ASTRAY

Lucas Friche, Florentin Peters

# Pitch

Astray est un jeu de plateforme expressif en 2D dans lequel on doit gérer les relations qu’on entretient avec d’autre(s) personnage(s). On incarne un personnage encapuchonné se baladant dans une forêt mystique à la recherche de rencontres. En fonction du personnage suivi, le joueur acquiert des capacités différentes.

# Thématique et Message

Gérer la distance avec tous les personnages, choisir un personnage étant métaphore de s’en rapprocher et de s’éloigner de l’autre.

Ne pas juger le comportement du joueur et ne pas faire de manichéisme.

# Univers

[NOM DU JEU] se passe dans une forêt où des éléments fantastiques et surnaturels font leur apparition. Le joueur cherche à rencontrer un des deux fantôme/esprits.

# Références

*Celeste* : plateforme dans lequel la mécanique de progression spatiale est liée à un avancement narratif et empathique. Level design expressif.

*Lifeline* : attente dans la réponse d’un message (parfois plusieurs heures).

*Passage* (Rohrer) : horizontalité pour avancer dans le jeu vs verticalité pour l’explorer. Deux manières opposées d’explorer l’univers du jeu.

*New Weird* (mouvement littéraire) : apparition du surnaturel qui modifie la réalité de manière surprenante.

# Structure du jeu

* Tableaux : taille fixe
* Niveaux : 1 choix de fantôme, nombre de tableaux variables, chemin découpé en deux pour choisir un fantôme dans le dernier tableau

# Mécaniques de gameplay

* Relations avec un personnage modifie les compétences
* Outil qui révèle le *lore* au joueur et lui montre les compétences acquises et non acquises.
* Dash
* Saut(s)
* Mouvements (horizontaux)

# Éléments de LD

* Sorties 🡪 prendre une sortie fait changer de tableau (mais on n’apparaît pas là où on devrait)
* Outil lié au *lore*
* Changement de niveau (???)

# Boucle de gameplay Platforming

## Actions

* Sauter
* Se déplacer
* Dasher

## Obstacles

* Vide ?
* Pièges ?
* Barrières à casser avec le dash
* Barrières à éviter avec le saut

## Récompenses

* Atteindre la plateforme suivante (progresser dans le tableau)

## Ressources

* Dash (cooldown/recovery)
* Saut (cooldown/recovery)

# Boucle de gameplay Middle

## Actions

* Suivre un esprit
* Parcourir un niveau entier en choisissant un chemin précis

## Obstacles

* Challenges posés par le niveau.
* Inconnu des prochaines compétences
* *Puzzle-thinking*

## Récompenses

* Narrative : compréhension du personnage, évolution de la relation…
* Mécanique : évolution des compétences des joueur-se-s

## Ressources

* Compétences

# Objectifs gameplay

## Court terme

* Atteindre la plateforme suivante

## Long terme

* Terminer le tableau en cours
* Atteindre le tableau suivant
* Obtenir les compétences jugées les plus adéquates à la traversée du niveau

## Conditions de victoire & défaite

* Victoire : Finir le niveau/Tableau
* Défaite : tomber dans le vide (très court terme + possibilité de recommencer rapidement 🡪 éviter le punitif) / Se prendre un piège (???)

# 3C

## Character

Personnage encapuchonné, mystère, « coquille » sur lequel on ne sait rien. Une enveloppe qui sert aux joueur-se-s à se projeter, dont ils font ce qu’ils veulent.

Faire évoluer la couleur du personnage en fonction de ses relations (personnage = reflet des choix des joueur-se-s).

Le personnage cherche à faire une rencontre, tout ce qui se passe dans le platforming représente ce qui se passe dans sa tête.

[Développer le background du character]

Exemple : Towerfall

## Controls

Manette :

* Déplacements : stick gauche
* Saut : A
* Dash : X / RB / LB
* Communiquer : B / Y
* Pause : Start
* [Option] Camera : stick droit

Clavier :

* Déplacements : flèches
* Saut : Space
* Dash : Shift
* Communiquer : C
* Pause : Escape
* [Option] Camera : molette souris / souris

## Camera

* Vue de côté
* 2D
* Taille fixe calibrée sur celle des tableaux
* Transition de brume entre les tableaux
* Transition spéciale entre les niveaux

# Challenges

1. Émotionnel

Choix émotionnel à faire au début d’un niveau (choix entre un des deux personnages)

+ choix à faire quand on consulte le *lore* (mise en tension du choix du joueur)

## Physiques :

Précision du platforming.

Apprentissage des *skills*.

1. Mental :

- Réflexion sur les *skills* désirés par le joueur

- Anticipation du parcours du tableau

# Objectifs dramatiques

Se lier à un esprit ou à un autre. (Commémorer)

Rencontrer un personnage à la fin (humain ? fantôme ? Esprit ? Quelle apparence ?)

# Narration

Plusieurs personnages liés chacun à une compétence propre. Se rapprocher d’un personnage fait acquérir des compétences.

# Direction Artistique : graphismes

# Direction Artistique : sons & musiques

# Fiche d’identité

## Plateforme : PC (steam)

## Nb de joueur : 1

## Genre : Platformer, expressif, narratif, dating sim

## Durée de partie : ???

# USP

* EXPRESSIVE GAME
* Lien mécanique – narration ET level design - narration
* Platformer narratif
* DA New Weird / Fantastique

# Idées

* Lier la proximité et la connivence entre les personnages avec la difficulté et la modification du niveau
* Utiliser l’outil de communication permet de faire l’expérience des possibles (notions de choix de narration) qui affecte le *layout* du jeu et la relation entre les personnages communiquant. Layout = relation personnage.
* Relation triangulaire entre le protagoniste, un personnage avec qui communiquer, et un autre personnage/concept avec qui communiquer. Deux jauges liées à éléments de jeux (physique du jeu) ou *layout* du jeu.
* Modulation proximité/distance avec personnages ou concepts. Cette modulation affecte un paramètre du jeu.
* Piège autour des zones de communication pour représenter la difficulté à contacter quelqu’un
* Calendrier / Agenda
* Compétence dézoom caméra
* Idée setting et outil communication : grosse torche / flamme dans laquelle on voit l’autre personnage ? La flamme s’éteind quand on finit de communiquer, la lumière disparaît sur l’écran (tout devient noir) puis d’autres flammes s’allument et dévoilent le niveau suivant. On pourrait changer la couleur des flammes de la même façon qu’on changerait la couleur de l’habit du personnage. On serait dans une forêt assez sombre où des torches ponctuent les niveaux.
* Idée pour remplacer le dialogue : suivre des fantômes qui quand on les rejoint nous donne une compétence
* Idée tuto : tableau 1 = on suit le fantôme 1 qui nous donne le saut, tableau 2 = on suit le fantôme 2 qui nous donne le dash, tableau 3 = les deux fantômes sont présents et on doit choisir
* Autel consultable qui nous donne du lore sur un personnage (ne pas imposer de lore, si lore imposé 🡪 récompense mécanique derrière, si lore imposé 🡪 nécessité de sens précis par rapport à au jeu (apprendre quelque chose sur le jeu, sur les persos…)

Listes des paramètres modifiables selon la relation des personnages :

* La compétence de saut (acquisition et optimisation)
* La compétence de *dash* (acquisition et optimisation)
* L’éloignement entre les plateformes
* Quantité de contenu narratif

Tutoriel :

* Personnage immobile qui doit communiquer au début du jeu pour bouger petit à petit