

TABLE DES MATIERES

I – Game Concept

P.2

1. Présentation générale du jeu	p.2
2. Cible	p.2
3. Plateformes envisagées	p.2
4. Emotion, vision et expérience de jeu recherchée	p.2
5. Rôle du joueur	p.2
6. Motivations du joueur à la minute, à la session, au jeu	p.2
7. Références vidéo-ludiques	p.3

II – Points forts du jeu

P.3

1. Eléments spécifiques qui caractérisent le projet	p.3
2. Originalité par rapport aux jeux du même type	p.3

III – Story line

P.4

1. Pitch	p.4
2. Background	p.4
3. Synopsis	p.4

IV – Macro Design

P.4

• Découpage des niveaux	p.4
• Tableau de macro design	p.5

V – Tutoriel

P.6

Pitch	p.6
-------	-----

A - Eléments du Gameplay

P.6

1. Mécaniques de jeu	p.6
▪ Système de jeu	p.6
▪ Contrôle du PJ	p.6
▪ Caméra	p.7
▪ Ressource	p.7
▪ Personnages	p.8
▪ QTE	p.8
▪ Pouvoir	p.9
▪ Game Over	p.9
▪ Aide	p.9
▪ Micro Design	p.10

B - Recherches Techniques

P.11

▪ LD et Caméras	p.11
▪ IA	p.12

I – Game Concept

1. Présentation générale du jeu

Beat them all dans un univers fantastique inspiré de la période de colonisation de l'Amérique. Le joueur incarne un guerrier maya qui doit défendre son peuple contre les colons.

2. Cible



Combats violents et présence de sang.

3. Plateformes envisagées

Consoles de salon New. Gen.  

4. Emotion, vision et expérience de jeu recherchée

Le joueur se retrouve plongé dans un univers de violence et de carnage. Il devra se battre pour sa vie dans un milieu qui ne tolère pas les faibles. Le joueur éprouve un sentiment de puissance, de défouloir dans un univers gore dirigé par les prêtres et leurs sacrifices.

5. Rôle des joueurs

Le joueur incarne un guerrier maya qui est élu champion de son peuple face à la menace venue de l'océan. Pour mener à bien sa mission, il se voit attribuer les pouvoirs des dieux protecteurs mayas.

6. Motivations du joueur à la minute, à la session, au jeu

A la minute, le PJ accumule de l'expérience en tuant de nombreux ennemis, expérience lui permettant d'améliorer ses attaques.

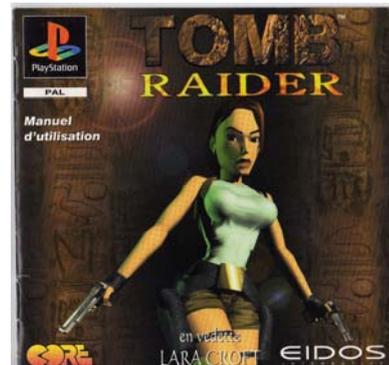
A la session la motivation du joueur réside dans l'obtention de nouvelles armes et magies, ainsi que dans la récupération d'objets magiques nécessaires à l'invocation d'un démon protecteur maya.

Au jeu, le joueur cherche à invoquer un démon sensé repousser l'envahisseur, survie du peuple du PJ.

7. Références vidéo-ludiques



God of war :
Système de combat,
Intensité de l'action.



Tomb raider :
Exploration de temples,
Pièges et plateformes.

II – Points forts du jeu

1. Eléments spécifiques qui caractérisent le projet

- Période fantastique précolombienne Maya
- Utilisation de sacrifices et rituels par le PJ lors des combats

2. Originalité par rapport aux jeux du même type

- Les barres de rage et de vie sont complémentaires ; gérées par des rites et sacrifices.
- Des pouvoirs liés à l'univers magique maya : transformation en statue de pierre, puissance mystique accrue,...

III – Story line

1. Pitch

Un des guerriers élu du peuple maya doit récupérer le pouvoir de chacun des temples divins afin d'invoquer un Dieu capable de repousser l'invasion des conquistadores.

2. Background

Dans le monde mythique des mayas, les prêtres annoncent l'arrivée d'un grand malheur qui emportera leur civilisation. Mais les différents dirigeants ne sont pas tous d'accord. Certains pensent que les colons sont en fait des envoyés des dieux.

Les cités qui se méfient des colons décident d'élire leurs meilleurs guerriers et lors d'une cérémonie rituelle, une partie du pouvoir des dieux est enfermée dans le corps de ceux-ci. Les chefs de chaque cité ordonnent ensuite aux guerriers élus de parcourir l'empire maya afin de récupérer les parties d'une clé cachée dans différents temples. Cette clé doit permettre l'invocation d'un dieu capable de repousser l'envahisseur.

Effrayé par la puissance qu'il ressent en lui et qu'il ne peut entièrement maîtriser, le Pj laisse derrière lui sa cité afin de remplir son devoir, et ainsi sauver son peuple.

3. Synopsis

Chaque cité voyant l'arrivée des colons comme une malédiction élit un de leur guerrier au rang de champion. Ces champions se voient remettre via un rituel une partie du pouvoir divin en relation avec la divinité majeure de la cité.

Le PJ appartient à la cité du soleil. En tant que champion élu, il subit le rituel et peut utiliser certains pouvoirs liés à sa condition.

Le Pj traverse de nombreux lieux afin de réunir les « clés » permettant l'invocation du Démon sauveur. Au cours de son périple, il se rend rapidement compte qu'il est le seul champion capable de réunir ses « clés ». Sous forme de pouvoir divin, chacune de ces clés offre au Pj un pouvoir qu'il contient avec difficulté. Il est entendu que chaque être vivant possède une âme qui lui est lié dans un monde parallèle chez les mayas, appelé « Way ». Au fur et à mesure qu'il obtient ces pouvoirs, le Pj ressent en lui la présence de cette âme, jusqu'à se confondre avec cette dernière en fin de parcours. Lorsque le Pj a accumulé toutes les « clés » nécessaires à l'invocation du Dieu, son Way se matérialise et devient le Dieu sensé repousser l'envahisseur. Néanmoins le Dieu est incontrôlable et ne fait aucune différence entre colons et mayas, décimant tout sur son passage. La quête finale du Pj est ainsi de détruire le Dieu qu'il a invoqué, avant que ce dernier n'emporte avec lui toute trace de la civilisation maya.

IV – Macro Design

- **Découpage des Niveaux.**

NB : Les compétences/obstacles indiquées ici sont celles mises en avant dans chacun des niveaux. Néanmoins, des combats entre le Héros et les adversaires présents ont lieu lors de tous ces niveaux. (Tableau page suivante)

Niveau	Objectif	Thème	Compétences,Gameplay	Ennemis/Obstacles	Gain/Upgrade
1 Tutoriel : Route du Temple caché	Atteindre le premier temple Trouver l'entrée	Présentation de l'univers au joueur Forêts et temples saccagés	Prise en main des mouvements de déplacement et de combat basiques. Sacrifices vie et berserk	Fantassin, tireur, sergent, pièges primitifs mayas	X
2 : Dans le Temple du Soleil	Récupérer la première clé	Intérieur de temple froid et lugubre	Esquive, rituels	Pièges mayas poussés, prêtres et gardiens mayas testant le Pj	Pouvoir de transformation (fin de niveau) Première clé
3 : Chemin vers Temple de « 1 »	Rejoindre la cité du temple « 1 »	Batailles multiples entre Champions et colons	Techniques de combat Sacrifices et transformation	Fantassins, Arquebusiers, Sergents, Capitaines	Nouveaux coups spéciaux (observation d'un champion)
4 : Le Temple de « 2 »	Trouver le moyen de pénétrer la cité puis de rejoindre le temple	Cité pour la venue des colons Mayas agressifs face au Pj	Discrétion (zone d'aggro) Combats rapides à distance	gardes, guerriers mayas et prêtres	Augmentation vie max ; pouvoir de saut divin 3ème clé
5 : Montagnes vers le Temple de « 3 »	Rejoindre la cité où se trouve la dernière clé	Montagnes escarpées et dangereuses Champions fous et agressifs	Combats 1 contre 1, saut divin	Champions fous, animaux sauvages (aigles, ...)	Nouveaux combos plus longs
6 : Le Temple de « 3 »	Pénétrer le temple Récupérer la clé	Entrée et grand espace intérieur de temple abandonné	Revue des toutes les compétences acquises au cours du jeu	Champions fous, Champions possédées, Âmes errantes	4ème clé
7 : Au sommet du temple	Réaliser le rituel en haut du temple	Le Way s'incarne pour protéger le Pj durant le rituel d'invocation du Dieu	Combats en contrôlant le Way	Âmes errantes, âmes de prêtres errants	Perte de la barre de rage et des pouvoirs Augmentation de vie max.
8 : A la poursuite d'un Dieu	Suivre les traces du Dieu	Difficulté de survie dans les montagnes contre les bêtes sauvages	Fuite, esquive, combats sans se faire blesser	Animaux sauvages	X
9 : 1er Désastre	Retourner au temple de la cité de « 2 »	Mayas abattus ; les survivants aident le Pj Cité dévastée	phase plateforme pour accéder au temple, Rituel	Âmes damnées	récupération pouvoir de saut divin pur. Utilise de la vie
10 : 2ème Désastre	Récupérer le pouvoir du Temple de « 1 »	Cité maya déserte	plateforme jusqu'en haut du temple Combat à distance	Âmes damnées ; images de Way	récupération pouvoir attaque à distance pur. Utilise de la vie
11 : Chemin vers le temple du soleil	Stopper le Dieu avant qu'il n'atteigne la cité du soleil	Chemin chaotique transformé par le Dieu	Plateforme et combats	Images de Way ; Dieu invulnérable	Perte de vie Max
12 : Dernier Désastre	Atteindre le sommet du temple du Soleil	Temple et cité en ruines	Combats et rituels	Âmes damnées gardes et prêtres mayas, images de Way, images de Pj.	Récupération barre de rage et berserk Transformation pure
13 : La fin d'une civilisation	Tuer le Dieu destructeur	Grandes étendus vides où se trouvait la cité du soleil	Tous les pouvoirs Divins ; Transformation	Dieu ; images divin et Pj, fusion des deux	X

Fin du jeu : Mort du Dieu et du Pj (car liés) ; fin de la civilisation maya

V – Tutoriel

NB : Tous les éléments abordés ici sont uniquement ceux apparaissant effectivement dans le niveau tutoriel.

Pitch : Sous les conseils de ses dirigeants, le Pj tente de rejoindre le temple caché du Soleil dans la forêt avoisinant la cité. Il doit pour ce faire se rendre au village des prêtres situé a mi-chemin, afin d'obtenir des informations sur l'itinéraire a emprunter ainsi que sur le moyen d'ouvrir la porte du temple caché. Lorsque le Pj rejoint les bâtisses des prêtres, les colons ont déjà tout ravagés et semblent être sur le chemin pour le temple. Seul un petit groupe, resté sur place, s'attaque au Pj. Après le combat, ce dernier suit la piste des colons avec facilité et se retrouve face à un de leur campement, posté devant le temple. Une fois le camp décimé, le Pj se rapproche du temple. Il est alors prit en embuscade par un important groupe dirigé par un sergent. S'ensuit un combat qui mènent sergent et Pj au sommet du temple. Une fois maîtrisé, le sergent devient l'objet d'un sacrifice, ouvrant les portes du temple au Pj.

A – Éléments de Gameplay

1. Mécaniques de jeu

- Système de jeu

Le Pj évolue dans un univers dans lequel il progresse en alternant quelques phases de plateformes et de nombreux combats. Il dispose pour cela de multiples attaques et combos, ainsi que des mouvements de déplacement et d'esquive. Le joueur peut aussi activer via différents QTE de sacrifices des pouvoirs que le Pj obtient au cours du jeu, ainsi que pour des rituels lui permettant de restaurer partiellement son énergie vitale.

Des sacrifices plus important ont lieux à la fin de certains boss afin d'acquérir de nouveaux pouvoirs.

- Contrôles du PJ



Déplacement :

Le Pj peut être déplacé dans toutes les directions en suivant les dénivelés de l'environnement. Il peut marcher, courir, et effectuer des esquives afin d'éviter attaques adverses et pièges. Le long de l'aventure le Pj obtiendra de nouvelles capacités, comme différents sauts et mouvements.

Attaque :

Le Pj utilise pour se débarrasser de ses adversaires de nombreuses attaques. Elles se réalisent via deux types d'attaque, le coup rapide et le coup puissant. Enchaîner les attaques permet de réaliser des combos spéciaux.

- Caméra

a) Caméra Générale

Les caméras sont fixes. Une à Trois caméras par salle/scène. L'angle de vue n'est pas contrôlable par le joueur ; il est défini suivant les déplacements du PJ dans la scène.

b) Caméra de situation

Des caméras de situation peuvent s'enclencher lors de la progression du Pj dans une scène : ces caméras se déplacent en suivant une courbe, afin de montrer au joueur des événements ou lieux précis de la scène.

c) Caméra de Combat :

Lors de l'activation de coups spéciaux ou QTE, la caméra zoom sur l'action et/ou le PJ, et effectue des mouvements de translations et rotation, accentuant la dynamique de ces actions.

- Ressources

Le joueur doit se soucier de deux ressources liées au PJ afin d'assurer la progression de celui-ci. Ces ressources sont présentées au joueur via des barres de vie et de Rage.

a) Barre de vie

Cette ressource gère la santé du PJ. Le PJ démarre un niveau avec la vie dont il dispose à la fin du niveau précédent. Le niveau de la barre de vie est au maximum au départ du jeu. Chaque dommage reçu par le PJ (attaque adverse, piège) réduit cette barre de vie. Si la barre de vie tombe à Zéro, la partie est finie. Les QTE de Sacrifice de Vie (voir « QTE ») permettent de restaurer cette barre de vie.

b) Barre de rage

La barre de rage définit la capacité du PJ à utiliser ses pouvoirs. Elle est augmentée par tous les coups infligés et reçus par le PJ. Elle est diminuée à chaque utilisation de pouvoir (voir « Pouvoirs »). Néanmoins, le niveau de la barre de rage ne peut en aucun cas dépasser le niveau de vie restant du PJ.

- Personnages

a) PJ

Le PJ est un guerrier maya sanguinaire et combattif.

Il dispose d'un couteau de sacrifice, indispensable pour les rituels, afin d'extraire le cœur d'un ennemi par le biais d'un QTE, et d'une épée en pierre, pour le combat au corps à corps.

b) PNJ

Fantassin colon

- PNJ de combat au corps à corps
- Armure intermédiaire
- Lance

Tireur colon

- PNJ de combat a distance
- Armure légère
- Mousquet

Chef colon

- PNJ plus puissant que le Fantassin
- Armure lourde
- Rapière et pistolet

- QTE

Sacrifice propose au joueur deux types de QTE : les QTE des situations, et les QTE scénaristique. Les QTE se réalisent via la pression sur une touche. Les touches sont déterminées aléatoirement.

a) QTE de situation

Lorsque les PNJ adversaires ont un nombre de Points de vie critique, ils entrent en mode « Stun ». Durant ce mode, ils sont immobiles et inactifs. Le joueur peut, dans ce cas, activer un QTE de pouvoir. Chaque pouvoir dispose d'un QTE différé à réaliser.

b) QTE scénaristiques

Ils interviennent ponctuellement tout au long de l'aventure. Les QTE scénaristiques se déclenchent automatiquement lors de cinématiques.

- Pouvoirs

Le PJ dispose de pouvoirs Divins. Pour activer ces pouvoirs, le Joueur doit réussir une série de touches via un QTE. La puissance du pouvoir dépend du taux de réussite de ce QTE.

Lors du tutoriel le joueur peut activer le pouvoir de Sacrifice de Vie, ainsi que le mode Berserker.

a) Sacrifice de vie

Le sacrifice de vie consomme la barre de rage dans sa totalité.

Le PJ récupère un nombre de points de vie proportionnel au pourcentage de Rage utilisé.

b) Mode Berserker

Activer le mode Berserker augmente les forces et rapidités du PJ. Lorsqu'il est enclenché, le joueur ne peut désactiver ce mode. Il est stoppé automatiquement lorsque le niveau de la barre de rage atteint zéro.

- Game Over

La partie est terminée lorsque la barre de vie du Pj est réduite à zéro.

- Aide

Lors du tutoriel, des indications textuelles sont données au joueur progressivement. (Voir Micro Design _Tutoriel).

Ces indications restent trente secondes visibles, puis disparaissent.

Néanmoins le joueur, s'il le désire, a la possibilité de revoir ces informations via la pression d'une touche. Chaque information tutoriel n'est disponible que jusqu'à l'activation d'une nouvelle indication.

- Micro Design

Niv.1 Tutoriel : Route du Temple caché :

-Objectif principal: Atteindre le premier temple et trouver l'entrée.

-Thème : Présentation de l'univers au joueur. Forêts et temples saccagés.

Découpage des zones :

Zone 1 : entrée de la forêt.

-Objectif : trouver le sentier de montagne

-Obstacle : Un piège maya

-Compétence : Observation et Esquive

Zone 2 : Clairière

-Objectif : Se défaire du groupe armé colon

-obstacle : 1^{er} groupe : Deux Fantassins

2^e et 3^e groupe : Deux fantassins + Un tireur

-Compétence : Combat de base

Zone 3 : Sentier de montagne

-Objectif : Rejoindre le sommet

-Obstacle : Piège naturel : éboulement

-Compétence : Esquive

Zone 4 : Devant le temple caché

-Objectif : tuer le chef colon

-Obstacle : 11 Fantassins

6 Tireurs

1 chef colon

-Compétence : Combat et QTE

Zone 5 : Sommet du temple

-Objectif : Sacrifier le chef colon

-Obstacle : Chef colon

-Compétence : Combat et QTE spécial

- Progression tutoriel

Zone 1 : Déplacement et esquive

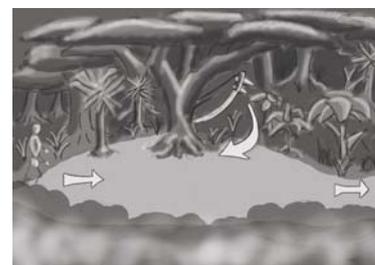
Zone 2 : -Combat de base

-QTE

B – Recherches Techniques

- LD et caméras

Caméra 1 : Départ 3^e personne pour vision du PJ.
Mouvement sur la droite pour montrer le piège.



Caméra 2 : Fixe, la vue suit le PJ pendant le combat.

Caméra 3 : Vue de la montagne pour voir le piège.
Zoom sur la porte de pierre.



Caméra 4 : Vue d'ensemble de la zone.
Fixe, la vue suit le PJ pendant le combat.
La vue suit le chef qui s'enfuit.

Caméra 5 : Vue fixe sur la scène de combat final.



- IA

IA Fantassin

D1 : Vision du fantassin (moyenne à définir.)

D2 : Distance de proximité (moyenne à définir.)

D3 : Distance de surveillance (moyenne à définir.)

N1 : Nombre de fantassins max autour du PJ (moyenne : 5)

Ces Inconnus sont variables (3) pour créer Système aléatoire.

1_Fantassin wait

Si Distance Fantassin/PJ inférieur a D1

2_Fantassin Stand + Course vers PJ

Si Distance Fantassin/PJ inférieur a D2

3_Fantassin Stand autour PJ

Si Nombre de fantassins Stand autour PJ inférieur a N1 >>> **Etape 4**

Si Nombre de fantassins Stand autour PJ supérieur a N1

Aa_Fantassin recule opposé PJ

Si Distance Fantassin/PJ supérieur à D3

Ab_Fantassin Stand

Si Nombre de fantassins Stand autour PJ inférieur a N1 >>> **Etape 4**

4_Fantassin mode attaque

NB : Dès que le mode attaque est actif, le fantassin attaque le PJ au corps à corps.

IA Tireur

D1 : Vision du Tireur (moyenne à définir.)

D2 : Distance de proximité (moyenne à définir.)

T1 : Temps de fuite avant tentative tir (moyenne à définir.)

Ces Inconnus sont variables (3) pour créer un système aléatoire.

1_Tireur Stand

Si Distance Tireur/PJ inférieur a D1

2_Tireur mode attaque

Si Distance Tireur /PJ inférieur a D2

3_Tireur course opposé PJ

Si Distance Tireur/PJ supérieur a D1 >>> **retour étape 2**

Si Tireur course jusqu'à T1 >>> **retour étape 2**

NB : Dès que le mode attaque est actif, le tireur attaque le PJ a distance.

IA Chef :

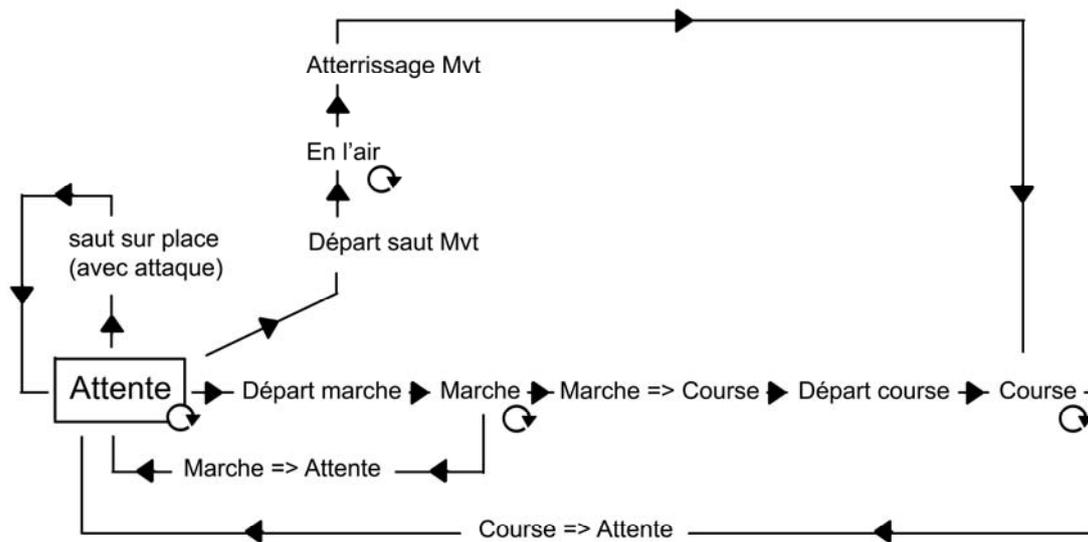
Le mode attaque du chef est directement actif lorsque le PJ approche.

Lorsque vie chef < 20%, le chef fuit jusqu'au sommet de temple et stand.

Lorsque le PJ rejoint le sommet du temple ; le chef est réactivé.

- Animation

Animations du PJ : Déplacements



Légende :

🔄 Animation à boucler

Mouvements de combat

- Esquive
- Touché
- Mise à terre
- Mort

Arbre des attaques

Enchaînements de Base

a_ ①

d_ ①

b_ ① ②

e_ ① ②

c_ ① ② ③

f_ ① ② ③

Combos Spéciaux

g_ ① ④

h_ ① ② ⑤

i_ ① ② ③ ⑥

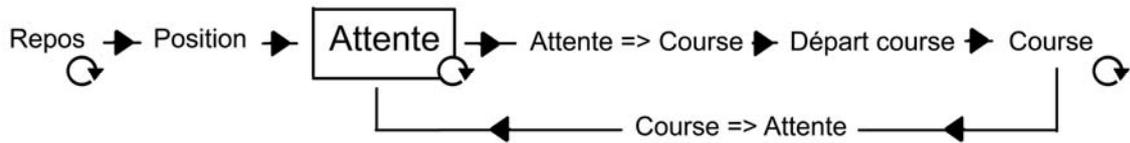
Légende :

● = Attaque rapide

■ = Attaque Puissante

Animation des Colons : Déplacements

Mouvements de combat



Légende :

🔄 Animation à boucler

- Touché
- Etourdi
- Mort

Attaque au corps à corps (Fantassin)

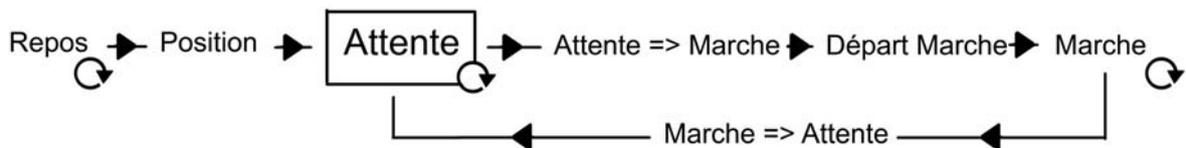
- Attaque rapide
- Attaque puissante

Attaque à distance (Tireur)

- Tir
- Recharge

Animation du Chef :

Déplacements



Légende :

🔄 Animation à boucler

Mouvements de combat

- Touché
- Etourdi

