



**ONE
STANDS BEHIND**

PIERRE GEORGELIN

ONE STANDS BEHIND – SOMMAIRE

<u>Animal Astrologique</u>	p 3
<u>Game Pitches</u>	p 4
<u>Game Concept Document</u>	p 5 ~ 6
<u>Player Theories</u>	p 7
<u>Challenge</u>	p 8 ~ 9
<u>Game Story</u>	p 10
<u>Core GameLoop</u>	p 11
<u>Feature Loop</u>	p 12
<u>Gameplay Pillars</u>	p 13 ~ 16



<u>What's not</u>	p 17
<u>Concept Map</u>	p 18
<u>MDA Augmented Partie</u>	p 19 ~ 20
<u>Mockup GUI</u>	p 21 ~ 22
<u>Mapping</u>	p 23 ~ 24
<u>Level Design</u>	p 25 ~ 26
<u>Références</u>	p 27 ~ 28
<u>Annexes</u>	p 29 ~ 32



ONE STANDS BEHIND – ANIMAL ASTROLOGIQUE

SIGNE CHINOIS:

Chèvre

DATE:

2003

MODE:

Yin

PLANÈTE :

Lune

ÉLÉMENT:

Eau

FORCES:

Créativité
Empathie
Gentillesse
Persévérance



FAIBLESSES:

Indécision
Pessimisme
Timidité

IL AIME:

L'art
Musique
Tranquillité

IL N'AIME PAS:

Confrontation
Responsabilité
Pression



DESCRIPTION:

Douce et **calme**, la Chèvre est appréciée pour sa **sensibilité** et son **côté artistique**. Elle a un penchant pour la **beauté** et un sens inné de la **compassion**.



ONE STANDS BEHIND – GAME PITCHES

Externe

C'est un **Action RPG** dans un univers **Dark Fantasy**.

Interne

Quand **Detroit Become Humans** rencontre **Kingdom Come Deliverance** dans un univers à la **The Witcher**.



ONE STANDS BEHIND – GAME CONCEPT DOCUMENT

SYNOPSIS

Le Joueur incarne un jeune **Tothumans**, un être humain avec **des capacités supérieurs** aux hommes ordinaires, dans un monde **Médiéval déchirée**. Il va **se révolter** face à la **tyrannie** des autres **Tothumans**, avec l'aide de son **Totem** en les **combattant** ou en les **libérant de leurs pouvoirs**. Va-t-il décider **d'accroître son pouvoir** ou de **libérer les hommes**?



GENERAL INFORMATION

- Action RPG
- 3ème personne
- Solo PvE
- PC, PS5 et Xbox
- Dark Fantasy Fans
- Premium

AUDIO & VISUAL

Graphics:

- Dark Fantasy Médiéval réaliste en 3D

Audio:

- Epic fantasy Médiéval pour l'exploration
- Epic Celtic Instrumental pour le combat
- Celtiques Ambiance dans les lieux d'intérêts

VALUES & INTENTIONS

Values:

Justice
Courage
Détermination
Accomplissement

Intentions:

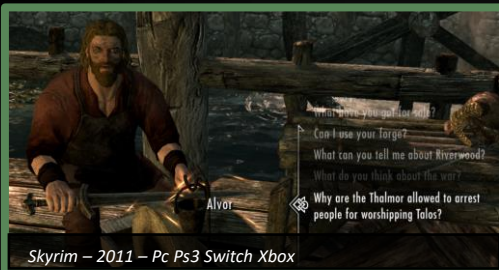
Responsabilité
Angoisse



CUSTOMER VALUES PROPOSITIONS

- **Choisissez** votre **animal totem** de départ qui définira **vos capacités de Tothumans**.
- **Parcourez** un monde afin de découvrir des **personnages** et des **lieux** avec leurs propres **histoires**.
- **Accomplissez** des **quêtes** avec précautions vos choix ont un **impact** sur le court de **votre histoire**.
- **Combattez** contre des **Ennemis** afin d'en apprendre plus sur **vos pouvoirs** et de les **accroître**.

ONE STANDS BEHIND – GAME CONCEPT DOCUMENT



Cherche la vérité

Tout être a **son point de vue** sur la situation, **dialogue** avec eux afin de **découvrir** des **secrets** et des **histoires irrésolues**.

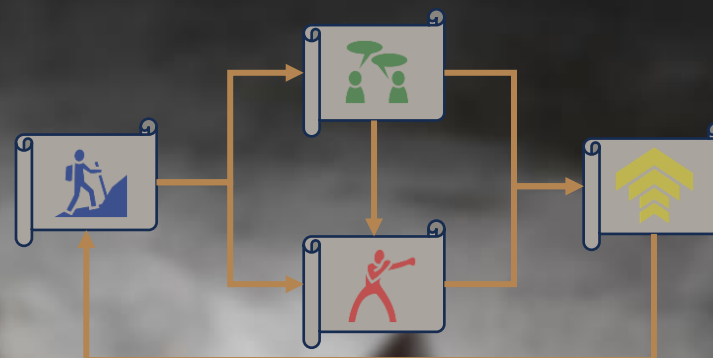
Prends **gardes** de ne pas te faire **manipuler** par des **êtres plus fort** que toi qui pourrait **t'utiliser** pour parvenir à **leurs fins**.



Explore un monde médiéval fantastique

Parcours les lieux de ce **monde** où chaque **personnage**, chaque **lieu** a quelque chose à t'apprendre sur **toi-même** et ton **pouvoir**.

Certains lieux ne sont pas sûrs et les personnes ne veulent pas toujours de toi **prends donc des précautions**.



Appropries-toi des savoirs anciens

Augmente tes **connaissances** dans la **Tothumanurgie** pour découvrir de nouvelles **forces** et **faiblesses** de ton **Totem** afin de ne **faire qu'un** avec lui.

Tu peux **soumettre**, **éliminer** ou **libérer** les autres **Tothumans** afin d'**accroître** ton pouvoir.

Défends-toi

Combats divers ennemis, à l'aide de tes **capacités** apprises lors de ton **exploration**, utilises les **armes** dont tu disposes et **l'environnement** afin d'atteindre tes **objectifs**.

Certaines **batailles** ont lieu à cause d'un **malentendu** surveille tes **actes** et **paroles** pour ne pas **contrarier** tes éventuels **alliés**.



ONE STANDS BEHIND – PLAYER THEORIES DOCUMENT

Player Theories	Primaire	Secondaire
Caillois	Mimicry	Agon
Bartle	Explorer	Achiever
Lazzaro	Hard Fun	Easy Fun
Gardner	Bodily-Kinesthetic + Spatial + Naturalistic	Linguistic + Existential

ONE STANDS BEHIND – CHALLENGE A

Difficulty	Complexity	Depth
FAIR	FAIR	LOT
<ul style="list-style-type: none">- Player's bodily kinesthetic- Player's Spatial- Ennemis:<ul style="list-style-type: none">Humains (archer, mêlée...)Tohumans (Pouvoirs...)Boss- Quêtes de difficultés variées <p>→ Difficulté dynamique</p>	<ul style="list-style-type: none">- Choix des Dialogues- Combat en 3^{ème} personne- Choix des armes- Améliorations (compétences, armes...)- Craft (potions...)- S'équiper- Gestion d'inventaire	<ul style="list-style-type: none">- Armes statistiques (Mêlée, distance...)- Armures (légère, lourde...)- Compétences (Totem, Magie...)- Histoires des personnages- Lieues- Carte évolutives- Différentes quêtes (principales, secondaire...)

ONE STANDS BEHIND – CHALLENGE B

Come From	?	What?
Interaction	FAIR	Compréhension des ennemis/boss, Pouvoirs
Tactics	LOT	Par le dialogue, Armes et compétences en fonction de la situation, craft, achat / vente...
Strategies	LOT	Gestion inventaire / points de compétences, Choix des Dialogues, Amélioration des armes / des compétences / du Totem
Complexity	FAIR	Amélioration armes / Compétences (de combats, de dialogue etc...) / équipements
Physical Skills	FAIR	Esquiver, bloquer / parer, furtivité
New Content	LOT	Ajout de nouveaux éléments pour approfondir l'histoire, nouvelles armes / personnages...

ONE STANDS BEHIND – GAME STORY

One Stands Behind:

En l'an 1337 dans le monde de Damnatia, où les Hommes vivent sous le joug des Tothumans, existent des êtres doués de capacités magiques et extraordinaires. On dit qu'ils seraient épaulés par des créatures invisibles aux yeux des hommes et que leurs pouvoirs seraient liés entre eux. A cette époque Lupudeus dirigeait d'une main de fer ce monde injuste et divisé.

Le joueur incarne Arthur qui vient d'avoir sa majorité, longtemps considéré comme un artiste fou car il aurait selon lui une chèvre d'eau qui l'inspirerait ses œuvres. Cependant il apprit le jour de son anniversaire par un vieux sage qu'il n'était pas un homme ordinaire mais un Tothuman ! Cependant il devait apprendre à maîtriser ce pouvoir et décider s'il voulait servir Lupudeus ou plutôt le renverser.

Il quitte alors ses pinceaux et pris de compassion pour la situation des hommes et des Tothumans il décide de s'opposer secrètement à Lupudeus. Il cherche donc une source de résistance contre cette tyrannie qui est rare car quiconque s'oppose à lui est éliminé afin d'accroître sa puissance.

Il finit par rencontrer un Tothuman reclus nommé Spes, qui lui enseigne les bases de son pouvoir. Son élément étant l'eau, il est plus apte à maîtriser ce qui est en cet élément, et sa planète étant la Lune il serait plus efficace de nuit pour en apprendre plus sur lui et son Totem : La chèvre.

Une nuit Spes réveille Arthur et lui explique comment augmenter son pouvoir, il doit tuer, soumettre ou libérer un autre Tothuman. Par libérer, il entend aspirer une partie de l'essence même d'un Tothuman ce qui lui retire toute ses capacités et fait de lui un simple humain. Arthur doit choisir ce qu'il va faire de Spes, étant Gentil il ne peut se résoudre à tuer ou à soumettre son tuteur, il le libère de son pouvoir et ressent en lui une certaine évolution et de la peur, la peur d'endosser une telle responsabilité qu'il n'avait pas imaginé auparavant.

Après cela Spes oublia ce qui c'était passé et toutes ses connaissances se sont évaporés dans l'esprit de Arthur mais il n'avait pas l'expérience requises et ne put garder qu'une partie du savoir.

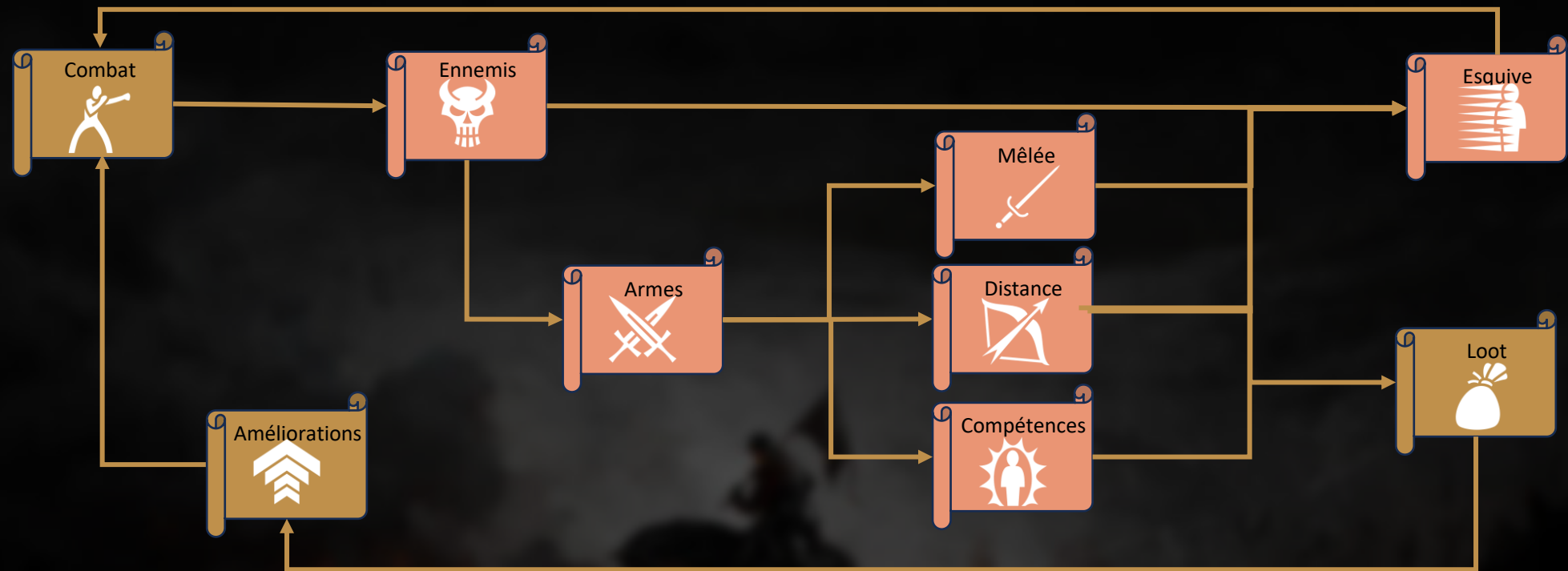
Arthur quitta son village avec son Totem et parti à la quête de Tothumans au service de Lupudeus qu'il était de taille à affronter. D'un ennemi à un autre il accroît son pouvoir et ses capacités à maîtriser l'eau. Il libère les Tothumans de leurs pouvoirs jusqu'à ce qu'il affaiblît suffisamment le Tyran pour pouvoir l'affronter. Après avoir vaincu et libéré plusieurs Tothumans il se sentait prêt à faire face à la menace de Damnatia : Lupudeus...

Après l'avoir vaincu il n'avait pas le pouvoir nécessaire pour le libérer et il dû se résigner à libérer tous les Tothumans et lui avec. La Tothumanurgie, le savoir des Tothuman disparu avec Arthur et Lupudeus...

ONE STANDS BEHIND — CORE GAMELOOP



ONE STANDS BEHIND – FEATURE LOOP



ONE STANDS BEHIND – GAMEPLAY PILLARS					
Gameplay	%	Game Mechanics	GM Details	%	Références
Exploration	40	Loot	Coffres / Ennemis / Chasse / Pêche	30	Elden Ring
		Lieu d'intérêts	Villages / Châteaux / Camp de Chasseurs – Bandits / Grottes	25	Kingdom come Delivrance
		Quêtes Secondaire	Débloquer de nouvelles Connaissances / Trouver armes et armures	20	The Witcher 3
		Altar	Se téléporter d'une Altar à une autre	15	Far Cry 6
		Maître	Permits d'augmenter son niveau d'une compétence contre de l'argent	5	Skyrim
		Marchand	Permits d'acheter ou vendre des Armes ou Armure	5	Fallout
Combat	35	Attaquer	Armes à une – deux Mains / Attaque Légère – Lourde / Distance	30	Wharhammer: Vermintide 2
		Dialogue	Permits d'éviter certains combat	20	Pillars of Eternity
		Utiliser compétences	Compétences du Totem – Joueur / Temps de récupération	20	Baldur's Gate 3
		Défense	Se protéger / Parer / Esquive	15	Batman: Arkham Origins
		Infiltration	Se Positionner avant un combat / éviter un combat	10	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands
RPG	25	Amélioration	Améliorer une compétences / Savoir en Tothumanurgie	50	Tine
		Construction de l'Equipement	Choisir Armes et Armures les plus aptes aux Caractéristiques du Personnages	30	Mount and Blade II: Bannerlord
		Découvrir	Des secrets sur des personnages / Découvrir des compétences de Tothumans	20	The Thaumaturge

ONE STANDS BEHIND – EMERGENCE & PROGRESSION

Progression - Scénario

Emergent - Compétences

Detroit Become Human (Quantic Dream, 2018)



Skyrim (Bethesda Game Studio, 2011)



ONE STANDS BEHIND – GAME GOALS

Completable

Transcient

Middle Earth: Shadow of War (Monolith Production, 2017)



Chivalry 2 (Torn Banner Studio 2021)



ONE STANDS BEHIND – GAME PATHS

Skill - Combats

Chance - Loot

Labor - Compétences

The Witcher 3 (CD Project, 2015)



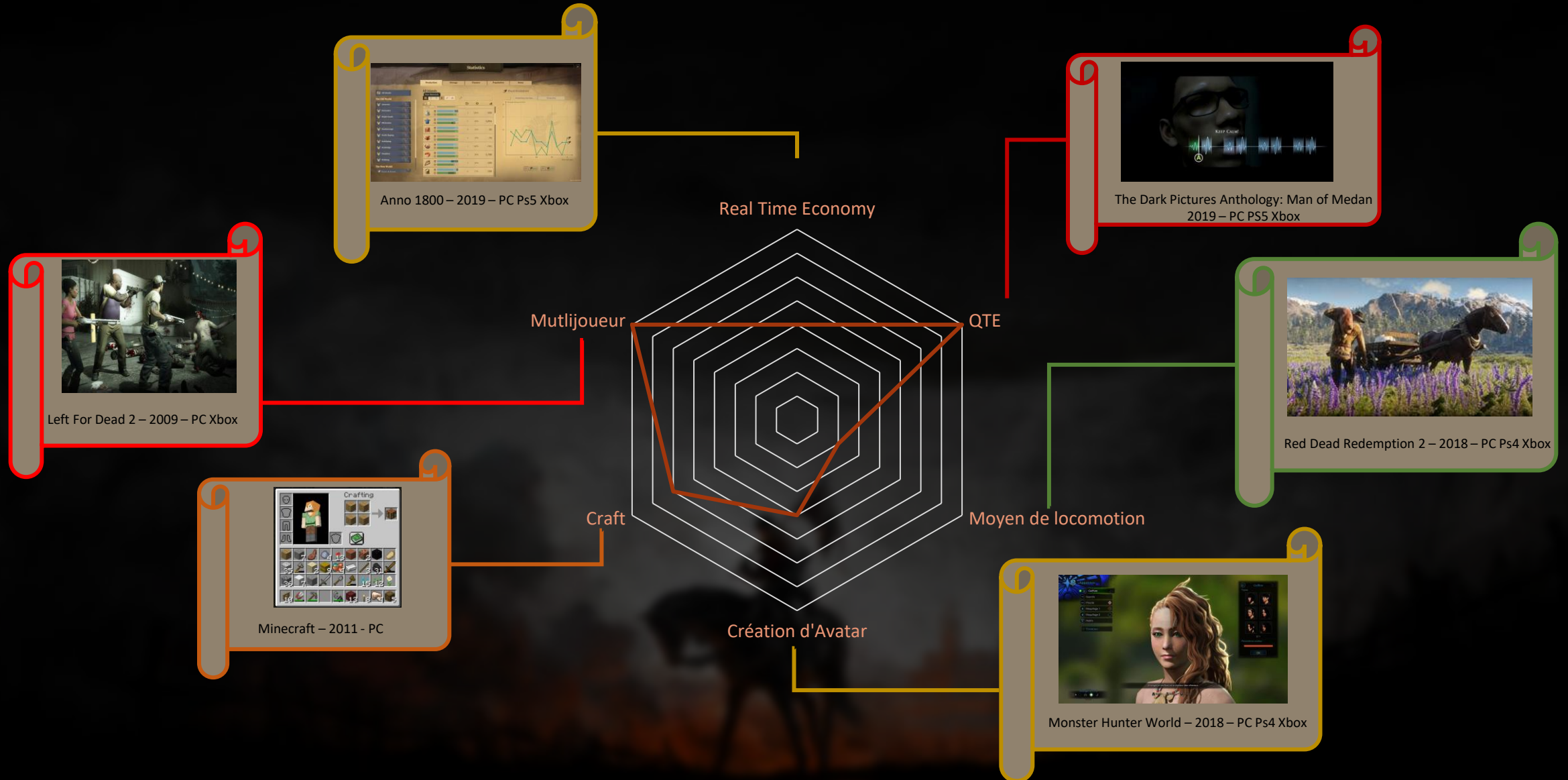
Divinity: original sin 2(Larian Studio, 2017)



Mount and Blade II: Bannerlord (TaleWords, 2022)



ONE STANDS BEHIND – WHAT'S NOT



ONE STANDS BEHIND – MDA AUGMENTED PARTIE 1

Layer	Aesthetics	Dynamics	Mechanics
Pico	<p>Exploration</p> <p>Fun Easy</p> <p>Gardner's skill Spatial / Naturalistic</p>	<p>Move + Create : Découvrir de nouveaux lieux</p> <p>Move + Avoid : S'infiltrer</p> <p>Move + Create : Rencontrer de nouveaux personnages importants</p>	<ul style="list-style-type: none">- Chaque Lieu possède ses propres caractéristiques (Taille, lieu passif, lieu dangereux, coffre...)- S'infiltrer dans des lieux dangereux permet d'éviter des combats- Chaque personnage Important possède des lignes de dialogues qui font avancer l'histoire et la modifie selon les choix sélectionnés <p>W: Rencontrer des personnages inconnus</p>
Mini	<p>Capture</p> <p>Fun Hard</p> <p>Gardner's skill Bodily kinesthetic / Spatial</p>	<p>Move + Destroy : Attaquer un ennemi</p> <p>Select + Destroy : Utiliser une compétence</p> <p>Move + Avoid : Esquiver une attaque</p> <p>Move + Destroy : Se protéger</p> <p>Move + Avoid : Parer</p>	<ul style="list-style-type: none">- Chaque attaque est définie par sa puissance, l'arme choisi et ses caractéristiques- Attaquer consomme de l'endurance- Utiliser une compétence améliore la maitrise de celle-ci- Esquiver rend le personnage intouchable pendant quelques frames.- Si le personnage se protège au bon moment cela crée une parade parfaite qui déstabilise l'ennemi <p>L: Perdre toute sa santé entraîne la mort du personnage</p>
Macro	<p>Construction</p> <p>Fun Hard</p> <p>Gardner's skill Mathematical - Logical</p>	<p>Select + Match : Equiper une arme ou Armure</p> <p>Manage + Destroy : Améliorer une compétence</p>	<ul style="list-style-type: none">- Le personnage peut équiper une arme principale et une arme secondaire- Améliorer une compétence consomme des points de sa branche (Dialogue, Combat...) <p>W: Améliorer une compétence au niveau maximal</p>

ONE STANDS BEHIND – MDA AUGMENTED PARTIE 2

Layer	Aesthetics	Dynamics	Mechanics
Macro	Exploration Fun Easy Gardner's skill Linguistic / Existential	Move + Match : Découvrir une Altar Move + Match : Trouver un Marchand Move + Match : Trouver un Maître Move + Match : Trouver un Ennemi Move + Avoid : Découvrir un lieu secondaire (Grottes...) Select + Create : Ouvrir un coffre	<ul style="list-style-type: none">- Quand une Altar est découverte pour la première fois elle donne de l'expérience au personnage- Le personnage peut se téléporter d'une Altar à une autre- Un Maître permet d'améliorer une compétence contre de l'argent- Un coffre renferme de l'argent et de l'équipement W: Trouver toutes les Altars, Marchands, Maître et coffres
Mega	Race Fun Hard Gardner's skill Spatial / Bodily kinesthetic	Select + Match : Connaître toutes les histoires des personnages Move + Match : Découvrir tous les secrets de Tothumanurgie Move + Match : Découvrir l'histoire des Tothumans et leurs origines	<ul style="list-style-type: none">- Chaque personnages Important possède sa propre histoire- Des secrets de Tothumanurgie sont cachés dans des lieux où les Tothumans ont vécu L: Passer à côté de secrets de Tothumanurgie
Meta	Outwit Fun Hard Gardner's skill Naturalistic	Select + Match : Trouver les meilleures combinaisons des compétences Joueur / Totem Move + Match : Découvrir les points faibles des Ennemis Select + Destroy : Découvrir toutes les fins possibles du jeu	<ul style="list-style-type: none">- Chaque Boss possède dans son histoires avec des forces et faiblesses- Chaque Compétence est optimale ou minimal par rapport au caractère du Totem W: Finir toutes les fins possibles du jeu

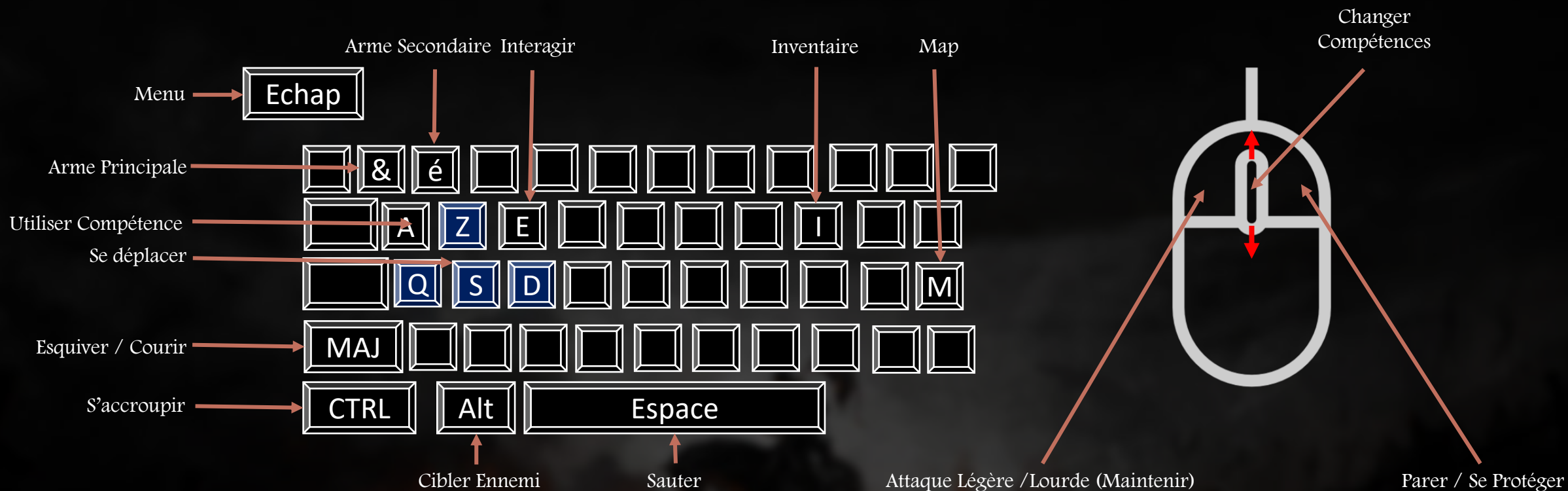
ONE STANDS BEHIND – MOCKUP QUI – COMBAT



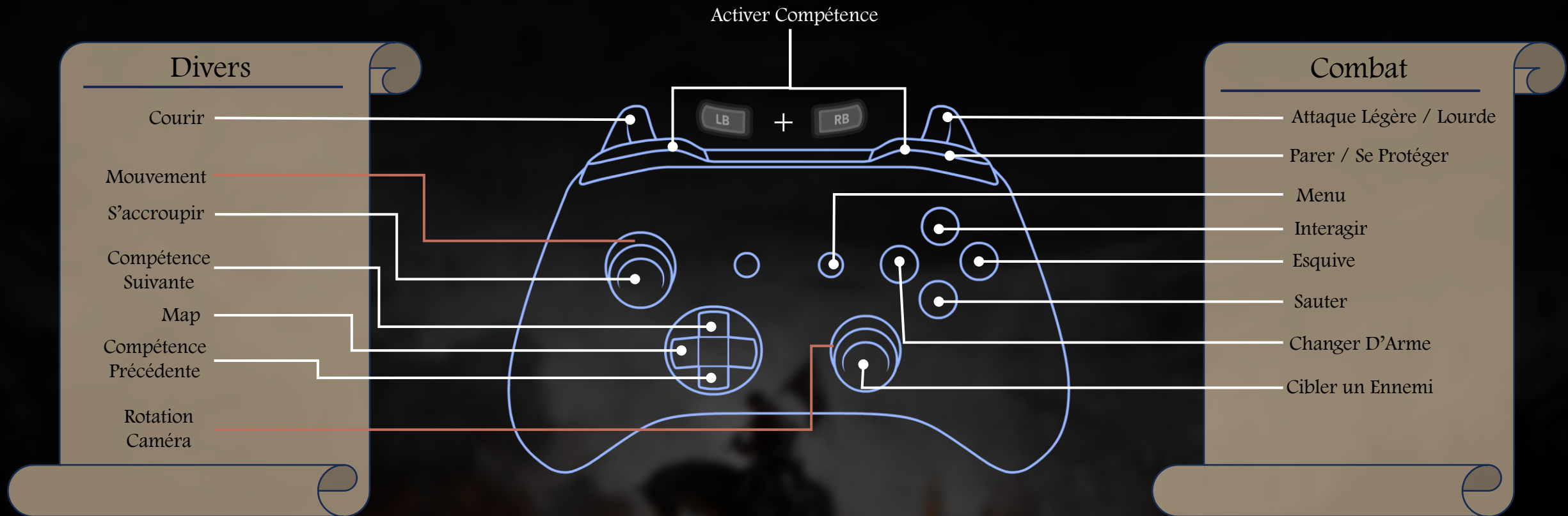
ONE STANDS BEHIND – MOCKUP QUI – DIALOGUE



ONE STANDS BEHIND – MAPPING CLAVIER – SOURIS



ONE STANDS BEHIND – MAPPING CONTROLLER



ONE STANDS BEHIND – LEVEL DESIGN – INTENTIONS

Emotionnal ARC

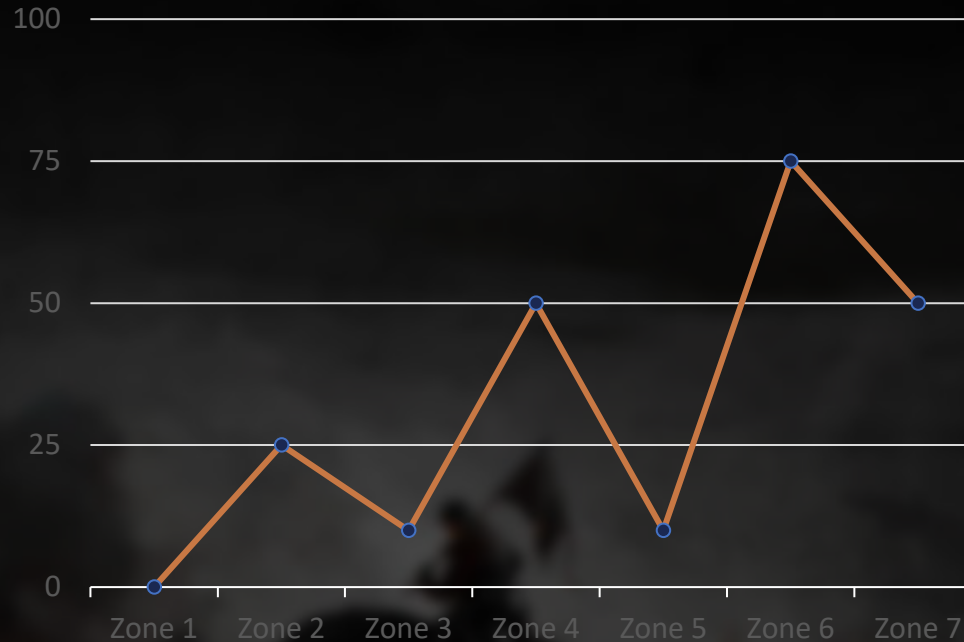
Intentions

Semi-Linear

- ~ Liberté
De choix et d'explorer
- ~ Angoisse
De l'environnement
pesant et des combats

Le Niveau se situe dans les
alentours du **village** de
Naissance du **personnage**. Il
vient d'apprendre **l'existence** de
ces **pouvoirs**.

Angoisse



Level Charts

Ennemis

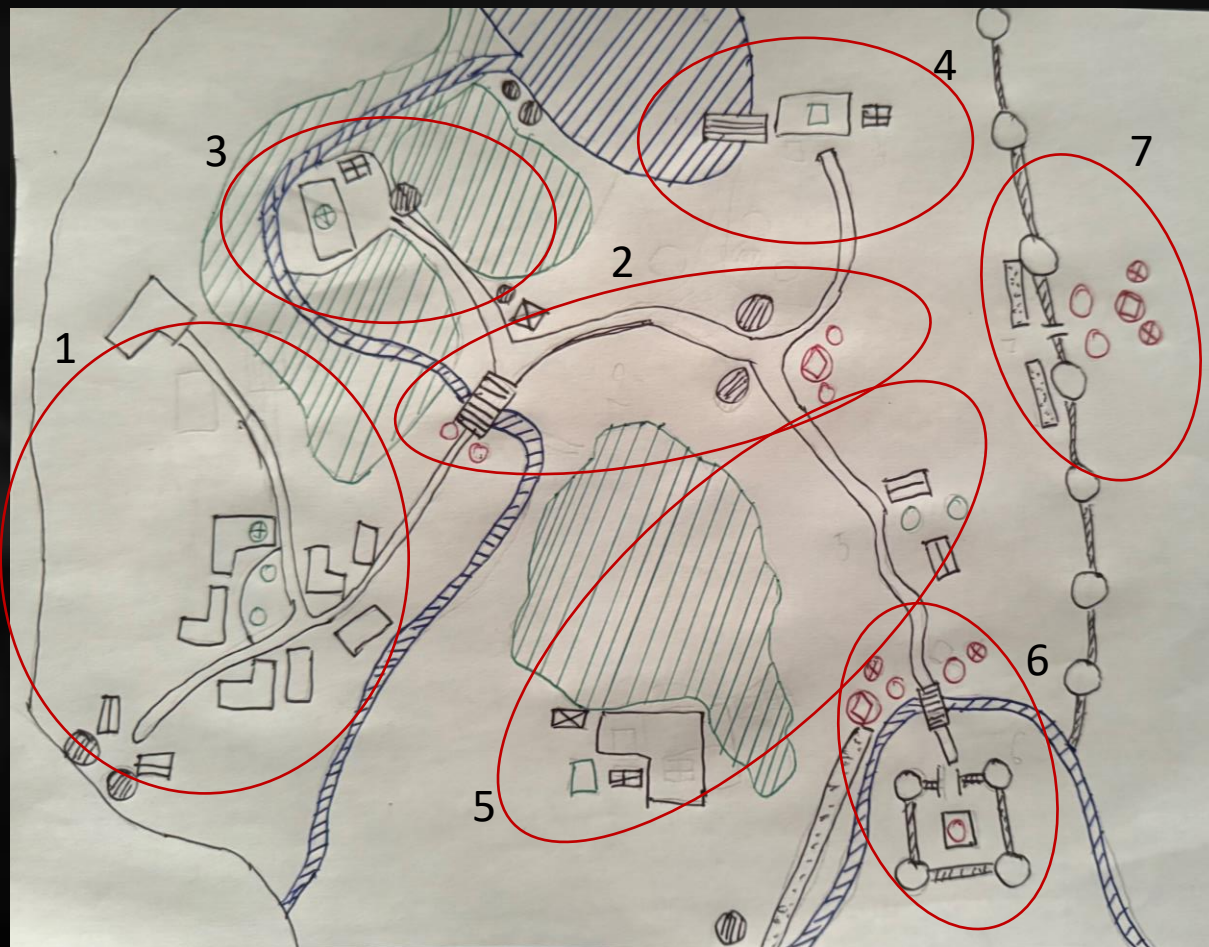
- ~ Soldat (Mêlée)
- ~ Archer (Distance)
- ~ Sergent (Elite)
- ~ Tothumans (Boss)

Level Element

- ~ Coffres
- ~ Pièges
- ~ Altar



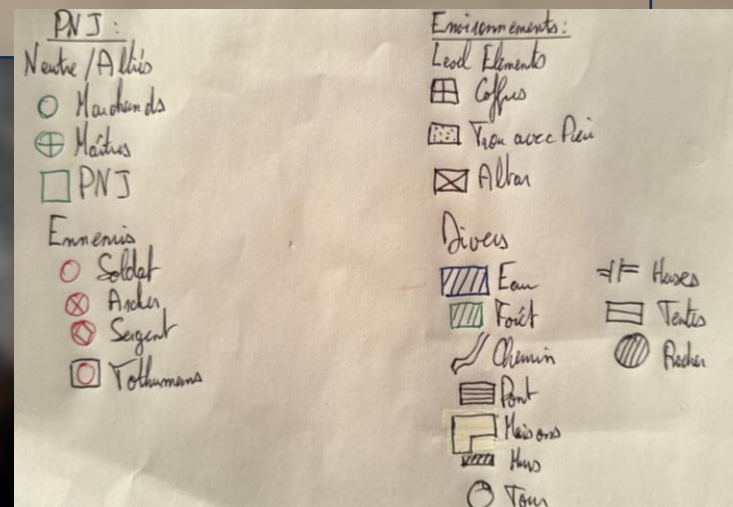
ONE STANDS BEHIND – LEVEL DESIGN – LAYOUT



Intentions

La map se divise en 7 zones distinctes:

- ~ **Zone 1** **Début du niveau** du niveau et **Village de Départ** qui permetts au joueur **d'apprendre** les **bases**.
- ~ **Zone 2** les deux **intersections** qui introduit **différents Ennemis**.
- ~ **Zone 3** La **maison** au fond des bois qui permetts au joueur de **prendre une pause**.
- ~ **Zone 4** La cabane de pêche qui permetts de découvrir un **PNJ** et mets le joueur face à un **dilemme** le **laisser** ou le **piller**.
- ~ **Zone 5** **Marchands Temporaires** et Cabane de Chasseur permetts au joueur de se préparer pour un **combat de taille**.
- ~ **Zone 6** Introduction du **Boss** et des **Combats** avec **multiples Ennemis**
- ~ **Zone 7** Dernier combat et introduction des **territoires fin du prologue**.



Jeux vidéos Récents

1. **The Thaumaturge** (2024) Fool's Theory / 11Bits Studio: **Compagnon avec capacités**
2. **Detroit Become Human** (2020) Quantic Dream: **Choix modifiant l'histoire**
3. **The Witcher 3** (2015): CD Project: **Pour le système combats**
4. **Kingdom Come Deliverance** (2018) Warhorse Studio: **Pour les différentes catégories Sociales**
5. **Baldur's Gate III** (2023) Larian Studio : **Pour les interactions avec le monde et les PNJ**

Jeux de Société

1. **Le roi Arthur** (2004) : **Quête principale avec des événements secondaires**
2. **Bang** (2002) : **Gestion d'Équipement**
3. **Donjons et Dragons** (1974) : **Combat de monstres et de boss**
4. **Warhammer The old World** (2024): **Défendre sa position et son opinion**
5. **The binding of Isaac : Four Souls Requiem** (2023) : **Bonus et Malus du personnage de départ**

Jeux vidéos Rétro

1. **Middle Earth Shadow of Mordor** (2014) Monolith Production / Warner Bros: **Choix pour l'ennemi (Tuer, soumettre...)**
2. **Left For Dead** (2008) Valve : **Côté sombre et anxiogène**
3. **Dark Souls** (2011) From Software: **Pour les interfaces**
4. **Castlevania: Symphony of the night** (1997) Konami: **Pour le RPG**
5. **The Elder Scrolls IV: Oblivion** (2007) Bethesda : **Améliorer ses compétences contre de l'argent**
6. **Monster Hunter Freedom 2** (2007) Capcom: **Les équipements avec caractéristiques**
7. **Trine** (2009) Frozenbyte : **Combat contre différent Ennemis avec différentes méthodes**
8. **Assassin's Creed 2** (2010) Ubisoft : **Pour une infiltration**
9. **Fallout 3** (2008) Bethesda : **Pour des quêtes Secondaires utiles à la progression**
10. **Mount & Blade : Warband** (2010) Talewords Entertainment : **Pour Un arbre de compétences Variés**

ONE STANDS BEHIND – REFERENCES ARTISTIQUES

Papiers

1. Eragon (2004) – Christopher Paolini : **Maîtrises de soi et de son pouvoir**
2. Les Messagers des Vents (2015) – Clélie Avit : **Différences entre Hommes et « Magiciens »**
3. Narnia (1950) Clive Staples Lewis : **Opposition du bien et mal**
4. 1984 (1949) George Orwell : **Pour la Restauration de la liberté**
5. La chevalerie (1883) Léon Gautier : **La défense d'une cause**
6. Le malade Imaginaire (1673) Molière : **Relation entre les personnages (trahison, confiance...)**
7. Horace (1640) Corneille : **Situation tragique dans laquelle le personnage est acteur**
8. La divine comédie (1314) Dante Alighieri : **Un voyage avec des Hauts et des bas**
9. Comptes et Légendes de Brocéliande (1999) Claudine Glot : **Pour les Légendes et histoires incertaines présentes**
10. La Bande à Francky (2023) George Arnicoftin : **Combat contre la pègre et son remplacement**



Cinématographique

1. Games of thrones (2011) : **Univers Médiévale Fantastique**
2. Highlander (1986) : **Aspiration pouvoir à la mort de l'adversaire**
3. Matrix (1999) : **Réalisation situation et révolte à l'encontre de cette dernière**
4. Season of the witch (2011) : **Pouvoirs surnaturels et craint des Hommes**
5. Kaamelott (2021) : **Organisation d'une résistance contre l'oppression tyrannique**
6. Avengers End Game (2019) : **Grand Méchant unique**
7. Bruce tout puissant (2003) : **Pour Le libre arbitre du joueur malgré son pouvoir**
8. Star Wars (1977) : **Le pouvoir qui augment grâce à la pratique et qui est mis au service d'une cause**
9. Person of Interest (2011) : **Pour le fait d'envisager de faire du mal pour faire du bien**
10. Les 7 Mercenaires (1961) : **Libération des Opprimés**

Œuvres Audio

1. Bro gozh ma zadoù (1898) – François Jaffrennou : **Crédits un peu de joie dans les ténèbres**
2. Summon of the fallens (2020) – Mighty Pixel : **Pour une exploration dans un monde sombre**
3. Cie Les Meneurs de Loups (2013) – Les Meneurs de Loups : **Pour l'ambiance des tavernes**
4. O Holy night (2022) – Lindsey Stirling : **Musique pour les moments triste**
5. Toccata and fugue in D minor (17 ème siècle) : **Augmenter la tension pendant les combats**



**ONE
STANDS BEHIND**

ANNEXES



Première Idée



Seconde Idée

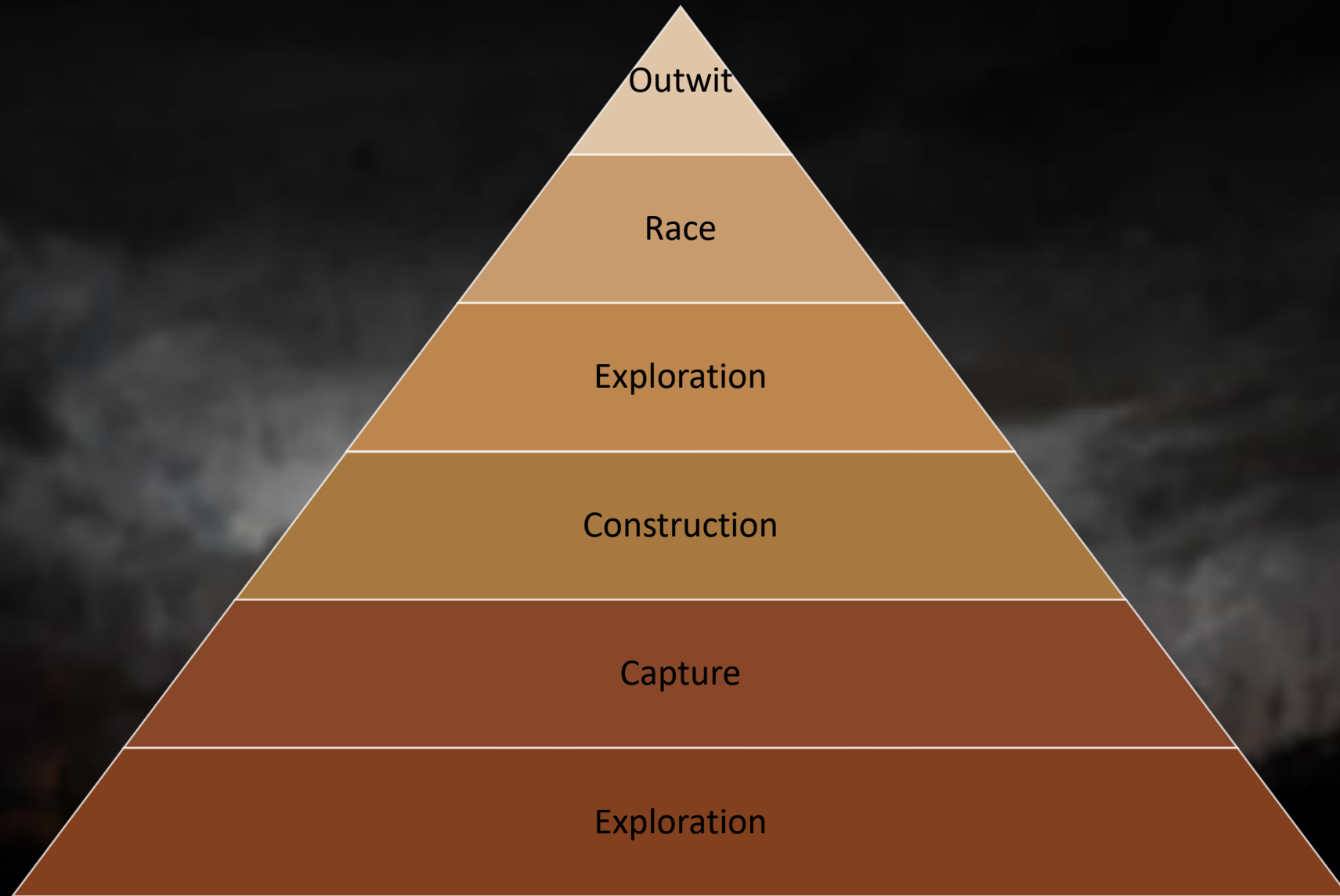
Explications

Le titre fait référence au Totem des Tothumans qui « se tient derrière ». Il les accompagne dans leurs tâches tant bonnes que mauvaises...



Logo Final

ANNEXE – PYRAMID OF PLAY





ONE STANDS BEHIND

PIERRE GEORGELIN