



ARCANE GO

DOCUMENT DE GAME DESIGN



DOCUMENT DE GAME DESIGN

IP CHOISIE **A R C A N E**

Arcane est une série télévisée d'animation américano-française.
Le scénario prend place dans l'univers du jeu vidéo **League of Legends**.



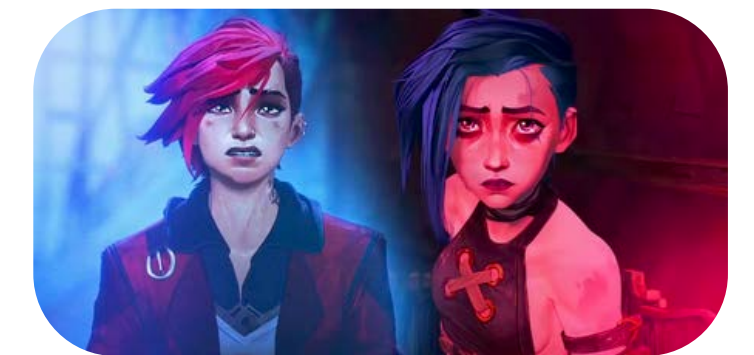
L'HISTOIRE

Arcane raconte l'histoire de **deux sœurs, Vi et Powder**, qui grandissent dans **Zaun**, une cité pauvre rejetée par la riche **Piltover**.

Après un accident qui les sépare, **Powder** est **recueillie par un criminel** et devient **Jinx**, tandis que **Vi** cherche à la retrouver.

En parallèle, deux chercheurs de **Piltover** inventent la technologie Hextech, une magie artificielle qui bouleverse l'équilibre entre les deux villes et renforce l'**autorité de Piltover** et de ses forces de contrôle "**Les pacifieurs**".

Entre progrès, tensions sociales et blessures familiales, nous suivons le destin des **deux sœurs** qui devient le centre du conflit opposant **Piltover et Zaun**.



ARCANE GO

PITCH

Arcane Go est un jeu d'**infiltration** tactique au **tour par tour** où le joueur incarne **Jinx** et **manipule** l'environnement pour créer du **chaos**.

À travers l'utilisation de **bombes** et des interactions systémiques, le joueur transforme les ennemis et le niveau en outils stratégiques. Dans un système où chaque action a des conséquences immédiates : il faut **observer**, **anticiper** et **planifier** pour **survivre** face aux **pacifieurs** et à la menace constante de **Vi**!

CONCEPT

Arcane Go propose une expérience de **stratégie** basée sur le **contrôle du chaos**.

Le joueur n'agit pas directement sur ses ennemis, mais **modifie les situations** pour provoquer des **réactions en chaîne**.

Chaque niveau est un système à **exploiter**, où les **déplacements**, les **comportements** et les interactions créent des opportunités.

L'objectif n'est pas que d'éviter le danger, mais de le rediriger, **en transformant les menaces en outils**.

Dans cette logique, le joueur apprend à détourner et orchestrer le système plutôt qu'à le subir.





ANALYSE DE L'IP



Public cible ?

- Arcane GO s'adresse à un public hybride. D'un côté, il capture l'immense base de fans de la série Netflix et de League of Legends, avide de retrouver l'esthétique "**Steampunk-Néon**" et la tension émotionnelle entre **Jinx** et **Vi**. De l'autre, il cible les amateurs de jeux de réflexion tactique (type Hitman GO ou Lara Croft GO) qui recherchent une rupture avec les mécaniques de pure infiltration.
- Ce public apprécie la profondeur psychologique des personnages : ils ne voient pas Jinx comme une simple "méchante", mais comme une héroïne brisée dont la logique est propre au chaos. Le jeu s'adresse à ceux qui aiment la planification stratégique mais qui savourent le moment où tout explose, offrant une satisfaction visuelle et systémique.



PILIERS DE DESIGN

Pour adapter Arcane à un jeu de puzzle tactique tour par tour, nous avons identifié les **éléments fondamentaux** de l'**IP** pour que les joueurs **reconnaissent** rapidement son **identité** et ses **enjeux**.

* **Jinx & Le Chaos Stratégique**

Dans Arcane, **Jinx** est le chaos incarné. Dans notre jeu, ce chaos n'est pas incontrôlable mais il est déclenché volontairement par le joueur à travers l'utilisation de **bombes** ayant pour but de transformer les niveaux en un système à "**manipuler**" comme le ferai **Jinx**.

* **L'Observation et les Obstacles (Pacificateurs)**

Les **Pacificateurs** structurent le niveau par leurs patrouilles. Ils constituent des obstacles de lecture que le joueur doit contourner, **détourner** ou **exploiter**, en **anticipant leurs déplacements** et leurs réactions face aux perturbations de l'environnement.

* **Vi la menace manipulable**

Vi impose une tension constante par sa force écrasante. Elle représente un "**Game Over**" immédiat, interdisant toute confrontation directe. Cependant, le design encourage le joueur à transformer ce danger en atout : en comprenant ses règles de ciblage, **Jinx** peut utiliser la force brute de **Vi** pour "nettoyer" le plateau de jeu à sa place.



Tension et rapports de force

L'univers d'Arcane repose sur des **rapports de domination clairs entre ses personnages**.

Cette tension est traduite en gameplay par la présence de menaces hiérarchisées :

- Les **Pacificateurs** comme obstacles de lecture
- **Vi** comme menace directe et pressante, imposant une fuite constante plutôt qu'un affrontement.

ARCANE GO



Arcane Go est un jeu d'**infiltration** où le gameplay repose sur un système de grille en **tour par tour** et sur des **puzzles tactiques**, Inspiré de **Hitman GO**.

Le joueur incarne *Jinx* et agit sur l'environnement pour provoquer des situations chaotiques, en cohérence avec l'univers d'Arcane.

Objectif en 2 temps

A= Le spawn de Jinx, elle entre dans la zone.

B = Atteindre la sortie



Le gameplay privilégie la **lecture des déplacements ennemis**, l'**anticipation** et la **manipulation indirecte** plutôt que l'affrontement direct.

Ici la structure tactique de **Hitman GO** (déplacements sur grille, patterns ennemis, résolution par anticipation) est adaptée à **Arcane** en remplaçant l'assassinat méthodique par une approche fondée sur le **chaos** et les **explosions** et la **manipulation** (propres à **Jinx**). Dans certains niveaux, la présence de **Vi** introduit une pression supplémentaire : elle élimine les Pacifieurs présents sur son passage tout en poursuivant Jinx.

CONDITION



VICTOIRE	PERDU
Atteindre le dernier point de sortie du niveau.	<ul style="list-style-type: none">• Terminer son tour sur une case occupée par un ennemi• Surprendre Vi dans la zone d'explosion d'une bombe• Jinx est dans la zone d'explosion



Jinx est l'objectif.

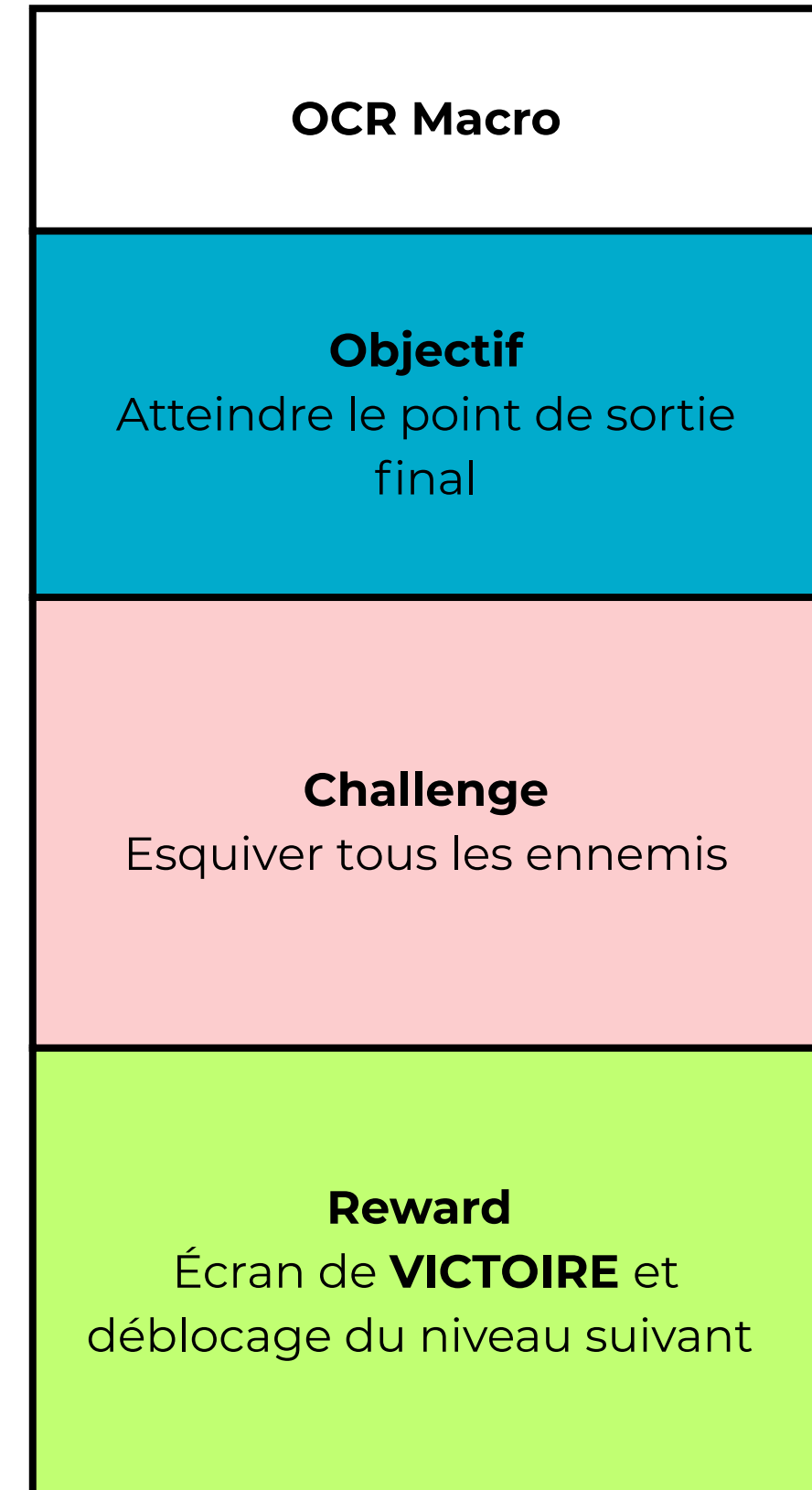
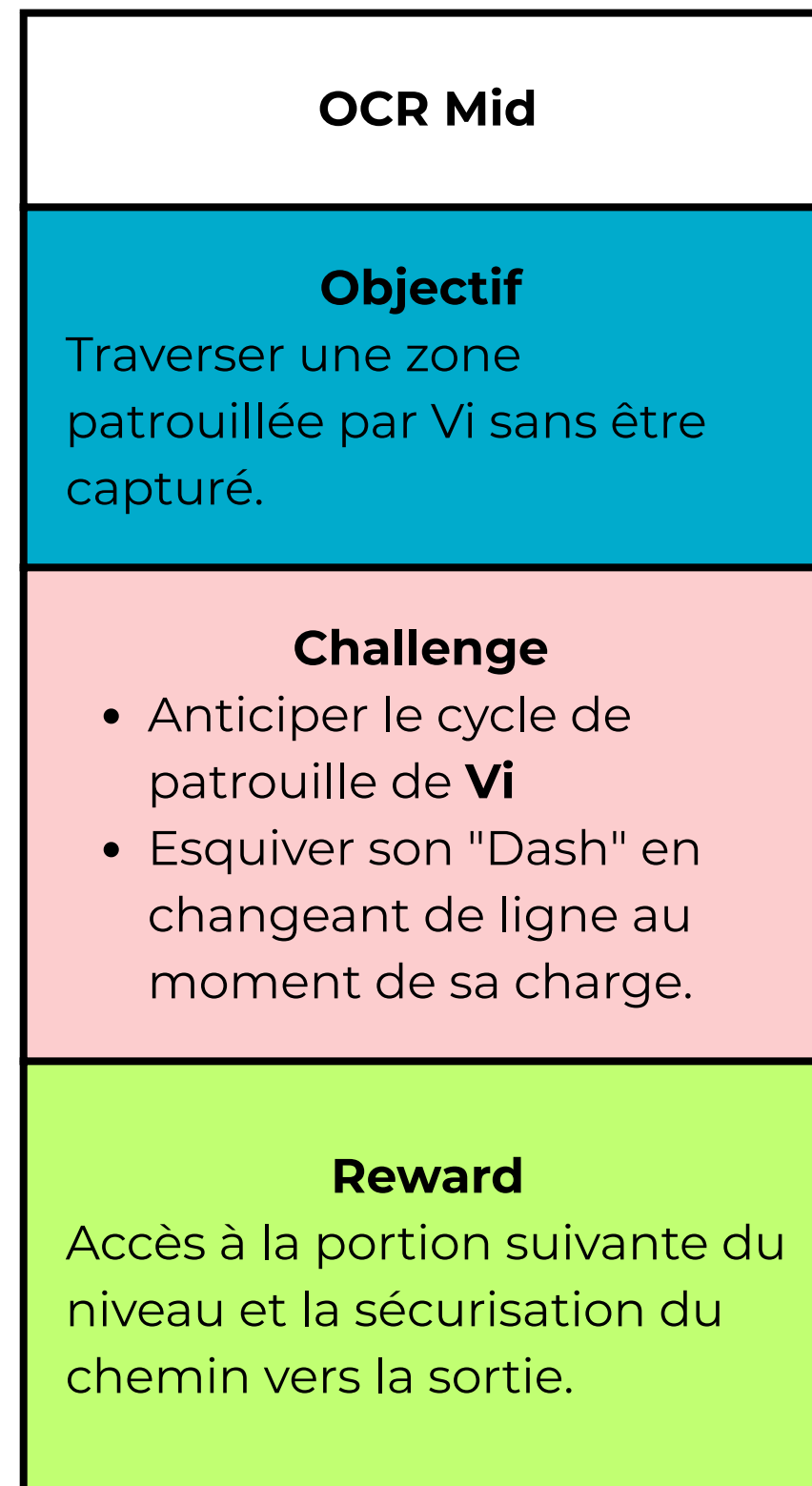
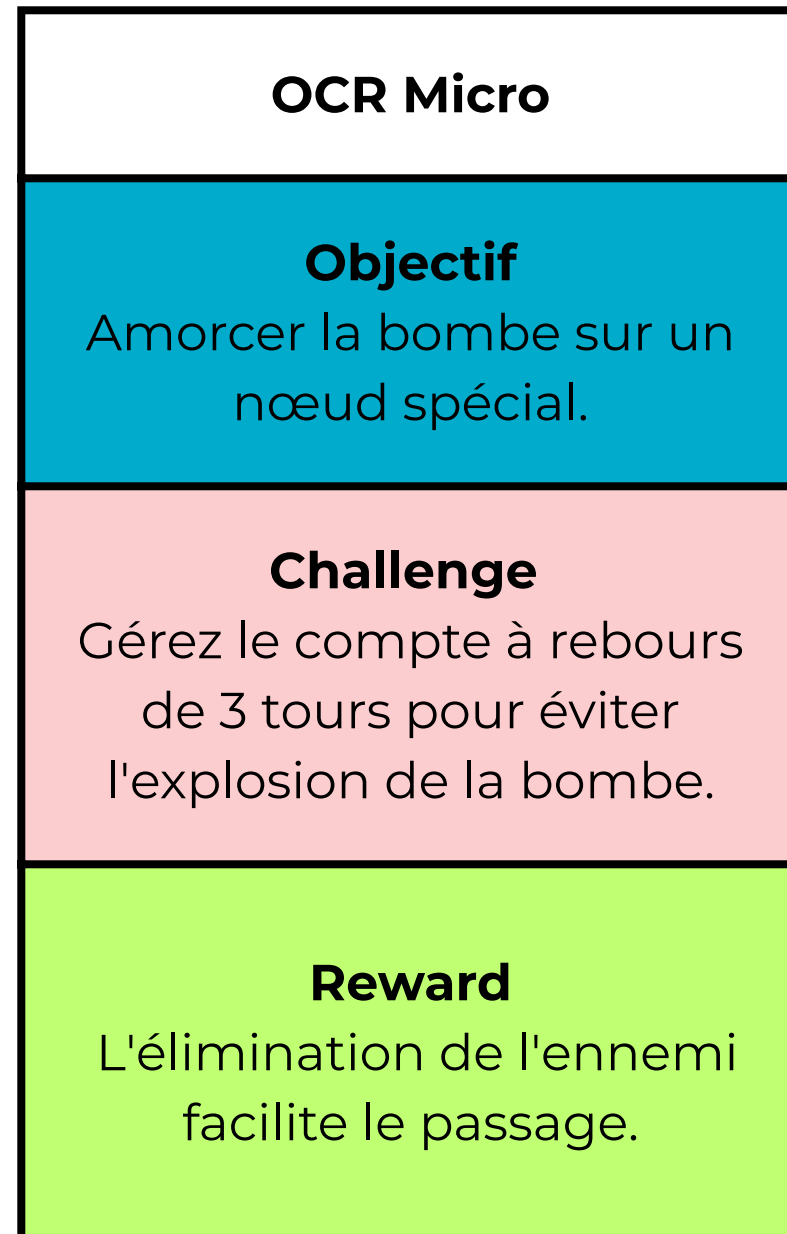
Les Pacifieurs sont les obstacles.

Vi est la menace.

ORDRE DU TOUR

Tour	Ordre prioritaire
Normale	<ol style="list-style-type: none">1. Jinx2. Vi3. Pacifieurs
Bombe active & Bombe au sol	<ol style="list-style-type: none">1. Jinx (déplacer/jeter bombe)2. La bombe (Timer -1)3. Vi4. Pacifieurs
L'explosion touche Jinx ou Vi	<ol style="list-style-type: none">1. Jinx2. Bombe3. Fin du niveau (défaite)

OCR



LES 3C

- **Personnage (Jinx)**

- **Déplacement** : Se déplace d'un noeud par tour.
- **Contrainte** : Jinx ne peut pas attaquer l'ennemi (un contact entraîne une défaite).
- **Inventaire** : Capacité limitée. Jinx peut porter une bombe active pendant 3 tours maximum.

- **Caméra**

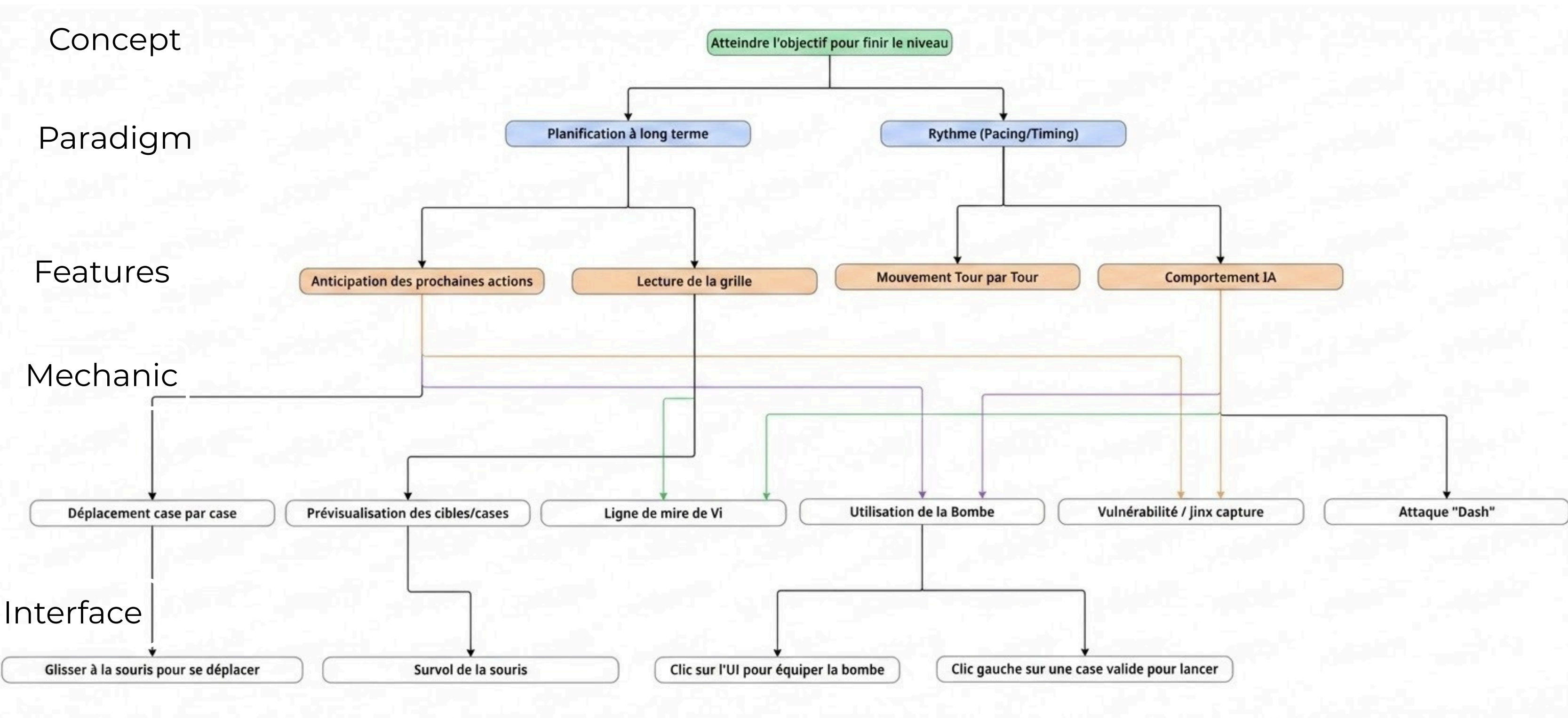
- Fixe en vue de $\frac{3}{4}$
- Static

- **Contrôle**

- **Déplacement** : Cliquer et maintenir pour se déplacer entre les noeuds
- **Icon de bombe** : Toucher lorsque Jinx porte une bombe déclenche l'interface de lancer.



DIAGRAMME DE VENTRICE



[**Lien miro**](#)

BOUCLE DE GAMEPLAY

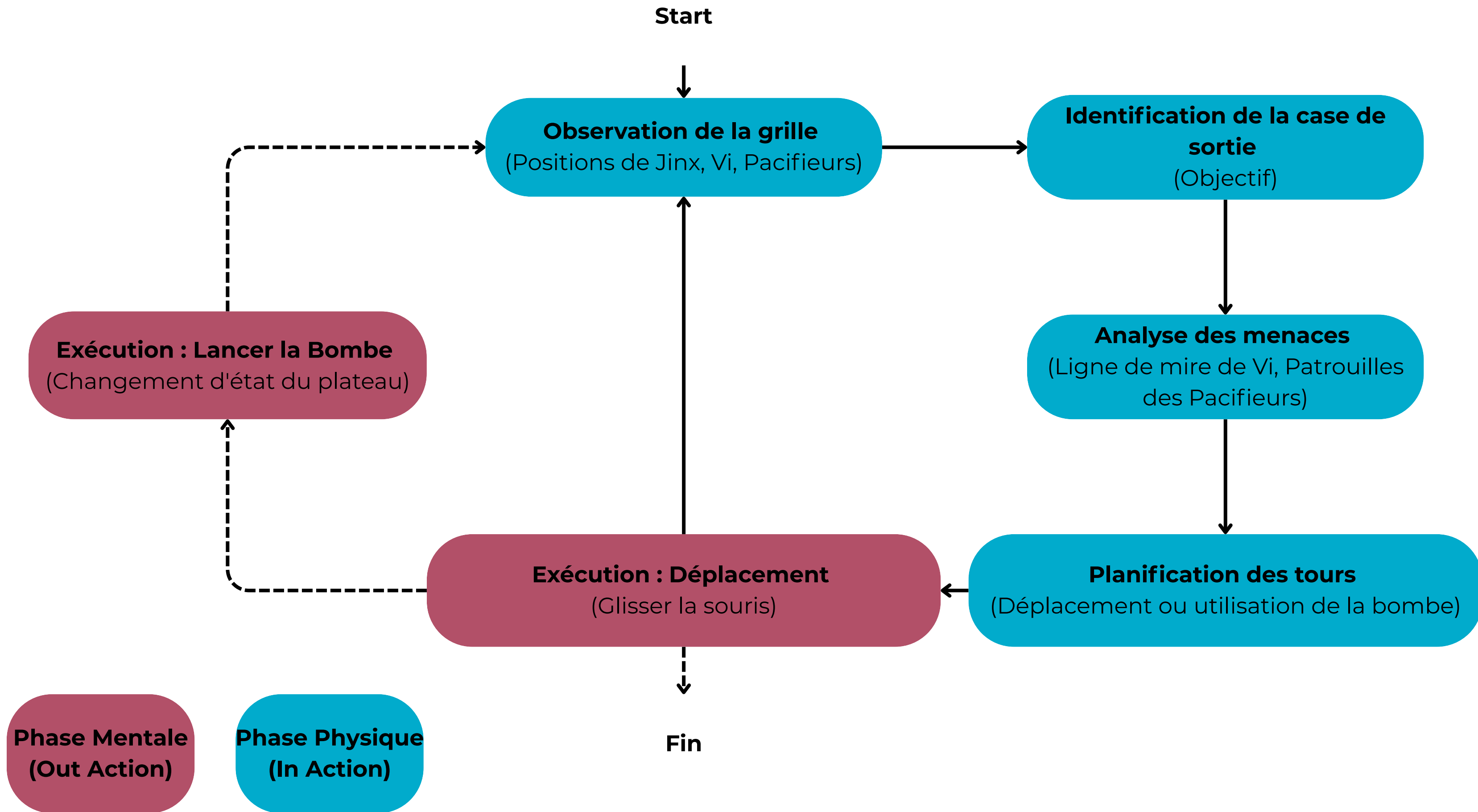
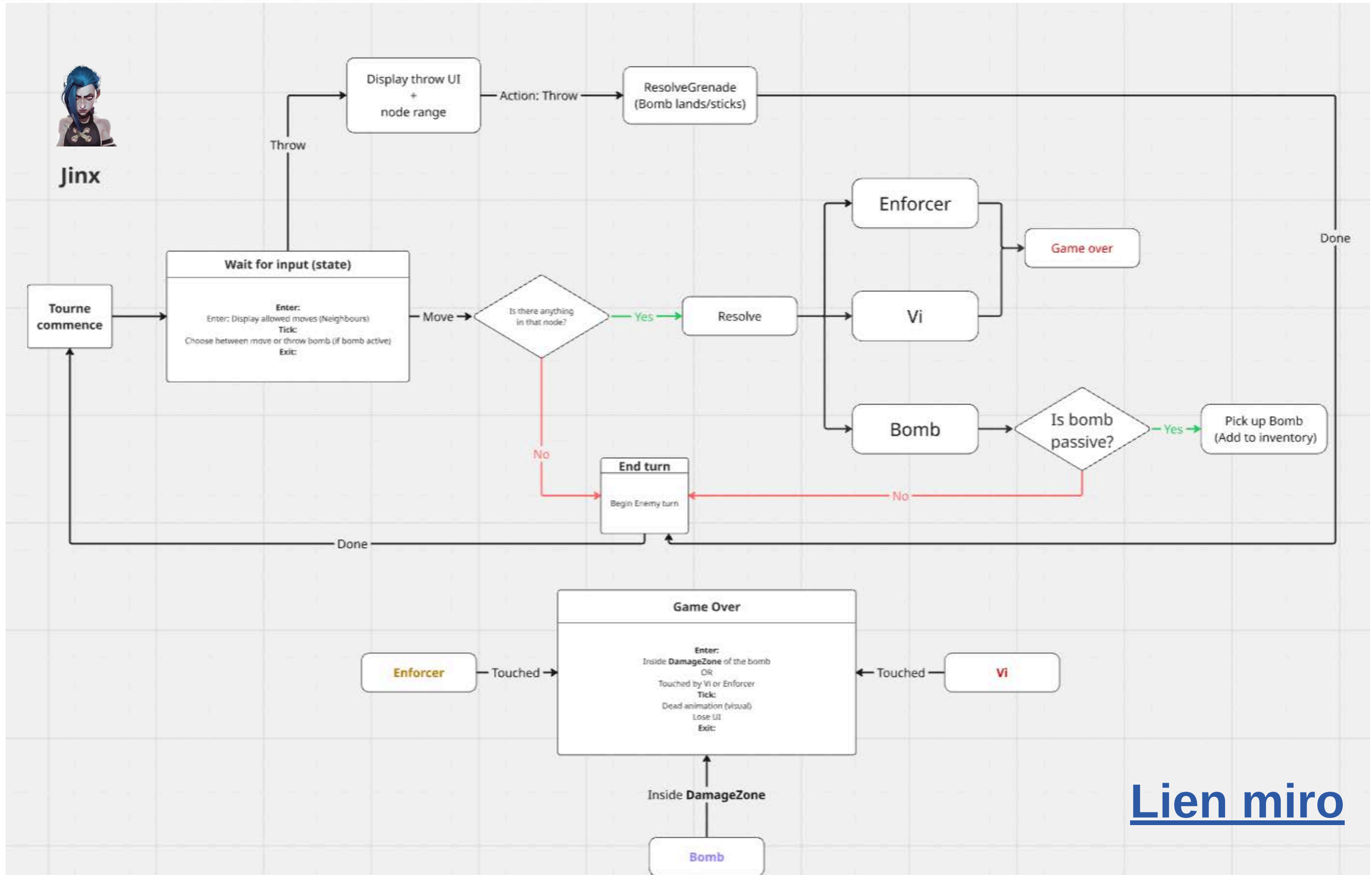
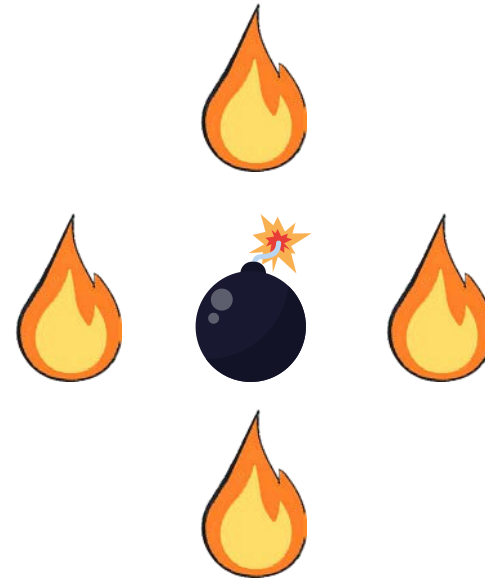


DIAGRAMME DE FLUX: JINX



[Lien miro](#)

BOMBE COMPORTEMENT: EXPLOSION EN CROIX



L'explosion croisée: affecte la case d'impact + les cases adjacentes, verticalement et horizontalement.
(Quand *Jinx* lance la bombe, cela consomme 1 tour.)

Note: la bombe n'explose pas à impact, compte à rebours reste actif lorsqu' elle touche le sol (3 → 2 → 1 → BOOM)

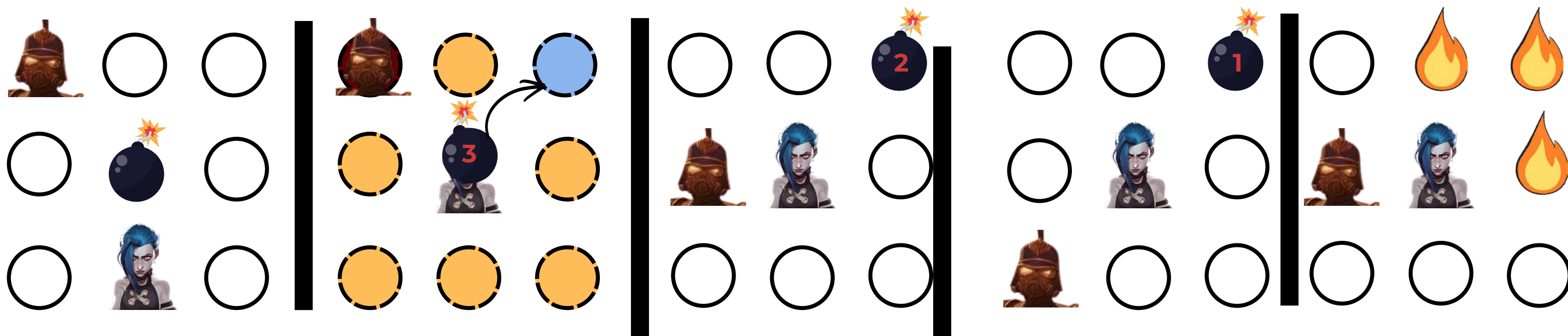
La bome contient **3 éléments:**

1. Un explosion en croix
2. Un minuteur
3. Un comportement collant

Le joueur doit anticiper la position des ennemis dans un ou deux tours. Jinx peut conserver un ou deux tours avant de la lancer afin de garantir une explosion immédiate à l'impact.

Résultat : Les ennemis dans la zone d'explosion sont éliminés.

BOMBE COMPORTEMENT: EXPLOSION EN CROIX



Phase 1 : Sélection

- Quand la mèche est active, Jinx peut choisir de lancer la bombe ou conserver **jusqu'à 3 tours maximum**.
- Elle choisit un nœud cible situé à **1** nœud de distance et lance en **8 direction**.

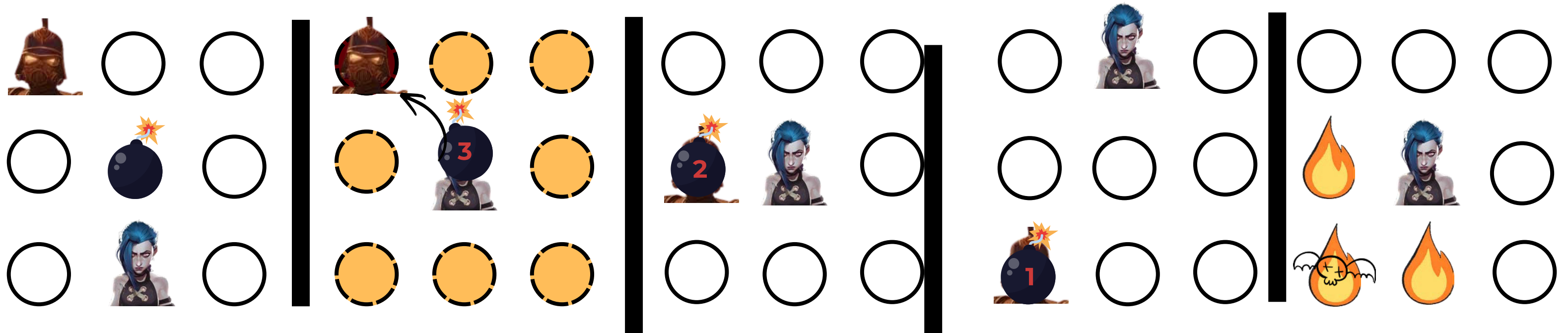
Phase 2 : Résultat et résolution

- Jinx lance la bombe
- Le croix en feu indique le rayon de dégâts
- Jinx reste immobile pendant la résolution de l'explosion.

Note :

- Si après 3 tours, Jinx ne lance pas la bombe, elle explosera avec la bombe.

BOMBE COMPORTEMENT: COLLANT



Phase 1 : Sélection

- Lorsque Jinx passe en mode "Lancer", les ennemis situés dans la zone de portée sont mis en surbrillance en rouge.
- Si la bombe est lancée sur un ennemi, elle s'accroche à lui et suivra ses déplacements à chaque tour.

Phase 2 : Résultat et résolution

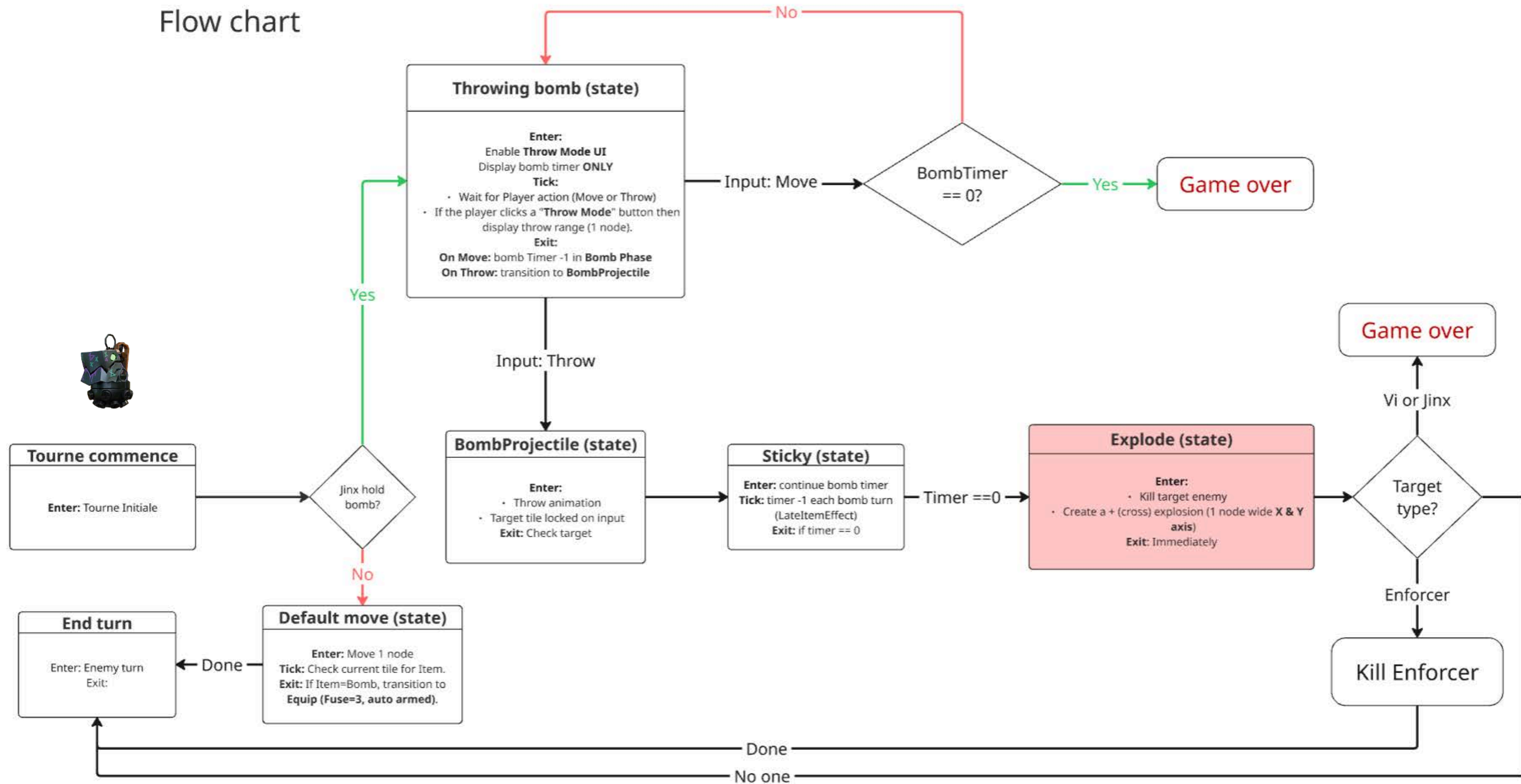
- Jinx lance la bombe
- Le croix en feu indique la zone de dégâts
- Jinx reste immobile pendant la résolution de l'explosion.

Note :

- La bombe peut s'accrocher à n'importe quel personnage (Pacifieur, Vi, ou Jinx elle-même)
- Le compte à rebours de la bombe continue de s'écouler (3, 2, 1) à chaque fin de tour, même lorsqu'elle est collée à un personnage en mouvement.

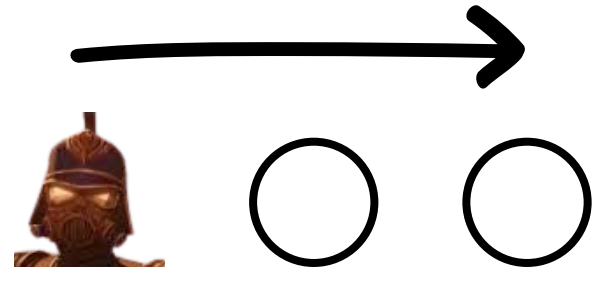
DIAGRAMME DE FLUX: BOMBE

Bomb
Flow chart



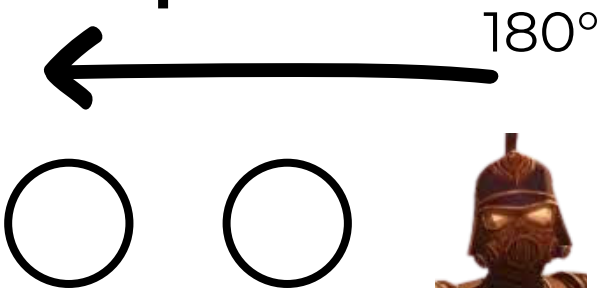
ENNEMI COMPORTEMENT: FACILE

Déplacement



Patrouilles au cas par cas en ligne droite

Déplacement



Fait un demi-tour à 180° s'il atteint la fin de son chemin

Collision



Deux Pacifieurs peuvent se trouver sur le même nœud sans conflit


Capture Jinx



Si **Jinx** se trouve sur le cas où il ira au prochain tour, il la tue.



Vulnérabilité



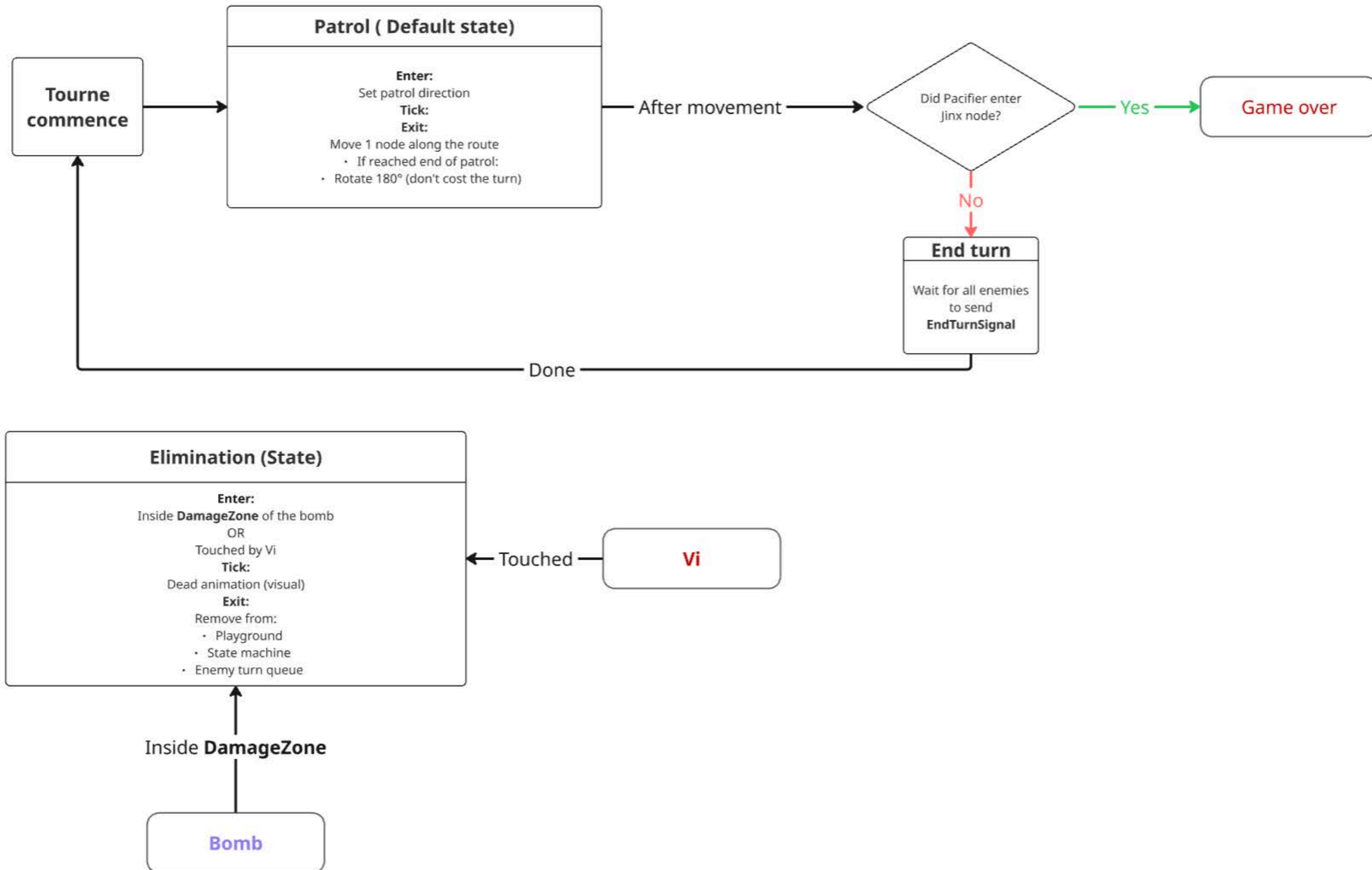
Peut se faire tuer soit:

- Par la bombe
- Par **Vi**

Note:

- Les Pacifieurs ne poursuivront pas Jinx.
- Ils ne peuvent patrouiller que verticalement **OU** horizontalement.

DIAGRAMME DE FLUX: PACIFIEUR



ENNEMI COMPORTEMENT: DIFFICILE

NAVIGATION

Déplacement ⚡

case par case, tourne en boucle sous forme d'éclair

Déplacement

S'oriente toujours vers sa prochaine case avant de terminer son tour.

Retournements gratuits

À la fin de son parcours, elle pivote instantanément à 180° (ne coûte aucun tour).

Retour Post-Dash

Si elle quitte sa route, elle y retourne par le chemin le plus court, puis reprend son orientation d'origine

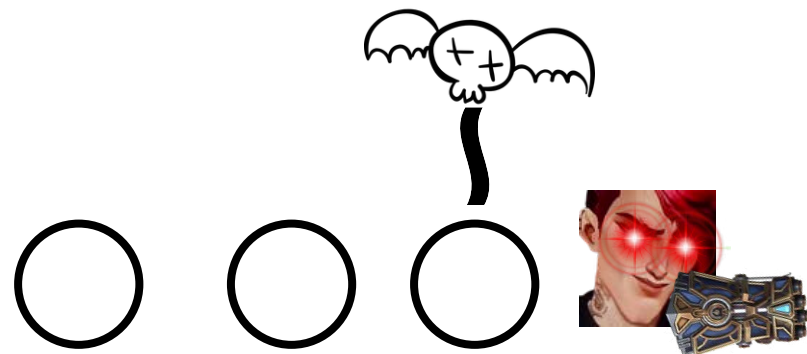
ENNEMI COMPORTEMENT: DIFFICILE

COMBAT

Attaque



Si un **ennemi** est sur son chemin, elle charge son poing et termine son tour



Puis l'élimine le tour suivant en effectuant un "dash"

L'Esquive



Jinx peut esquiver l'attaque "dash" de **Vi** en changeant de voie (direction).

Takedown Classique



Éliminez tout **Pacifier** si Vi se trouve dans le même nœud qu'eux.

Note:

- L'attaque "dash" de Vi ne peut effectuer qu'une seule ligne droite, selon sa direction.
- Champ de vision droite infinie. Si un ennemi est repéré, elle s'arrête, prépare l'attaque et termine son tour
- Vi charge sur toute la distance de sa ligne de mire

ENNEMI COMPORTEMENT: DIFFICILE

RÈGLES

Vulnérabilité



Elle ne peut pas être neutralisée par le joueur.

Contact Mortel



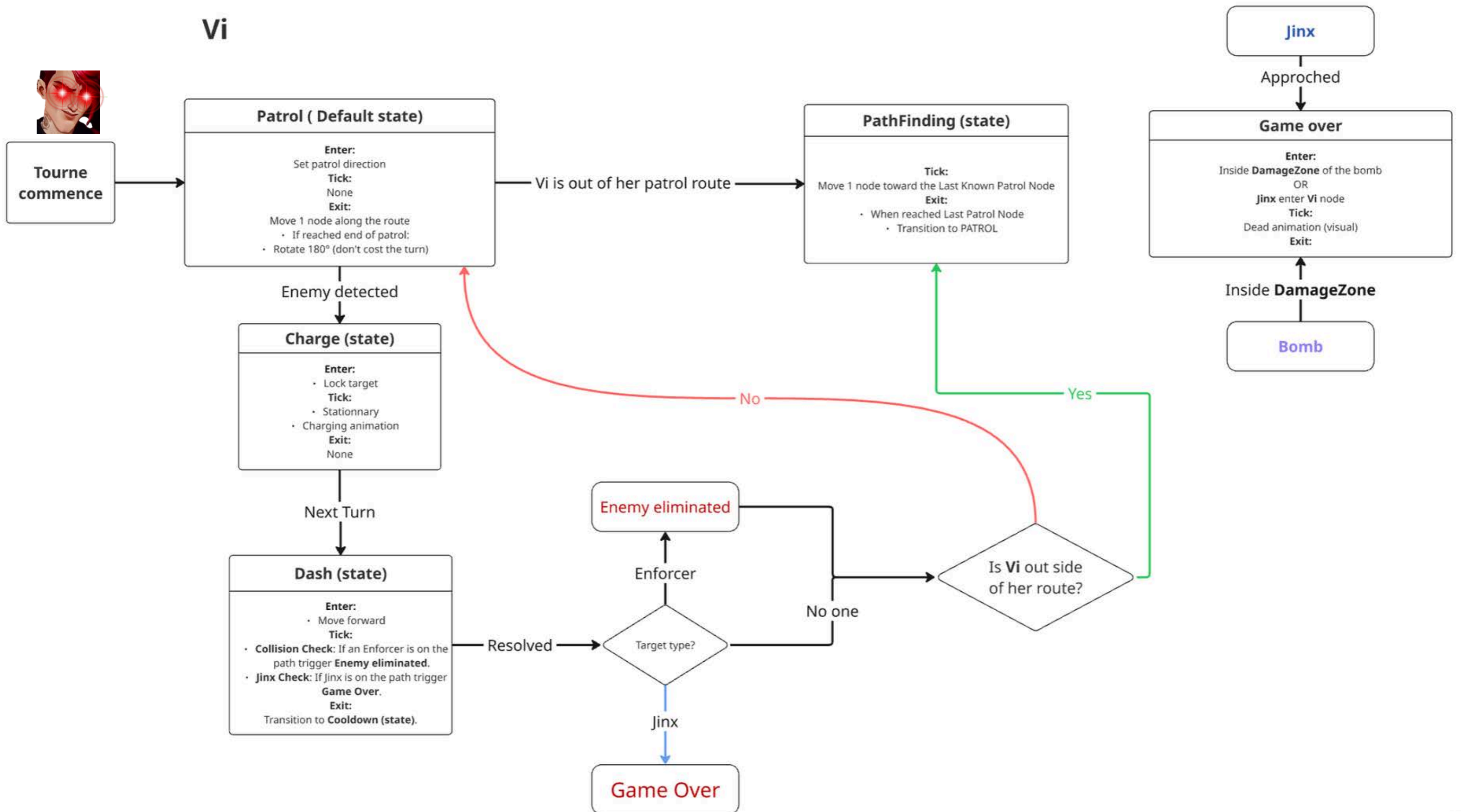
Marcher sur la même case que Vi déclenche un **GAME OVER** immédiat

Capture Jinx



Si **Jinx** ne parvient pas à l'éviter, elle est capturée (défaite).

DIAGRAMME DE FLUX: VI



SIGNS & FEEDBACKS

[Lien du tableau](#)

	Event / description	Catégorie	Types	Phase experimentale	Signe
Jinx	Début du niveau	Spatial / Son / Anima...	Action	Entrée	
	Jinx est active	Spatial	États	Boucle Principale	le person
	Cases atteignables / tour du joueur	Spatial	États	Boucle Principale	Seules les cases access
	Déplacement de Jinx	Spatial / Son / Anima...	Action	Transition	
	mort de Jinx	Spatial / Son / Anima...	États	Échec/Réussite	VI, L'explosion ou
	Jinx récupère la bombe	Animation / Son	Action	Boucle Principale	
	Bombe possédée	Spatial	États	Boucle Principale	Icône de bombe visit
	Mode lancer de bombe	Spatial	États	Transition	Changement de la pose de
	Sélection d'une case cible	Spatial	Action	Boucle Principale	Case cible
	Hover Case selectionnable	Animation	Action	Boucle Principale	Case en surbrill
	Bombe posée / active	Animation / Son	États	Boucle Principale	Bombe visit
	Timer bombe (3,2,1)	Animation / Son	États	Transition	Affichage visuel :
	Explosion de bombe	Animation / Son	Action	Boucle Principale	

SOUND DESIGN

INTENTION

- Renforcer l'univers **industriel** et brutal d'Arcane
- Donner du **poids aux actions**
- Améliorer la **lisibilité** du gameplay

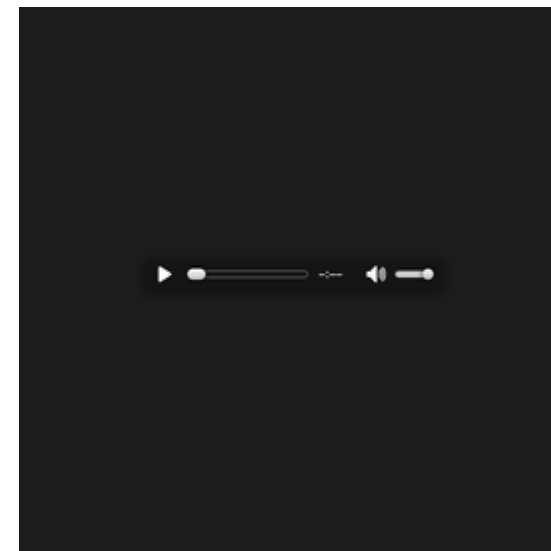
DIRECTION SONORE

- Sons **mécaniques et robotisés**
- Impacts **métalliques** et **lourds**
- Effets **d'énergie / radiation**
- **Textures brutes et abrasives**

RÉFÉRENCE

- **technologie hextech**
- **machines**
- **environnement urbain** (Zaun / Piltover)

EXEMPLE DE SON CRÉE POUR LE DASH ET LE POING DE VI



[Lien](#)

SOUND DESIGN

INTENTION

- Créer une ambiance sombre et immersive
- Soutenir l'univers industriel d'Arcane
- **Tout en préservant la lisibilité du gameplay.**

Problématique

- Le jeu repose sur un rythme **tour par tour**
- Les actions des personnages créent déjà un tempo
- Une musique rythmée peut :
 - entrer en **conflit avec le gameplay**
 - **nuire à la lisibilité**
 - créer une sensation de **surcharge** sonore

SOUND DESIGN

ITÉRATION

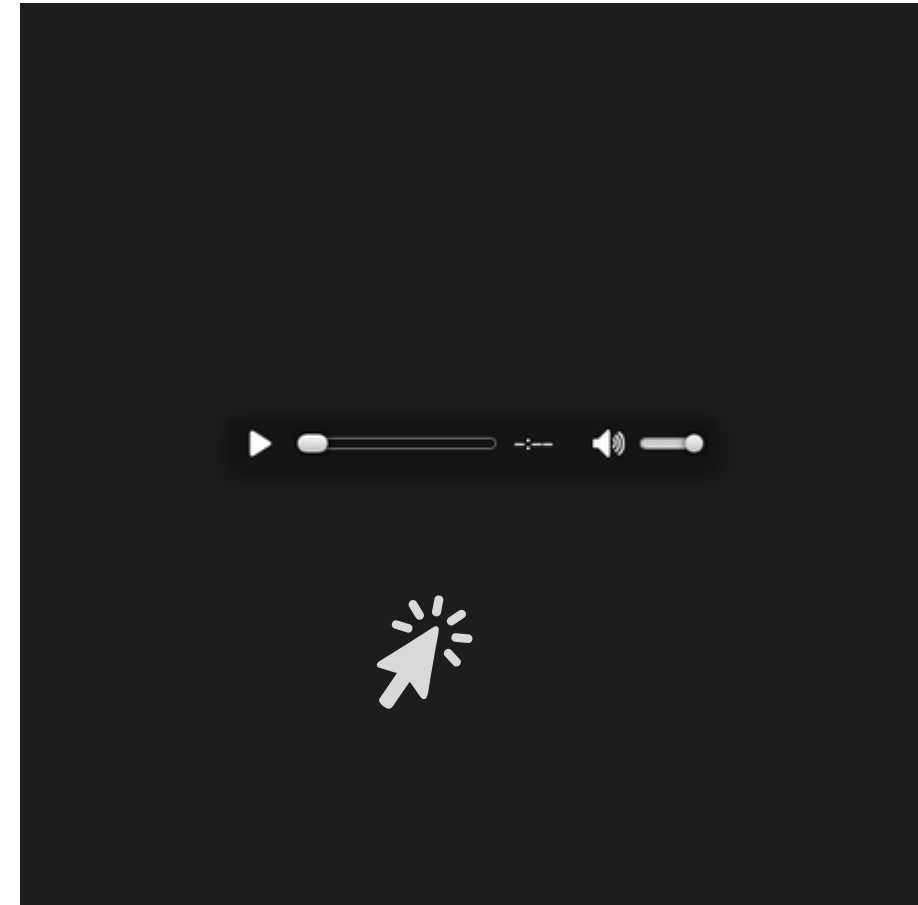
Tests avec **musique en boucle**

Tests avec thèmes plus marqués

Résultat :

Sensation répétitive

Rythme imposé inadapté au gameplay



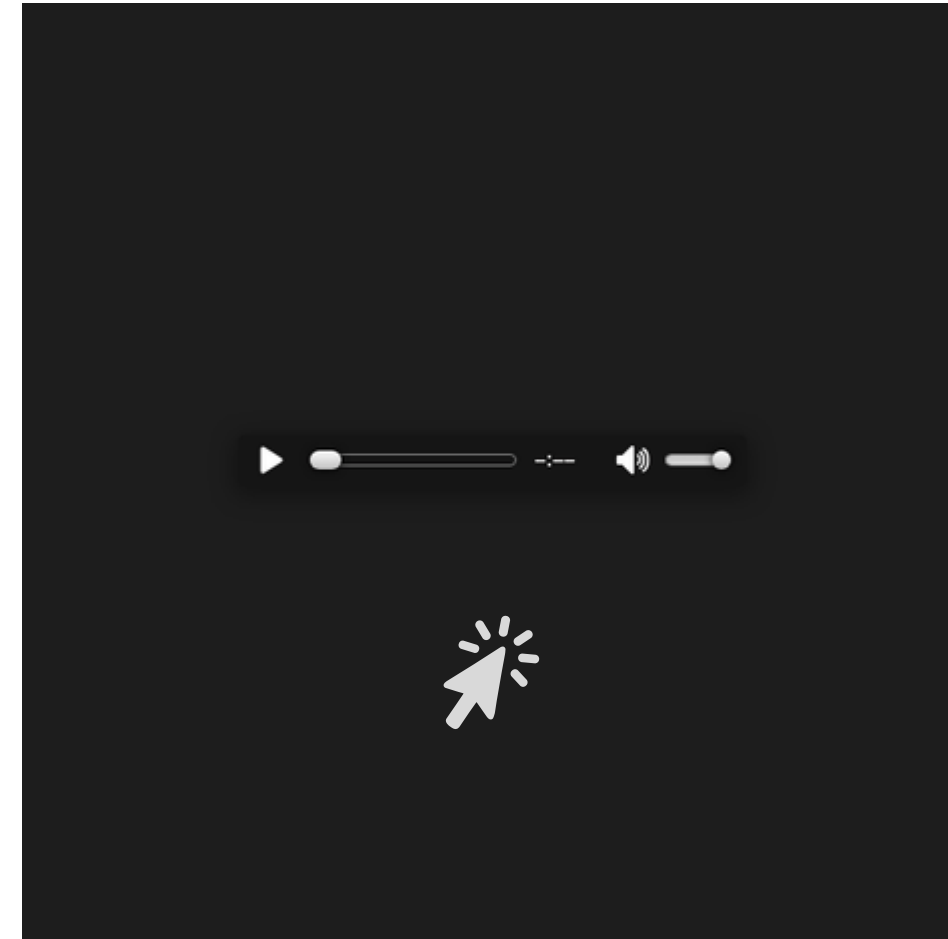
[Lien](#)

SOUND DESIGN

ITÉRATION

Test d'utilisation d'une nappe sonore ambient
Musique très discrète, sans rythme marqué

- **Focus sur :**
- **textures sonores**
- **ambiance**
- **immersion**



[Lien 2](#)