

VAMPIRE ORIGIN



PITCH

Le joueur incarne **Akasha**, une reine de l'**Egypte ancienne**, devenu aussi **le premier vampire**. Elle va devoir aller de temple en temple et **passer les épreuves des dieux** dans le but de, **recevoir leur pouvoir** et le fardeau qui les accompagnent.

INTENTIONS

- Créer un fort **sentiment d'immersion** chez le joueur.
- **Raconter une histoire** en utilisant l'**environnement**.
- Faire un jeu de **puzzle accessible** pour le plus grand nombre.
- Faire vivre au joueur **l'origine du vampire**

FICHE SIGNALÉTIQUE

Genre : Aventure

Plateforme : PC

Cible : Explorateur/ casual player

Thème : Le premier vampire

Nb de joueur : Solo

Player Skills : Mémoire, Observation, Déduction, Logique, Timing

Justesse historique :

Réaliste

Fiction

RÉFÉRENCES



RÉFÉRENCES MÉCANIQUES

The Talos principle



L'exploration , Système d'énigmes

Amnesia



Gestion de la première personne

RÉFÉRENCES DA

Raiji



Moonknight



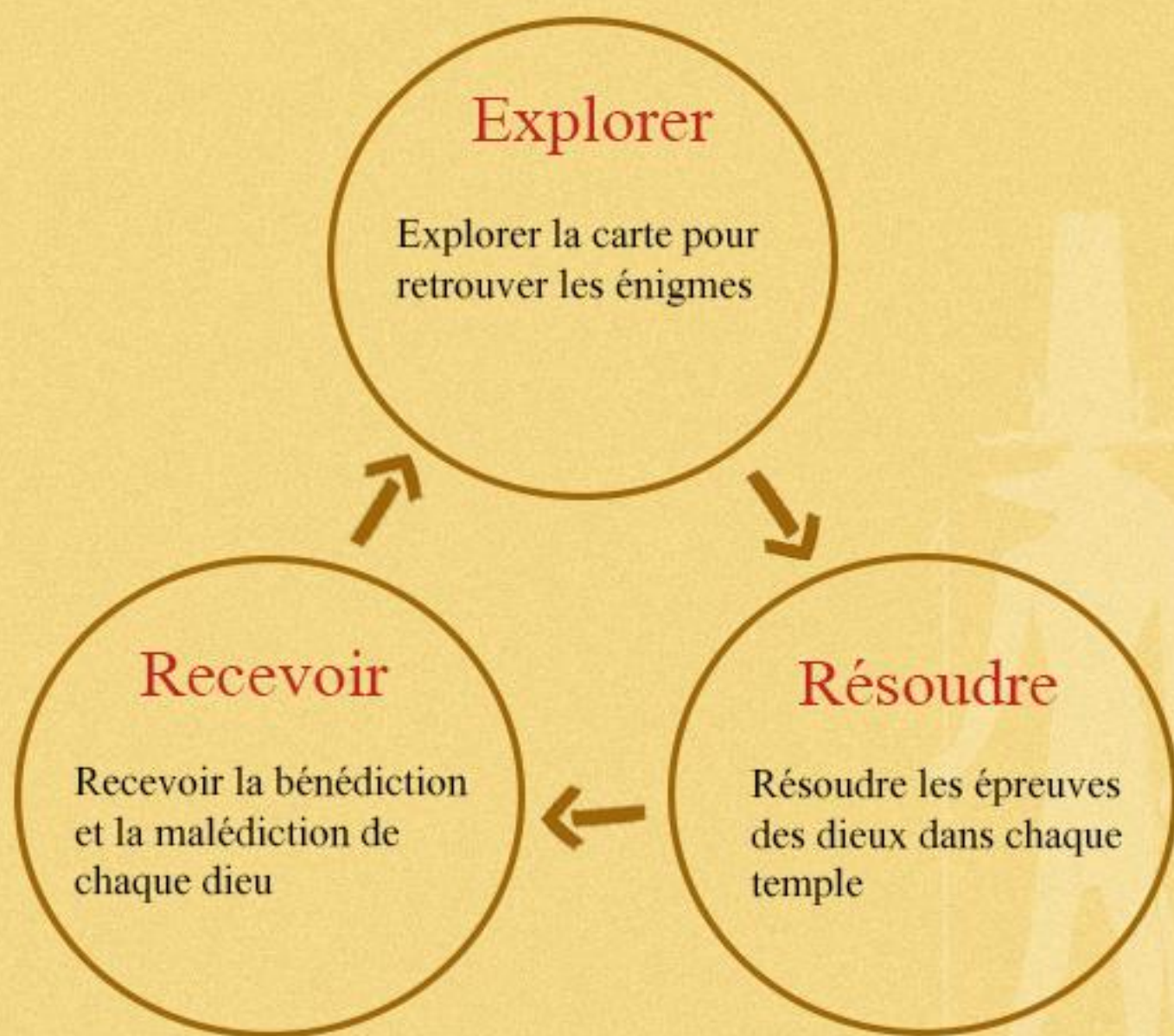
Temple de Nefertiti



OBJECTIF

L'objectif du joueur est d'aller dans le temple de chaque dieu pour récupérer leur pouvoir et aller se battre contre Seref et Maât dans le but de récupérer son throne.

BOUCLE DE GAMEPLAY



MÉCANIQUES

Vision de vampire

La vision de vampire est **un pouvoir de vampire** qui va permettre au joueur de **voir en l'absence de lumière**.

Elle va aussi nous permettre de **voir des indices invisibles** sans cette même vision.

le joueur pourra **l'utiliser autant qu'il le veut et en continu**



De plus bien que la vision de vampire sois un avantage considérable durant la nuit et dans les phases de jeu où l'environnement est sombre, elle peut néanmoins être **un désavantages** si le joueur vient à regarder une **source de lumière**.

L'utilisation de la vision de vampire face à une source de lumière va provoquer chez le joueur **un aveuglement** qui va **s'atténuer avec le temps** jusqu'à retrouver une vision habituelle.



MÉCANIQUES

Énigmes

une fois arrivé dans les temples le joueur devra réussir un certain nombre d'énigmes pour pouvoir accéder à la salle où se trouve le dieu et récupérer sa bénédiction et sa malédiction. Les énigmes d'un temple sont sur un même thème cependant la difficulté et les playerskill demander vont évoluer.

Énigme 1



Cette énigme va challenger le joueur sur l'observation et la déduction. Elle consiste à changer la direction des lumières à l'aide des boutons pour récupérer l'objet propre à la salle.

Énigme 2



Cette énigme va challenger le joueur sur l'observation et l'adaptation. Elle consiste à utiliser les objets de la salle pour se protéger de la lumière pour récupérer l'objet propre à la salle.

Énigme 3



Cette énigme va challenger le joueur sur l'observation et le timing. Elle consiste à activer sa vision de vampire pour avancer dans une pièce sombre cependant une lumière passera à intervalles réguliers dans la pièce, il faudra désactiver sa vision et se mettre à couvert à temps pour récupérer l'objet propre à la salle.

Énigme 4



Cette énigme va challenger le joueur sur l'observation, la mémoire et la déduction. Elle consiste à activer sa vision de vampire pour repérer des traces des pas au sol, il va ensuite devoir déduire les bonnes traces de pas pour récupérer l'objet propre à la salle et réussir à sortir du labyrinthe.

NARRATION

Scénario

En -4109 L'Egypte est gouverné par **Akasha**, une **reine tyrannique** n'hésitant pas à **sacrifier son propre peuple** au moindre changement d'humeur.

Conscient des agissements de la reine, **Seref**, le plus proche de ces servants décide de faire appel à **Maât**, déesse de la justice, pour **assassiner la reine**.

La déesse **accepte la demande** du servant et lui laisse une de **ses plumes** pour que durant la prochaine **éclipse solaire**, **Seref assassine Akasha**.

Une fois l'éclipse solaire arrivée **Seref s'exécute** et d'un geste de la main **envoie la plume dans le coeur d'Akasha**. Avant de mourir elle laisse échapper un **dernier cri** mélangeant **colère** et **tristesse**.

Le cri de la reine arrive au oreilles de **Apophis** le **dieux du chaos** et il décide donc de **le ressusciter** et lui dit de **quitter le throne** car elle est **trop faible** pour **réussir à battre Maât**.

Apophis dit à **Akasha** que si elle veut récupérer sa place **elle devra se renforcer** en allant dans **les temples des dieux** leurs demandant de lui donner leurs **bénédiction**s mais qu'en échange elle devra aussi accepeter leurs **malédiction**s.

Narration environnemental

La narration environnement raconte le **changement d'Apophise** après avoir été **abandonné par les autre dieux** et par **les humains**, passant du **dieu des rêves** au **dieu du chaos** et des créatures de la nuit.



GAMEFEEL

Début

Etonnement

Enigme 1

L'intérêt

Enigme 2

Surprise

Enigme 3

Excitation

Enigme 4

Confusion

Cinématique

Emerveillement

USER INTERFACE

Main Menu



Menu Pause



MISE EN SCÈNE

Le jeu est animé par des **plans de caméra** disposé à des endroits stratégiques de la carte permettant au joueur de **prévisualiser** et de **cinématographier** les **objectifs du joueur**.

