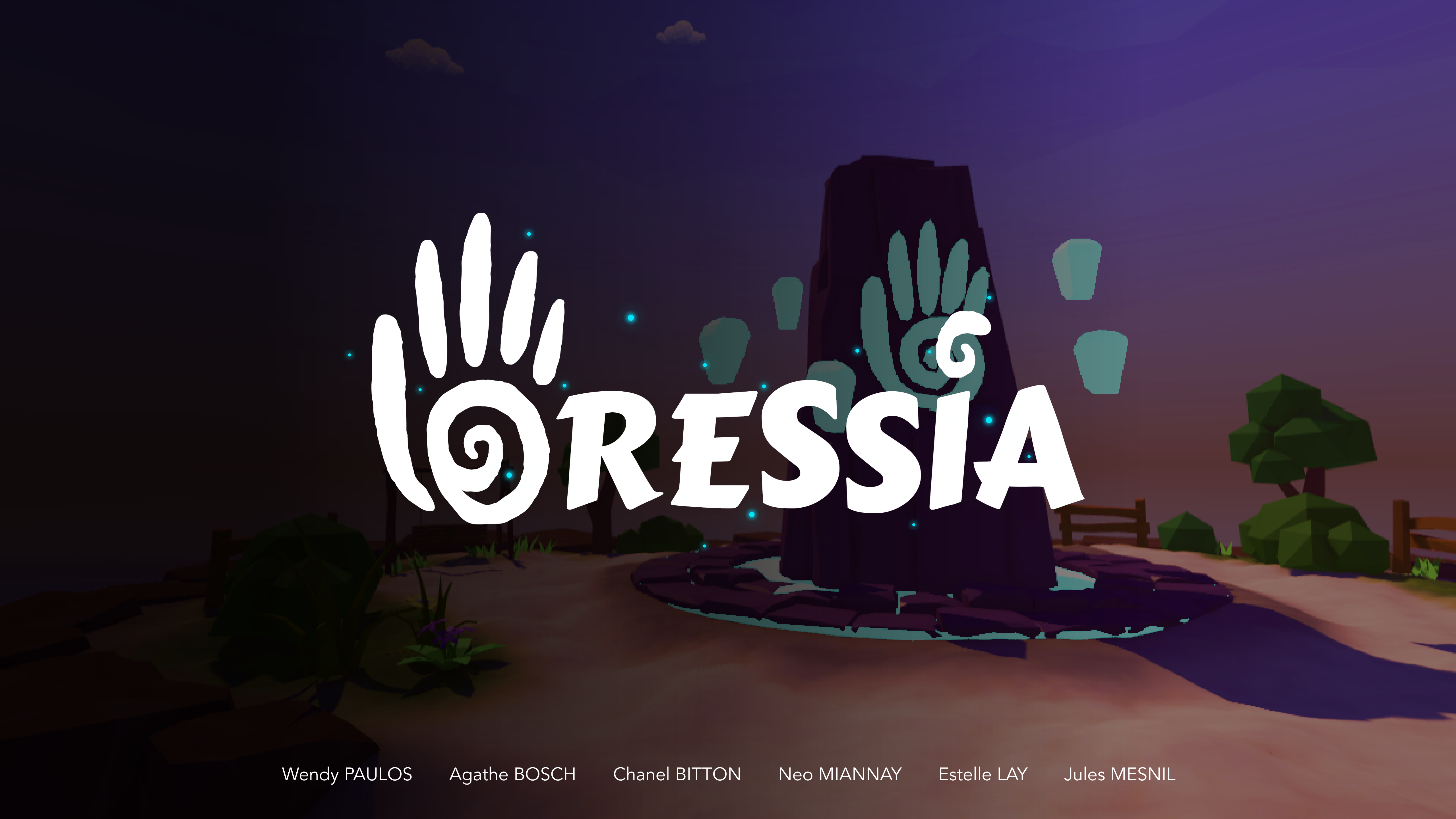




LORESSIA

Wendy PAULOS

Agathe BOSCH

Chanel BITTON

Neo MIANNAY

Estelle LAY

Jules MESNIL

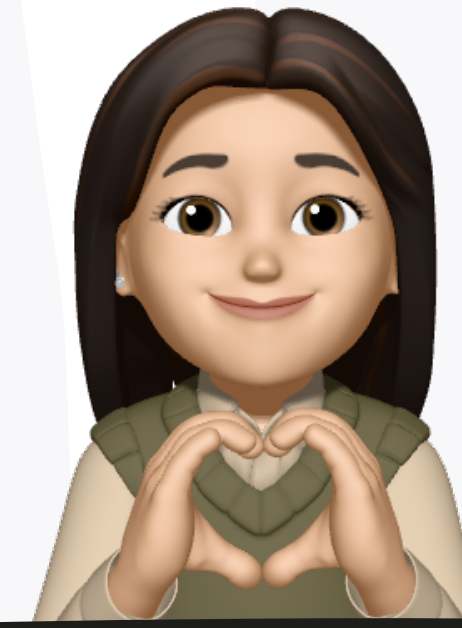
Équipe



DESIGNER
Agathe BOSCH



DESIGNER
Wendy PAULOS



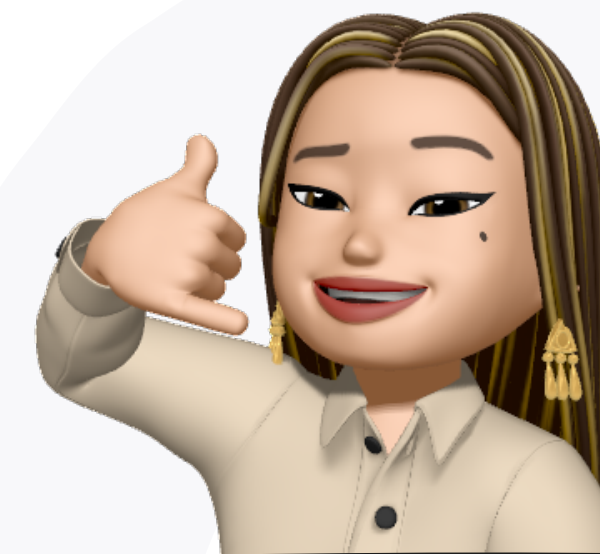
DESIGNER
Chanel BITTON



DÉVELOPPEUR
Néo MIANNAY



DÉVELOPPEUR
Jules MESNIL



DÉVELOPPEUR
Estelle LAY

Sommaire



Concept

1. Mindmap / Brainstorming
2. Présentation du jeu
3. Promesse
4. Problématique
5. Cible
6. Persona
7. SWOT



Benchmark

8. Étude technique
9. Benchmark jeux
10. Benchmark technique
11. Contraintes et enjeux
12. Contraintes et enjeux techniques



Scénario

1. Forces du jeu
2. Enigme
3. Éléments du jeu
4. Commandes
5. Scénario utilisateur



Direction artistique

1. Design system
2. Logo
3. Moodboard personnage
4. Charadesign
5. Moodboard environnement
6. Totem
7. HUD

The background is a dark blue gradient with a repeating pattern of stylized, light blue hands and spirals. The hands are open, palms facing forward, and the spirals are circular with a central point. The pattern is dense and covers the entire background.

Concept

Mindmap / Brainstorming

Utilisateur - Acteur - Artiste

Imaginez une application, un service, un jeu ou un récit interactif qui permette de produire des œuvres artistiques ou des actions (artistiques) collectives.

Collectif

Interactivité Collaboration
Compétition
Équipe Communication
Entraide Multijoueurs

Art

Culture Passé
Mémoire
Folklore Mystères
Énigmes
Obscurantisme

Présentation du jeu

Oressia, c'est un jeu 3D multijoueurs qui pousse à la collaboration.

On y incarne Haku ou Auri, deux villageois déterminés à retrouver les morceaux dispersés du totem sacré de leur village afin d'y restaurer la stabilité et l'harmonie. Pour ce faire, il nous faut explorer les différentes îles de l'archipel et en résoudre les énigmes pour continuer d'avancer et récupérer les morceaux du totem !

Les énigmes se résolvent à deux et chaque joueur a son rôle à jouer !

Promesse

“Résolvez des énigmes et collaborez afin d’aider les habitants d’une île mystérieuse à récupérer les fragments de leur Totem sacré.”

Problématique

Comment inviter le public à collaborer afin de préserver la culture artistique tout en mettant en lumière les différentes formes d'art ?

Cible

Qui ?

Une cible entre 12 & 30 ans

Quoi ?

Un jeu d'énigme coopératif
en ligne

Comment ?

Avec un ordinateur, un
clavier et une souris (ou une
manette

Où ?

Chez soi ou dans n'importe quel lieu avec
un point d'accès internet et où l'on peut
communiquer sans encombres.

Quand ?

À n'importe quelle heure, tant qu'il nous
est possible de communiquer avec l'autre
joueur.

Persona



Résolvez des énigmes et collaborez afin d'aider les habitants d'une île mystérieuse à récupérer les fragments de leur Totem sacré.

Résumé

Xavier vient de déménager loin de chez lui pour ses études. Il se retrouve maintenant séparé de Camille, sa petite amie de toujours. Auparavant, lui et Camille avaient l'habitude de faire de nombreuses activités ensemble. À présent, ils passent leurs soirées au téléphone, à parler de tout et de rien.

Motivation

Quand Xavier ne fait pas la fête avec ses amis, il aime jouer aux jeux vidéos. Le soir, il préfère passer du temps pour lui ou avec sa copine plutôt que de faire ses devoirs.

Frustrations

Il aimerait passer plus de temps avec sa copine mais la distance complique les choses. Il a l'impression de ne plus partager autant de choses qu'avant avec elle.

Persona



J'aimerais trouver un jeu sympa pour y jouer avec mon pote Yannick.

Résumé

Théo est un collégien timide qui préfère jouer aux jeux vidéos plutôt qu'au football. Il a peu d'amis mais est très proche de Yannick, son camarade de classe. Le soir, ils ont l'habitude de jouer ensemble en ligne avant d'aller se coucher.

Motivation

Théo adore les jeux vidéos et joue principalement sur l'ordinateur familial. Il aime surtout les jeux multijoueurs en lignes qui lui permettent d'échanger et de rencontrer d'autres joueurs avec les mêmes intérêts que lui. Quand il joue avec Yannick, il aime les jeux qui leur permettent d'avancer à plusieurs et où personne ne s'ennuie.

Frustrations

Théo consomme beaucoup de jeux et il est donc toujours à la recherche de nouveautés pour pimenter ses soirées. Il n'aime pas les jeux qui se finissent trop vite et privilégie les mécaniques intéressantes... Il a tendance à vite s'ennuyer et n'aime pas être spectateur d'un jeu.

SWOT

Forces

- Jeu ludique et coopératif pouvant plaire au plus grand nombre.
- Explorer les différents Arts de manière ludique et intrigant.
- Diversité des énigmes et des mécaniques de résolution rendant le jeu plus palpitant.

Faiblesses

- Enigmes peu complexes et mécaniques simples.
- Pourrait devenir frustrant en cas d'indisponibilité d'un des joueurs et entraîner une baisse de motivation.

Opportunités

- Développer d'autres niveaux sur des thèmes artistiques différents (ex : sculpture, cinéma, ...).
- Pousser la complexité des énigmes et augmenter la difficulté du jeu.

Menaces

- Jeu à télécharger, accessibilité restreinte.
- Complexité des énigmes qui pourrait frustrer certains utilisateurs.
- Nécessite une communication orale (voire écrite) entre les joueurs.
- Rejouabilité.

Benchmark

Étude technique

Développement



Unity



Jetbrains Rider



Github



Gitkraken

Design et créations d'asset



Blender



Figma



Illustrator



Procreate

Communication & Organisation



Discord



Google drive

Benchmark jeu



- Les joueurs doivent communiquer pour résoudre les énigmes, chacun possède une partie de la réponse.
- ⊕ Enigmes peu complexes mais néanmoins prenantes.
- ⊕ Sentiment de progression et de compréhension au fur et à mesure de l'avancée.
- ⊖ Rejouabilité limitée et lacunes graphiques.



- Énigmes légèrement complexes, des indices sont donnés en cas de difficulté réelle.
- Jeu court qui ne propose aucune rejouabilité.
- ⊕ Une expérience et une mécanique qui varient à chaque salle.
- ⊖ Coopération parfois limitée lors d'énigmes pouvant être résolues en solo, l'autre joueur s'ennuie.
- ⊖ Aucun enjeu et beaucoup de dialogues/cinématiques.



- Un jeu qui se joue uniquement en duo.
- ⊕ Niveaux très varié avec une mécanique en duo très poussée et un bon équilibre.
- ⊕ Assez facile, la coopération entre les joueurs est nécessaire à chaque étape et aucun ne s'ennuie.
- ⊖ Gameplay simple pouvant se montrer répétitif.

Benchmark technique



- Bibliothèque JavaScript pour créer des scènes 3D dans un navigateur web
- Accessible plus facilement grâce à la disponibilité sur navigateur web
- Contraintes du navigateur web concernant les performances : travail d'optimisation
- Pas adapté pour la conception d'un jeu vidéo à la base



- Moteur de jeu vidéo
- Fonctionne sur le principe de nodes (Blueprint)
- Moins de code (C++)
- Adapté pour des rendus visuels très réalistes
- Grand nombre de ressources en ligne



- Moteur de jeu vidéo facile d'utilisation
- Apprentissage du langage C#
- Adapté pour un jeu en 3D
- Multiples options pour des serveurs en ligne
- Aide/support

Contraintes et enjeux

Enjeux

- Inviter les deux utilisateurs à collaborer et communiquer pour résoudre un objectif commun.
- Sensibiliser à la richesse de chaque Art et à la préservation de la culture et de la mémoire.

Contraintes

- Définir la complexité des énigmes de sorte que le niveau du jeu soit accessible à un large public tout en poussant à la réflexion.
- Proposer une mécanique en duo qui ne soit pas frustrante pour l'un des joueurs.

Contraintes et enjeux techniques

Design

- Imaginer et concevoir un univers en 3D.
- Character design.
- Maîtriser Blender et apprendre à l'utiliser dans le cadre d'un jeu vidéo.
- Atteindre une certaine homogénéité au niveau de la direction artistique.
- S'initier au sound design.

Développement

- Développer ses compétences sur le moteur de jeu Unity.
- Créer un serveur permettant l'accueil de plusieurs binômes de joueurs répartis dans différentes "rooms".
- Ajout d'animations et d'interactions avec les objets.
- Implémentation des graphismes et modèles 3D.
- Intégration de PNJ ayant des dialogues.

Scénario

Forces du jeu

Points forts de notre projet

- Jeu en ligne
- Multijoueur : créer du lien, permet de faire parler du jeu plus facilement
- Collaboration primordiale pour avancer : chacun détient une part de la résolution/avancée
- Sentiment d'utilité : chaque joueur a un véritable rôle à jouer dans l'intrigue

Démarcation

- Thème du projet : univers fictif unique
- Proposer une aventure mêlant réflexion et art

Énigme

Mécaniques

- Chaque île représente un art
- Les énigmes sur l'île sont basées sur l'art de la tribu qui y vit
- Les joueurs n'ont pas la même expérience du jeu : chaque joueur voit des éléments que l'autre ne peut pas percevoir

Première île - Monocle chromatique

À votre arrivée sur la première île, un insulaire vous offrira un monocle permettant de remplacer l'œil qu'il vous manque par rapport aux habitants de l'île. Ce "3ème œil" vous offrira la particularité de voir certains éléments dissimulés dans votre environnement.

Ces éléments différeront de ceux que votre partenaire de jeu pourra voir avec son monocle, les deux objets étant différents.

Éléments du jeu

Curseur d'interaction

Pour signifier au joueur qu'il lui est possible d'interagir avec un élément, le curseur placé au centre de l'écran (et donc de la caméra) change de forme.



Éléments déplaçables

Au cours de la résolution de certaines énigmes, certains éléments seront déplaçables, comme les pierres, par exemple.

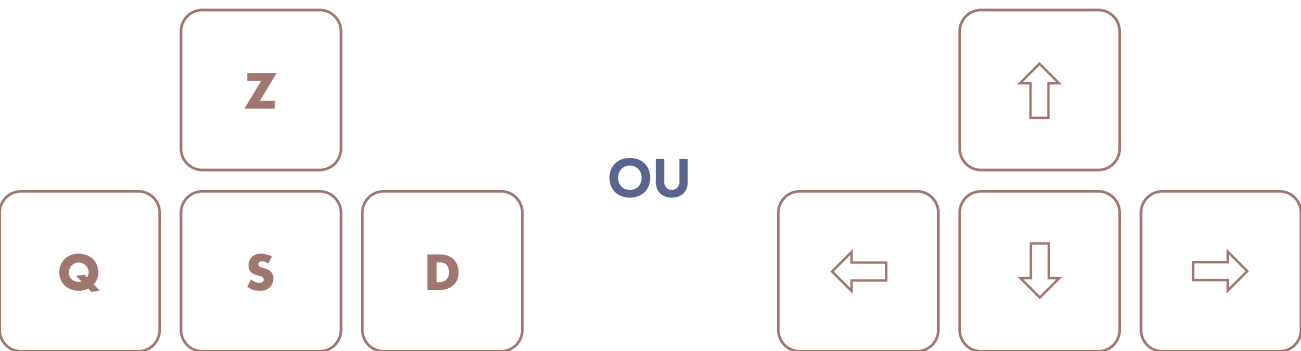
PNJs

Tout au long de votre aventure, des Personnages Non Jouables seront présents. Il vous sera possible de parler avec eux et ils vous apporteront parfois des indices...

Commandes

Contrôler son personnage

Pour faire avancer votre personnage et contrôler sa direction, il vous faudra utiliser les flèches ou les touches ZQSD du clavier.



La barre d'espace permet quand à elle de le faire sauter.



Pour courir, il vous faudra maintenir la touche "Shift" enfoncée.



Caméra

Le jeu se jouant à la première personne, les yeux de votre personnage deviennent les vôtres. Pour diriger ceux-ci et donc la caméra, utilisez votre souris.



Interaction avec les éléments

Tout au long du jeu, vous devrez interagir avec les éléments afin de récupérer les fragments dispersés du totem. Pour ce faire, à chaque fois que votre personnage se rapprochera d'un élément avec lequel vous pourriez interagir, il vous sera suggéré d'appuyer sur la touche "E" pour interagir avec celui-ci.



Caméra

La touche "Échap" vous permet de mettre en pause et d'afficher le menu.



Scénario utilisateur

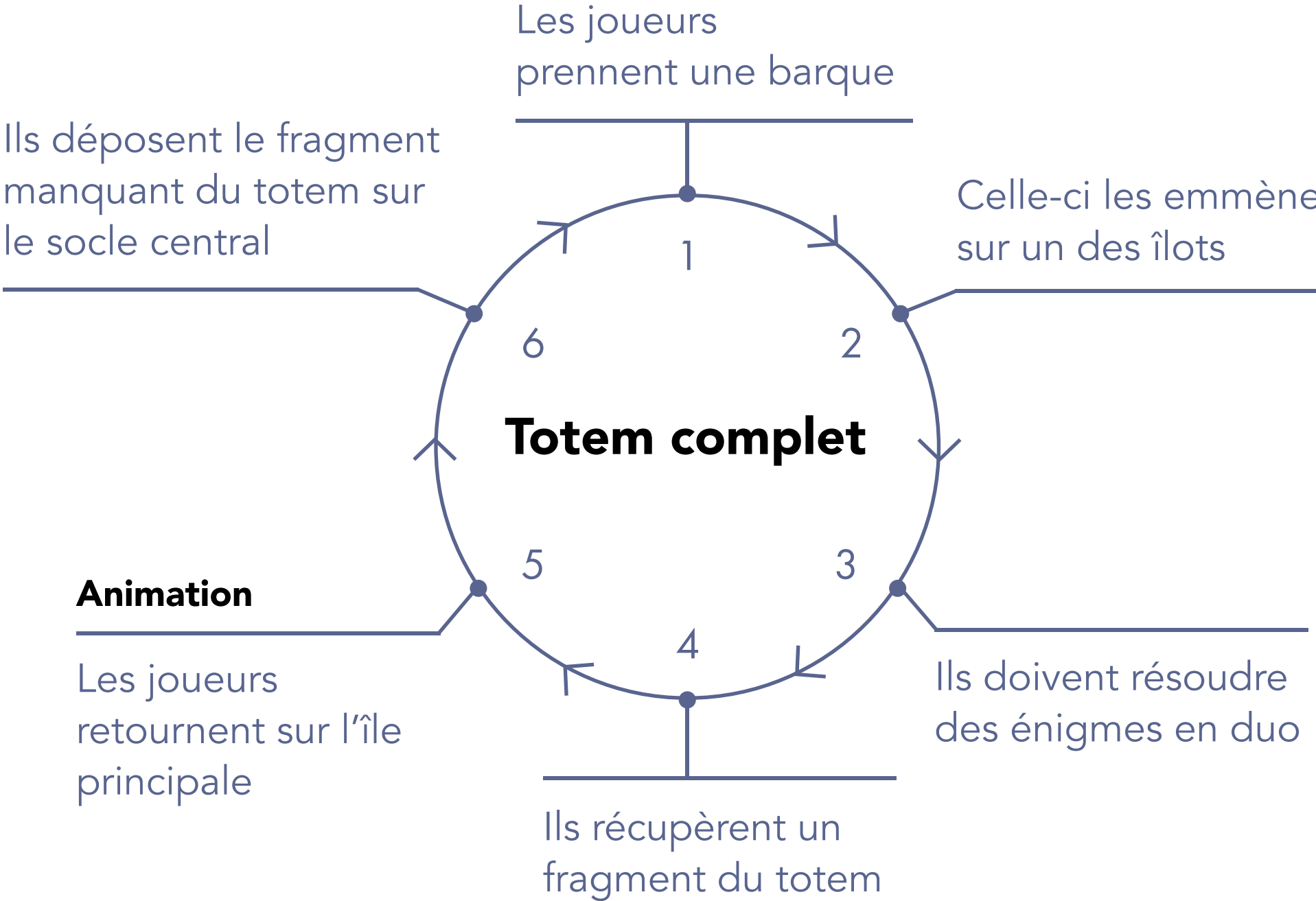
1. Première approche



2. Prise en main du jeu

- Théo clique sur jouer
- Il décide de créer une room puis envoie le code correspondant à Yannick pour que celui-ci le rejoigne
- Une fois les 2 joueurs réunis, la partie se lance
- **Cinématique d'intro**
 - On plonge au sein d'un petit village dont le cœur est un totem sacré. Le temps passe et celui-ci semble peu à peu délaissé et oublié.
 - Un jour, un éclair vient frapper le totem qui explose alors en 3 morceaux dispersés sur les autres îlots de l'archipel.
 - Suite à la perte de leur totem, les habitants et leur village semblent souffrir d'un mal inconnu. Leur lumière faiblit et menace de s'éteindre.
 - Un duo de courageux villageois est ainsi chargé de récupérer les morceaux perdus du totem pour rétablir la stabilité.
- **Choix personnages**
 - Perso 1**
Théo
 - Perso 2**
Yannick
- Théo et Yannick peuvent explorer l'île principale mais sont encouragés par les villageois à prendre le large à l'aide d'une barque

3. Avancée du jeu



4. Fin du jeu

- **Animation fin du jeu** •
- Théo et Yannick ont complété le Totem
- On voit le totem au complet, les villageois retrouvent leur lumière, la paix est rétablie et ceux-ci protègent à nouveau le totem qu'ils avaient laissé dépérir.
- Crédits du jeu.
- Théo a fini le jeu

Sauvegarde

- ————— Théo décide d'arrêter de jouer car il est fatigué
- ————— Il décide de sauvegarder sa progression
- **2 jours plus tard**
Théo veut rejouer au jeu

Yannick

Il reprend sa progression et rejoue avec Yannick

Nathan

Comme c'est un nouvel ami, Théo décide de lancer une nouvelle partie qu'il pourra, par la suite sauvegarder également sans supprimer l'ancienne

Direction artistique

Design system

Typographie

Carter One

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Avenir

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

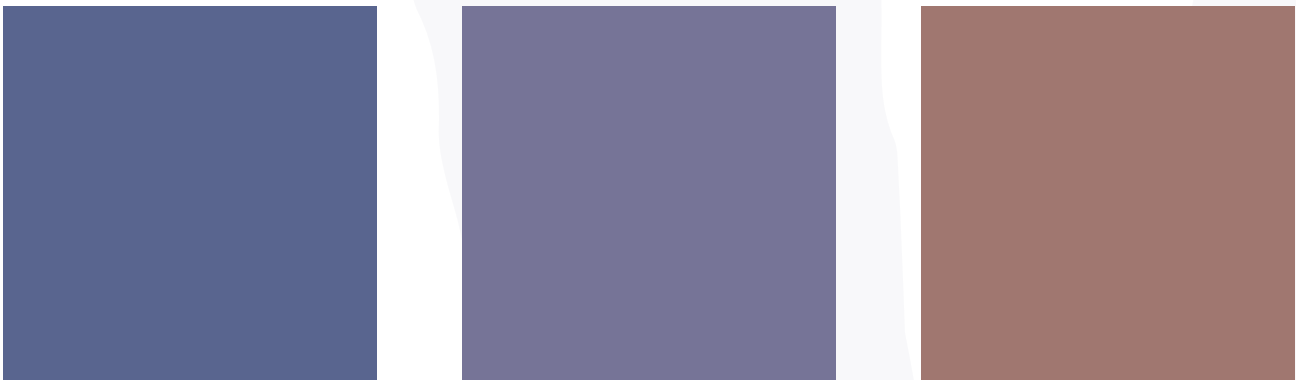
Couleurs

Couleurs principales



Neon

Couleurs personnages



Échelle de couleurs

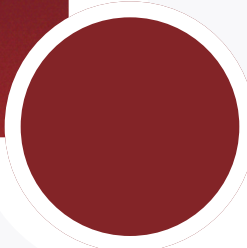
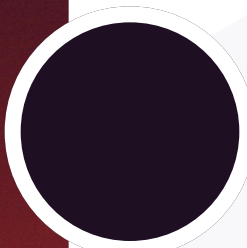
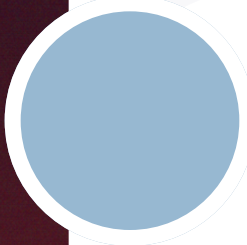
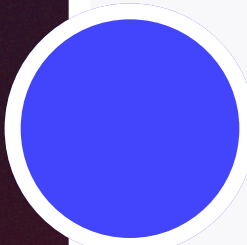
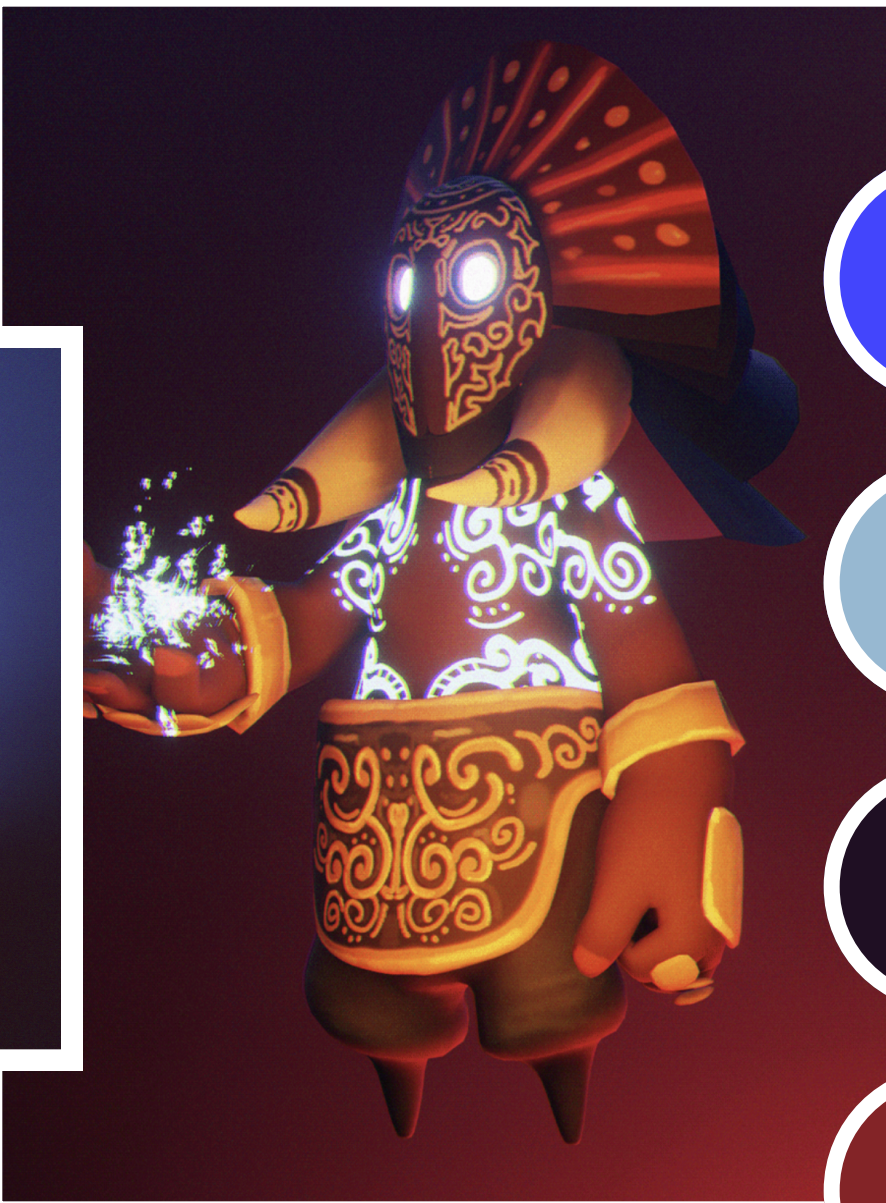
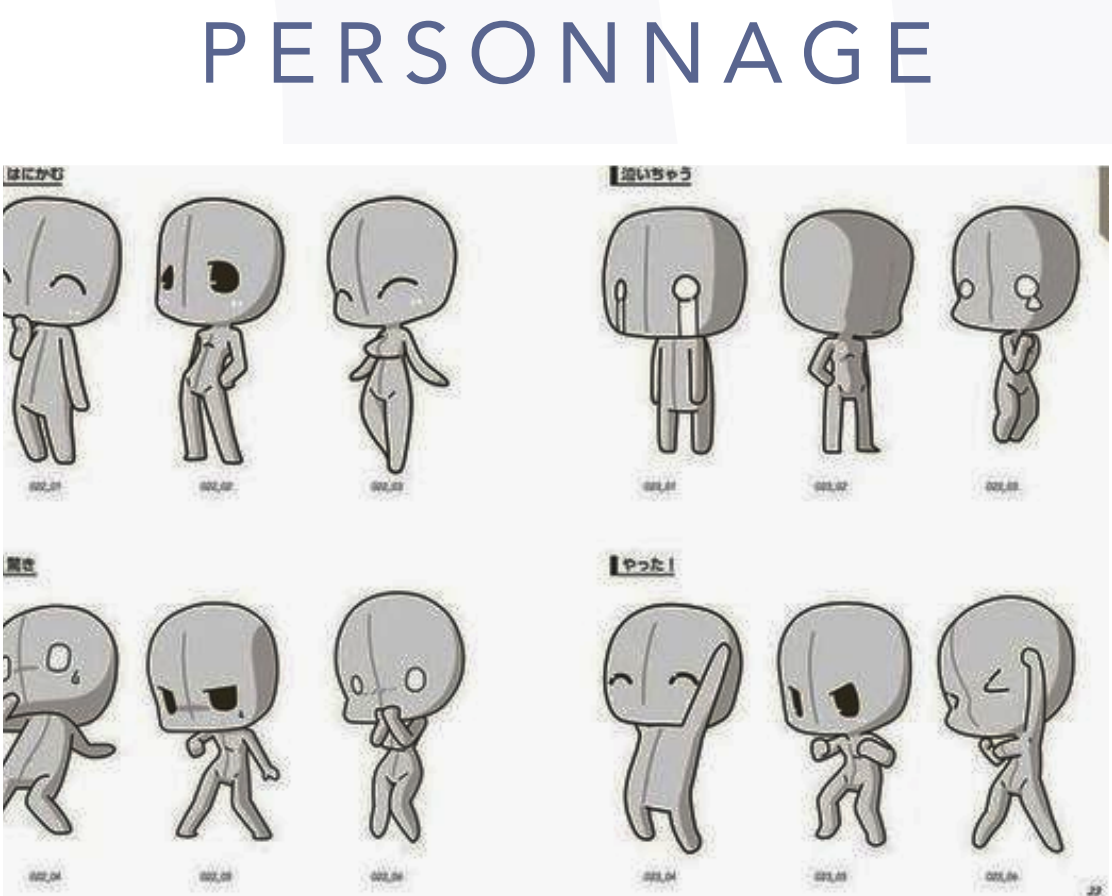
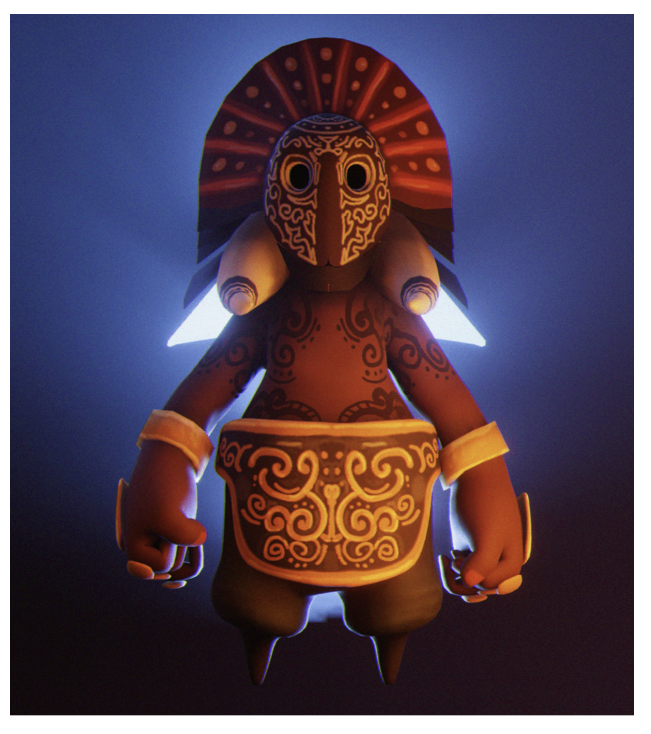


Logo



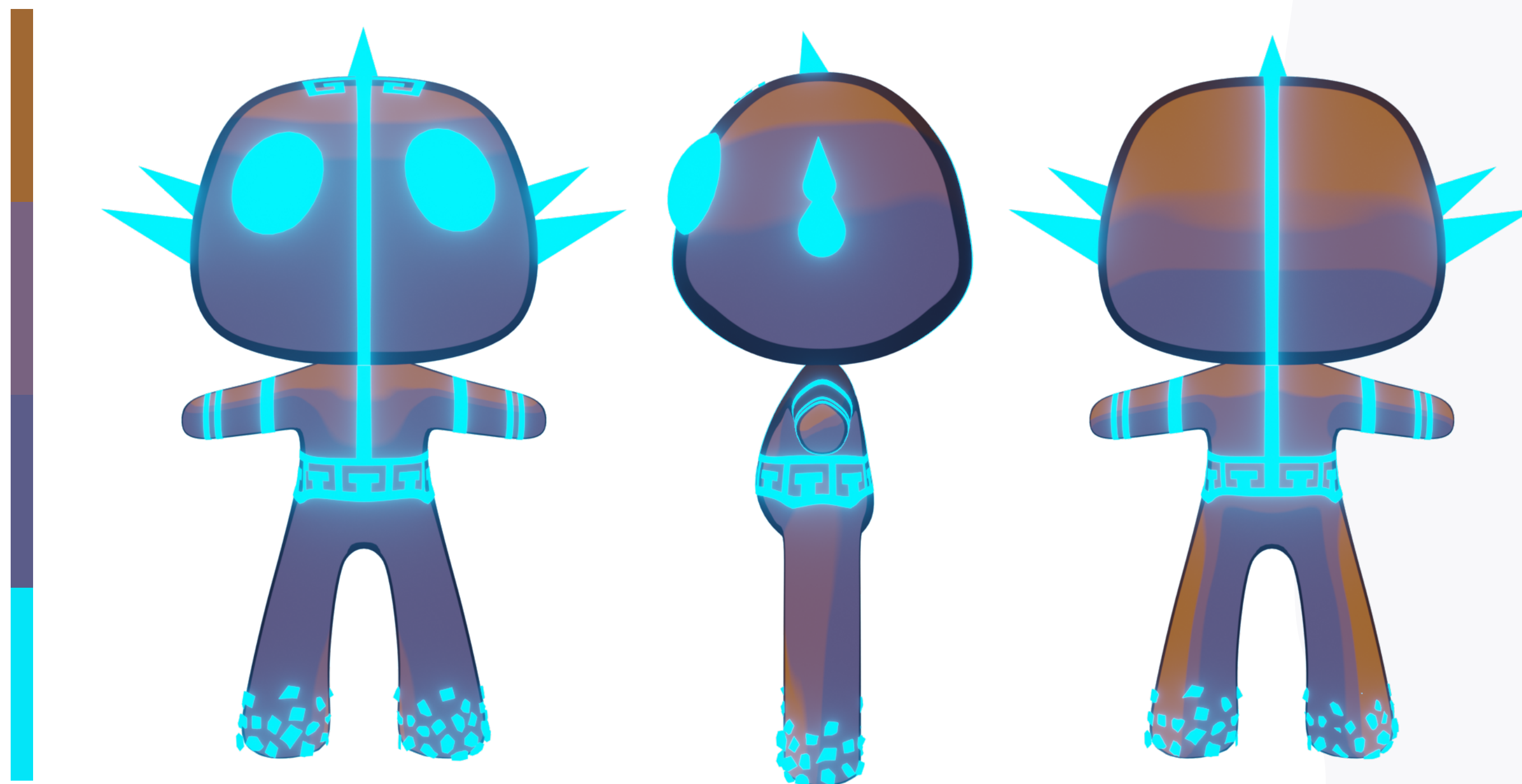
Moodboard

HAKU & AURI



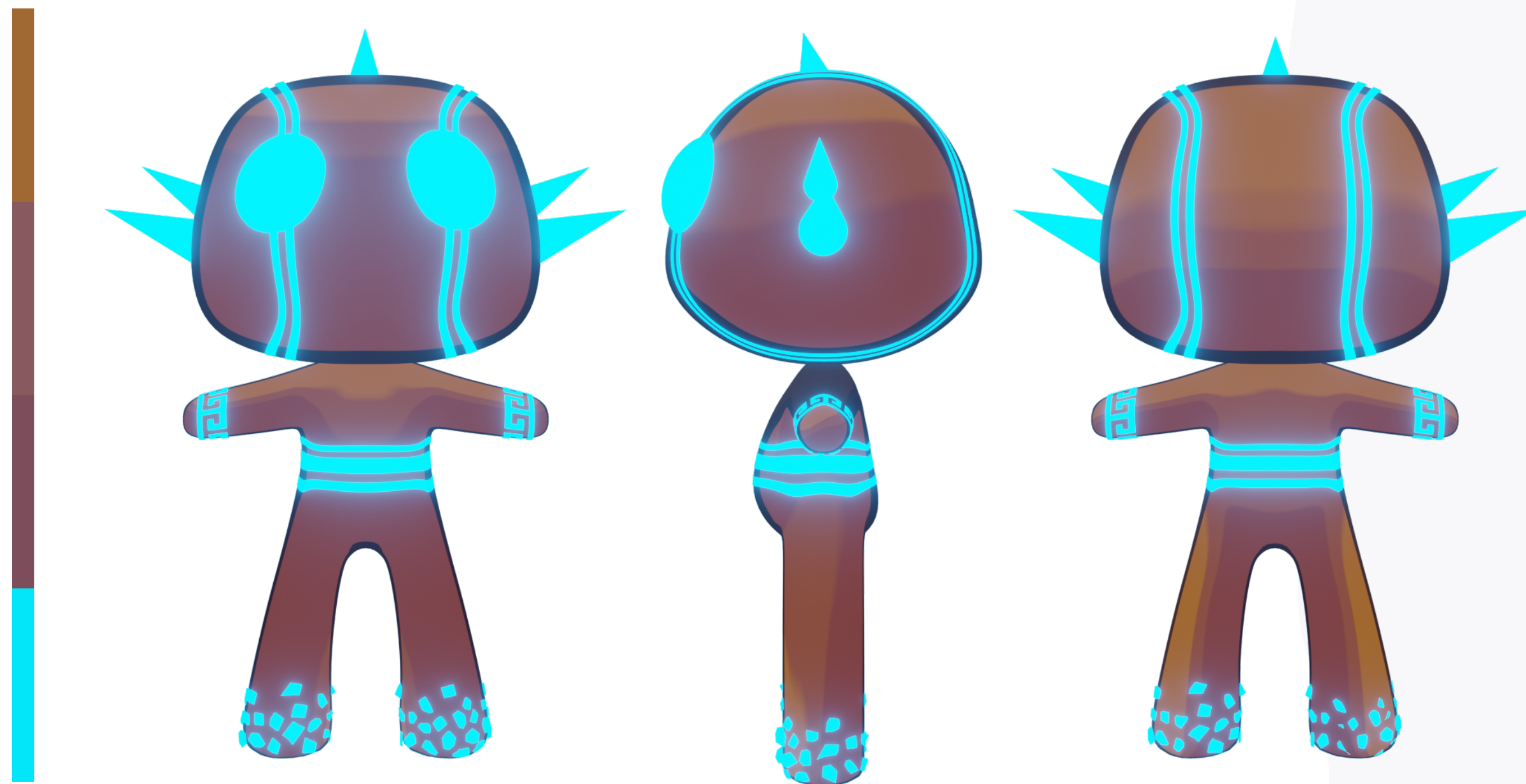
Charadesign





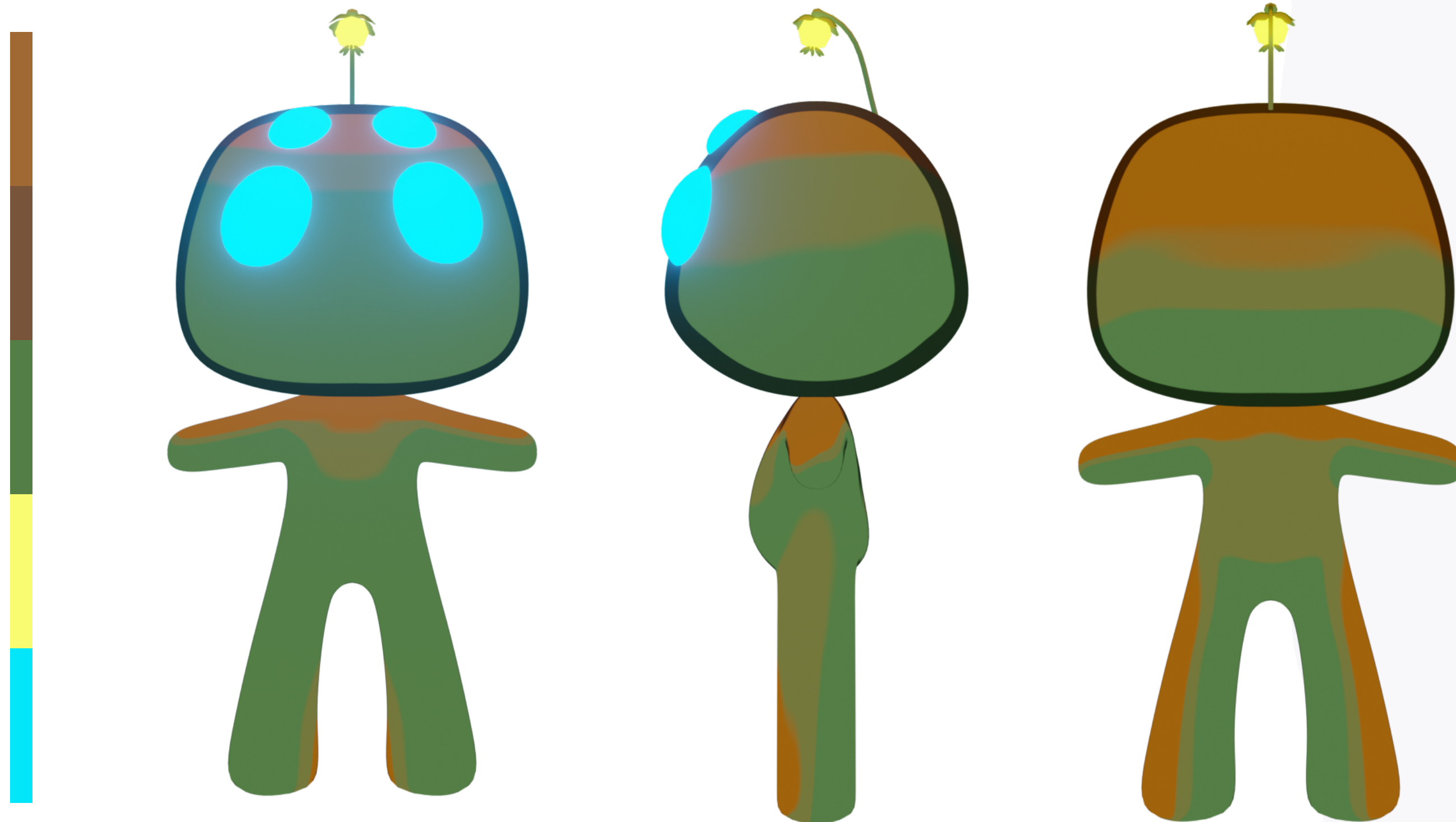
Auri

Personnage principal et jouable



Haku

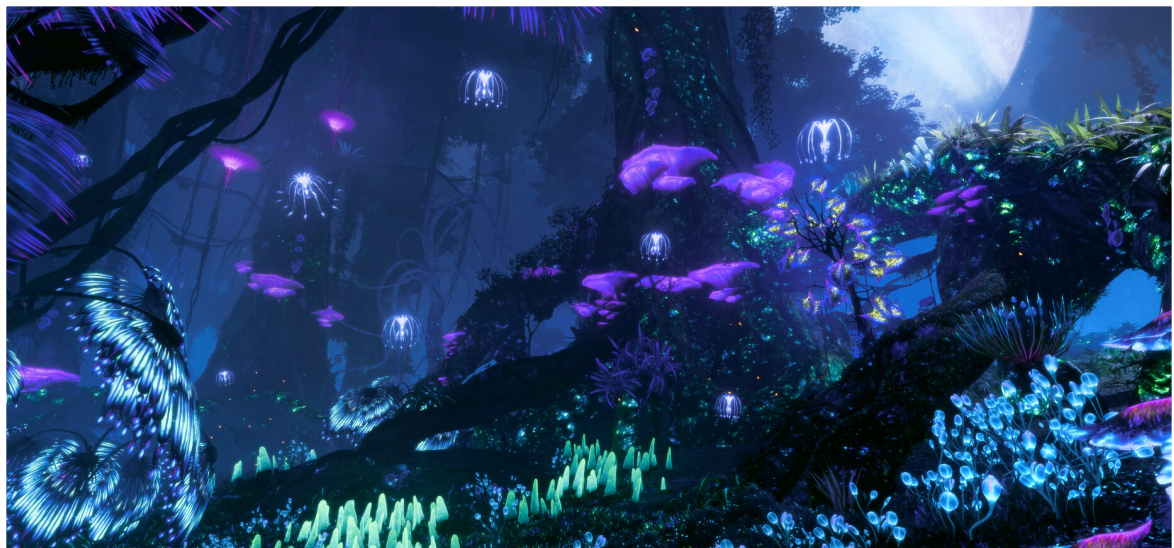
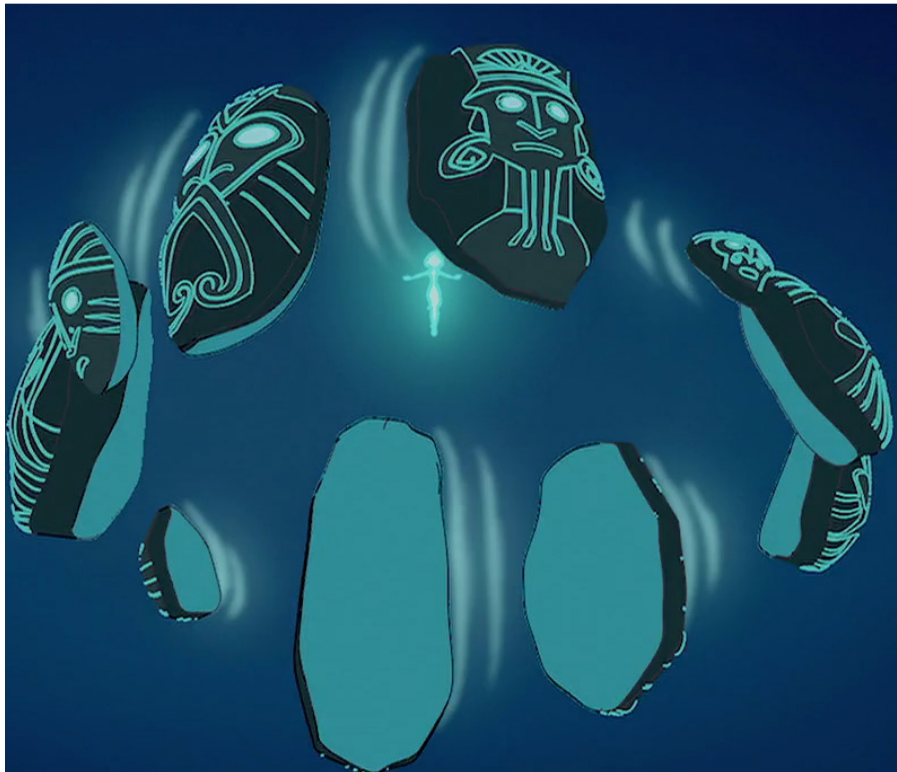
Personnage principal et jouable



PNJ

Habitant de l'île des Arts Visuels

Moodboard



NÉON



VÉGÉTAUX



Totem

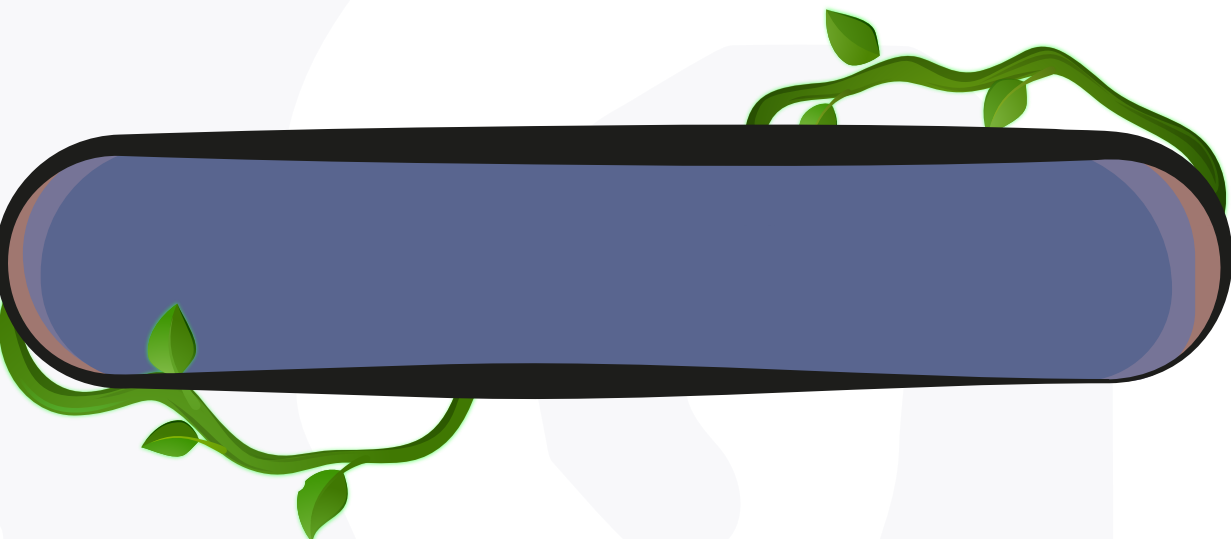
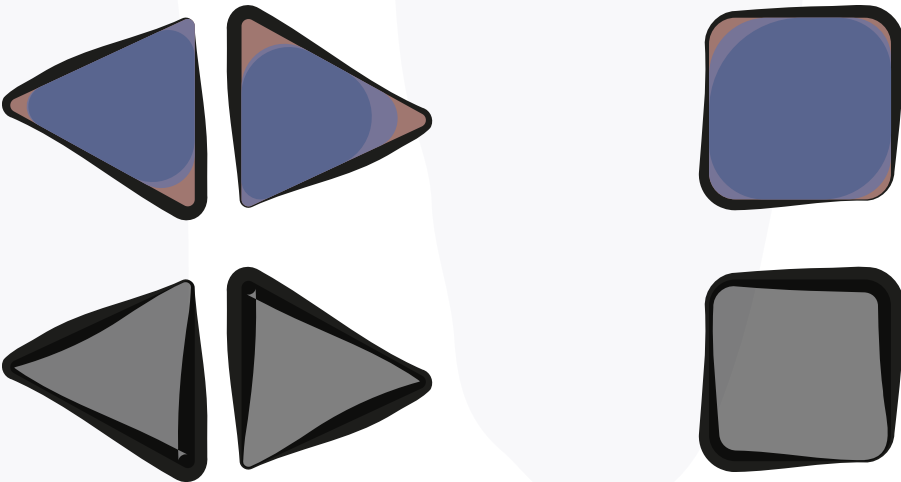
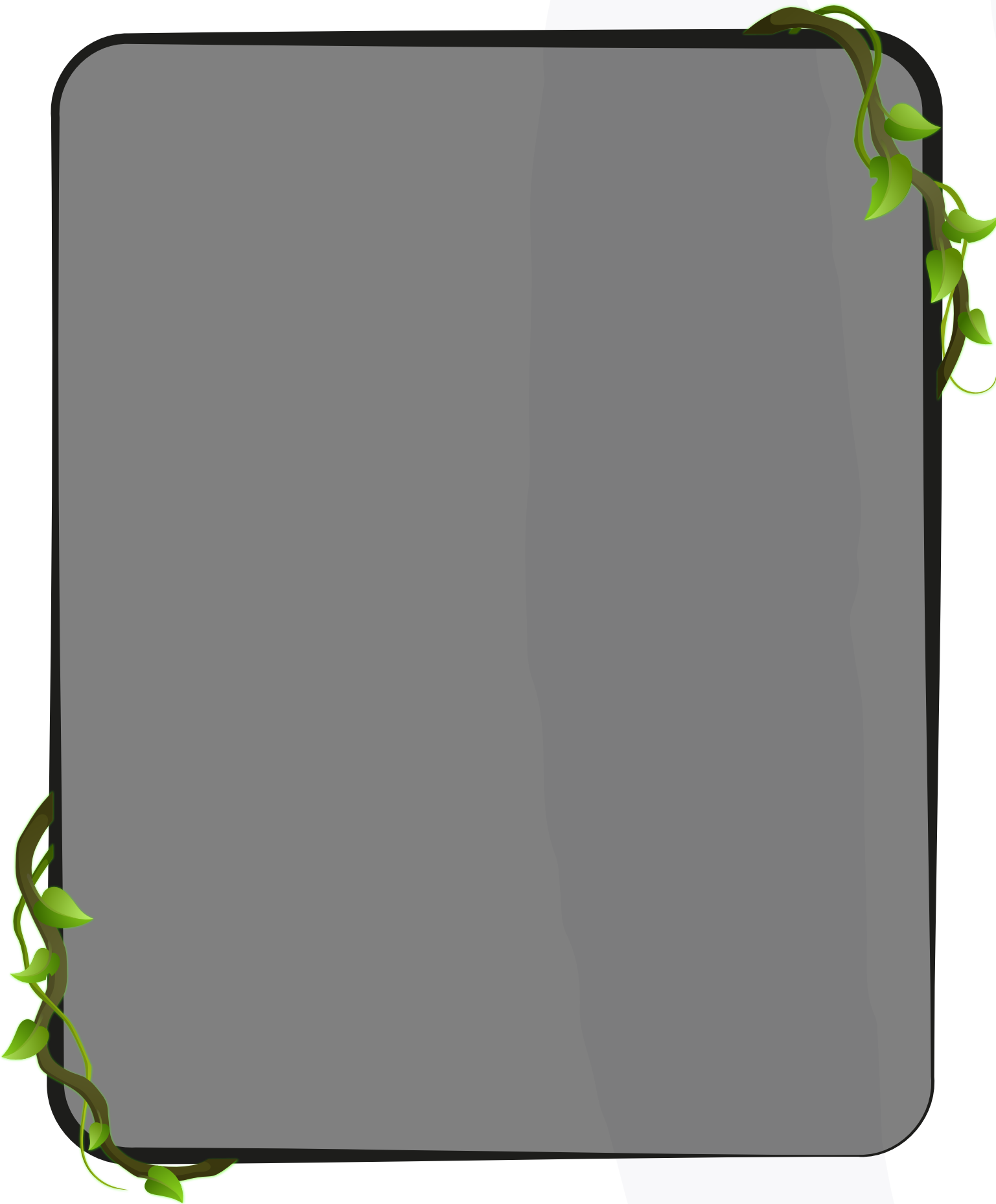
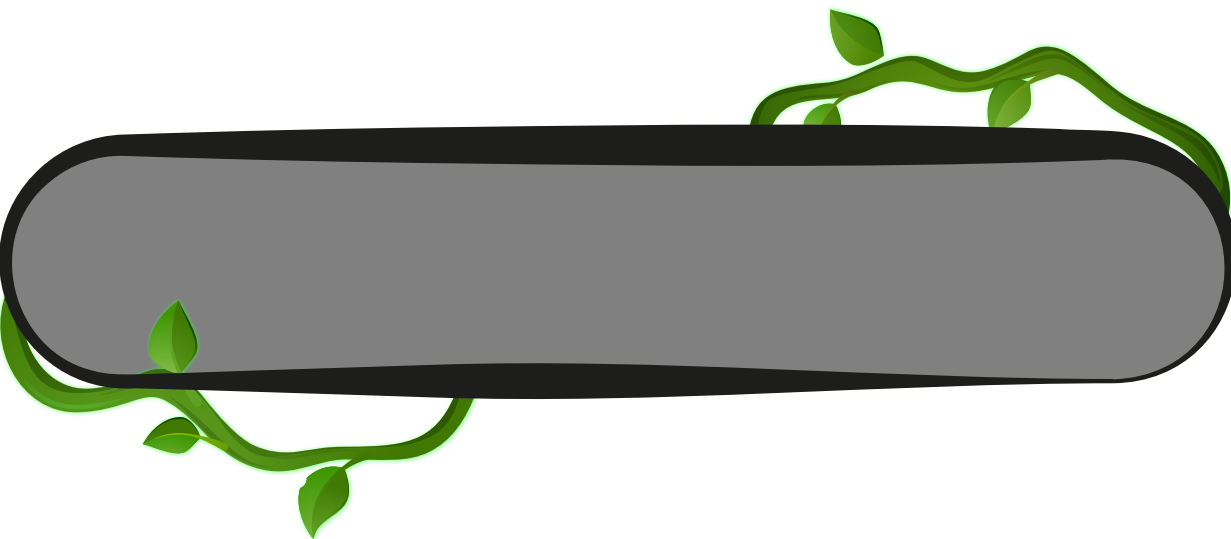
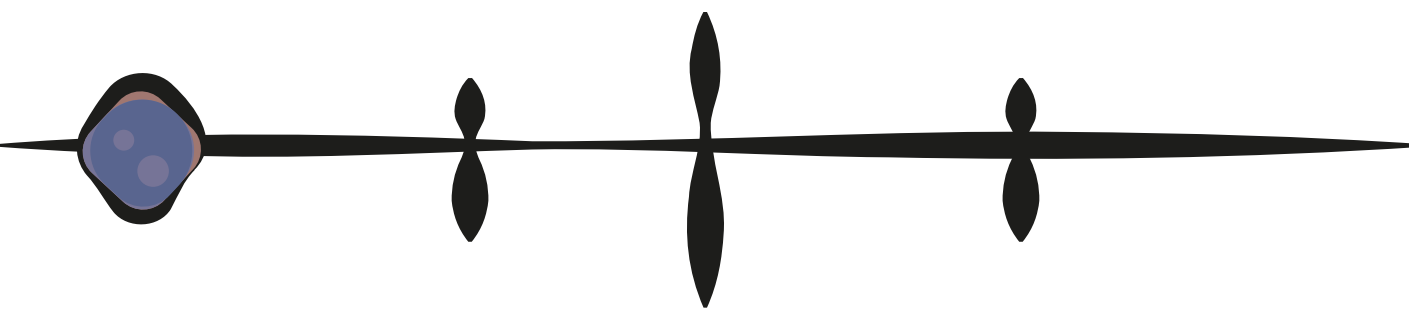


Totem

Centre de la culture et du culte
des habitants de l'île principale.

HUD

TRANSPARENT 50%



Fin