

GAME CONCEPT

The Sleeping Pit



Gaillard Matthias

Ferreira Dos Santos Emeric

Mathure Elric

Batista Edwyn

SOMMAIRE

1. FICHE SIGNALÉTIQUE p.3

2. PITCH p.3

Introduction p.3

Intention de réalisation p.4

3C p.4

Univers p.5

Ennemis p.6

Mise en scène p.7

Déroulement du jeu p.7

Modes de jeux p.8

3. GAMEPLAY p.9

Les capacités p.9

Les blobs alternatifs p.10

L'environnement p.10

4. L'ESTHÉTISME p.12

Style Graphique Général p.12

Ambiance Sonore p.12

Styles graphiques détaillés p.13

5. LEVEL CONCEPT p.17

6. OVERVIEW IN-GAME p.21

7. ANNEXES p.22

1. FICHE SIGNALÉTIQUE

Titre : *The Sleeping Pit*

Support : PC

Genre : Puzzle vue subjective / Action - Aventure

Thème : Médiéval-fantastique

Nombre de joueur : 1

Public : 7+

USP : Gameplay alliant système de simulation physique, réflexion et action/survival

KSP :

- Des centaines d'énigmes se renouvelant sans cesse.
- Choix des pouvoirs impactant le parcours du joueur.
- Un jeu d'énigmes dans un univers médiéval-fantastique.

2. PITCH

● INTRODUCTION

Arsène est un voleur par nécessité, vivant au jour le jour volant afin de se sustenter. Fort las de sa condition il décide un jour, de **dérober une potion** à l'un des plus grands **sorciers** dans le but de la revendre. Cambriolage risqué mais qui, si couronné de succès, lui permettrait de vivre à l'abri de la misère. C'est donc décidé, le jour même Arsène met sur



point un plan pour **s'introduire dans la forteresse du sorcier** du royaume durant la nuit. Mais voilà, le sorcier est plus malin qu'il n'y paraît et ses dispositifs de sécurité alertent la garde au moment même où Arsène se saisit d'une potion. Il lui faut donc **prendre la fuite**. Après une courte mais intense **course poursuite**, Arsène se retrouve piégé. Au pied du mur, la garde se fait entendre derrière lui. Il faut agir et vite. Arsène décide donc de **boire la potion** afin de dissimuler les preuves de son méfait mais hélas, cela causera sa perte. Peu de temps après la garde arrive et Arsène s'effondre devant eux.

Il se réveille dans **une salle obscure aux murs de pierres**. Les parois sont humides comme celles d'une cave ou **d'un puit**. Il y avait bien des rumeurs à propos d'un gigantesque puit dont le sorcier se servirait pour **cacher toutes ses expériences** aux yeux du peuple. N'était-ce donc finalement pas que des rumeurs ? Évoluant dans ce puit, Arsène va découvrir que la potion qu'il a bu lui permet de **lancer un sort dupliquant tout être vivant**. Il va faire connaissance avec le bestiaire qui compose cet endroit pollué par la magie et découvrir comment ceux-ci se sont appropriés les lieux. Il lui faudra allier **dextérité** et **réflexion** pour **rejoindre la surface**.

- **Intention de réalisation**

"Easy to learn and difficult to master" - *Nolan Bushnell*

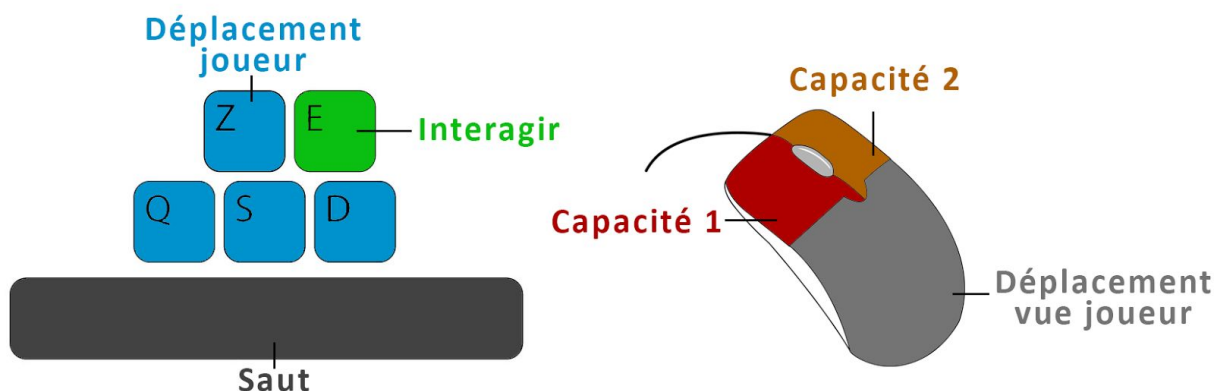
The Sleeping Pit (ou TSP) est un jeu qui s'articule autour d'un **univers Médiéval-fantastique**, de **mécaniques simples** ainsi que d'un **level design se renouvelant sans cesse**. Le joueur devra explorer et comprendre des **puzzles** sous forme de pièces ("à la Portal"), **gérer le flux d'ennemis**, **résoudre des énigmes** et **faire face à des situations dangereuses**. L'intention principale du jeu étant de proposer un gameplay alliant habilement **réflexion et action**. Contrairement à des jeux comme *The Talos Principle*, *Portal* où le joueur peut prendre son temps et possède le droit à l'erreur, dans **TSP**, chaque action du joueur peut porter à conséquence. Il est important de noter néanmoins que la réflexion reste l'aspect principal du jeu.

L'aspect anarchique que l'on peut retrouver dans des jeux d'actions lorsque le joueur est submergé par les ennemis ne se retrouvant naturellement que lors de certaines zones de mise en scène ou bien lorsqu'un joueur, suite à de mauvaises manipulations, a dupliqué trop d'ennemis.

- **3C**

Camera : Vue subjective.

Controls :



Character : Le personnage peut se déplacer, sauter, lancer des sorts et interagir avec l'environnement (ouvrir porte, pousser leviers, etc).

- **Univers**

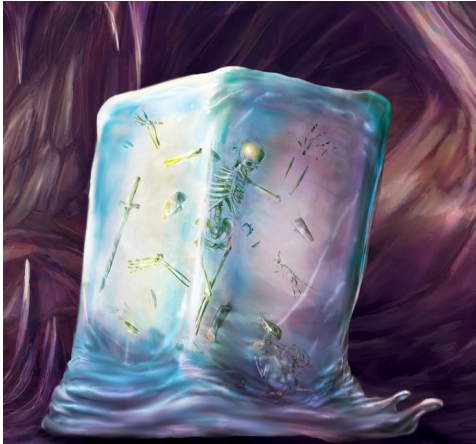
TSP se déroule dans un univers **Médiéval-fantastique**. Le joueur évolue principalement dans les ruines **d'un immense puit**, où s'accumulent toutes les **expériences ratées** du sorcier depuis des années. Le sorcier n'a pas construit ce puit mais se l'est approprié lors de son arrivé sur le territoire. Son origine reste un mystère, on peut retrouver ici et là d'étranges pièces dotées de mécanismes, vestiges d'une ancienne civilisation. Tout d'abord utilisé afin de protéger la population en isolant tous les phénomènes magiques incontrôlables, le puit s'est vite avéré incontrôlable au fur et à mesure que sa population évolua. Dorénavant, une véritable société y vit, comme des pariahs cachés du reste de la population par le Sorcier dépassé par la situation. En son affleurement, le puit comporte d'immenses pièces sculptées à même la roche par les habitants.



L'univers, le lieu et le scénario se développeront en parallèle aux explorations et aux résolutions de puzzles, via différentes mises en scène et dialogues (non interactifs) avec les habitants du puit.

- **Ennemis**

Les principales « expériences ratées » que le joueur rencontrera sont des petits blobs. À l'origine il s'agissait de simples briques utilisées pour la construction du puit, mais dû au ruissellement de toutes les potions ratées que le sorcier déverse dans le put, ceux-ci ont pris vie. Ils sont tous régis par un comportement commun, mais selon le niveau de profondeur et la combinaison des différentes potions, différentes mutations se sont engendrées, leur donnant ainsi différentes apparences et capacités.



Dès que le joueur se trouve dans leur champ de vision, ils se contentent de le suivre jusqu'à le toucher. Le joueur doit interagir avec eux afin de résoudre les puzzles et avancer. Mais **attention**, ces petits blobs **dégagent une substance toxique** qui **tuera le joueur** si trop sont présents au même endroit (l'écran devenant de plus en plus vert et trouble pour indiquer le niveau de radioactivité).

Le joueur rencontrera aussi d'autres expériences ratées, surtout lors des mises en scène, afin d'étoffer l'univers, le scénario et le bestiaire.

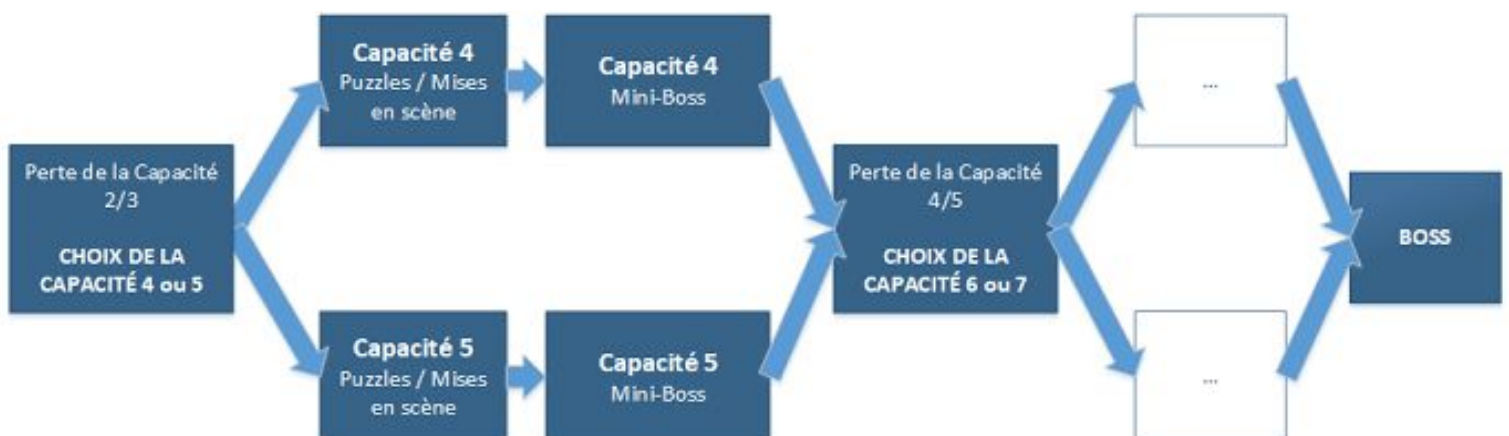
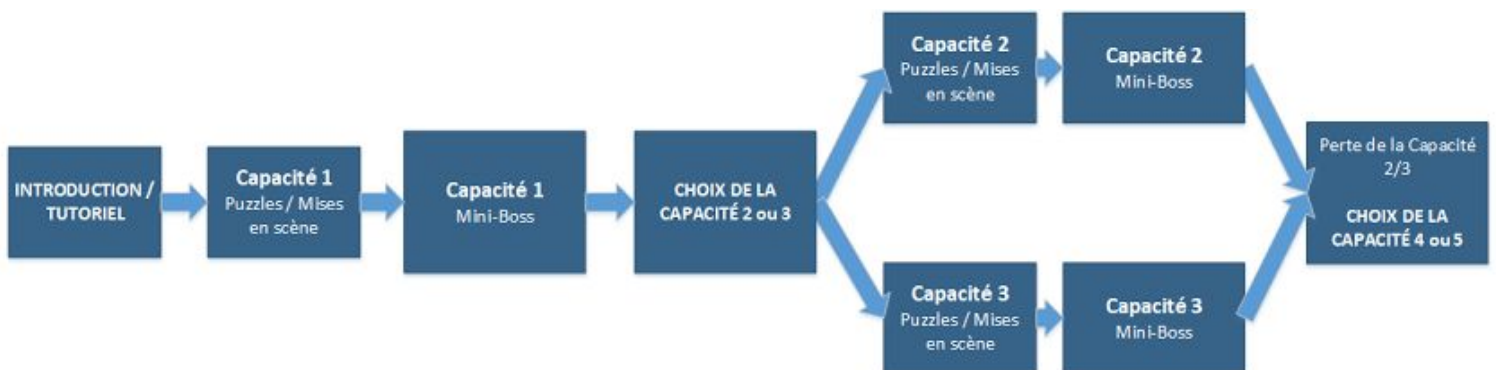


- **Mise en scène**

Afin de rythmer et récompenser le parcours du joueur, le jeu comporte des passages de mises en scène où les phases d'action / de développement d'univers sont mises en avant. Certains ennemis étant imprévisibles et le lieu fantastique, des événements inévitables surprendront le joueur et l'obligent à réagir en fonction de ce qui lui arrive. Quelques exemples :

- Le plafond se brise sous le poids de tous les blobs accumulés, le joueur doit s'enfuir au risque de se faire tuer.
- Rencontre avec une expérience ratée qui a développé une forme d'intelligence avancée et discuter avec elle.
- Une fenêtre dérobée est le seul accès possible, s'ensuit une phase de plateforme le long de l'affleurement du puit.

- **Déroulement du jeu**



1. Introduction

L'introduction met en scène le vol de la potion par le joueur, elle sert de tutoriel afin que le joueur apprenne les déplacements basiques du personnage.

2. Puzzles et choix de capacité

Suite à l'introduction, le joueur évolue alors dans les salles d'énigmes. Ensuite, il rencontrera un Mini-Boss. Une fois vaincu, le joueur aura le choix entre 2 capacités différentes qui viendront s'ajouter à la première (fournie de base). S'en suit des puzzles et des mises en scène adaptés à la nouvelle compétence choisie par le joueur.

Un Mini-Boss adapté à la capacité choisie du joueur symbolise la fin des puzzles / mises en scène. Une fois vaincu, le joueur perd la capacité choisie auparavant, et se retrouve confronter de nouveau face au choix entre 2 nouvelles capacités. Comme précédemment, ce choix détermine la suite du parcours du joueur. Le jeu suit ce schéma jusqu'à la fin.

• Modes de jeux

TSP consiste principalement en un classique et unique mode de jeu (solo) sous forme d'une "campagne". Il est cependant envisageable de rajouter plusieurs modes de jeux afin d'augmenter la durée de vie. Notamment :

- **Speedrun** : Afin d'encourager le joueur à prendre plus de risque, un timer enregistrerait le temps que met le joueur à faire chaque chapitre, voir même le jeu complet. Un tableau des scores en ligne serait mis à disposition de la communauté hardcore de TSP souhaitant speedrunner le jeu.
- **Economy** : Toujours dans un soucis d'encourager le joueur à envisager les puzzles sous un autre angle, le mode Economy afficherait lui un compteur s'incrémentant à chaque fois que le joueur duplique un blob. Incitant le joueur à la réflexion et à l'économie là où il aurait pu par le passé "brute force" un puzzle en dupliquant énormément de blob préférant.

3. GAMEPLAY

Le gameplay est basé sur le déplacement du joueur, sa capacité à résoudre les puzzles tout en manipulant les ennemis et utilisant correctement ses capacités, les interactions possibles avec ceux-ci ainsi que l'environnement.. L'objectif étant de résoudre les différents puzzles afin de rejoindre la sortie du puit.

Le joueur peut se déplacer, sauter, utiliser l'une de ses deux capacités, interagir avec l'environnement (boire une potion, actionner un levier, déclencher un dialogue avec un PNJ).

- **Les capacités**

Tout au long du jeu le joueur peut utiliser deux de ses capacités. Ces capacités changent selon le niveau atteint et le parcours choisi (comme décrit dans "*Déroulement du jeu*") et déterminent les futurs niveaux que le joueur va parcourir.

Le joueur utilise les capacités via les clics souris gauche et droit. Afin de faciliter leur présentation, on les trie dans deux catégories. **Chacune étant liée à un bouton de souris** il est donc **impossible pour le joueur de posséder deux capacités grenades** par exemple. A l'intérieur de ces catégories, les capacités sont listées de la plus à la moins prioritaire à développer, au cas où il faudrait revoir les ambitions à la baisse.

Les catégories sont les suivantes :

- **Effet individuel:** Les actions exécutées par les capacités de cette catégorie affectent un seul ennemi :
 - **Dédoublement:** est la capacité la plus simple et pour cette raison, elle est disponible pendant les phases initiales du jeu. Utilisée normalement, **elle divise en 2** la cible visée immédiatement. Cependant, le joueur peut **charger** la capacité en **maintenant enfoncé** le clic de la souris. Plus elle est chargée, plus la cible visée se **divisera en plusieurs fois** (cela afin d'éviter que le joueur n'ait à dédoubler 10 fois de suite un blob pour activer un bouton en nécessitant 10)
 - **Freeze + Dédoublement:** cette capacité ajoute la possibilité d'arrêter le mouvement de la cible pendant 1 seconde avant de la dupliquer.
 - **Changer la taille:** cette capacité permet de modifier la taille de la cible, afin de la réduire ou l'augmenter.
 - **Changer le comportement:** le joueur peut changer la caractéristique de la cible. Par exemple, un blob peut devenir rebondissant après l'application de la capacité. La capacité appliquée est déterminée lors de l'entrée dans la pièce.

- **Effet collectif:** Ces capacités affectent plusieurs ennemis dans un rayon d'action spécifique. Pour cette raison, ces capacités sont représentées sous forme de grenade / boule magique que le joueur lance. À noter, le joueur a la possibilité de d'appliquer un sort de dédoublement sur les grenades dans le but d'augmenter leur efficacité. Néanmoins cela ne dupliquera pas physiquement les dites grenades afin d'éviter d'avoir à gérer des cas complexes tels que "Que font les blobs si ils se trouvent dans le rayon d'action de plusieurs decoy ?":
 - **Grenade decoy:** Elle attire tous les objets / ennemis alentours vers elle pendant une durée précise.
 - **Grenade répulsive:** Lors de sa détonation, elle expulse tous les objets / ennemis alentours.

- **Les blobs alternatifs**

Comme expliqué précédemment, les différentes potions lancées dans le puits ont donné origine à des créatures qui possèdent divers comportements. C'est autour de ces différents comportements que la majeure partie du gameplay et des puzzles s'articulent. Voici une liste non exhaustive de ces différents comportements :

- **Le blob rapide** : il se distingue par sa vitesse augmentée;
- **Le blob rebondissant** : lorsque le joueur ou n'importe quel objet / ennemi se place dessus, ceux-ci sont propulsés en hauteur;
- **Le gros blob** : Un blob plus gros que les autres;
- **Le blob intelligent** : il est capable de suivre le joueur même s'il est hors de son champ de vision et de communiquer cette information à ses voisins;
- **Le spider blob** : il a la capacité de monter et de se déplacer sur les murs et les plafonds;
- **Le blob pattern** : contrairement aux autres qui suivent le joueur, le déplacement réalisé par ce blob suit un pattern par défaut;
- **Le blob explosif** : après son activation, ce blob explose et propage des substances toxiques.

Les éléments de l'environnement serviront aussi à développer la diversité du gameplay. Ces aspects permettent d'ajouter des difficultés et des défis, en enrichissant la structure des niveaux définis.

- **L'environnement**

- **Les murs:** le jeu comporte des changements sur les caractéristiques des murs qui entourent le joueur. Les murs peuvent:
 - Se déplacer;
 - Changer d'opacité (occultant ainsi la visibilité des blobs);
 - Avoir des zones à gravité variables.

- **Alternance de dimensions:** Il est possible d'alterner (en actionnant des boutons/leviers) entre différentes versions d'un niveau chacune ayant leur propre spécificité (ex : murs présents uniquement dans telle ou telle dimension)
- **Éléments de la nature:** Des caractéristiques relatives aux éléments de la nature (l'eau, lave, glace, feu) définissent des comportements spécifiques. Avec la possibilité de combiner ces différents éléments pour en créer de nouveaux.
- **Noir profond:** L'absence de lumière, dans certaines situations, implique la nécessité du renforcement du sens d'orientation du joueur.
- **Gouffres et Plateformes:** Le joueur doit traverser des abîmes et utiliser des plateformes fragiles, qui peuvent se casser.
- **Pièges:** Certains boutons / leviers ne serviront qu'à poser problème au joueur que ce soit en déversant des flots de blobs, en détruisant une partie du niveau, en activant des bourrasques, etc. Ce sont généralement des boutons activables par des blobs. Ajoutant un degré de complexité à la gestion de mouvement des blobs.

4. L'ESTHÉTISME

- *Style Graphique Général*

De manière globale, le style graphique prendrait un aspect légèrement cel-shadé afin de coller avec l'idée d'un univers magique / non réaliste. En références graphiques il est possible de citer : Skyrim, In Verbis Virtus, Shadow of Colossus



- *Ambiance Sonore*

Afin de ne pas trop perturber l'aspect médiévale-fantastique une bande son orchestrale semble de bon ton à la manière de Talos Principle et Skyrim. Il est envisageable cependant d'intégrer quelques éléments modernes ici et là telle qu'une guitare électrique par moment afin de contraster les moments de tension comme lorsque le joueur se retrouve submergé par les blobs ou lors des combats de mini-boss.

Voici quelques exemples de références :

(pour les phases calmes, contemplatives)

Fable OST - Temple of Light : https://www.youtube.com/watch?v=ymXOg_x96g8

Dancing with an Angel - Ridvan Düzey : <https://www.youtube.com/watch?v=GmU5n6BBZiY>

Dexter Britain - The Time To Run (finale) :
<https://www.youtube.com/watch?v=GmU5n6BBZiY>

(pour les mini-boss) :

FFVII AC - Beyond The Wasteland : <https://www.youtube.com/watch?v=ikmXR-W7Z8s>

FFVII AC - For the Reunion : <https://www.youtube.com/watch?v=fbbvmJxiFGw>

- *Styles graphique détaillés*

De manière plus précise, la direction artistique du jeu tout comme le level design peut être découpée en trois parties, chacune voulant évoquer des sentiments différents :

- *La surface* (Le niveau d'introduction)

Lors de ce niveau le joueur se déplace de nuit dans la forteresse de la ville afin d'accéder au laboratoire du sorcier. La palette de couleur sera donc principalement

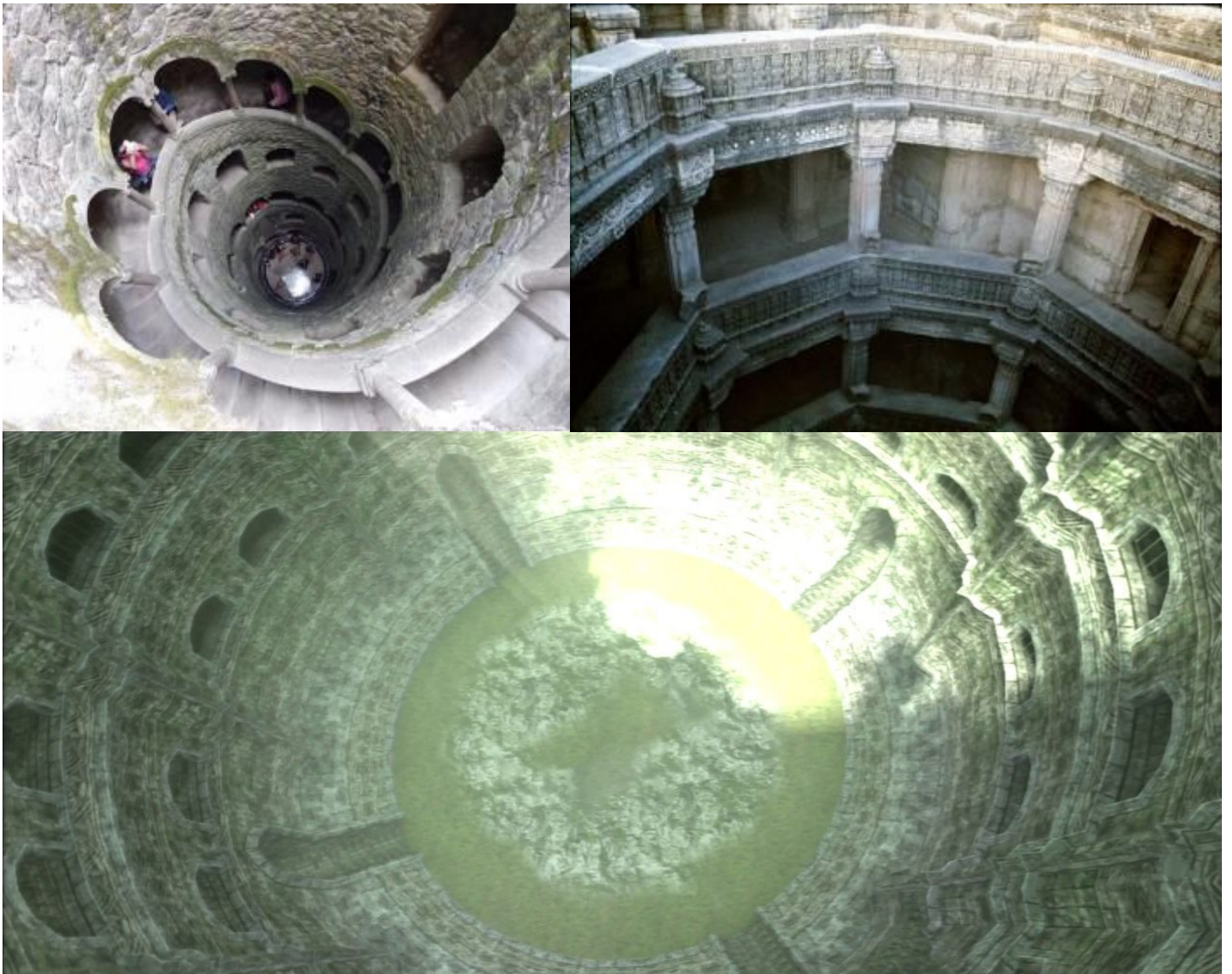
composée de bleu sombre et devrait contraster avec le blanc sale des blocs de pierre de la forteresse, les expériences et autres fioles colorés du sorcier. Le but du joueur étant de subtiliser une potion il est important d'insister sur l'aspect infiltration de la séquence en incluant de nombreuses zones d'ombres dans lequel le joueur pourra se cacher. L'architecture de la forteresse et du laboratoire doit donc être en relation avec le style de jeu en incluant différents style de fenêtres, puits de lumières, vitraux, etc. Il faut que le joueur ressente de la tension.



○ *Le puit*

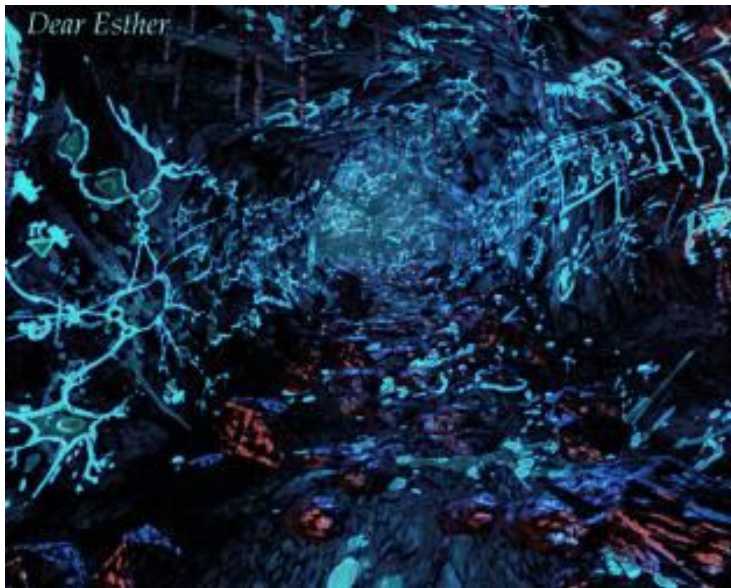
Le puit étant l'élément central du jeu il doit répondre à plusieurs critères. Il doit être un élément contemplatif indicatif, permettant au joueur de se repérer, mais aussi induire chez le joueur une sensation d'immensité, de vertige.

Étant aussi un élément contemplatif dont l'aspect change selon la profondeur. L'aspect sale et pollué par les potions évoluant selon la profondeur. La population du puit changeant selon les niveaux influe aussi sur l'architecture de celui-ci, certains prisonniers ayant aménagé les abords du puit pour y vivre. Tout en gardant en tête qu'en haut de ce puit se trouve la civilisation, l'espoir.



○ *Les Donjons / Puzzles*

Chaque niveau du jeu (et donc du donjon) présentant aux joueurs des capacités différentes il paraît logique d'adapter ce sentiment d'évolution en proposant au joueur de découvrir une nouvelle ambiance graphique par niveau. Il sera donc possible d'évoluer dans les geôles les plus profondes, sales et obscures du puit, les donjons plus humides où commence à pousser les algues le long des murs, les niveaux aménagés par la société des prisonniers, les cavités naturelles découvertes par les prisonniers lors des dits aménagements, etc



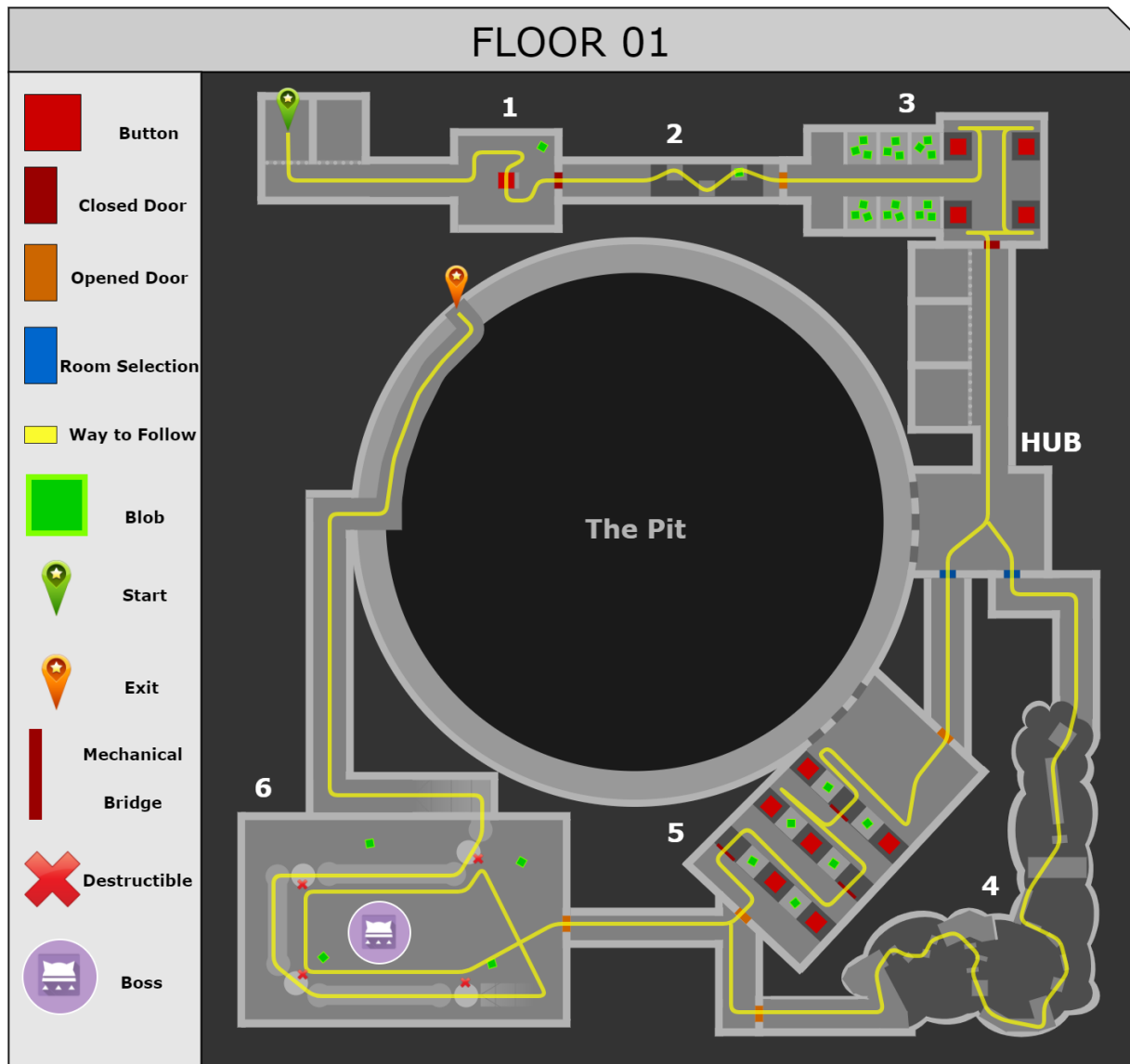


○ *Les Arènes / HUB / Niveaux de mise en scène*

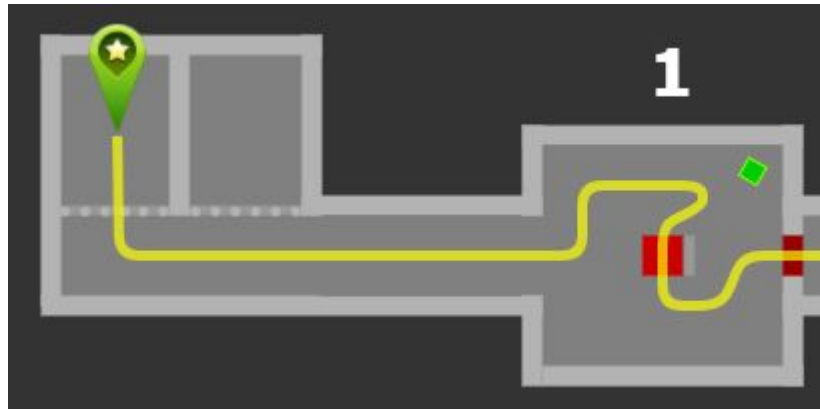
Zones ponctuelles du jeu elles interviennent à la fin d'une séquence de puzzles et doivent en conséquent suivre leur direction artistique. La particularité étant que leur taille doit être adaptée à la séquence de mini-boss et/ou scène narrative.

5. LEVEL CONCEPT

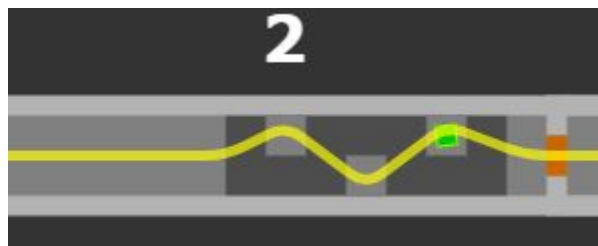
Le concept des niveaux permettra d'utiliser toutes les capacités du joueur, c'est-à-dire les mouvements grâce à des niveaux de parcours, ses capacités magiques, et ses interactions avec l'environnement (bouton, caisse, mur, objets divers...) ainsi qu'avec les créatures qui peuplent le donjon. Tous ces éléments nous permettront de concevoir des niveaux riches et créatifs afin d'offrir une expérience unique aux joueurs.



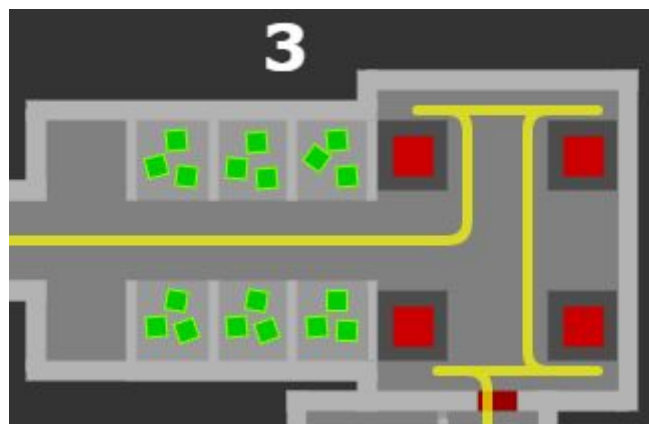
Voici un concept de carte où le joueur commence son aventure dans une cellule du donjon.



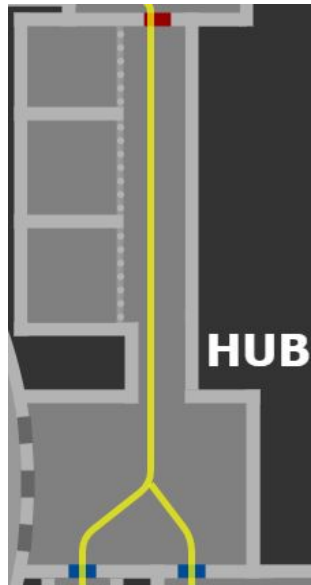
Il est rapidement confronté à sa première énigme, c'est-à-dire ouvrir la porte de la première salle. Il doit donc attirer un blob (sa première interaction avec un blob) vers le bouton qui ouvre la porte.



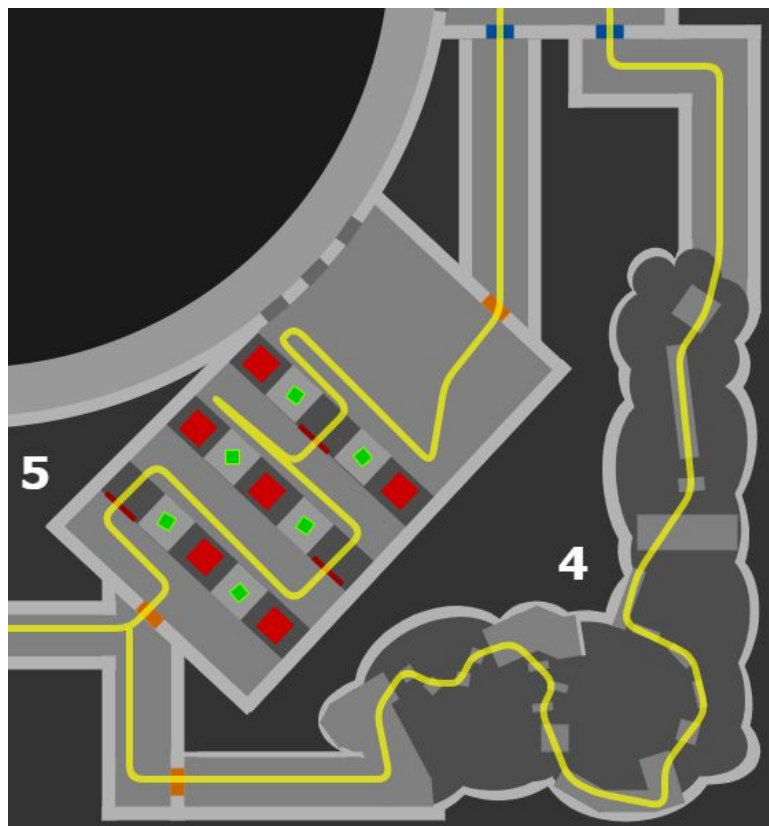
Ensuite il doit franchir ces premiers sauts d'obstacles dans un simple couloir où se trouvent des plateformes qui lui permettent de passer un ravin.



Maintenant un niveau un peu plus complexe se présente au joueur. Des blobs qui se trouvent en hauteur tombent sur le joueur, il doit donc les éviter pour accéder à la suite du niveau et ensuite les utiliser en les faisant tomber dans les trous où se situent les boutons qui une fois activés, ouvrent la porte suivante.

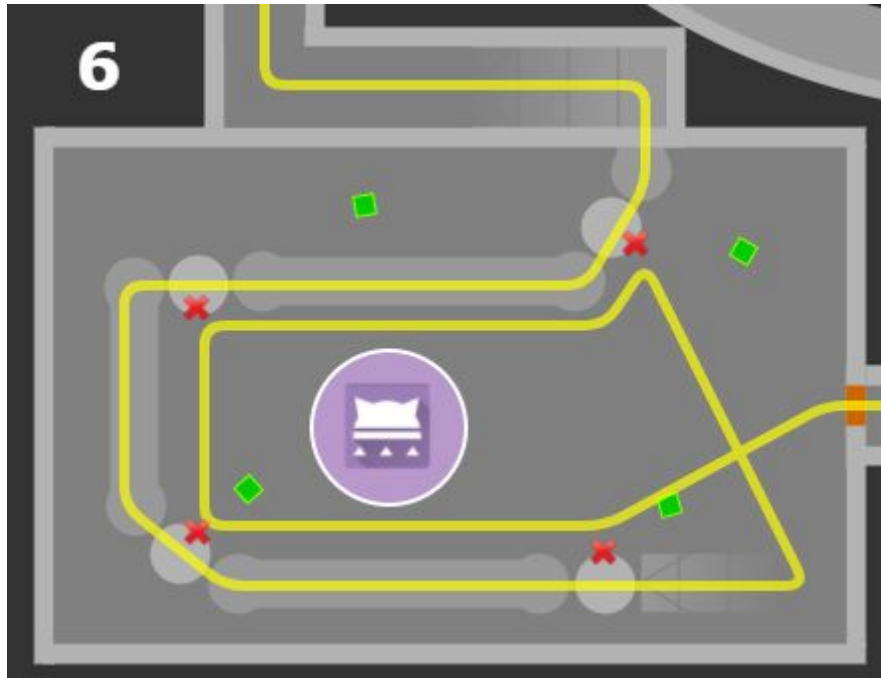


Le joueur arrive au hub. Le hub est l'endroit qui nous permet de faire de la narration mais c'est aussi un endroit où le joueur doit faire un choix entre deux capacités. Selon son choix, le chemin n'est pas le même.

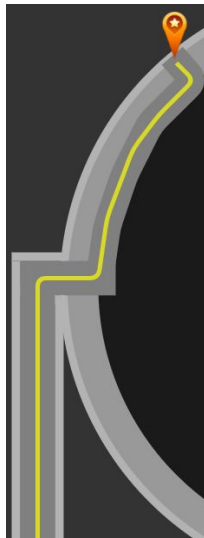


Ici le niveau 4 est typiquement un niveau de parcours et saut d'obstacles. Le but est de ne pas tomber pour arriver au bout.

Dans la salle 5, le joueur doit résoudre un petit puzzle. Il devra faire tomber les blobs dans les bons trous afin d'activer les passerelles.



Finalement le joueur arrive dans une salle de boss. Pour le battre, il faut tout simplement résoudre l'énigme qui est de laisser l'ogre détruire les pylônes qui bloquent le passage vers la sortie.



Afin de clôturer et de récompenser le joueur de son premier parcours : une vue sur l'intérieur du puits s'offre à lui, permettant au joueur de se rendre compte du chemin parcouru, et de celui qui lui reste à parcourir, amenant un passage contemplatif.

Pour les futurs niveaux il y aura des changements de gravité, des ennemies avec plein de capacités spéciaux; ainsi que des choix importants et impactants pour le joueur.

6. OVERVIEW IN-GAME

l'UI est très minimaliste afin de ne pas perturber l'immersion du joueur et n'ayant que très peu d'informations à lui transmettre cela convient parfaitement. Les seuls éléments indispensables de l'UI sont :

- les deux mains du joueurs représentant le clic gauche et clic droit, chaque main devant changer d'apparence afin de représenter les capacités dont le joueur dispose et éventuellement leur niveau de charge associé
- Un réticule afin de permettre au joueur de viser précisément les ennemis éloignés
- Une perturbation globale de l'écran pour représenter la prise de dégât ainsi que la radioactivité absorbée par le joueur.



7. ANNEXES

l'UI est très minimaliste afin de ne pas perturber l'immersion du joueur et n'ayant que très peu d'informations à lui transmettre cela convient parfaitement. Les seuls éléments indispensables de l'UI sont :

Références pour Level Design :

Portal : https://www.youtube.com/watch?v=-cO_DlVuSyQ

QUBE : <https://www.youtube.com/watch?v=iABxhj0ExA0>

The Ball : https://www.youtube.com/watch?v=B2Dx_LXLfgY

Talos Principle : <https://www.youtube.com/watch?v=Vu9QFBWb7WQ>