

*ICOM*

26 septembre 2024

LP Level Design

RAMET Matéo, 2247263

LP Level Design

LEMOSQUET Emilien, 5242926

LP Level Design

LIPKO Mathias, 2230655

LP Infographie 3D

AUCHÈRE Gabriel, 2232178

M2 Ingénierie du jeux vidéo

MACHECOURT-BOURGEOIS Renaud, 2235112

---

# Conception, Design et base de GDC et GDD

-

## Game Concept Document

---

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Fiche signalétique (Tout le monde)</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Intentions de réalisation (Gabriel, Emilien, Matéo)</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Unique Selling Points (USP) (Renaud, Emilien, Matéo)</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Scénario en quelques lignes (Emilien, Matéo)</b>	<b>6</b>
<b>5</b>	<b>Conditions de victoire et de défaite (Tout le monde)</b>	<b>9</b>
5.1	Victoire . . . . .	9
5.2	Défaite . . . . .	9
<b>6</b>	<b>Core gameplay (Tout le monde)</b>	<b>9</b>
<b>7</b>	<b>Gameplays secondaires (Tout le monde)</b>	<b>9</b>
<b>8</b>	<b>Boucle de jeu (Matéo, Emilien)</b>	<b>10</b>
<b>9</b>	<b>Étude de marché (Gabriel)</b>	<b>11</b>
9.1	Analyse de l'existant . . . . .	11
9.1.1	Ghost of Tsushima . . . . .	11
9.1.2	Undertale . . . . .	11
9.1.3	Sky : Enfants de la Lumière . . . . .	11
9.1.4	Journey . . . . .	11
9.2	Analyse de la concurrence . . . . .	11
9.2.1	Points communs . . . . .	11
9.2.2	Différenciations . . . . .	12
9.2.3	Distinction par rapport à la concurrence . . . . .	12
<b>10</b>	<b>Visuels / Croquis (Gabriel, Matéo)</b>	<b>13</b>
10.1	Direction artistique . . . . .	13
10.2	Croquis . . . . .	13
10.2.1	Moodboard . . . . .	14
10.3	Storyboard . . . . .	17

10.3.1	Le Voyageur . . . . .	17
10.3.2	Premiers pas dans le monde surnaturel . . . . .	17
10.3.3	Rencontre avec un PNJ mystérieux . . . . .	17
10.3.4	Premiers choix moraux . . . . .	17
10.3.5	Évolution du Karma . . . . .	18
10.3.6	La tempête et rétrospection . . . . .	18
10.3.7	Affrontement final avec le gardien . . . . .	18

## 1 Fiche signalétique (Tout le monde)

- **Titre** : "Voyage : Discovery"
- **Pitch** : Un voyageur se réveille dans un monde mystérieux pour y entreprendre l'ascension d'une montagne, symbole de purgatoire et rédemption, dans un périple rempli de choix moraux, impactant la destination ainsi que le voyage.
- **Genre** : Action-aventure, Narratif, Atmosphérique
- **Nombre de joueurs** : Solo.
- **Public cible** : Joueurs occasionnels, 13 ans et +
- **Plateformes** : PC, consoles (PlayStation, Xbox, Switch).
- **Marché cible** : Marché occidental + Japon
- **Technologies** : Unreal Engine 5 pour les graphismes réalistes(cartoon), avec focus sur l'IA pour la gestion des choix moraux.

## 2 Intentions de réalisation (Gabriel, Emilien, Matéo)

- Explorer les thèmes de la moralité et de la transformation intérieure, invitant le joueur à réfléchir sur ses choix et leurs impacts. Proposer une aventure immersive et intéressante visuellement et narrativement.
- Premier jeu de développeurs indépendants ayant pour but de proposer une première expérience narrative afin de potentiellement créer et kickstart un studio indépendant.

### 3 Unique Selling Points (USP) (Renaud, Emilien, Matéo)

- **Système de Karma dynamique** : Le jeu offre une expérience narrative immersive où chaque choix moral du joueur modifie le déroulement de l'aventure. Le Karma impacte non seulement l'histoire, mais aussi l'apparence du personnage et l'environnement, offrant une évolution constante en fonction des décisions.
- **Monde réactif et transformation visuelle** : L'univers du jeu se transforme en temps réel selon les actions du joueur, avec des changements visuels du personnage et de son environnement. Chaque décision morale façonne directement le monde, créant une aventure unique à chaque partie.
- **Choix moraux influençant la fin** : Les choix du joueur ont un impact direct sur le dénouement de l'histoire, avec plusieurs fins possibles selon le Karma accumulé tout au long du voyage, offrant des conclusions variées basées sur la moralité.
- **Exploration des croyances de l'au-delà** : Le jeu aborde la thématique de l'au-delà à travers une perspective multi-culturelle, intégrant des créatures mythologiques et esprits japonais qui reflètent les tourments intérieurs du personnage, enrichissant l'univers narratif.
- **Narration à double niveau** : L'histoire se déroule sur deux plans complémentaires : une quête externe vers le sommet d'une montagne, symbolisant un voyage physique, et une exploration interne des tourments et du passé du personnage, ajoutant profondeur et richesse psychologique à l'expérience de jeu.

## 4 Scénario en quelques lignes (Emilien, Matéo)

Le personnage principale, le voyageur, se réveille dans un champ de blé s'étendant à perte de vue. En face de lui, une montagne au pic camouflé dans les nuages. Le voyageur est invité implicitement à s'approcher de la montagne, en surmontant sur le chemin des premiers petits obstacles. En avançant, il découvre peu à peu la nature surnaturel de ce monde, pouvant par exemple apercevoir diverses structures flottantes dans le ciel. Le voyageur peut tenter de s'éloigner de la montagne, mais n'aurait que l'illusion de le faire- il ne peut en réalité que s'en approcher.

Une fois arrivé au pied de la montagne, le voyageur rencontre un premier PNJ lui informant du voyage qu'il attend, et de la destination se trouvant au sommet. Entamant son voyage, des premiers choix moraux se présentent, par exemple sous la forme d'un chat coincé en haut d'un arbre ou d'un PNJ appelant à l'aide pour une requête mineure. Le voyageur peut choisir d'intervenir en bon ou en mauvais, ou continuer son chemin. Les différents choix que le voyageur pourra / sera amené à prendre lors de son voyage fera évoluer son Karma, que ce soit en bon ou en mauvais :

- \* Le voyageur « bon » aurait tendance à sortir de son chemin pour aider les autres personnages autour de lui. Celui-ci serait amené à prendre le temps de rencontrer et d'écouter l'histoire des différents PNJ. Ces mêmes PNJ pourraient réapparaître plus tard afin d'aider l'aventurier plus loin dans son aventure.

- Plus le Karma du personnage est bon, plus celui-ci possède de solutions « pacifistes » aux différents obstacles, et moins celui-ci serait propice au combat. \* Le voyageur « mauvais » aurait tendance à sortir de son chemin pour torturer les autres personnages. Celui-ci serait amené à exacerber les problèmes des PNJ, voir même à en créer de nouveaux. Par conséquent, les PNJ auraient plus tendance à être agressif ou fuyard à la vue du voyageur.

- Plus le Karma du personnage est mauvais, plus celui-ci possède de solutions « violentes », et puis celui-ci serait propice au combat.

- \* Le voyageur « neutre » aurait soit des tendances partiales, prenant des décisions mixtes ou sans conséquence morales d'un côté ou d'une autre, ou soit tendance

à juste avancer sans se soucier du reste. Celui-ci prend soit des décisions morales à la fois bonnes et mauvaises, soit ignore les diverses opportunités lui étant présenté pour uniquement se concentrer sur son objectif. Par conséquent, les NPCs auraient plus tendance à ignorer le voyageur, tout comme il a tendance à les ignorer.

– Un karma neutre implique donc moins de solutions (pas de solution « bonus »), ce qui rendra le voyage plus difficile- mais pas impossible.

Lors de son ascension, le voyageur finira par découvrir plusieurs lieux clés, tels que des villages, des temples, des points d'eau etc. Ces lieux clés sont des points de passages obligatoires et emplissent plusieurs rôles : rencontre de PNJ, lieux d'opportunités pour faire évoluer son Karma, et déblocage d'éléments de game-play pour pouvoir progresser. Par exemple, pour pouvoir progresser au-delà d'un village, le voyageur doit débloquer la possibilité de déplacer des objets à distance, capacité qu'il peut obtenir dans ce même lieu.

Alors que le voyageur se rapproche du sommet, celui-ci fait face à une tempête, et se remémore les différents éléments de son voyage, comme une sorte de jugement introspectif. Pour surmonter cette tempête, le personnage devra résoudre des problèmes liés à ses choix précédents, renforçant sa nature bonne, mauvaise ou neutre. Quoi qu'il advienne, le voyageur franchit cette tempête et arrive au sommet, où un dernier PNJ ainsi qu'une épreuve finale l'attend : le gardien de la montagne, et la fin de ce voyage.

\* Le voyageur « bon » serait acclamé par le gardien, lui expliquant que celui-ci a compris l'importance du voyage plutôt que de la destination. Le gardien pourrait aussi impliquer que le personnage ait accessoirement marché sur la voie de la rédemption, et que celui-ci c'est repenti de potentiels péchés passés. Les divers PNJ rencontrés lors du voyage pourraient apparaître pour saluer une dernière fois le voyageur alors que celui-ci s'élève vers les étoiles.

\* Le voyageur « mauvais » serait accueilli par le gardien, affirmant son dégoût que le voyageur ait certes décidé de sortir de son chemin, mais uniquement dans le but de répandre la haine et le désespoir. Alors que le voyageur dégainé son arme pour affronter le gardien, celui-ci fait effondrer la montagne sous les pieds du voyageur, étant absorbé par la montagne. Alors que le voyageur revient à lui, il

se découvre dans un nouveau lieu, faisant face au gardien, maintenant beaucoup plus imposant, prêt à l'éliminer. Un combat difficile ce présente, d'une intensité sans précédent au cours du jeu. Le voyageur a une chance de gagner, mais le gardien possède beaucoup d'atouts, certes basés sur des mécaniques de combats déjà enseignés, mais poussés à leur paroxysme.

- Si le voyageur est vaincu, il n'y a pas de « game over ». Le gardien sermonne une dernière fois le voyageur, avant de l'éliminer et de le bannir. L'histoire peut s'arrêter ici, mais le joueur a aussi la possibilité de recharger la sauvegarde et re-tenter sa chance autant qu'il le souhaite.

- Si le gardien est vaincu, celui-ci fait part de ses chagrins une dernière fois, mais acceptant à contre-cœur que le voyageur a choisi sa voie, et sa destination. Le gardien disparaît, le personnage retourne au sommet de la montagne, et s'élève vers les étoiles, mais en laissant l'idée qu'il laisse un monde brisée et désolé derrière lui.

\* Le voyageur « neutre » serait accueilli par le gardien, lui posant de nombreuses questions sur ce qu'il a compris de cette expérience : le gardien laisse penser sans jamais le dire que le voyageur n'a pas compris l'importance du voyage. Cependant, celui-ci le « félicite » d'être arrivé jusqu'ici et lui offre le salut tant mérité. Le voyageur ferme les yeux et s'endort... Pour ensuite de réveiller dans un autre lieu de ce monde- peut-être quelque part sur la montagne, pour maintenant y vivre une vie de « PNJ ». Son voyage c'est ainsi terminé.



## 5 Conditions de victoire et de défaite (Tout le monde)

### 5.1 Victoire

- Atteindre le sommet de la montagne après avoir surmonté les épreuves morales et vaincu les démons intérieurs.
- Atteindre le sommet de la montagne, signalant la fin du voyage introspectif.
- Battre (ou se faire battre par) le boss final en combat.

### 5.2 Défaite

- Se perdre dans le purgatoire, devenir consumé par les tourments intérieurs, ou abandonner l'ascension.
- Tomber de la montagne lors de l'ascension (chargement dernière sauvegarde).
- Être vaincu au combat sur le chemin (chargement dernière sauvegarde).

## 6 Core gameplay (Tout le monde)

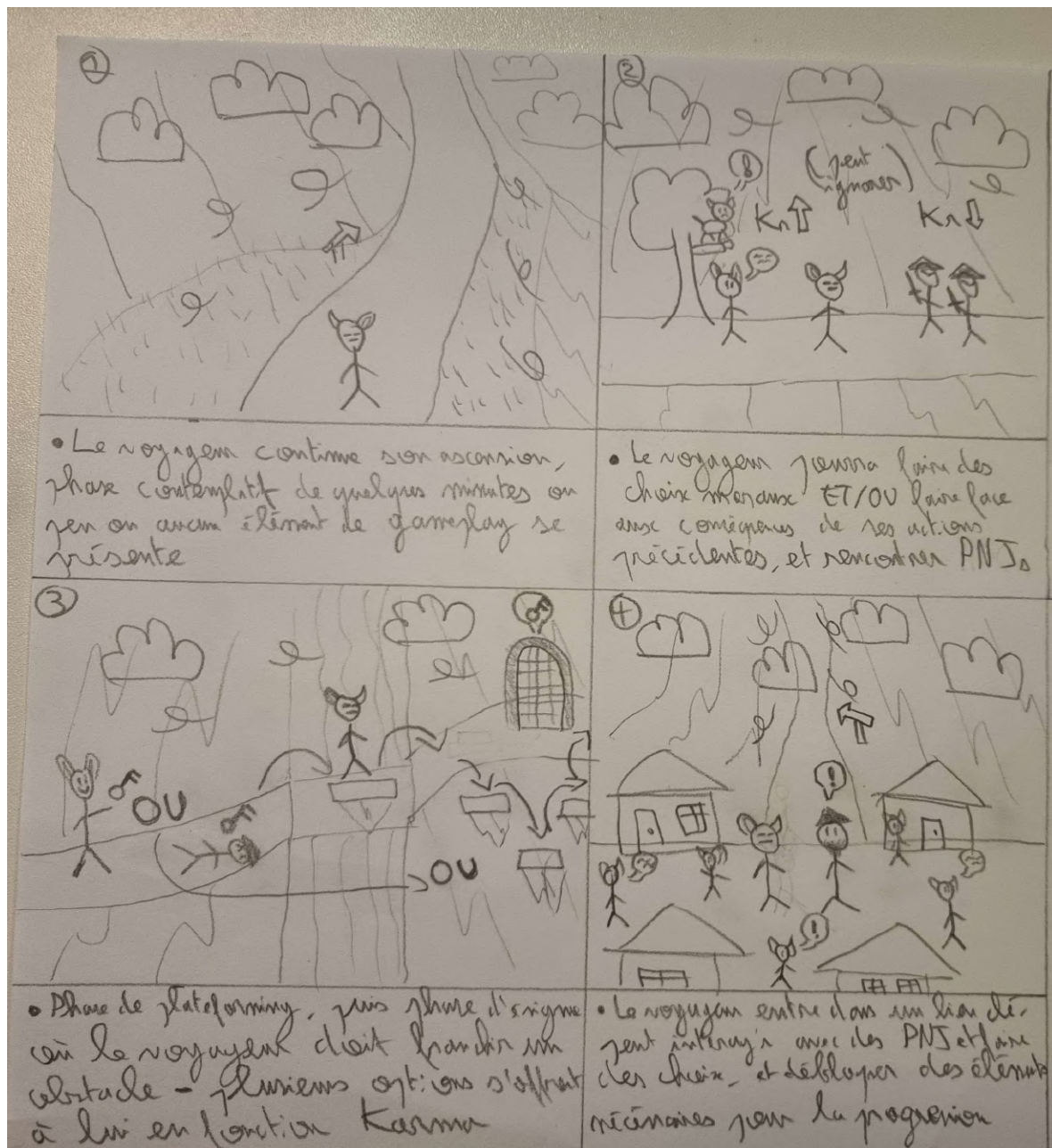
- **Exploration** : Se déplacer dans des environnements changeants, guidé par le vent.
- **Choix moraux** : Chaque rencontre propose des décisions qui modifient le monde et le personnage avec un système de Karma.
- **Résolution d'énigmes** : Des puzzles liés aux croyances japonaises et aux dilemmes moraux, avec des solutions différentes en fonction du Karma.

## 7 Gameplays secondaires (Tout le monde)

- **Échange avec les personnages non-joueurs(pnj)** : Discussion avec les différents pnj permettant de découvrir le fonctionnement de ce monde et d'autres perspectives de l'au-delà.
- **Combat** : Affronter des créatures mythologiques dans des combats symboliques où la stratégie et la moralité influent sur l'issue.

## 8 Boucle de jeu (Matéo, Emilien)

Exploration → Choix moral faisant évoluer le karma → Combat/énigme → Progression vers le sommet.



## 9 Étude de marché (Gabriel)

### 9.1 Analyse de l'existant

#### 9.1.1 Ghost of Tsushima

- **Similarités** : Monde ouvert immersif et réaliste, inspiré du Japon féodal.
- **Similarités** : Utilisation du vent comme guide de navigation, forte immersion.
- **Différences** : Combat important, réalisme visuel, historique et culturel.

#### 9.1.2 Undertale

- **Similarités** : Choix moraux influençant l'histoire, la fin et les relations.
- **Similarités** : Narration riche, système de combat original, multiples fins.
- **Différences** : Style 2D et pixel art.

#### 9.1.3 Sky : Enfants de la Lumière

- **Similarités** : Environnement onirique, progression basée sur l'exploration, expérience coopérative.
- **Différences** : Jeu multijoueur, interactions importantes, monde aérien.

#### 9.1.4 Journey

- **Similarités** : Expérience contemplative, narration visuelle forte, direction artistique simple mais marquante.
- **Différences** : Absence de dialogue, coopération en ligne.

### 9.2 Analyse de la concurrence

#### 9.2.1 Points communs

- Exploration,
- Thèmes émotionnels,
- Impact des choix

### 9.2.2 Différenciations

- Exploration,
- Thèmes émotionnels,
- Impact des choix.

### 9.2.3 Distinction par rapport à la concurrence

- **Sky** : Multijoueur, interaction sociale
- **Journey** : Absence de dialogue, approche contemplative

## 10 Visuels / Croquis (Gabriel, Matéo)

### 10.1 Direction artistique

Inspiration : folklore japonais.

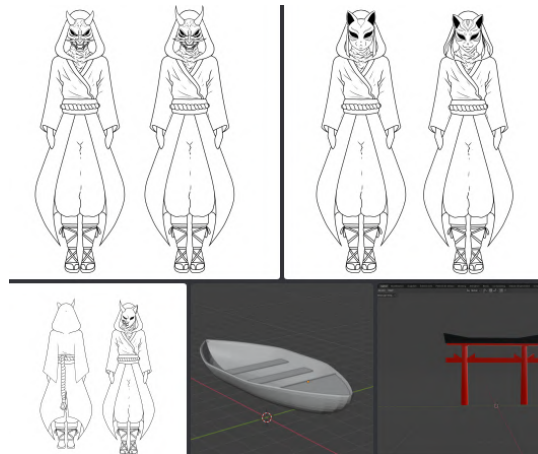
Style épuré, masques d'animaux, vêtements amples avec capuche, environnements grands et épiques.

Couleurs chaudes/pastel

Effets visuels atmosphériques.

### 10.2 Croquis

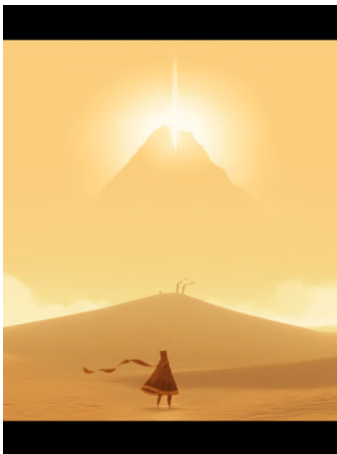




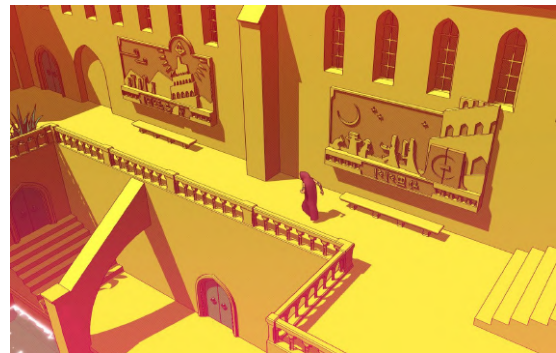
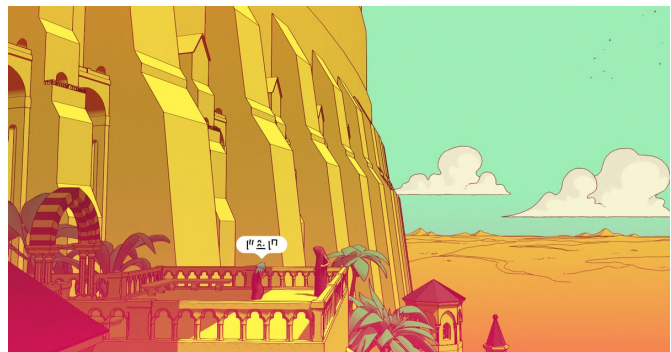
### 10.2.1 Moodboard

Moodboard illustrant les influences visuelles (paysages japonais, folklore, éléments naturels).

Références esthétiques : Journey, Chants of Sennaar.











## 10.3 Storyboard

### 10.3.1 Le Voyageur

Réveil dans le champ de blé :

Plan 1 : Gros plan – Les yeux du voyageur s’ouvrent.

Plan 2 : Vue aérienne – Champ de blé infini avec une montagne en fond.



### 10.3.2 Premiers pas dans le monde surnaturel

Plan 3 : Le voyageur marche, de petites structures flottantes apparaissent.



### 10.3.3 Rencontre avec un PNJ mystérieux

Plan 4 : Le voyageur atteint le pied de la montagne, dialogue sur le voyage spirituel.

### 10.3.4 Premiers choix moraux

Plan 5 : Le voyageur fait face à un choix : aider, ignorer ou nuire.



### 10.3.5 Évolution du Karma

Plan 6 : Le Karma du voyageur change visuellement selon ses actions.



### 10.3.6 La tempête et rétrospection

Plan 7 : Le voyageur traverse une tempête, se remémore ses choix passés.

### 10.3.7 Affrontement final avec le gardien

Plan 8 : Au sommet, le gardien réagit en fonction du Karma : louange, combat, ou questionnement.

