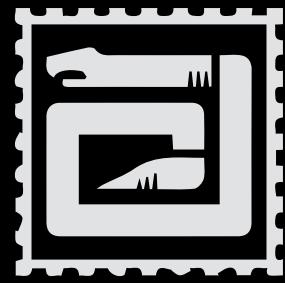


# GDD

---



GAME DESIGN DOCUMENT PAR

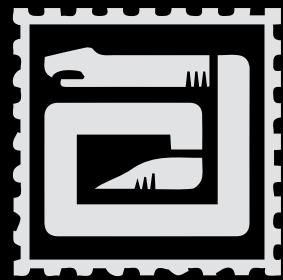
Ismael  
Peihsin  
Swann  
Thomas  
Zakaria



LP I3D

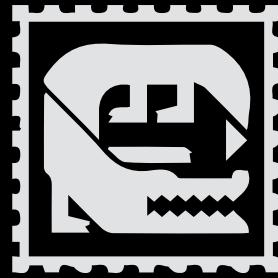
GAMAGORA – Conception,  
design et base de GDC et GDD

# SOMMAIRE



<b>INTRODUCTION</b>	<b>3</b>	<b>Boucle de jeu</b>	<b>21</b>	<b>SOUND DESIGN</b>	<b>33</b>
Pitch	3	Caméra	21	<b>U/S/P</b>	<b>35</b>
But du jeu	3	Conditions de victoire	21	<b>MARKETING &amp; COMM'</b>	<b>36</b>
Synopsis	3	Conditions de défaite	21	Marque	36
<b>FICHE SIGNALÉTIQUE</b>	<b>4</b>	<b>LEVEL DESIGN</b>	<b>22</b>	Logo 37	
		Thème des niveaux	22	Positionnement	38
<b>HISTOIRE</b>	<b>5</b>	Conception des niveaux	22	Publicité	40
Intro	5	Éléments constitutifs niveaux 26	27	Image promotionnelle	41
Acte I	5	Difficulté	27	Distribution	42
Acte II	7	Easter Eggs	27	<b>BUSINESS MODEL</b>	<b>43</b>
Acte III	11	Moteur	27	<b>TÂCHES</b>	<b>44</b>
Mauvaise fin	13	Assets	28		
Bonne fin	13		29		
<b>PERSONNAGES</b>	<b>14</b>	<b>STYLE GRAPHIQUE</b>	29		
		<b>IHM</b>	30		
<b>GAMEPLAY</b>	<b>16</b>	Interface UI	31		
Contrôles	16	Inspirations d'interfaces			
Gameplay	17	Effets spéciaux / FX			

# INTRODUCTION



## Pitch

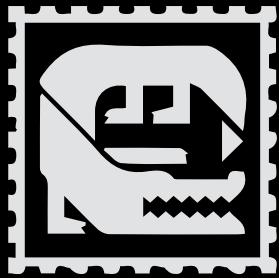
Damned est un jeu vidéo d'horreur de style survival et psychologique. Le jeu est scénarisé du début à la fin, et l'héroïne doit se cacher de ses ravisseurs et autres créatures. Elle doit éviter de se faire repérer ou courir pour sa survie.

## But du jeu

Le but est donc de survivre. Le joueur doit éviter ses ennemis et en apprendre plus sur l'endroit où il se trouve. Il doit tenter de s'échapper de l'île en volant un bateau fabriqué par les habitants, avant de se rendre compte que tout ça n'est en vérité que la construction du subconscient de la protagoniste actuellement dans le coma après s'être faite poignarder.

## Synopsis

L'introduction se déroule à notre ère, en 2023, puis l'héroïne est projetée au cœur d'un environnement qui semble être une terre Maya aux alentours de 1200 ans avant l'ère commune avec des créatures mythologiques et de la magie.



# FICHE SIGNALÉTIQUE

## TITRE

Damned

## NOMBRE DE JOUEURS

1

## TECHNOLOGIES

Unreal Engine, Blender.

## GENRE VIDÉO-LUDIQUE

Survival-Horror, Horreur psychologique.

## PLATEFORMES

Windows.

## TARIF

Pay to Play.

## AMBIANCE

Sombre, angoissante, de nuit et de jour.

## PUBLIC CIBLE

18 / 30 ans.

## THÈME

Civilisation Maya.

## RATING

+18

## ÉMOTIONS RECHERCHÉES

Peur, dégoût et compassion.

## MARCHÉ CIBLE

Jeux d'horreur.



# HISTOIRE

---

## Intro

L'héroïne rentre chez elle après une longue journée de travail. Elle marche dans la rue. Mais ce qui semble être une simple journée se transforme en véritable cauchemar.  
Poignardée par un passant pour des raisons inconnues, l'héroïne sombre de l'inconscience.

## Acte I

Après avoir été poignardé, l'héroïne se réveille dans un temple. Apeurée, troublée et épuisée elle ne comprend rien, mais sa première pensée est de sortir. Elle se lève et avance dans les couloirs sombres qui l'entourent, lentement pour ne pas trébucher. Elle finit par trouver une torche et l'allume en craquant une allumette sur une boîte qu'elle avait dans sa poche. En relevant le regard, pour distinguer l'endroit où elle se trouve, la jeune femme tombe face à face avec le visage terrifiant de ses ravisseurs, qui la saisissent et l'amènent jusque dans une grande salle haute de plafond. Toujours maintenue, elle est présentée devant un homme aux traits durcis,

puis agenouillée dos à un autel sacrificiel. De nombreuses personnes se trouvent dans la salle et semblent attendre que l'homme d'âge mûr s'exprime. Incapable démettre la moindre syllabe, muette dès que l'homme la foudroie du regard, l'héroïne cherche désespérément un point de repère, un phénomène ou quelqu'un qui pourrait la sortir de cette mauvaise passe, ou mieux encore, de ce mauvais rêve. Or, la voix de l'homme qui semble être le chef de ce groupe, raisonne, impérieuse, contre ses tympans. Pendant que ses propos s'enfoncent dans le ventre de l'héroïne comme une lame, le souverain se retourne pour faire face à ses disciples.



« Nous y voilà, les dieux ne nous ont pas abandonnés ! Moi, Abhau Cab vous l'avait prédit ! Les dieux, dont Hunab Ku, nous ont envoyé le sacrifice qui mettra fin à nos souffrances et au règne tyrannique des créatures de Yum Kimil »

Mais alors que Abhau Cab galvanise la foule, le feu des torches illuminant la salle se met à onduler. Un courant d'air froid balaye la salle et des créatures pénètrent les lieux. Un affrontement féroce débute entre les humains et ces êtres venus d'ailleurs. Les ravisseurs de l'héroïne la lâchent dans le tumulte et elle en profite pour s'échapper en courant droit vers une sortie. À nouveau, la jeune femme s'enfonce dans les entrailles de ce qu'elle devine désormais être un temple maya. Elle reconnaît des symboles datant de cette civilisation. Elle court jusqu'à en perdre haleine. Quand le souffle lui revient, elle murmure pour elle-même.

« Yum Kimil est le dieu de la mort chez les Mayas... Que se passe-t-il ? Ils sont fous ? Ce n'est qu'une mythologie ! Rien de tout ça ne peut être vrai. »

Toutefois, craignant pour sa vie, que ces hommes ne se mettent à la pourchasser ou pire encore, ces créatures

effroyables, l'héroïne continue de s'enfoncer dans les couloirs labyrinthiques du temple et récupère une nouvelle torche en chemin. Avant de trouver la sortie, la protagoniste doit résoudre toute une série d'épreuves et se faire silencieuse quand elle entend du bruit. Quand finalement elle résout la dernière épreuve, qui à son plus grand soulagement lui ouvre une porte sur l'extérieur, l'héroïne se rend vite compte qu'elle se trouve au sein d'une ancienne cité maya. L'architecture en est témoin.

Dehors, la nuit commence à tomber, il reste une heure avant que le ciel ne s'assombrisse complètement. L'horizon est voilé par une couche dense de brume. La protagoniste distingue cependant une forêt au loin. Elle sait qu'elle doit rejoindre la jungle, donc quitter la cité. Elle parcourt la ville en restant la plus discrète possible et ne passe jamais dans le champ de vision des habitants. En restant cachée, elle entend des bribes de conversations entre les humains et elle comprend qu'ils sont devenus fous. Elle apprend d'autres informations cruciales pour sa survie et sur ce qu'il se passe ici : une malédiction est tombée sur ce peuple, en même temps que les monstres qu'elle a aperçu quelque temps plus tôt sont apparus.



Elle découvre également qu'ils se trouvent sur une île, ainsi l'héroïne bercée d'un nouvel espoir, espère pouvoir trouver un bateau en atteignant la côte au-delà de la jungle.

En tentant d'échapper à des humains dans la ville, coincée dans une voie sans issue, L'héroïne se croit perdue, mais soudain une voix désincarnée retentit dans sa tête. Elle angoisse, mais les mots sont plus forts que ses pensées.

« Toi, dont l'imagination déborde, enfant du tumulte et de la sagesse. La perruche t'est accordée. »

L'héroïne ne comprend pas ce qu'il se passe. Néanmoins, elle sent quelque chose opérer en elle, une vague de chaleur l'envahir avant qu'elle ne se transforme en perruche. Elle s'envole et rentre se cacher dans la lucarne d'une maison. Elle peut ensuite se transformer quelques autres fois en l'animal et découvre qu'elle est capable de lire les glyphes de cette langue disparue.

La nuit tombée, elle atteint enfin l'orée de la jungle.

## Acte II

---

L'héroïne s'enfonce dans la jungle sans connaître ce qui l'attend. Plus elle s'éloigne de la ville, moins elle ne voit correctement. La lune peine à traverser les nuages, bien que l'astre laisse planer dans l'atmosphère une ambiance bleutée, comme fantomatique. L'héroïne s'efforce de vaincre sa peur et ses angoisses qui menacent de ressurgir et de lui faire perdre ses moyens. C'est là qu'elle a sa première vision, à s'y méprendre avec une hallucination. Elle y voit son père, en colère, puis elle, toute jeune, en train de lire dans sa chambre, les yeux rougis par les larmes. Quand elle reprend ses esprits, le souffle perturbé, l'atmosphère a changé autour d'elle. Elle n'a pas le temps de se reprendre qu'un cri résonne au loin, la faisant sursauter. Des bruits de craquement, de pas de rapides se rapprochent d'elle.

« Je dois me cacher. »

La protagoniste part promptement se cacher derrière un tronc d'arbre abattu. Elle s'engouffre dans la cavité du bois et retient son souffle. Des pas lourds font vibrer le sol, elle reste obstinément cachée, puis la créature s'éloigne. Une fois



certaine qu'elle est seule, l'héroïne sort de sa cachette et s'en va dans la direction opposée au monstre, toujours vers la côte. Au bout d'un moment, l'héroïne décide de rallumer la torche qu'elle avait gardée sur elle. Elle ne peut continuer d'avancer sans y voir correctement, or, cela finit par attirer l'attention sur elle. Des humains qui passaient par là aperçoivent la lumière au travers des bois et s'avancent vers elle, méfiants. Elle doit éteindre sa torche, mais n'y arrive pas immédiatement. Ses ravisseurs ne sont plus qu'à quelques mètres d'elle quand elle entend des ricanements, les bruits de pas cessent et sa vision se trouble. Elle distingue des ombres passées furtivement dans son champ de vision, des images viennent la perturber, puis par instinct, pointe la torche devant elle et des cris qui ne sont pas humains lui déchirent les tympans. Elle rompt l'emprise que commençait à avoir une autre sorte de créatures sur elle. Les monstres s'enfuient la laissant à nouveau seule. Une nouvelle vision vient entraver son avancée. Cette fois, la scène est désordonnée, une enfant rit, habillée à la mode des Maya, puis l'instant d'après cette même enfant pleure et supplie quelqu'un d'arrêter en se cachant le visage de ses bras. L'héroïne revient à la réalité quand la vision s'achève. Elle

reprend son souffle et continue son avancée dans la jungle. Elle fait quelques fois encore la rencontre des précédentes créatures et des humains, et tente de leur échapper en utilisant les techniques qu'elle a précédemment apprises. Elle apprend davantage d'informations sur ce qu'il se passe sur l'île en découvrant des parchemins abandonnés et des stèles.

Au cours de la nuit, elle commence à ressentir les effets de la malédiction. Elle met ses visions sur le coup de cette dernière.

Après quelques heures à errer dans les bois, l'héroïne se laisse surprendre par une créature, elle n'a pas le temps de s'échapper et elle ne trouve aucun endroit où se cacher. En plus, elle ignore de quelle direction vient la créature mythologique, ne pouvant allumer sa torche. Alors que la protagoniste sent à nouveau le désespoir l'envahir, la voix s'insinue dans son esprit à nouveau.

«Enfant du chaos, enfant de la miséricorde, ne flanche pas maintenant, tu verras, le milan t'est offert.»

À l'instar de la perruche, la jeune femme se transforme en animal. Un rapace diurne qui lui octroie une meilleure vision dans le noir et la capacité de se cacher en hauteur, dans les



branches d'un arbre. À nouveau, le monstre passe, et elle reprend sa route.

La nuit se fait longue et les dangers plus épouvantables et éreintants. L'héroïne a accumulé d'autres visions en marchant et son état mental s'est dégradé. Ses sens à de multiples occasions perturbés en ont gardé des séquelles et lorsqu'elle arrive face à une falaise elle vient à croire, croire qu'une entité supérieure pourrait lui venir en aide.

« Si... c'est la réalité, Kukulkanet, ne viendrais-tu pas à nouveau m'aider ? »

La voix de l'être prénommé Kukulkanet, nom que l'héroïne pensait ignorer, mais qu'elle à pourtant annoncé comme si elle l'avait toujours connu, se fraya un chemin jusqu'à la conscience de la jeune femme.

« Toi qui ne sais pas distinguer l'illusion de la réalité, toi qui te laisses noyer dans l'une d'elles, le margay t'est offert. »

Puis elle se transforma en chat sauvage. Cette espèce habile de ses quatre membres lui permet de monter jusqu'au sommet de la falaise sans être gênée par les branches des arbres qui

auraient ralenti son ascension en étant transformée en milan.

En parcourant la dernière partie de la jungle, l'héroïne à le sens d'utiliser ses nouvelles transformations pour s'orienter, échapper à ses ennemis comme pour trouver de nouvelles informations. Elle apprend le nom des créatures qui la pourchassent. Cependant, elle se rend compte qu'elle ne peut se transformer longtemps arrivée au bout de quelques secondes, et qu'un temps est nécessaire entre chaque transformation pour se transmuter à nouveau. Arrivée à terme, elle tombe d'épuisement et retrouve sa forme d'origine.

Pendant quelques secondes, elle ne peut pas courir. Au moment où elle en a besoin pour traverser des marécages, ses transformations lui sont inaccessibles, l'atmosphère est différente et elle se sent vacillante. Elle commence alors à traverser le marécage en passant sur un ponton. L'eau trouble sous ses pieds se met soudainement à onduler, les remous s'accentuent et font chavirer la plate-forme sur laquelle l'héroïne se trouve. Elle tombe dans l'eau. Heureusement, elle a pied, l'eau lui arrive aux genoux. Elle veut remonter sur le ponton, mais à sa plus grande horreur celui-ci s'est cassé quand elle est tombée. Comme si la chose qui l'avait fait



chavirer l'avait brisé. La protagoniste doit rejoindre l'autre bord de la rive le plus rapidement possible, quelque chose règne sur ces marais, elle en est certaine. Ses soupçons sont très vite confirmés, une forme sombre rôde dans l'eau, son dos transperce la surface régulièrement et se stop quand l'héroïne provoque trop de remous. Alors elle avance, doucement, en contrôlant les battements de son cœur jusqu'à atteindre la terre ferme.

De nombreuses heures sont passées depuis son arrivée sur l'île, depuis que l'héroïne s'est enfoncée dans la jungle. Elle espère voir le jour se lever. Éreintée, elle décide de prendre une pause et se remémore ce qu'il s'est passé jusqu'à maintenant, tout ce qu'elle à entendu. Elle commence à comprendre que ce n'est peut-être pas la malédiction qui rend cet endroit foncièrement étrange.

« Je ne comprends pas, on aurait déjà su aux infos si une telle île existait. C'est irréel... Je n'en peux plus de ces hallucinations... »

L'héroïne tente de rallumer sa torche, mais se rend compte que ses allumettes sont trop humides pour être craquées.

Elle se résout à reprendre sa route sans lumière, mais la chance lui sourit à nouveau : au loin, la lumière commence à être plus diffuse, signe que le jour se lève et qu'elle n'est plus très loin de la lisière de la jungle. En avançant dans cette direction, l'héroïne tombe nez à nez avec un Xibalbabé. Elle n'a pas le temps de se cacher, la créature l'a déjà repérée, elle n'a plus qu'une solution, un espoir fou, d'atteindre la côte avant que la créature ne l'attrape. Elle saute par-dessus des racines, des arbres à terre, des creux dans la terre. Or, rien n'y fait, le monstre est plus rapide qu'elle, il se rapproche dangereusement. Elle tombe.

« Comme ils nous ont conduits vers la vérité, voici le dernier des quatre, celui qui te guidera vers la réalité véritable. Le coyote t'est offert. »

Elle se sent flotter, le temps s'arrête l'espace d'un instant. La protagoniste se relève du haut de quatre pattes qui se mettent à courir, vite, loin de la créature qui a repris ses esprits et qui la poursuit. Chaque saut, chaque esquive ne la ralentit pas. Elle voit la côte, le jour lève. Elle passe les derniers arbres et la créature ne peut la suivre plus loin, elle tente, mais sa peau brûle sous la lumière, même tamisée par la brume ambiante.



La jeune femme s'éloigne au cas où une nouvelle menace surgirait.

### Acte III

L'héroïne se rapproche et se rend compte qu'elle est arrivée, certes à la côte, mais au bord d'une falaise vertigineuse. La brume en contrebas cache la mer, mais elle entend les vagues s'écraser contre la roche. Il n'y a plus aucune échappatoire, la jeune femme est à deux doigts de sombrer dans la folie. Elle tourne la tête de droite à gauche en balayant l'espace qui l'entoure. Elle aperçoit un mausolée zoomorphe et s'en approche. Elle frôle le bâtiment du bout des doigts et une nouvelle vision la tétanise. Elle se retrouve dans un espace épuré, la brume l'empêche de voir au loin. Soudain, un bras surgit, un couteau à la main et l'enfonce dans le ventre de la protagoniste, mais aucune goutte de sang ne s'écoule de la blessure. Elle s'écarte, se retourne et tout d'un coup des propos incohérents résonnent dans son esprit. Autour d'elle, les visages des humains peuplant l'île l'entourent. Elle tente de s'échapper, de les pousser. À chaque fois qu'elle touche

une personne, sa voix s'éveille, et elle réentend ce qu'elle a entendu la veille au soir en traversant la ville.

« Les monstres sont partout, dans la jungle, dans nos maisons, dans nos esprits. »

« Le grand sage saura nous sauver, il a la main prise sur notre avenir. »

« Seule une personne saura nous sortir de là. »

« Alux, Cipactli, Xibalbabés, nahuals ils ne font qu'un. »

« Notre père Abhau Cab. »

« Ils vont nous dévorer de l'intérieur si on ne fait rien, on a besoin du corps. »

Soudain, tous les visages disparaissent, un homme se dresse face à elle. De ses yeux inquisiteurs, il l'observe, mais ne dit rien. Il ressemble à son père et au souverain de la cité. Les deux visions se mélangent. La respiration de l'héroïne devient difficile. Puis elle est tirée vers l'arrière, quelqu'un semble la tenir par le col, mais il lui est impossible d'identifier l'individu. Elle se retrouve de nouveau face à l'autel sacrificiel, or cette



fois, elle est seule. La salle demeure silencieuse, même lorsqu'elle se déplace. Elle n'entend pas le bruit de ses pas ni de sa respiration, juste le vide. La sérénité s'est propagée dans son corps. Elle fait le tour de la salle, toutes les issues sont condamnées alors elle revient vers l'autel et elle y lit une inscription. Les premiers termes sont en glyphes amérindien, la suite est rédigée dans la langue native de l'héroïne.

«À l'aide.»

«Réaliseras-tu ?»

Une lame cérémonielle est posée à côté des inscriptions, elle la prend. Contre toute attente, la jeune femme revient à la réalité. Agitée, elle tourne sur elle-même. Il n'y a personne et la figure zoomorphe du bâtiment a changé, mais elle tient toujours le couteau dans sa main.

Deux choix s'offrent à elle, se battre coûte que coûte pour trouver un moyen de s'enfuir de l'île, ou lever la malédiction dans l'espoir de trouver de l'aide pour revenir à sa réalité et pour aider tous ces gens.



## Mauvaise fin

---

L'héroïne ne cherche pas à comprendre ce qu'il se passe, elle ignore complètement la dernière vision qu'elle a eu, qui appelait à l'aide, et elle tente de fuir. Elle finit par sombrer dans le désespoir, la folie. Elle ne s'est pas rendue compte que tout était le fruit de son imagination.

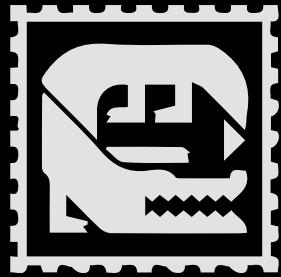
## Bonne fin

---

L'héroïne retourne à la cité. Elle évite toujours les Mayas qui lui sont encore hostiles et se rend dans le temple où elle est apparue au début. Elle doit résoudre de nouvelles épreuves semblables aux précédentes, néanmoins elle ne rencontre ni humains ni créatures mythologiques sur le chemin. Elle arrive dans la salle où les Mayas ont voulu la sacrifier, l'endroit est vide, et elle s'approche du centre de la salle. Le temps lui semble suspendu, elle peut enfin voir les inscriptions gravées sur l'autel sacrificiel. Les mots qu'elle a pu lire dans sa vision sont différents et sont écrits dans un ancien dialecte amérindien, cependant elle arrive à déchiffrer ces hiéroglyphes. La protagoniste n'a pas besoin de mourir pour

lever la malédiction. Quelques gouttes de sang suffisent. Il doit couler dans la rainure de la dalle, et le couteau sacrificiel qu'elle possède toujours lui permet de se couper la pomme de la main. Elle serre ensuite son poing au-dessus de l'autel.

L'héroïne lève la malédiction qui pèse sur l'île, et elle prend conscience de la réalité. Tout s'efface autour d'elle. La malédiction n'est qu'une construction de son subconscient. Elle se réveille dans un hôpital, face à un psychiatre. Elle est résolue à se faire aider et à surpasser les traumatismes de son passé causés par son père.



# PERSONNAGES

Personnage principal



Héroïne sans nom, jamais prononcé. Style et Vêtemens de femme moderne. Elle est apeurée mais débrouillarde. Elle semble troublée par tout autre chose lors du jeu qui aurait un rapport avec ses visions.

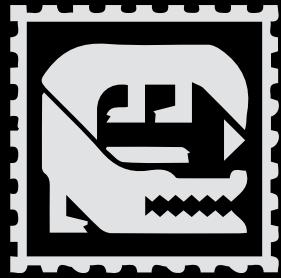
Abhau Cab



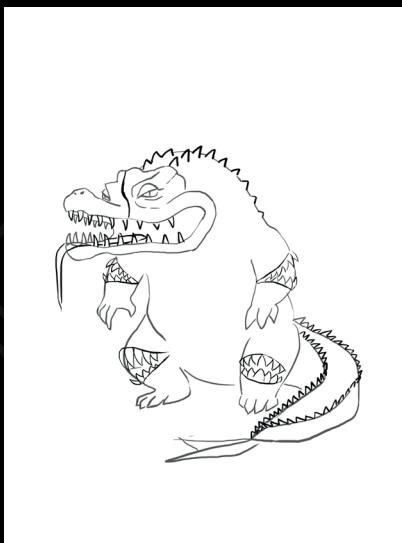
Souverain de la cité, «Divin seigneur» par ses disciples. Prêcher des paroles contre l'héroïne donne l'ordre de la capture et du sacrifice. Charismatique, mais dément, impitoyable. Tenue de la société.

Père de l'héroïne

Apparaît dans les visions, visions sur son enfance difficile. Abhau Cab est sa représentation dans le subconscient de l'héroïne.



## Cipactil



Une créature aquatique qui ressemble au Cipactli qui dévore l'héroïne qui passe trop de temps dans l'eau ou qui va trop loin.

## Alux



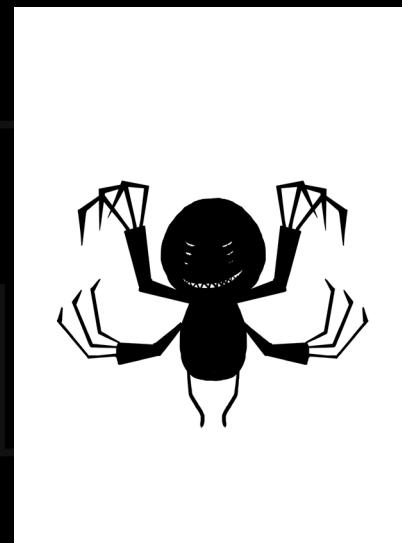
Des créatures hostiles qui ne tuent pas forcément mais qui jouent des tours.

## Kukulkan



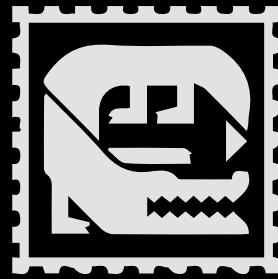
Des créatures mystérieuses qui confèrent des pouvoirs à l'héroïne.

## Xibalbabes



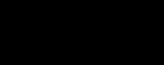
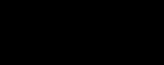
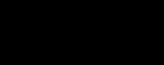
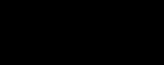
Des créatures hostiles qui attaquent l'héroïne et les autres humains.

# GAMEPLAY



## Contrôles

Echap



A

Z

Q

S

D

F

Alt

### Déplacements

Z : avancer  
S : reculer  
Q : gauche  
D : droite

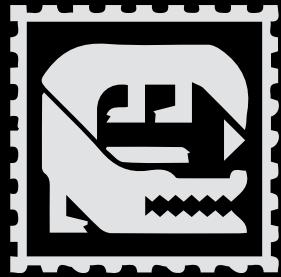
### Autres commandes clavier

F : ramasser objet /lire/interagir  
A : transformation en animal  
I : inventaire  
M : carte  
Alt : se baisser  
Echap : menu du jeu

Les QTE utilisent la partie gauche du clavier

### Commandes souris

Clic droit souris : courir  
Souris en mouvement : contrôle de la caméra

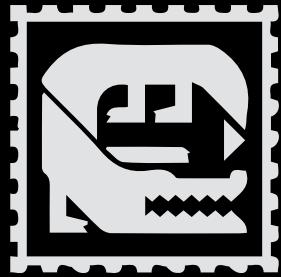


## Gameplay

Le joueur doit avancer prudemment, la faible luminosité des lieux l'empêche de voir où il se trouve et d'appréhender correctement les potentiels obstacles qui se dressent face à lui (il y a notamment des renfoncements dans le sol qui peuvent le faire trébucher, forçant le joueur à avancer lentement s'il ne veut pas constamment perturber son avancée), là, le joueur commence à apprendre les premières commandes. Il finit par tomber sur une torche et sort une boîte d'allumettes de sa poche pour l'allumer, premier QTE, le premier du jeu, pour ouvrir la boîte sans faire tomber les allumettes et en prendre une, le second pour gratter l'allumette sur la boîte et le troisième pour allumer la torche.

Au sein du temple Maya, le joueur devra faire face à une série d'éénigmes tout en évitant les humains et potentiels monstres qui y rodent.

- ▶ **Première énigme** : marcher uniquement sur les dalles qui se sont illuminées quelques secondes quand l'héroïne a abaissé un levier. Si elle marche sur une mauvaise dalle, celle-ci se dérobe sous ses pieds et elle tombe dans une fosse remplie de piques qui entraîne sa mort, donc la défaite du joueur.
- ▶ **Seconde énigme** : accorder des symboles sur des stèles afin d'ouvrir le chemin et continuer. Ces symboles sont visibles sur les murs du temple, au cours du chemin emprunté pour arriver jusqu'à la salle de l'éénigme.
- ▶ **Troisième énigme** : Résoudre une série d'anagrammes afin de trouver un assemblage de lettres/glyphes afin d'ouvrir une nouvelle voie vers la sortie.



Quand le joueur arrive à sortir du temple, à l'extérieur la nuit est en train de tomber. Ainsi l'un des deux gameplay principaux se met en place ; le second gameplay principal se déroule de jour. Des éléments divergent et convergent entre les deux.

Au cours de la nuit, les ennemis du joueur sont nombreux, humains et monstres réunis, il devra éviter ces deux types d'antagonistes. Alors qu'au cours de la journée, le joueur doit se méfier uniquement des humains. En effet, les monstres craignent la lumière et se terrent dans les espaces les plus sombres de l'île, des grottes.

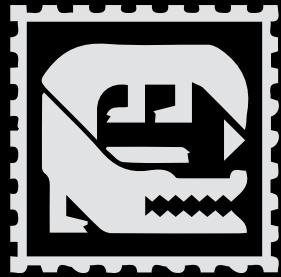
Au cours de l'aventure, le joueur rencontrera des humains perturbés.

Pendant la nuit la lumière éveille leur vigilance, de ce fait le joueur doit faire attention aux moments où il utilise la torche. En effet, la lumière est à multiples tranchants : si cela lui permet d'éclairer son chemin, la lumière peut également éloigner les créatures mythologiques qui la craignent, et comme annoncé précédemment elle peut attirer l'attention des humains qui captureront l'héroïne dans ce cas-ci (si le

joueur n'a pas réussi à se cacher avant qu'ils ne le trouvent.)

Le reste du temps, le joueur doit essentiellement éviter les humains aliénés. Il doit prêter attention à leurs déplacements pour passer dans leurs dos et s'assurer que la voie est libre pour continuer son avancée.

Si faire un peu de bruit à une certaine distance des humains tant que le joueur ne passe pas dans leur champ de vision, marcher sur une branche à une distance équivalente peut lui être fatal quand il doit éviter un monstre. En présence d'une partie des créatures mythologiques présentes dans le jeu, le joueur doit se cacher et rester le plus silencieux possible. Il ne peut avancer dans certaines zones sans craindre d'être entendu par l'une d'elles, il doit alors réguler la respiration de la protagoniste au travers d'un QTE le temps que la créature s'éloigne pour enfin sortir de sa cachette.

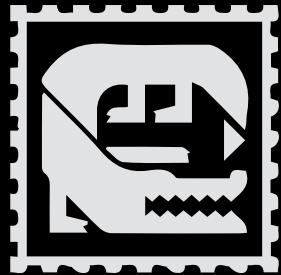


Chaque créatures mythologique possède son propre gameplay bien qu'il soit possible dans certaines zone de simplement se cacher de certaines pour les éviter:

- ▶ Les **XIBALBABÉS** sont les créatures les plus hostiles. Ils attaquent l'héroïne et les autres humains. Face à eux, l'héroïne ne peut rien faire hormis se cacher et être la plus silencieuse possible. Il est possible que la lumière de la torche les déstabilise assez pour pouvoir courir se cacher.
- ▶ Les **KUKULKANETS** sont les créatures mystérieuses qui confèrent des pouvoirs à l'héroïne. Ils n'apparaissent pas directement dans le jeu, ils sont représentés par des voix désincarnées indicatrices de ses transformations. La protagoniste entend ces voix quand elle peut se transformer lorsqu'elle se trouve face à une impasse en tant qu'humaine. Cependant il est possible de le voir sur des parchemins ou des stèles disséminés un peu partout sur l'île.
- ▶ Le **CIPACTLI** est une créature aquatique qui dévore quiconque se retrouve trop longtemps dans les marais. Il est important de ne pas s'aventurer trop loin de la berge

et de faire le moins de remous possible pour ne pas réveiller la créature.

- ▶ Les **ALUXS** sont des créatures hostiles. Toutefois elles ne tuent pas forcément, il leur arrive de jouer des tours qui viennent perturber les sens de l'héroïne ou accentuer ses visions. Il est préférable, comme pour les Xibalbabés de les éviter en se cachant ou en brandissant sa torche. La lumière du feu est plus efficace contre les Aluxs, qui les font fuir, que contre les Xibalbabés.



Au cours de l'aventure, indépendamment du moment de la journée, le joueur a la possibilité de se transformer en animal: le chat sauvage, le coyote, la perruche et le milan, pour atteindre une zone inatteignable pour un humain, limitée sous forme de barre par l'Aura du personnage. La première fois qu'il aura l'occasion de se transformer, ce à chaque nouvel animal, la fonction se dévoile quand des voix désincarnées retentissent dans les oreilles du joueur. Le joueur comprendra d'où viennent ces voies plus tard dans le jeu et à qui elles appartiennent.

- ▶ Le **MARGAY**, surnommé le chat-tigre ou chat sauvage, permet de grimper habilement sur une falaise et de se faufiler dans des petits renfoncements.  
Il apparaît dans la jungle son lieu d'habitat.
- ▶ Le **COYOTE** améliore la vitesse de course du personnage et offre la capacité de sauter comme un dash.
- ▶ La **PERRUCHE** permet en journée d'atteindre des petits espaces en hauteur comme des fenêtres et de se faufiler à l'intérieur. Sa petite taille le fait passer inaperçu, de ce fait il permet également d'écouter des conversations discrètement tout en restant proche.

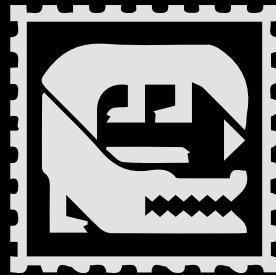
Elle apparaît la journée.

- ▶ Le **MILAN** (*Ictinia mississippiensis*) est un rapace diurne, qui permet d'améliorer la vision nocturne et de se mettre en hauteur dans les arbres.

Il apparaît la nuit.

Il est important tout au long de l'aventure de faire attention aux dialogues des pnj, en effet, ce qu'ils disent peuvent permettre au joueur de réussir la quête de fin et de comprendre tous les fondements de l'histoire.

Écouter ou ne pas prêter attention aux paroles des maya rencontrés en chemin, pourra influencer le joueur au cours de la partie. En effet, ses choix l'amènent ou non à la victoire comme à la défaite définitive.



## Boucle de jeu

Avancer sur l'île

Identifier les ennemis et autres dangers

Échapper à la vigilance des ennemis

Aller jusqu'à la zone suivante

Obtient l'une des cinq transformations

Trouver des informations sur l'univers

Explorer l'environnement

## Caméra

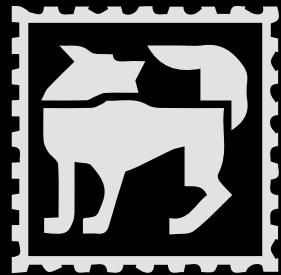
PDV première personne, contrôle de la vue à 220° en bougeant la souris.  
La vision est plus flou sur les côtés.

## Conditions de victoire

Il n'y a pas de victoire à proprement parler, le joueur doit seulement échapper à ses ennemis et rester en vie.  
Il gagne le jeu s'il arrive à lever la malédiction.

## Conditions de défaite

Le joueur perd dans il n'a pas réussi à échapper à ses ennemis et meurs.  
Le joueur peut perdre à la fin du jeu s'il sombre dans la folie.



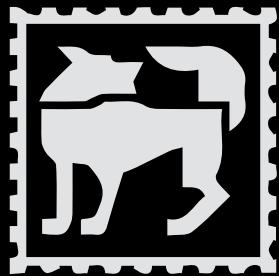
# LEVEL DESIGN

## Thème des niveaux

Les niveaux suivent un ton sombre et glauque, dans lequel la lumière est soit peu présente, soit d'une couleur étrange tournant au bleu ou vert, fait qui vise à provoquer une certaine angoisse au joueur. Celui-ci passe par plusieurs environnements : temples, villages, villes, égouts, jungles, cavernes et côtes, et sera constamment confronté à trois factions : les autochtones hostiles ayant perdu la raison présentes de jour comme de nuit, les Xibalbabés, créatures surnaturels hostiles craignant la lumière, et n'apparaissant que les soirs ou dans les zones sombres, ainsi que les Aluxs, hostiles mais non létales, qui jouent des tours aux joueurs tel que le vol de ses ressources. Chacune de ces factions ayant des ennemis variées aux caractéristiques différentes.

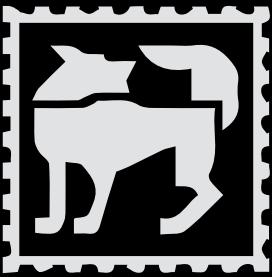
## Conception des niveaux

Dans le but de varier le Level design et de pousser le joueur à explorer au maximum, les niveaux sont regroupés en 3 actes aux environnements différents, et chacun de ces actes dispose de ses propres musiques d'ambiance et de danger. Du point de vue scénaristique, le joueur a des objectifs variées en fonction de la situation, tel que trouver de quoi réparer une commande, ou de encore de quoi ouvrir une porte bloqué, le tout dans le but de répondre à l'objectif premier du personnage qui est de s'échapper de cette zone hostile et de rentrer au bercail. Du point de vue de la conception du niveau, on note alors que le jeu ne se limite pas à s'échapper de la zone, mais reste un jeu au scénario linéaire avec des scripts qui se déclenchent aux moments adéquats, le meilleur exemple est le jeu *Outlast*.

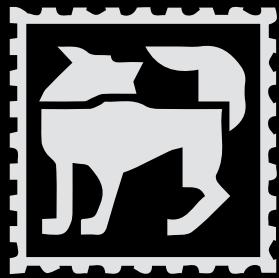


Le premier acte se situe majoritairement en ville avec des passages notables par les temples et les égouts.

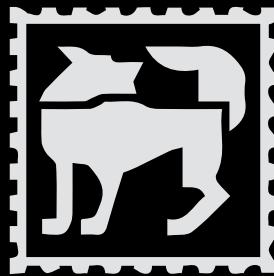




Le deuxième acte prend place dans la jungle, avec des passages dans des cavernes ainsi que dans les marais,

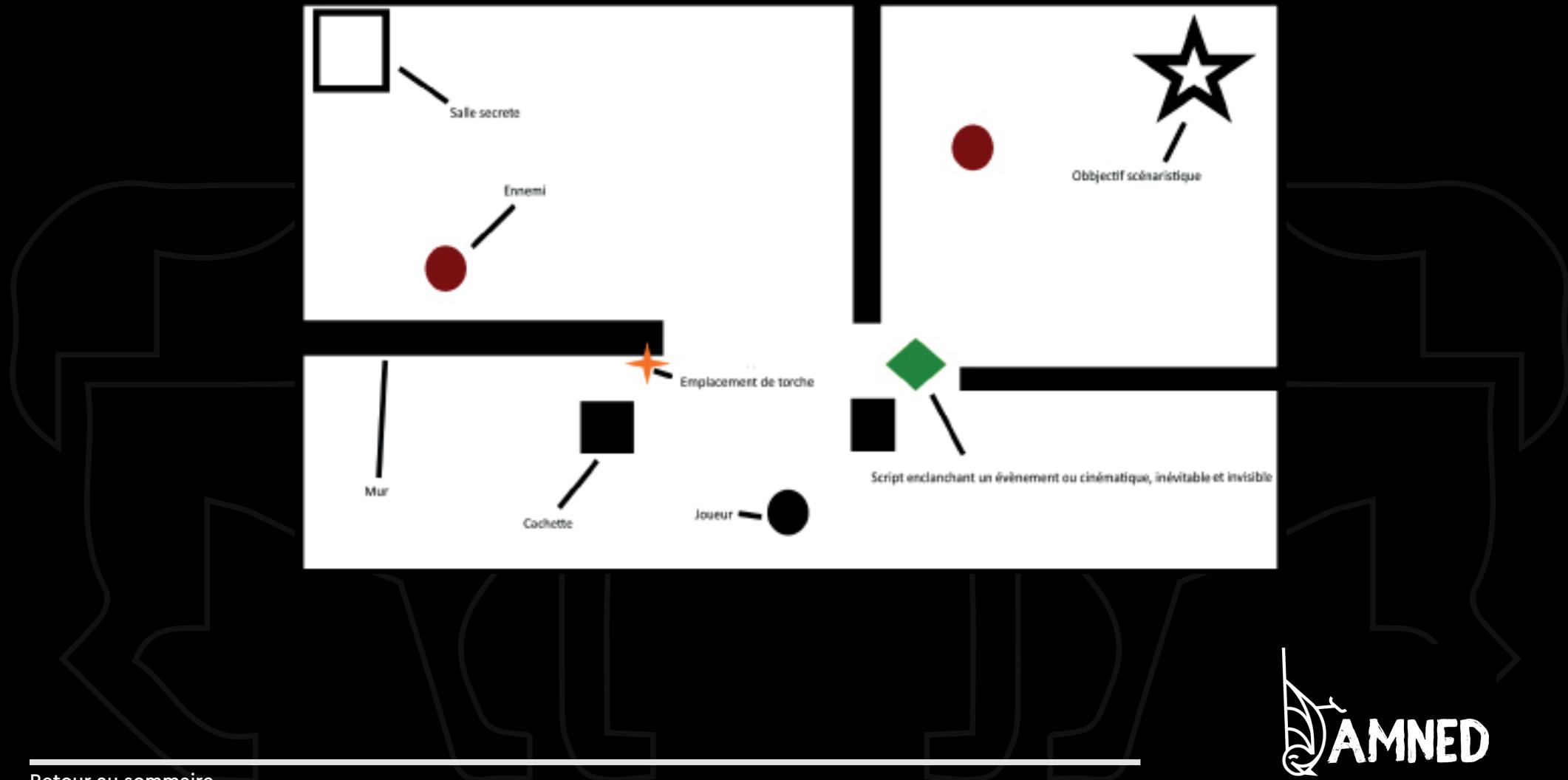


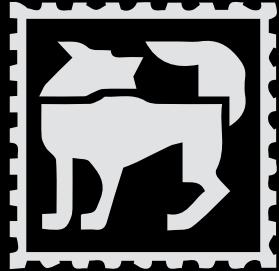
Le troisième acte prend place principalement sur la côte et contient d'autre passages dans les temples.



## Éléments constitutifs des niveaux

L'image suivante ne représente pas un passage du jeu, mais simplement un croquis de certains éléments constitutifs du niveau qui influencent le personnage.





## Difficulté

La difficulté évolue dans la mesure où les ennemis deviennent plus nombreux, ou les environnements plus restreints, fermées, rendant plus difficile la fuite du joueur. On note aussi une complexité croissante des énigmes et des éléments scénaristiques influençant le bien-être de l'héroïne ou alors du joueur, comme une blessure profonde.

## Easter Eggs

Les niveaux contiennent certaines salles secrètes et cachés, contenant des easter eggs variées. Le joueur pourra les découvrir par l'exploration, et le mention «salle secrète trouvé», apparaît à l'écran lorsqu'une de ces salles est trouvé. En outre des documents sont dissimulés sur la map, que le joueur peut trouver pour en apprendre plus sur l'histoire et la culture. Ces documents contiendront des hiéroglyphes, mais l'héroïne dispose de la capacité de les lire.

[Retour au sommaire](#)

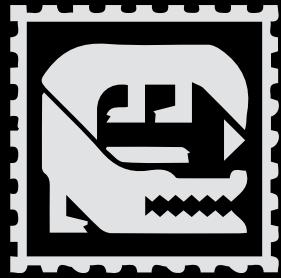
## Moteur

Les niveaux sont créés sous Unreal Engine 5.

## Assets

Les assets utilisés sont soit créés par nos Inforgraphistes 3D sur blender, modeleurs, et Level Designer, soit achetés sur l'Unreal Marketplace.

AMNED

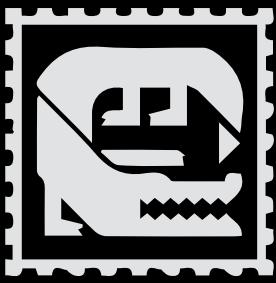


# STYLE GRAPHIQUE



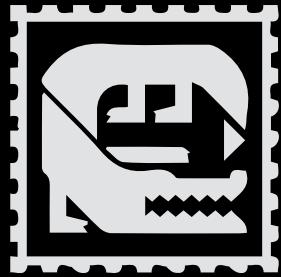
3D réaliste, avec une ambiance bleutée la nuit et un intérieur plutôt dans les tons rouges.

[Retour au sommaire](#)



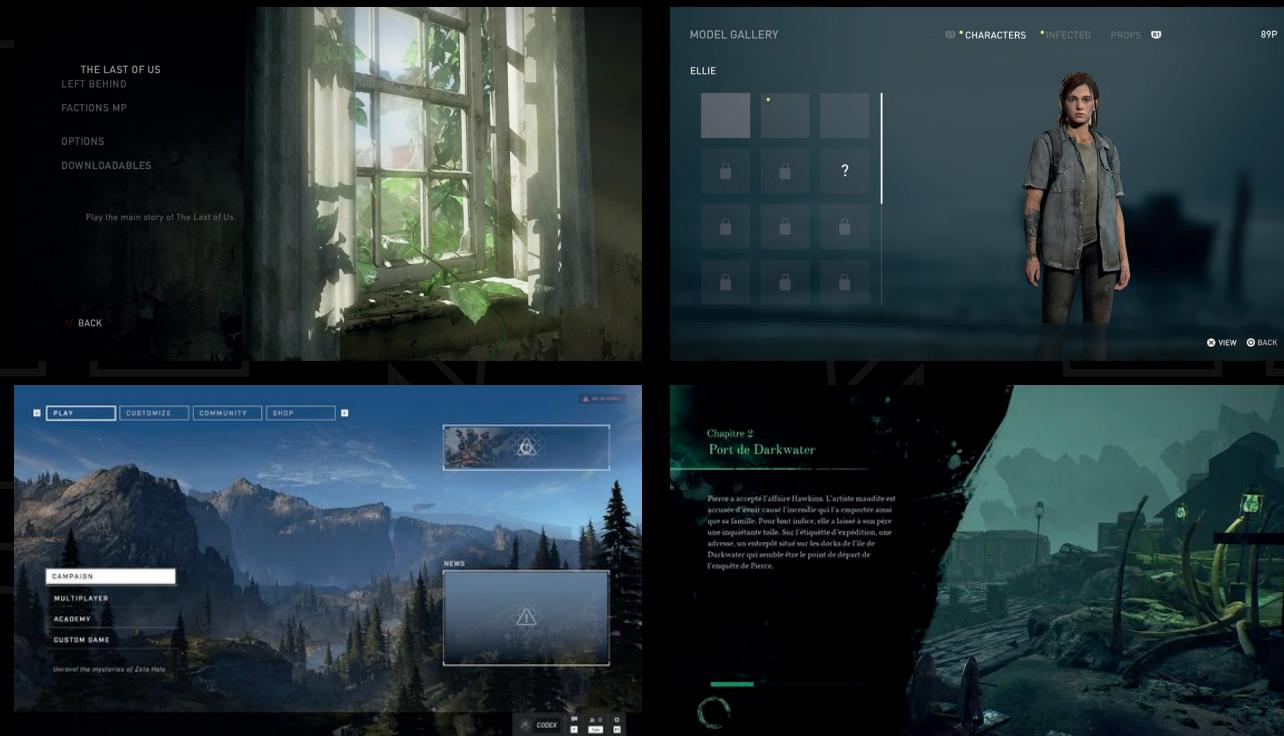
## Interface UI

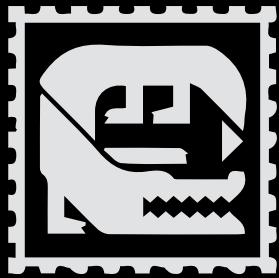
Présentation d'une possibilité d'interface avec notamment les boutons, les textes de cinématiques, les zones cliquables, ect.



## Inspirations d'interfaces

Aérées, sobres, qui se fondent dans le décors pour ne pas dénoter avec l'ambiance du jeu et laissent toujours un aperçu du décors.

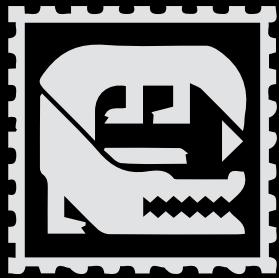




## Effets spéciaux / FX

Effets spéciaux en accord avec le style graphique du jeu,  
dans les couleurs bleu et vert.



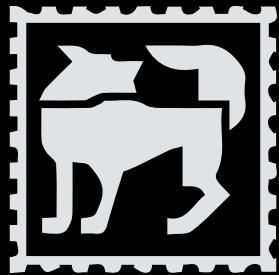


Les fx particules permettront notamment de mettre en avant le mystique, de part la foret qui entourera le temple maya.

Des effets spéciaux plus courbées pourront être utilisé dans le cas des transformations de l'héroïne, des déplacements des ennemis ou alors lors lors des cinématiques lors des dialogues.



# SOUND DESIGN



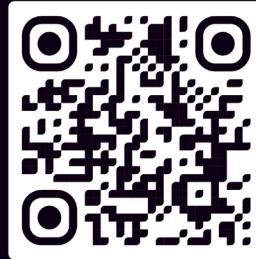
## Sons

Les principaux son émis sont des bruits de créatures mais également des bruits de fond.

Les cris émis par les créatures du jeu sont les suivants:

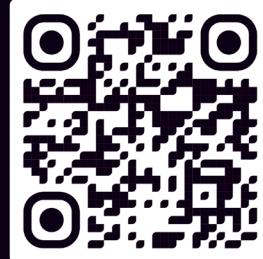
Abhau Cab

**SCAN ME**



Cipactli

**SCAN ME**



Kukulkanet

**SCAN ME**



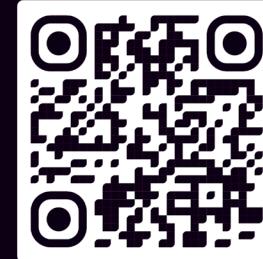
Xibalbabés

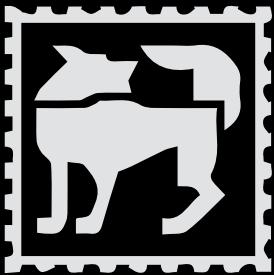
**SCAN ME**



Alux

**SCAN ME**





## Sons divers

Ambiance sonore  
dans le temple

**SCAN ME**



Son déplacement  
de pierres

**SCAN ME**



Ambiance sonore  
extérieur

**SCAN ME**

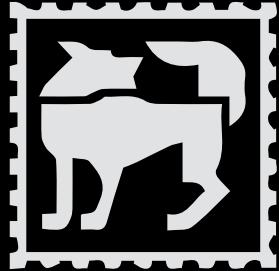


## Musique

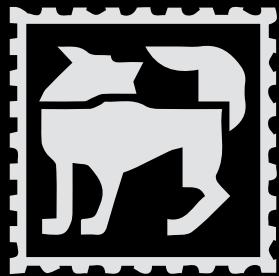
La musique n'est enfaîte pas vraiment une musique mais un ensemble de son qui rendra l'expérience du joueur encore plus sensationnelle. Elle complète également les bruit ambiant.

**SCAN ME**



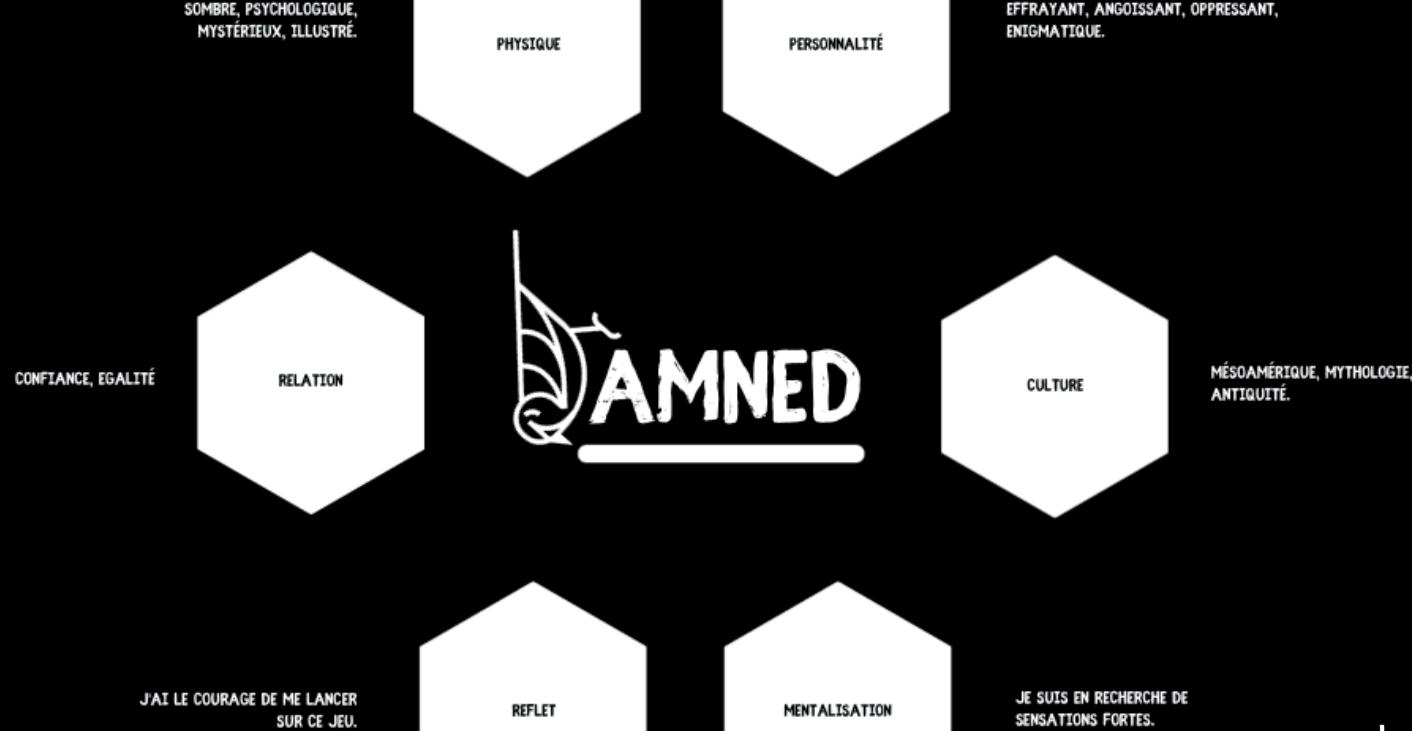


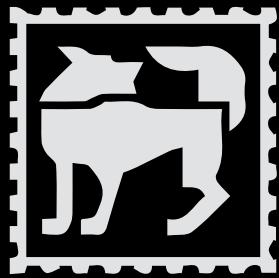
- ▶ Les graphismes changent lors des moments de tensions : perte des couleurs notamment pour accentuer le sentiment d'oppression ressentit par le personnage.
- ▶ Certains points de couleurs attirent le regard, comme des ambiances et permettent de guider le personnages au travers de la map afin d'améliorer le déroulement de la trame narrative.
- ▶ Le décor participe à l'ambiance. En effet, étant en vue à la première personne, le joueur ne peut prédire ce qu'il y aura loin devant lui. Par exemple, dans la jungle, dense, le personnage ne peut voir ce qu'il se trouve derrière les arbres à plus de quelques mètres.
- ▶ Également, le réalisme augmente l'angoisse ressentit par le joueur.
- ▶ De plus, lors du jeu, il est possible d'apprendre quelques notions sur la mythologie maya et la vie de cette civilisation (comme des noms de divinités et leurs rôles, des créatures présentes dans la mythologie, voir quel était leur style d'architecture et comprendre un peu leurs croyances).



# MARKETING & COMM'

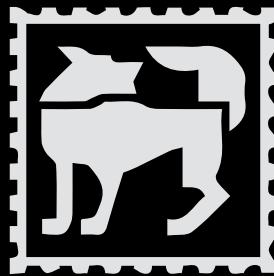
## Marque





Logo





## Positionnement

### SEGMENTATION

IL CONVIENT DÉSORMAIS DE FAIRE LE POINT SUR NOS CIBLES, ET CEUX QUE NOUS POURRIONS ATTEINDRE EN PLUS. NOUS ALLONS ICI ANALYSER LES CARACTÉRISTIQUES CONSOMMATEURS QUI POURRAIENT NOUS INTÉRESSER, ET LES CLASSER EN CRITÈRES POUR ENSUITE TRANCER OÙ NOUS NOUS SITUONS : GÉOGRAPHIQUE, DÉMOGRAPHIQUE, COMPORTEMENTAL ET PSYCHOGRAPHIQUE.

SEGMENTATION GÉOGRAPHIQUE : NOUS DEVRIONS TENIR COMpte DES FACTEURS GÉOGRAPHIQUES, DANS LA MESURE où LA LÉGISLATION ET LA MORALE DOMINANTE DE CERTAINS PAYS N'ADMETTENT PAS OBLIGATOIREMENT LA VIOLENCE ET LES FACTEURS REPRÉSENTATIFS DU JEU, LES PAYS OCCIDENTAUX SONT MOINS SUJET à LA CENSURE.

SEGMENTATION DÉMOGRAPHIQUE : NOUS POUVONS NOUS INTÉRESSER à TOUT ÂGE MAIS PLUS AUX GÉNÉRATIONS Z (NÉE APRÈS LES ANNÉES 1990) ET Y (NÉE DANS LES ANNÉES 1980 ET 1990), ENTRE 18 ET 45 ANS.

SEGMENTATION COMPORTEMENTALE : LES COMPORTEMENTS D'ACHAT SONT à PRENDRE EN COMPTE, LE JEU PEUT Être ACHETé PAR UN PROCHE, OU L'ACHAT PEUT Être INFLUENCé PAR DES PERSONNES QUE LE JOUEUR RESPECTE. IL FAUDRAIT que LE JEU où DU MOINS LA PRÉSENTATION DU JEU CONVienne à CHACUN D'ENTRE EUX.

SEGMENTATION PSYCHOGRAPHIQUE : IL EXISTE DES JOUEURS QUI APPRÉCIENT BEAUCOUP PLUS LES JEUX D'HORREUR que d'autres. EN OUTRE le PROGRESSISME de NOTRE SOCIÉTé PEUT NOUS AMENER à NOUS TOURNER VERS DES FACTEURS DIFFÉRENTS DE CEUX QUI ONT DOMINé LE 20e SIÈCLE.

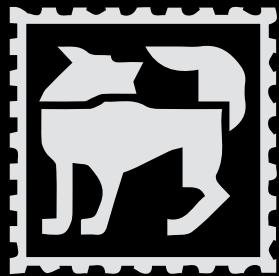
### CIBLES

NOUS POUVONS PAR LE BIAIS DE CES INFORMATIONS, FOURNIR DES DONNÉES SUR LES CIBLES QUI NOUS INTÉRESSENT

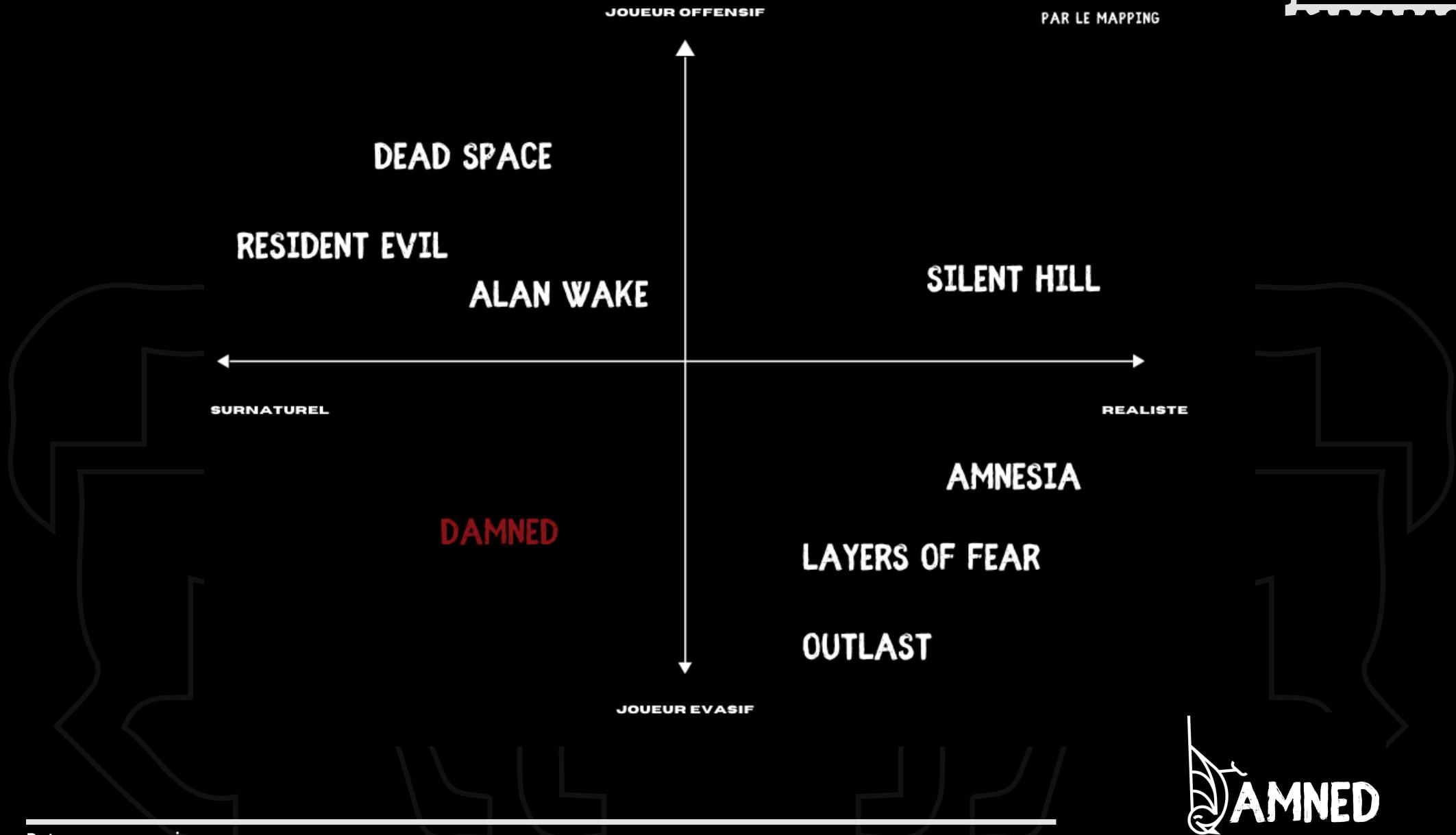
CIBLE(S) PRIMAIRE(S) : AMATEURS D'HORREUR 18-45 ANS

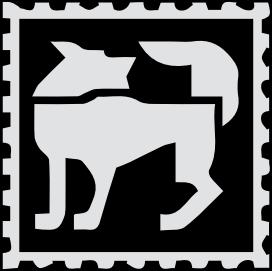
CIBLE(S) SECONDAIRE(S) : YOUTUBEURS, STREAMEURS, BLOGGEURS, DÉVELOPPEURS DE JEU VIDÉO

CIBLE(S) TERTIAIRE(S) : JOURNALISTE JEUX VIDÉO, SITES D'ACTUALITé ET DE TEST



## POSITIONNEMENT PAR LE MAPPING





# PLAN DE COMMUNICATION

2024



	1ER TRIMESTRE	2E TRIMESTRE	3E TRIMESTRE	4E TRIMESTRE
ACTION(S)	ÉCOUTER UNE ANECDOTE DES JOUEURS CAMPAGNE KICKSTARTER	1ÈRES INFOS VISUELLES SUR LE DÉVELOPPEMENT	SELON BESOIN	SELON BESOIN
OBJECTIF	FAIRE CONNAÎTRE	FAIRE AIMER	SELON BESOIN	SELON BESOIN
CIBLE(S)	PRIMAIRE SECONDIAIRE TERTIAIRE	PRIMAIRE SECONDIAIRE TERTIAIRE	SELON BESOIN	SELON BESOIN
MESSAGE	"RACONTEZ VOTRE MEILLEURE EXPÉRIENCE SUR LES JEUX D'HORREUR" "AIDEZ NOUS À FINALISER NOTRE JEU ET REMPORTEZ DES PRIX"	SELON BESOIN	SELON BESOIN	SELON BESOIN

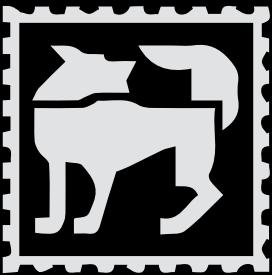
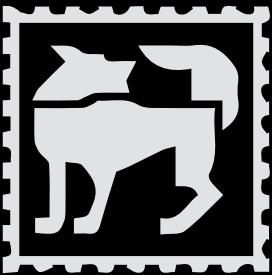


Image promotionnelle



[Retour au sommaire](#)



## Distribution

**STEAM**



DIGITALE

**SITE WEB**



DIGITALE  
OU PHYSIQUE AVEC  
CLÉ STEAM + MANUEL  
VERSION CD

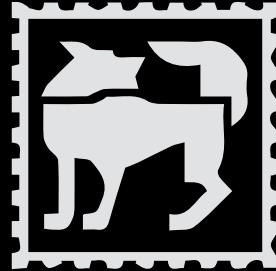
**MAGASINS**



PHYSIQUE AVEC  
CLÉ STEAM + MANUEL



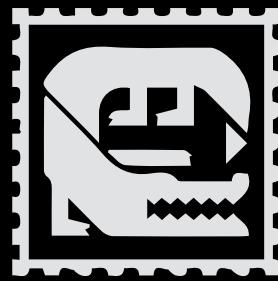
VERSION CD POUR LES  
NOSTALGIQUES



# BUSINESS MODEL



# TÂCHES



## TRAVAIL INDIVIDUEL

PEIHSIN

Concept art personnages et technologie layout

ISMAEL

Parties Level Design, Marketing/Communication et Business model

SWANN

Parties Gameplay / USP et rédaction de l'histoire

THOMAS

3D / Audio / Langages informatiques

ZAKARIA

IHM et FX

[Retour au sommaire](#)

## RÉFLEXION COMMUNE

Introduction, Fiche signalétique, synopsis, histoire et personnages

