

Game Concept Document

Confrery Studios

“Sykdom”



L'équipe Confrery Studios

Confrery Studios est une équipe de cinq étudiants : Sarah, Eva et Paul en infographie 3D, Maxence et Tanguy en Level Design. Sarah est spécialisée dans le character design des monstres et créatures, Eva dans le character design du personnage principal et des PNJ et Paul dans l'environnement et l'architecture.

Fiche descriptive

Titre : “Sykdom”

Elevator pitch : (Résume en quelques mots le concept du jeu.)

Genre : Aventure / Exploration

Nombre de joueurs : Solo, PVE

Public visé : Casual Gamers/ Public Familial

Plateforme cible : Multi-Plateforme

Marché cible : Europe/US

Technologies : Unreal Engine

Unique Selling Points : Hybridité du Système de Souillure/Point de vie. Gameplay, dynamique en temps réel - Tout public - Monde Évolutif

I. Le Jeu:

Backstory

En quête d'énergie infinie pour leur royaume, deux alchimistes réputés créent par mégarde une forme de souillure et provoquent la contagion de leur monde. Ne pouvant le sauver et dans l'urgence, menacés de disparaître dans la corruption, ils découvrent un moyen de quitter leur royaume pour rejoindre un autre univers. Emportant leur nouveau-né, les deux savants sont malheureusement touchés par la souillure et achevés par l'instabilité de leur moyen de fuite, laissant Tim dans le nouveau monde, préservé. Né dans le monde souillé, il est pourtant adopté par une famille reconnue qui observait le phénomène. En conséquence de l'expérience des alchimistes, le passage ne se referma jamais, obligeant les habitants du nouveau monde à confiner le passage, construisant une structure autour. Cependant, le temps passe et la souillure commence à se déverser tout doucement dans le monde saint. L'autre monde tente de traverser le passage et de le fermer. Échouant dans leur quête, ils préparent et envoient Tim, étant le seul capable de traverser le passage. Malheureusement trop âgé, le Tim originel perd sa vitalité et meurt en arrivant dans le monde souillé. La famille du monde saint décide alors d'utiliser la science pour créer des copies de Tim, envoyant un à un les clones sans leur faire savoir, afin qu'ils achèvent leur mission. A chaque mort, un nouveau Tim est envoyé.

Synopsis

*Tim **Syke** est envoyé par ses parents dans le laboratoire du village pour y passer un examen obligatoire. De là, il se retrouve littéralement projeté dans un autre monde où une souillure contagieuse se répand inexorablement, l'affaiblissant durant toute la durée de son voyage. De l'autre côté, le Mal se répand sans que Tim ne puisse repartir. Il est alors plongé dans l'aventure de sa vie où il doit apprendre à combattre et à absorber la souillure pour survivre et trouver un moyen de repartir chez lui. Cependant, à chaque mort, aussi nombreuses soient-elles, il réapparaît sans souvenir ni équipement au portail d'arrivée.*

Les intentions

Sykdom est une aventure onirique, cartoon et fantastique à travers un monde ravagé par la corruption. L'architecture globale des infrastructures est inspirée du moyen-âge européen. Dans Sykdom, nous pouvons distinguer deux phases : lorsque Tim nettoie et purge cette souillure, puis lorsque cette dernière s'est volatilisée.

Dans cette première phase, le gameplay se doit d'être stimulant et dynamique dans une ambiance presque angoissante et oppressante. Tim sera entouré de créatures dangereuses, souillées, et n'aura pas d'autre choix que de se battre ou se défendre, à défaut de fuir. Tandis que la musique s'accélère et oppresse d'autant plus le joueur, l'ambiance visuelle s'assombrit et devient moins féérique. La souillure sera globalement représentée par un violet noirci.

Une fois les différentes zones purifiées, le joueur entrera dans une phase plus paisible : il devra explorer le monde, résoudre des énigmes et se faire des relations. L'ambiance visuelle sera bien plus solaire avec des couleurs douces et chaleureuses. La musique sera plus mélodieuse, moins rythmée et moins oppressante. Le joueur doit vraiment se sentir libre de prendre son temps et de progresser à son rythme.

II. Les 3C:

Caméra :

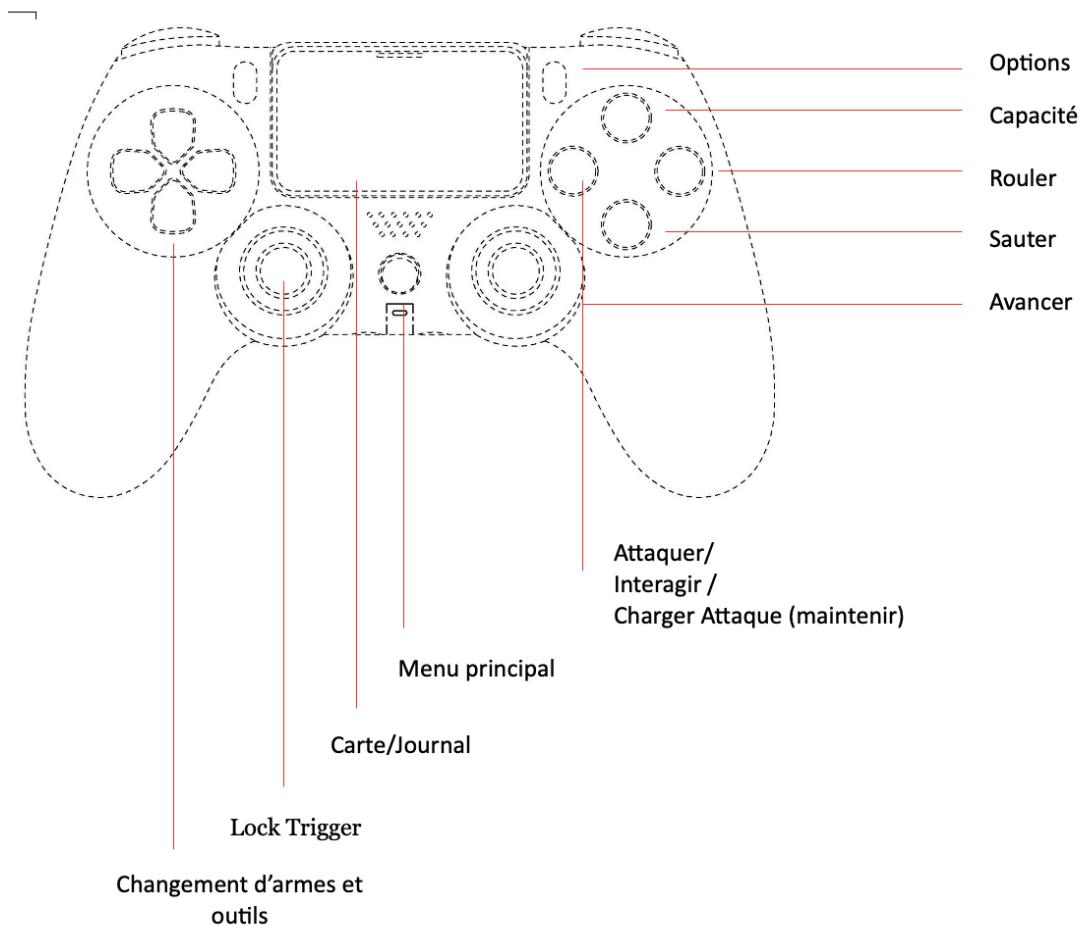
- Vue à la troisième personne qui permet au joueur d'avoir une vision globale sur un environnement riche et sur ses dangers imminents qui permettent une réaction réaliste de la part du joueur. La caméra suit ses mouvements et lui permet donc une immersion plus complète ainsi qu'une exploration à 180°. Mélange de 2D et 3D entre personnages, décors et items.

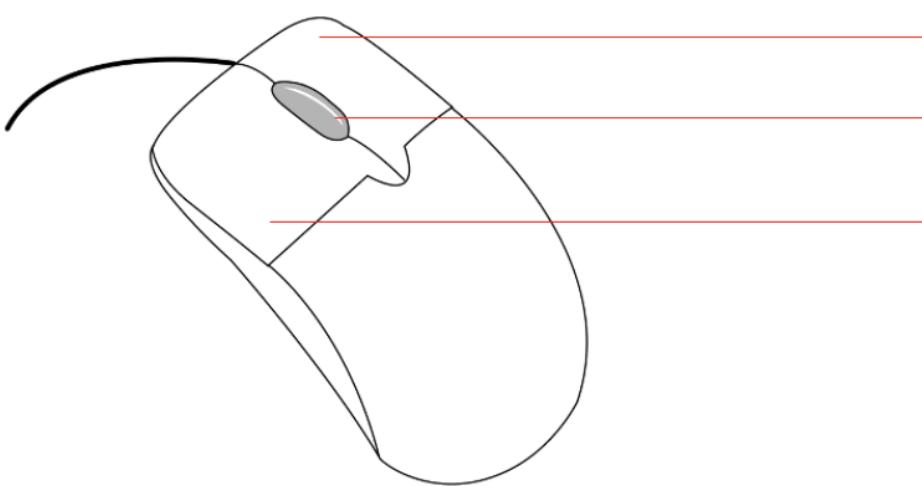
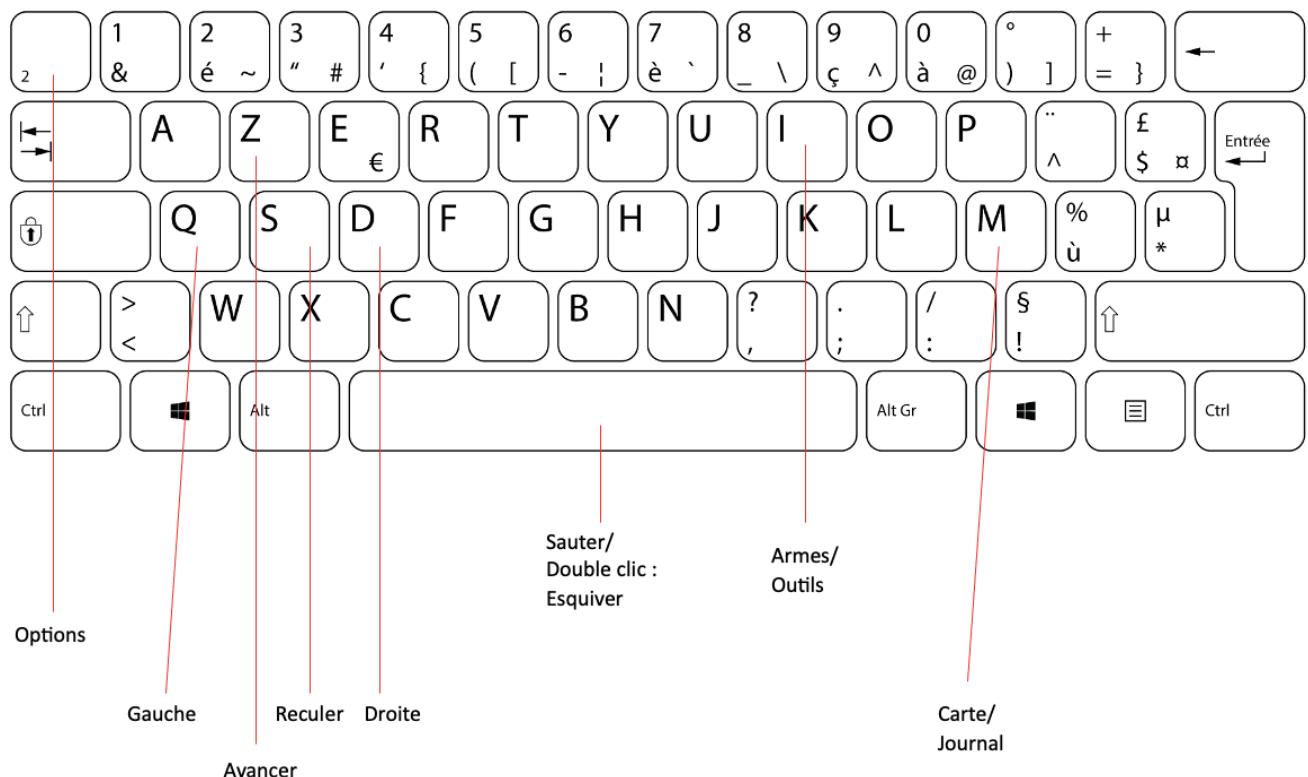
Character :

- Tim est un personnage humanoïde, un garçon adolescent représentant l'aventure, le courage, la fragilité et l'innocence. Il est de taille moyenne, est curieux et téméraire malgré son ignorance et sa simplicité. Il possède des cheveux clairs, des tâches de rousseurs, des vêtements légers et pratiques de par sa condition sociale et physique. Il porte également un pendentif représentant au joueur son énergie vitale. Chacun de ses "clones" est une copie parfaite de Tim.

Controller :

- **Axé sur Souris/Clavier/Manette** Mouvements (droite, gauche, avancer, reculer), Saut, Esquive, Frappe, Capacité, Interagir, Paramètres & Collection, Carte
- Touches personnalisables.





III. Core Gameplay:

Pillars : Aventure, Temps Réel, Immersif

Le joueur disposera d'une interface permettant d'accéder au **Journal** où ce dernier pourra voir les **indices** et les **éléments narratifs** récoltés tout au long de son aventure (objets de quête). Il verra également la **Carte du monde** (Des environs, à débloquer par exploration progressive à l'image de *Baldur's Gate*), ainsi que son niveau **de point de vie** à travers le visuel du Collier de pierre. Une case "Potion" permettra de le **soigner** une à deux fois de manière à remonter ses PVs. Une **barre de Souillure** viendra notifier le joueur de sa progression dans le monde, monde qui évoluera sous forme de **paliers**.

Le Principe **d'Ancien** (Arbre sacré) donne au joueur l'accès au système de **Sauvegarde**, de **Repos** et de **choix d'Équipe/Capacité Passive, d'amélioration d'armes** mais aussi la **téléportation** qui donne accès aux différents paliers. Il s'agira d'une safe zone ou l'on pourra interagir avec les divers éléments pour choisir ce que l'on y fait.

→ Débloquer l'Ancien vient en purifiant chaque zone par le biais de défis annexes.

Le Joueur pourra utiliser plusieurs types d'armes, qu'il aura en permanence sur lui et disponible par le biais d'une **roue crantée** (*Grand Theft Auto, Legend of Zelda*). Il disposera de **trois types d'armes : Corps à Corps** (Épée, Hache, Marteau) / **Distance** (Bolas, Arc, Bâton Magique) et **Outils** (Piège, Trappe, Torche, Objets uniques).

Il disposera dans chaque palier (devenu une safe zone) d'une **capacité passive** unique permettant d'accéder aux différents niveau ou de prendre l'ascendant sur une situation (Double Saut, Passage dans les murs, Protection, Crochetage, Dressage, Nage, Lévitation, Regain de PV, Gain d'Attaque, Gain de PV, Vélocité améliorée). Le **stockage** de capacités au début du jeu est limité à **un** puis évolue durant la progression de l'histoire (Quatre capacités passives MAX en fin de jeu).

Les **ennemis** et **PNJ** seront dissociables à l'aide d'une surbrillance **blanche** (Allié) et **noire** (ENNEMI) selon la zone. Ils auront un type entre (**Marin, Terrestre, Esprit, Aérien**).

Le joueur pourra **interagir** avec le PNJ allié ou ennemi en **cliquant**, interagissant avec la **touche** (selon la plateforme), l'**attaquant** ou **discutant** avec lui. Le Clic, ciblage par pression de touche, permet également **d'ouvrir, fermer** les portes, trappes, **d'interagir** avec un décor adaptables (faire tomber des arbres, les éboulis, couper les toiles d'araignées etc etc.)

Les **niveaux de jeu** sont délimités par une **frontière physique** (arbres, pierre, labyrinthe, remparts) mais que l'on peut **parcourir librement** (allées et venues libres). Ils disposent d'une DA propre à leurs environnements (**Cavernes des Profondeurs, Jungle marécageuse, Forêt, Désert, Village, Ruines.**) On peut s'y battre, interagir avec l'environnement (être piégé, enseveli), y accomplir des défis annexes offrant des "buffs" temporaires/de palier, débloquer les armes. Une **zone Libérée** de la Corruption offre **plus de choix** et l'arrivée de **nouveaux personnages** (à recruter ou qui offrent des types d'armes et d'outils utiles) Certains **ennemis souillés** et d'autres **purifiés** (mais toujours belliqueux) subsistent comme un reliquat et de **nouveaux défis annexes** apparaissent pour maintenir une dynamique de jeu. Les zones disposent donc d'une version souillée (Violet-noir) et d'une version purifiée, naturelle.

Conditions de victoire et de défaite

Conditions de victoire :

- Nettoyer la Corruption
- Découvrir la vérité sur sa vie (backstory, famille, clonage..)

Conditions de défaite :

- Mort du joueur
- La souillure envahit la carte

Gameplays secondaires

Le Gameplay secondaire apporte le **système de quête** (simpliste) qui permet d'établir divers autres mécaniques secondaires.

Les quêtes apportent :

- **Recrutement** d'alliés qui disposent d'une **capacité passive unique** et non changeable, d'**un type d'arme** et d'une **jauge de vie** basée sur celle du joueur (des petits colliers). S'ils meurent, ils sont renvoyés dans l'Arbre
- **Système de confiance** permettant de rendre les pnj plus ou moins **pacifiques** et qui offrent des **améliorations** et du **nouveau contenu** (Capacités Passives, armes). Le système fonctionnait en parallèle du système de souillure avec des **objectifs annexes** (nettoyage de monstres, récupération d'items, réparations, énigmes..)
- **Système d'amélioration** qui fait **évoluer** le type d'arme. Une fois l'arme obtenue, il n'est plus possible d'en gagner une nouvelle mais on peut l'améliorer. Il n'existe pas de différentes épées mais un unique exemplaire qui peut évoluer en remplissant les quêtes, en éliminant un boss ou en gagnant la confiance adverse.

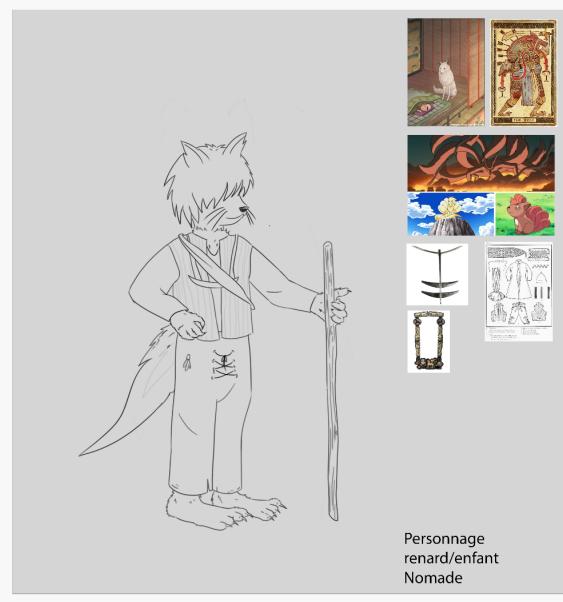
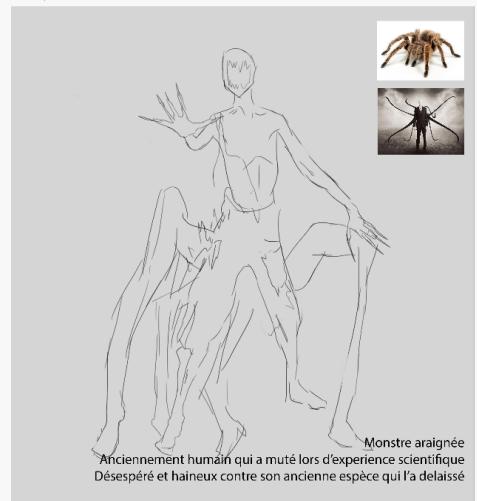
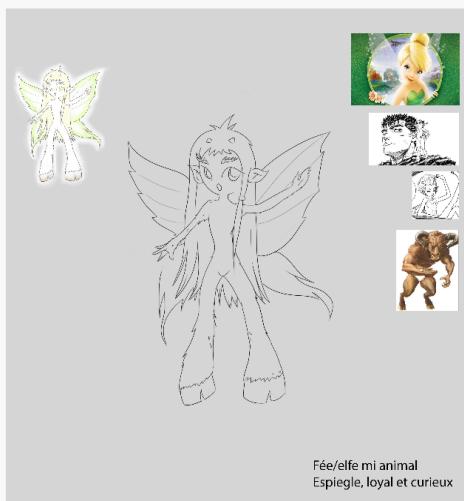
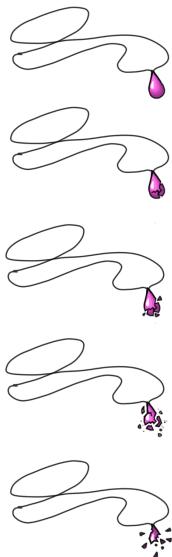
Exemple de Quête et d'Objectifs Annexes :

- *Dans le château, ramener le troupeau de mouton au village*
- *Détruire des arbres pour offrir des planches et réparer le village*
- *Tuer cinquante chauve-souris purifiées*
- *Retrouver Lola*

NB : Il n'existe **pas d'inventaire**. Les armes et outils sont disponibles par la roue crantée et les objets "récoltés" apparaissent dans le journal :
"Vous avez récolté la Pomme de Jean et devez la lui rapporter".
L'objet n'étant pas utilisable, il n'est pas Item.

IV. Mockup et concepts arts:

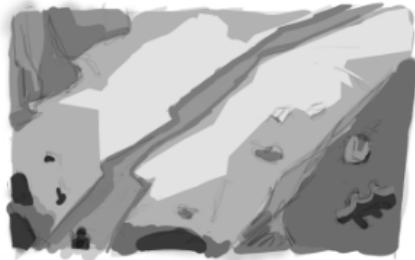
Personnages et items



Paysages et éléments de décors



Biome 1 : Glace / Grotte



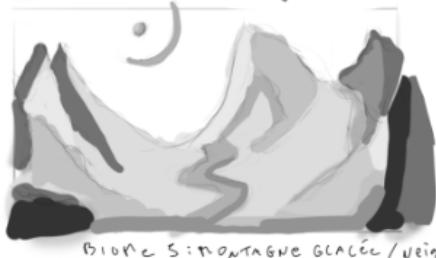
Biome 2 : Désert / sable



Biome 3 : Marécage



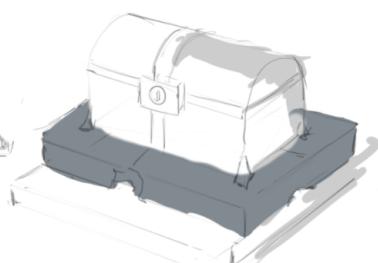
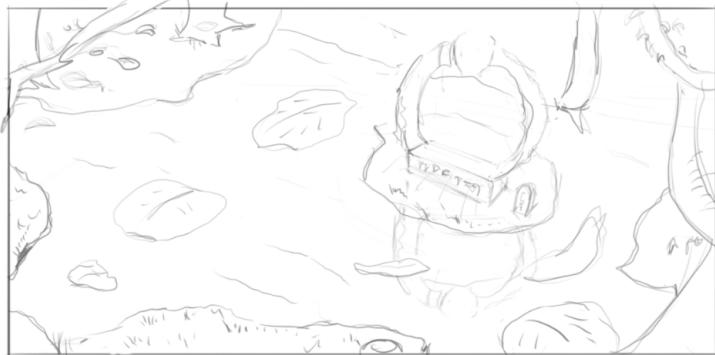
Biome 4 : Forêt



Biome 5 : Montagne glaciée / Neige



Biome 6 : Ville / population



Références

Inspirations graphiques cartoonesques avec des personnages en 2D à traits simplistes et des paysages en 3D plus détaillés. Une gamme de couleurs parfois vive tournée vers rose, bleu et vert et parfois sombre (rappel d'un monde souillé) avec du noir, du violet et du rouge.

Un univers sonore mélodieux et doux pour l'exploration avec des séquences plus sombres et inquiétantes lors des rencontres avec les boss finaux.



Hollow Knight



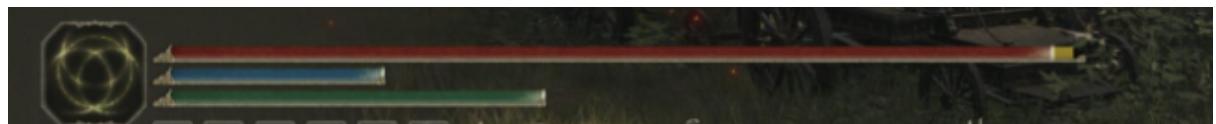
Legend of Zelda: Phantom Hourglass/Spirit Track



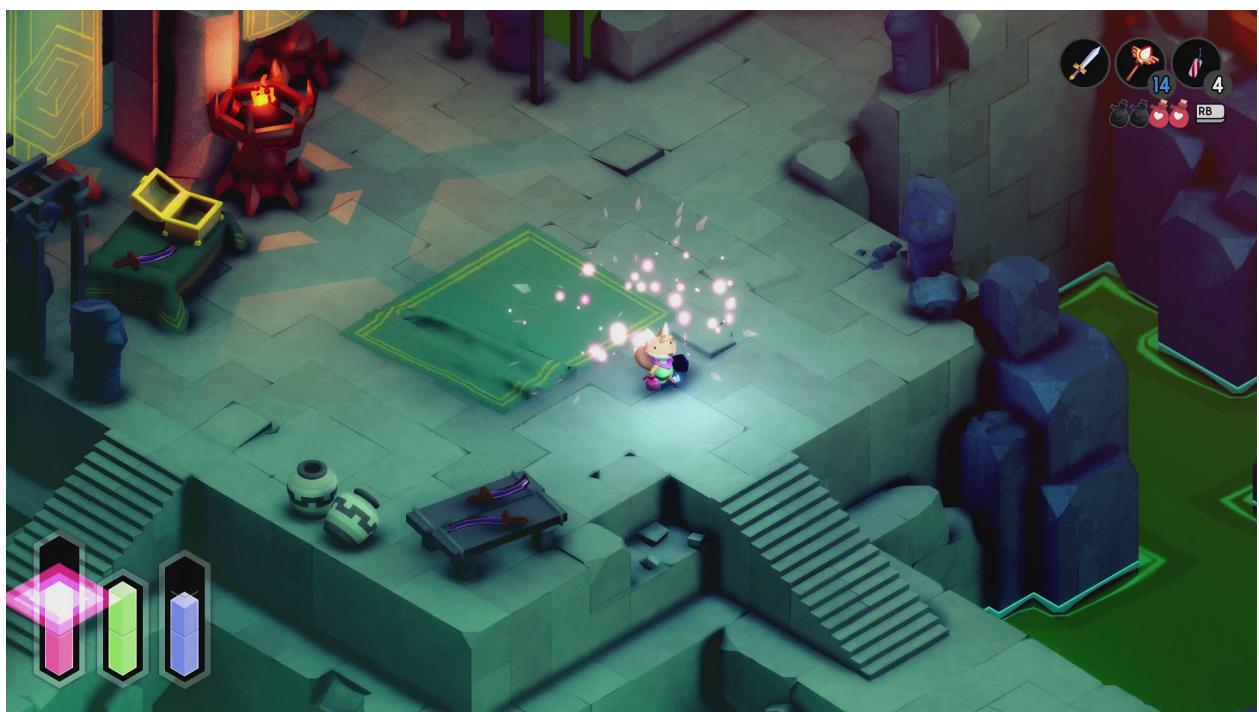
Les Légendaires (Patrick Sobral)



Cult of the Lamb



Elden Ring



Tunic

Croquis d'interface

