

Dossier de conception

DUM SPIRO, SPERO

Cyrielle ANZIEU - Gaétan DUBOSCLARD - William MAGAUD

Table des matières

Description générale	3
Scénario	3
Références	4
Artworks des décors et dessins de référence des personnages	6
Game design	9
Quêtes/Énigmes	10
Level Design	14
Exemples d'interface souhaitée	20

Description générale

Revêtez le costume de Lana, une jeune femme amoureuse comme tant d'autres. Hormis le fait que l'élue de votre coeur ne soit ni plus ni moins que la fille du roi, et qu'une maladie étrange vient de vous contaminer ...

De ce fait découle une histoire riche en émotions, où l'on incarne la jeune roturière dans le parcours de reconquête du coeur de sa dulcinée !

Scénario

Une femme paysanne a eu une histoire d'amour avec la princesse du château. Malheureusement, l'héroïne se transforme un jour en zombie (c'est le point de départ du jeu). Au niveau sociétal, cette histoire d'amour était déjà compliquée, car le roi son père n'aurait jamais accepté une liaison avec une femme, et qui plus est paysanne. Mais aujourd'hui, notre héroïne est encore plus inquiète : en tant que zombie, va-t-elle toujours plaire à la princesse ? Elle va devoir rester cachée, apprendre à vivre comme les zombies, s'habituer à sa transformation lente, avant de pouvoir revoir sa bien-aimée et espérer reconquérir son coeur. Le but du jeu sera donc de revoir la princesse et de lui plaire malgré la maladie. Il serait préférable aussi de s'assumer au grand jour avec la princesse, qu'elle l'accepte, et que le roi tolère leur amour, si tout se passe bien. Dans ce jeu, les fins sont alternatives et déterminées en fonction des choix du joueur.

Références



Univers du jeu

Ce qui est à garder :

- > L'univers médiéval,
- > Le style graphique de la 3D,
- > La vue de la caméra.

Source images (haut) : **Kingdom Come : Deliverance** - Jeu vidéo.

Source image (droite) : Arcania G4.



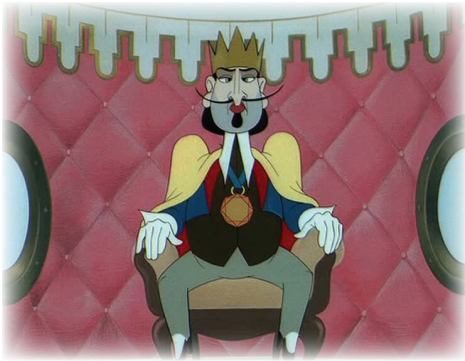
Parchemin

L'interface des messages en jeu et du menu aura l'aspect d'un parchemin.



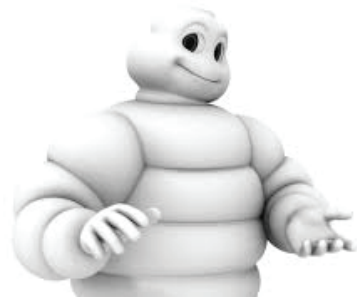
Interface

Interface épurée avec la flèche, l'inventaire et la(les) quête(s) clairement affichée(s).
Source image : Farcry



Le Roi

Il est gros et assis sur son trône. Le modèle est le Bibendum Michelin.



La princesse



Artworks des décors et dessins de référence des personnages

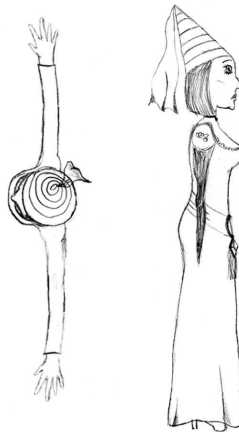




Vue du dessus et de profil



Vue en perspective colorisée



Vue de face et de dos

ANZIEU Cyrielle
MMI 1 - B1

Projet conception de jeu vidéo

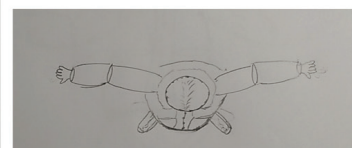
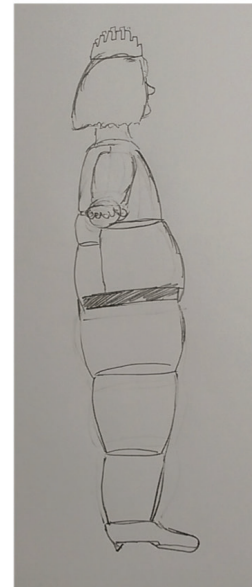
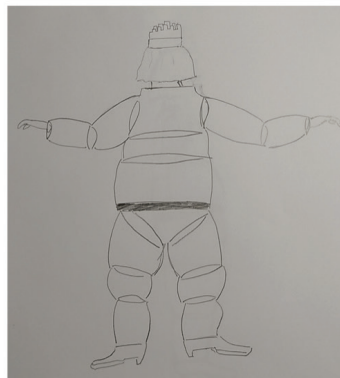
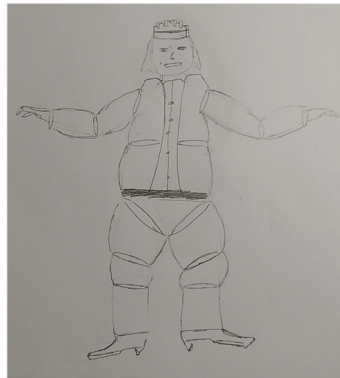
Groupe «Dum Spiro, Spero»
Personnage secondaire : La princesse



MAGAUD William MMI2 - B1
Jeu «Dum spiro, spero»
> Personnage principal



DUBOSCLARD Gaétan
MM11 B1



Game design

Type de jeu

C'est un jeu en 3D temps réel. Le décor non accessible sera des images en 3D précalculée afin d'alléger le jeu. La caméra est positionnée en vue objective (troisième personne).

Des cinématiques séparent les différentes scènes.

Contrôles

Le joueur dirige les personnages avec ZQSD, (avance, recule, se décale à droite, se décale à gauche), et il contrôle son champ de vision en déplaçant la souris, dont le curseur se situe toujours au milieu de l'écran.

De la sorte, on peut avoir accès à l'ensemble du décor.

Avec le clic gauche de la souris, pointée sur l'objet voulu, le joueur fait l'ensemble des actions possibles dans les chapitres.

Dans le chapitre 6, le personnage pourra s'accroupir et se relever en pressant sur la barre espace de son clavier.

À tout moment, il sera possible, en appuyant sur echap, d'accéder au menu principal.

Actions possibles

Le déplacement est limité à une zone définie pour la scène en cours. Il se fait par le clavier et la souris (ou par une manette paramétrée)

Les interactions avec l'environnement sont limitées et se font, pour la plupart, en cliquant sur l'objet concerné :

- > Ouvrir certaines portes,
- > Ouvrir des placards,
- > Prendre des objets,
- > Casser un objet,
- > Pousser ou tirer des objets.
- >

Lors des phases de dialogue, le joueur peut choisir, en cliquant avec la souris, parmi les réponses prédéfinies.

Conditions de gain

Sur plusieurs chapitres, une quête devra être accomplie pour gagner. Le joueur a deux vies. Lorsqu'il échoue, il revient au début du chapitre. S'il échoue deux fois, il recommencera au chapitre précédent.

Les quêtes à accomplir sont affichées clairement en haut de l'écran.

Quêtes/Énigmes

◇ Cinématique

Quelques images joyeuses de Lana encore fraîche et belle, dansant lors de la fête du village, et s'enfuyant avec la princesse pour s'embrasser dans les bois, hors de la vue de tous. Le plan suivant montre Lana brochant énergiquement une chaisne dans l'eau d'un ruisseau. À ce même moment, l'eau prend une teinte violacée maléfique, et les mains de Lana s'imprègnent de cette couleur.

On voit ensuite son visage se détériorer en quelques jours. On la retrouve arrivant en ville en boitant, un de ses pieds traînant derrière, ne réagissant plus. C'est malheureusement en plein centre du village que son pied trop décomposé s'arracha...

Chapitre 1 : Rentrer chez soi

Mission "Rentre chez toi"

La scène commence en plein milieu de la rue principale du village. Lana vient de perdre un pied, et elle se retrouve boitante. Afin d'éviter les regards gênants dans autres villageois, elle doit rentrer au plus vite dans sa maison.

Niveau didactique.

Actions possibles : Se déplacer, ouvrir la porte de sa maison.

Chapitre 2 : Marcher

Mission "Trouve des bâtons et de la ficelle"

À l'entrée de la maison. Lana doit se fabriquer des béquilles pour pouvoir marcher. Il faut qu'elle trouve de grands bâtons et de la ficelle. Le joueur a accès au rez-de-chaussée de la maison, ainsi qu'à un petit extérieur de l'arrière-cour. Les bâtons se trouvent dehors, et la ficelle est rangée dans un placard de la cuisine.

Secondaire : Une note est placée dans la cuisine, un bout de papier qui affiche un texte si le joueur clique dessus : " Sous la prochaine lune, au pied de ma tour, je t'attendrais mon amour "

Actions possibles : Se déplacer, ouvrir des placards, ouvrir des portes, lire une note

◇ Cinématique

Chez le docteur, annonçant un peu mieux le contexte de la maladie, de son incurabilité, et du fait qu'elle soit bénigne malgré ses conséquences physiques particulières. Il lui conseille d'aller voir l'ébéniste du village, qui a déjà fait quelques jambes de bois, pour voir s'il pourrait réparer son pied.

Chapitre 3 : Pied de bois

Mission "Négocie avec Mr Guraf"

Dialogue avec Mr Guraf, l'ébéniste. Plusieurs choix de réponse sont possibles, mais le résultat est le même : Il accepte de lui faire un pied en bois, si elle accepte un rendez-vous avec son fils, Jonathan, lui aussi atteint de la maladie, le soir même.

Actions possibles : Sélectionner des répliques.

Chapitre 4 : Jonathan

2 issues sont possibles dans ce chapitre.

Un dialogue initial permet au joueur de choisir entre avouer la vérité sur l'attraction sexuelle de Lana à Jonathan, au risque de froisser ce dernier, ou ne rien lui dire et honorer le contrat passé avec Mr Guraf.

La scène se joue dans le pub, lieu public de rendez-vous.

Possibilité 1 : Pour repousser ses avances, Lana a été obligée de mettre Jonathan dans la confiance et de lui annoncer son homosexualité. Il l'a très mal pris. Lana souhaite donc lui échapper.

Mission "Trouve une excuse pour partir"

Pour trouver une excuse, le joueur doit cliquer sur le verre, qui fera dire "J'ai un peu bu, je dois aller aux toilettes". Ensuite le joueur peut se contrôler Lana, qui se déplacera sous la surveillance de Jonathan.

Échec : Si le joueur décide de ne pas aller directement aux toilettes, Jonathan se lève et annonce à tout le monde le secret de Lana, ce qui fait échouer le chapitre.

Mission "Sortir du pub discrètement"

Une fois aux toilettes, Lana doit trouver une solution pour s'échapper.

Il y a trois objets interactifs : la petite fenêtre en hauteur, le meuble sur la gauche de la fenêtre et les béquilles de Lana posées dans un coin. Le joueur doit cliquer dans l'ordre sur le meuble pour le pousser sous la fenêtre, les béquilles pour ouvrir la fenêtre et la bloquer, et la fenêtre en dernier pour la franchir en montant sur le meuble.

Actions possibles : Se déplacer, pousser le meuble, attraper les béquilles, monter sur le meuble, bloquer la fenêtre en position ouverte, franchir la fenêtre.

Possibilité 2 : Cinématique : Ne voulant pas heurter Jonathan, ni risquer une crise publique, Lana décide d'essayer de passer une bonne soirée et accepte un deuxième rendez-vous, fixé la semaine prochaine.

Chapitre 5 : Mr Guraf

Les deux issues possibles du chapitre précédent se recourent ici.

Le lendemain, Lana se rend à nouveau chez l'ébéniste pour récupérer son pied de bois.

Possibilité 1 (si Lana s'est échappée la veille) : Cinématique : Un dialogue s'installe entre Mr Guraf, compréhensif, et Lana. Celui-ci raconte les nombreuses déconvenues amoureuses de son fils, malgré l'aide qu'il essaie de lui apporter. Il installe pendant ce temps le pied en bois, et la remercie d'avoir essayé. Lana, confuse, sort en claudiquant sur son nouveau pied.

Possibilité 2 (si Lana a accepté le second rendez-vous) : Mr Guraf la remercie vivement, lui installe son nouveau pied, et en apprenant que l'histoire fera suite, il envoie Lana chercher un certain collier chez la bijoutière, qui plaira certainement à Jonathan.

Mission "Chercher la bijoutière"

Le joueur prend le contrôle de Lana une fois sortie de chez Mr Guraf. Devant elle, la rue principale, avec quelques passants. En s'approchant, elle peut communiquer avec ces passants qui lui donnent leurs professions respectives. Lana finit donc par trouver la bijoutière, qui lui donne ledit collier.

Échec : Une des personnes dans la rue est en fait un assassin. Si Lana lui parle, l'assassin va l'amener dans un recoin sombre et la tuer.

Actions possibles : Se déplacer, engager la conversation.

Chapitre 6 : Rendez-vous hebdomadaire

Mission "Méfie-toi des gardes et rend toi à la tour ouest"

Au cœur de la nuit, c'est le l'heure du rendez-vous tant attendu avec la princesse. (Il était planifié depuis la semaine passée, comme le stipulait la note dans la cuisine). Le but est de rejoindre la princesse devant la tour ouest du château, tout en ne se faisant pas repérer par les gardes royaux. Pour ce faire, le joueur contrôle les déplacements de Lana. Des gardes font des rondes dans les jardins devant le château. Lana ne doit pas se faire voir, c'est-à-dire qu'elle peut passer derrière eux, mais surtout pas devant (les gardes ont un champ de vision basique d'environ 120°). La lueur pâle de la lune pleine permet une vision éclairée.

Elle pourra se cacher à l'aide de hauts buissons, et de buissons moins haut à côté desquels elle pourra s'accroupir.

Arrivée devant la tour, elle aperçoit la princesse qui l'attend ...

Des flèches indiquent, durant toute cette mission, la direction la plus courte à vol d'oiseau

Échec : Le joueur échoue la mission et doit recommencer le chapitre si Lana se fait repérer par les gardes

Actions possibles : Se déplacer, s'accroupir.

◇ Cinématique

Devant la tour ouest, la princesse aperçoit Lana. Lana s'arrête, la princesse constate la maladie de Lana. À ce moment-là, le roi apparaît avec 2 gardes "Je me doutais bien de quelque chose !". Deux des gardes prennent en chasse Lana, qui s'enfuit vers le village avec un dernier regard pour la princesse, encore sous le choc. En même temps, elle aperçoit un "6" gravé sur le balcon d'où est descendue la princesse.

Chapitre 7 : Incognito

Mission "Trouve de quoi passer inaperçue au château"

Le lendemain matin, Lana se réveille chez elle. Elle doit contacter la princesse à tout prix. Pour cela, elle doit se rendre au château et espérer la trouver.

Le joueur contrôle Lana dans sa chambre. Il peut toucher à tous les objets (rideaux, bougie, lit, chaise, vase...), mais seul le coffre est important. Il contient un grand manteau encapuchonné grâce auquel Lana pourra entrer dans le château sans éveiller de soupçons vis-à-vis de sa maladie.

Secondaire : En cliquant sur le vase, Lana a l'idée de chercher un bouquet pour la princesse dans les bois ("Et si j'allais lui chercher des fleurs fraîches ...")

Actions possibles : Interagir avec le décor de la chambre, ouvrir le coffre pour trouver la cape, avoir une idée grâce au vase

Chapitre 8 : Bouquet

Mission : "Récolte les fleurs avant que le bouquet ne fane"

Dans les bois, le personnage contrôle Lana. Un chronomètre s'affiche dès que Lana a récupéré la première fleur, et elle doit en trouver avant la fin. Les fleurs sont plus ou moins cachées derrière des arbres, sous des racines ou des rochers.

Échec : Si le chronomètre se termine avant que Lana ait récupéré les fleurs, le joueur doit recommencer ce chapitre.

Actions possibles : Se déplacer, se baisser pour ramasser les fleurs.

Chapitre 9 : Où es-tu ?

Mission : "Ouvre les portes et trouve celle de la chambre de la princesse"

Peu après, Lana est entrée dans le château. Elle se retrouve dans un long couloir, certaine que la chambre de la princesse s'y trouve. Il y a dix portes, et 5 d'entre elles donnent sur des chambres occupées par des habitants ou des gardes qui vont donner l'alerte et faire arrêter Lana. 4 portes amènent à des chambres vides, et la dixième porte est celle de la chambre de la princesse. Toutes les portes ont un numéro, et grâce à l'indice de la cinématique précédente, le joueur peut se douter qu'il doit aller directement dans la chambre 6.

Échec : Le joueur échoue s'il tombe sur une des 5 portes occupées. Toutes les chambres ont un ordre précis qui ne change pas si on recommence le chapitre.

Actions possibles : Se déplacer, se positionner devant une porte et l'ouvrir.

◇ Cinématique

Lana retrouve la princesse dans sa chambre. Elle a la surprise de constater que le roi est également là, et qu'il vient d'être mis dans la confidence. Son bouquet à la main (ou pas si la quête du bouquet n'a pas été faite), Lana explique sa maladie, et prie la princesse de l'accepter telle quelle.

Fin 1

(si le rendez-vous avec Jonathan s'est bien passé, et que la quête du bouquet n'a pas été faite) : Le roi a été tenu au courant du rendez-vous avec Jonathan, l'a dit à sa fille et celle-ci ne peut pas pardonner Lana. Le roi lui ordonne de sortir, et la princesse ne veut plus jamais voir Lana.

Fin 2

(si le rendez-vous avec Jonathan s'est bien passé, mais que la quête du bouquet a été faite) : Le roi a été tenu au courant du rendez-vous avec Jonathan, l'a dit à sa fille. Celle-ci pardonne à Lana, mais le roi ne peut pas tolérer tout cela. En colère, il exige le départ immédiat de Lana, et fera tout pour les empêcher de se voir à nouveau.

Fin 3

(si le rendez-vous avec Jonathan s'est mal passé, et la quête du bouquet faite ou pas) : Le roi tolère leur amour, suite aux explications de la princesse. Il exige cependant de Lana de partir en quête d'un remède, afin de ne pas risquer de contaminer sa fille.

Level Design

Chapitre 1

- » **Nom du niveau**
 - > Rentrer chez soi (niveau didactique)

- » **Brève explication de ce qui se passe dans la scène**
 - > La scène commence en plein milieu de la rue principale du village. Lana vient de perdre un pied, et elle se retrouve boitante. Afin d'éviter les regards gênants dans autres villageois, elle doit rentrer au plus vite dans sa maison.

- » **Le problème, la solution**
 - > Le problème : Le problème : Lana se transforme en zombie et, étant une situation gênante, elle ne doit être vu par les autres villageois.
 - > La solution : Rentrer chez elle.

- » **Objectif en terme de jeu et comment on le découvre**
 - > Objectif : Trouver la maison de Lana et rentrer.
 - > On le découvre par la cinématique de début

- » **Sous-objectifs**
 - > Aucun

- » **Lieu**
 - > Le village de Lana

- » **Heure du jour, météo**
 - > Aube
 - > Ensoleillé

- » **Intention initiale**
 - > Instaurer une crainte modérée chez le joueur. Le niveau n'est que didactique. La crainte vient du but du niveau : ne pas se faire repérer.

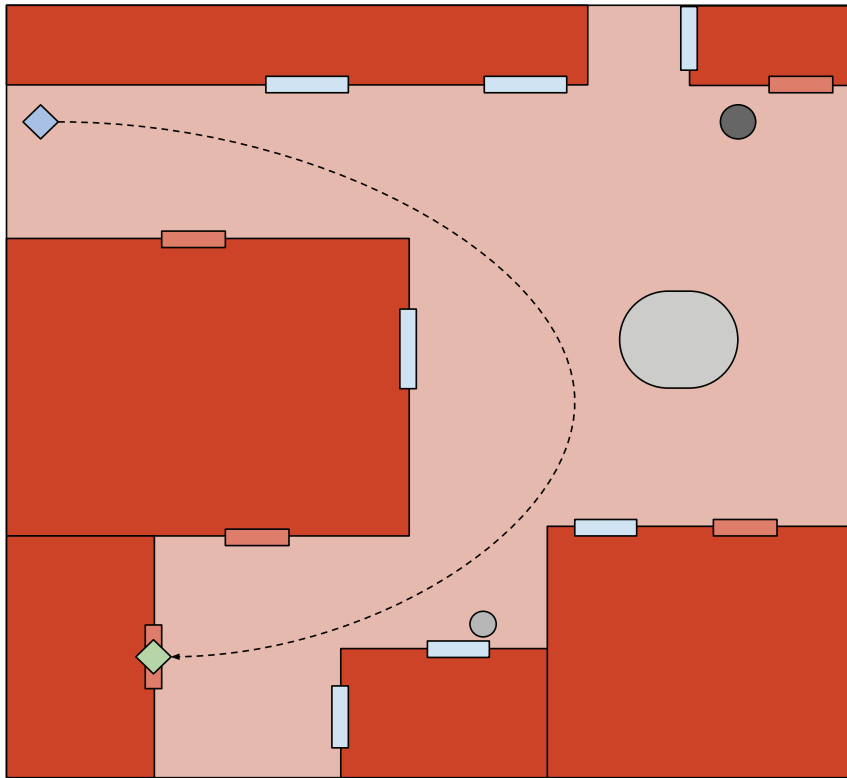
- » **Personnages principaux et comment ils se développent dans le niveau**
 - > Lana
 - > Niveau didactique : Lana rentre chez elle.

- » **Ce qu'on apprend dans le niveau sur la crise générale**
 - > Il y a une épidémie qui se répand : les gens se transforment en zombie.
 - > Etre un zombie est mal vu par la société

- » **Crise en cours pendant le niveau**
 - > Etre un zombie est mal vu par la société

» Schéma du niveau

Level Design Chapitre 1 : "Rentrer chez soi" - Village, Matin



Légende globale :

- Chemin à suivre pour réussir l'ensemble du niveau
- Emplacement du joueur au début du niveau
- Emplacement du joueur à la fin du niveau

Légende relative au niveau :

Constructions :

- Maisons
- Puit

Vivants :

- Promeneur (pas d'interaction possible)
- Chat (pas d'interaction possible)

Relatifs à l'extérieurs :

- Fenêtre
- Porte

Chapitre 7

- » **Nom du niveau :**
 - > Incognito

- » **Brève explication de ce qui se passe dans la scène :**
 - > Dans la continuité de l'histoire, Lana se réveille chez elle le jour suivant le début de l'histoire. Elle doit se rendre au château mais il faut qu'elle trouve une solution pour passer inaperçue.

- » **Le problème, la solution (scenario) :**
 - > Lana veut aller parler au plus vite à la princesse mais celle-ci reste cloîtrée dans son château, alors que le corps de Lana commence à se décomposer. Si elle est repérée comme cela, elle ne pourra jamais parler à son aimée.
 - > La solution : Trouver la cape qui se situe dans le coffre, afin de se camoufler. Le niveau se termine dès que Lana a franchit la porte de sa chambre

- » **Objectif en terme de jeu et comment on le découvre :**
 - > Objectif : Trouver la cape dans le coffre
 - > On découvre l'objectif grâce au texte qui apparaît au début de ce niveau : "Trouve de quoi passer inaperçue au château".

- » **Sous-objectifs :**
 - > Penser à prendre des fleurs. Cet objectif n'est pas visible, mais il est résolu lorsque le joueur interagit avec le vase de la commode. Ainsi, Lana a l'idée d'aller chercher des fleurs, ce qui la conduit ensuite au niveau bonus.

- » **Lieu :**
 - > La chambre de Lana

- » **Ambiance/ton :**
 - > Chambre très simple mais propre. Lana est motivée mais soucieuse. Cela se traduit par la luminosité assez faible.

- » **Heure du jour, météo :**
 - > Aube
 - > Nuageux

- » **Intention initiale :**
 - > Faire comprendre au joueur que Lana aime vraiment la princesse. Il faut que le joueur ressente le lien interdit qui uni ces deux personnages, et la volonté de Lana qui se sent prête à tout.

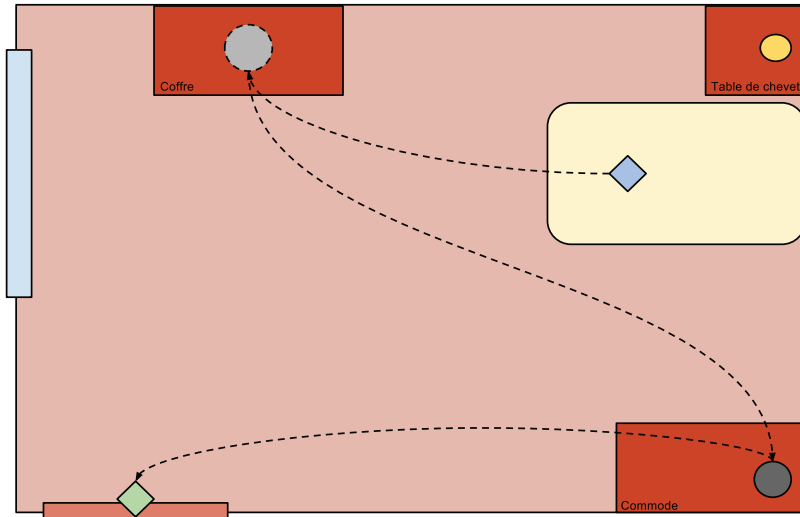
- » **Personnages principaux et comment ils se développent dans le niveau :**
 - > Lana se réveille difficilement après une nuit agitée. Elle est inquiète au début, mais déterminée à réaliser son objectif. Lorsqu'elle trouve la quête secondaire, sa motivation grandit, et lorsqu'elle résout l'objectif principal, elle commence à réaliser qu'elle va devoir traverser le château en zombie, et qu'elle va donc se mettre en danger. Elle devient encore plus inquiète qu'en se réveillant, mais elle a aussi hâte.

- » **Ce qu'on apprend dans le niveau sur la crise générale :**
 - > Lana a la capacité de cacher ses mortifications
 - > Lana a toujours de l'espoir vis-à-vis de son histoire d'amour avec la princesse

- » Crise en cours pendant le niveau :
 - > Trouver une solution pour revoir la princesse aimée



- » Schéma du niveau :

Level Design Chapitre 7 : "Incognito" - Chambre de Lana, Aube



Légende relative au niveau :



Meubles :

-  Table de chevet / Commode / Coffre
-  Lit de paille (Début)




Objets :

-  Vase
-  Bougie
-  Cape (non visible)

Relatifs à l'extérieurs :

-  Fenêtre
-  Porte (Fin)

Légende globale :

-  Chemin à suivre pour réussir l'ensemble du niveau
-  Emplacement du joueur au début du niveau
-  Emplacement du joueur à la fin du niveau

- » **Nom du niveau**
 - > Où es-tu ?

- » **Brève explication de ce qui se passe dans la scène**
 - > La scène commence dans les couloirs du château, dans le pavillon réservé à la princesse. Lana se retrouve confrontée à 10 pièces différentes. Elle doit trouver celle où la princesse se trouve et éviter celles où se cachent des gardes.

- » **Le problème, la solution (scenario)**
 - > Le problème : Le problème : 4 des portes débouchent sur une pièce vide, et 5 des portes abritent un garde qui donnera l'alerte en cas de rencontre avec Lana, ce qui provoquera la fin de et l'échec de la mission.
 - > La solution : La chance... ou la mémoire : après un nombre plus ou moins important de défaites, les emplacements étant fixe, on peut déduire et retrouver la chambre de la princesse en évitant celles des gardes.

- » **Objectif en terme de jeu et comment on le découvre**
 - > Objectif : Trouver la chambre de la princesse.
 - > En déduire l'emplacement à tâtons.

- » **Sous-objectifs**
 - > Être préalablement muni d'un bouquet extrêmement garni.
 - > Réussir du premier coup.

- » **Lieu**
 - > Château, pavillon de la Princesse.

- » **Heure du jour, météo**
 - > Pleine journée, midi, début d'après-midi.
 - > Ensoleillé

- » **Intention initiale**
 - > De la déduction et de l'angoisse dûe à la peur de l'échec.

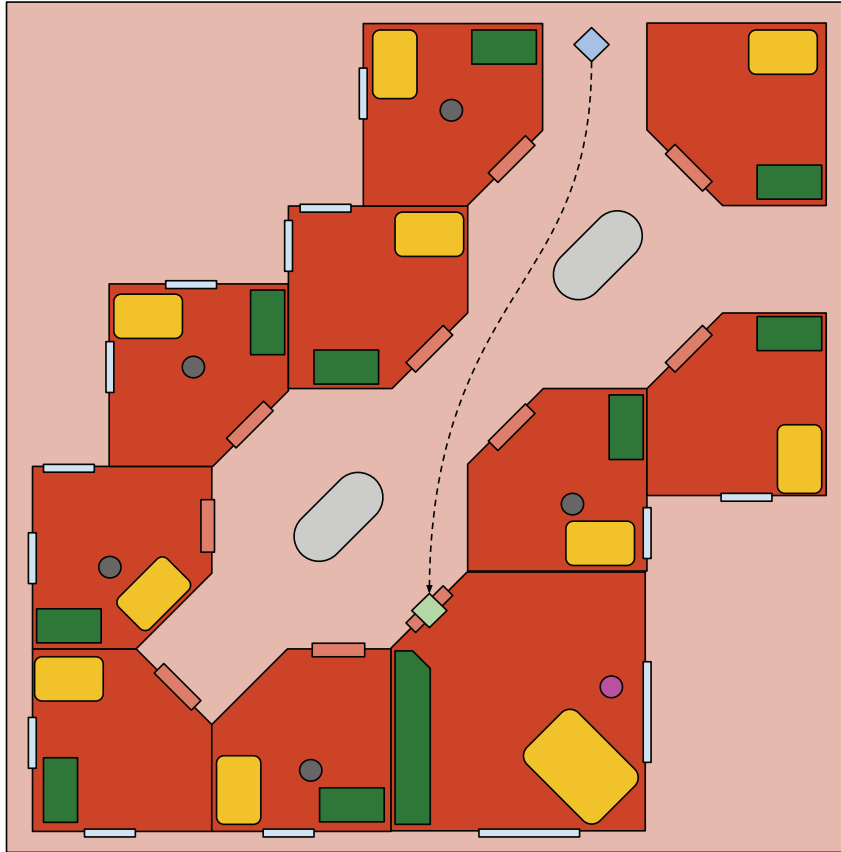
- » **Personnages principaux et comment ils se développent dans le niveau**
 - > Lana
 - > Lana retrouve la princesse

- » **Ce qu'on apprend dans le niveau sur la crise générale**
 - > Lana n'est à priori pas la bienvenue auprès de la princesse.
 - > Des consignes ont été donnée : donner l'alerte en cas de rencontre avec Lana.

- » **Crise en cours pendant le niveau**
 - > Reconquérir le coeur de la princesse.

» Schéma du niveau

Level Design Chapitre 9 : "Où es-tu ?" - Chateau, Jour



Légende globale :

- Chemin à suivre pour réussir l'ensemble du niveau
- Emplacement du joueur au début du niveau
- Emplacement du joueur à la fin du niveau

Légende relative au niveau :

Constructions :

- Chambre
- Bancs
- Lit
- Bureau/Rangement

Vivants :

- Garde
- Princesse

Relatifs à l'extérieurs :

- Fenêtre
- Porte

Exemples d'interface souhaitée

On y accède en appuyant sur échap à tout moment du jeu :



 Barre à usage multiples : temps, degrés de camouflage

 Curseur permettant la sélection d'objets