

E L E M E N T S

REBORNA

GAME DESIGN DOCUMENT
BELLECOUR 2016

GAME DESIGN DOCUMENT

Sommaire

PAGES 3 - 6	INFORMATION PROJET	PAGES 64 - 72	BESTIAIRE BOSS
Fiche signalétique			
Pitch du jeu			
Intention			
<i>Pourquoi ce style de jeu ?</i>			
<i>Quelle est notre cible ?</i>			
Équipe			
Personnages			
PAGES 7 - 19	GAME CONCEPT	PAGES 73 - 77	MÉCANIQUES DE JEU
But du jeu		Exploration	
Gameplay principal		Progression	
Features		Contrôle/Metrics	
FTUE		Déplacements basiques	
Rejouabilité			
Contemplation			
PAGES 20 - 25	UNIVERS DU JEU	PAGES 78 - 86	TECHNIQUE
Univers graphique		Character	
Univers sonore		Contrôle	
Ambiance		Caméra	
Les mondes		Mise en scène caméra	
PAGES 26 - 31	SCÉNARIO		Lumière
L'histoire du jeu		Mise en scène	
Les personnages		Sauvegarde	
Les géants			
Fresques			
PAGES 32 - 60	LEVEL DESIGN	PAGES 87 - 89	RECHERCHES ET RÉFÉRENCES
Type de plateformes			
Level design démo			
Level design monde de l'air			
Level design monde du Sable			
PAGES 61 - 63	ERGONOMIE	PAGES 90 - 107	ANNEXES
Options		Listing Ressources	
HUB		Système économique	
		Prévision budgétaire	
		Économie interne	
		Outils de développement	
		Doc technique	
		Boucles OCRs	
		Remerciements - contacts	



INFORMATIONS PROJET

Fiche signalétique

Nom : Elements - Reborn

Genre : Aventure

Plateforme : PC et consoles

Mode de jeu : Solo uniquement



Pitch du jeu

Le joueur incarne **un petit personnage immortel** qui a pour but de **ramener la vie** sur les différents mondes qui l'entourent. Il doit **explorer** les environnements en s'a aidant des **masques** gagnés sur les **boss** de chaque monde.

Son chemin sera parsemé **d'énigmes et plateformes**. Il peut en apprendre plus sur ce qui l'entoure grâce aux **tablettes**. Enfin, les **autels** lui permettent de se rendre jusqu'au boss de chaque monde. A l'issue de chaque combat, le joueur gagne un **masque** lui permettant d'avancer dans les niveaux pour arriver jusqu'au combat final afin de ramener la vie sur le monde.

Intention

L'histoire que nous racontons est **touchante**, mais simple, avec un **personnage attachant** dès les premières minutes de jeu.

Le joueur ressent une certaine **liberté** ainsi que de **l'émerveillement** durant toute sa partie. Cela est rendu possible grâce aux **décors**, aux **mouvements** et à la liberté.

C'est un jeu **contemplatif**, où le joueur prend du plaisir à se déplacer dans un univers magnifique, il aime contempler le paysage tout en essayant d'atteindre son but. Nous limitons la frustration du jeu au maximum.

Alors que le joueur se déplace dans un monde coloré et lumineux, les boss viennent créer **une nouvelle expérience de jeu**.

INFORMATIONS PROJET

Pourquoi ce style de jeu ?

Le style aventure du jeu nous permet d'exploiter au mieux l'aspect **contemplation** que nous avons introduit dans le jeu. En effet, le joueur est amené à **explorer les mondes** qu'il traverse et donc à **s'y déplacer, à observer et à y interagir** avec les éléments présents. Les sons, **les graphismes et les musiques sont essentiels** au jeu. Ils permettent de faire passer des messages, des indices ou simplement d'intensifier la beauté des décors.

La contemplation se ressent à travers les graphismes dans un premier temps, avec des décors colorés et lumineux. Puis via l'ambiance sonore et les sons du jeu.

Quelle est notre cible ?

Le public visé est un type de joueur "**casual**", amateur de jeux **d'exploration et de contemplation, d'aventures** et à la recherche d'une nouvelle expérience de jeu.

Le jeu convient tout autant à des joueurs âgés qu'à d'autres moins.

Équipe

Marcello Carlino est le chef de projet, il est à l'origine du concept du jeu. Durant l'année, son rôle a été de gérer la production. Il a aussi participé à l'écriture du GDD et à la mise en place du Level Design.

Alexandre Viala Il s'occupe du GDD "final". Il s'occupe aussi de la communication "marketing" autour du projet.

Antonin Rapini a assumé le rôle de programmeur, il s'est occupé de donner vie à nos différentes features et mécaniques afin de montrer nos intentions de jeu.

Pierre Genin a participé au GDD au début du projet, puis s'est occupé de créer des schémas pour expliquer les features du jeu. Enfin, il a travaillé sur le level design et le level building.

Gillian Sokoloff a participé à l'écriture du GDD au début du projet, il s'occupe ensuite de la mise en page des documents et présentations. Il travail aussi sur le level design du premier monde, la schématisation du GDD.

INFORMATIONS PROJET

Le personnage principal

Le personnage principal **est une petite créature humanoïde**. Elle est **née d'un choc entre les géants**. Alors que ceux-ci ne pouvaient plus supporter leur malédiction, ils tentèrent de s'entre-tuer pour se libérer mais ça n'a fait qu'empirer les choses. En effet, lors de l'affrontement, les terres se sont dispersées en petits mondes irrégulières, et au centre flottait un cristal avec notre personnage au centre. Le Dieu de la Mort, alors le seul être ne pouvant mourir, il recueilli le petit être et s'en occupa jusqu'au moment venu de l'envoyer libérer les créatures, et ainsi recréer la vie sur les terres.

Le personnage est designé de telle sorte qu'on retrouve ses habiletés physiques à travers ses traits : **agile et rapide**. Il a la possibilité de **courir, sauter, sprinter et utiliser un dash**. Celui-ci est assimilé à une mini-téléportation. Il permet de traverser des obstacles fins et de se déplacer plus vite sur une courte distance.

Le personnage **possède un pouvoir permettant de communiquer avec les esprits divins**. Il suffit alors d'être à proximité d'un **autel** et effectuer une **prière**. Ces autels sont parfois détruits, c'est au joueur de les reconstruire en retrouvant l'élément manquant. Enfin, le joueur peut utiliser les **masques** débloqués lors des confrontations des boss. Ces derniers lui permettent de passer certains obstacles, résoudre des énigmes ou encore battre les boss.



INFORMATIONS PROJET

Le dieu de la Mort

Second personnage du jeu, **le joueur n'est pas amené à la voir en jeu, mais elle pourra communiquer avec nous à travers la porte du HUB**. Elle est notre **mentor**, celle qui s'est toujours occupée de nous, la seule "personne" que nous connaissons. Mais depuis quelque temps, le **Dieu de la Mort s'affaibli**. Des années, des siècles que toutes vies, (excepté la nature) ont disparues, elle ne peut plus faire tourner la roue de la vie, de la mort. Elle **devient inutile**. Et évidemment, son pouvoir n'est plus assez puissant pour libérer les créatures, malgré leur affaiblissement au fil du temps. C'est un jour, alors que la Mort regardait notre personnage jouer dans la nature, qu'elle découvrit que le petit était capable de rentrer en contact avec les esprits divins.

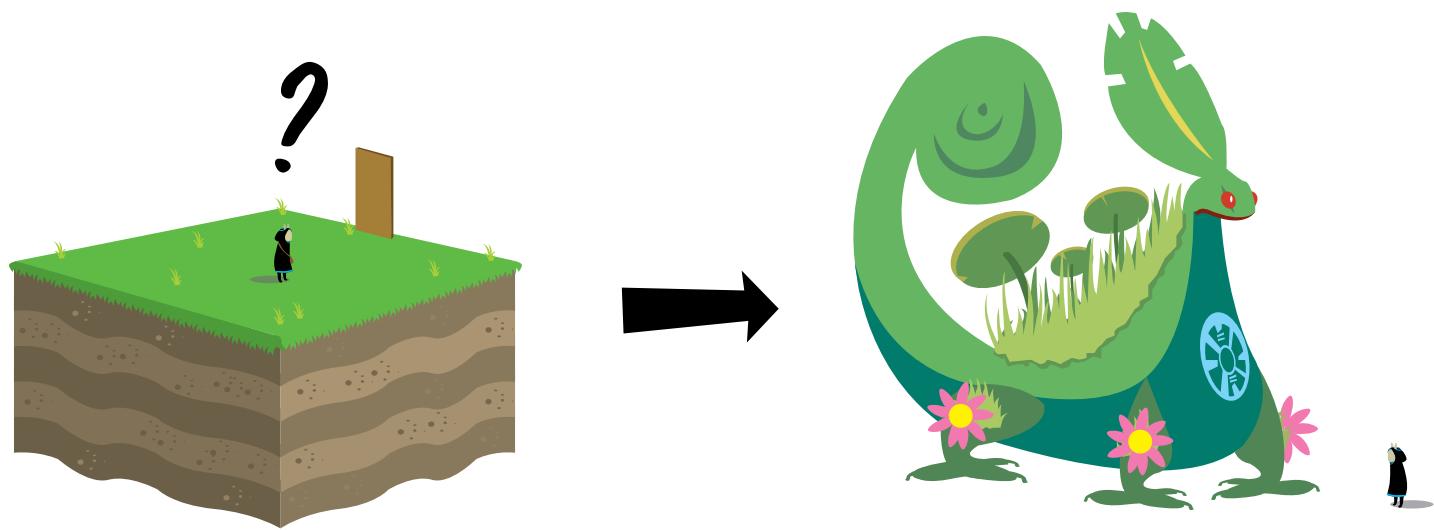
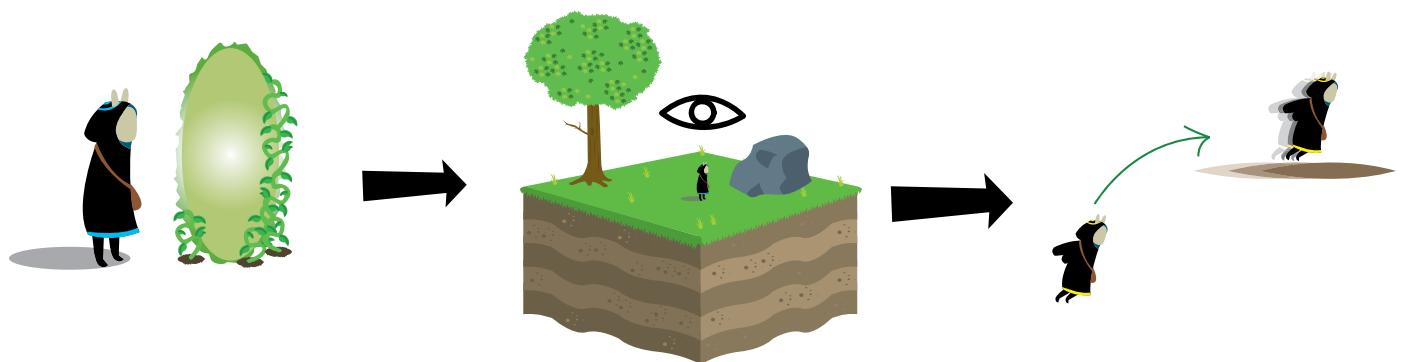
REVIENS ME VOIR QUAND
TU AURAS LE MASQUE DE
L'ESPRIT VÉGÉTAL !



GAME CONCEPT

But du jeu

Le joueur doit **explorer les 6 niveaux afin de vaincre tous les boss** et donc indirectement **récolter tous les masques** pour terminer le jeu.



GAME CONCEPT

Gameplay principal

MASQUES

Le joueur **débloque** au fur et à mesure du jeu des **masques** en battant les **boss**. Ces derniers permettent au joueur d'utiliser les **pouvoirs associés aux masques** et donne la possibilité **d'accéder à de nouvelles zones**. Les masques possèdent un **pouvoir passif**, qui est activé de façon permanente et un **pouvoir actif**, que le joueur devra activer.



ACTIF

PASSIF

VEGETATION

Fait pousser une fleur servant de plateforme aux endroits appropriés

Sur-brillance des collectables

SABLE

Créer une plateforme éphémère

Rend le personnage plus fort, lui permettant de pousser certains éléments.

FEU

Allumer des réceptacles : Dash plus loin

Le joueur émet une lueur

EAU

Permet de créer un geyser à partir d'une marque au sol

Permet d'aller et de respirer sous l'eau

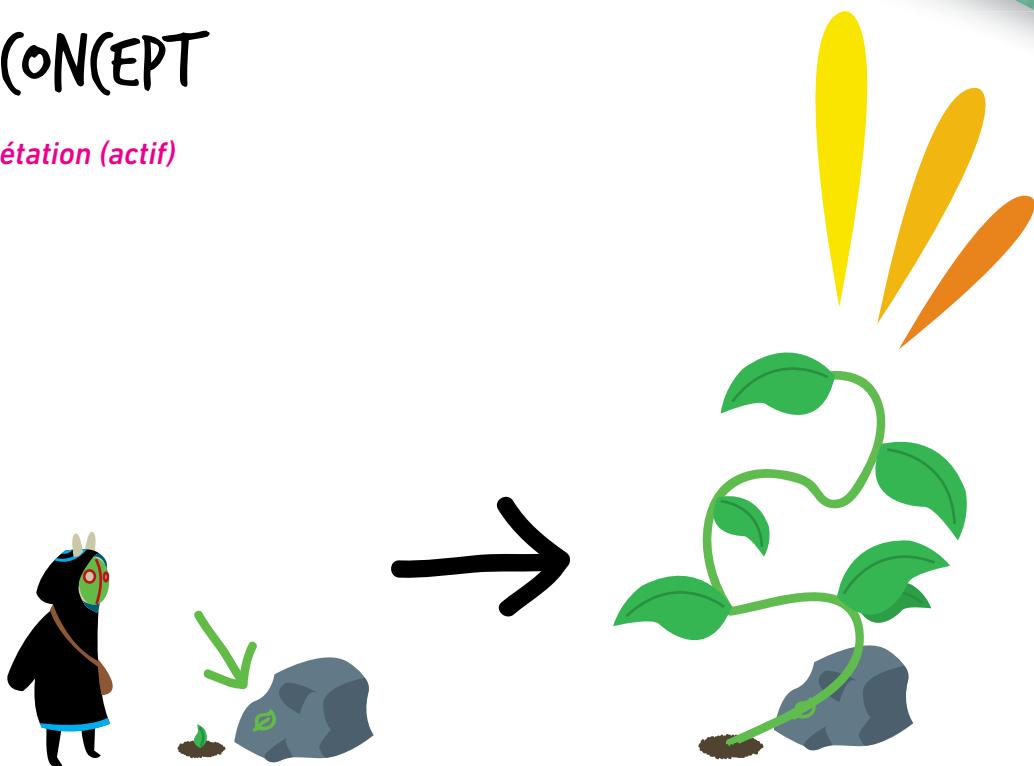
AIR

Le joueur peut sauter plus haut

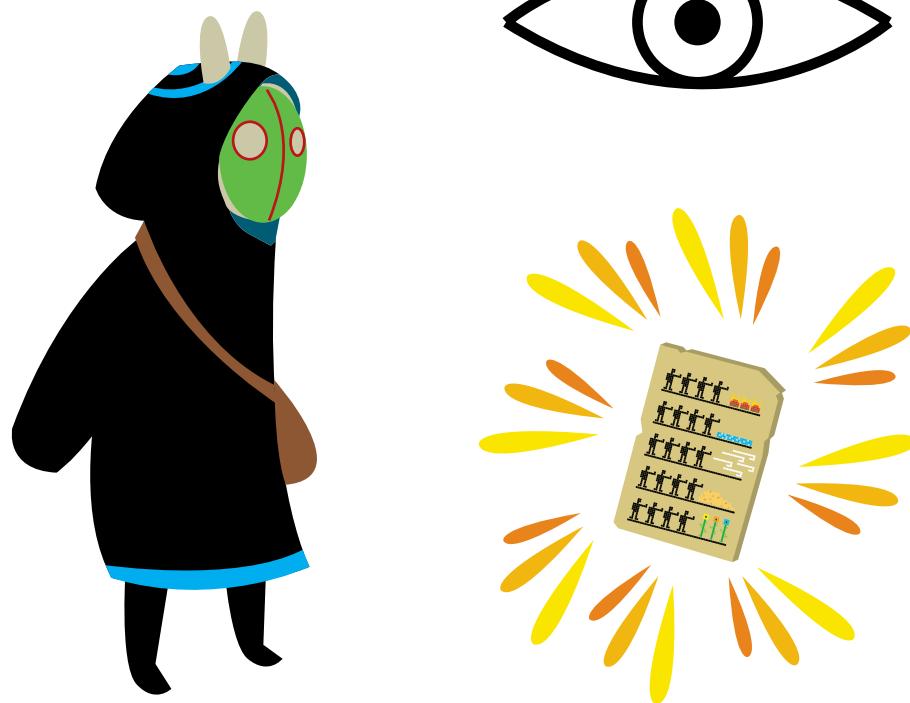
Le joueur retombe plus lentement

GAME CONCEPT

Masque végétation (actif)

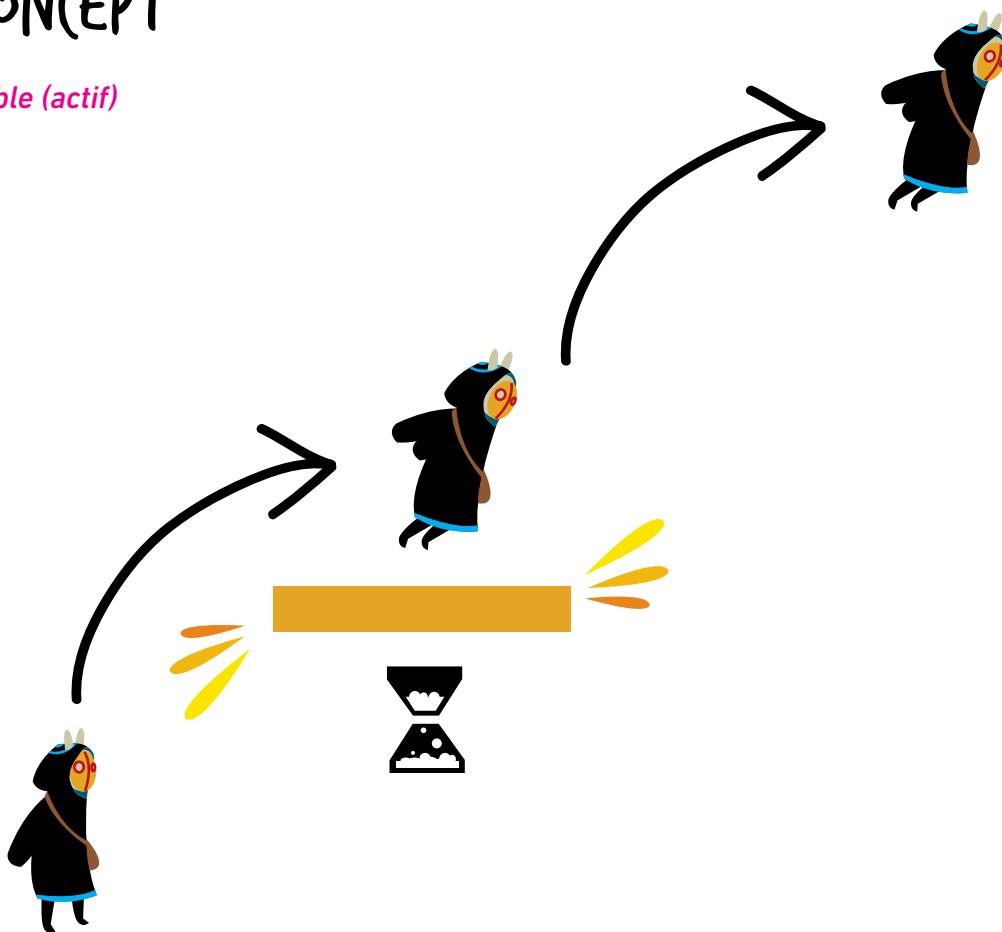


Masque végétation (passif)

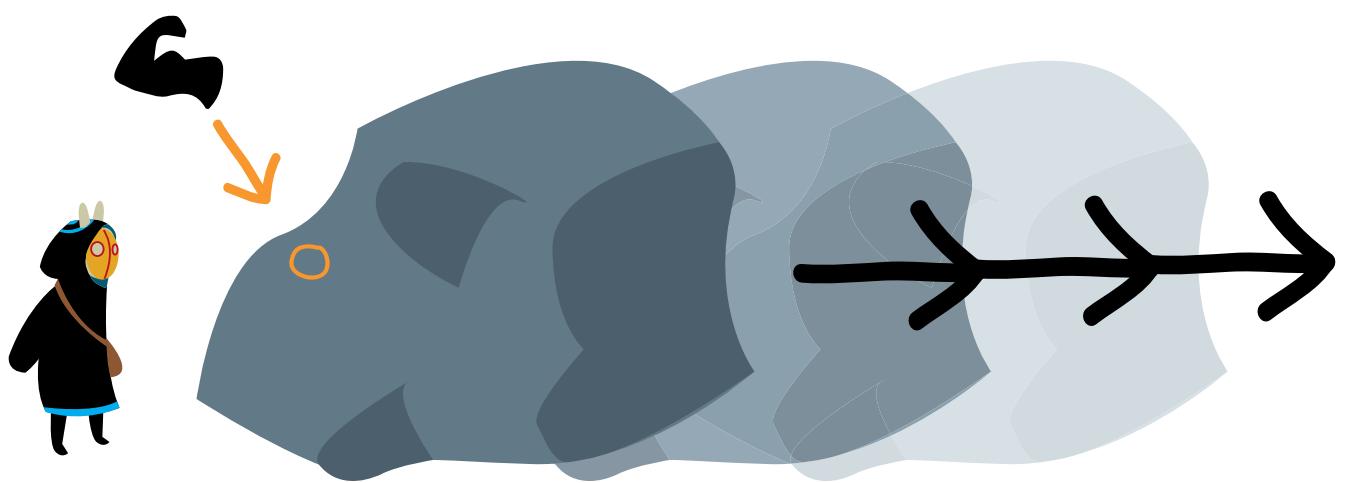


GAME CONCEPT

Masque du sable (actif)

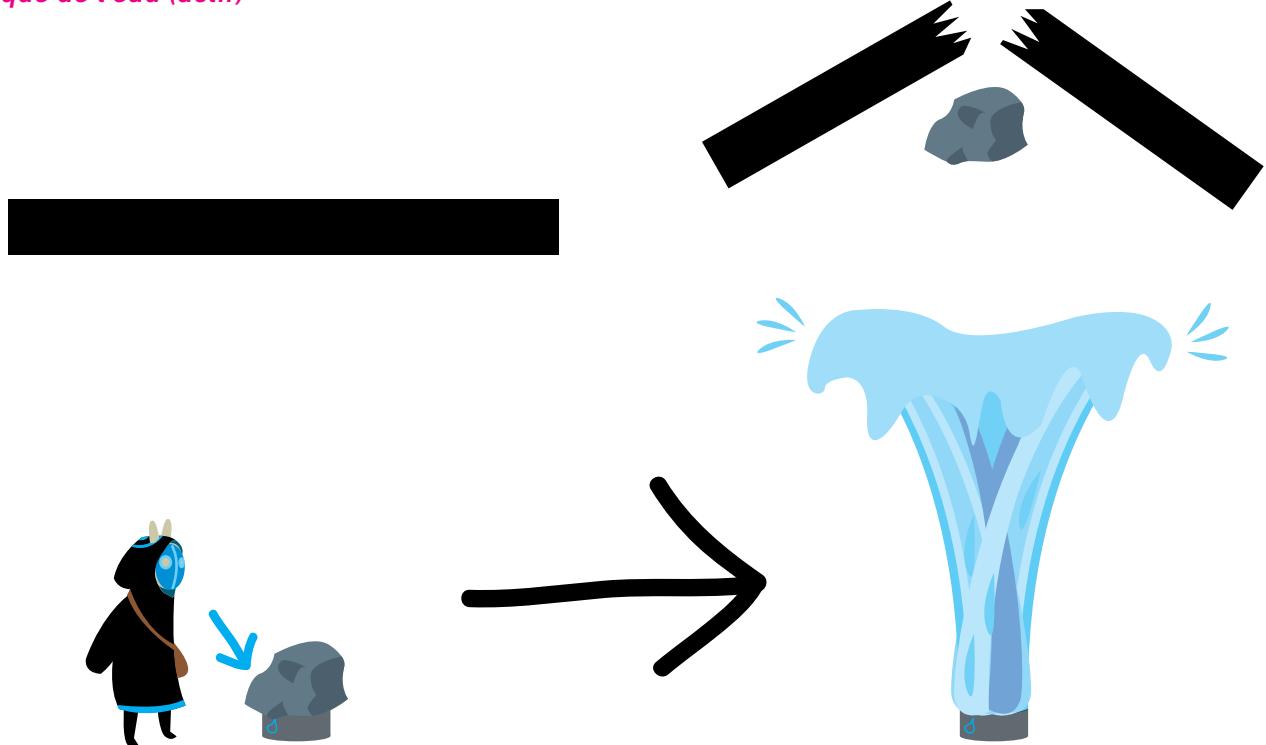


Masque du sable (passif)



GAME CONCEPT

Masque de l'eau (actif)

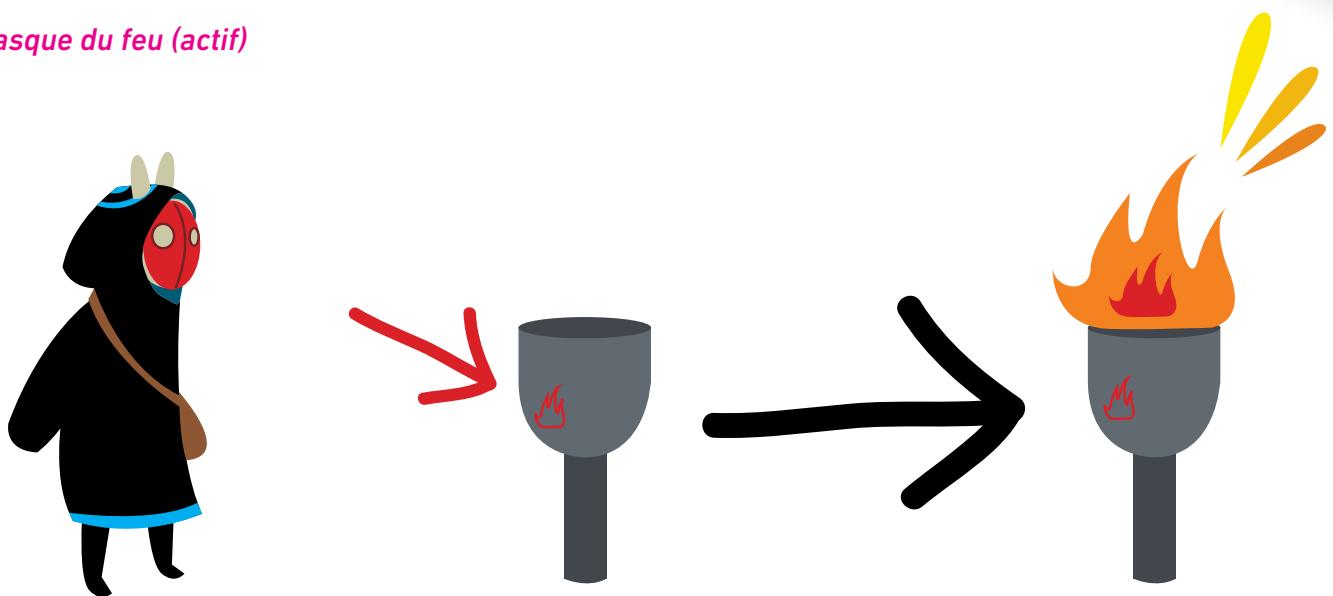


Masque de l'eau (passif)

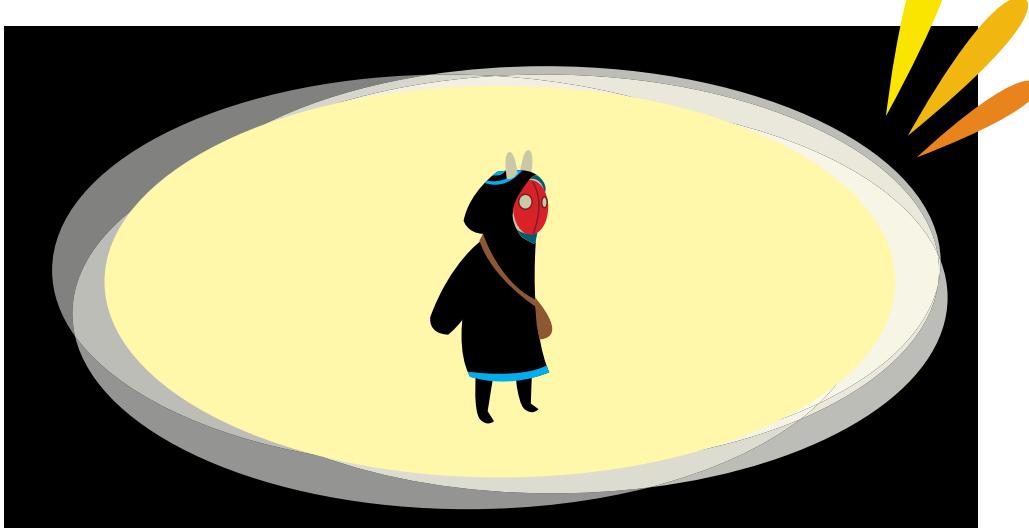
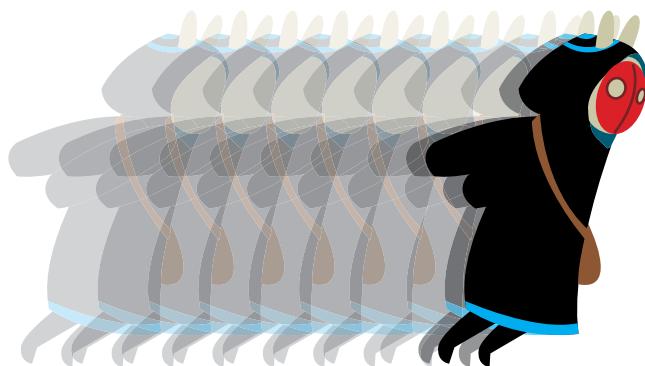


GAME CONCEPT

Masque du feu (actif)



Masque du feu (passifs)

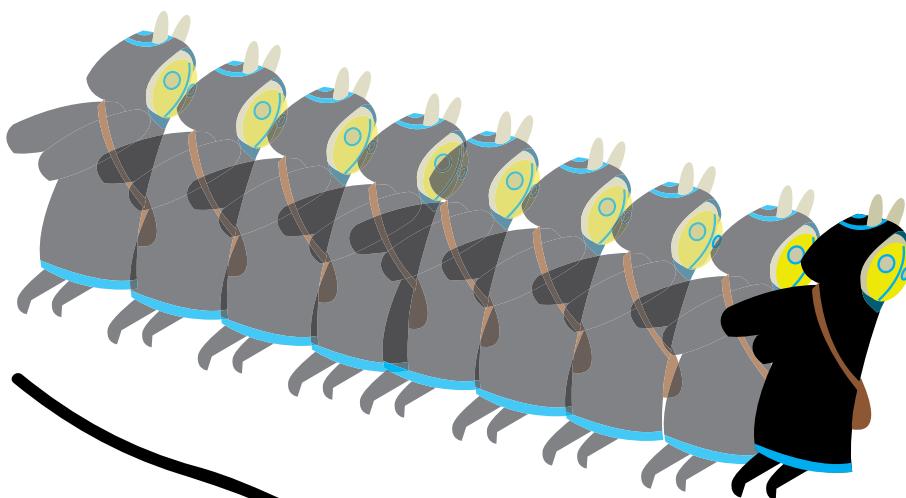


GAME CONCEPT

Masque de l'air (actif)



Masque de l'air (passif)



GAME CONCEPT

Interactions environnement

Actionner un mécanisme : suivant la situation, le joueur est amené à utiliser certains mécanismes pour continuer son aventure.

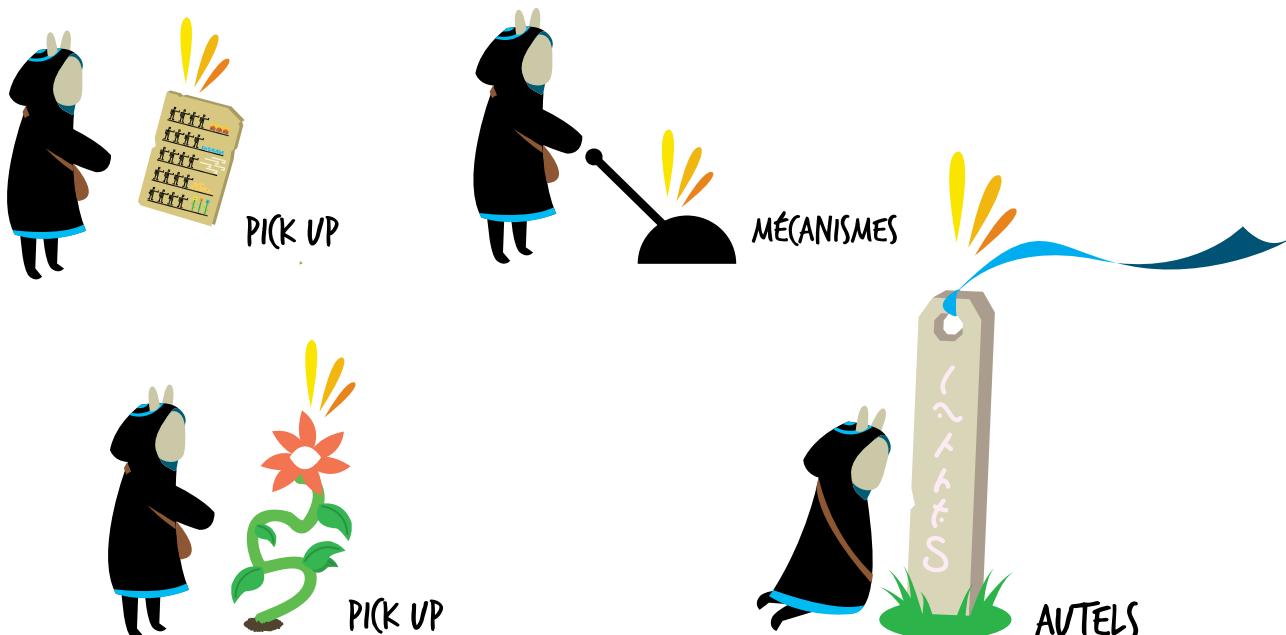
Ramasser une tablette : Le joueur devra utiliser une touche d'action pour ramasser une tablette trouvée dans le décors.

Interagir avec les autels : Le joueur entre en contact avec l'esprit divin qui règne sur le monde. Lorsqu'un autel se situe à proximité d'un obstacle, le joueur peut venir prier devant celui-ci afin que l'esprit aide le joueur.

Utiliser l'environnement : pour immobiliser les créatures gigantesques et ainsi les libérer, le joueur doit utiliser son environnement ou les attaques du boss de manière plus ou moins scriptée pour piéger la créature.

Le joueur peut **créer des entités d'un élément à partir d'un masque et d'un réceptacle**. Par exemple, si le joueur rencontre un **rocher avec l'emblème d'une feuille** dessus, c'est qu'il peut interagir avec son masque de la végétation. Il pourra ici **créer une plante qui aura un impact sur le décors** (permet d'atteindre une plateforme, ouvre un nouveau chemin..).

Chaque **monde contient un type spécifique de pick-up**. Ils sont à collecter dans leur totalité afin de débloquer des costumes. Ils représentent les empreintes du boss. Par exemple, dans le premier monde, des **fleurs spécifiques** se trouve sur le chemin du joueur.



GAME CONCEPT

Features

OVERVIEW

L'overview est presque **inexistant à l'écran**. En effet, lorsque le joueur joue, rien n'est à l'écran. **Il peut apparaître un signe directement en jeu lorsqu'une interaction est possible.**

Garder une touche enfoncée peut faire apparaître un élément à l'écran.

Un petit logo apparaît en bas de l'écran lorsque le joueur atteint un check point et que le jeu effectue une sauvegarde.

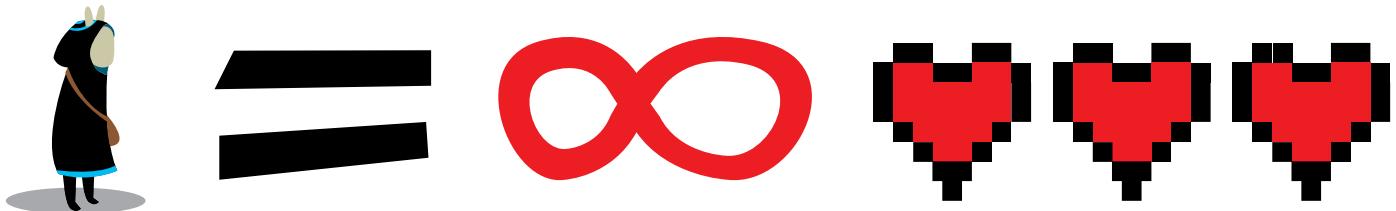


GAME CONCEPT

Features

VIE DU JOUEUR

Le joueur ne **possède tout simplement pas de vie. Il est immortel.** S'il tombe d'une falaise, c'est que la zone inférieur lui permet de remonter. S'il est frappé par un boss, le combat reprend à l'étape précédente.



GAME CONCEPT

Features

AUTELS

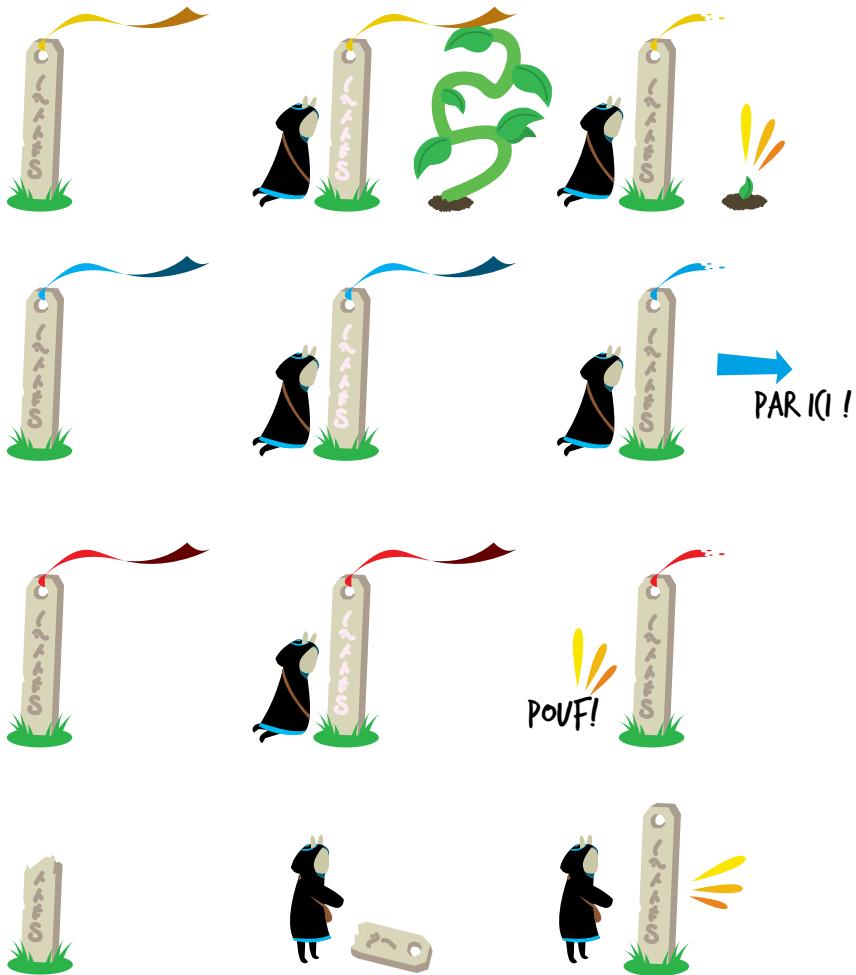
Le joueur rencontre sur son chemin des autels. Ces autels sont tous liés à une feature.

Les autels jaunes : Ils permettent d'entrer en contact avec l'esprit divin de la zone. Suite à cela le joueur peut selon la situation passer un obstacles avec l'aide de l'esprit.

Les autels bleus : Ils permettent une fois activés de faire pousser des bourgeons sur une parcelle du chemin menant au boss. Lorsque le joueur marche sur ces bourgeons, ils éclosent et laissent apparaître des particules.

Les autels rouges : Ces autels sont positionnés au début, au milieu et vers la fin du niveau, de sorte que le joueur puisse se téléporter plus facilement quand il revient ou est dans le niveau.

Les autels cassés : Ce sont des autels bleus ou jaunes. Ils sont cassés en deux morceaux dont un est manquant. Le joueur doit alors trouver ce morceau afin de reconstituer l'autel et donc de pouvoir l'utiliser.





GAME CONCEPT

FTUE

Lors de sa **première partie**, une cinématique faîte d'images de fresques se lance et montre l'état actuel des mondes. **Le joueur prend en main son personnage dans l'HUB**. Il peut s'y déplacer librement mais seul le premier monde est disponible.

S'il décide de **passer le portail**, le personnage est **téléporté** de l'autre côté de celui-ci. Une cinématique (toujours à partir de fresques) se lance montrant l'état passé et actuel du monde. Le joueur apparaît alors dans le **monde de la végétation**.

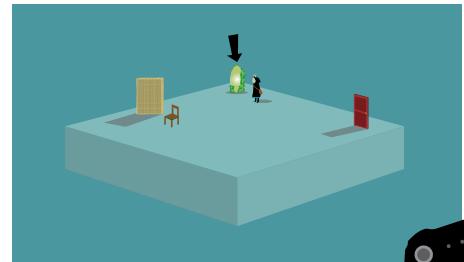
Les commandes de déplacements sont expliquées sur une tablette. Le joueur peut maintenant se déplacer où il veut dans le monde de la végétation.



1



2



3



4



5



GAME CONCEPT

Rejouabilité

Une fois les boss vaincus, **le joueur peut revenir dans chaque monde** pour y chercher toutes les **tablettes** cachées afin de reconstituer l'histoire via la stèle située dans le HUB, ou encore trouver tous les **collectibles** du niveau. L'accès à certaines de ces tablettes était impossible avant de vaincre les boss. En effet, leur défaite totale a ouvert de nouveaux chemins.

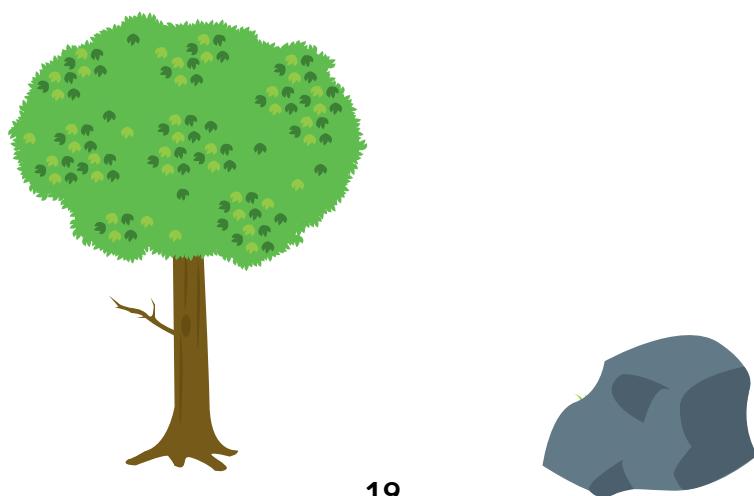
Pour trouver ces tablettes, le joueur doit **résoudre des énigmes plus difficiles** que celles qui se dressaient sur le chemin du boss. Il doit alors utiliser les masques gagnés lors de son aventure. En effet, ils permettent au joueur **d'atteindre des lieux inaccessibles**, où la capacité d'un masque auparavant indisponible était nécessaire. Ainsi le joueur pourra passer les obstacles qui étaient avant infranchissables.

Si le joueur réussi à **retrouver toutes les tablettes**, il aura accès à l'**histoire passée** de la planète écrite par les anciennes civilisations. Il pourra donc comprendre comment tout ce qui c'est passé est arrivé.

Contemplation

La contemplation est un des piliers fondateurs du concept. Nous avons cherché à ce que le joueur soit **amené à étudier le décor** autour de lui pour pouvoir avancer dans le jeu. Pour cela, les couleurs et lumières sont des atouts majeurs. De même, nous utilisons des mouvements de caméra afin de montrer subtilement les éléments aux joueurs.

Par exemple, le joueur arrive dans une scène, la caméra s'éloigne alors du personnage ce qui permet au joueur d'avoir une vue d'ensemble de cette scène, du paysage qui y réside et des éléments qu'il peut y trouver en cherchant. Tout comme la caméra, les lumières et couleurs, les effets spéciaux et les sons sont tout aussi utiles pour laisser transparaître l'aspect contemplatif du jeu.



UNIVERS DU JEU

Univers graphique

L'univers graphique du jeu **est très lumineux et coloré**, proche d'un univers **cartoon sans être exagéré**.

Composé de **traits sobres et abruptes**, les graphismes sont **riches mais pas trop détaillés**. On veut montrer de belles choses dans la simplicité des formes. Cependant, on ne rentre pas dans du style Low Poly.

Chacun des **mondes représente un élément**, les décors sont variés d'un monde à l'autre, et le joueur redécouvre à chaque fois de nouvelles formes, couleurs et paysages. Nous retrouvons les mondes de la végétation, du sable, de l'eau, du feu, de l'air et de la lumière, le monde final.

Les zones sont **variées au sein d'un même monde**. Il est possible de se déplacer dans une grande plaine herbeuse avant de se retrouver en face de grands blocs de pierres constituant des plates-formes.

On doit **émerveiller le joueur par la beauté des lieux**, et non par le réalisme. Encore une fois, ce sont les lumières, sons et autres FX qui nous le permettent. Le joueur doit prendre plaisir à explorer chacun des lieux.



UNIVERS DU JEU

Univers sonore

L'aspect sonore est un **élément principal** dans notre jeu. Nous cherchons à faire **ressentir le côté contemplatif** du jeu autant par le son que par le visuel. Les sons ont pour but **d'im-ménger le joueur** dans l'ambiance du jeu et de rythmer les différentes phases.

Phase d'exploration : Musique calme, bruitages en lien avec le monde (exemple monde du feu : Crémitement du feu, grondement des volcans, tonnerre..)

Phase énigme : Musique calme et mystérieuse, qui toutefois presse le joueur

Phase de combat : Musique épique en combat, oppressive à proximité..



UNIVERS DU JEU

Ambiance

L'ambiance de ce jeu se définit à la fois par son **côté graphique et contemplatif** mais aussi par **l'univers sonore**.

Elle varie en fonction du monde, de la zone où se situe le joueur ou encore selon les actions qu'il effectue. Il y a trois principaux types d'ambiance. **L'atmosphère principale du jeu est calme, douce.** Elle ne doit pas brusquer le joueur, présente dans les phases d'explorations. **L'ambiance secondaire se veut mystérieuse.** Nous la retrouvons lors de la résolution des énigmes et puzzles.

Enfin, **la troisième est destinée aux combats de boss.** Elle est oppressante et dynamique afin de rythmer le joueur. Le but est de véhiculer des émotions aux joueurs tant par le côté visuel que par le côté auditif. Les émotions créées doivent changer en même temps que les ambiances.



UNIVERS DU JEU

Le Monde Végétal

Le monde végétal est une immense forêt possédant une flore très variée et très colorée.

On y retrouve des plantes de toutes tailles aux couleurs diverses.

Cette zone abritait autrefois des populations humaines, une faune et une flore abondante et très diversifiée. Des événements sont venus bouleverser les lois de la nature, seule la flore a survécu. Les jolies fleurs laissent place à des ronces et à des champignons nauséaux. Des traces d'anciennes civilisations sont visibles grâce à des ruines dissimulées sous la végétation.



Le Monde du Sable

Le monde du sable possède des dunes à perte de vue. Le joueur se déplace essentiellement sur du sable, mais aussi sur de la roche ou encore des ruines de l'ancienne civilisation. De nombreux trous sont visibles sur le sol. Ils sont le résultat des promenades de la créature qui erre ici. Ce monde est très lumineux. L'arène est un grand plateau orné de 4 piliers dissimulés dans les coins.



UNIVERS DU JEU

Le Monde de l'Eau

Le monde aquatique est une grande zone sombre et marécageuse où l'atmosphère est pesante. Il se situe en son centre un grand temple à moitié englouti servant en réalité de prison à une créature gigantesque. Créée par l'ancienne civilisation, cette prison avait pour but d'enfermer la créature avec espoir que la corruption de la nature s'arrête. Malheureusement, cela ne fonctionna pas et les alentours commençaient à être submergés.



Le Monde du Feu

Le monde du feu est une région montagneuse et volcanique. On peut apercevoir la créature errer dans les airs laissant derrière elle une traînée de feu. L'environnement est **stérile**, toute la végétation a disparu, recouverte par des coulées de lave séchée. De nombreuses rivières de lave parcouruent les alentours, des geysers de feu jaillissent du sol. Le ciel est sombre, aux nuages pourpres.



UNIVERS DU JEU

Le Monde de l'Air

Le monde de l'air est une sorte de grande île céleste. Elle est composée de piliers de roche qui flottent dans les airs, de plaines herbeuses et de plantes gigantesques. Le joueur arrive dans une **plaine herbeuse** qui se situe sur la terre ferme, mais lorsqu'il va se rapprocher de la créature, les plateaux vont commencer à se surélever, jusqu'à disparaître en de nombreux piliers de roche plus ou moins imposants. Ce monde, malgré les tailles or normes de certains éléments et leur lévitation dû à la créature, est celui dont l'aspect se rapproche le plus du passé.



Le Monde de la Lumière

Le monde de la lumière est différent de tout ce que le joueur à pu rencontrer jusqu'ici. L'atmosphère y est **paisible**. C'est une **grande étendue vide**, et cela à perte de vue. Des entités blanches et sans vie sortent du sol. Le sol y est blanc, l'horizon lui est gris et le ciel encore plus foncé. Ensemble, le sol, l'horizon et le ciel créent un dégradé. Un grand soleil couleur blanc cassé éclaire l'infinie étendue.



SCÉNARIO

L'histoire du jeu

Il y a fort longtemps, la paix régnait sur le monde.

Les terres étaient paisibles. La vie y était douce et les gens y vivaient convenablement.

Un monde sans guerre, où les dieux étaient respectés. 6 divinités en tout et pour tout : le dieu de la végétation, le dieu des eaux, le dieu du sable, le dieu de l'air et le dieu du feu... et le dernier, le dieu de la Mort. Tous régnaient sur leur terres, leurs peuples, sans concurrence, sans jalousie, seule la Mort décidait du droit de vie et de mort sur le monde entier.

Mais un jour, une force maléfique, jusqu'alors inconnue, débarqua sur terre et emprisonna les dieux en enfermant leurs âmes dans le corps de créatures aux traits animaux sur leurs terres respectives.

Ces divinités n'étant pas faites pour une vie terrestre, ils ne purent plus contenir leurs mal-être et devinrent des créatures agressives.

Les peuples ne comprirent pas qu'il s'agissait de leurs dieux, ils tentèrent alors de les chasser, en vain... Leur puissance était terrifiante.

Peu après, des guerres éclatèrent à travers le monde, les gens s'entre-tuèrent, les dieux maudits firent des millions de victimes, après des années de cauchemar, la vie disparue peu à peu laissant une terre dépourvue d'être vivant. Toute la faune avait disparue, c'est alors la flore qui allait commencer à subir l'impact de la malédiction des Dieux.

Leurs plénitude se faisant de plus en plus intense, les créatures essayèrent en vain de s'entre-tuer. Ce qui ne fit qu'empirer les choses, avec leur puissance, les terres éclatèrent en 5 continents. Et ainsi, sans espoir d'être libérées, elles furent condamnées à errer pendant des siècles, seules et abandonnées au beau milieu des terres.

Mais le responsable de cette catastrophe avait oublié un détail : le Dieu de la Mort. Elle n'avait pas de terre à elle, elle ne gérait pas un élément contrairement aux autres Dieux. Elle possédait le droit d'agir sur la vie des espèces. Mais depuis, il n'y avait plus personne à tuer, et dans l'incapacité de rivaliser face aux autres dieux déchus. Se sentant en danger, elle resta dans son univers, à s'affaiblir.

Puis, alors que le Dieu de la Mort scrutait l'espace et les terres déchirées, elle fit une étrange découverte : Un fragment qu'elle n'avait pas encore remarqué. Il ne s'agissait pas d'un fragment de terre, mais plutôt une sorte de cristal embryonnaire. Le Dieu de la Mort alla récupérer aussitôt le cristal pour l'examiner.

SCÉNARIO

L'histoire du jeu

C'était la plus belle chose qu'elle n'avait jamais vu. Une matière rocheuse et translucide, avec des millions d'éclats de couleurs et certaines qu'elle ne connaissait pas. Et en son centre, une minuscule créature humanoïde, en position foetale, immobile.

Après de longues heures d'inspection, il n'y avait aucune explication. Mais le Dieu de la Mort y voyait un message d'espoir, une telle chose n'avait pas croisé sa route sans raison. Elle laissa donc le destin faire son travail et mis de coté le cristal.

C'est alors qu'un beau jour, alors que le Dieu de la Mort se tenait devant le cristal, il y eu un craquement. Il était en train de se fendre, d'éclore. La chose était donc vivante et le Dieu n'en croyait pas ses yeux. La vie était de retour !

Pendant des années, le Dieu de la Mort se débrouilla pour s'occuper au mieux de la créature, l'élever. A l'aspect humanoïde mais d'une race inconnue, elle est de petite taille, possède de grandes oreilles et des yeux plein de vie. Elle grandie à une vitesse incroyable. Semblant très agile, calme et dotée d'une intelligence extraordinaire.

La créature possède un don, elle pouvait communiquer avec les esprits divins. Dans un monde régit par l'animisme, son pouvoir était unique. C'est alors que la Mort commença à se demander si le destin ne l'avait pas apporté chez elle pour sauver la planète, libérer les dieux et recréer la vie comme elle était des siècles auparavant. La créature devait être l'élue.

La Mort commença à entraîner la petite créature et à lui transmettre tout son savoir. Cette dernière la surpassa en tout point.

C'est aujourd'hui que commence la mission du petit être dont l'avenir du monde dépend : Parcourir les terres à la recherches des créatures maudites et les libérer, par n'importe quel moyen et ainsi rétablir la vie sur les terres...

Puis, à la fin de son périple, la créature verra se dresser devant elle, sous forme d'esprits, les 5 Dieux élémentaires. Ces derniers la remercieront d'avoir tuer les coquilles dans lesquels ils étaient enfermés. Ils lui expliqueront qu'en les libérant, l'humanoïde avait sauver la vie de tout l'écosystème de la planète. C'est sous leur forme naturelle, celle d'esprit, que les Dieux pourront à nouveau gérer les éléments et la vie grâce à l'aide du Dieu de la Mort.

SCÉNARIO

Les géants

GÉANT VÉGÉTAL

Le boss végétal est une grande créature basée sur le caméléon. Il est physiquement très imposant. Il possède 4 pattes et une queue, il est très lent. Il se situe dans une grande plaine ornée d'un arbre géant en son centre. Des autres arbres de taille moindre délimitent l'arène.



GÉANT TERRESTRE

La créature est semblable à un gros scorpion. L'arène est composée de dunes de sable et de piliers de roche, de grandes pentes sur les côtés et de plateaux. Le combat face à la créature se divise en deux parties.



SCÉNARIO

Les géants

GÉANT AQUATIQUE

Le boss est un monstre marin. Il n'apparaît pas entièrement face au joueur qui ne verra que sa tête et ses appendices se déployant dans tout le temple.

Il n'y aura pas de combat à proprement parlé comme avec les boss précédents. Pour vaincre le boss le joueur devra simplement atteindre la salle où il est enfermé. Pour y arriver il devra faire face à différents types d'obstacles, premièrement le boss lui-même déployera ses appendices et tentera de bloquer le passage au joueur en l'aspergeant d'eau, ce qui le repoussera. Puis le joueur devra aussi faire face aux nombreux obstacles que le temple lui-même renferme. Il devra résoudre des puzzles pour progresser dans la prison, éviter des pièges mortels et résoudre des énigmes.



GÉANT DE FEU

Le géant de feu est un grand serpent - dragon. Il vol et ne possède pas de pattes. L'arène est un grand plateau volcanique où de nombreux geysers de feu jaillissent.



SCÉNARIO

Les géants

GÉANT AÉRIEN

Le géant aérien est un aigle avec des traits humains. Il est agressif, vif et rapide.

L'arène du boss est un grand plateau avec à son centre une immense fausse tombant dans le vide. Le joueur va devoir se déplacer sur des colonnes de roches afin de pouvoir tenter d'atteindre le boss. Ces colonnes ne sont pas toutes solides. En effet, certaines d'entre elles tomberont si le joueur reste trop longtemps dessus. Au fur et à mesure que le combat dure, seules les colonnes qui ne s'écroulent pas resteront en place. C'est l'avancée des changements du terrain qui rythme le combat. Moins il y a de colonne, plus le combat est proche de la fin. Lorsqu'il n'y aura plus de plate-forme destructible, le boss lance son ultime défense.



DIVINITÉ MAUDITE

C'est l'être maléfique qui a détruit le monde et enfermé les dieux dans le corps des créatures. Son but était de détruire l'univers afin de créer un monde sans couleurs, juste de la lumière pour y vivre en temps que maître absolu.

Le boss va nous voler tous nos masques (notre sac), il va adapter ses attaques en utilisant le pouvoir des masques (une aura représentant le boss d'un monde en couleur translucide autour de lui), selon son envie et la position du joueur. Pour étourdir le boss, il faudra faire la même démarche que pour le boss original et en plus créer un mur géant pour le cacher de la lumière, et ainsi l'affaiblir. À chaque fois que le boss est affaibli, il va laisser tomber le masque en question, le joueur va pouvoir le récupérer.

SCÉNARIO

Les fresques

Les fresques **font office de cinématiques et de tableaux**. Elles récitent et expliquent l'histoire au joueur. Elles sont fixes et dispersées dans les mondes. Elles défilent à l'écran, alors qu'un texte défile.

Idée de la fresque : Le style visuel de la fresque doit être **à mi-chemin entre les hiéroglyphes et les peintures rupestres**. (Cf la fresque de Zelda)

1ère cinématique en fresques :

Fresque 1 : On y voit le peuple d'autrefois vivant en paix.

Fresque 2 : Un être maléfique se tient au dessus du peuple (aura sombre autour de lui).

Fresque 3 : Les esprits élémentaires se dressent devant l'être.

Fresque 4 : Un affrontement a lieu.

Fresque 5 : L'être maléfique enferme les esprits dans le corps de créatures aux aspects animales.

Fresque 6 : Les créatures retournent dans leur habitat.

Fresque 7 : La vie commence à disparaître autour des créatures.

Fresque 8 : La faune a totalement disparue.

Fresque 9 : Les créatures se rejoignent.

Fresque 10 : Ils tentent de s'auto-détruire en s'attaquant simultanément.

Fresque 11 : Les créatures sont toujours présentes, mais un cristal au centre de l'affrontement est apparu.

Fresque 12 : Ce cristal éclos laissant apparaître notre personnage.

Fresque 13 : Le personnage a grandi et ressemble à ce qu'il est aujourd'hui.



LEVEL DESIGN

Types de plate-formes

PLATE-FORMES SIMPLES

Les plateformes simples **sont les plates-formes intégrées directement dans le décors** et qui n'ont **aucune action, animation ou effet particulier**. Elles sont immobiles et permettent au joueur de marcher ou sauter dessus.



PLATE-FORMES SPÉCIALES : INTERACTIONS ENVIRONNEMENT

Certaines plates-formes **peuvent être créées par les esprits divins enfermés**. Pour cela, il faut être à proximité d'un autel.

Le joueur pourra alors demander à la créature de créer la plate-forme pour lui (faire pousser une fleur, faire grandir un arbre, étaler des lianes qui peuvent servir d'échelle, faire tomber un arbre qui peut servir de pont...).



LEVEL DESIGN

Types de plate-formes

PLATE-FORMES SPÉCIALES : PLATE-FORMES MOUVANTES

Certaines plateformes **sont mouvantes**. En effet, celles-ci demandent au joueur plus de timing et de précision que des plates-formes normales. Elles peuvent se déplacer de **gauche à droite ou encore de haut en bas**.

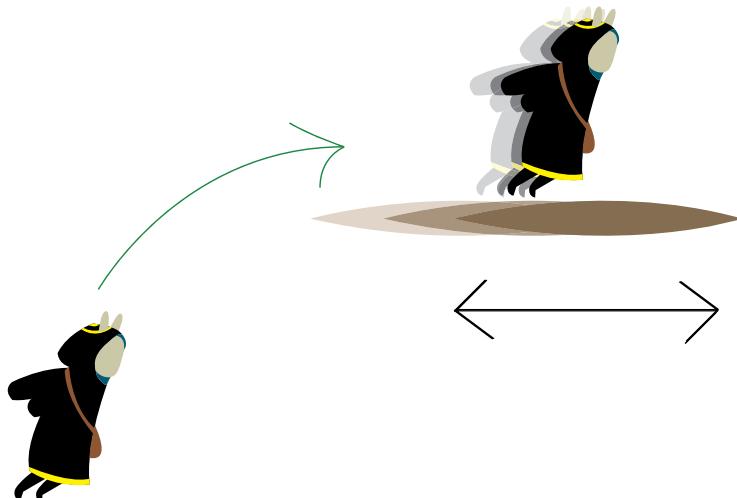
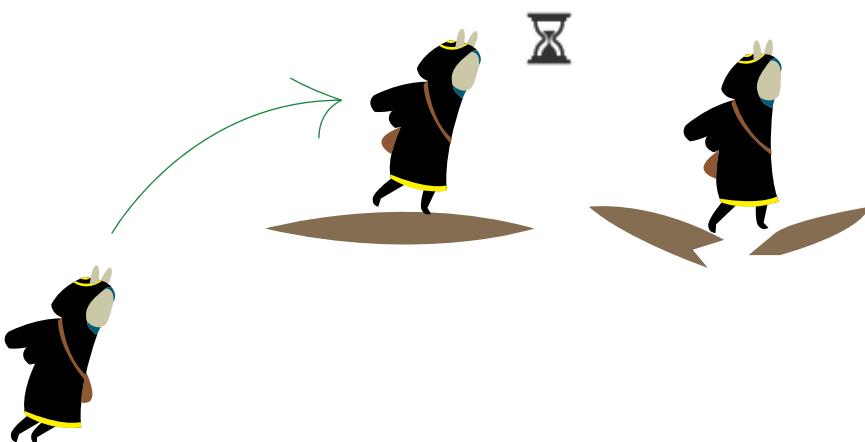


PLATE-FORMES SPÉCIALES : PLATE-FORMES ÉPHÉMÈRES

Les plates-formes éphémères sont des **plates-formes abîmées par le temps**. Elles se distinguent par rapport aux autres par leur aspect visuel. Si le joueur échoue sur le passage contenant une plate-forme éphémère car elle se brise, celle-ci **réapparaît peu de temps après afin de ne pas pénaliser le joueur** et lui donner la possibilité de continuer à jouer. Le délai avant qu'une plateforme se brise dépend de la situation. Il est ajusté selon la difficulté de la zone.



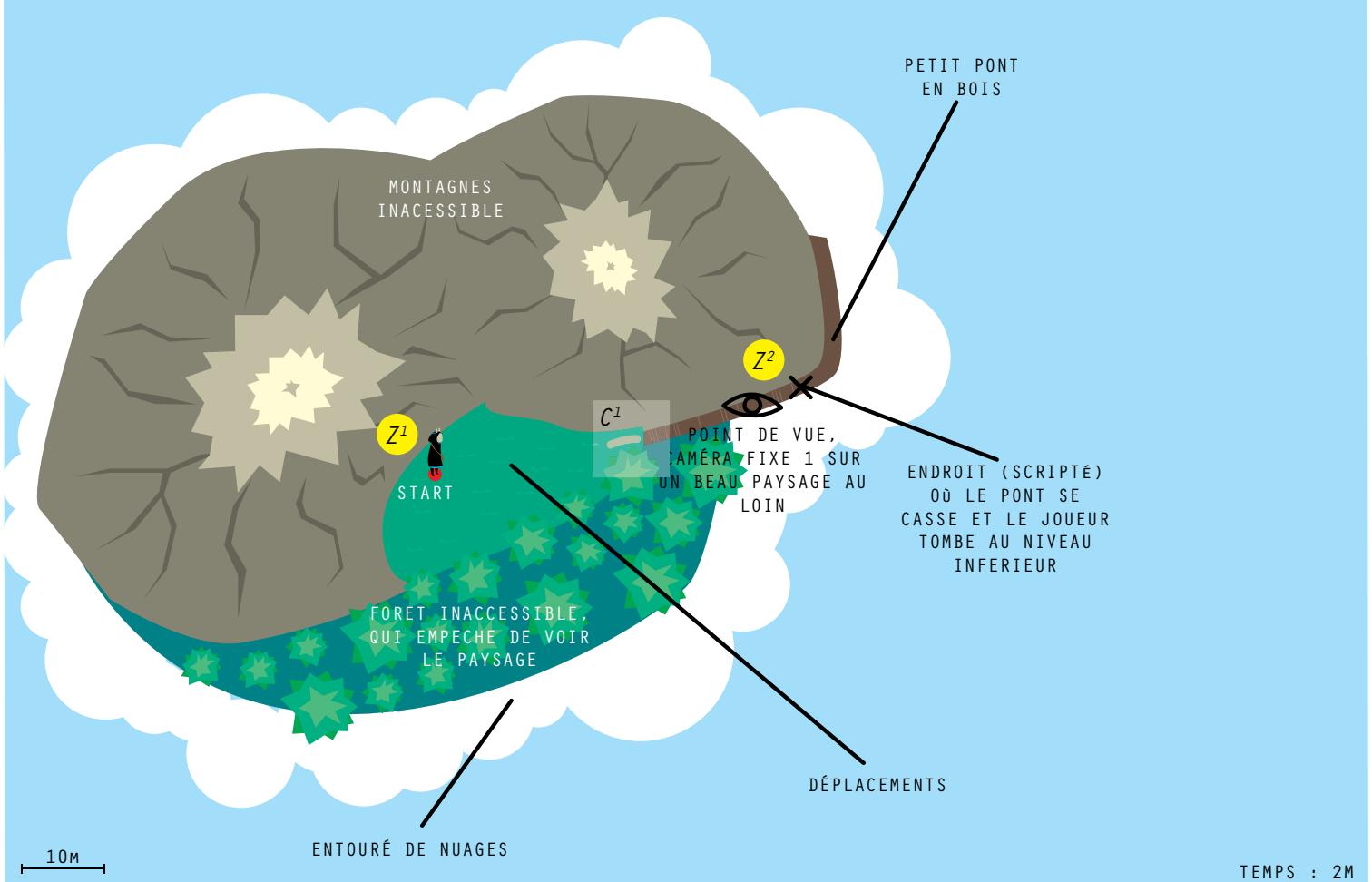
LEVEL DESIGN

Description du niveau du prototype

LEVEL DESIGN PART I

C1 : Ici, le joueur n'a **pas d'autre chemin possible**. Le pont ainsi que l'ouverture de la forêt qui est volontairement fortement éclairée indiquent le chemin à prendre pour avancer.

PART I



LEVEL DESIGN

Description du niveau du prototype

LEVEL DESIGN PART II

C1 : Le joueur **atterri dans une petite clairière**. Lorsque le joueur reprend les commandes, la caméra est face à l'ouverture des deux collines, avec un arbre au milieu. Le joueur peut **apercevoir la suite du chemin**. Une fois l'arbre passé, le joueur va remarquer qu'en face de lui (à environ 30-40m) se trouve un espace d'herbe sèche, avec un objet rose en son centre, il va vouloir voir ce que c'est (**fleur 1**). Il y a aussi un chemin tracé sur le terrain pour guider le joueur, si le joueur emprunte ce chemin, il va être guidé pour la suite du niveau.

C2 : Lorsqu'il arrive à la clairière sèche, le joueur va **apercevoir plus facilement la grosse colline** (nord-est de la carte). Cela va lui donner envie de la voir de plus près. La colline est entourée par le chemin tracé au sol. Ce même chemin qui se trouvait à proximité de la clairière.

C3 (En bas à droite - **tablette**) : Si le joueur suis tout le chemin pour explorer entièrement le niveau, il va rencontrer un gros cailloux qui détonne de l'environnement à l'est. Celui-ci par sa taille imposante poussera le joueur à le regarder et donc apercevoir un objet brillant derrière celui-ci (**tablette 1**).

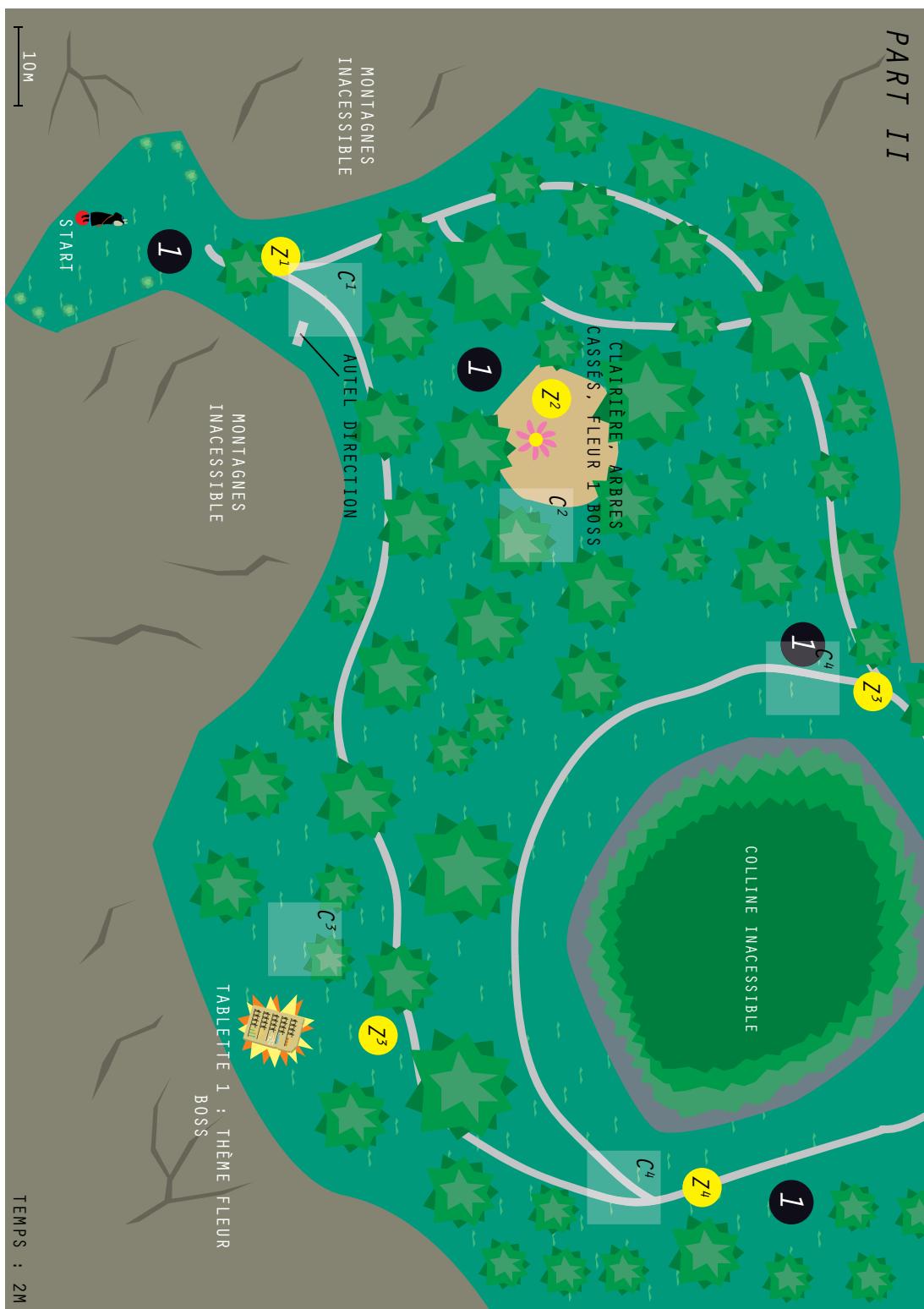
C4 (Aux alentours de la colline) : Les deux points indiquent la suite du chemin, par le chemin tracé, mais aussi car il y a une falaise, et le chemin est bouché par des buissons de ronces.



LEVEL DESIGN

Description du niveau du prototype

LEVEL DESIGN PART II



LEVEL DESIGN

Description du niveau du prototype

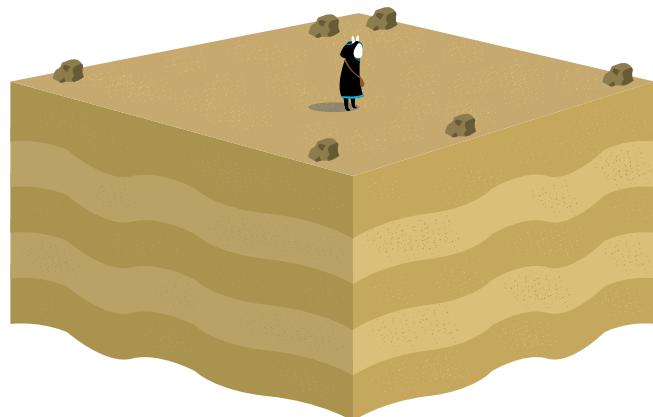
LEVEL DESIGN PART III

C1 : Le joueur va **apercevoir la falaise bloquée** par les ronces, il va donc la longer pour voir ce qu'il y a au sud-ouest. Derrière les buissons mais du même coté de la falaise, se trouve **un petit arbre mort seul**. C'est en fait le chemin à prendre **si l'on veut descendre** au niveau inférieur ou remonter si on est tombé (après avoir passé par le C2 pour réduire les buissons).

C2 : Suivant le chemin pris, il va peut-être arriver ici en premier sans passer par le C1, le joueur va donc voir un autel devant les buissons et un pont derrière eux qui permet de traverser la falaise. Une fois les buissons réduits, le joueur va remarquer que **le pont est cassé et qu'il est impossible de traverser**. C'est évident que le joueur doit se rendre en face, car il peut voir de l'autre coté en face qu'il y a une **fleur** et un chemin tracé, qui continue derrière une colline. Si le joueur tourne la caméra à l'est, il va voir **des gros troncs cassés**, l'arbre sec d'avant. Ce qui va lui dire qu'il est **possible de traverser la-bas**.

C3 : Après avoir passé les souches d'arbres géants, et une fois monté sur la colline (le chemin jusqu'à là est tout indiqué), le joueur va **apercevoir un gros arbre au nord-est, seul sur un bosquet**, à son pied, une **tablette** (tablette 2). Au nord-ouest, se trouve une petite décente qui mène à une entrée de grotte, et plus loin la suite du niveau aperçu devant le pont, un arbre spécial va rappeler ce chemin au joueur.

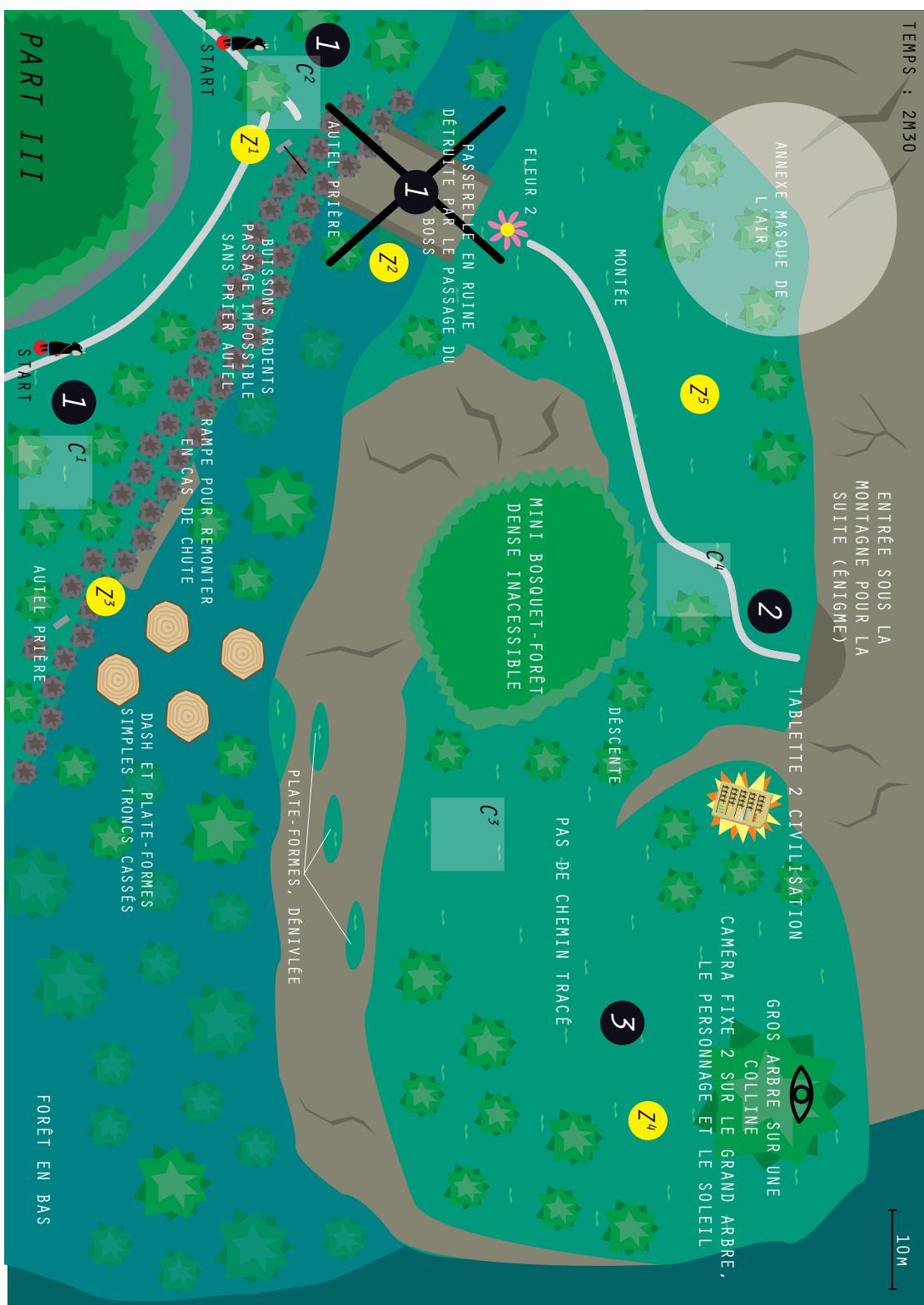
C4 : Avant d'entrer dans la grotte, le joueur va se rappeler d'aller chercher la **fleur** aperçue auparavant. Mais aussi, il va découvrir au dessus de **l'arbre spéciale, qu'il y a une petite entrée** en hauteur dans la montagne qui nécessite le masque de l'air.



LEVEL DESIGN

Description du niveau du prototype

LEVEL DESIGN PART III



LEVEL DESIGN

Description du niveau du prototype

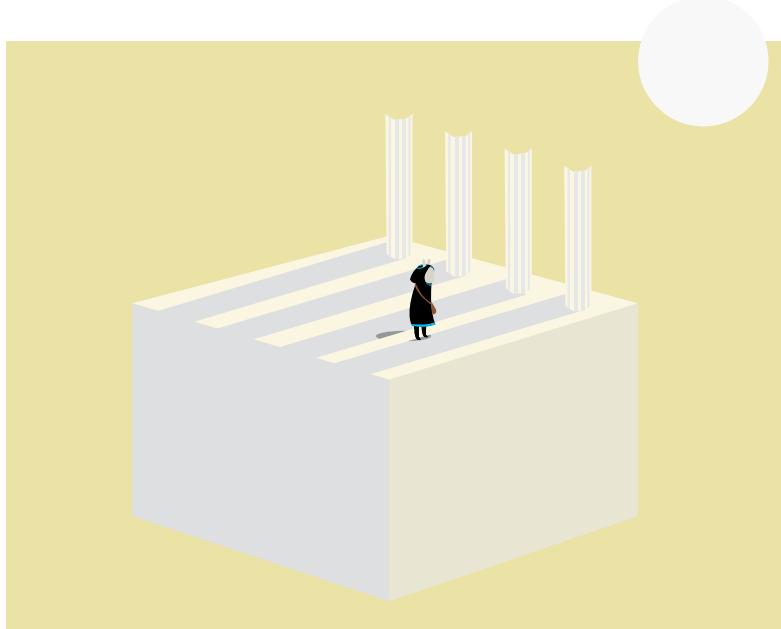
LEVEL DESIGN PART IV

C1 : Le joueur arrive dans une petite clairière avec en face de lui une grosse ruine. Il se tient sur celle-ci un énorme arbre mort. A droite de la ruine se tient un arbre plein de vie qui dépasse de l'arrière du bâtiment qui indique avec la perspective qu'il est possible d'accéder à l'arrière de la ruine. Le joueur y trouve une tablette (tablette 3). Derrière et au dessus de l'arbre se trouve une grosse tour en ruine.

C2 : Une fois devant la ruine un plan caméra vue du dessus se fait automatiquement, et montre qu'un autel est au pied de l'arbre. Le joueur peut monter sur la ruine avec les plates-formes du bâtiment en ruine. A sa droite, au nord-est, un chemin est visible mais inaccessible même avec le dash.

C3 : Ce chemin est la suite du niveau, droit, entre deux collines.

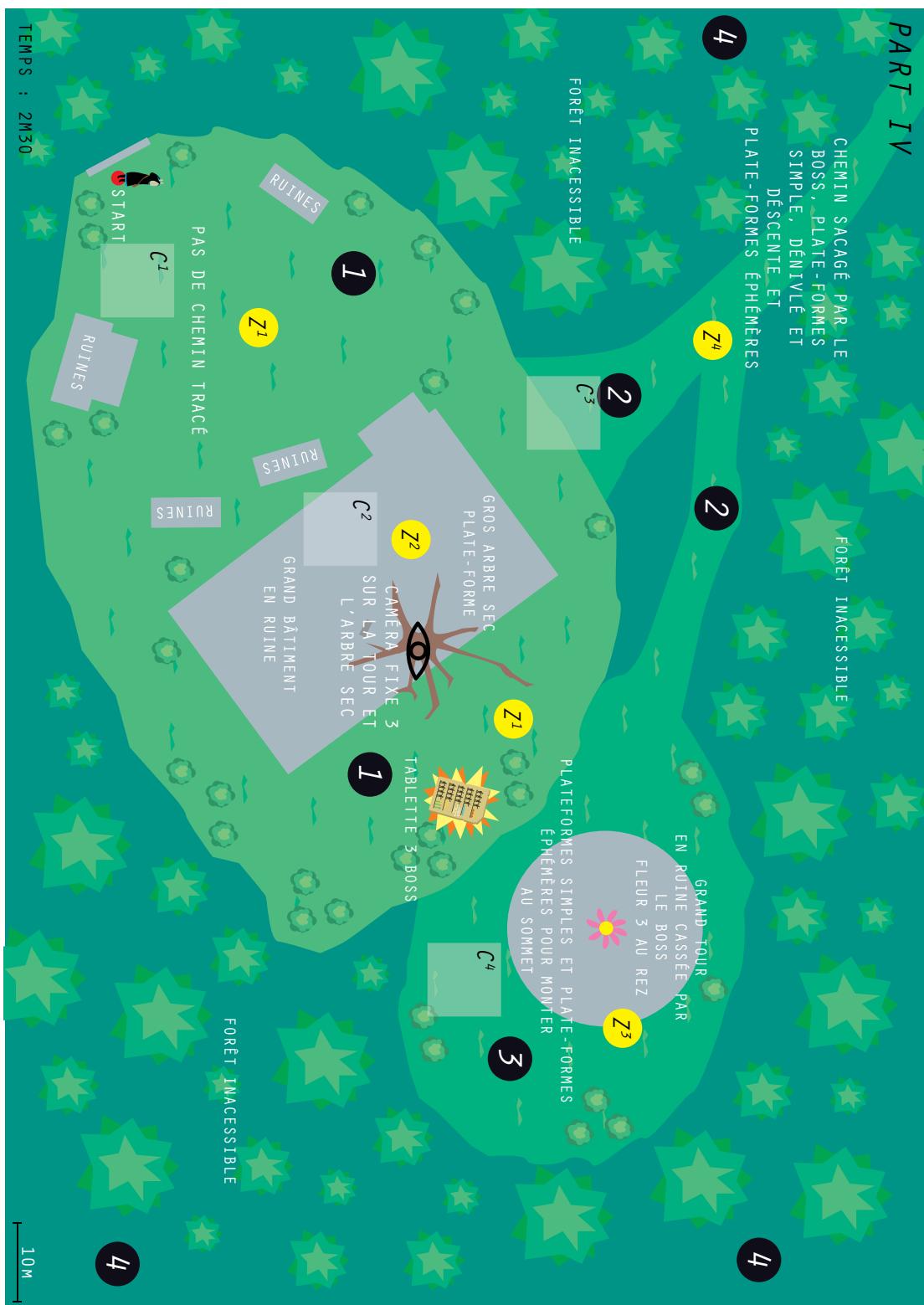
C4 : Ici le joueur doit faire tomber un arbre à l'aide d'un autel. Une fois l'arbre tombé, cela crée une passerelle pour accéder à la tour. Une fois là-bas, le joueur distingue une ouverture en bas de la tour et peut y entrer. Il peut apercevoir un petit chemin au nord de la carte. Dans la tour, il y a des plates-formes qui montent (tout autour sur les bords), pour accéder à son sommet. Une fois là-haut le joueur peut cueillir une nouvelle fleur (fleur 3). Le chemin aperçu en bas rejoint le chemin vu vers le bâtiment en ruine.



LEVEL DESIGN

Description du niveau du prototype

LEVEL DESIGN PART IV



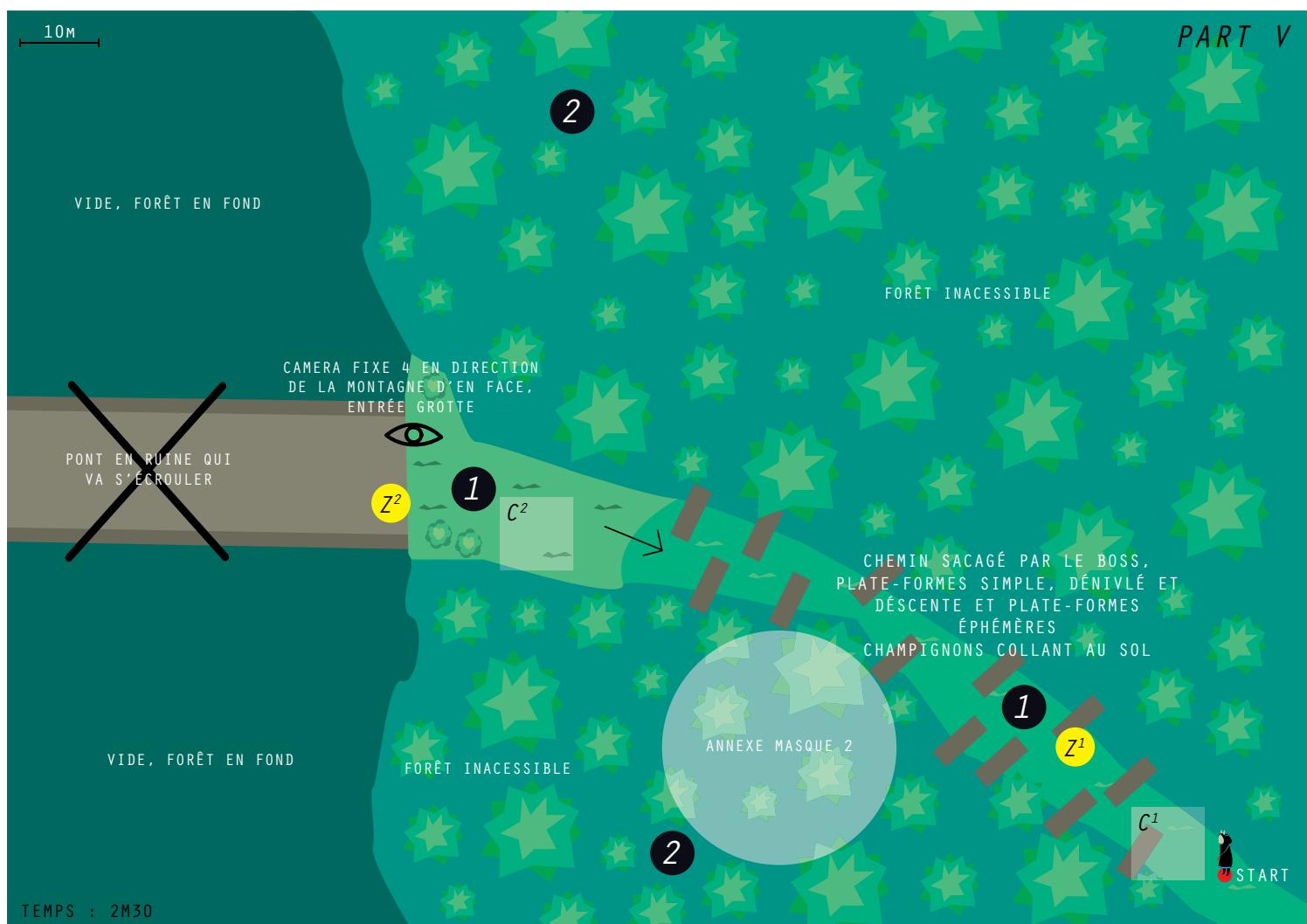
LEVEL DESIGN

Description du niveau du prototype

LEVEL DESIGN PART V

C1 : Une fois un **bout de chemin parcouru**, celui-ci va **devenir saccagé** et avec la présence de troncs (plates-formes). S'il continue **sur le bas, le chemin sera barré** mais il découvrira l'entrée d'une grotte (masque eau et sable). Sinon, lors de la phase de plates-formes vers le centre (s'il n'est pas tombé), il verra au dessous de lui **une entrée de grotte indiquée** par des buissons positionnés à l'entrée. En bas se trouvent aussi quelques champignons collants (boss).

C2 : **une fois arrivé**, le joueur va apercevoir en face de lui l'entrée dans la montagne, qui semble importante (bordure de la porte en or). **Plan caméra large**, avec la porte face au joueur.



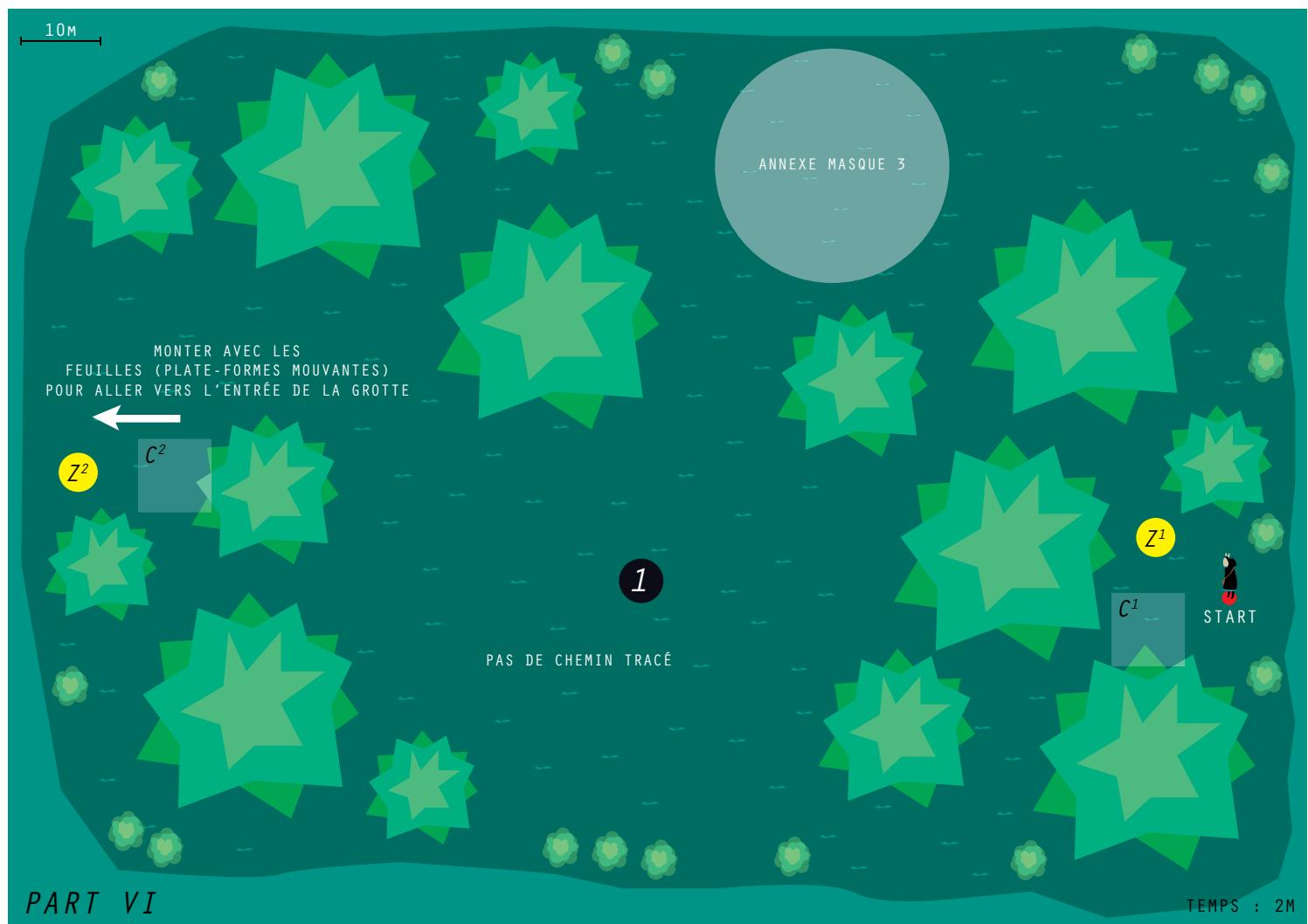
LEVEL DESIGN

Description du niveau du prototype

LEVEL DESIGN PART VI

C1 : Le joueur est **tombé dans la clairière avec de gros arbres**. D'énormes feuilles tombent en face de lui, d'un seul arbre. S'il observe bien, il verra des appendices verts plus claires sur certaines branches des arbres (**masque végétation tablette en haut d'un arbre**).

C2 : Quand le joueur **s'approche de l'arbre, un plan contre-plongée s'enclenche**, qui rappelle au joueur la porte d'entrée en haut.



LEVEL DESIGN

Description du niveau du prototype

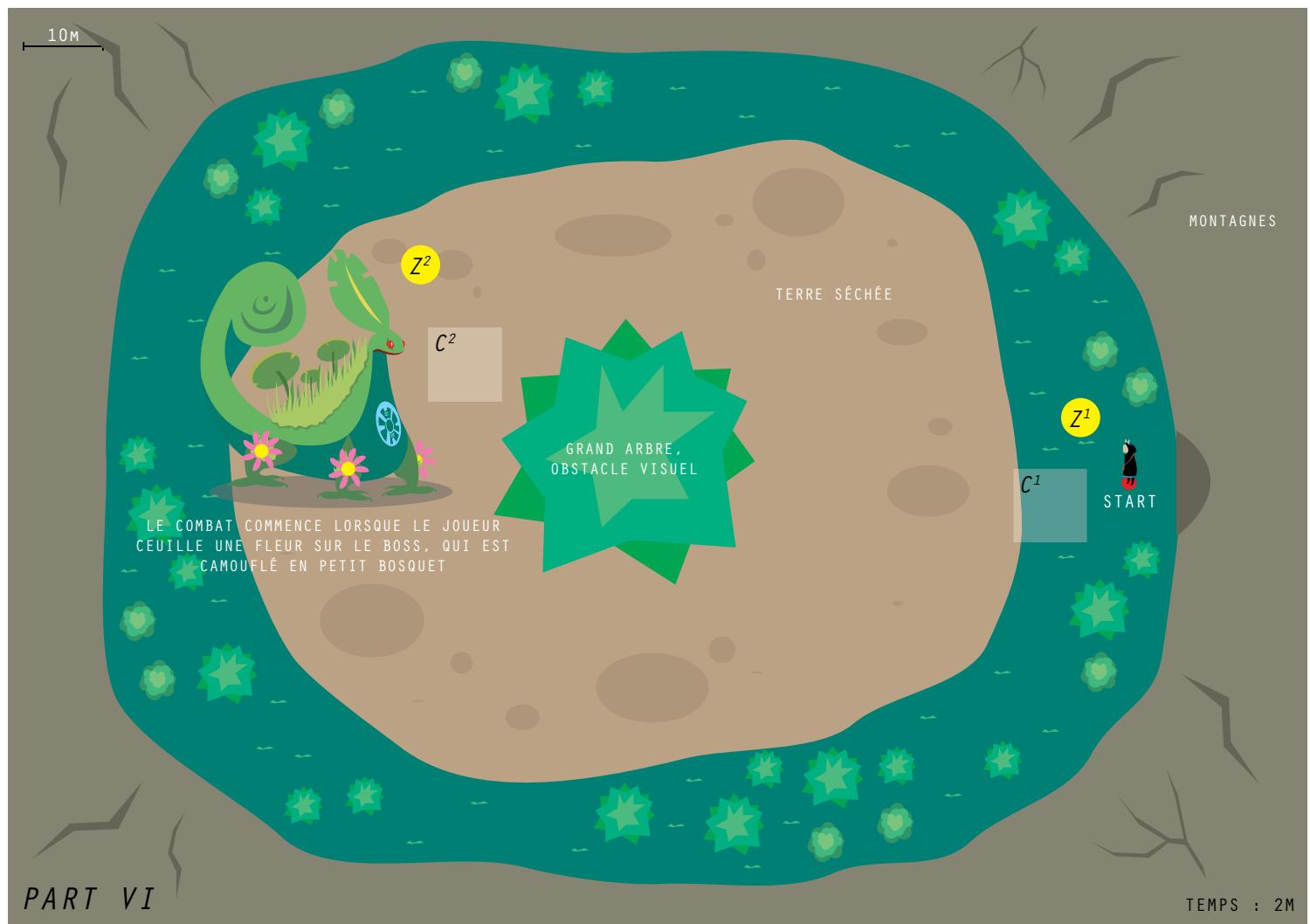
LEVEL DESIGN PART VII

C1 : Le joueur arrive dans une sorte d'**arène naturelle**, avec en son centre un **grand arbre**, et au bords quelques arbres et des buissons.

C2 : Une fois que le joueur se déplace, il verra derrière l'arbre au nord au **fond de l'arène**, un **petit bosquet différent, avec une fleur**, un peu différente de celles qu'il a vu jusqu'ici. Une fois cueillie, le boss se réveil.

PENDANT LE COMBAT

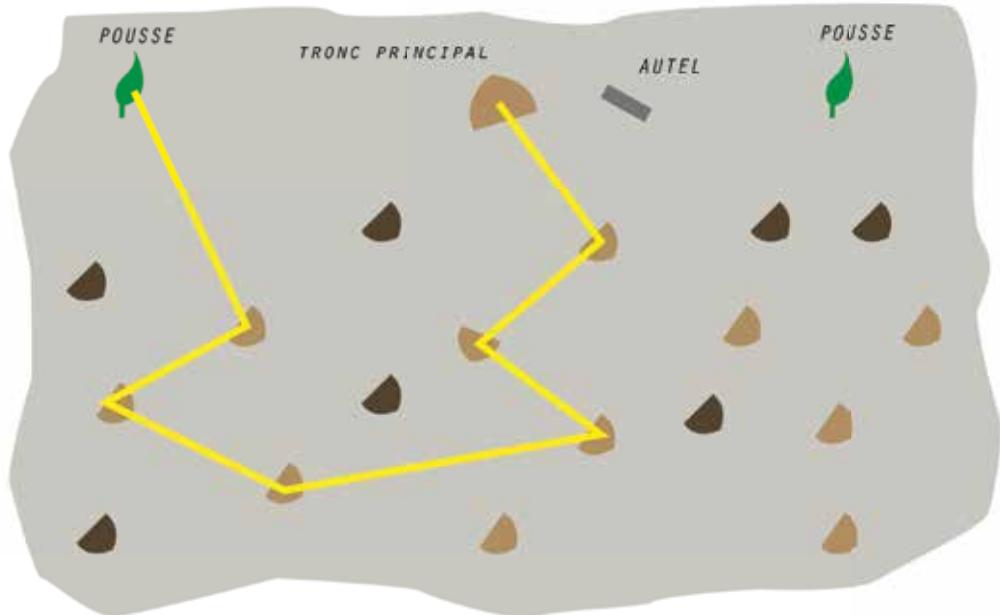
Si le joueur est **touché une première fois**, et qu'il n'est pas éjecté au loin, un **plan caméra** va montrer qu'une **fleur repousse** sur la patte du boss.



LEVEL DESIGN

Exemple énigme monde végétation

Plusieurs énigmes/puzzles se dressent sur le chemin du joueur. Il doit les résoudre pour continuer.



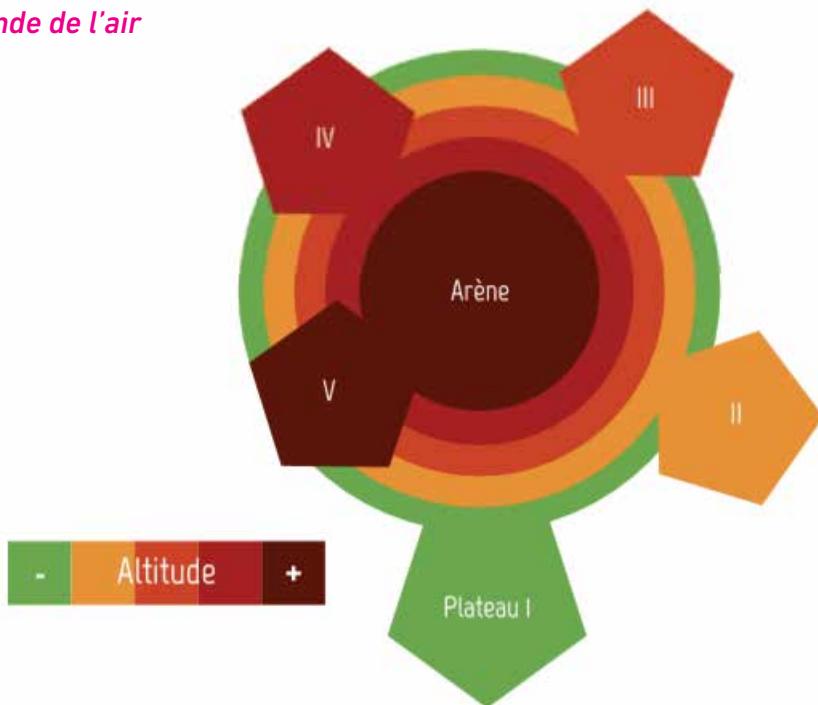
JEU DE LUMIÈRE :

- PRIER À L'AUTEL POUR QUE LA LUMIÈRE TOMBE SUR LE TRONC

- TROUVER LE BON ORDRE POUR ÉCLAIRER UNE DES DEUX POUSSES POUR LES FAIRE GROSSIR AFIN DE CRÉER DES PLATE-FORMES (FEUILLES) POUR SORTIR DE LA GROTTE

LEVEL DESIGN

Description monde de l'air

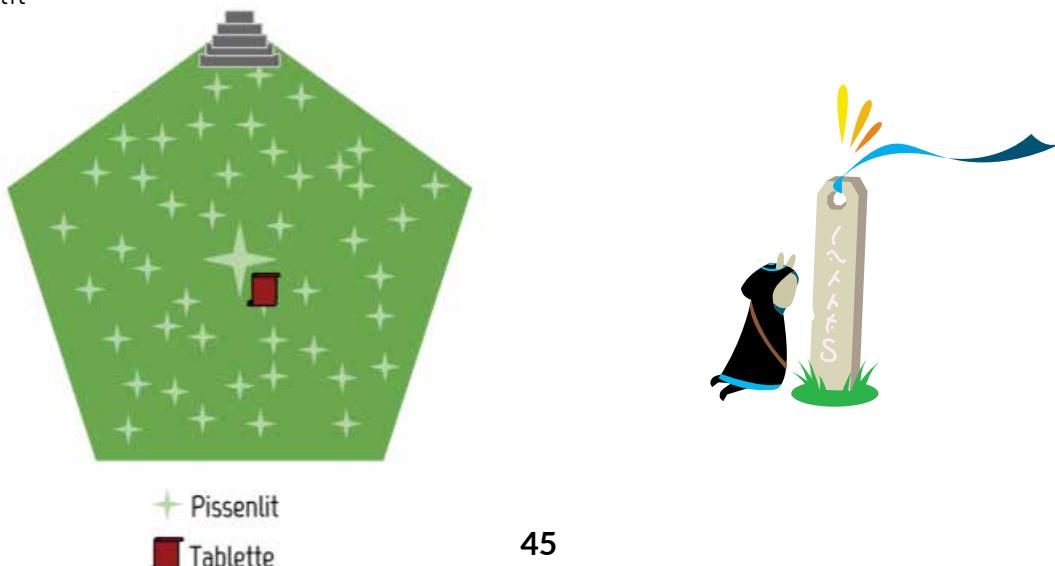


Plateau 1

Une fois le portail passé, **le joueur arrive dans une grande plaine**. L'herbe y est dense et verte (à l'image d'une savane). Il n'y a pas d'arbre. **Des pissenlits géants** sont disposés sur toute la plaine. Il n'y a **pas de vent**, seulement une petite brise. Au **centre du plateau**, sous l'ombre d'un des pissenlits géants se trouve une **tablette**. Celle-ci nous en apprend plus sur l'histoire de la civilisation auparavant présente dans cette région.

Le joueur est **libre de se déplacer** où il veut dans cette plaine mais **pour continuer il doit escalader** des escaliers géants situés entre deux falaises, faisant office de porte.

Plus le joueur prend de la hauteur, plus le vent est puissant. Le vent affecte le joueur, si ce dernier avance dans le sens des courants, il accélère. S'il avance à l'opposé du vent, il est ralenti



Pissenlit
Tablette

LEVEL DESIGN

Plateau II

En haut des escaliers se trouve un nouveau plateau traversé par de grandes rafales. Ce plateau est détaché du sol et en élévation. Lorsqu'une rafale traverse la plaine, les pétales des pissenlits se détachent. Aux alentours de ce plateau se trouvent plusieurs petits îlots qui planent eux aussi dans les airs, à un niveau inférieur.

Enfin, au centre de l'île principale se situent **4 autels**, formant une croix et une **tablette** en leur centre.

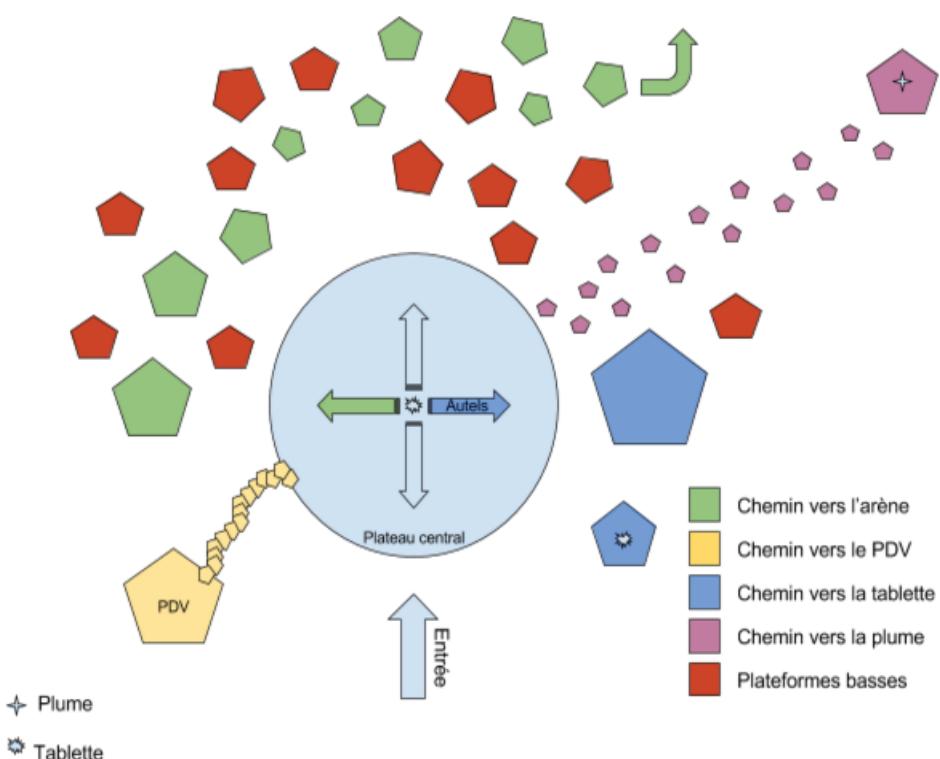
Cette tablette nous apprend deux choses :

1. Le joueur **peut s'accrocher aux pétales** de pissenlits lorsqu'ils planent dans les airs afin de se laisser transporter dans le sens du vent.
2. Les **autels permettent de changer la direction du vent**.

Un des îlots est atteignable grâce à de **nombreuses plateformes flottantes** formant un escalier. Cette petite île offre au joueur un point de vue.

A l'opposé de cette île s'en trouve une autre similaire. Le joueur doit ici l'atteindre en réussissant une phase de plateforming. S'il tombe, les courants forts passant sous le plateau le ramène sur ce dernier.

Sur cette île jumelle se trouve le pick up du monde. C'est une plume qui quand le joueur la ramasse, s'envole en direction du boss laissant derrière elle une petite traînée éphémère blanche, semblable à un nuage.



LEVEL DESIGN

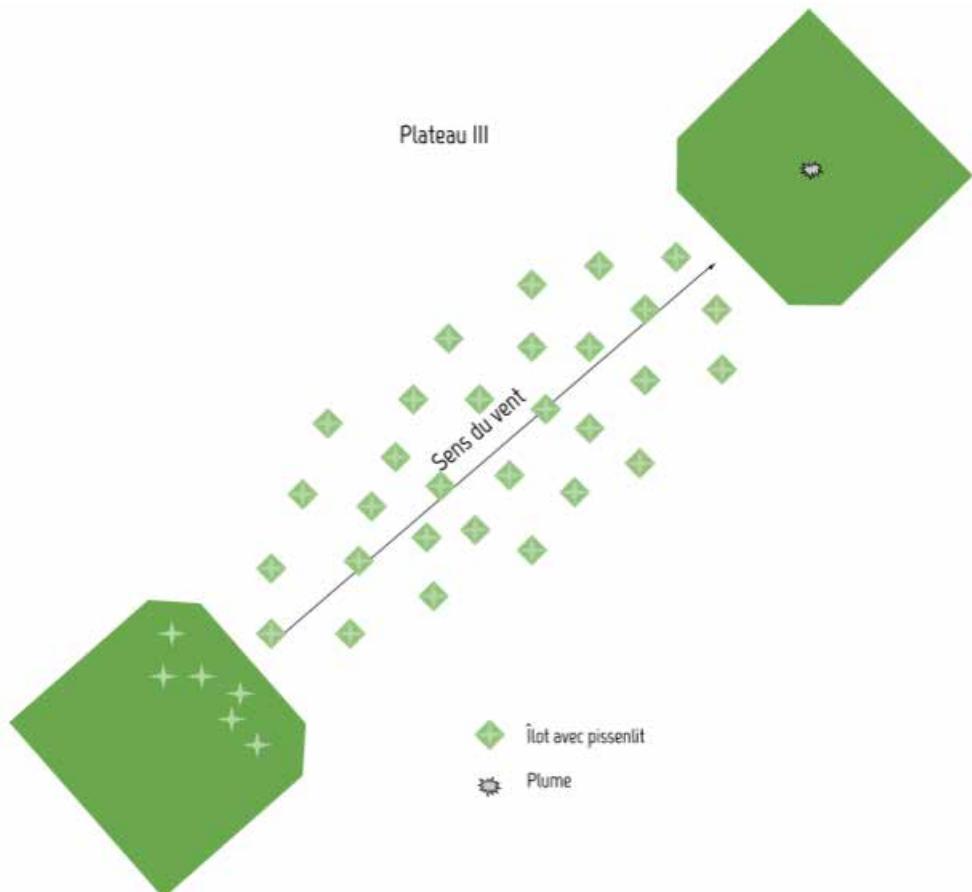
Plateau II (suite)

Le joueur **ne peut avancer dans le niveau qu'en passant par un seul chemin** (le vert). Il ne peut rallier une île rouge à une verte car celles-ci sont trop hautes par rapport aux rouges. S'il tente d'atteindre une île verte à partir d'une rouge, le joueur tombe dans le vide.

Une fois le chemin (vert) traversé, le joueur arrive sur un nouveau plateau toujours en élévation. Ces plateaux sont au nombre de 5, ils forment un archipel se dressant autour de la montagne. En haut de la montagne se situe l'arène du boss.

Plateau III

Le joueur arrive sur l'île du bas, on y retrouve quelques pissenlits. Le **vent souffle par intermittence**. Le joueur doit s'emparer d'un pétalement de pissenlit lorsque les rafales traversent la zone afin d'atteindre les îlots suivants. Il doit lâcher le pissenlit quand il survole l'un d'eux. Sur chaque îlot se trouve un pissenlit afin de répéter l'opération. Le joueur doit se diriger jusqu'à l'autre île où il y trouvera une plume ainsi que l'accès à la dernière plateforme.



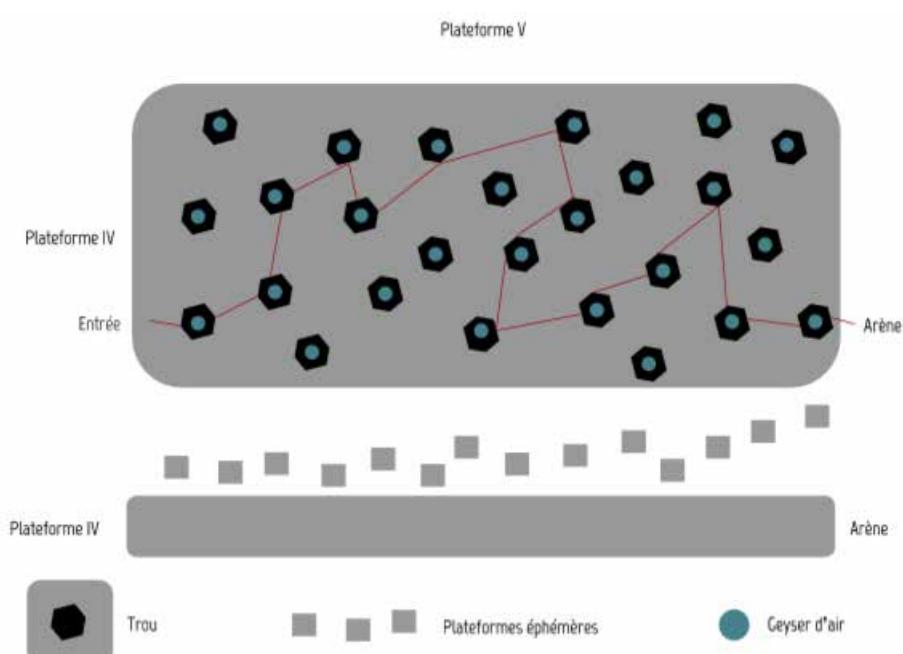
LEVEL DESIGN

Plateau IV

Le plateau suivant est le quatrième. L'herbe n'est plus présente à la surface du sol. **Le plateau est percé à de multiples endroits.** Ces trous laissent passer de puissants geysers d'air.

Au dessus du plateau se trouvent des petites plateformes éphémères. Le joueur va devoir atteindre ces plateformes en se laissant propulser en l'air par un geyser. Une fois dans les airs, il doit retomber sur une de ces plateformes. Mais elles ont tendances à s'effondrer sur elles-mêmes, c'est pourquoi le joueur va devoir accéder à la prochaine plateforme rapidement. Certains geysers sont plus puissants que d'autres et vont venir bloquer le joueur dans ses déplacement en créer un mur d'air l'espace de quelques instants. Si le joueur est touché par ces courants lors d'un saut, il retombe sur le plateau.

Sur une des plateformes éphémères se trouve une tablette qui en apprend plus sur le boss et son arène (Principe : **moins il reste de plateformes éphémères, plus l'état du combat est avancé.**)



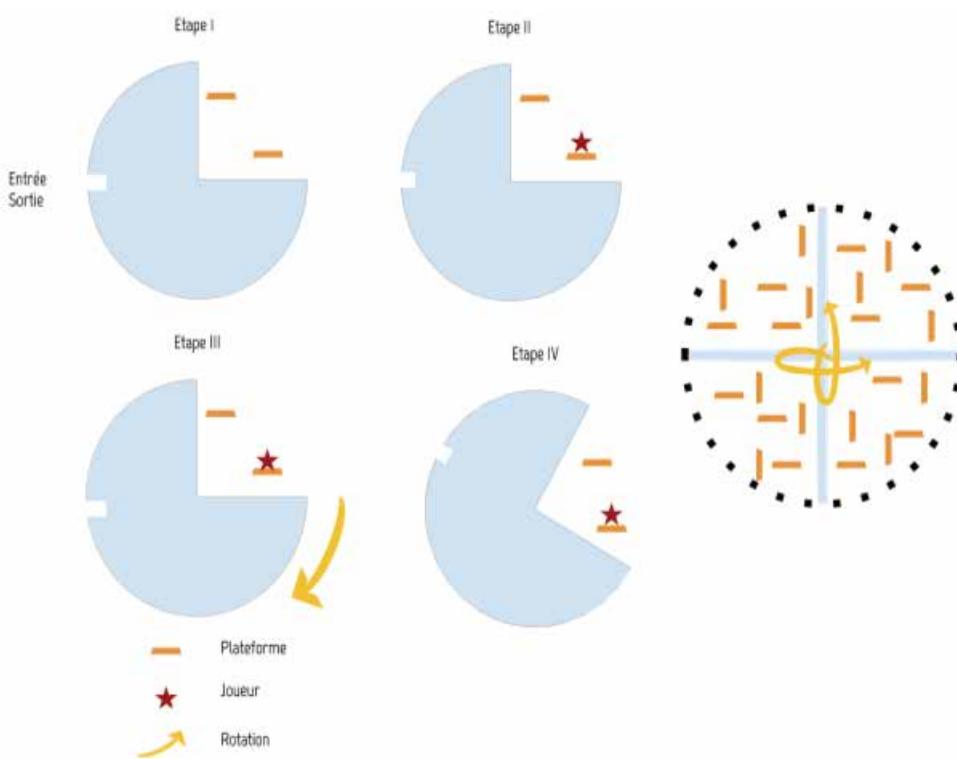
LEVEL DESIGN

Plateau V

Le plateau V est **représenté par une sphère creuse** dans lequel le joueur va évoluer. Il n'existe qu'**un seul passage** entre l'extérieur et l'intérieur de la sphère. Dans cette sphère se trouvent plusieurs plateformes. Ces plateformes **actionnent un mécanisme** qui fait tourner la sphère dans toutes les directions.

Le joueur doit sauter de plateforme en plateforme afin de diriger l'**ouverture de la sphère en face de la sortie**.

Certaines de ces plateformes sont éphémères, le joueur doit alors rapidement se replacer sur les bonnes afin de ne pas perturber la rotation et pouvoir mettre la sortie en face du chemin de l'arène.



LEVEL DESIGN

Contemplation

Toute la partie **contemplation se déroule autour des 5 îles**, sur des îlots en orbite autour ainsi que sur la montagne. On y retrouve essentiellement des **tablettes et des plumes**.

Combat du boss

Le joueur arrive dans l'**arène**. C'est un **grand trou** dans lequel se trouvent de nombreuses colonnes de pierres. Ces **colonnes sont fragiles**. Si le joueur reste trop longtemps dessus, ou si le boss effectue une attaque qui vise le joueur sur une colonne, **celle-ci se détruira**.

Le boss n'**essaye pas d'attaquer** le joueur, il s'efforce à le **repousser et à se défendre**.

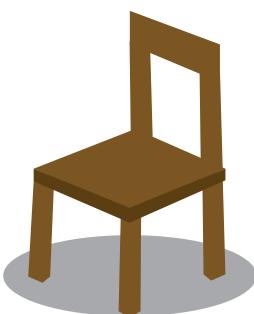
La créature peut repousser le joueur de 3 façons.

La première est une bourrasque de vent qui est lancée lorsque le joueur se trouve proche du boss.

La deuxième est une charge. L'aigle s'envole et charge le joueur lorsqu'il est hors de portée des bourrasques.

Enfin, lorsque le joueur est proche du boss et qu'il se déplace beaucoup, **l'aigle va lâcher une pluie de plumes** qui vont immobiliser le joueur sur une colonne.

L'avancée du combat va se faire selon l'état de l'arène. Moins il y a de colonnes encore debouts, plus le combat est avancé. Les bourrasques, charges, pluie de plumes ainsi que le joueur vont détruire le terrain. Lorsqu'il ne restera que des colonnes qui ne peuvent être détruites, le joueur devra s'approcher au plus près de l'aigle. Celui-ci va alors créer une barrière de vent tout autour de lui. A ce moment, le joueur devra utiliser son masque du feu et incendier ces barrières (Cf tablette).



LEVEL DESIGN

Description monde du Sable

Le monde du sable se divise en **trois zones**:

Une zone de **contemplation**

Une zone de **fuite**

Une zone de **combat**

Le monde du sable est particulièrement intéressant car le joueur va devoir **utiliser le masque de la végétation** qu'il vient d'acquérir pour interagir avec l'environnement du monde et **donner vie à certaines zones** désertique.

Méchanique du monde

Sables mouvants:

Dans certaines ruines, le joueur peut se retrouver dans un sable mouvant qui le fait descendre au niveau inférieur.

Dans certaines zones, si le joueur se fait aspirer par un sable mouvant il recommence depuis le début de la zone en question.

Tempête de sable:

Lors de son exploration, dans certaines zones, il n'est pas rare que le joueur soit confronté aux tempêtes de sable, qui freinent son avancer.

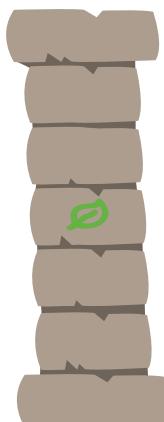
Le personnage se met alors à marcher plus lentement que la marche normal, soit deux fois moins rapidement.

Tornade de sable:

Lors de l'exploration si le joueur passe trop près d'une tornade de sable, celle ci l'emporte pour freiner son exploration.

Le joueur peut bien évidemment les éviter.

Si le joueur est pris dans une tornade il est alors transporté au début de la zone.



LEVEL DESIGN

Déroulement zone 1

Le début du niveau est introduit avec une caméra qui monte au dessus des premières dunes que l'on montre au joueur pour qu'il voit **l'immensité du level** ainsi que son **objectif** qui est d'atteindre **la plus grande dune**, situé au milieu du level.

Le joueur doit récupérer **trois tablettes** dans la première zone ainsi que des **morceaux de carapaces** qui sont en fait les **pick-up** du boss lui permettant de se repérer dans le level.

Première Tablette:

La première tablette est **cachée dans des ruines**.

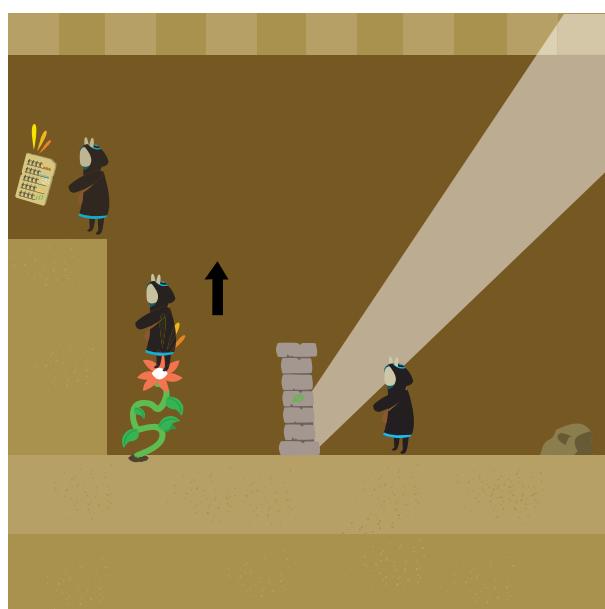
Lorsque le joueur se rapproche d'une ruine la caméra zoom pour qu'il y est plus de détails au niveau visuel mais aussi pour que ses déplacements soit plus précis.

Si le joueur équipe son masque de la végétation il repère les pick-up de plus loin.

Pour récupérer la tablette, le joueur va devoir **trouver un élément du décors** comportant le symbole de la feuille avec lequel interagir.

Dans cette pièce un pilier est présent dans rayon de lumière qui provient d'un trou dans le plafond pour **attirer le regard du joueur** dans cette zone et ainsi le guider vers son objectif. Si le joueur équipe le masque et qu'il s'approche de l'élément en question, le jeu lui propose un input.

Si le joueur valide l'action, il fait pousser une plante qui lui permet d'atteindre une plate-forme haute et de récupérer la première tablette.



LEVEL DESIGN

Vue d'ensemble du niveau



LEVEL DESIGN

Déroulement zone 1

Deuxième Tablette:

Pour la récupérer le joueur va devoir résoudre une **énigme** dans les **ruines N°2**.

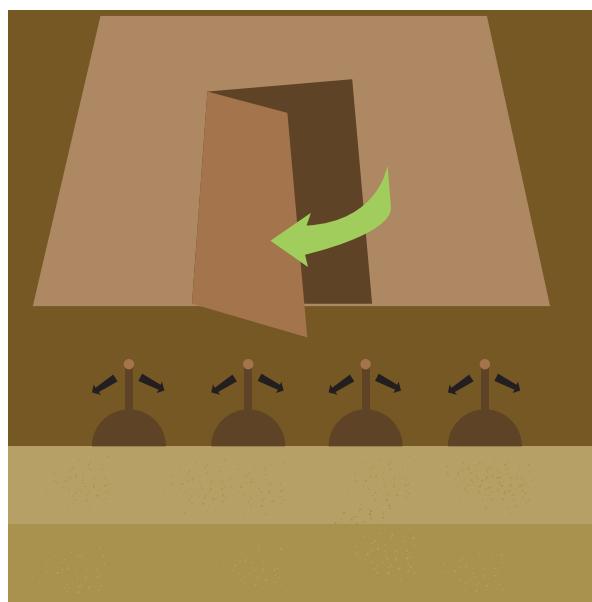
Le joueur doit activer **4 leviers dans un ordre précis** pour pouvoir ouvrir une pièce renfermant la première tablette.

Lorsque le joueur **interagit avec un levier**, celui-ci **reste enclenché jusqu'au levier suivant**. Si le joueur active un **levier dans le bon ordre**, il **reste activé**, sinon il se désactive.

Lorsque **le joueur se trompe** après avoir validé un levier, les **leviers validés restent activés**, seules les leviers qui ne sont pas validés se désactivent.

Une fois **l'entièreté des leviers** activés soit la **porte s'ouvre** soit les leviers reviennent à leurs **position initiale** pour indiquer que le joueur a échoué dans la combinaison.

Une fois la **combinaison réussie, la porte s'ouvre** et le joueur peut ainsi récupérer la tablette N°2.



Après avoir récupérer le tablette le joueur est confronté aux premières **mécaniques** de l'**environnement** qui vont gêner sa progression.

Le joueur **doit traverser une zone à risque** comprenant des **sables mouvants, des tornades et des tempêtes de sable**.

LEVEL DESIGN

Déroulement zone 1

Interaction avec le masque sur l'environnement:

Lorsque le joueur prie devant un **autel spécial**, un **oasis se crée** avec des palmiers ainsi que d'autres plantes qui se mettent à pousser. Le joueur peut alors interagir avec les palmiers en **ramassant une feuille**.

Il peut récolter cette feuille et **s'en servir dans les pentes des dunes pour glisser**.

Une fois dans la pente, le joueur doit équiper la feuille et interagir avec pour s'asseoir dessus et se laisser glisser.

Le joueur possède la possibilité de diriger la glissade en se penchant d'un côté ou de l'autre. Une fois que le **personnage s'arrête, il descend automatiquement de la feuille**.

Si jamais le joueur ne remarque pas l'autel et ne récupère pas la feuille de palmier et qu'il essaie de monter la dernière dune, son personnage fait demi-tour automatiquement en marche plus loin pour montrer au joueur qu'il doit encore réaliser quelque chose dans le level.



LEVEL DESIGN

Déroulement zone 1

Troisième Tablette et Quatrième Tablette + Pick-up:

La troisième tablette se situe dans la dernière ruine de la zone, pour la débloquer le joueur doit résoudre l'énigme la plus difficile du level. Il y a un **sablier central à remplir avec des sabliers secondaires**.

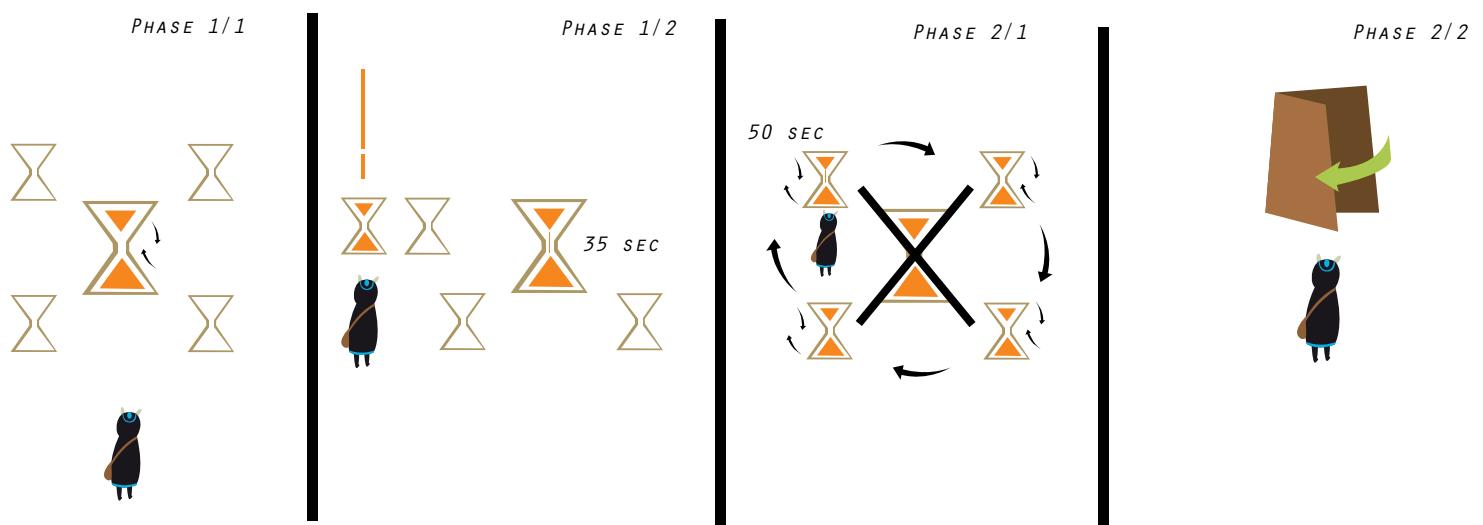
Le joueur arrive dans une salle avec 1 gros sablier au centre de la pièce et 4 petits sabliers autour du sablier centrale : le but est d'**ouvrir la pièce suivante**.

Phase 1:

Le joueur doit **retourner le sablier centrale**, à partir de ce moment, du sable se met à couler du plafond à un seul endroit.

Le joueur **doit ensuite remplir chaque sablier**, il dispose du temps que le **sablier centrale se vide en 35 secondes**.

Si le joueur n'a pas réussi à remplir chaque sablier dans le temps impartie, un son d'échec est joué et le sable contenue dans les sabliers disparaît et il doit répéter l'opération.



LEVEL DESIGN

Déroulement zone 1

Phase2:

Une fois **chaque sablier rempli**, il doit **retourner un sablier, puis un suivant**, dans le sens des aiguilles d'une montre. Il ne **peut donc plus interagir avec le sablier centrale**.

Si le joueur se **trompe sur le deuxième sablier à retourner**, un son négatif est joué et il ne peut pas le retourner pour lui indiquer que ce n'est pas le bon.

Il peut alors **retenter sa chance** sur un autre sablier. Une fois que le joueur a retourné le 4e sablier, la porte s'ouvre et commence à redescendre immédiatement.

Le but est alors **d'aller le plus vite possible** en retournant chaque sablier.

Le joueur dispose de **50 secondes pour effectuer la phase 2**.

Une fois que le premier sablier que le joueur à retourner est écoulé, le joueur ne peux plus rentrer dans la pièces et doit donc recommencer l'opération depuis le début de phase 2.

Une fois que le joueur est **passer dans la salle suivante, il doit activer un levier** pour ré ouvrir la porte qui sera ouverte définitivement.

Dans la **pièce suivante** sont disposés **3 grands pots comportant le symbole de la feuille**.

Le joueur peut **les déplacer et faire pousser une plante** à l'intérieur de chaque pots pour pouvoir ensuite monter sur la plante, ce qu'il lui sert de plateforme.

Au fond de la pièce se situe une **corniche**. Le joueur peut marcher sur **une dalle située au centre de la pièces pour faire sortir une plateforme du sol**, situé devant la corniche.

Si le joueur **s'enlève de la dalle, la plateforme se désactive**. Il va devoir placer un pot numéro 1 sur la dalle et faire pousser la plante à l'intérieur sachant qu'une fois la plante poussé il ne peut plus déplacer le pot. Il peut toujours interagir une seconde fois avec le pot pour la faire disparaître si besoin et ainsi pouvoir de nouveau déplacer le pot.

Dans un **second temps** il va s'apercevoir qu'il lui faut **placer un pot numéro 2 sur la plate-forme** qu'il doit faire apparaître avec le pot numéro 1 pour faire monter le pot numéro 2.

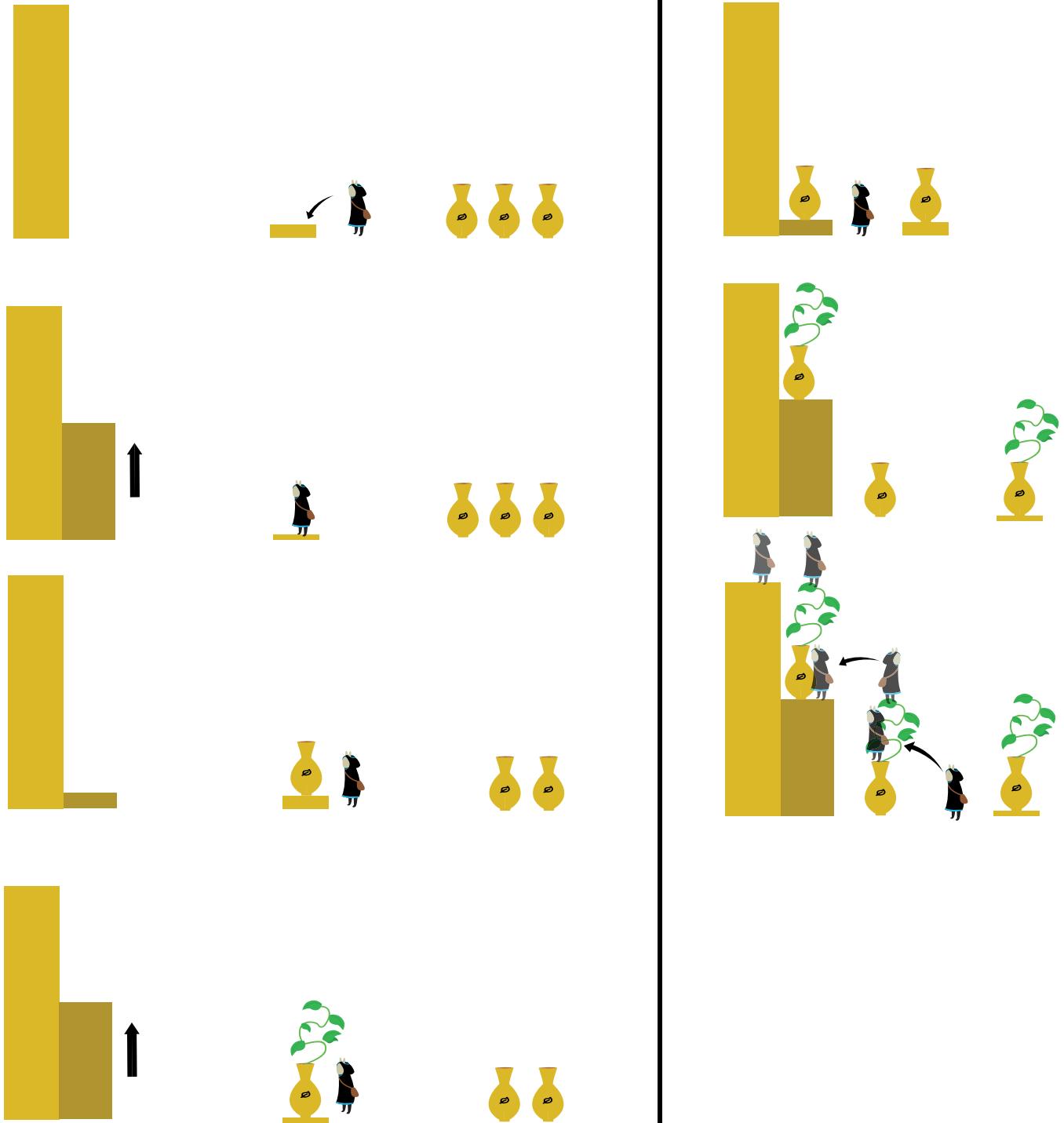
Et pour finir, il doit déplacer le troisième pots au pied de la plateforme et faire pousser la plante pour pouvoir grimper sur le pot numéro 3, puis sur la plateforme où se trouve le pot numéro 2.

Il peut ensuite **grimper sur la plante** pour atteindre la corniche.

Une fois cette salle terminer il arrive dans la dernière salle où il peut récupérer deux tablettes ainsi qu'un pick-up.

LEVEL DESIGN

Déroulement zone 1



LEVEL DESIGN

Déroulement zone 2

Le joueur rentre dans la **zone 2** lorsqu'il arrive sur une **grande dune au milieu du niveau**.

A ce moment là, **le sol va vibrer** et le **boss va sortir du sable** pour poursuivre le joueur.

Une **cinématique** se déclenche montrant le boss et le personnage commence à courir dans les pentes de la dune pour que le joueur comprenne qu'il doit fuir.

Le personnage **utilise automatiquement la feuille** de palmier ramassée plutôt pour fuir en montant dessus. La cinématique s'arrête et le joueur reprend le contrôle du personnage.

Le joueur ne contrôle pas la descente mais peut **influer sur le contrôle de la direction** de la feuille en faisant pencher son personnage à droite ou à gauche, il peut ainsi donc éviter les obstacles. Cependant les **changements de direction restent relativement lents** obligeant le joueur à faire preuve d'anticipation.

Dans la fuite, le **boss va envoyer des vagues de sable** sur le joueur.

Le joueur doit les esquiver sous peine de devoir recommencer sa descente.

Lorsque le boss envoie une **vague de sable la caméra tourne de 180°** et le joueur voit son personnage glisser de face afin de pouvoir esquiver les attaques du boss.

Lorsque la phase d'esquive est terminée la caméra revient se positionner derrière le personnage.

Le boss possède deux phases d'attaque pendant cette fuite.

Le joueur va devoir diriger son personnage pour esquiver les attaques du boss mais aussi pour **esquiver les ruines et obstacles**.

A certains moments le joueur devra **traverser des ruines** pendant sa fuite pour rythmer le décors et l'environnement.

Lors d'une attaque du boss (scripté à un moment précis), le joueur ne peut pas entrer en contact avec un élément du décors sachant qu'il ne voit pas se qu'il se passe devant lui.

La fuite se déroule ainsi:

- **Trois vagues à éviter**

- **Plusieurs décors à éviter**

Une immense ruine où le joueur passe en descendant.

Le joueur arrive au milieu de l'arène, cinématique, le joueur descend de la feuille et le boss arrive dans l'arène.

Si jamais **le joueur se fait toucher par une vague** de sable ou qu'il rentre en collision avec une ruine ou tout autre obstacles, **il recommence au début de la fuite**, étant propulsé au sommet de la pente.

LEVEL DESIGN

Déroulement zone 3

Une fois le joueur **arrivé dans l'arène, une cinématique** se lance pour montrer que le boss arrive dans l'arène puis la caméra se recentre derrière le personnage et l'action reprend. Ensuite, **l'arène est encadré par 4 piliers** qui possède un symbole de feuille dessus pour **rappeler au joueur qu'il doit utiliser le masque** de la végétation pour venir à bout du boss.



ERGONOMIE

Options

Lorsque le joueur **appuie sur Start (Echap)**, il a accès aux options. Ces dernières abordent les points suivants :

Audio

- Musique
- Sons environnements
- Effets sonore
- Général

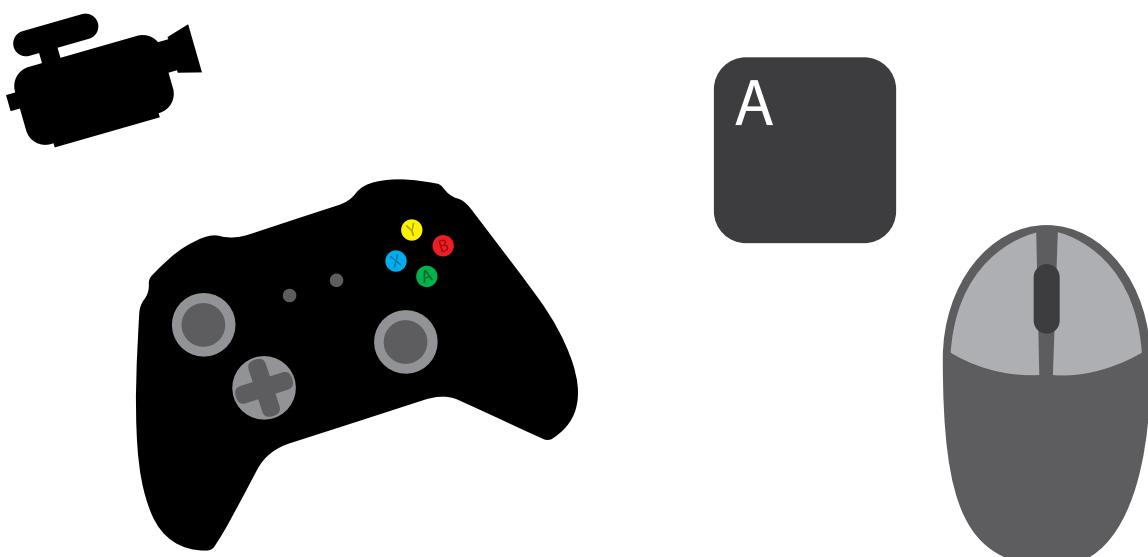
Vidéo

- Résolution
- Ombre
- FX
- Texture
- Portée de vue
- Flou de mouvement
- Affichage

Commandes

- Manette
- Clavier/sourie

Quitter



ERGONOMIE

HUB

Le HUB est le **lieu dans lequel le joueur arrive au début du jeu**. Il sert de point de rencontre entre chaque monde. On y retrouve les portails qui mènent aux mondes et la stèle à tablettes. Cette une sorte de **pièce fermée, univers à part, où le joueur réside** lorsqu'il n'est pas parti à l'aventure dans un monde.



Les Portails de téléportation

Nous retrouvons **cinq portails dans l'HUB**. Chaque portail **conduit au monde** auquel il est associé. Lorsque le joueur traverse un des portails, il est téléporter à l'entrée du monde relié au portail. Chaque portail **possède les traits de son monde**.

Au début, tous les portails ne sont pas disponibles. Il faut terminer le précédent afin que le suivant s'ouvre.

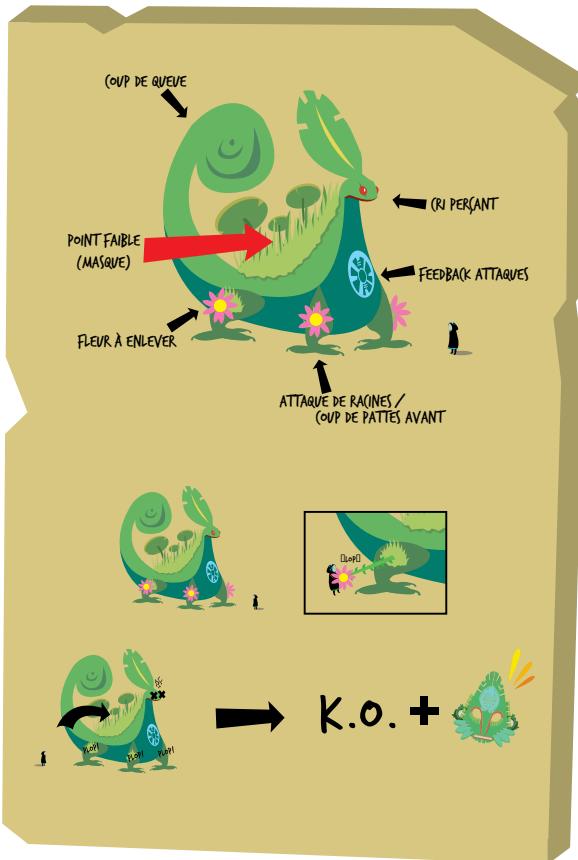
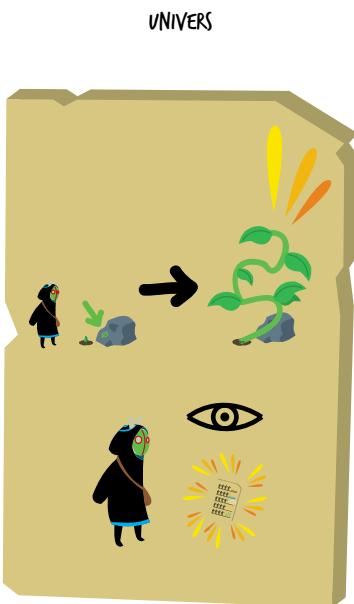
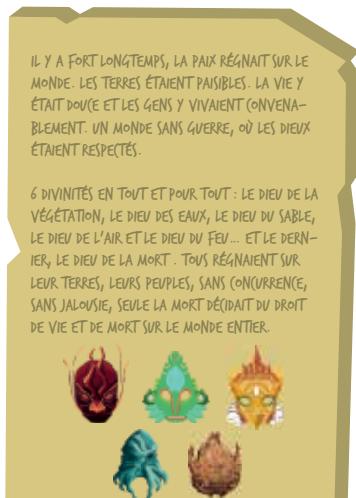


ERGONOMIE

Les tablettes & la stèle

Les tablettes sont des petites plaquettes de **roches taillées** sur lesquelles sont **dessinées les histoires du passé**. Elles sont cachées dans les mondes. Il y en a entre 4 et 6 par niveau (5 pour le premier). Une fois trouvées, il peut lire celles entreposées dans son sac. Ces tablettes sont ensuite **ajoutées dans la stèle de l'HUB**. La **stèle** permet de **reconstituer** une **fresque** racontant une histoire. Elle permet au joueur de **mieux comprendre le monde, l'univers** dans lequel il évolue.

Lorsque l'on s'en approche, **il suffit d'appuyer sur la touche d'interaction** pour lancer un visuel des éléments de la fresque réunis sur l'écran.



COMMENT VAINCRE LE BOSS

BESTIAIRE BOSS

Géant végétal

	Capacités						
	Coup de queue	Coup de langue	Champignon	Root	Camouflage	Cri	Onde
Description	Le boss se tourne à 45° afin d'effectuer un balayage avec sa queue	Le boss déploie sa langue d'un coup franc.	Le boss fait pousser un champignon derrière le joueur. Il est toxic dans une zone de 3m.	Le boss fait apparaître des lianes sous les pieds du joueur afin de l'immobiliser	Le boss disparaît dans la nature grâce à son camouflage	Le boss lâche un énorme cri	Le boss frappe le sol
Feedback	Le boss fait une rotation de 45°, puis bouge la queue à l'opposé du joueur (comme s'il étirait sa queue, de façon à prendre de l'élan)	Le boss ouvre lentement la bouche avant d'effectuer l'attaque	Le ventre du boss s'éclaire, ainsi que la zone d'apparition du champignon	Le boss voit ses pattes s'illuminer; puis les plantes dans le sol. Des lianes passent dans la terre en partant du boss jusqu'au joueur	Il clignote (Couleur normale-camouflage)	Le boss gonfle son torse	Le boss plie les pattes arrière avant de lever ses pattes avant
Effet	Repousse le joueur ; Fait repousser une fleur	Repousse le joueur ; Fait repousser une fleur	Colle le joueur s'il y a contact	Immobilise le joueur	Le rend pas/peu visible	Repousse le joueur.	Étourdit le joueur : Fait repousser une fleur
Condition de réalisation	Le joueur si situe dans le dos du boss et de façon proche	Le joueur se situe sur ses flancs ou face à lui	Le joueur se situe hors de portée d'attaque du boss	Le joueur est trop mobile	Le joueur reste à proximité du boss longtemps et esquive ses attaques	Le joueur de le cône de vision du boss	Le joueur est sous le boss ou à ses côtés



BESTIAIRE BOSS

Géant végétal

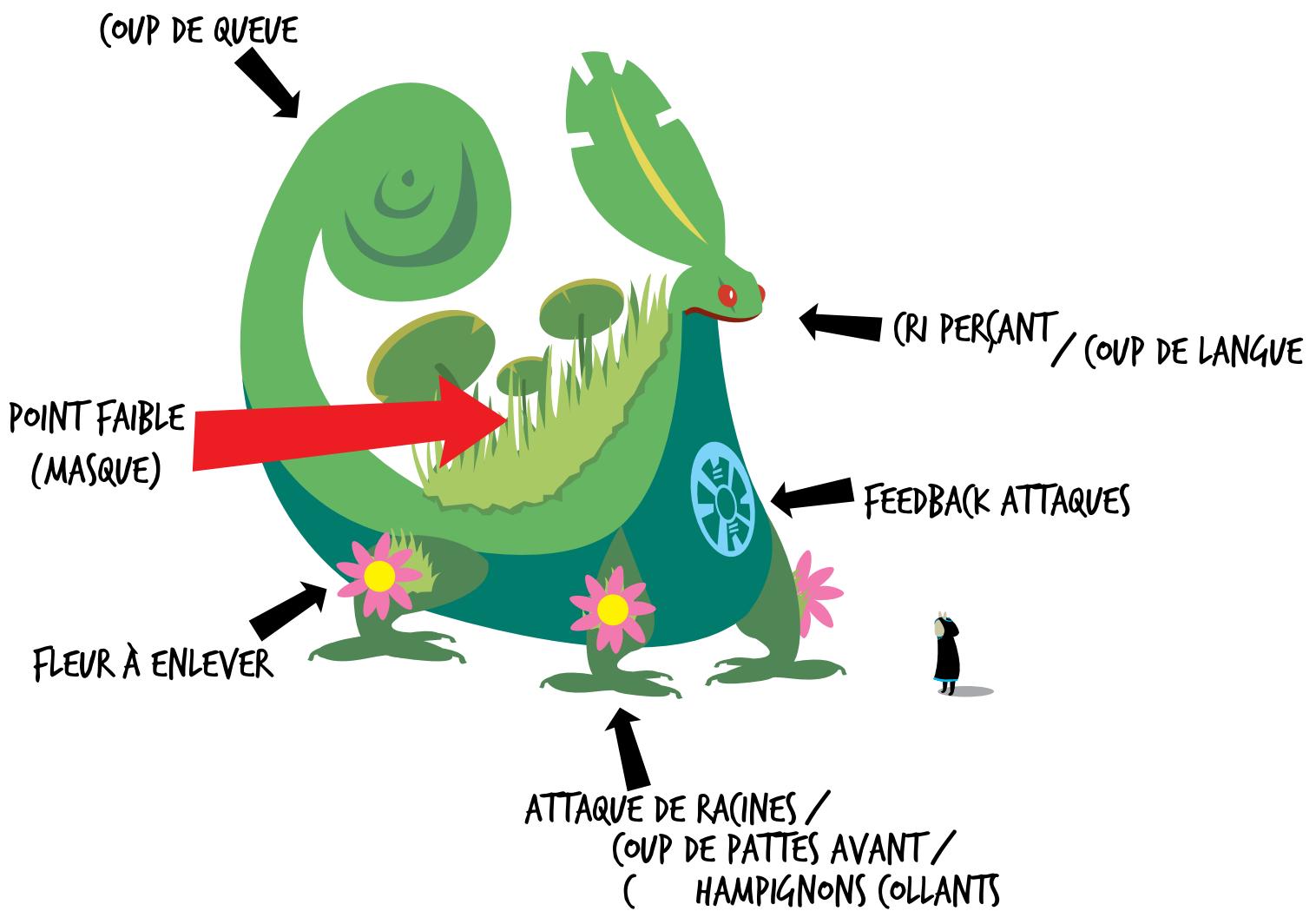
	Évolution						
	Coup de queue	Coup de langue	Champignon	Root	Camouflage	Cri	Onde
1ère phase	Indisponible	Disponible	Disponible	Indisponible	Disponible	Apparition à rythme normal	Indisponible
2nd phase	Maintenant disponible	Disponible	Disponible	Maintenant disponible	Disponible	Disponible	Indisponible
3ème phase	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Maintenant disponible
	Conditions de victoire						
	<p>Lorsque le joueur arrive dans l'arène, une cinématique se lance. On y voit le personnage approcher une fleur (collectable). Il arrache cette dernière. Celle-ci était en fait plantée sur la patte du boss camouflé. Celui-ci se réveille et se dresse devant le personnage. Le joueur doit ici arracher les fleurs sur chaque pattes. Certaines attaques font repousser les fleurs si elles sont encaissées par le petit être. Lorsque toutes les fleurs sont arrachées, le joueur va devoir faire en sorte que le boss vienne coller sa langue sur ses champignons. Pour cela, le joueur doit se placer entre un champignon et le boss, pour pousser celui-ci à attaquer avec sa langue. Le joueur esquive ensuite le coup de langue. Le boss voit sa langue accrochée au champignon. Le joueur en profite pour monter sur la langue, puis sur la tête, il descend ensuite sur le dos de la créature pour arracher le masque caché dans la fleur plantée sur le dos du boss.</p> <p>Si trop de temps se passe, le boss retire sa langue et le joueur tombe au sol, sans conséquence.</p>						



BESTIAIRE BOSS

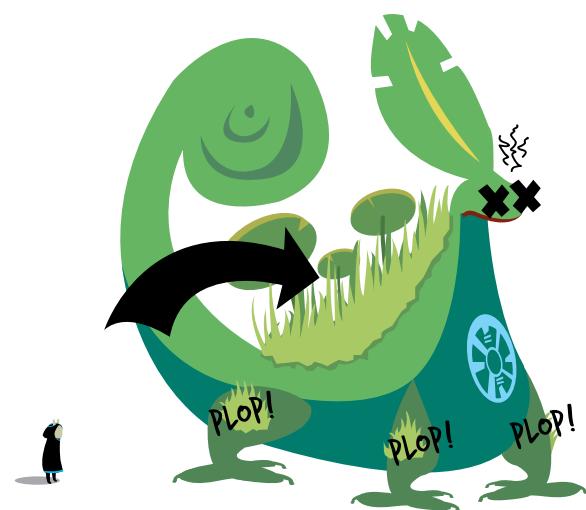
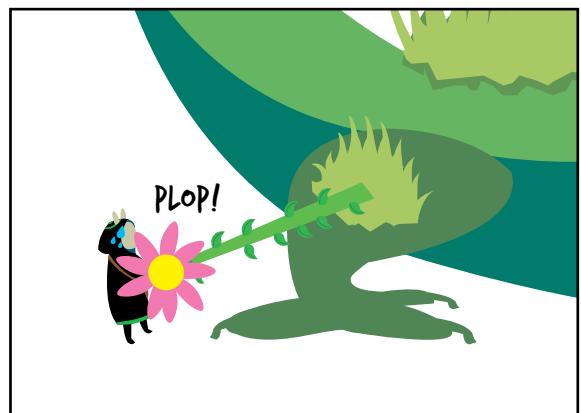
Schématisation combat boss végétal

Nous voulons un **jeu non-violent**, c'est pourquoi le joueur **ne peut attaquer le boss**, juste utiliser des **mécanismes afin de l'étourdir** et finalement **enlever le masque du point faible**, ce qui a pour but de libérer l'esprit de l'élément et ainsi "vaincre" le boss. Le boss lui ne se contrôle pas, donc il a un comportement aggressif, et nous attaque, de près ou à distance.



BESTIAIRE BOSS

Schématisation combat boss végétal



K.O. +



BESTIAIRE BOSS

Géant terrestre

	Capacités			
	Jet de sable	Toupie	Charge terrestre	Carapace
Description	Le boss récupère du sable au creux des pattes avant de le lancer par vague au joueur	Le boss rentre dans sa carapace et commence à faire des rotations. Il saute alors sur le joueur. Cela peut engendrer des tempêtes de sable	Le boss s'enterre sous le sable afin de ressortir sous les pieds du joueur	Le boss entre dans sa carapace, il est invulnérable
Feedback	Le boss écarte les pattes avant de ramasser du sable	Il tourne sur place de façon immobile avant de dasher sur le joueur	On perçoit le sol bouger jusqu'aux pieds du joueur	Le boss saute avant de rentrer ses membres dans la carapace
Effet	Immobilise le joueur	Repousse le joueur	Étourdit le joueur	Boss invulnérable
Condition de réalisation	Le joueur se situe en face du boss	Le joueur se situe dans le dos ou sur les côtés du boss	Le joueur est loin du boss	Le joueur est dangereusement proche du boss
	Évolution			
	Jet de sable	Toupie	Charge terrestre	Carapace
1ère phase	Normal	Normal	Normal	Normal
2ème phase	Jet intensifié	Tempête de sable en plus	Charge plus rapide (sous terre)	Normal
3ème phase	Jet intensifié ++	Tempête de sable plus puissante	Charge plus rapide sous terre et lorsqu'il sort du sol	Normal
	Conditions de victoire			
	Le joueur doit utiliser le masque de la végétation en créant des lianes tout autour de deux piliers. Ensuite une fois que le boss amorce une charge ou lance une rotation, il va devoir rapidement créer une liane puis éviter l'attaque pour que le boss se retrouve au contact des ces lianes. La force de sa charge va se retourner contre lui et il va se retrouver sur le dos. Le joueur doit alors monter sur son ventre et utiliser son pouvoir de mort.			



BESTIAIRE BOSS

Géant de feu

	Capacités		
	Déflagration céleste	Éruption	Charge
Description	Le boss vol au dessus du joueur et lui crache des flammes	Le boss déclenche une éruption volcanique sous les pieds du joueur	Le boss charge le joueur
Feedback	La gorge du dragon s'illumine jusqu'à atteindre une couleur rouge écarlate	Les moustaches de la créature s'illuminent	Le boss s'élève dans les cieux face au joueur
Effet	Étourdit le joueur	Expulse le joueur en dehors de l'arène	Étourdit le joueur
Condition de réalisation	Le boss vol au dessus du joueur	Le joueur reste immobile trop longtemps	Le boss et le joueur se retrouvent face à face
	Évolution		
	Déflagration céleste	Éruption	Charge
1ère phase	Indisponible	Normal	Indisponible
2nd phase	Indisponible	Normal	Normal + Boost vitesse
3ème phase	Normal	Normal	Normal + gros boost vitesse
	Conditions de victoire		
	Le joueur doit faire charger le boss dans les éruptions. Pour cela, le joueur doit combiner deux choses. Sa distance entre le boss et lui, et ne pas rester trop loin d'un cratère. Quand le joueur voit que le dragon est loin, il va rester immobile près d'un cratère pour provoquer l'éruption, mais le boss étant loin, il va également charger. Donc le but est de se mettre entre la créature et le cratère et esquiver au dernier moment. Le boss, se heurtant au geyser de l'éruption va tomber au sol.		



BESTIAIRE BOSS

Géant aquatique

La créature aquatique est basée sur la **pieuvre**. Elle est **énorme**. A tel point que les anciennes civilisation ne purent l'enfermer entièrement.

L'arène est un **temple à moitié englouti**, seule l'entrée ne sera pas submergée permettant au joueur d'y pénétrer sans problème. Ce temple est la prison créée dans le but d'enfermer la créature à défaut de pouvoir la tuer. Les anciennes civilisations pensait que cela pourrait arrêter la corruption engendrée par la créature. Cela n'a pas fonctionné, le niveau de **l'eau** continua de monter à cause de la créature et **englouti une grande partie du monde**. Afin que personne ne tente de libérer le monstre, les anciennes civilisations ajoutèrent de **nombreux pièges et énigmes au temple**.

Des bulles d'eaux remontent à la surface partout dans les parties submergées de niveau. Il suffit au joueur **d'interagir avec elles afin de pouvoir respirer sous l'eau**. Lorsque le joueur ressort de l'eau, la bulle éclate.

Le boss est un monstre marin. Il n'apparaît pas entièrement face au joueur qui ne verra que sa tête et ses appendices se déployant dans tout le temple.

Il n'y aura **pas de combat à proprement parlé** comme avec les boss précédents. **Pour vaincre le boss** le joueur devra simplement **atteindre la salle où il est enfermé**. Pour y arriver il devra faire face à différents types d'obstacles, premièrement le boss lui même déployera ses appendices et tentera de bloquer le passage au joueur en l'aspergeant d'eau, ce qui le repoussera. Puis le joueur devra aussi faire face aux nombreux obstacles que le temple lui-même renferme. Il devra résoudre des puzzles pour progresser dans la prison, éviter des pièges mortels et résoudre des énigmes.

Pour réussir à avancer, le joueur doit **utiliser le masque du sable** afin de **bloquer les orifices et autres conduits** amenant de l'eau. Il pourra aussi s'en servir pour créer des passages dans des salles englouties.

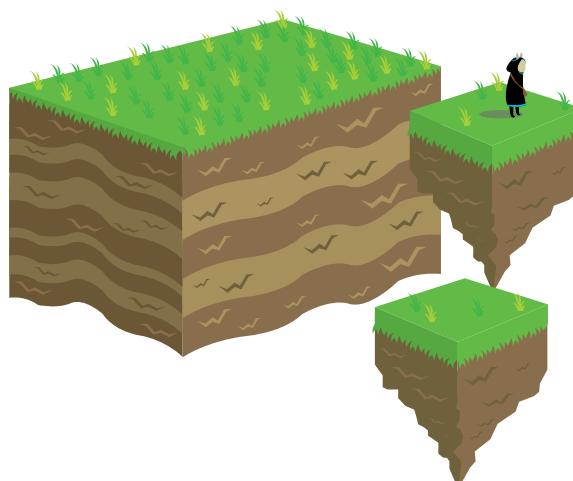
Pouvoir vaincre le boss, il suffit au joueur d'attendre sa tête dans ce labyrinthe géant et d'y retirer le masque.



BESTIAIRE BOSS

Géant aérien

	Capacités			
	Charge aérienne	Bourrasques	Pluie royale	Mur de tornades
Description	Le boss s'élève avant de charger sur le joueur	L'oiseau crée des grandes rafales de vent afin de déstabiliser le joueur	Le boss replie ses ailes sur lui avant de les ouvrir et de relâcher une multitude de plumes aiguisees qui immobilise le joueur	Le boss s'enferme dans un mur de tornades
Feedback	Le boss s'élève haut dans le ciel	L'oiseau bat des ailes très rapidement	L'oiseau se replie sur lui même	Le boss écarte les ailes avant de faire apparaître les tornades
Effet	Fait tomber le joueur	Repousse le joueur	Immobilise le joueur	Boss intouchable
Condition de réalisation	Le joueur est hors de portée du boss	Le joueur est prêt du boss	Le joueur effectue beaucoup de mouvement aux alentours du boss	Il n'y a plus de plate-forme destructible. Alors quand le joueur est trop proche du boss, il lance sa défense.
	Evolution			
	Charge aérienne	Bourrasques	Pluie royale	Mur de tornade
1ère phase	Normal	Normal	Normal	Normal
2nd phase	Charge plus rapide	Bourrasques plus fortes	Plus de plumes, et plus rapides	Normal
3ème phase	Encore plus rapide	Encore plus fortes	Encore plus !	Normal
	Conditions de victoire			
	Le joueur doit pousser le boss à utiliser son mur de tornade. Une fois celui-ci invoqué, le joueur doit utiliser son masque de feu afin d'enflammer les tornades, pour que l'oiseau s'y brûle les ailes et tombe.			



BESTIAIRE BOSS

Divinité Maudite

C'est l'**être maléfique qui a détruit le monde et enfermé les dieux** dans le corps des créatures. Son but était de **détruire l'univers afin de créer un monde sans couleurs**, juste de lumière pour y **vivre en temps que maître absolu**.

Le boss va nous **voler tout nos masques** (notre sac), il va adapter ses **attaques en utilisant le pouvoir des masques** (une aura représentant le boss d'un monde en couleur translucide autour de lui), selon son envie et la position du joueur. **Pour étourdir le boss, il faudra faire la même démarche que pour le boss original** et en **plus créer un mur géant** pour le **cacher de la lumière**, et ainsi l'affaiblir. A chaque fois que le boss est affaibli, il va laisser tomber le masque en question, le joueur va pouvoir le récupérer.

Au début, **le joueur va devoir aller vers un autel dans l'arène, et le prendre avec lui** lors du combat pour pouvoir prier n'importe où (une cinématique expliquera au joueur comment faire).



MÉCANIQUES DE JEU

Exploration

Le joueur **doit explorer son environnement** afin de pouvoir espérer vaincre la créature du monde ou pour reconstituer l'histoire :

- 1) Il recherche dans le monde **des tablettes donnant des indices** sur le boss, des morceaux d'histoire ou des explications sur ses techniques (que dans le 1er monde).
- 2) Pour **profiter des décors**, de **l'ambiance** du jeu, ressentir des émotions et s'immerger dans le monde.
- 3) Interaction avec les **autels** (cassés ou non) afin d'avancer dans le monde
- 4) **Collectibles** dépendant du monde, retracant le parcours du boss au travers du monde (**fleurs** dans le premier monde, bout de **carapaces** dans le second, **algues** dans le troisième, etc.).



MÉCANIQUES DE JEU

Progression

Le joueur doit dans un premier temps **entrer dans un monde** via l'**HUB** et un **portail**. Il s'y déplace et **l'explore**. Il y trouve des **tablettes**, **pick-ups**, **points de vue** et **autels**. Ces tablettes et autels sont les principaux indices apportés au joueur afin de réaliser sa mission dans ce monde : Ramener le **masque** en battant le boss.

Une fois les indices sur le boss et sa position récupérés, le joueur doit se mettre en route afin de rejoindre l'arène. Il doit alors passer des **obstacles tels que les énigmes, puzzles et phases de plateforming**.

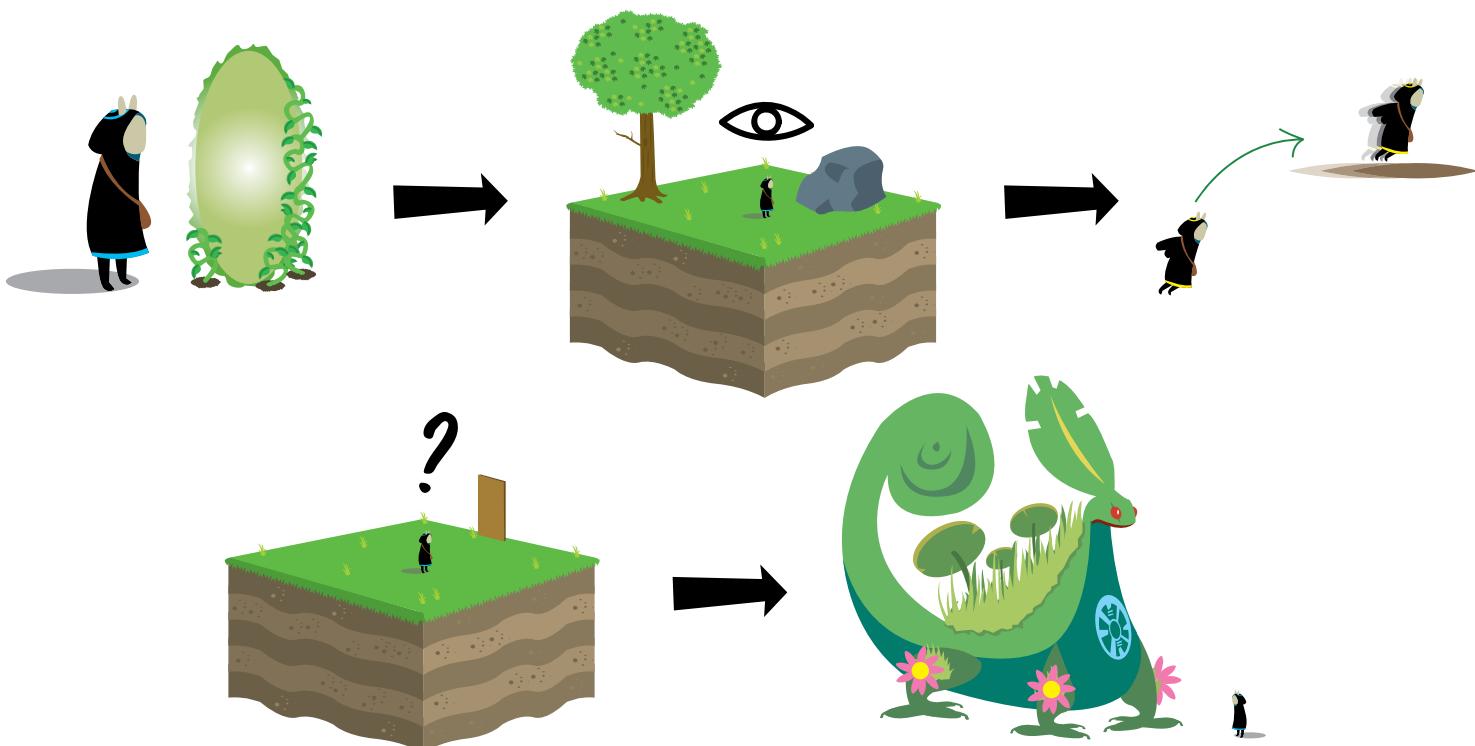
Le joueur arrive à **l'arène**. Il engage le **combat** avec la créature. Il **peut rester passif** et étudier les attaques du boss **ou passer à l'offensive** en utilisant les indices trouvés pour vaincre le boss.

Une fois battu, le joueur doit **récupérer le masque** de la créature et **retourner au HUB**.

Il doit répéter ces opérations pour chacun des mondes afin de récupérer tous les masques et vaincre tous les boss.

Dès lors qu'il **possède tous les masques**, il peut ouvrir le portail vers le **monde final** où la créature maléfique réside. Il doit l'affronter et la vaincre.

Une fois tous les boss vaincus, le joueur **peut retourner dans chacun des mondes** afin de **rechercher toutes les tablettes** et compléter l'histoire. Il peut aussi récolter tous les pick-ups afin de compléter sa collection de cosmétiques. Pour ces **objectifs secondaires**, le joueur nécessite l'utilisation des masques.

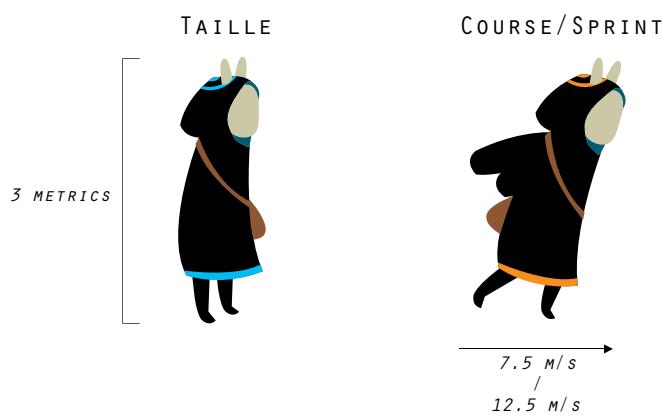


MÉCANIQUES DE JEU

Déplacements basiques

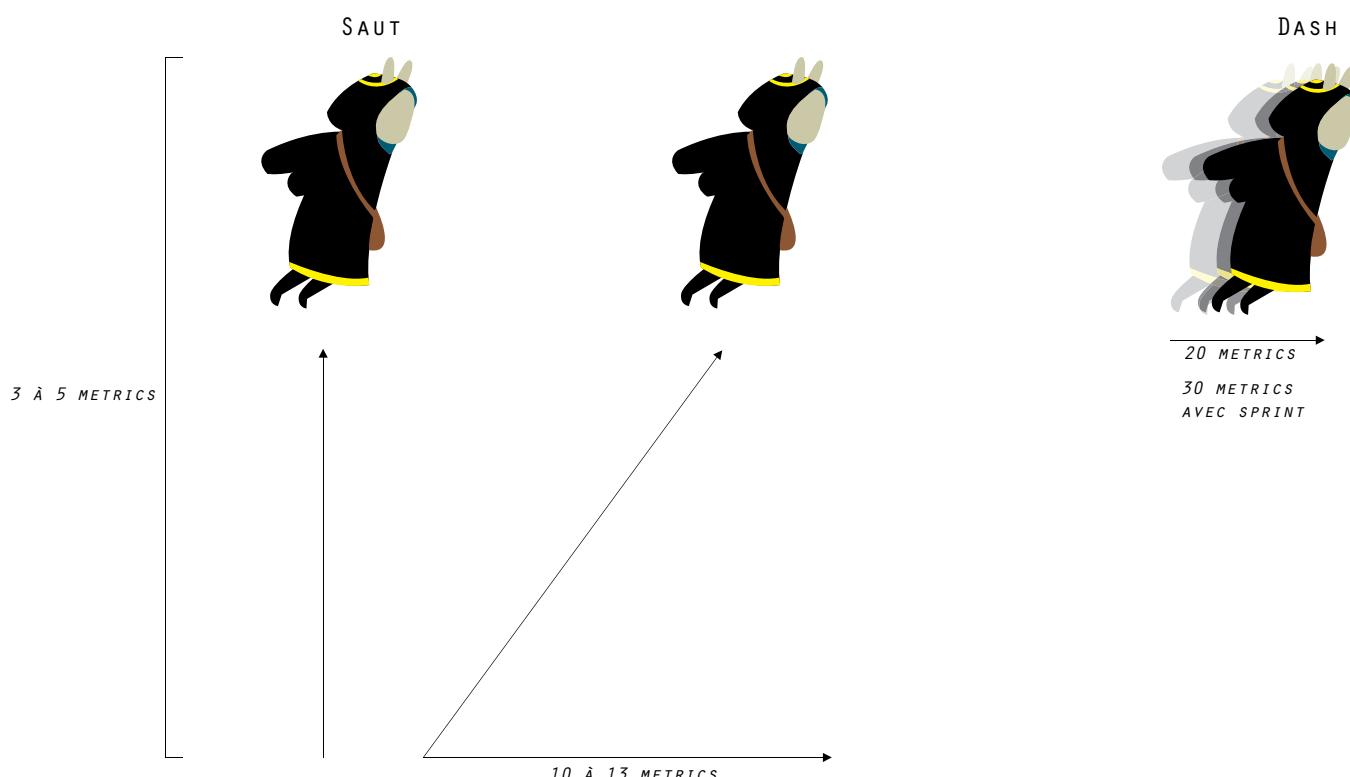
DÉPLACEMENTS

- **Course** : le joueur **court par défaut**, il est léger et agile et donne l'impression de glisser sur le sol.
- **Sprint** : tout comme la marche, le joueur **peut sprinter indéfiniment** en appuyant sur une touche et en se déplaçant.



SAUT ET DASH/ROULADE

- **Saut simple** : le joueur **saut de 3 à 5 métrics** selon l'intensité choisie.
- **Dash** : **après avoir sauté**, (ou alors fait une roulade au sol au lieu du dash) le joueur peut appuyer sur une autre touche qui lui fait parcourir **rapidement une courte distance** dans la direction choisie.



MÉCANIQUES DE JEU

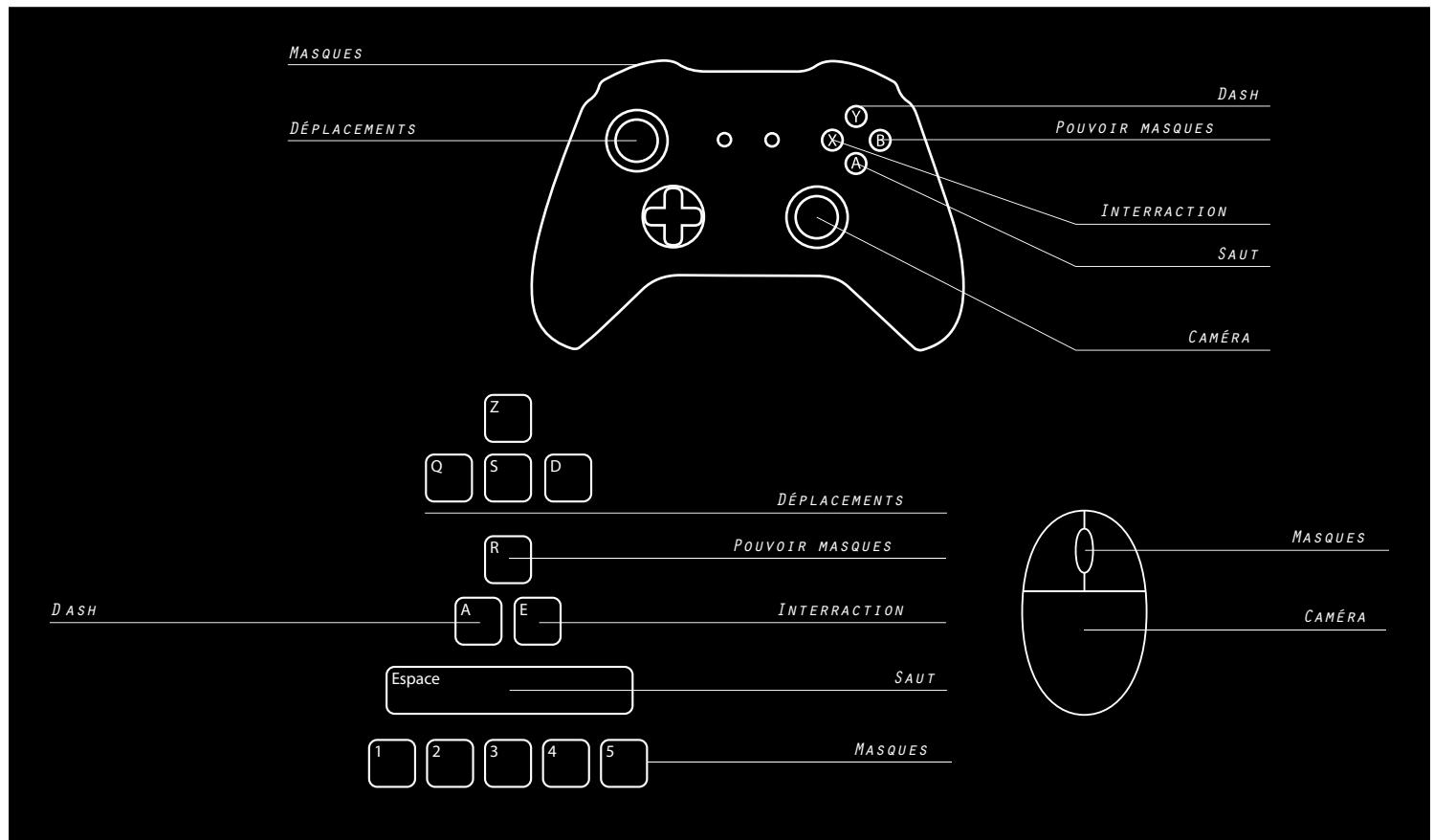
Contrôles et metrics

	Clavier	Manette	Descriptif et metrics
COURIR	ZQSD	Joystick gauche	Le joueur trottine dans la direction choisie. Le déplacement est léger et souligne l'agilité 7.5m/s
SAUT	ESPACE	TOUCHE A	4 à 6 métrics : Le joueur saute plus haut et/ou plus loin en restant appuyé pendant le saut.
DASH	A	TOUCHE Y	20 métrics en 0.3s. Au sol, le personnage effectue une roulade (21 métrics en 0.5s).
INTERACTION ENVIRONNEMENT	E	TOUCHE X	Interragi avec l'élément, objet, situé en face du joueur.
METTRE ENLEVER MASQUE	1/2/3/4/5/6	LB + JOYSTICK DROITE	Le joueur s'équipe d'un masque ou le retire
SPRINT	SHIFT	Appuyer sur le Joystick gauche	Le joueur se déplace plus rapidement : 12.5m/s Pendant le sprint, des effets de vent apparaissent.
ACTIF DU MASQUE	R	B	Le joueur utilise le pouvoir du masque.
CAMERA JOUEUR	SOURIS	JOYSTICK DROITE	Le joueur fait pivoter la caméra
METTRE LE JEU EN PAUSE	ECHAP	START	Met le jeu en pause...
LIRE UNE TABLETTE	T + MOLETTE	LB + RB + JOYSTICK DROITE	Maintenir enfoncé et faire défiler les tablettes. Permet de les lire. Relâcher une fois la tablette lue.

Le personnage fait 3 metrics de base.

MÉCANIQUES DE JEU

Commandes clavier-souris/manette



TECHNIQUE

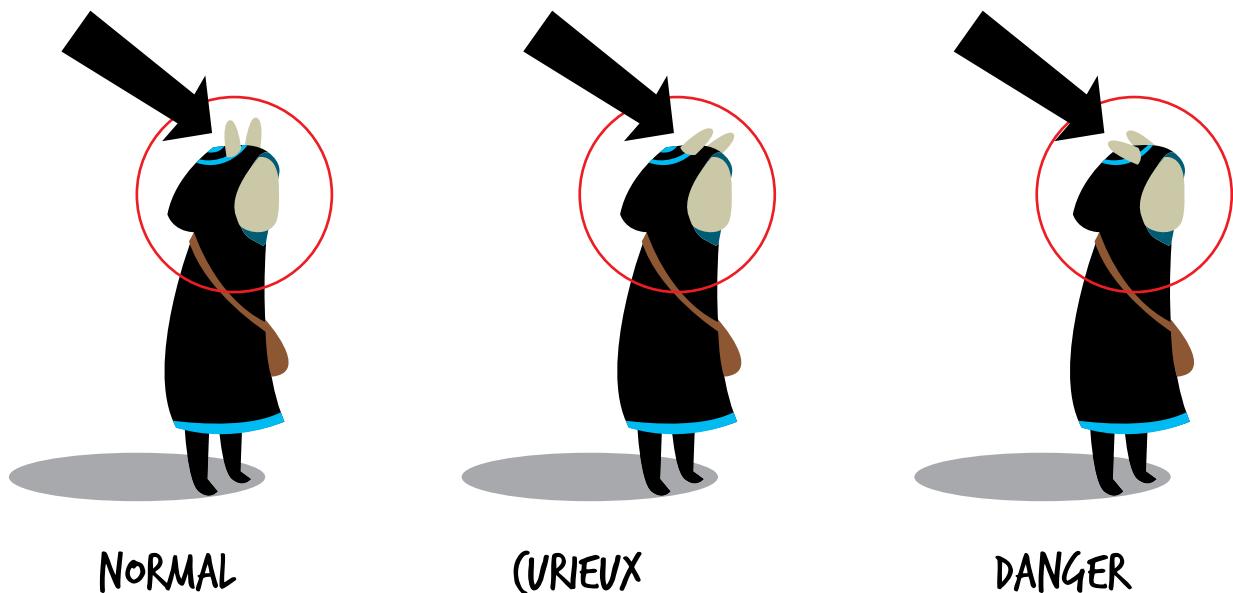
Character

Le personnage est une **créature humanoïde** portant une **cape** qui **souligne son agilité** et sa fluidité de mouvements. **Physiquement petit**, on remarque son agilité aux premiers coups d'oeil (Il est agréable à regarder..) C'est un personnage **doté d'une grande vitesse de déplacements** ayant la capacité de sauter plus ou moins haut selon le temps d'exécution du saut.

Le personnage **peut exécuter un dash**. Celui-ci lui permet de **se déplacer plus vite** un court instant ou **esquiver une attaque**. Pour faire un dash, le personnage **doit être en train d'exécuter un saut**. S'il **dash au sol**, le personnage va exécuter une **roulade**, qui a le **même effet**, sauf son animation.

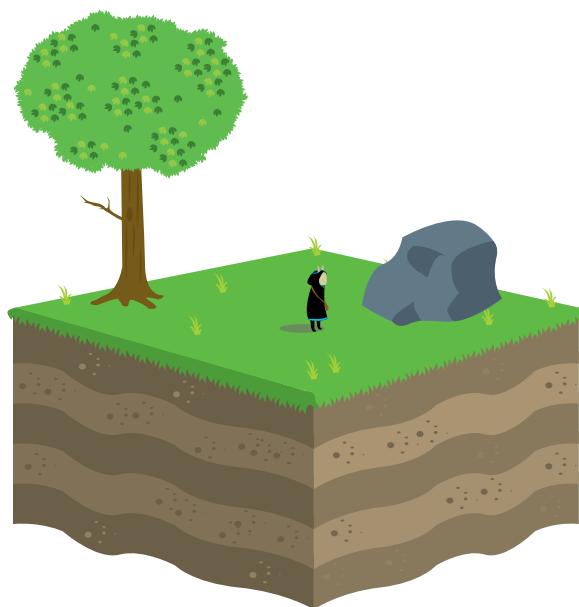
Il est capable d'entrer en contact avec les esprits divins enfermés dans les corps de créatures. Pour cela, il faut qu'il exauce une prière à proximité d'un autel.

Les oreilles du personnage font office de radar. Lorsqu'il s'approche d'une tablette ou autre bonus, celles-ci vont se dresser comme si l'attention du personnage avait été captée. Si le joueur s'approche du boss, les oreilles du personnage auront tendance à se baisser vers l'arrière.



TECHNIQUE

Camera

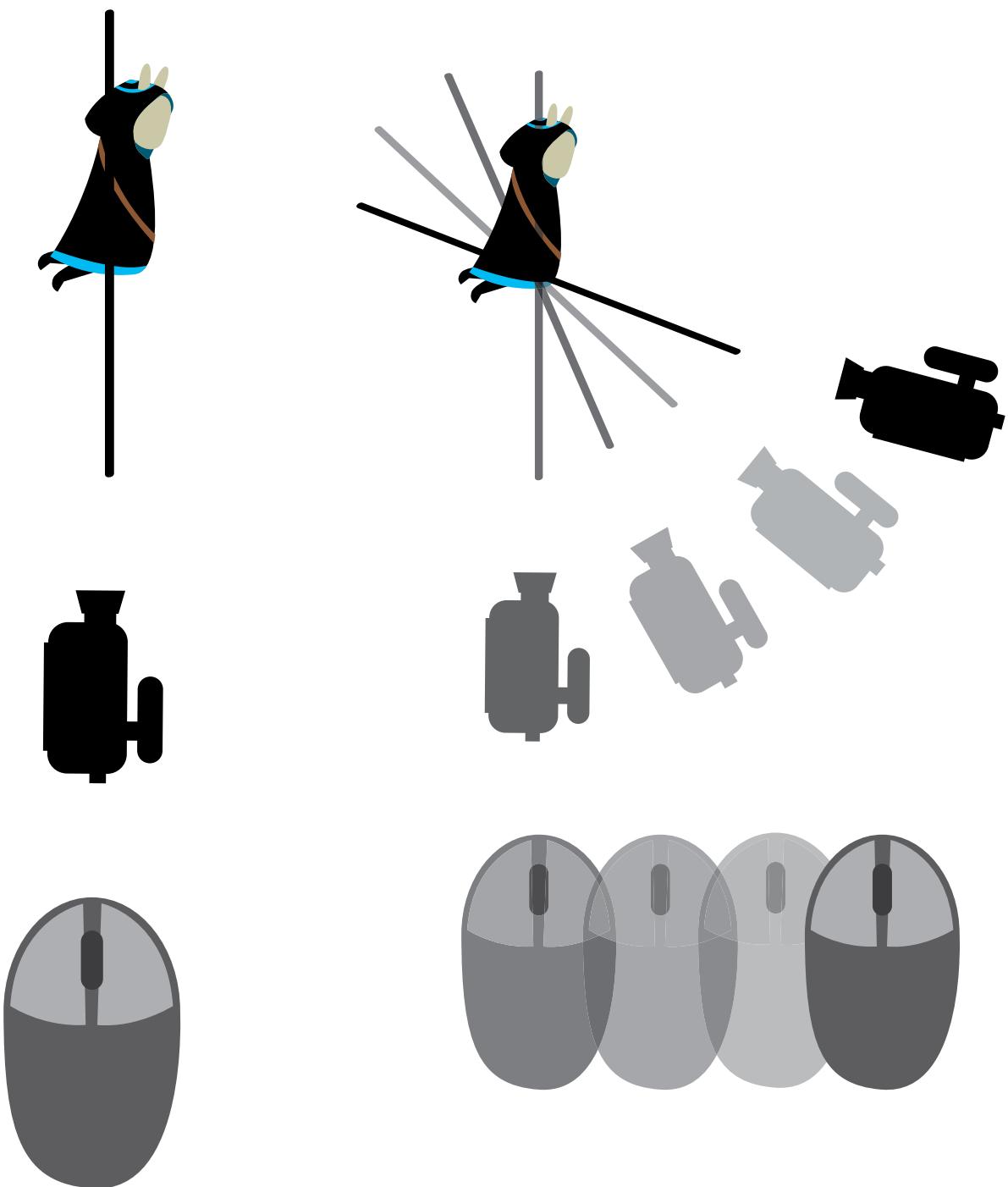


TECHNIQUE

Comportement

Le joueur peut **déplacer la caméra grâce à la souris**. Cette caméra se sert du joueur comme **point de pivot**. Le joueur avance donc selon l'axe de la caméra.

Lors de certaines phases de plateforming, la caméra peut devenir fixe.



TECHNIQUE

Effet de caméra

Lors d'un **dash**, un **FOV est ajouté à la caméra** qui continue de suivre le joueur.

Lors d'un **saut**, la **caméra accompagne le joueur** en s'élevant avec lui.

Lors du **sprint**, la **caméra est la même** que pendant une course normale et continue de suivre le joueur.

Lors des points de vue, la caméra va se **fixer sur un point et tourner autour de celui-ci** selon les mouvements du joueur. La caméra est alors verrouillée.

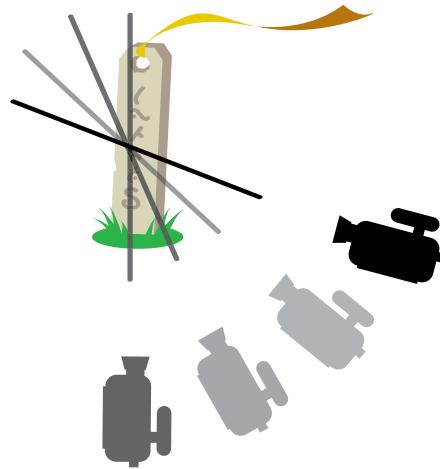
Lors d'un travelling, la caméra **inspecte l'élément selon le type de travelling**. Ici aussi, la caméra est bloquée.

EFFECT DASH

EFFECT DE SAUT



POINT DE VUE



TECHNIQUE

Mise en scène caméra

TRAVELLING

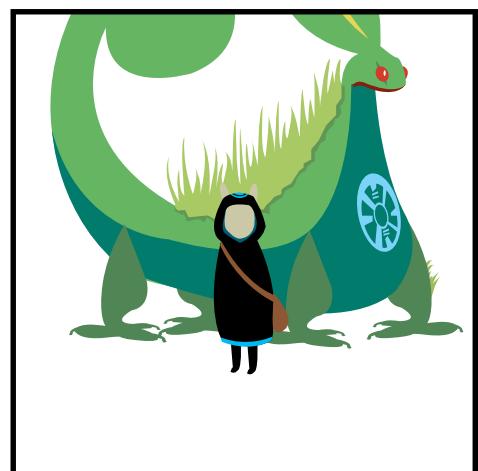
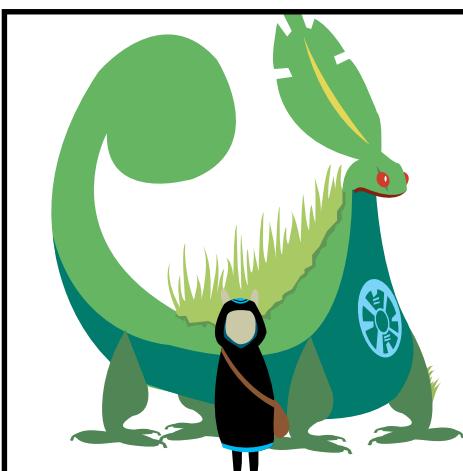
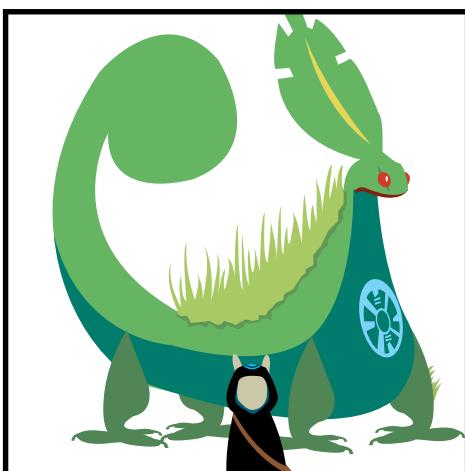
Ce mouvement va principalement nous permettre **d'indiquer quelque chose au joueur**, que ce soit le **chemin** à emprunter ou simplement un **objet** avec lequel interagir. De manière plus large, il peut nous montrer un paysage via un point de vue. Enfin, il est aussi utilisé pour les **cinématiques** faites avec les fresques.

Effet: La caméra fait une **légère rotation de la gauche vers la droite, de haut en bas..** et revient à sa position initiale.

TRAVELLING VERTICAL

Ce mouvement va nous permettre **d'indiquer au joueur quelque chose** qui se situe **en hauteur** ou tout simplement lui faire **prendre conscience de l'immensité** d'un élément.

Effet: Lorsque le joueur se rapproche de l'élément en question **la caméra monte de plus en plus**. Plus le joueur est près de l'élément plus la caméra monte; Plus le joueur s'éloigne plus la caméra revient à sa position initiale.



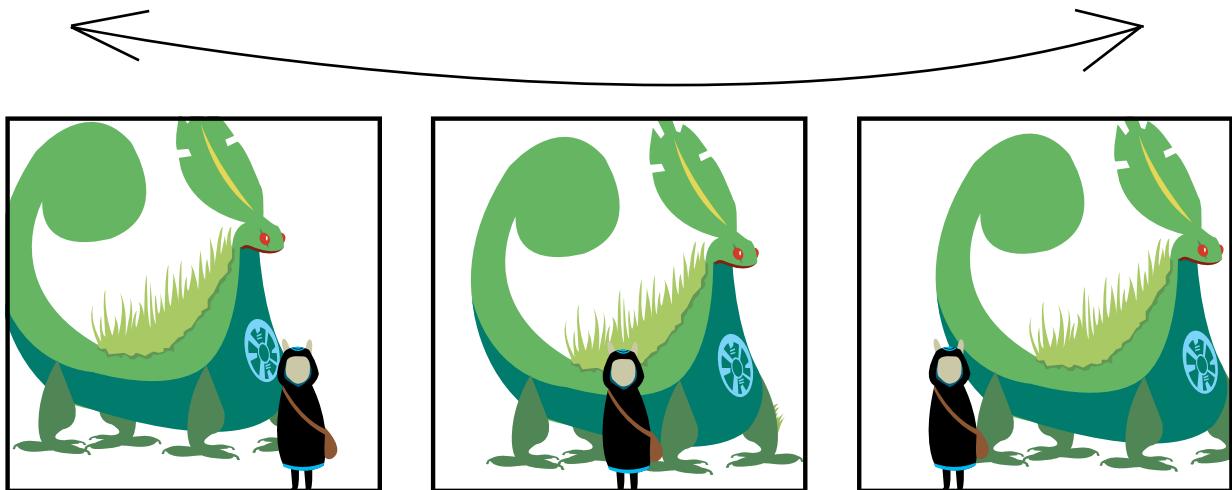
TECHNIQUE

Mise en scène caméra

TRAVELLING HORIZONTAL

Ce mouvement va nous permettre **d'indiquer quelque chose au joueur** alors qu'il est en train de marcher par exemple.

Effet: La caméra va **attirer brièvement l'attention du joueur** sur un élément et revenir à sa position initiale.

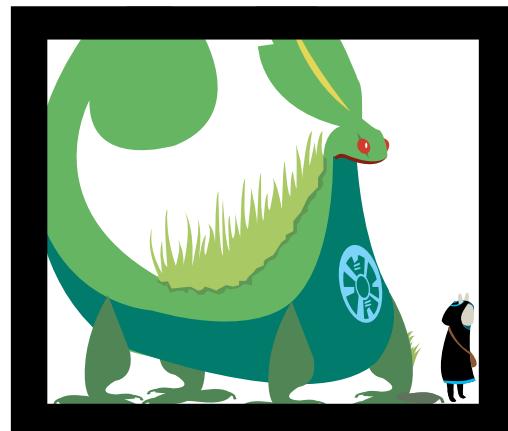


ZOOM

Le zoom permet de **capter intensément l'attention du joueur** sur un élément possédant un intérêt. Lorsque le joueur place la caméra derrière lui, au niveau du bas du dos, celle-ci zoom sur ce qui se situe au niveau des épaules du personnage.

DÉ-ZOOM

Le dé-zoom permet de **mettre en valeur le côté contemplatif** lorsque c'est nécessaire pour permettre au joueur d'accéder à un **champ de vison plus large et plus profond**. Il est principalement lié au traveling lorsque le joueur se situe sur un point de vue.



TECHNIQUE

Lumière

Les lumières sont utilisées dans plusieurs buts. Le premier est de **guider** le joueur vers ses objectifs, vers des indices ou des secrets.

Le deuxième but de l'utilisation des lumières est **d'accentuer la beauté** des décors, où la lumière prend alors une place essentielle. Elle peut être produite par l'éclairage même du **soleil, par des particules** volantes.

Les lumières sont utilisées à travers des "**spotlights**" ou des "**sunshafts**" colorés. Leur présence se doit mesurée, équilibrée afin que le joueur ne se doute pas qu'elles sont là pour le guider. Il faut lui laisser l'impression d'avoir fait une découverte par lui-même.



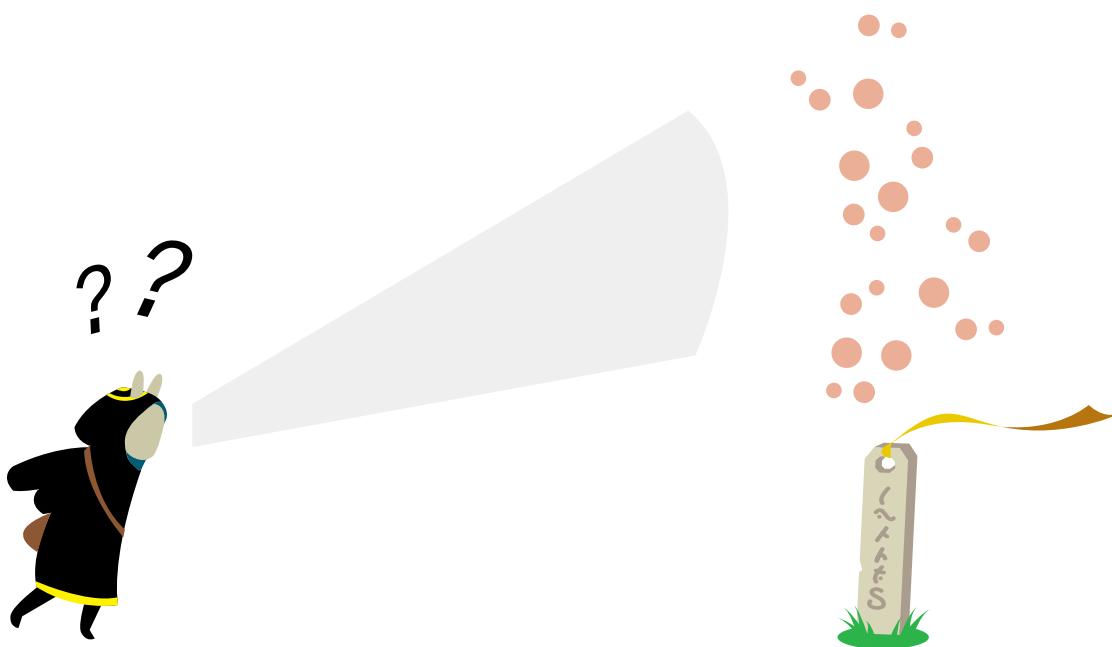
TECHNIQUE

Mise en scène

Le jeu comporte **différents types** de mises en scène. Le premier type de mise en scène concerne l'aspect **technique du jeu**. Elles permettent de **raconter** des faits au joueur, de lui **montrer** subtilement des **indices ou de le guider**. Elles sont généralement créées à l'aide des fresques, des mouvements de caméra et des jeux de lumières.

Le second type de mise en scène concerne les **déplacements** du joueur. On doit ici le **guider** de la **façon la plus discrète** possible, pour qu'il ne se rende pas compte qu'il n'est pas mettre de ses mouvements. On aura tendance à privilégier deux chemins distincts qui l'amènent au même endroit afin de lui laisser le choix.

On utilise les **énigmes et puzzles** pour le berner, lui laisser penser qu'il faut aller dans cette direction. On lui apprendra donc que s'il passe l'épreuve, il pourra avancer. Dans 50 % des cas, l'énigme cachera la suite de son parcours. Dans 25% des cas, elle cachera une récompense telle qu'une tablette. Enfin, dans les derniers 25%, il n'y aura rien derrière l'énigme.



TECHNIQUE

Sauvegarde

Le jeu sauvegarde automatiquement à certain point clé de l'aventure. Il y a plusieurs événement qui lancent la sauvegarde automatique du jeu. Elle laisse faiblement apparaître un logo à l'écran pour prévenir le joueur.

1. En jeu, lorsque le joueur passe à certain endroit clé de la carte.
2. Lors d'un passage dans le HUB, à l'entrée et à la sortie, le jeu va sauvegarder pendant le chargement (indication identique qu'en jeu mais lors de l'écran de chargement).
3. Avant/Après avoir résolu une énigme.
4. Au début du combat avec le boss et après l'avoir vaincu.
5. Après chaque tablette ramassée/fleur collectée.



RECHERCHES ET RÉFÉRENCES

Recherches

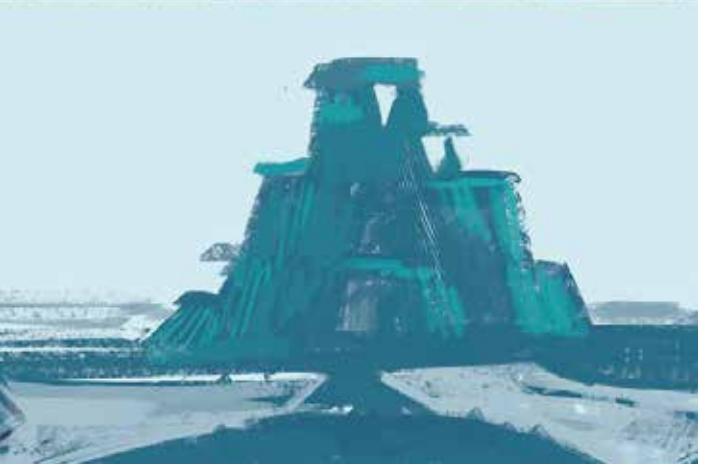


7 ELEMENTS_projet GD_sept.nov.



RECHERCHES ET RÉFÉRENCES

Recherches



RECHERCHES ET RÉFÉRENCES

Références

Tous les jeux qui nous ont inspirés et aidé à trouver un concept original. Mais qui nous permettent aussi de savoir comment les autres s'y sont pris, pour ne pas partir sur un mauvais chemin.

Journey : Contemplation au gameplay et graphismes épurés.

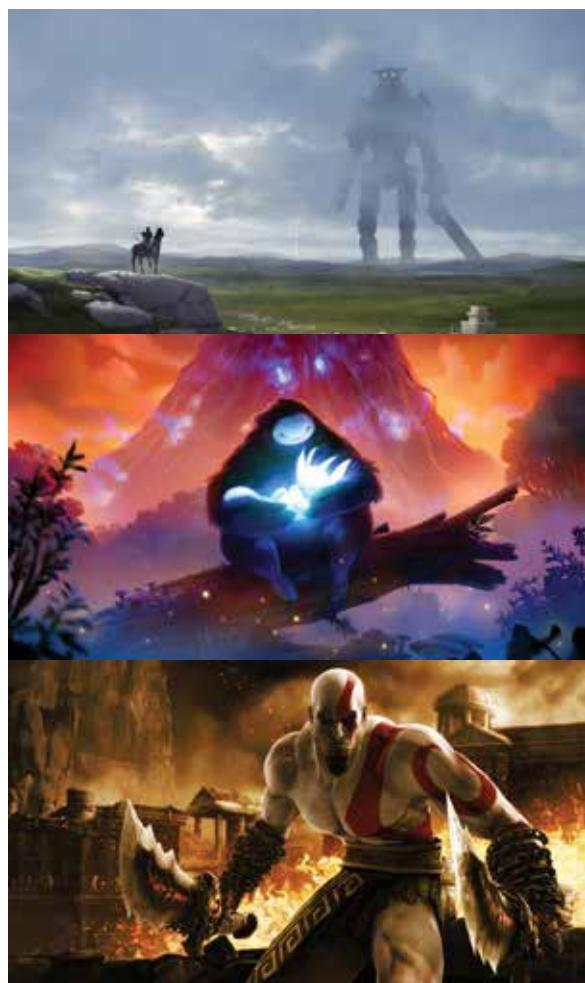
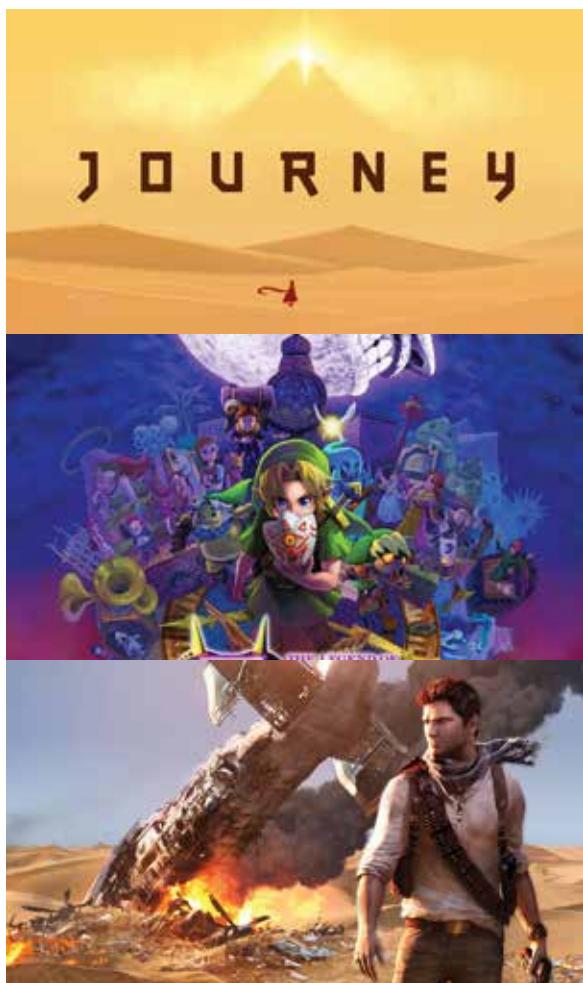
Shadow of the Colossus : Source de nos idées de combats.

The Legend of Zelda : Majora's Mask : Rejoint le côté puzzles et énigmes que l'on retrouve dans notre jeu. Ainsi que pour les masques.

Ori and the Blind Forest et Child of Light : Pour son côté artistique et ses jeux de lumières

Uncharted : La référence des jeux d'aventure ou la plateforme a une importance capitale mais qui ne demande pas pour autant une grande quantité de technique. C'est aussi une licence qui prend soin de guider le joueur avec des mouvements de caméra et des mises en scènes impressionnantes.

God of War : Choisi pour sa gestion de caméra face aux éléments.





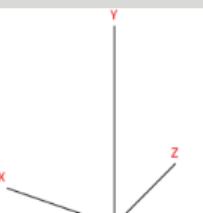
ANNEXES

Listing ressources

Listing ressources

Fichier Édition Affichage Insertion Format Données Outils Modules complémentaires Aide Modifications enregistrées dans Drive

fx

	A	B	C	D	E	F
1						
	PROTOTYPE					Y'X'Z (Dimension en mètres = mètres)
2	Etat	Rôle	Priorité	Nom	Description	Dimensions (taille à l'écran ??)
3		Personnage principal				
4		personnage joueur	1	PE_character	personnage principal	3'0.75'0.75
5						
6						
7		Collectable (perso principal)				
8		collectable	3	PE_tablet_hint-boss1		0.5'0.3'0.05
9		objet interactif	3	PE_bush_obstacle1		2'2'variable
10		objet interactif	3	PE_altar		Un autel qui permet d'interagir avec le décors (ajouter un petit bout de tissus de couleur une pour chaque élément, qui flotte au sommet de l'autel)
11						2'0.5'0.2
12		Elements décors		priorité 3		
						

Feuille 1 Feuille 2 Feuille 3

ANNEXES

Listing sons

	A	B	C	D	E	F	G	H
	LISTING SON	TYPE	POUR		DESCRIPTION		COMMENTAIRES	
1		INTERACTION	HUB					
2					Hub.portal_01	Son de portail magique		
3					hub_portal_interact_01	Son lorsque l'on entre le portail		
4					hub_stole_interact_01	Son différent lorsque l'on entre avec la même		
5		AMBANCE						
6			MONDE VEGETATION					
7					ambiance_dynamique	Ambiance à dynamique		
8					ambiance_statische_dynamique	Ambiance statique dynamique		
9					ambiance_campagne	Ambiance à campagne		
10					ambiance_magique	Épique		
11					ambiance_boss_01	Feuille jaune qui tombe dans une zone avec boss		
12					ambiance_environnement_01	Bruit de vent dans la forêt, feuilles		
13					ambiance_forest_01	Ambiance à myétose lorsque l'on entre le jeu pour prendre dans une tente		
14					ambiance_sun_01	Pluie qui chuint		
15					ambiance_sunfall_01	Son du vent qui souffle		
16					ambiance_garden_01	Son de jardin de vert		
17					ambiance_jungle_01			
18					ambiance_wind_01			
19					ambiance_water_01			
20					ambiance_gardens_01			
21					ambiance_sunrise_01			
22					ambiance_sunset_01			
23					ambiance_moon_01			
24					ambiance_night_01			
25					ambiance_star_01			
26					ambiance_stars_01			
27					ambiance_mystique_01			
28					ambiance_magique_01			
29					ambiance_magique_02			
30					ambiance_magique_03			
31					ambiance_magique_04			
32					ambiance_magique_05			
33					ambiance_magique_06			
34					ambiance_magique_07			
35					ambiance_magique_08			
36					ambiance_magique_09			
37					ambiance_magique_10			
38					ambiance_magique_11			
39					ambiance_magique_12			
40					ambiance_magique_13			
41					ambiance_magique_14			
42					ambiance_magique_15			
43					ambiance_magique_16			
44					ambiance_magique_17			
45					ambiance_magique_18			
46					ambiance_magique_19			
47					ambiance_magique_20			
48					ambiance_magique_21			
49					ambiance_magique_22			
50					ambiance_magique_23			
51					ambiance_magique_24			
52					ambiance_magique_25			
53					ambiance_magique_26			
54					ambiance_magique_27			
55					ambiance_magique_28			
56					ambiance_magique_29			
57					ambiance_magique_30			
58					ambiance_magique_31			
59					ambiance_magique_32			
60					ambiance_magique_33			
61					ambiance_magique_34			
62					ambiance_magique_35			
63					ambiance_magique_36			
64					ambiance_magique_37			
65					ambiance_magique_38			
66					ambiance_magique_39			
67					ambiance_magique_40			
68					ambiance_magique_41			
69					ambiance_magique_42			
70					ambiance_magique_43			
71					ambiance_magique_44			
72					ambiance_magique_45			
73					ambiance_magique_46			
74					ambiance_magique_47			
75					ambiance_magique_48			
76					ambiance_magique_49			
77					ambiance_magique_50			
78					ambiance_magique_51			
79					ambiance_magique_52			
80					ambiance_magique_53			
81					ambiance_magique_54			
82					ambiance_magique_55			
83					ambiance_magique_56			
84					ambiance_magique_57			
85					ambiance_magique_58			
86					ambiance_magique_59			
87					ambiance_magique_60			
88					ambiance_magique_61			
89					ambiance_magique_62			
90					ambiance_magique_63			
91					ambiance_magique_64			
92					ambiance_magique_65			
93					ambiance_magique_66			
94					ambiance_magique_67			
95					ambiance_magique_68			
96					ambiance_magique_69			
97					ambiance_magique_70			
98					ambiance_magique_71			
99					ambiance_magique_72			
100					ambiance_magique_73			
101					ambiance_magique_74			
102					ambiance_magique_75			
103					ambiance_magique_76			
104					ambiance_magique_77			
105					ambiance_magique_78			
106					ambiance_magique_79			
107					ambiance_magique_80			
108					ambiance_magique_81			
109					ambiance_magique_82			
110					ambiance_magique_83			
111					ambiance_magique_84			
112					ambiance_magique_85			
113					ambiance_magique_86			
114					ambiance_magique_87			
115					ambiance_magique_88			
116					ambiance_magique_89			
117					ambiance_magique_90			
118					ambiance_magique_91			
119					ambiance_magique_92			
120					ambiance_magique_93			
121					ambiance_magique_94			
122					ambiance_magique_95			
123					ambiance_magique_96			
124					ambiance_magique_97			
125					ambiance_magique_98			
126					ambiance_magique_99			
127					ambiance_magique_100			
128					ambiance_magique_101			
129					ambiance_magique_102			
130					ambiance_magique_103			
131					ambiance_magique_104			
132					ambiance_magique_105			
133					ambiance_magique_106			
134					ambiance_magique_107			
135					ambiance_magique_108			
136					ambiance_magique_109			
137					ambiance_magique_110			
138					ambiance_magique_111			
139					ambiance_magique_112			
140					ambiance_magique_113			
141					ambiance_magique_114			
142					ambiance_magique_115			
143					ambiance_magique_116			
144					ambiance_magique_117			
145					ambiance_magique_118			
146					ambiance_magique_119			
147					ambiance_magique_120			
148					ambiance_magique_121			
149					ambiance_magique_122			
150					ambiance_magique_123			
151					ambiance_magique_124			
152					ambiance_magique_125			
153					ambiance_magique_126			
154					ambiance_magique_127			
155					ambiance_magique_128			
156					ambiance_magique_129			
157					ambiance_magique_130			
158					ambiance_magique_131			
159					ambiance_magique_132			
160					ambiance_magique_133			
161					ambiance_magique_134			
162					ambiance_magique_135			
163					ambiance_magique_136			
164					ambiance_magique_137			
165					ambiance_magique_138			
166					ambiance_magique_139			
167					ambiance_magique_140			
168					ambiance_magique_141			
169					ambiance_magique_142			
170					ambiance_magique_143			
171					ambiance_magique_144			
172					ambiance_magique_145			
173					ambiance_magique_146			
174					ambiance_magique_147			
175					ambiance_magique_148			
176					ambiance_magique_149			
177					ambiance_magique_150			
178					ambiance_magique_151			
179					ambiance_magique_152			
180					ambiance_magique_153			
181					ambiance_magique_154			
182					ambiance_magique_155			
183					ambiance_magique_156			
184					ambiance_magique_157			
185					ambiance_magique_158			
186					ambiance_magique_159			
187					ambiance_magique_160			
188					ambiance_magique_161			
189					ambiance_magique_162			
190					ambiance_magique_163			
191					ambiance_magique_164			
192					ambiance_magique_165			
193					ambiance_magique_166			
194					ambiance_magique_167			
195					ambiance_magique_168			
196					ambiance_magique_169			
197					ambiance_magique_170			
198					ambiance_magique_171			
199					ambiance_magique_172			
200					ambiance_magique_173			
201					ambiance_magique_174			
202					ambiance_magique_175			
203					ambiance_magique_176			

ANNEXES

Calcul avancée du projet

Calcul avancé du Projet																
	A	B	C	D	E	F	G	H	J	K	L	M	N	O	P	Q
1																
2																
3																
4	Sujet/Tache	Personnel Color						Avancement								
5			Ma	An	Pi	Gi	Ax	en %								
6																
7	GDO		Ma	An	Pi	Gi	Ax	95,77%	Total avancé							
8																
9	Présentation du jeu							83,33%								
10	Fiche signalétique							Ax	50,00%							
11	Pitch histoire							Ma		100,00%						
12	Intentions							Ma		100,00%						
13	Univers du jeu									100,00%						
14	Scénario							Pi	Gi	Ax	100,00%					
15	Univers graphique							Ma			100,00%					
16	Univers sonore							Ma			100,00%					
17	Personnages										100,00%					
18	Personnage Principale										Gi	100,00%				
19	Personnage de la Mort										Gi	100,00%				
20	Mondes										Gi	100,00%				
21	Géants										An	100,00%				
22	Gameplay											100,00%				
23	Character/Camera/Controliers										Ma	Pi	100,00%			
24	Victoire et défaite											Ax	100,00%			
25	OCRs										Ma	An	Pi	Gi	Ax	100,00%
26	Gameplay principal															100,00%
27	Gameplay Géants (Key feature)											Pi				100,00%
28	Gameplay masque															Ax
29	Autres features															Ax
30	Game flow															Ax
31	Overview/HUD															Ax
32	HUB															Ax
33	Annexes															99,75%
34	USP															100,00%
35	Recherches et références															Pi
36	Technique															Ax
37	Idées	-	-	-	-	-	-	-								/
38	Mise en page															99,00% A REFAIRE
39																
40																
41																
42	Doc. Proto.										Ma	An	Pi	Gi	Ax	100,00%
43																Total avancé
44																
45	Présentation du Niveau															100,00%
46	Pitch Phase de jeu															100,00%
47	Monde/Element															100,00%
48	Platfromer															100,00%
49	Puzzle															100,00%
50	Recherche															100,00%
51	Boss															Ax
52	Pourquoi ce Monde ?										Ma					Ax
53	Comment présenter le Tutoriel															100,00%
54	Platfromer															100,00%

ANNEXES

Calcul avancée du projet

Schématisation	Ma	An	Pi	Gi	Ax	10,07%	Total avancé
Équipe				Gi		0,00%	
L'univers						14,50%	
Univers graphique				Gi		0,00%	
Ambiance				Gi		0,00%	
Scénario				Gi		0,00%	
Les Mondes	PRIORITE					50,00%	
Vegetal				Gi		50,00%	
Eau				Gi		50,00%	
Feu				Gi		50,00%	
Sable				Gi		50,00%	

ANNEXES

Calcul avancée GDD

Calcul avancé du Projet

Sujet/Tache	Avancement					0% = pas start - 50% = en cours - 99% = fini - 100% validé	Ne pas remplir les cases ROUGE svp	
	Ma	An	Pi	Gi	Ax			
GDD	Ma	An	Pi	Gi	Ax	26,38%	Total avancé	Demande et Remarque
Sommaire				Ax		100,00%		
Information projet						99,20%		
Fiche signalétique				Ax		99,00%		titre final
Équipe				Ax		99,00%		Laisse ou liste ? Pierre = anim ?
Intention				Ax		99,00%		Retouche sur des détails/ gameplay ?
Pourquoi ce style de jeu ?				Ax		99,00%		Music ? et une phrase a changer
Pitch du jeu				Ax		100,00%		
Univers du jeu						87,21%		
Univers graphique				Ax		100,00%		
Ambiance				Ax		99,00%		just check ma remarque
Les mondes						99,83%		
Le Monde Végétal				Ax		99,00%		
Le Monde de l'Eau				Ax		100,00%		
Le Monde du Feu				Ax		100,00%		
Le Monde du Sable				Ax		100,00%		
Le Monde de l'Air				Ax		100,00%		
Le Monde de la Lumière				Ax		100,00%		
Univers sonore				Ax		50,00%		Tu peux pousser encors plus loin
Game Concept						30,21%		
But du jeu				Ax		50,00%		Tu peux pousser encors plus loin
Gameplay principal						75,00%		
Déplacement				Ax		100,00%		
Saut et dash				Ax		100,00%		
Masque				Ax		0,00%		masque pas a jour
Interactions environnement				Ax		100,00%		
Feature						66,67%		
Vie du joueur				Ax		100,00%		
Énigmes/puzzles				Ax		0,00%		intégrer les annexes
Autels				Ax		100,00%		
Mécanique de jeu						50,00%		
Controle/Metrics				Ax		100,00%		
Progression					Ax	50,00%		alors ok, mais c'est plus les courbes vu en cours que je voudrais appliquer
Exploration					Ax	0,00%		
Victoire et défaite					Ax	0,00%		
FTUE					Ax	0,00%		
Rejouabilité					Ax	0,00%		
Contemplation					Ax	0,00%		
Scénario						0,00%		
L'histoire du jeu					Ax	0,00%		
Les personnages					Ax	0,00%		

ANNEXES

Calcul avancée infographie

D	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Sujet/Tache		BIP	BIC	BiB	Rig	Ani	2Bi		Avancement		
									en %		
INFOGRAPHIE		BIP	BIC	BiB	Rig	Ani	2Bi		100,00%	Total avancé	
Ruine en pierre 1	BIP								100,00%		
Ruine en pierre 2	BIP								100,00%		
Ruine en pierre 3	BIP								100,00%		
Ruine en pierre 4	BIP								100,00%		
Ruine en pierre 5	BIP								100,00%		
Ruine en pierre 6	BIP								100,00%		
Ruine en pierre 7	BIP								100,00%		
Ruine en pierre 8	BIP								100,00%		
Toit ruine 1	BIP								100,00%		
Toit ruine 2	BIP								100,00%		
Toit ruine 3	BIP								100,00%		
Sol ruine 1	BIP								100,00%		
Sol ruine 2	BIP								100,00%		
Sol ruine 3	BIP								100,00%		
Tronc d'arbre 1	BIP								0,00%		
Tronc d'arbre 2	BIP								0,00%		
Pont en Pierre	BIP								0,00%		
Pont en bois	BIP								0,00%		
Tablette	BIP								0,00%		
HUB	BIP								0,00%		
Support portail	BIP								0,00%		
Autel	BIP								0,00%		
Autel v2	BIP								0,00%		
Autel cassé	BIP								0,00%		
Buisson de ronce	BIP								0,00%		
Arbre mort	BIP								0,00%		
Feuille 1	BIP								0,00%		
Feuille 2	BIP								0,00%		
Feuille 3	BIP								0,00%		
Feuille 4	BIP								0,00%		
Tour en pierre (ruine)	BIP								0,00%		
Plateforme pour la tour	BIP								0,00%		
Plateforme pour la tour	BIP								0,00%		
Plateforme pour la tour	BIP								0,00%		
Champignon 1 (colant)	BIP								0,00%		
Champignon 2	BIP								0,00%		
Champignon 3	BIP								0,00%		
Dalle 1	BIP								0,00%		
Dalle 2	BIP								0,00%		
Dalle 3	BIP								0,00%		
Dalle 4	BIP								0,00%		

ANNEXES

Calcul avancée GDD

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG
1	Today	06/06/2016																															
2																																	
3		Avancé	1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
4																																	
5	Sommaire	100,00%																															
6	Information projet	98,80%																															
7	Fiche signalétique	95,00%																															
8	Équipe	100,00%																															
9	Intention	100,00%																															
10	Pourquoi ce style de jeu ?	99,00%																															
11	Pitch du jeu	100%																															
12	Univers du jeu	100,00%																															
13	Univers graphique	100,00%																															
14	Ambiance	100,00%																															
15	Les mondes	100,00%																															
16	Le Monde Végétal	100,00%																															
17	Le Monde du Sable	100,00%																															
18	Le Monde de l'eau	100,00%																															
19	Le Monde du Feu	100,00%																															
20	Le Monde de l'Air	100,00%																															
21	Le Monde de la Lumière	100,00%																															
22	Univers sonore et Musiques et sons	100,00%																															
23	Musique à virer	100,00%																															
24	Son à virer	100,00%																															
25	Game Concept	75,00%																															
26	But du jeu	100,00%																															
27	Gameplay principal	50,00%																															
28	Feature	66,87%																															
29	Vie du joueur	100,00%																															
30	Énigmes/puzzles	0,00%																															
31	Autel	100%																															
32	Mécanique de jeu	100,00%																															
33	Metrics	100,00%																															

ANNEXES

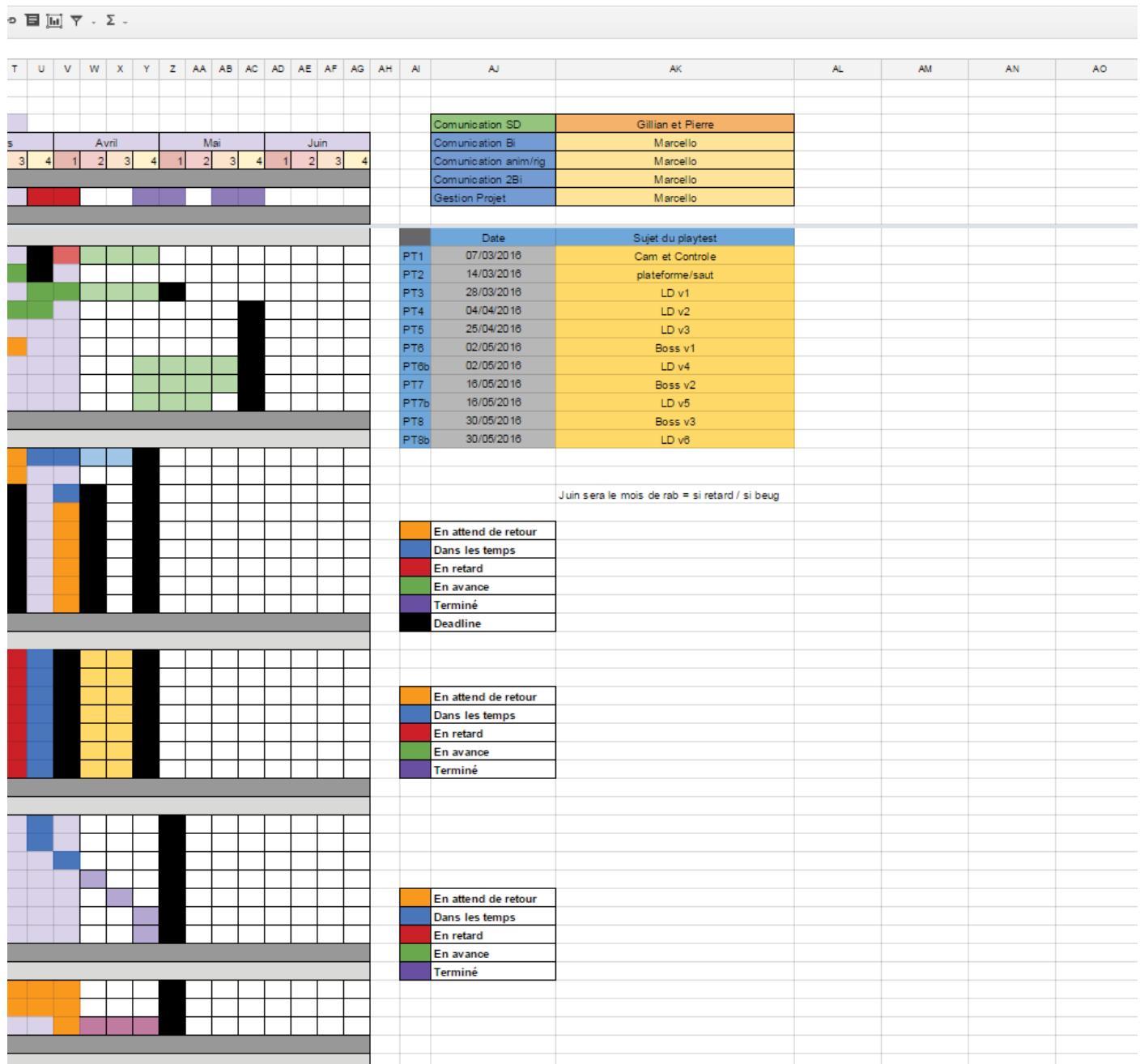
Plannings

		Planning v1.0																												
		Fichier Édition Affichage Insertion Format Données Outils Modules complémentaires Aide Dernière modification le 7 avril, par marcello carlino																												
		Today																												
TACHE		TEAM										Fevrier		Mars		Avril		Mai		Juin										
4		Ma	Gi	Pi	Ax	An	S1	S2	B/P	B/C	B/B	xBi	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
7	Playtest	Ma			An																									
9	Programmation Unity																													
10	_Controler												An																	
11	_Plate-forme												An																	
12	_IA Boss												An																	
13	_Enigme												An																	
14	_Camera joueur												An																	
15	_Camera environnement												An																	
16	_Poffnage controller												An																	
17	_Poffnage camera												An																	
18	_Poffnage boss												An																	
20	GDD																													
21	_Schéma	Ma	Gi																											
22	_Doc GDD	Ma	Gi										Ax																	
23	_LD Iv1			Gi	Pi	Ax																								
24	_LD Iv2			Gi	Pi	Ax																								
25	_LD Iv3			Gi	Pi	Ax																								
26	_LD Iv4			Gi	Pi	Ax																								
27	_LD Iv5			Gi	Pi	Ax																								
28	_LD Iv6			Gi	Pi	Ax																								
29	_LD Iv7			Gi	Pi	Ax																								
31	Mapping Unity Technique																													
32	_LD Iv1	Ma	Gi										Ax	An																
33	_LD Iv2	Ma	Gi										Ax	An																
34	_LD Iv3	Ma	Gi										Ax	An																
35	_LD Iv4	Ma	Gi										Ax	An																
36	_LD Iv5	Ma	Gi										Ax	An																
37	_LD Iv6	Ma	Gi										Ax	An																
38	_LD Iv7	Ma	Gi										Ax	An																
40	Mapping Unity Decors																													
41	_LD Iv1			Ma	Gi	Pi																								
42	_LD Iv2			Ma	Gi	Pi																								
43	_LD Iv3			Ma	Gi	Pi																								
44	_LD Iv4			Ma	Gi	Pi																								
45	_LD Iv5			Ma	Gi	Pi																								
46	_LD Iv6			Ma	Gi	Pi																								
47	_LD Iv7			Ma	Gi	Pi																								
49	Sound Design														S1															
50	_Musique et son d'ambiance															S1														
51	_Son et bruit environement																S2													
52	_Son du personnage et interaction																	S1	S2											
53																														
54	BI																													

ANNEXES

Plannings

marcello carlino



ANNEXES

Système économique

Le jeu ne possède pas de système se rapprochant à un modèle Free to Play. Il est vendu à prix fixe sur différentes plateformes de jeux.

Prévision budgétaire

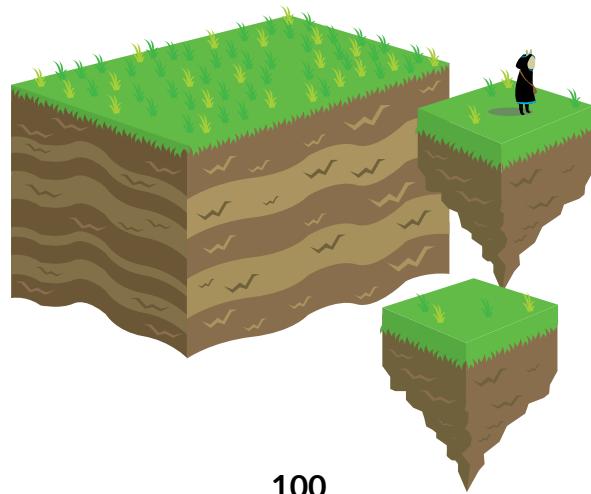
	Temps de travail	Salaire BRUT	Salaire NET	Quantité	Total BRUT
GRAPHISTES	Plein temps	1884 BRUT	1450 NET	6	11304€/mois
PROGRAMMEURS	Plein temps	2826 BRUT	2175 NET	1	2826€/mois
GAME DESIGNERS	Plein temps	2072 BRUT	1600 NET	4	8288€/mois
SOUND DESIGNER	Plein temps	3000 BRUT	2200 NET	1	3000€/mois

	Coût
UNITY 5 PRO	1500€ ou 75€/mois
SUITE ADOBE CC	90€/mois ou 720€/an
OFFICE 2013	270€
COÛT POUR 5 MOIS	1145€
COÛT POUR 1 AN	1900€

ANNEXES

Prévision budgétaire

	Quantité	Coût total env.
PC	12	12000€
ECRAN	24	4800€
PAPETERIE	-	600€
BUREAU	12	2400€
CHAISE	12	1200€
LOCAL	1	12000€
ASSURANCE	1	A VOIR
TOTAL	73	33000€ + assurance



ANNEXES

Economie interne

	Monde Végétal	Monde Terre	Monde Feu	Monde Eau	Monde Vent	HUB	Total
PORTAILS	1	1	1	1	1	5	10
TABLETTES TUTORIELS	2	1	2	1	2	1	9
TABLETTES UNIVERS	2	2	2	2	2	1	11
TABLETTES BOSS	1	1	1	1	1	1	6
COLLECTIBLES	20	20	20	20	20	5	105
AUTELS CONTACT	2	4	2	5	1	0	14
AUTELS CHEMIN	3	2	3	0	4	0	12
AUTELS TELEPORTATION	3	3	3	2	4	0	15
AUTELS CASSES	1	1	1	2	2	0	7

ANNEXES

Economie interne

	Monde Végétal	Monde Terre	Monde Feu	Monde Eau	Monde Vent	HUB	Total
ENIGMES	2	3	2	4	8	0	19
MASQUES	1	1	1	1	1	0	5
POUVOIRS ACTIFS	1	1	1	1	1	0	5
POUVOIRS PASSIFS	1	1	1	1	1	0	5
BOSS	1	1	1	1	1	0	5
TOTAL	40	41	40	44	43	9	-





ANNEXES

Outils de développement

Le jeu est développé sur **Unity 5**, codé en **C#**. Nous nous servons aussi de la suite **Adobe**, plus précisément **Photoshop, Illustrator et InDesign**. Les animations et modélisations sont créées sous **Maya - 3DSMax - Rhinocéros 5**. Tout le travail commun, la gestion de projet, partage de données se fait sur **Google Drive**.



Adobe



3DS MAX



ANNEXES

Contrôles détaillés

Les contrôles du joueur se font via une state machine, les différents état du joueur possèdent des transitions différentes et s'effectuent si certaines conditions sont remplies.

Ex : Le joueur est immobile, il appuie sur la touche de saut et effectue une transition vers l'état correspondant.

Déplacements :

Rotation : Le joueur fait toujours face a la direction dans laquelle il se déplace.

Avant : Le joueur se déplace dans la direction de la caméra.

Gauche/Droite : Le joueur se déplace perpendiculairement a la direction de la caméra.

Arrière : Le joueur se déplace vers la caméra, a l'inverse de sa direction.

Vitesse : 15 Metrics/ Seconde

Sprint : Le joueur garde les mêmes contrôles, avec une vitesse de déplacement augmentée.

Vitesse : 22 Metrics / Seconde

Contrôle de la caméra :

Position : La caméra se déplace constamment avec le joueur et reste toujours a la même distance, si un obstacle obstrue la vision de celui ci, la caméra tentera de se rapprocher jusqu'à voir le personnage.

Rotation Verticale : La caméra peut se déplacer dans une axe proche de 180 degré verticalement, l'empêchant de passer par dessus le personnage ou directement en dessous.

Rotation Horizontale : Le joueur peut faire tourner la caméra a 360 degré librement autour du personnage.

Interactions :

Le joueur peut interagir avec certains éléments du jeu.

Il devra faire face a l'objet et appuyer sur la touche d'interaction, le personnage exécutera une animation et un évènement se produira selon l'objet en question.

ANNEXES

Contrôles détaillés

Saut :

L'input de saut par défaut est la touche espace sur un clavier et le bouton A avec une manette.

Pour pouvoir sauter, les pieds du personnage doivent être en contact avec un objet solide. Le joueur saute dans la direction dans laquelle il se déplace.

Verticalement : Le personnage exécute un déplacement verticale jusqu'à une certaine hauteur par rapport a l'emplacement initial de son saut avant de retomber, il peut augmenter légèrement la hauteur maximum de son saut en gardant la touche appuyé.

Horizontalement : Le joueur garde le contrôle de son déplacement horizontal lors de saut, diminué par rapport a son déplacement au sol et affecté par le sprint.

Lorsque le joueur est en l'air après avoir sauté il peut dasher a tout moment.

Au moment ou le joueur retombe il peut instantanément : Sauter, Effectuer une roulade, courir, rester immobile.

Si le joueur tombe de trop haut après avoir sauté, il sera immobilisé un court instant.

Minimum : 5.5 Metrics en 0.8 secondes , Maximum : 7 Metrics en 1 secondes

Roulade :

Input : Clic droit pour clavier , Left Trigger pour manette

Le joueur ne peut effectuer une roulade que s'il est en contact avec le sol.

Le joueur exécute une roulade dans la direction dans laquelle il fait face, cette roulade lui permettra de parcourir une certaine distance pendant un laps de temps très court, plus rapidement qui si il marchait ou sprintait. Durant l'exécution de la roulade, le joueur pourra très légèrement orienter sa direction grâce au contrôles de déplacement.

12 Metrics en 0.37 secondes

Dash :

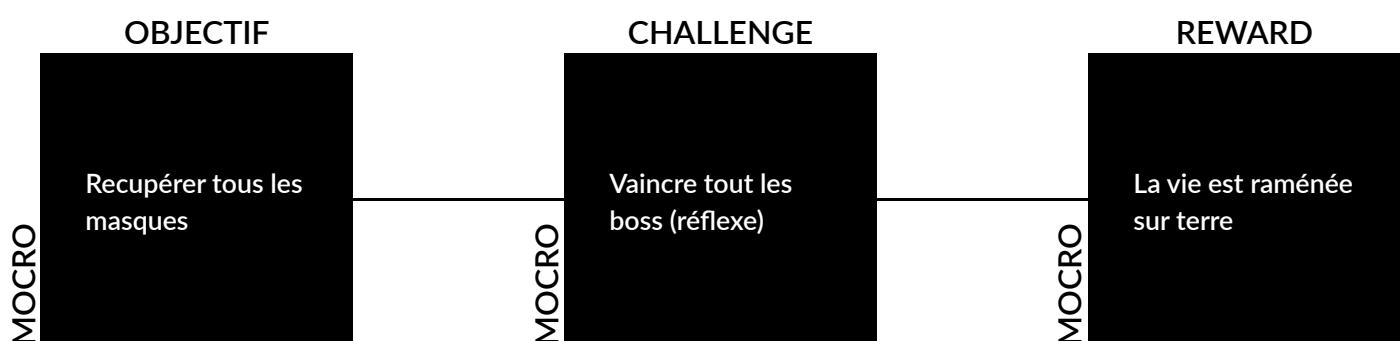
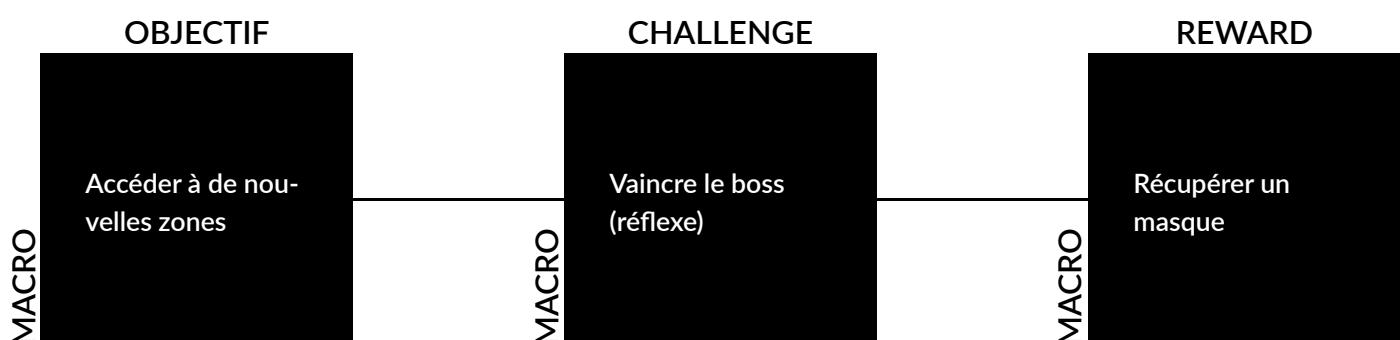
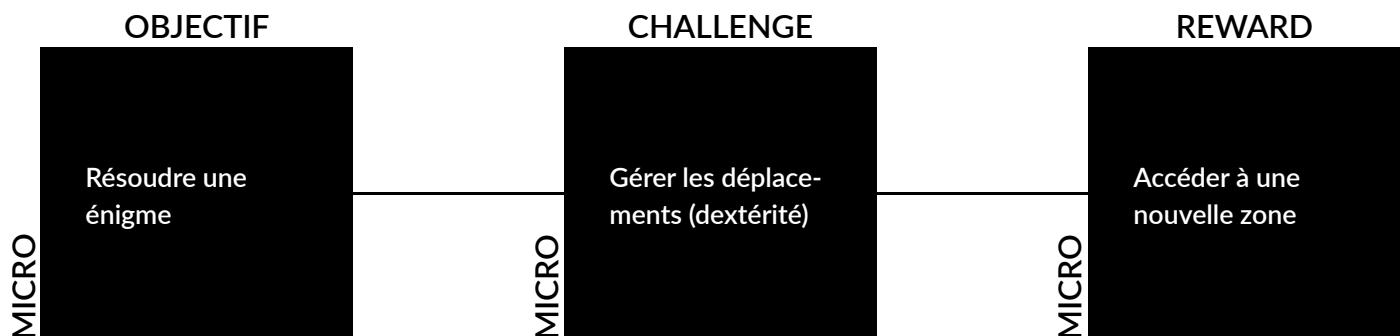
Le Dash peut être exécute seulement dans les airs et une seule fois avant de rentrer a nouveau en contact avec le sol.

Le dash, comme la roulade, permet au joueur de se déplacer d'une certaine distance durant un laps de temps très court dans la direction vers laquelle le personnage fait face, il pourra également orienter la direction du dash durant son execution.

15 Metrics en 0.3 secondes

ANNEXES

Boucles OCRs



ANNEXES

Contacts

Marcello Carlino

<https://www.linkedin.com/in/marcello-carlino-489a2082>

Alexandre Viala

<https://www.linkedin.com/in/alexandre-viala-094b65116>

Gillian Sokoloff

<https://www.linkedin.com/in/gillian-sokoloff-42929994>

<https://www.gilliansokoloff.com>

Pierre Genin

<https://www.linkedin.com/in/pierre-genin-111728b0>

Antonin Rapini

<https://www.linkedin.com/in/antonin-rapini-00400083>

Remerciements

Concept artists :

Nolwenn Grignon

<https://www.facebook.com/nolgrisketches/?fref=ts>

Tiphaine Jago

<https://www.facebook.com/TiphaineJegoArt/?fref=ts>

Infographistes 3D :

Enzo Prata

<https://vimeo.com/125998875>

Rémy Ferrier

<https://vimeo.com/161938907>

Benjamin Fratter

<https://vimeo.com/164098061>

Thomas Vialetto

<https://www.youtube.com/watch?v=KUHZ3iss0FY>

Matthieu Epinasse

Marie-Jeanne Seillet

Quentin Lagrange

Théophane Courtot

Sound designers :

Samy Quoraiche

<http://samyroaraiche.wix.com/compositeur>

Mathieu Dulong

<http://matthieudulong.wix.com/compositeur>

Thomas Tillard



E L E M E N T S

REBORN