

# Lycan

De Alan ROBLEDILLO



## Table des matières

Fiche Signalétique : .....	3
Pitch : .....	3
Genre : .....	3
Thème : .....	3
But du jeu : .....	3
Cible : .....	3
Support : .....	3
Nombre de joueurs : .....	3
Durée de vie : .....	3
Intentions de réalisation : .....	4
Univers : .....	4
Mécaniques : .....	5
La Caméra : .....	5
Les Contrôles : .....	5
Le Personnage et ses Capacités : .....	5
HUD : .....	7
Défilement du Temps : .....	8
Monde Ouvert : .....	8
Quêtes : .....	8
Ennemis : .....	9
Sauvegarde et Game Over : .....	10
Difficulté et Sa Gestion : .....	10
15 Premières Minutes de Jeu : .....	11
LD Des 15 Premières Minutes de Jeu : .....	12



## FICHE SIGNALÉTIQUE :

### PITCH :

Dans un **futur proche**, la société millénaire des **lycans** (humains devenant des « loups-garous » chaque nuit) est sorti de l'ombre et **vit** depuis plusieurs décennies **avec les humains**. Ceux-ci, **craignant les aptitudes des lycans** les ont **cloisonnés** dans des quartiers séparés avec leurs propres institutions.



Dans cette société pleine de **tensions grandissantes**, vous incarnez **Luk**, un **semi-lycan** orphelin vivant **caché parmi les humains** chez son oncle. En tant que semi-lycan vos **pouvoirs sont supérieurs** aux lycans ordinaire et **vos seule naissance constitue un crime**.



Mais votre vie paisible est gâchée par une **violente altercation** au lycée **laissant paraître vos pouvoirs** de lycans. Chassés par la police dans un quartier humain, **c'est à vous de décider de votre destin**. Aiderez-vous la cause lycans ? Cherchez-vous vos origines parmi eux ? Ou choisirez-vous de détruire cette société qui vous a opprimer durant 18ans ?

### GENRE :

Action-RPG

### THÈME :

Fantasy / Science-Fiction

### BUT DU JEU :

Mettre fin au conflit entre lycans et humains.

### CIBLE :

Les joueurs aimant les jeux **immersifs** orienté sur **l'action**.

### SUPPORT :

PC avec manette

### NOMBRE DE JOUEURS :

1 joueur

### DURÉE DE VIE :

20 heures de jeu



## INTENTIONS DE RÉALISATION :

A travers ce jeu, je souhaite que les joueurs s'immergent dans cette dystopie en les amenant dans un **univers riche en interaction et cohérent avec sa propre réalité**, permettant ainsi aux joueurs d'être en état **de suspension volontaire d'incrédulité** et **d'accepter ce nouveau monde comme le sien**.

Les joueurs auront également la possibilité de faire des **choix moraux impactant le comportement des PNJ** envers le personnage principal. Pour rendre ces choix moraux plus difficiles, j'ai choisi de créer un personnage principal de **18 ans**, soit pas encore un adulte mais plus tout à fait un adolescent, **créant de la méfiance** parmi ces alliés **vis-à-vis des pouvoirs qu'il possède et de sa jeunesse**. Cette méfiance constante obligera le personnage à **faire constamment ses preuves** permettant également de **donner l'envie aux joueurs de passer du mauvais côté**.



J'ai choisi de faire commencer les joueurs directement **traqués** pour les **plonger** directement **dans l'action** du jeu afin de leur faire comprendre qu'ils seront constamment traqués et en action et **pas spectateur de l'histoire** afin de les garder concentrés sur le jeu et leur **donner envie d'y rejouer** rapidement après chaque session.

## UNIVERS :

L'univers du jeu est centré sur une **ville semblable à New York** où lycans et humains sont séparés dans des **quartiers bien délimités par des murs et des gardes** de chaque faction et où les **quartiers pauvres sont les plus éloignés du centre**.

Les quartiers **humains sont technologiquement supérieurs** à ceux des lycans étant donné leurs moyens plus aisés, les **lycans étant moins payés** que les humains et parfois **surexploités** pour leur capacité physique. Pour les garder sous contrôle ils possèdent néanmoins une **place au gouvernement et les médias laissent croire à une harmonie parfaite** entre lycans et humains.



## Mécaniques :

### La Caméra :

- Pour le mode humain :

Caméra à la **première personne**.



- Pour le mode lycan :

Caméra à la **troisième personne** toujours **centrée sur le personnage**, assez éloignés pour le voir entièrement et **suivant le personnage dans ses mouvements**.



### LES CONTRÔLES :



**Contrôles exclusifs au mode humain**

**Contrôles exclusifs au mode lycan**





### LE PERSONNAGE ET SES CAPACITÉS :

#### 1- Déplacement du personnage :

- Les déplacements du personnage sont **relatifs à la position de la caméra**
- Il est possible de **sprinter** en appuyant sur

#### 2- Capacités propres à la forme humaine :

- Utilisation d'arme à feu pouvant être trouvée le long du jeu tels que :

- Pistolets 
- Fusils d'assaut 
- Fusils à pompe 
- Lance-grenades toxiques 

- Les **pistolets** peuvent être équipés de **silencieux** pour être discrets mais **réduisent les dégâts de 10%**

- Luk ne peut transporter que 2 armes avec lui



d. Utilisation de consommables pouvant être trouvés le long du jeu tels que :



- Seringue de soins :
  - Redonnant **instantanément 30% de santé**



- Boost lycan :
  - **Augmentant** la vitesse de **régénération de la jauge de lycan**



- Adrénaline :
  - **Augmente la vitesse** de déplacement de Luk pendant **10s**



- Antidote :
  - **Annule les effets du poison** des grenades toxiques

e. Possibilité d'éliminer discrètement les ennemis :



- En passant derrière un ennemi et que votre **jauge de discrétion est assez basse** l'ennemi est **éliminé en toute discrétion**.

### 3- Capacités propres à la forme Lycan :



- a. **Les Frappes Lourdes** permettant de **repousser les ennemis** tout en leur faisant **beaucoup de dégâts**



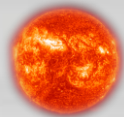
- b. **Les Frappes Légères** pour enchaîner les coups **rapidement** pour tuer les ennemis

### 4- La transformation en lycan :

a. La forme de lycan lui permet de :

- **Courir plus vite**
- **Sauter assez haut pour atteindre certains toits**
- Avoir une **force surhumaine**
- **Résistance augmentée**

- b. **De jour**, Luk a juste besoin que sa **jauge de lycan soit remplie** pour **se transformer**. Cette jauge se **vide progressivement** quand il est **lycan** et se **recharge** lentement **sous sa forme humaine**.



- c. **De nuit**, Luk peut **se transformer** en lycan **quand il le souhaite** mais **ne peut reprendre sa forme humaine** avant que le jour ne revienne. La nuit sa transformation a des **avantages supplémentaires** :

- **Force physique augmentée**
- **Vitesse augmentée**
- **Forme de lycan illimitée**



Et quelques **désavantages** tels que :

- **Faiblesse accrue face aux balles en argent**
- **Faiblesse accrue face aux grenades toxiques**
- **Les balles normales diminuent sa jauge de lycan**
- **Impossible de redevenir humain avant le lever du jour ou lorsque la barre de lycan est à 0**










## 5- Leveling :

- a. Le personnage gagne de l'expérience en accomplissant des **quêtes** ou en **tuant des ennemis**. Cette expérience augmente la jauge d'expérience.

**XP**

- b. A **chaque niveau gagné** le joueur pourra distribuer **3 points de caractéristiques** parmi :

- Vie :  
 - Nombre de **P.V**
- Force :  
 - Puissance des Frappes lourdes/légères
- Vitesse :  
 - Augmente la vitesse de déplacement en lycan
- Discrétion :  
 - Réduit le temps avant d'être repéré par un ennemi
- Précision :  
 - Augmente les dégâts des armes

- c. Au **début du jeu**, le joueur pourra distribuer ses **7 premiers points de caractéristiques**.

## HUD :



Icone de détection :  
Pas Visible → Visible → Repéré

Munitions restantes :  
Inscrites sur chaque arme

## DÉFILEMENT DU TEMPS :



Le jeu possède son propre système d'horloge basé sur le temps qui s'écoule dans la réalité. En partant du principe que dans le jeu il fait **nuît de 18h à 6h** et qu'en moyenne un joueur passe 1h30 sur une session de jeu (basé sur l'étude de <https://fr.statista.com/statistiques/485178/temps-session-jeu-video-gamers-france/> ), alors 12h in-game devait représenté 1h30 dans la réalité pour qu'en une session de jeu, le joueur ait jouer avec Luk de jour et de nuit. Donc **1h in-game représente 7 minutes 30 dans le monde réel.**

## MONDE OUVERT :

Le monde dans lequel évoluera Luk est un **monde « ouvert »** divisé en **4 grandes maps** que sont :

- Le quartier pauvre lycan : Artémis
- Le quartier riche lycan : Théia
- Le quartier pauvre humain : Hécate
- Le quartier riche humain : Hélios

Dans chaque quartier se trouve **2 types de magasins** :

- **Les Boutiques** : où sont achetables les **consommables**
- **Le Marché Noir** : où sont achetables les **armes**

**Les prix et stocks** de ces magasins **dépendent de chaque quartier** et chacun de ces quartiers possèdent **ses propres quêtes**.

## QUÊTES :

Pour avancer dans le jeu et gagner des **XP** et des **crédits**, Luk devra accomplir différents types de quêtes tels que :

### 1- Les Quêtes d'Histoire :



Elles sont « **obligatoires** » et permettent d'avancer l'histoire du jeu. Malgré le fait qu'elles soient scénarisées, **leur fin dépend de** :

- **L'attitude de Luk** : **agressif** ou **pacifique**
- **De la faction choisie** : **neutre**, **humain** ou **lycan**

### 2- Les Quêtes de Faction :

Elles sont **optionnelles** et permettent d'avancer l'histoire d'une autre façon et de découvrir **une sous-histoire** à propos des tensions entre les **2 factions**. **Aucune** des 2 factions **n'est** foncièrement **bonne ou mauvaise**. Ces 2 factions sont :



- **Le Flambeau de Prométhée** : Alliance pro-humaine cherchant à **contrôler les lycans** pour assurer la souveraineté humaine sans détruire cette espèce qu'ils considèrent **dangereux sans contrôle** de leur pouvoir.







- **Les enfants de Séléné** : Militant pour l'**égalité** entre l'espèce **humaine et lycan**, ils n'hésitent pas à **prendre les armes** pour défendre leurs idéaux mais rêvent de **paix** avec leurs voisins.

**Choisir une faction** rend les membres de l'**autre faction** hostiles envers Luk.

### 3- Les Quêtes Secondaires :



Ces quêtes au but variant pour chacune sont **optionnelles** et permettent d'obtenir des **consommables « gratuitement »**, utiles pour l'aventure et **d'en apprendre plus sur l'univers** du jeu.

**Chacune** de ces quêtes possèdent des **objectifs bonus** afin d'accumuler **plus d'XP**.

## ENNEMIS :

Au cours de ces quêtes, Luk tombera sur des personnages hostiles pouvant lui barrer la route tels que :

### 1- Les Gangsters :

Equipé d'arme à **balle normale**, leur tir ne feront des **dégâts normaux qu'à la forme humaine**. En forme **lycan de jour** ils ne feront que des **dégâts légers** et en forme **lycan de nuit**, leurs armes ne feront **aucun dégât**. Ne possédant **pas d'armure ou de gilet pare-balle**, ils ne sont **pas très résistants**.



### 2- Les Forces de Police :



Equipé d'armes à **balles d'argent** elle font des **dégâts normaux** à la forme **humaine et lycan de jour** mais des **dégâts accrus** à la forme **lycan de nuit**. Ils possèdent aussi des **gilets pare-balles** les rendant **plus dur à tuer**.

**Les Forces de Police Lycan** se transforme en lycan de nuit et sont donc **plus résistant**, **plus rapides** et **peuvent utiliser leurs armes à feu** ou leurs griffes (ayant une plus grande maîtrise de leur pouvoir). Mais ils sont également beaucoup plus **faciles à tuer avec**

**des balles en argent.**

### 3- Les Forces d'Intervention :

Les Forces d'Intervention ont le **même équipement que les Forces de Police** avec pour différence de posséder des **grenades toxiques** empoisonnant Luk et le ralentissant sous sa forme de lycan de nuit. Ils possèdent également un **meilleur gilet pare-balle** les rendant **plus résistants**.



#### 4- Les Factions :

Les Factions sont **équipées comme les Forces de Police** avec pour seule différence de n'avoir **que des armes de poing**.

#### **SAUVEGARDE ET GAME OVER :**

Face à ces ennemis, les **PV** de Luk risquent de **tomber à 0**, dans ce cas-là, l'écran de **Game Over** se lance et le joueur aura alors la possibilité de **charger la dernière sauvegarde** automatique ou de charger une de ses sauvegardes manuelles.

Une **sauvegarde automatique** se crée :

- Après un **dialogue important ou une cinématique**.
- A chaque **entrée dans un nouveau quartier**.
- Après avoir **commencé ou fini une quête**.
- Après avoir **passé un groupe d'ennemi**.

Les **sauvegardes manuelles** ne peuvent se faire que lorsque **aucun ennemi hostile** n'est **dans les environs**.

#### **DIFFICULTÉ ET SA GESTION :**

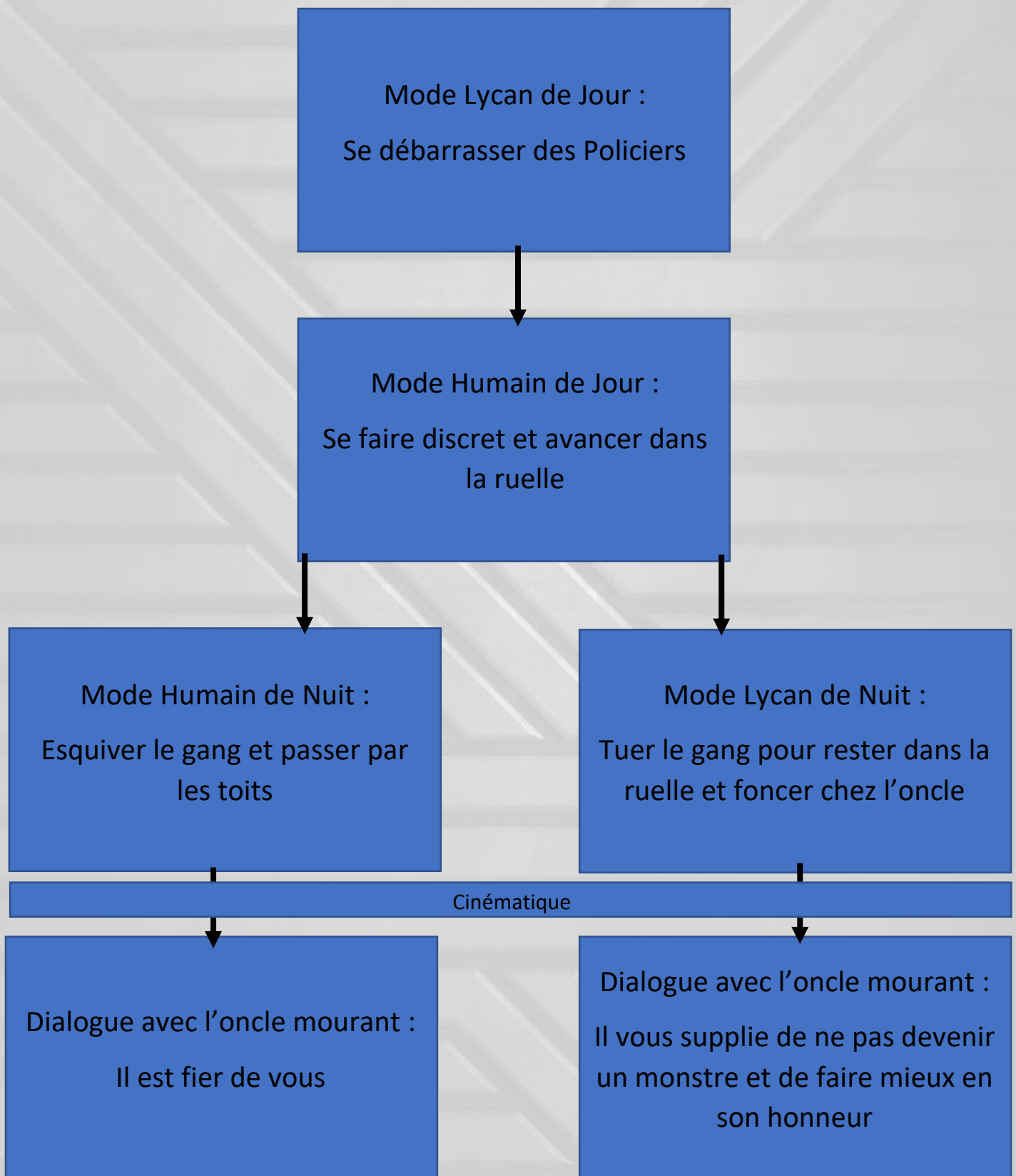
La difficulté du jeu dépend de plusieurs éléments :

- 1- La sécurité étant **plus élevée dans les quartiers riches**, la difficulté y sera donc plus grande
- 2- Le choix d'une faction augmentera la difficulté dans les **quartiers occupés par la faction opposée**
- 3- Le fait de **tuer beaucoup d'ennemis** augmentera la sécurité et donc le nombre d'ennemis rencontré au fil du jeu.

Ces éléments seront **expliqués au joueur dès les 15 premières minutes** de jeu, lui permettant d'appréhender plus facilement la difficulté du jeu.



## 15 PREMIÈRES MINUTES DE JEU :





## LD DES 15 PREMIÈRES MINUTES DE JEU :

