

# *Styx*



## Equipe:

L'équipe est constituée de Level design, Développeur et Infographiste:

Augustin : Développeur - Écriture globale, Chef de projet

Enzo : Développeur - Écriture globale, Chef de projet

Lucien : Level Design - Game Design, Prise de vue en dessin, Unreal

Gabrielle : Level Design - Partie Narrative, Conception

Lison Forgeois : Infographiste, partie concept art, Colorimétrie, (Texturing)

## Fiche Signalétique :

**Titre :** Projet Styx (Deadge)

**Pitch :** Nous incarnons le fantôme d'un marin parcourant le Styx avec son navire. Amnésique, au cours de son périple, il sera amené à faire des rencontres et retrouver une partie de ses souvenirs tout en faisant attention à ce que l'embarcation ne sombre pas au fond de l'eau.

**Genre :** Narratif, Gestion, Point & Click.

**Nb de Joueurs :** 1 (solo).

**Public :** Public occidental (Europe, Amérique du Nord).

**Plateforme :** PC, Mobile, Switch.

**Marché cible :** Casual gamers et fans d'expérience narrative, de navigation.

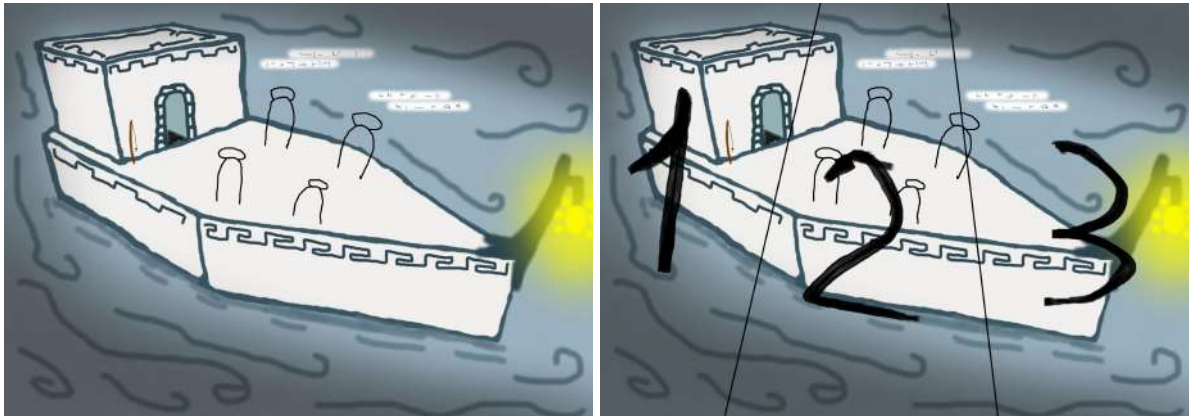
**Technologies :** Unity / Unreal, Blender, Maya.

## 3C :

**Character :** Le joueur incarne un marin fantomatique humain. Cet aspect fantomatique ne se révélera qu'à la fin du jeu lors de la réalisation du personnage de son état. Étant donné l'aspect de notre jeu axé Point & Click, le joueur n'aura pas à effectuer d'action de saut ou d'actions sollicitant la physique du jeu.

Cependant, le navire étant contrôlable par le joueur, il est aussi important de parler de sa physique. Le navire flotte sur le fleuve qu'il parcourt. Il remonte le Styx constamment et a la possibilité de translater sur un axe perpendiculaire au Styx afin d'esquiver les obstacles. Son esquive serait plus analogique que numérique afin de favoriser l'immersion du joueur.

**Caméra :** La caméra reste fixe dans les angles de la scène (cf: vues sous Unreal plus bas). Les transitions entre les différentes scènes / parties du navire se feront via l'apparition de plusieurs cases de Bande Dessinée ainsi que d'un fondu au noir afin de bien montrer au joueur l'action qu'il réalise.

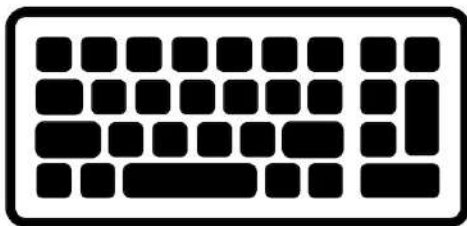


Inspiration :



**Contrôles :** La transition entre les scènes de vues se fera via un click sur l'interface (HUD), via la disposition des différentes options sous forme de bouton en bas à gauche de l'écran. Lors des phases de navigation, le joueur aura la possibilité d'influer la direction du bateau sur un seul axe afin de le faire éviter les dangers. (Utilisation du clavier Q-D et / ou Joystick gauche).

Lors des phases de Mini Jeux dans la cale, la souris sera l'outil principal pour interagir avec l'événement en cours. Nous gardons la possibilité de devoir réaliser des QTE (Quick Time Event) dans le cadre de certains mini-jeux, ce qui sollicitera l'utilisation de touches annoncées au joueur explicitement.



## Intentions de réalisation :

Raconter une histoire intéressante traitant de sujets sérieux comme le deuil (et l'alcoolisme) mais sans les dramatiser et en les rendant accessibles.

## Unique Selling Points (USP) :

Narration dynamique à l'aide de systèmes de Story telling variés. (mini-jeu, pêche ...).

Musique adaptative, éléments de gameplay annoncés musicalement.

Identité graphique (DA et système de transition / angles de caméra).

## Scénario :

Un marin ayant perdu la mémoire se retrouve à la proue d'un navire remontant le fleuve du Styx. Déboussolé, il ne comprend pas ce qui lui arrive, mais son corps se rappelle encore des mouvements mécaniques de sa vie de navigateur. Au cours de sa traversée, il sera amené à récolter plusieurs bouteilles à la mer qui raconteront chacune une partie de son passé. Les fantômes qu'il récupère au cours de sa traversée relatent leurs histoires ce qui l'aidera à éclairer sa mémoire.

La narration des événements passés se passera majoritairement par l'environnement et la suggestion grâce à la musique et au visuel. Dans les faits, le marin est en réalité une représentation d'Orphée en continuelle quête de son amour perdu, Eurydice, lors de sa première visite aux Enfers. Celle-ci, décédée, n'arrive plus à lui faire face, même lorsqu'elle est présente sur le bateau en forme de fantôme. Ce n'est qu'après qu'il ait confronté ses démons (l'alcoolisme et le déni de la réalité), et retrouvé ses souvenirs qu'il peut enfin être en paix avec son deuil d'Eurydice. Il n'a plus à combattre ni à braver les eaux, et peut se reposer à ses côtés en débarquant à quai.

Chaque souvenir obtenu vient éclaircir une partie du brouillard qui s'est étendu sur la mémoire du marin. L'un des souvenirs commençant d'abord par relater ses débuts en mer tandis qu'il essayait de trouver un moyen de rejoindre Eurydice aux Enfers. C'est là qu'il apprend (grâce à Charon) l'importance des bouteilles jetées à la mer, condamnées à se balancer sur les eaux à jamais, sauf si quelqu'un vient les amener à bon port.

Un autre fait lieu de son amour de la musique, et d'une femme, Eurydice dansant à ses côtés.

Par la suite, le joueur peut voir que les deux se marient, le point culminant de leur vie à deux.

Le suivant est en contraste beaucoup plus sombre. Le marin vomit sur le sol tandis qu'une bouteille roule sur le côté. Après la mort d'Eurydice, Orphée n'a gardé qu'une photo et son alliance pour se rappeler d'elle.

Le marin se voit également tomber dans les eaux du Styx, que ce soit à cause d'une tempête, d'une maladresse ou simplement par sa propre volonté après avoir abandonné sa quête pour retrouver Eurydice.

Ces événements sont déclenchés par une interaction avec soit un objet, soit un fantôme après que celui-ci est indiqué un besoin particulier.



### Condition de Victoire ou de Défaite :

**Défaite :** Le bateau coule car le joueur n'a pas réussi à accomplir les mini-jeux à temps. D'un point de vue narratif, le joueur n'a pas su prendre connaissance de tous les éléments pour arriver à reconstituer la mémoire du marin.

**Victoire :** Le joueur arrive à survivre au trajet tout en ayant récupéré l'intégralité des souvenirs d'Eurydice permettant la compréhension de l'histoire du jeu.

### Core Gameplay :

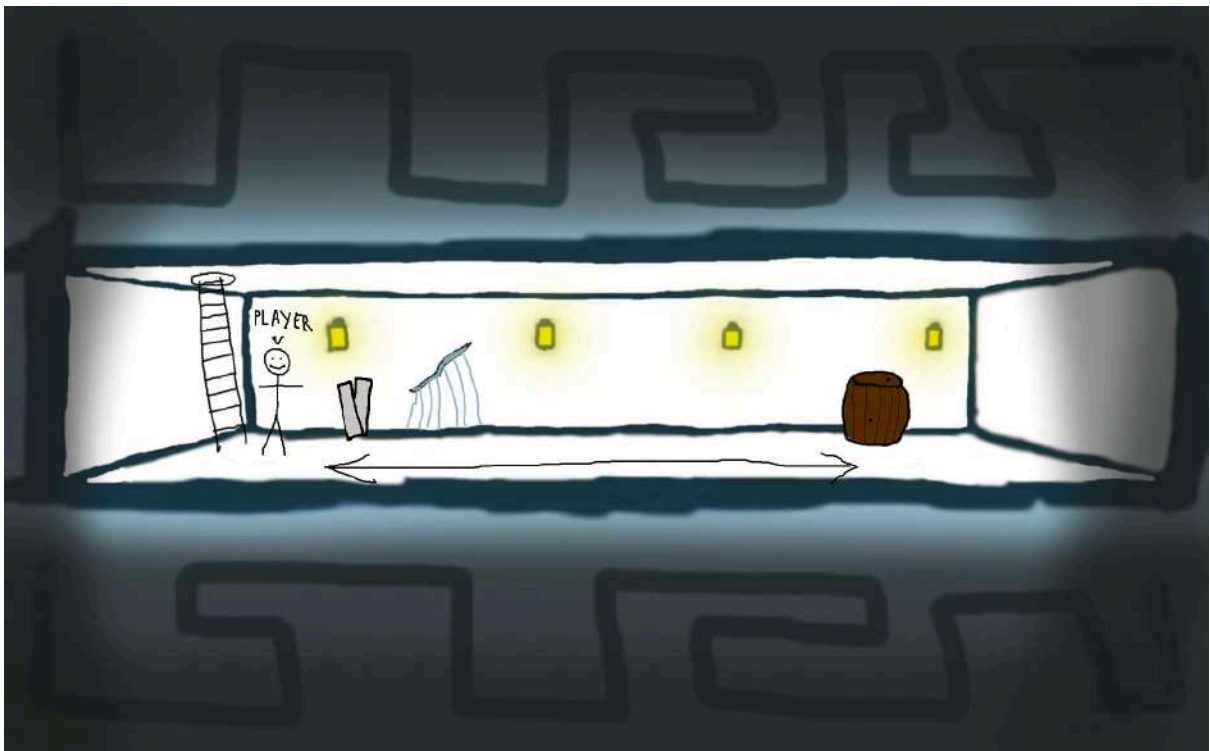
#### **Esquive d'obstacle :**

Lors du parcours du niveau, le joueur conduira le navire et devra éviter différents obstacles comme des tempêtes ou des attaques de monstres marins dont leur arrivée sera annoncée musicalement.

#### **Mini jeu :**

Il devra, en plus de ce gameplay principal, gérer différents événements tierces dans d'autres écrans de vue, toujours liés à l'insubmersibilité du navire. Exemple : Le joueur esquive des rochers mais doit aller vider l'eau dans la cale.

Il doit donc changer d'écran pour se trouver dans la cale et effectuer l'action demandée.



Il peut également avoir des éléments liés à sa perte de mémoire tels que jouer quelques notes de son instrument, qui auront été indiquée précédemment par les fantômes.

### Boucle :

On peut alors séparer le gameplay en 3 écrans, l'écran de visualisation du navire, l'écran de cale et un troisième écran de mini jeu tier (par exemple la pêche). Il est important de préciser que le navire ne s'arrête jamais et que donc il y aura des musical clues lors des mini-jeux afin d'annoncer d'un danger sur **d'autres** écrans.

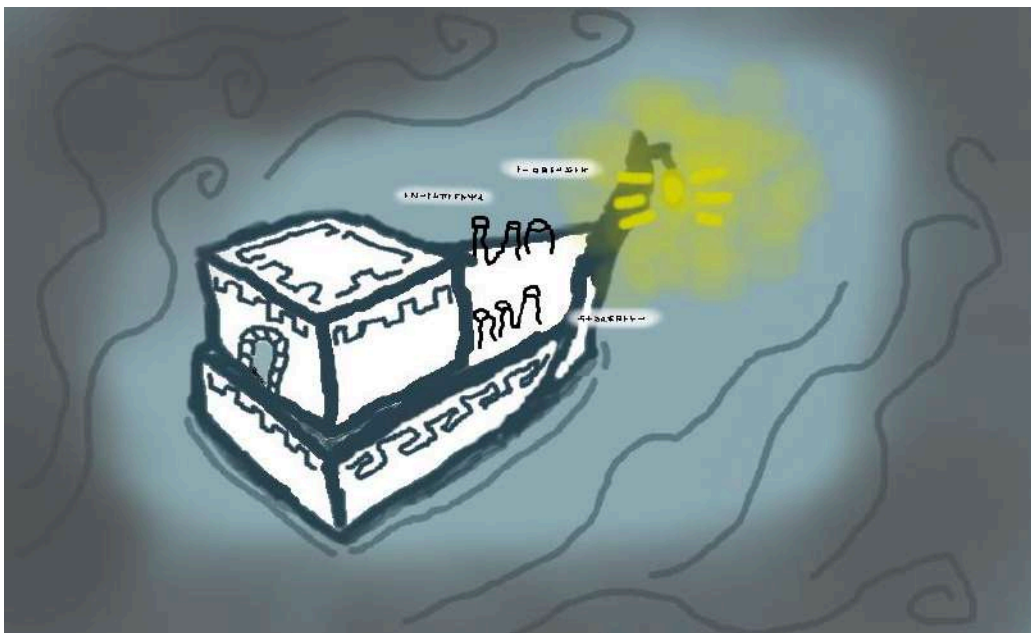
### Dialogues avec les fantômes :

Lors de la traversée, les fantômes présents sur l'embarquement discuteront entre eux ou seuls. Le joueur pourra interagir avec eux surtout en les écoutant via l'apparition de bulles de dialogues. Le joueur n'est pas forcé de lire ces bulles mais le but est d'insister de façon implicite sur leur importance car elles contribuent à la narration principale du jeu.

En plus de cela, lors des phases de calme, le joueur pourra décider de s'entretenir avec certains fantômes. Il pourra alors leur offrir des cadeaux ou remplir des quêtes proposées (sous forme de suggestion). Les quêtes pourront venir faire jouer d'autres mécaniques, comme la pêche ou l'instrument de musique, et vice-versa. Finir l'histoire d'un des fantômes peut amener à un obtention d'un souvenir ou au développement d'une histoire secondaire. Cela contribuera grandement à la narration du jeu.

### Gameplays secondaires :

Activités sur le navire :

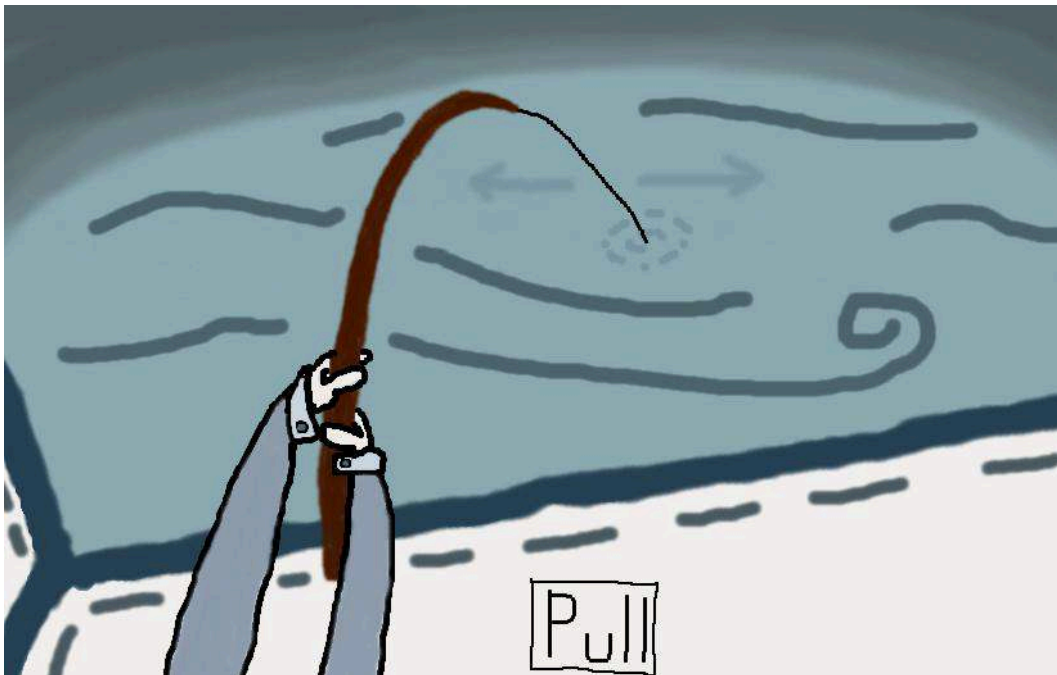


Lors de la traversée du Styx, des moments de calme auront explicitement lieu. Le joueur, au courant de l'arrivée de ces phases aura donc le choix de réaliser diverses activités comme :

### Pêche :

L'activité principale à réaliser lors des phases de calmes est une phase de pêche où le joueur a alors la possibilité de pêcher différentes (aléatoire) choses. Cela peut être un cadeau pour un fantôme à d'autres objets qui débloquent alors d'autres activités sur le navire lors des phases de calmes uniquement. (Instrument de musiques, souvenirs ...).

Les cadeaux que le joueur aura la chance de pêcher pourront être offerts aux fantômes pour débloquent des dialogues supplémentaires comme vu plus haut. Ces dialogues approfondiront l'histoire du jeu ainsi que les souvenirs du personnage principal.



### Instruments de musique :

Une des activités débloquées lors de la pêche, directement liée à l'ancienne vie du capitaine incarné par le joueur. Celui-ci, étant anciennement musicien, aura la possibilité de jouer d'un instrument. La musique viendra alors jouer un rôle sur les interactions possibles à débloquer avec les fantômes.



### Réparation du navire :

Le navire peut être endommagé pendant le trajet, notamment dans les périodes de tempêtes. Le joueur en se rendant à la cale peut alors colmater les fuites, ou évacuer l'eau accumulée.



## Boucle de jeu (avec schéma) :

La boucle de **gameplay** se déroule comme suit :

- Le joueur part d'une île vers une autre avec à son bord un ou plusieurs fantômes. Lors de la traversée, il va y avoir des obstacles à esquiver ou des événements (tempête, autres..) auxquels le joueur devra faire face.
- Durant le temps libre, différentes activités peuvent être effectuées. Par exemple, il sera possible de pêcher, jouer de la musique, ou encore interagir avec les fantômes.

L'idée est alors d'alterner les phases challengeantes lors des tempêtes avec des phases plus calmes lorsque la tempête se calme. La narration progressera durant les deux phases de jeu indépendamment de la présence de danger ou non.

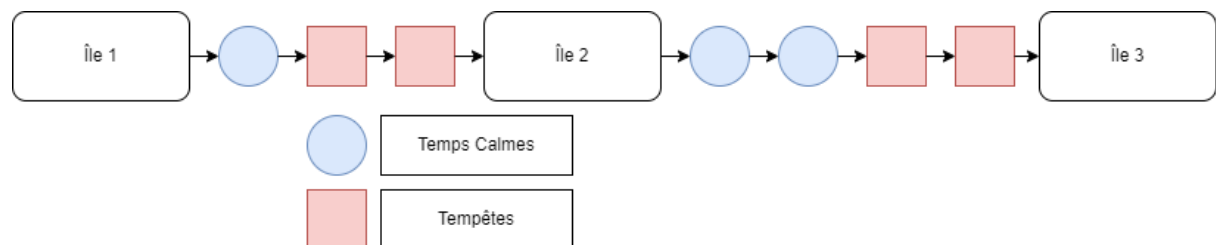
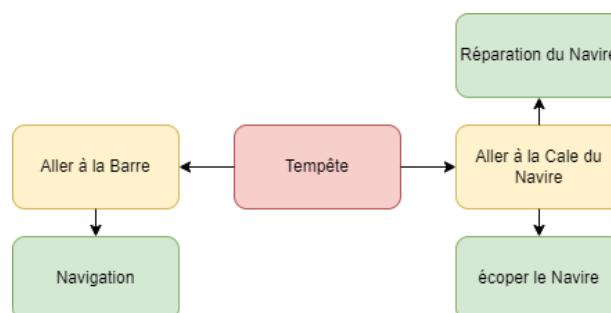
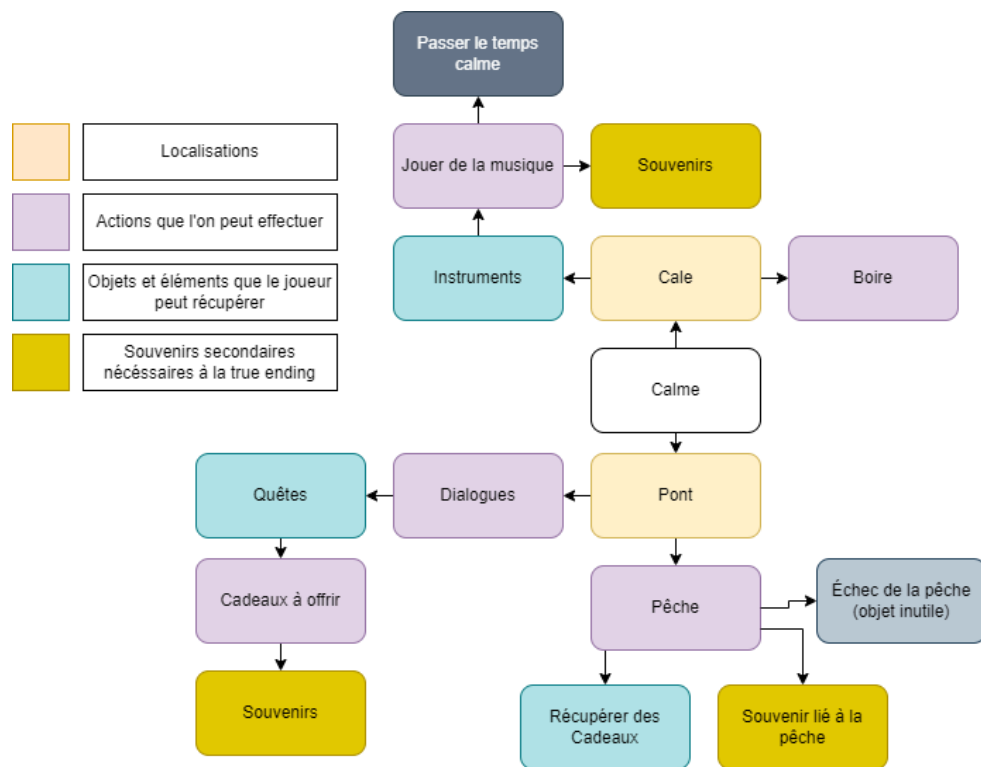


Schéma îles - différentes phases



Actions phase de tempête



Actions phase de calme

# Concept art :

## Moodboard bateaux:



# Bateaux classiques



## Moodboard personnage principal:



## Moodboard personnage - fantômes:



Culture mode béret - pompom rouge = visibilité = comprendre la culture mode du béret.





Bd Zimbillennium - clip Skip The use - Nameless world



## Moodboard sound design:

### Phase Calme

#### Histoire du blues, période:

- écouter Robert Johnson  
- Sweet home Chicago
- Film: Martin Scorsese -  
Le blues

Youtube: Mais c'est quoi le blues ?

[https://youtu.be/DLyRYkBkcAg?  
si=LAHrk8JbmL4Wozch](https://youtu.be/DLyRYkBkcAg?si=LAHrk8JbmL4Wozch)

Cœurs simples rythmiques :  
Musique de Tetsuo Dans Akira

### Phase de Tempête

Nana Mouskouri "Tora pou pas stin xenitia"

Chants grecs avec rythmes plus accélérés

Nana Mouskouri & Demis Roussos - To Gelakaki

Giorgos Dalaras - Ola kala ki ola orea

Trio Mandili - Kakhuri chants géorgiens  
évocateurs de voyage

#### État plus critique du bateau

4° - Nabucco chœur des Esclaves

Ksenitia tou Erota de Giorgos Kalogirou

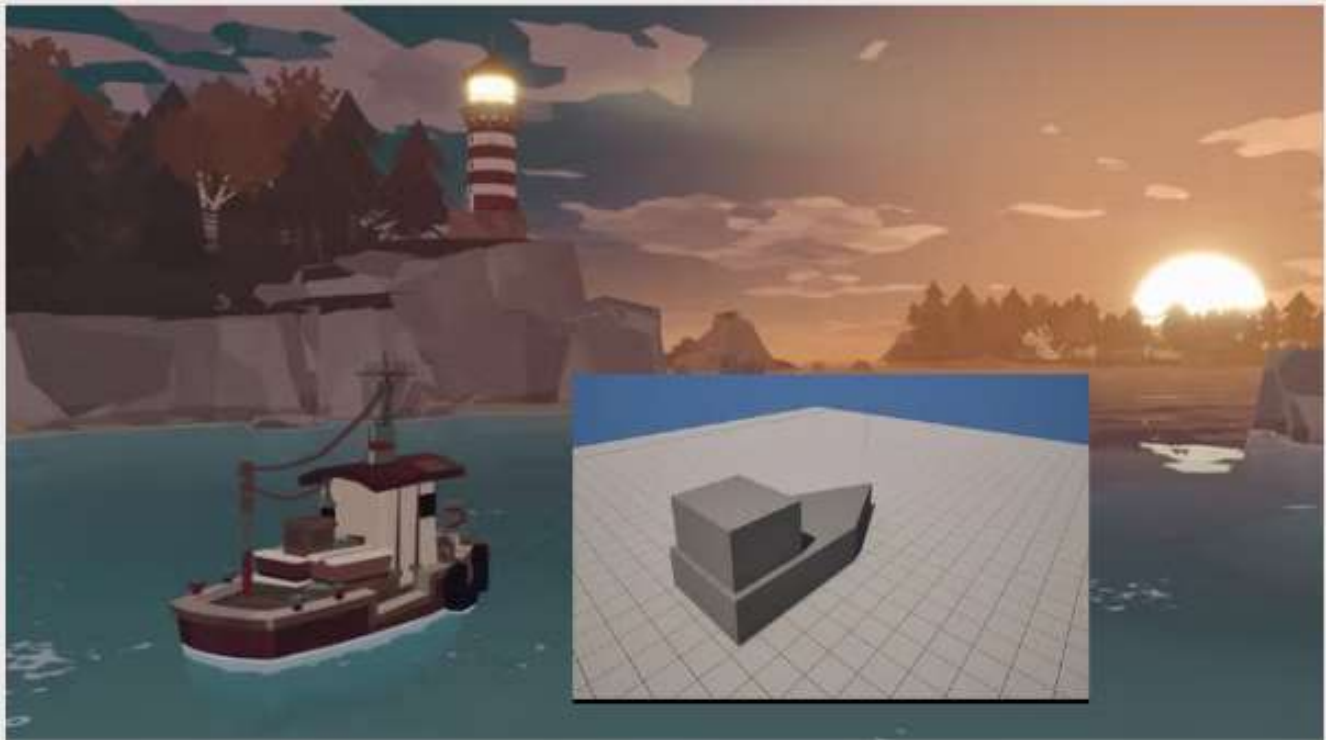
Avec légères présences de triangle et  
tambourins



Guitare Son House grand blues man



## Moodboard Vues - Plans caméras:



Dredge

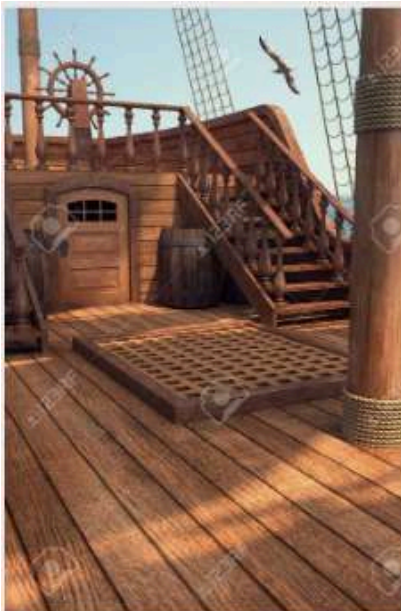


Sea of Thieves





Spirit farer



Environnements bateaux variés

## Moodboard Environnements:



Augustin GUYOT Enzo MARTINEZ Lucien FERRUIT Gabrielle SIENKO Lison FORGEOIS



Motifs all over (=avec raccord) - inspirations azulejos  
(Brésil/Espagne/Portugal).



Augustin GUYOT Enzo MARTINEZ Lucien FERRUIT Gabrielle SIENKO Lison FORGEOIS

## Moodboard Bulles discussions - Typographie avec sérif

