
OMBRAGE

Game Overview Document

OMBRAGE - Équipe

Team ICAN

Nicolas Varenne
Chef de projet
Community manager

Melchior Saunier
Programmeur
Game designer

Jean-Baptiste Forel
Directeur artistique
Level designer

Edouard Dubos
Artiste 3D

Kevin Nguyen Kim Tuoi
Lead level designer

Valentin Muset
Lead game designer
Level designer

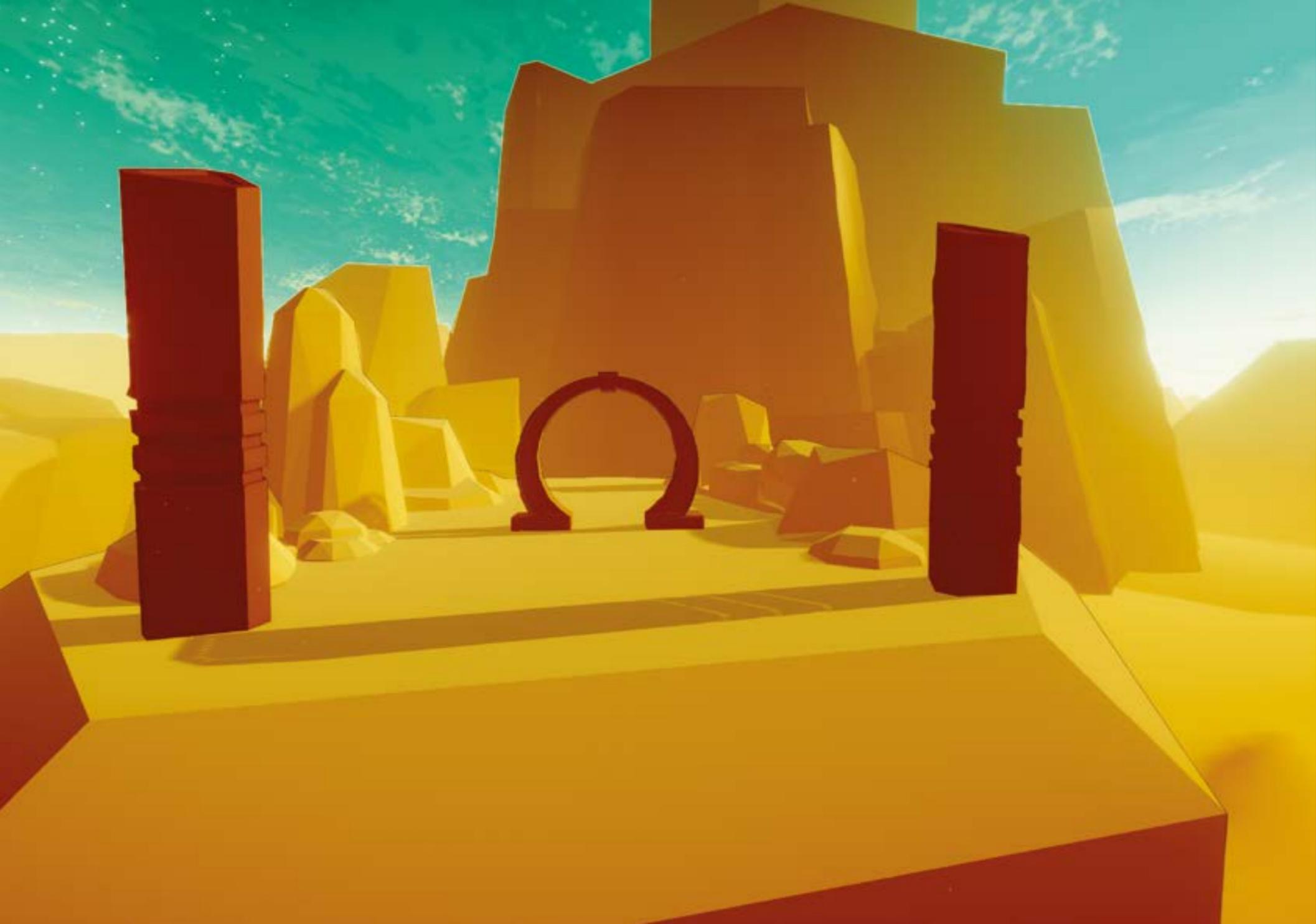


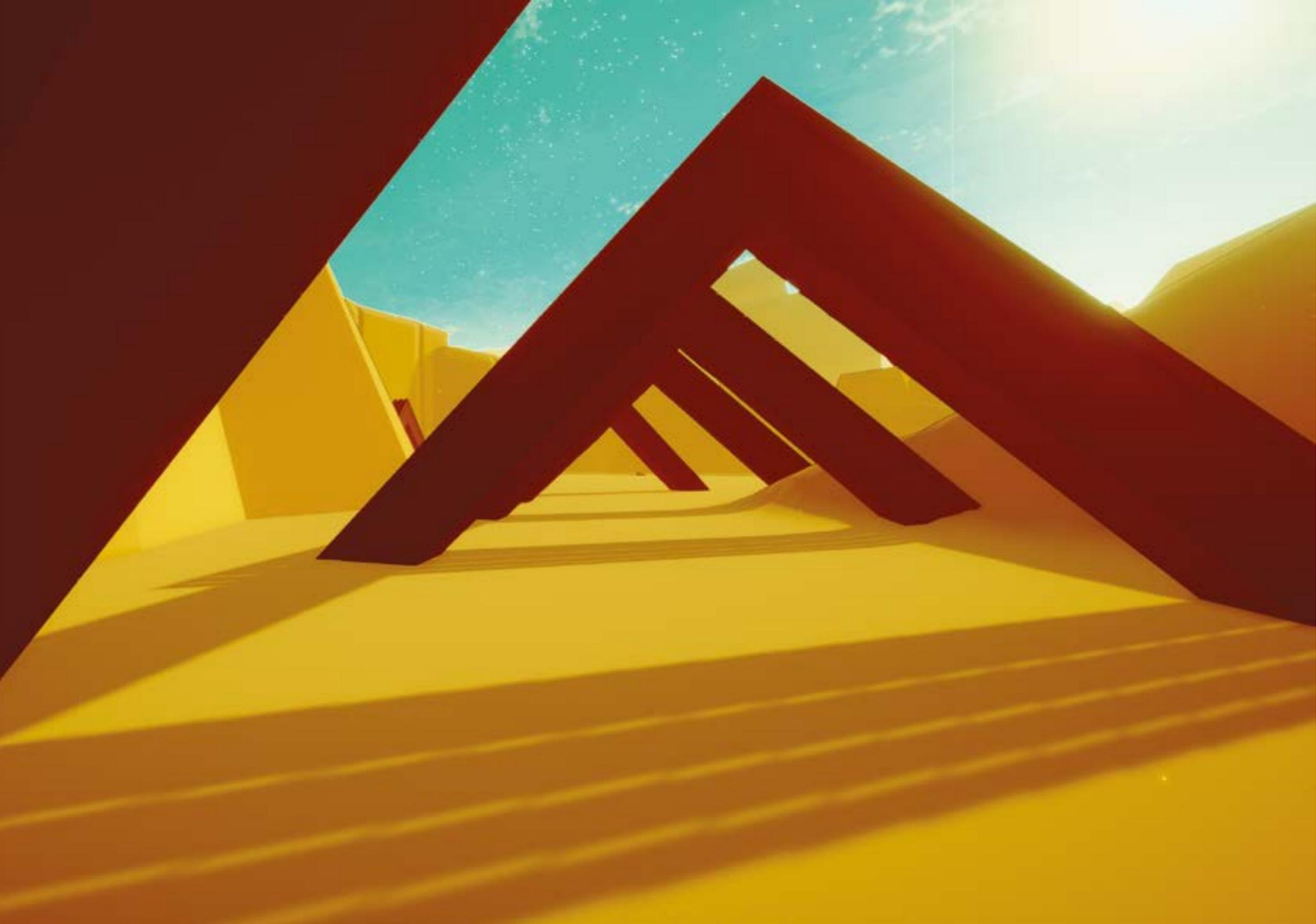
RAGGOT STUDIO

ican
institut de création et
animation numériques

Membre externe

Thomas Imbert
Sound designer





Pitch :

“Prenez le contrôle d’un rover pour découvrir une planète inconnue. Utilisez différents modules d’exploration pour découvrir les multiples mystères de cette planète.”

Overview - Vision créative & intentions

Notre intention centrale est de proposer une expérience de découverte riche et intense. Nous avons souhaité que notre mécanique principale, la conduite, soit le facteur centrale de la découverte. Ainsi, nous avons voulu casser le genre prédominant de la conduite : la course.

Nous avons souhaité que cette notion de découverte soit véhiculée par les mécaniques de jeu, notamment avec l'expérimentation des combinaisons de modules, mais également par l'univers et le terrain de jeu proposé au joueur.

Nous avons donc tenté de proposer un univers à la fois exotique, énigmatique, laissant place à l'interprétation.



Overview - Fiche signalétique

 **Genre :** Jeu d'exploration

 **Moteur de jeu :** Unity 5

 **Support:** PC

 **Nombre de Joueur :**
1 joueur

 **Controller:** Manette Xbox

 **Public Cible :** Core Gamer,
joueur adepte de jeux
d'exploration, profil de
joueur indépendant

Key selling point :

- Une planète mystérieuse aux multiples secrets
- Un plaisir du contrôle de l'avatar
- Une tension de l'exploration avec la mécanique d'énergie

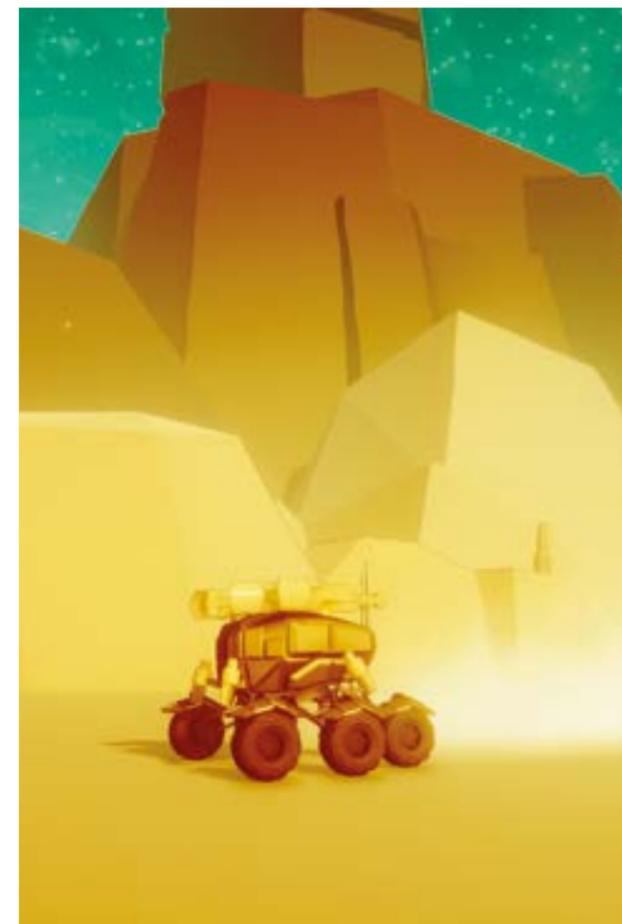
Overview - High Concept

Ombrage met le joueur aux commandes d'un rover échoué sur la surface d'une planète inconnue. L'exploration est la clé de la découverte. Utilisez les différents modules dont dispose le rover afin de percer les mystères de cet environnement énigmatique, mais n'oubliez pas, l'énergie solaire est votre ligne de vie.

Overview - Main features

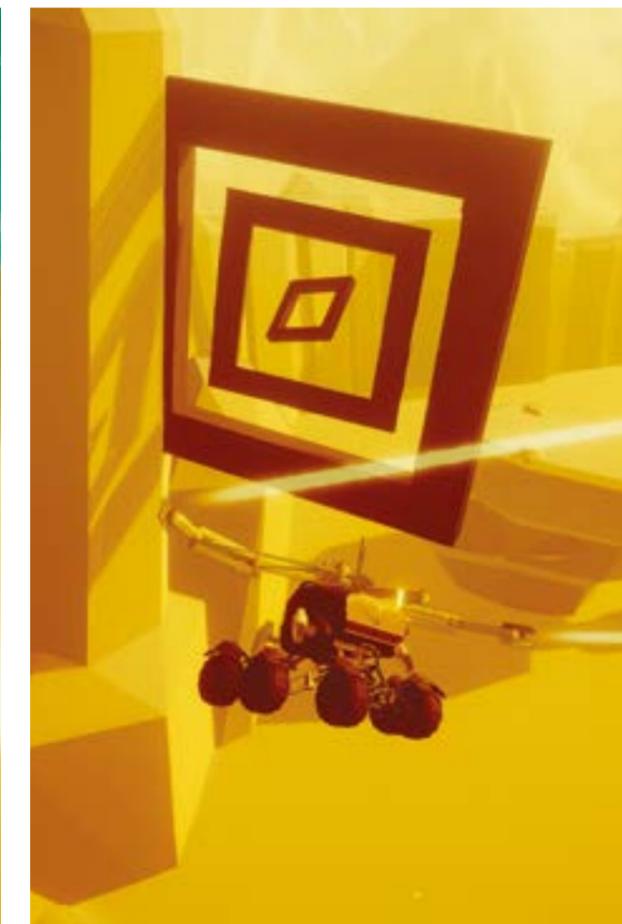
La conduite :

La mécanique principale. C'est grâce à celle ci que le joueur explorera la planète



Les modules :

Chacun de ces modules offrira une nouvelle façon de se déplacer. Combinez les pour créer de nouvelles opportunités.



L'ombre :

La menace la plus importante. Restez exposé au soleil, c'est le seul moyen de recharger vos batteries



Overview - Public cible

Profile du joueur type :

Ombrage s'adresse principalement à un profil de joueur dit "Core gamer".

Il se caractérise par une volonté d'avoir des sessions de jeu plutôt longues (~2h). C'est également, une personne maîtrisant déjà des codes du jeu vidéo. Ayant une connaissance du marché indépendant, il est à la recherche d'une expérience singulière alliant conduite et exploration d'un monde mystérieux et parfois onirique. Ce profil est adepte de jeux d'exploration tel que Journey, Astroneer, No man's Sky, Abzu, etc.

Inspirations gameplay

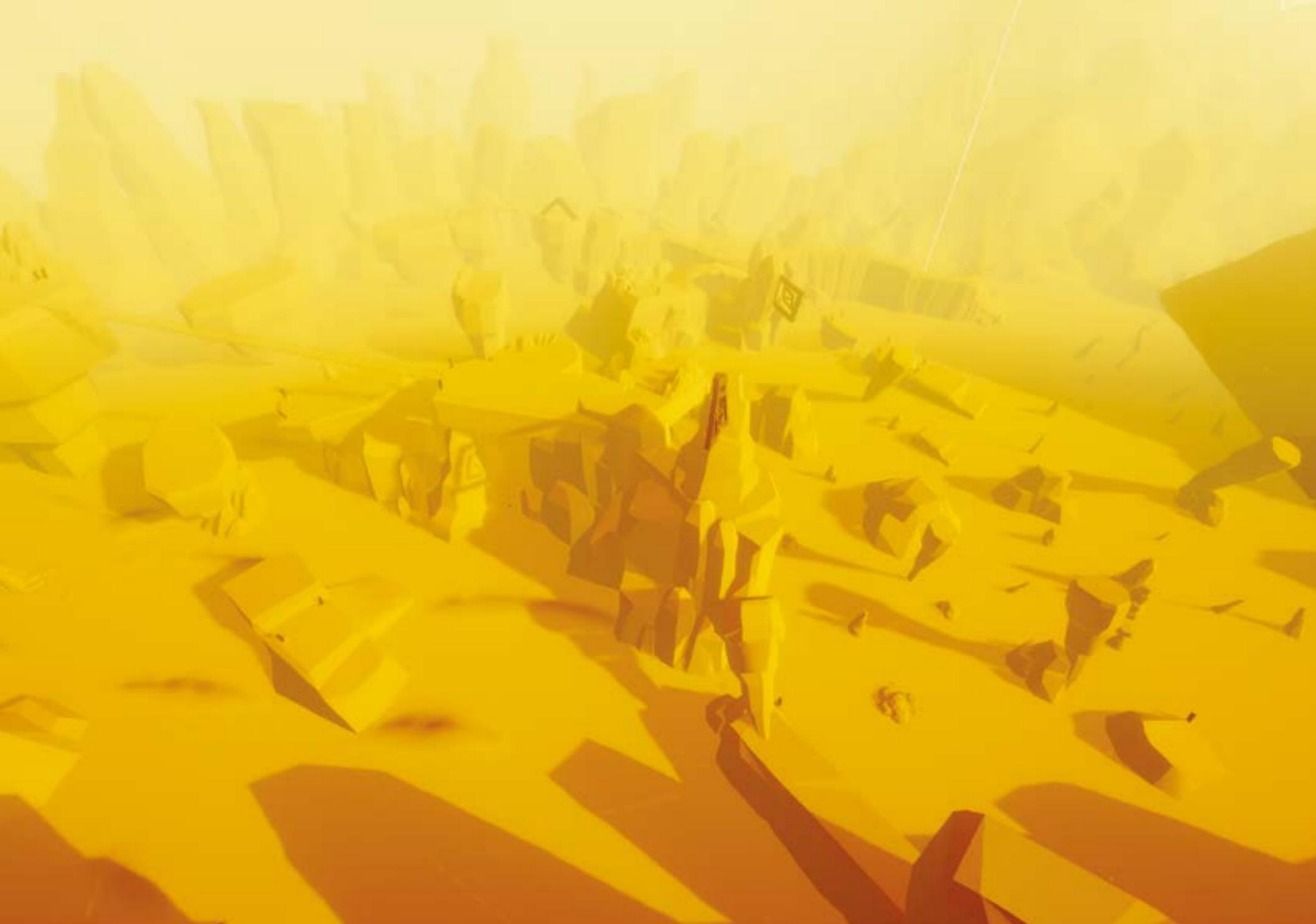
Astroneer :

- + : Le joueur est toujours poussé à explorer son environnement pour progresser.
- : Expérience de découverte saccadée et longue à débuté, par la nécessité des ressources

No Man's Sky:

- + : La richesse esthétique des planètes (faune, flore, topologie)
- : Absence d'intérêt à explorer



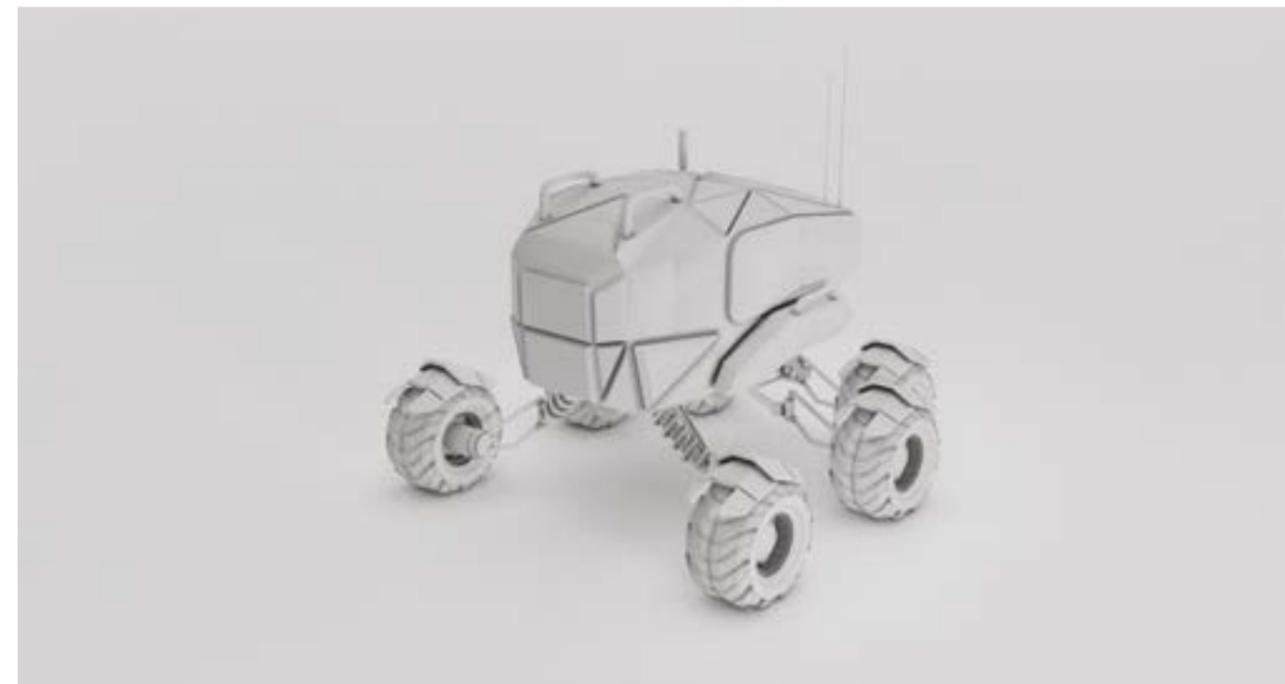


3C - Character

Le joueur contrôle un avatar terrestre évoluant au sein d'un monde qui lui est propre. Il est soumis à une gravité (toujours attiré par le sol, gain de vitesse en descente, perte de vitesse en montée) et peut entrer en collision avec divers éléments de son environnement.

L'action principale du joueur est la mécanique de conduite de son rover. Elle lui permettra de progresser et de découvrir l'espace de jeu.

Le joueur pourra attribuer des modules à son avatar pour lui offrir de nouvelles possibilités d'actions. Ces actions lui permettront d'accéder à de nouveaux chemins, réguler ses actions ou encore modifier le comportement de conduite du rover.



Actions du joueur :

- Se déplacer
- Changer de module

Actions spécifiques à certains modules :

- Planeur : Contrôle de déplacement dans les airs
- Jetpack : Propulsion verticale
- Propulsion avant : Gain de vitesse vers l'avant

3C - Controller



3C - Camera

La caméra d'Ombrage est une caméra à la troisième personne. Le joueur peut déplacer la caméra indépendamment de l'avatar.

Cela lui permet d'avoir une meilleure visibilité sur l'environnement pour se déplacer. Le choix d'une caméra à la troisième personne permet de la déplacer aisément tout en gardant un contrôle et une visibilité de l'avatar optimaux lorsque celui-ci est en déplacement.

De plus, il répond à un besoin de visibilité des feedbacks de l'avatar lors de l'utilisation des différents modules.

La caméra représente l'un des pans les plus importants du game feel. De nombreux effets sont appliqués à celle-ci, pour tenter de coller au mieux aux sensations du «dune buggy».





Game system

Les mécaniques - La conduite

La conduite est la mécanique principale de Ombrage.

Elle se rapproche beaucoup de l'archétype du 4x4. Elle permet au joueur de se déplacer aisément sur n'importe quel type de terrain notamment les terrains accidentés.

Le modèle de conduite se rapproche beaucoup de l'archétype du 4x4.

Le joueur a la puissance nécessaire pour prendre des pentes ou des bosses. Il dispose d'un grand contrôle sur son avatar. La vitesse de ce module est relativement constante et atteint assez rapidement sa vitesse de pointe. Il devra cependant gérer sa vitesse pour prendre les courbes comme il le souhaite.



Les mécaniques - L'énergie

Le joueur est dépendant d'une ressource : l'énergie. Cette ressource est consommée quand le joueur déplace l'avatar, que ce soit avec la conduite ou encore en utilisant un module.

L'énergie est vitale pour l'avatar. En effet, quand celle-ci est épuisée, le rover cesse de fonctionner, et c'est le game over. Ce dernier est automatiquement renvoyé au dernier point de contrôle visité et perd ainsi sa progression.

Pour recharger cette énergie, le joueur doit exposer son avatar au soleil. Quand il se trouve dans une zone non exposée au soleil (ombre, nuit) le joueur perd de l'énergie. Il devra donc toujours être vigilant et garder un œil sur sa jauge d'énergie.

Les coûts d'énergie sont divisés en 3 catégories :

- Coût durant l'utilisation
- Coût fixe à l'utilisation
- La consommation hybride.



Les mécaniques - Modularité

L'une des mécaniques centrales de notre jeu est la modularité.

Quand l'avatar se trouve à proximité d'une carcasse de module, le joueur pourra changer ses modules parmi un panel défini par le système.

Chaque module offre une nouvelle possibilité d'action qui permet une interaction différente avec l'environnement de jeu :

nouvelle zone accessible, régulation et correction des actions, etc.

Le joueur pourra choisir 2 modules parmi le panel suivant :

- Le propulseur avant
- Le jetpack
- Le planeur



Propulseur avant



Jetpack



Planeur

Les mécaniques - Changement de module

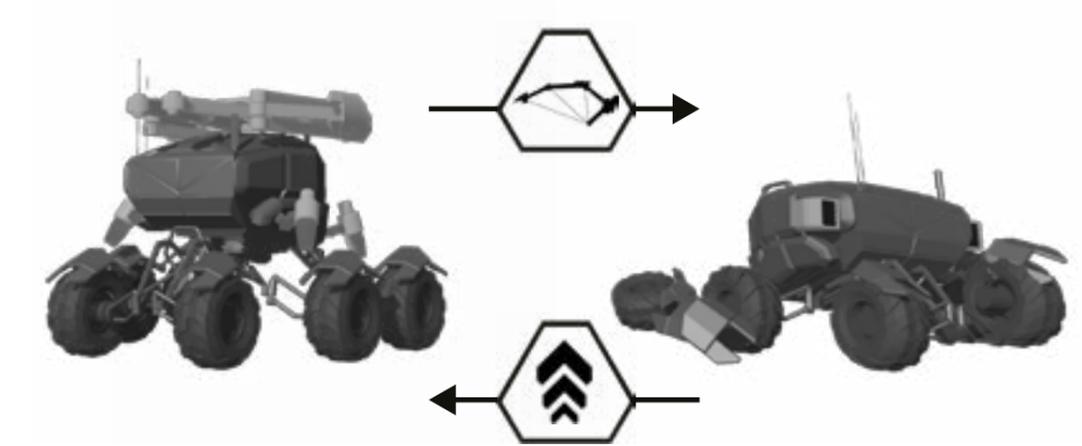
Changement de module :

Le changement de chaque module s'articule sur le modèle de l'échange. Il ne sera jamais possible pour le joueur d'abandonner un module sans le remplacer par un autre.

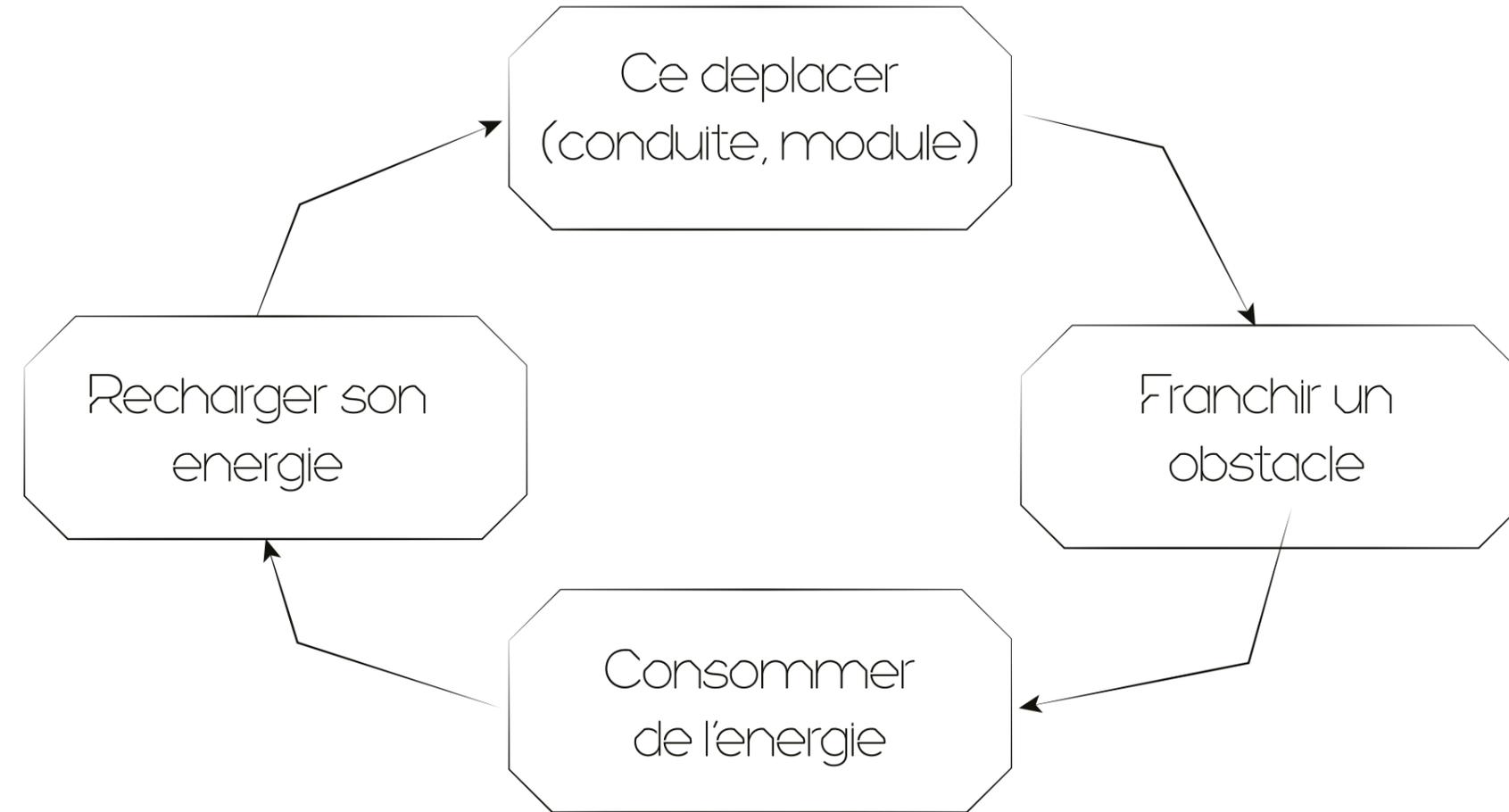
Le joueur pourra trouver des modules sur des carcasses de rovers présents à chaque checkpoint.

Quand le joueur est en situation de pouvoir changer de module, il doit faire face à la notion de choix et de dilemme. Doit-il prendre en compte l'environnement visible (court terme) et s'y adapter sans savoir ce qu'il attend et donc être en difficulté ?

Ou doit-il essayer de mettre en place une combinaison de modules qui pourrait parer à plus de situations à venir (moyen terme) quitte à être en difficulté sur le court terme.



Game system - Core loop mechanics



Game system - Les portails & landmark

La progression du joueur est segmentée en plusieurs environnements. Chaque environnement contient un ensemble d'objectifs que le joueur doit accomplir pour passer à l'environnement suivant et ainsi progresser dans son exploration.

Les objectifs du joueur lui permettant de progresser prennent deux formes. Le premier, objectif immédiat, est le passage du rover dans un portail dissimulé dans l'environnement. Les portails demandent au joueur d'exploiter les différents modules mis à sa disposition.

Le franchissement de l'ensemble des portails d'un environnement constitue l'objectif d'une zone. La progression de cet objectif est représentée par la reconstruction d'une structure immense. Cette structure est découpée en plusieurs morceaux dispersés dans l'environnement. Il y a autant de morceaux que de portails. Chaque franchissement de portail remplace un de ces éléments au sein de la structure, appelée «landmark». Une fois tous les portails franchis, et la structure ainsi reconstruite, le joueur peut progresser vers l'environnement suivant.

