

Game Concept - Jeux Vidéo :

1- Fiche signalétique :

Un projet de jeu vidéo à choix nommé Witch upon a time qui ne sera jouable qu'en solo.

- Types de fun d'après Marc Leblanc :

Les jeux à choix en général appelle pour les joueurs un fun de sensation, de narration et d'expression. Le joueur peut à travers son personnage exprimé ses émotions et ressentis. Incarnant un personnage, il évolue dans une histoire et possède une semi-liberté à travers des choix de dialogue. De plus il crée un lien avec celui-ci et cet attachement mène à ressentir des émotions.

Witch upon a time en lui-même appelle au fantasme puisqu'il emmène dans un monde médiéval avec certaine partie une dimension de « vrai » magie et de fantaisie.

- Type d'intelligence d'après Edward Gardner :

Jouer à ce jeu demande une intelligence langagière, en effet le joueur doit sélectionner des choix de dialogue qui influenceront sur le reste de l'histoire et en fonction pourront jusqu'à causer la mort du personnage.

Les jeux à choix encourage l'intelligence interpersonnel, on en vient à se questionner et réfléchir à mesure qu'on évolue dans le jeu.

Le jeu sera facilement disponible sur toutes les plateformes afin de pouvoir y jouer autant sur son téléphone que devant sa console au salon ou encore installé tranquillement dans son fauteuil devant l'ordinateur.

Il sera en achat unique et pourra proposer des DLCs accès sur des régions du monde en particulier, avec donc des contextes et des légendes différents..

2- Pitch/concept :

Witch upon a time est un jeu à choix où l'on incarne une sorcière à notre époque médiévale qui essaie de pratiquer sans finir sur le bûcher.

En fonction des choix on jouera une sorcière qui n'est en fait qu'une scientifique un peu en avance sur son temps et possède de bonne connaissance d'herboriste ou alors on sera une véritable magicienne avec dimension plus sombre et fantaisiste comme les personnages de légendes.

3- Intensions :

Le jeu aborde divers sujets qui appelle à la réflexion sur certaines problématiques entre la science et la religion. Le jeu s'inspire d'éléments liés dans le jeu principal au contexte historique des sorcières en Alsace.

4- Gameplay principal :

Le joueur commencerait avec une jeune femme à l'aube de ses seize ans et répondrait à une suite de choix multiples à travers un scénario complexe qui visera à piéger le joueur et le faire juger comme sorcière. Certaines phases devront également demander de créer des potions. Une victoire représenterait la mort par vieillesse du personnage en ayant réussi en tant que « sorcière ». Une défaite lors d'une partie aurait lieu si le joueur abandonne complètement toute vocation d'être une « sorcière » ou se fait tuer. Mais ce ne serait pas une vraie défaite puisqu'il pourra alors incarner une nouvelle sorcière et tenter de survivre à nouveau au travers du scénario piégeur.

5- Direction artistique :

Une patte graphique de style plutôt pixel art se prête bien à ce que propose le jeu. Juste ce qu'il faut pour stimuler l'imagination du joueur sans pour autant que ce soit trop précis pour laisser de liberté. Des références de jeux comme Kingdom, The Red Strings Club, Yes Your Grace ou -Va-11Hall-A- pourront être exploitées. Ci-suite quelques images pour donner une idée.



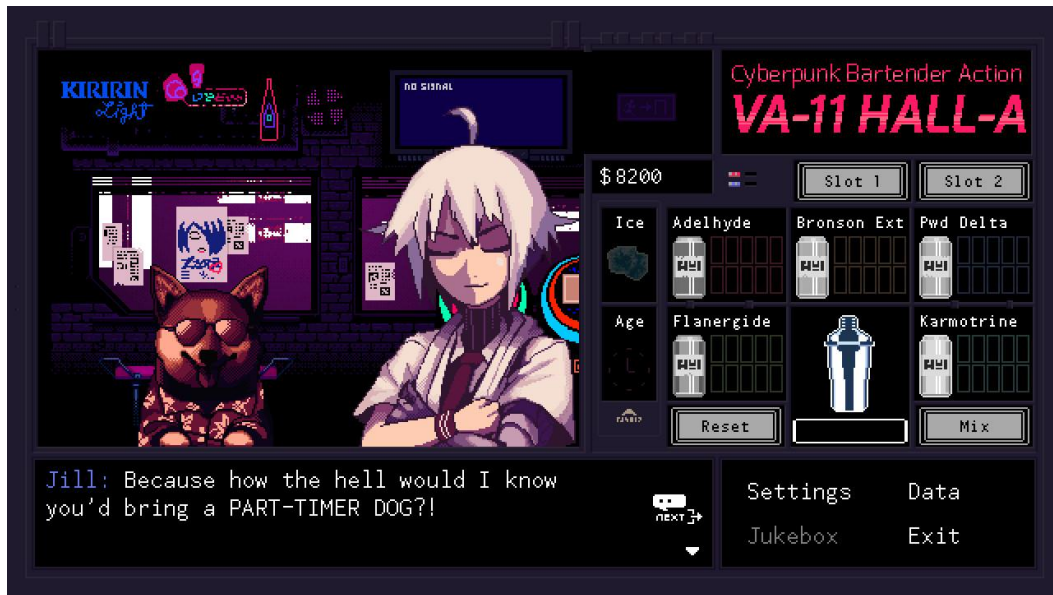
➤ Screenshot du jeu Kingdom - Two Crowns pendant une partie



➤ Screenshot du jeu The Red Strings Club lors d'un choix de dialogue

➤ Screenshot du jeu Yes Your Grace dans la salle du trône





- Screenshot du jeu Va-11 Hall-A pendant le service d'un cocktail à un client en fonction de son humeur.

6- KSP :

L'élément vendeur du jeu est sa volonté de proposer un écho du passé sur ce qu'était les sorcières à l'époque et de laisser le joueur naviguer en eau trouble entre les légendes, les superstitions et la réalité.

7- Référence :

H.P. Lovecraft : romans et nouvelles autour des sorcières

Hexenhammer/ Mallus Maleficarum : guide rédigé par Heinrich Institoris anti-sorcière

Warhammer – JDR (2^{ème} édition) : charlatan, herboriste, sorcière de village

Hansel et Gretel : légende de sorcières

Baba Yaga : DLC légende de sorcières

The Witcher : légende de sorcières

Castlevania – serie netflix : légende de sorcières

Va-11 Hall-A et The Red String Club : gameplay cocktail, choix de dialogue

Headliner, Yes Your Grace, Reign : choix de dialogue, construction de scénario