**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) aux allures de spectres. On incarne un-e encapuchonné-e se baladant dans une forêt mystique à la recherche de rencontres. En fonction du spectre que l’on suit, on acquerra des capacités différentes et on entretiendra des relations différentes avec les spectres.

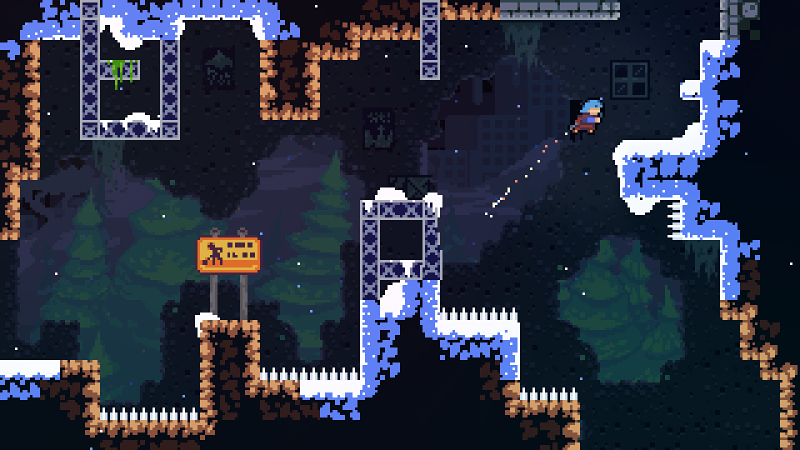
# Message

Dans **Astray**, il s’agit de **gérer la distance dans des relations avec différentes personnes**. En choisissant de rencontrer tel ou tel spectre, on s’en rapproche, tout en s’éloignant de l’autre. Cependant, le choix est libre et aucun jugement n’est fait sur celui-ci. Un-e joueur-se peut très bien décider de n’entretenir une relation qu’avec l’un ou l’autre des spectres, voire les deux en parallèle : cela les mènera simplement à des **parcours différents** qui ont chacun leur lot d’expériences à vivre. De plus, entre deux rencontres, les joueur-se-s sont soumis à de nombreuses embûches, traduisant la difficulté potentielle d’une relation à distance.

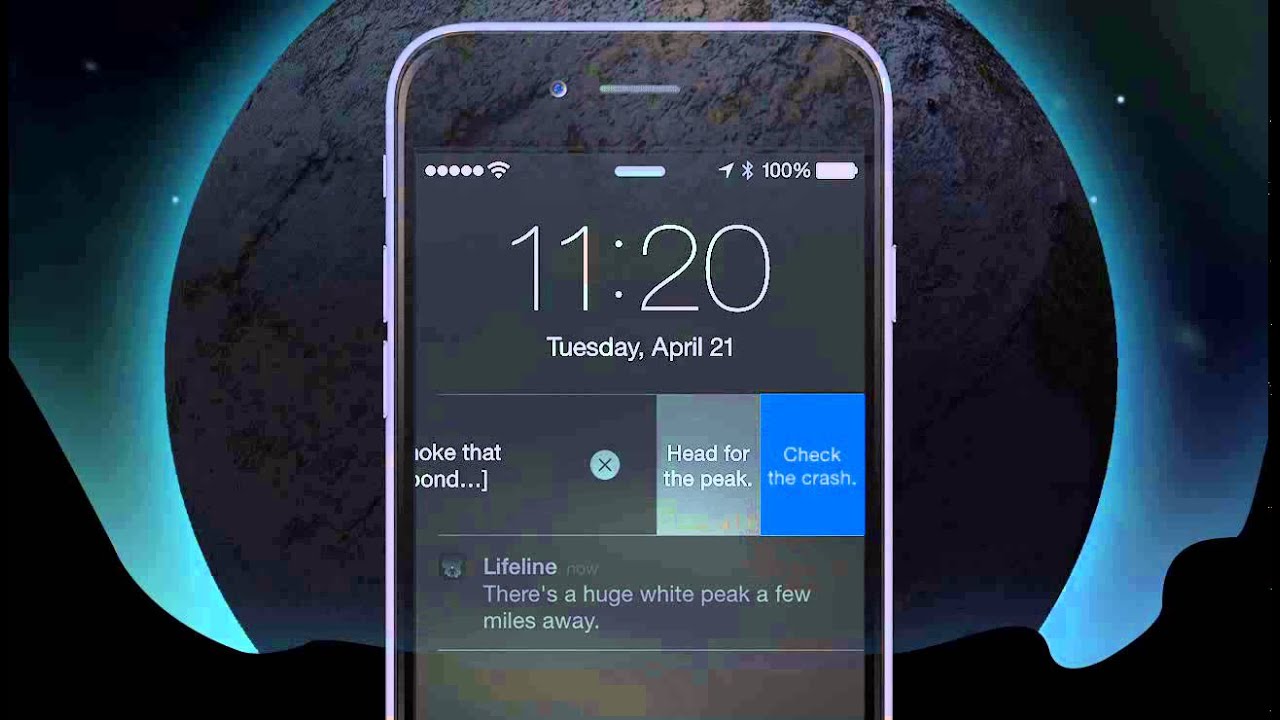
# Univers

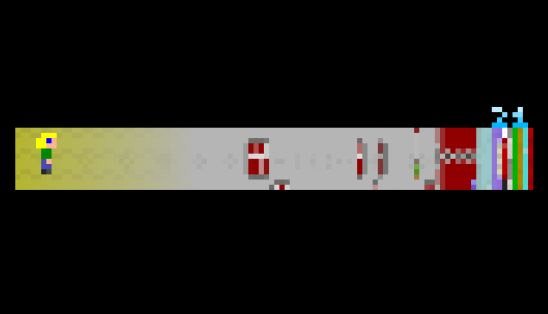
**Astray** se passe dans une sombre forêt où des éléments fantastiques et surnaturels font leur apparition – notamment des spectres. La forêt est un lieu mystique, empreint de mystère et de spiritualité.

# Références



*Celeste* : Astray s’inspire de la mécanique de progression spatiale liée à un avancement narratif et empathique. Le level design est aussi expressif dans le sens où il reflète ce que vit Madeline, la protagoniste.

*Lifeline* : Astray s’inspire de la mécanique d’attente dans la réponse d’un message du jeu. On ne sait pas quand la prochaine rencontre avec des spectres se fait, quelle longueur fera le niveau.



*Passage* : Astray s’inspire de la dualité dans les manières d’explorer l’univers de Passage. L’horizontalité est utilisée pour avancer d’une première manière tandis que la verticalité pour une autre : les deux étant opposées et offrent des fins différentes sans pour autant juger les joueur-se-s.

*New Weird* (mouvement littéraire) : Astray s’inspire de l’apparition de surnaturel modifiant la réalité de manière surprenante qui est récurrente dans le New Weird.

# Structure du jeu

**Astray** est découpé en niveaux, eux-mêmes découpés en tableaux.

## Parcours

* Composé d’autant de niveaux qu’il y’a eu de choix de spectres fait (si 3 choix, un parcours sera de 3 niveaux)
* Amène à une fin propre
* Se conclue par la rencontre avec l’un des deux spectres (dernier spectre choisi ?)
* Le nombre de parcours différents est égal à 2^(nombre de choix possibles)

## Niveaux

* Nombre de tableaux variable
* 1 choix de rencontre de spectre au début du niveau
* Deux chemins possibles en fonction du choix fait
* Un niveau choisi prend en compte les niveaux parcourus et les compétences acquises précédemment

## Tableaux

* Taille fixe
* Le premier tableau d’un niveau comprend toujours le choix de spectre
* Les tableaux suivants utilisent toujours la nouvelle compétence acquise
* Un tableau utilise une ou plusieurs des compétences acquises

## Possibilité de niveaux

En excluant le tutoriel, on a 2^(nombre de choix effectués) + les niveaux des choix précédents possibilités de niveaux :

* 1 choix = 2 niveaux
* 2 choix = 4 niveaux + 2 niveaux = 6 niveaux au total
* 3 choix = 8 niveaux + 6 niveaux = 14 niveaux au total
* 4 choix = 16 niveaux + 14 niveaux = 30 niveaux au total
* 5 choix = 32 niveaux + 30 niveaux = 62 niveaux au total
* Etc.

[Insérer Schéma]

# Mécaniques de gameplay

* La rencontre avec un personnage modifie les compétences du joueur.
* Mouvements (horizontaux)
* Dash et ses différentes variations et améliorations
* Saut et ses différentes variations et améliorations

# Éléments de LD

* Sortie de tableau 🡪 prendre une sortie fait changer de tableau dans un écran de brume et fait apparaître le-a joueur-se dans un autre endroit que là où iel aurait du apparaître.
* Sortie de niveaux 🡪 prendre une sortie fait changer de niveau dans un écran de brume ainsi qu’un fondu au noir.
* Autel de consultation de lore
* …

# Boucle de gameplay Platforming

## Actions

* Se déplacer
* Sauter
* 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)
* Atteindre un spectre

## Ressources

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

# Boucle de gameplay Tableau

## Actions

* Suivre un spectre
* Parcourir un niveau entier
* Communiquer avec un spectre

## Obstacles

* Challenges posés par le niveau
* Inconnu des prochaines compétences (empêche de faire un choix de mécanique de jeu complètement éclairé : on sait qu’on va obtenir une amélioration du saut/dash mais pas laquelle)
* Puzzle-thinking(suite d’actions à effectuer pour arriver au terme d’un tableau)

## 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
* Terminer le niveau en cours pour atteindre le prochain spectre
* Obtenir les compétences jugées les plus adéquates à la traversée du niveau

## Conditions de victoire & défaite

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

# 3C

## Character

Un personnage encapuchonné et mystérieux ; une forme de « coquille » sur lequel on ne sait rien. C’est une enveloppe qui sert aux joueur-se-s à se projeter, dont ils font ce qu’ils veulent.

Au tout début du jeu, son manteau est blanc : une couleur vierge à l’image d’un tableau blanc sur lequel on peut encore écrire beaucoup de choses. La couleur du personnage évolue en fonction de ses relations et reflète ainsi les 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