en hauteur sur des plateformes dans la chambre.

Si la princesse les fait tomber, la gouvernante hurle : "Silence" depuis la pièce d'à côté. Ce qui va ouvrir le compartiment caché.

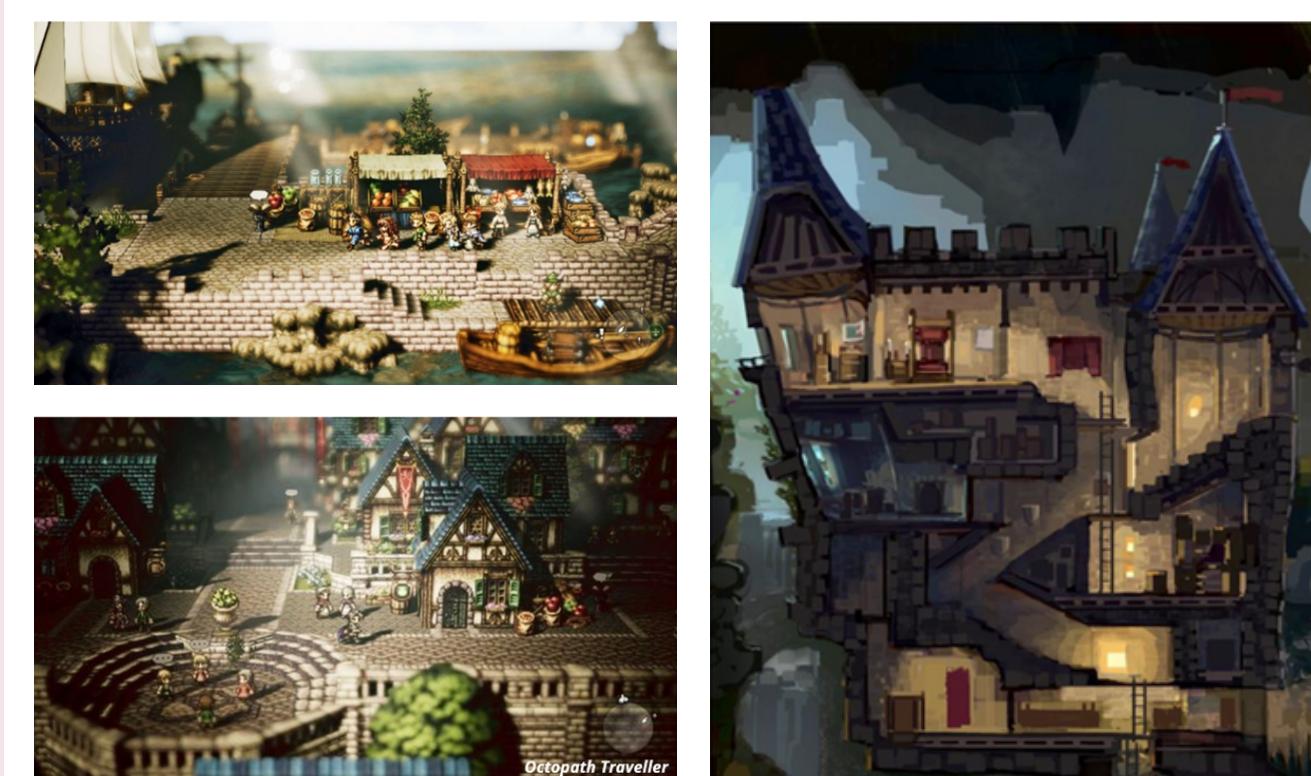


LEVEL DESIGN

On progresse de niveau en niveau, interagit avec les éléments du décor, découvre des indices, l'histoire et les personnages. Il y a des épreuves et énigmes obligatoires et optionnelles qui mènent vers la résolution du niveau avec le combat de boss.

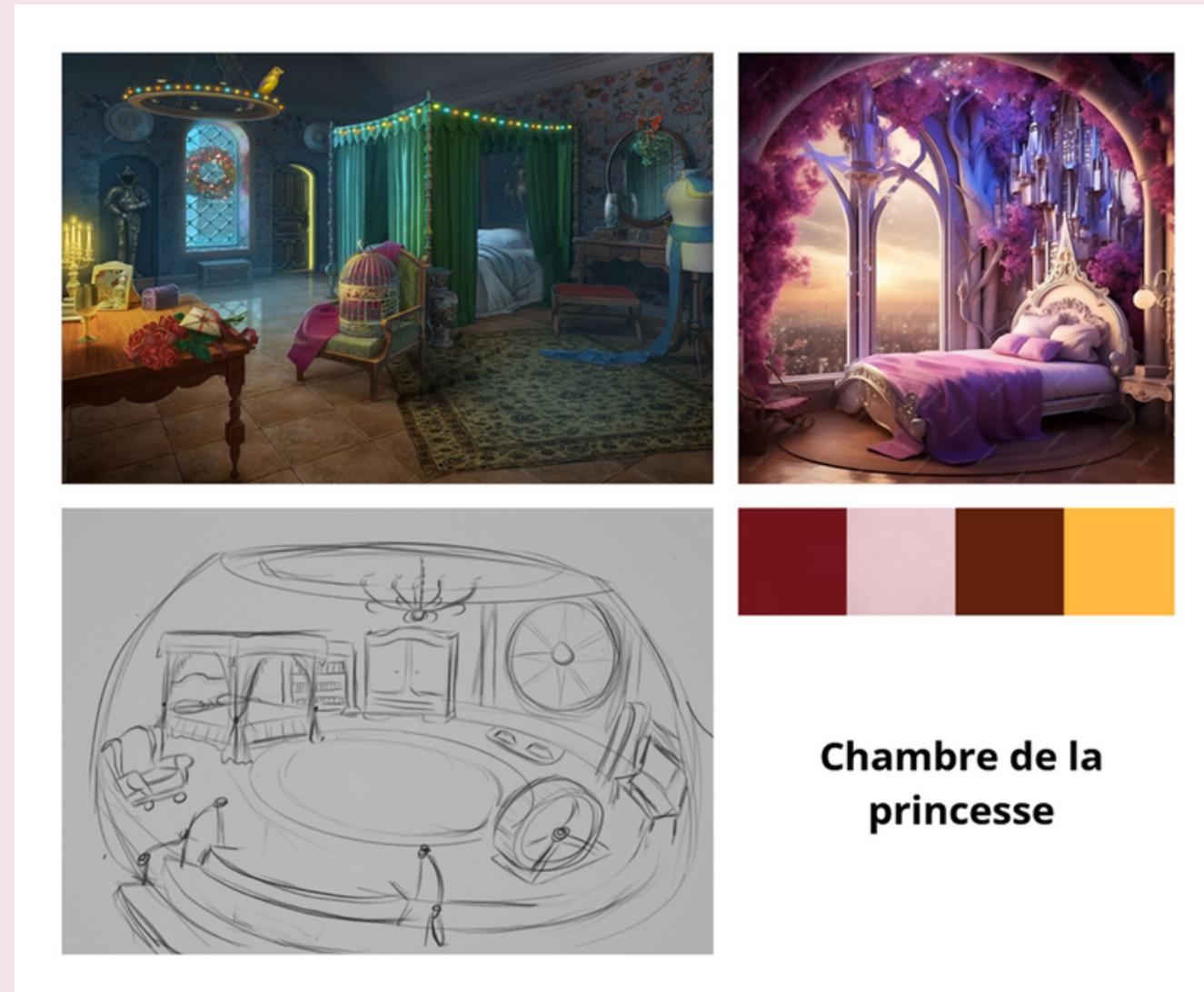
L'environnement est médiéval fantastique, dans une tour fermée avec peu de fenêtres ou ouvertures vers l'extérieur. Chaque niveau se passe dans un étage, on les descend un à un avec à chaque fois, un nouveau thème illustré par les personnages, dialogues et le décor (servants, cuisines, égouts...).

Les niveaux se suivent et se répondent, ils font tous partie de l'écosystème de la tour et son nécessaire à son bon fonctionnement. Les servants s'occupent de la princesse, les cuisiniers nourrissent les habitants, les gardes maintiennent la sécurité...



Le level design prend la forme de larges tableaux avec une caméra fixe et une visibilité totale.

La taille des tableaux varie selon le gameplay. S'il est attendu du joueur qu'il explore et récupère des objets et indices, le tableau sera petit pour permettre au joueur de voir les détails cachés. A l'inverse, les tableaux seront grands dans les phases d'infiltrations et de puzzles environnementaux.



**Chambre de la
princesse**

CONTRÔLES DÉTAILLÉS

CLAVIER

[Q]	Gauche
[D]	Droite
[Espace]	Saut
Maintenir [Ctrl]	S'accroupir
[Z]	Monter aux échelles/Cordes
[S]	Descendre aux échelles/Cordes
[F] ou (Clic gauche)	Interaction avec les personnages
(Clic gauche)	Interactions avec l'environnement
[I]	Inventaire
[J]	Journal



MANETTE XBOX

Joystick Gauche	Gauche/Droite/Monter/Descendre
Joystick Droit	Gauche
+ Gauche	Droite
+ Droite	Monter
+ Haut	Descendre
+ Bas	S'accroupir
Maintenir (X)	Sauter
(A)	Interagir
(B)	Déplacer le curseur d'interaction
[R1]	Inventaire
[L1]	Journal
[Touche Menu]	Menu



IHM

Le joueur peut cliquer sur certains objets suspects dans le décor pour interagir avec.
Quand il s'agit d'objets clés, il les récupère dans son inventaire.

INVENTAIRE

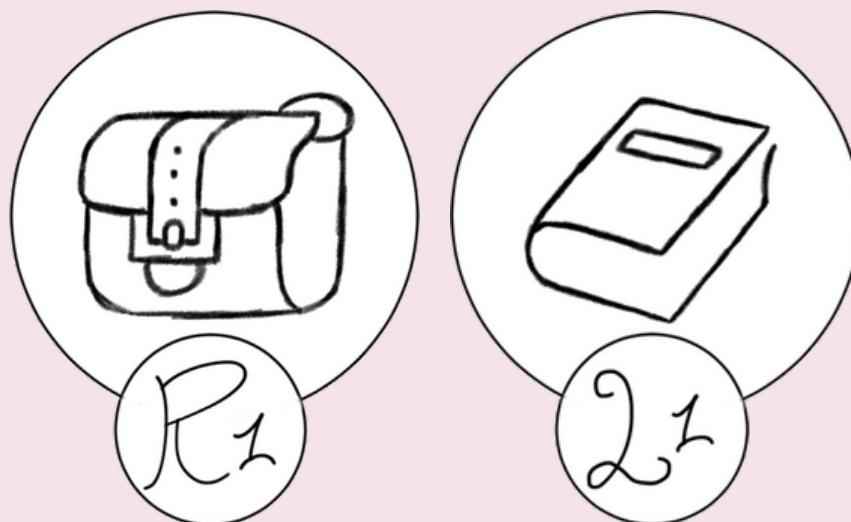
(Clic gauche) sur l'icône de sac en haut à gauche

Dans l'inventaire, il peut sélectionner les objets clés qu'il a récupéré pour avoir quelques informations dessus (noté par la princesse)

JOURNAL DE LA PRINCESSE

(Clic gauche) sur l'icône de journal en haut à gauche

Permet de voir ce que la princesse a noté sur les infos qu'elle a etc...



HUD

Accès rapide au menu

Accès rapide au journal

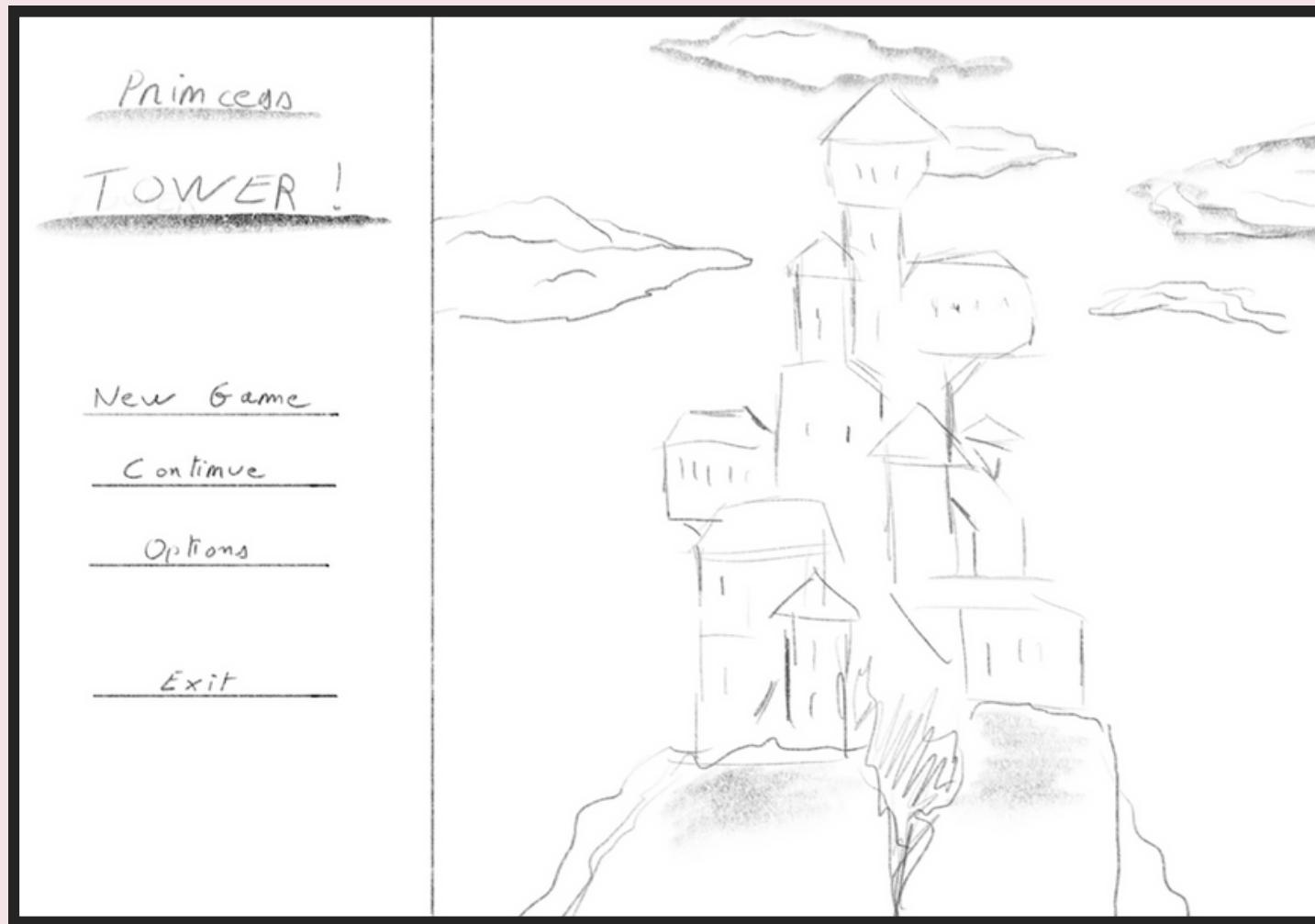
Accès rapide à l'inventaire

HUD CONTEXTUEL

Icone d'interaction possible avec PNJ/Item/Objet du décor ou du niveau

Bulle de dialogue mineur (les dialogues sont à travers une boîte de dialogue complète)

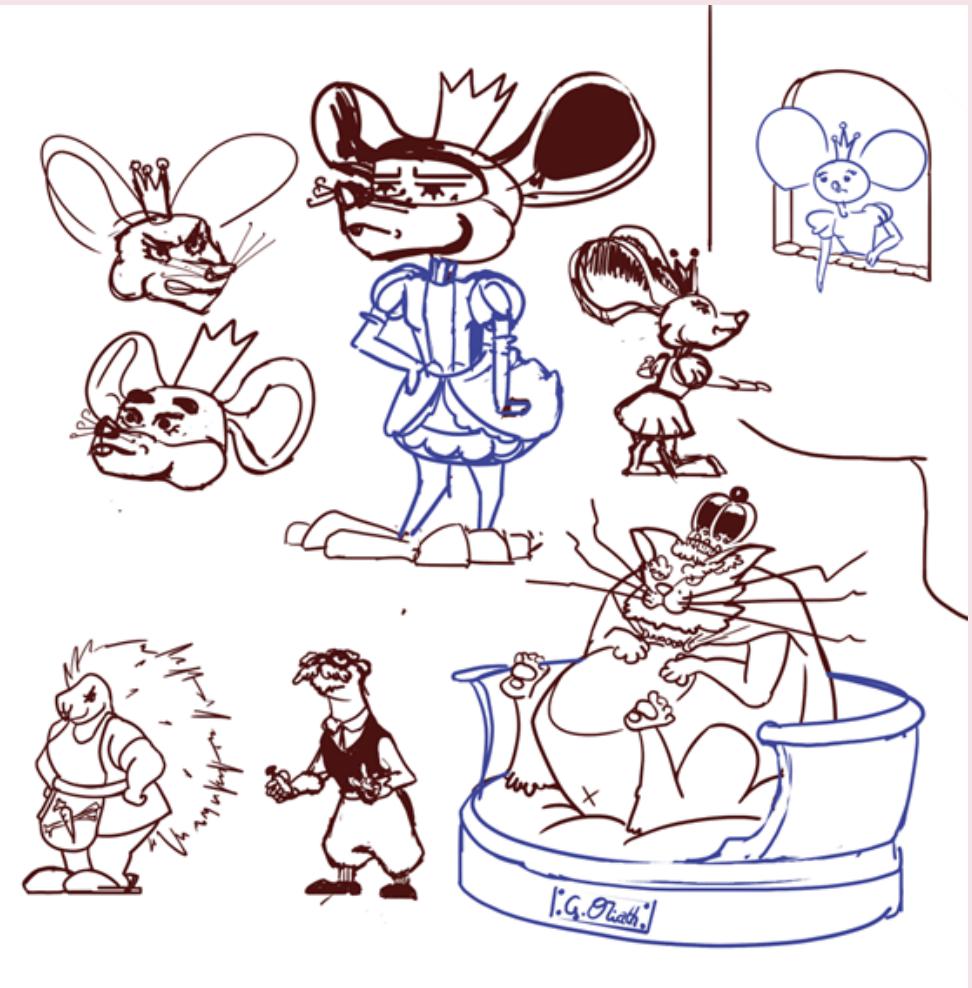
MENU



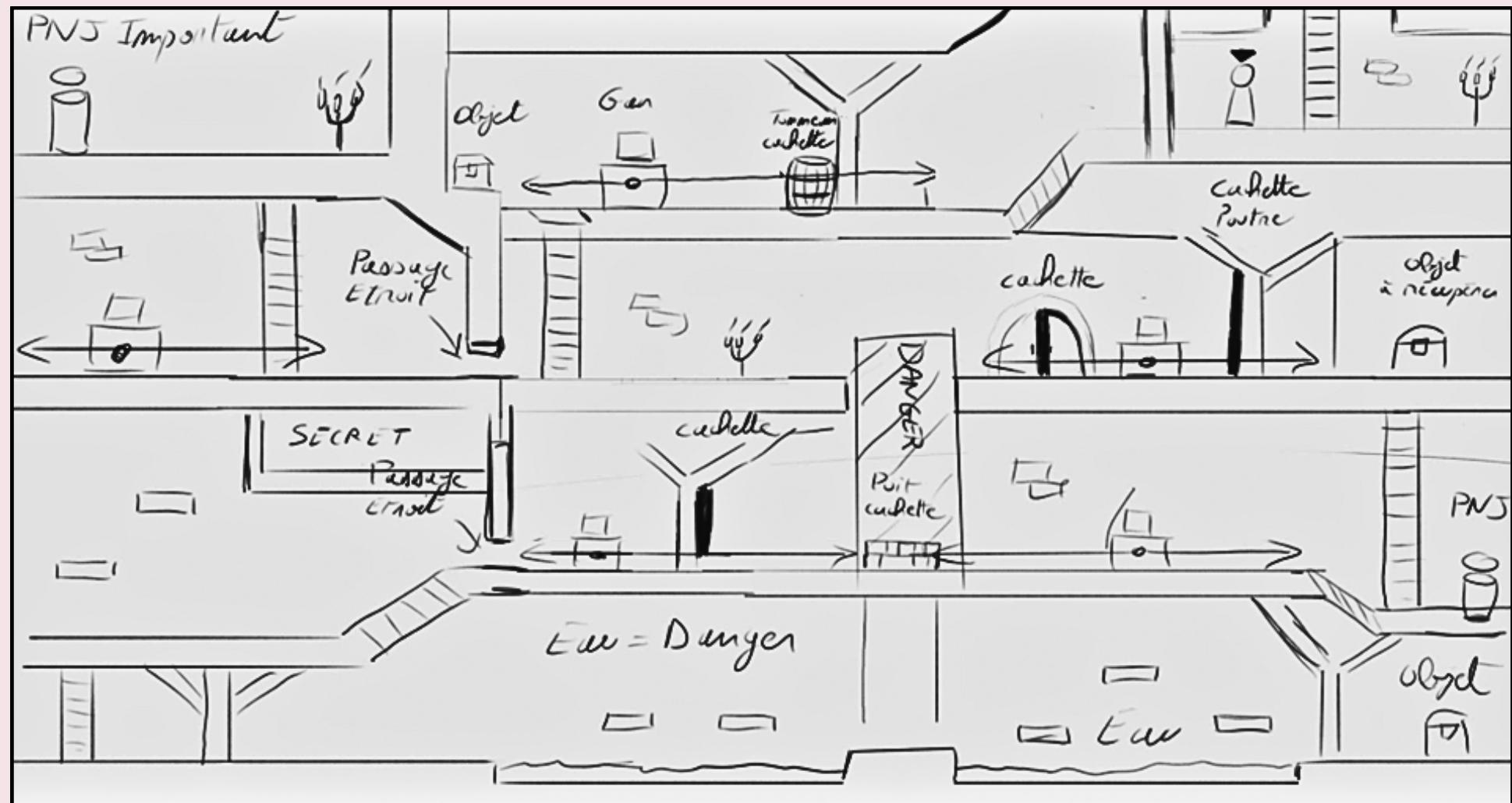
ART

Chambre de la princesse dans un style maison de poupée.

Prologue où on doit fuir avec les objets de la pièce.



Prototype de tableau pour la phase d'infiltration :



Prototype graphique de dialogue



Une version plus complète du Sound Design du jeu sera listée ultérieurement sur un Sound Design Document à part (SDD), et comprendra entre autre une liste avec l'intégralité des interactibles.

AUDIO

Plusieurs pistes pour l'audio, 3 catégories de sons : Musique, Ambiance sonore et Bruitages

MUSIQUE

Elle rentre aussi dans la catégorie Ambiance sonore mais mérite une place à part. La musique est un point important de nombreux jeux et PiP n'y fait pas exception.

Dans le cas de Princess in Power, la musique est médiévale pour coller à l'atmosphère moyenâgeuse du jeu.

Elle a deux thèmes distincts, qui auront plusieurs déclinaisons chacuns.

Le **premier**, général, est celui de la tour. Il fait office de musique d'ambiance, sérieuse, et ne vient pas déconcentrer le joueur. Il est présent durant la plupart du jeu lors des phases d'exploration et d'infiltration.

Le **second** thème sera celui des personnages, plus vivant, coloré, enthousiaste et léger. Les variations de ce second thème seront plus variées et marquées que pour le premier, pour accentuer les multitudes d'individualités qui composent la tour. Un exemple à cela serait la série des Phoenix Wright et ses thèmes uniques à chaque personnages, ce qui les caractérisent d'autant plus. Avec seulement l'audio, on peut voir les personnages matérialisés dans notre esprit.

AMBIANCE SONORE

Il s'agit des sons qui s'activent sans actions / interactions de la part du joueur. Le monde doit sembler vivant, ou tout du moins mouvant, et l'ambiance sonore joue un grand rôle là-dedans.

Dans le cas de Princess in Power, on parle de murmures de PNJ dans une salle de repos, de goutte d'eau qui tombe du plafond dans un couloir humide, ou encore d'un oiseau à une fenêtre qui chanterait ou taperait la vitre du bec. Certains sons, notamment liés à la nature (forêts, rivières) sont à éviter : l'ambiance de la tour doit rester légèrement claustrophobique et renfermée sur elle-même.

BRUITAGES

C'est la catégorie la plus importante. Il s'agit de tous les sons liés aux actions interactives du/des personnages, qu'il s'agisse des menus, de ramasser un indice ou encore de parler à un PNJ. **Le but est de rendre plus lisible les actions du joueur, afin qu'il reconnaissse immédiatement son action à l'aide du son qui lui est associé.**

ORGANISATION

TODO list, répartition des rôles, définition des niveaux de priorités et des implémentations optionnelles, liste des tâches (Trello) :

PLANNING DÉTAILLÉ VIRTUEL / PRÉVENTIF

Notre projet de jeu se fait avec un planning Agile. Cela correspond plus au contexte car nous devons vendre celui-ci à nos collègues. Nous avons donc besoin de leur retour, préférences et donc potentiellement revenir sur nos réalisations pour les adapter aux attentes.

Nous organisons de courtes réunions hebdomadaires avec la répartition des tâches qui va suivre, les problèmes rencontrés etc. ainsi que de plus longues réunions pour les grandes étapes du développement.

Voici le pourcentage de travail estimé par tâches :

DÉVELOPPEURS

Programmer interactions, phase d'infiltration, conditions et énigmes, combat de boss = **30%**

GRAPHISTES

Dessiner les personnages, décors, animations, objets = **40%**

LEVEL DESIGNERS

Design des tableaux, écrire les dialogues = **30%**

À faire	En cours	Terminé
Réunion de mi-parcours	Design les tableaux	Réunion sur l'introduction du jeu
Ecrire les énigmes	Dessiner les personnages	Créer le GDD
Ecrire les dialogues PNJ	Ecriture dialogue d'introduction	+ Ajouter une carte
Programmer les interactions Joueur/PNJ	Faire les animations de la princesse	
Faire les animations des PNJ	Programmer le tutoriel	
Programmer la phase infiltration	+ Ajouter une carte	
Réunion de clôture		
Ecrire les dialogues du boss		
Faire les animations du boss		
Programmer le combat de boss		