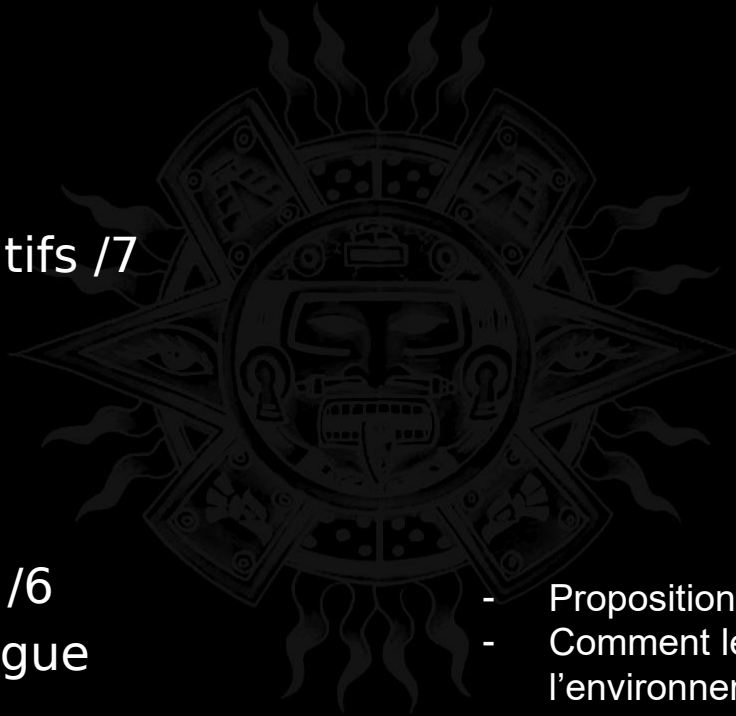


# Propositions : Narrative Design

Par  
Karina Bermúdez  
Alex Ferraz

# Bible narrative

1. Fresque /6
2. Collectibles narratifs /7
3. Miroir
4. Puits de lumière
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples /6
8. Système de dialogue
9. Cinématiques /9



- Propositions design
- Comment le design/l'élément prend place dans l'environnement ?
- Feedback
- Tous les what if possibles
- Les réponses/réactions possibles du joueur
- Mockup et références

1. **Fresque 1/6**
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Système de dialogue
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques

# Fresque

Propositions

Narration x Game Design

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Fresque*

- Les fresques mettent en image l'histoire du monde.
- Les fresques sont situées dans le hub.
- Il y a 6 fresques (5 pour les grands niveaux + 1 pour les petits)
- Les fresques sont divisées en plusieurs morceaux.

- 1. Fresque 1/6**
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Système de dialogue
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques



# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Fresque*

Les fresques sont tous réunis en un seul endroit pour les mettre en valeurs et illustrer l'histoire.

- 6 fresques
- Chacune des 5 grands niveaux est lié narrativement à une fresque.
- Une fresque est dédiée à l'ensemble des petits niveaux.
- Chaque fresques est divisée en 3 morceaux.
- Les grands niveaux possèdent 3 morceaux d'une fresque.
- Les petits niveaux ont un morceau de fresque.
- Le joueur peut visiter la fresque.
- Mouvement de caméra pour mettre en valeur la fresque et le hub.

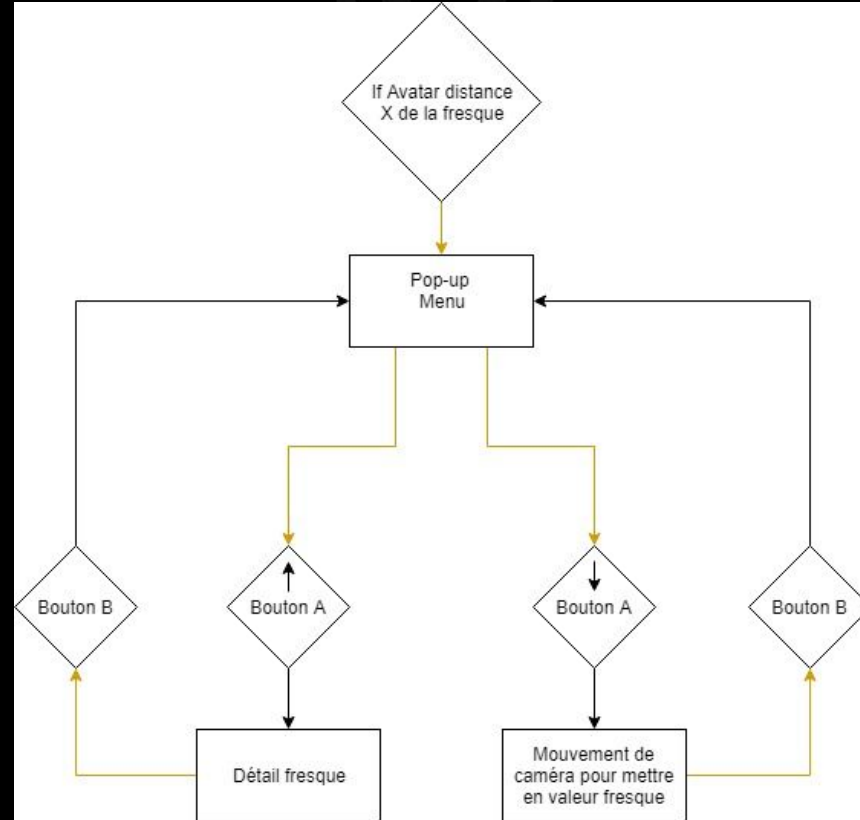
## Besoins :

- Système d'interaction
- Dessins des fresques
- Placement de mouvements de caméra
- Trigger
- Bulle de dialogue activée par les portes pour dire le nombre manquant de collectible

- 1. Fresque 2/6**
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Système de dialogue
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Fresque*



1. **Fresque 2/6**
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Système de dialogue
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Fresque peinte*

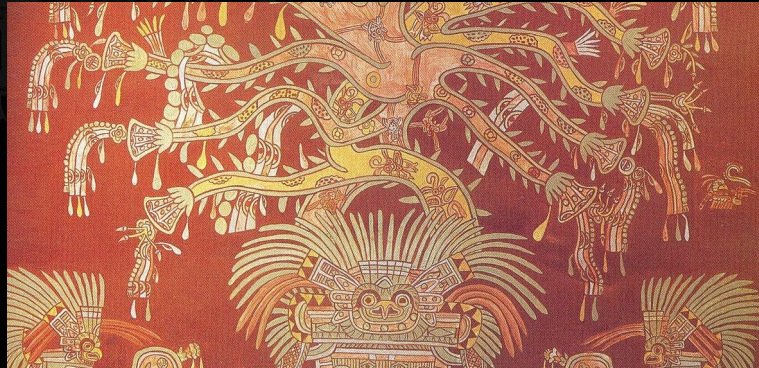
- La fresque est peinte de couleurs vives sur une surface de pierre lisse .
  - Le panthéon des dieux associés aux temples des grands niveaux et l'humanité sont représentés :
    - 5 dieux chacun divisés en 3 fragments
    - 1 humain divisé en 3 fragments
  - Chaque dieu porte les couleurs de son temple.
  - Les attributs et valeurs véhiculées par chaque dieu sont représentés (du maïs et une hache pour le dieu de l'agriculture et de la pluie, cf Tlaloc / une tête squelettique avec une bouche de chair béante et une couronne de plumes pour le dieu de la mort et du monde souterrain, cf Mictlantecuhтли).
  - L'humain représenté est l'avatar. La moitié du personnage s'offre en sacrifice aux dieux, l'autre moitié est en position de défiance et de conquête.
  - Les collectibles récupérés sont :
    - Des dessins qui rendent ses couleurs à la fresque.
- OU
- Des fragments de pierre qui reconstituent le mur supportant la fresque.

1. **Fresque 1/6**
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Système de dialogue
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques

# BIBLE NARRATIVE :

DESIGN PROPOSITION : Fresque peinte

- 1. Fresque 1/6
- 2. Collectibles narratifs
- 3. Miroir
- 4. Système de dialogue
- 5. La Question
- 6. NPC du HUB
- 7. NPC des temples
- 8. Puits de lumière





# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Fresque peinte*

1. **Fresque 1/6**
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Système de dialogue
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques

## Représentation de l'héroïne

- Développement de l'héroïne jusqu'à sa victoire (plusieurs images d'elle)
- Héroïne déguisée en déesse qui poignarde sa version d'ombre
- Héroïne couronnée, monstres et dieux autour d'elle & Héroïne morte à ses pieds
- Héroïne en combat contre des monstres avec des sacrifiés et des offrandes autour
- Héroïne lumière vs ombre (en combat ou simplement des représentations de leurs habilités)

## Représentation du monde

- Sacrifices offerts à un trône surplombé par une lumière ou un dieu (ou l'héroïne)
- Moitié du monde réel avec les humains & moitié de l'underworld avec des monstres (et peut-être des dieux au centre/au dessus)

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Fresque peinte*

1. **Fresque 1/6**
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Système de dialogue
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques



# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Fresque peinte*

Idée de forme de la  
fresque

5 fresques :  
Représentation des dieux  
des temples  
Dernière, centrale :  
l'héroïne



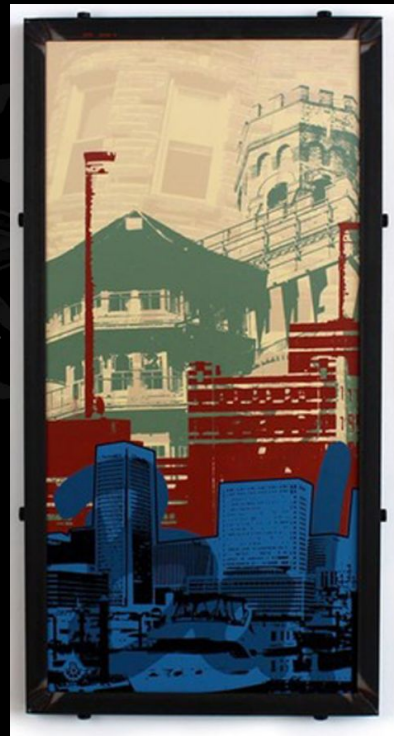
1. **Fresque 1/6**
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Système de dialogue
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques

# BIBLE NARRATIVE :

DESIGN PROPOSITION fresque :



Voir fresque  
Zoom  
Sélectionne avec A



- 1. Fresque 6/6
- 2. **Collectibles narratifs**  
**3/7**
- 3. Miroir
- 4. Système de dialogue
- 5. La Question
- 6. NPC du HUB
- 7. NPC des temples
- 8. Puits de lumière  
mathématiques

1. Fresque 6/6
- 2. Collectibles narratifs**  
**1/7**
3. Miroir
4. Système de dialogue
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques

# Collectibles narratifs

Propositions

Narration x Game Design

# BIBLE NARRATIVE :

## *DESIGN PROPOSITION 1 : Collectibles narratifs*

- Le collectible est une glyphe.
- La taille de celle-ci est de la même grandeur que le joueur.
- S'illumine lorsque le joueur s'approche.
- La composition de la salle met en valeur la glyphe .
- La glyphe est un interactif qui permet d'afficher le texte.
- Une fois que le joueur a interagi avec la glyphe celle-ci arrête de s'illuminer.

### Besoins :

- Système d'interaction + trigger
- Bulle de texte

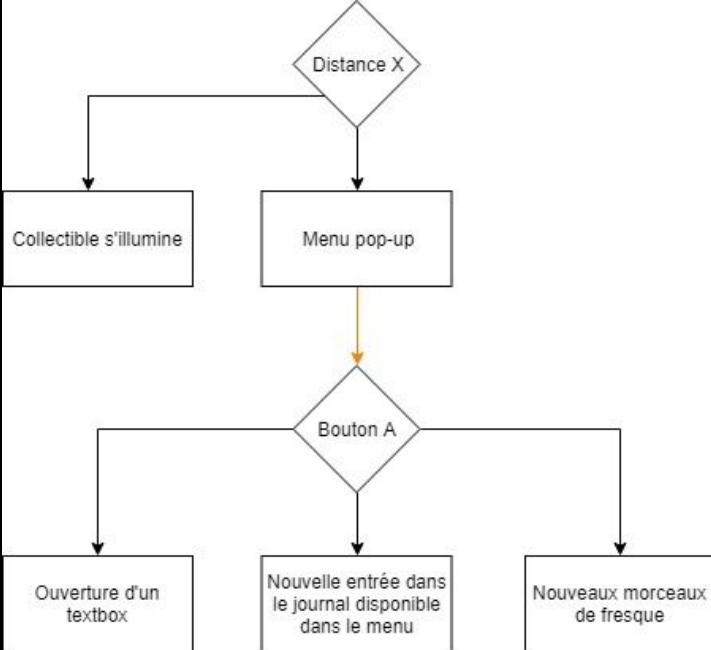
1. Fresque 6/6
2. **Collectibles narratifs**  
**1/7**
3. Miroir
4. Système de dialogue
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques



# BIBLE NARRATIVE :

## DESIGN PROPOSITION 1 : Collectibles narratifs

Flowchart



- 1. Fresque 6/6
- 2. Collectibles narratifs**
- 3/7**
- 3. Miroir
- 4. Système de dialogue
- 5. La Question
- 6. NPC du HUB
- 7. NPC des temples
- 8. Puits de lumière
- 9. Cinématiques

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Collectibles narratifs*

Les collectibles sont réunis dans un journal accessible à tout moment via l'UI.

Nice to have :

- Le joueur peut relire les textes des collectibles déjà acquis.
- Il voit combien de collectibles il a acquis par niveau et combien il lui en reste à trouver.

1. Fresque 6/6
2. **Collectibles narratifs**  
2/7
3. Miroir
4. Système de dialogue
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques





# BIBLE NARRATIVE :

## DESIGN PROPOSITION 2 : Collectibles narratifs

- Le collectible est un objet (masque similaire à ceux des ennemis).
- Il est tenu par une statue et mis en valeur par celle-ci.
- Une fois en contact avec le collectible un texte s'affiche.
- Une fois acquis l'objet disparaît.

### Besoins :

- Props pour le collectible + la statue
- Trigger

1. Fresque 6/6
2. **Collectibles narratifs**  
4/7
3. Miroir
4. Système de dialogue
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques



# BIBLE NARRATIVE :

## DESIGN PROPOSITION 2 : Collectibles narratifs

### Flowchart



1. Fresque 6/6
2. **Collectibles narratifs**  
**5/7**
3. Miroir
4. Système de dialogue
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques

# BIBLE NARRATIVE :

## DESIGN PROPOSITION 3 : Collectibles narratifs

- Le collectible est une pierre précieuse.
- La pierre est située dans une murale ou sur une statue.
- Sa couleur contraste avec le support.
- Le collectible est un interactif qui permet d'afficher le texte.
- Une fois acquise la pierre disparaît du support.

### Besoins :

- Animation spéciale pour retirer la gemme du mur.
- Système d'interaction + trigger

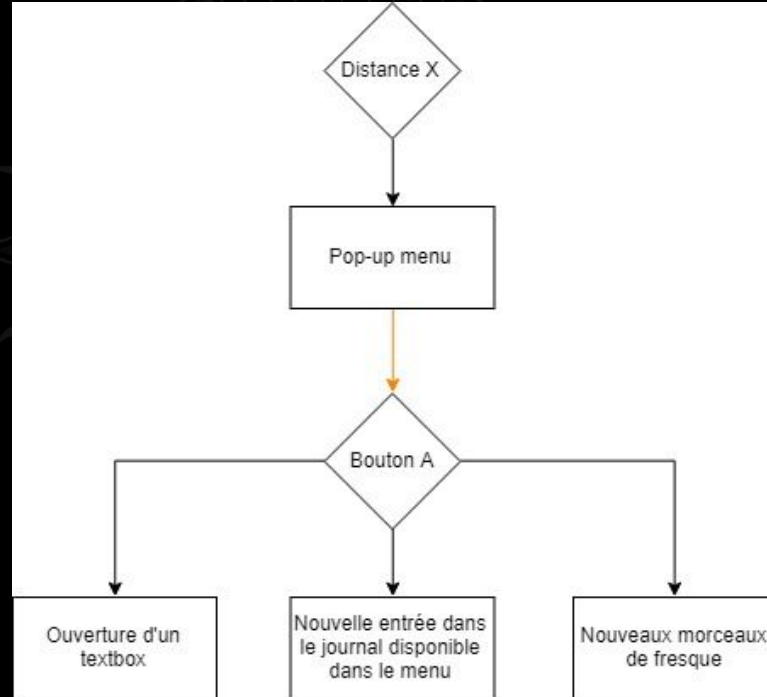
1. Fresque 6/6
2. **Collectibles narratifs**  
**6/7**
3. Miroir
4. Système de dialogue
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques



# BIBLE NARRATIVE :

## DESIGN PROPOSITION 3 : Collectibles narratifs

### Flowchart



1. Fresque 6/6
2. **Collectibles narratifs 7/7**
3. Miroir
4. Système de dialogue
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques

1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
- 3. Miroir**
4. Système de dialogue
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques

# Objet de puissance Aka miroir, prisme, etc.

Propositions  
Narration x Game Design

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Prisme*

Le prisme est l'objet que l'avatar doit reconstituer pour accéder au dernier niveau. Chaque temple à la fin des grands niveaux renferme un fragment.

- Interaction à chaque temple à la fin d'un grand niveau.
- Voix de l'entité / Dieu qui s'adresse au joueur pour lui poser la Question et lui faire choisir l'upgrade.
- Au HUB, le prisme est reconstitué peu à peu à chaque fragment récupéré.
- Une fois entier, l'accès au dernier niveau apparaît.

1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
- 3. Miroir**
4. Système de dialogue
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Prisme*

- Permet d'avoir un feedback unique basé sur la lumière émise par le prisme
- La lumière n'est pas dynamique
- Quand on s'approche du prisme un UI s'affiche pour montrer plus clairement les choix du joueur (prendre ou laisser la lumière)

## Besoins :

- Objet reconnaissable, assez petit pour être pris, assez gros pour être vu.
- Système d'interaction avec le prisme
- UI
- Lumière émise par le prisme

1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
- 3. Miroir**
4. Système de dialogue
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Masque*

1. Fresque 1/6
2. Collectibles narratifs
- 3. Miroir**
4. Système de dialogue
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques

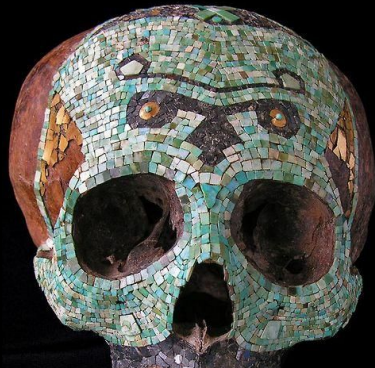
- L'objet de puissance (anciennement miroir) est un masque de pierre aux yeux dorés orné de mosaïques.
- Il est initialement placé sur la face d'une statue au sommet du temple.
- Quand le sommet du temple s'écroule, la statue est brisée et tombe avec le masque dans les profondeurs du temple.
- Ses yeux s'illuminent selon le choix de prendre ou non la lumière majoritaire du joueur (ex: rouge si le joueur a pris la lumière, blanc si le joueur a laissé la lumière).
- À la fin du niveau final, l'avatar emmène le masque au sommet du temple et le porte pour être le vecteur du rituel à la place de la statue brisée dont c'était initialement le rôle.
- Les morceaux du masque à récupérer dans les temples des grands niveaux sont :
  - Des fragments du masque brisé.OU
  - Des parties de la mosaïque à remettre sur le masque intact (le masque reprend de la couleur au fur et à mesure qu'on retrouve les mosaïques).



# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Masque*

- 1. Fresque 1/6
- 2. Collectibles narratifs
- 3. Miroir**
- 4. Système de dialogue
- 5. La Question
- 6. NPC du HUB
- 7. NPC des temples
- 8. Puits de lumière
- 9. Cinématiques



# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Prisme*

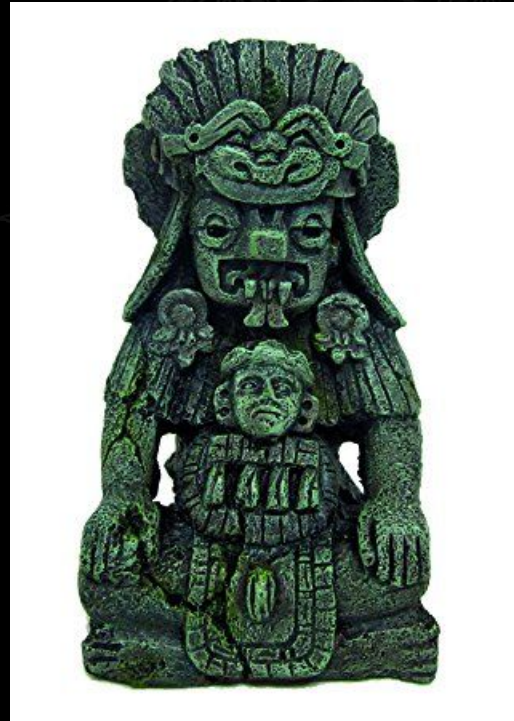
- L'objet de puissance est un prisme ou un autre objet précieux.
- Il se trouve sur un autel, une structure ancrée dans le sol, mettant l'objet en valeur
- Quand le sommet du temple s'écroule, la structure se brise et le prisme chute dans le HUB.
- L'objet dégage une lumière selon les choix majoritaire du joueur.
- À la fin du jeu, le joueur prend le prisme et le remet sur la structure ; l'objet reflète la lumière qui se propulse dans le ciel.

1. Fresque 1/6
2. Collectibles narratifs
- 3. Miroir**
4. Système de dialogue
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques



# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Autre objet précieux*



1. Fresque 1/6
2. Collectibles narratifs
- 3. Miroir**
4. Système de dialogue
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Autre objet précieux*



1. Fresque 1/6
2. Collectibles narratifs
- 3. Miroir**
4. Système de dialogue
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques

1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. **Système de dialogue**  
**1/2**
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques

# Systeme de dialogue

Propositions

Narration x Game Design

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Système de dialogue*

- Le joueur initie un dialogue en pressant la touche d'interaction (bouton A) dans la zone trigger d'un NPC.
- Quand un dialogue est initié, toute action de l'avatar est impossible.
- Le joueur fait passer les lignes de dialogues en pressant A.
- Le joueur choisit ses réponses - le cas échéant - en sélectionnant la réponse voulue avec le Joystick de déplacement et en pressant A.
- Les dialogues sont courts et les embranchements narratifs minimaux.
- Les dialogues apparaissent dans un emplacement dédié en bas de l'écran.

1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. **Système de dialogue**  
**1/2**
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques



# BIBLE NARRATIVE :

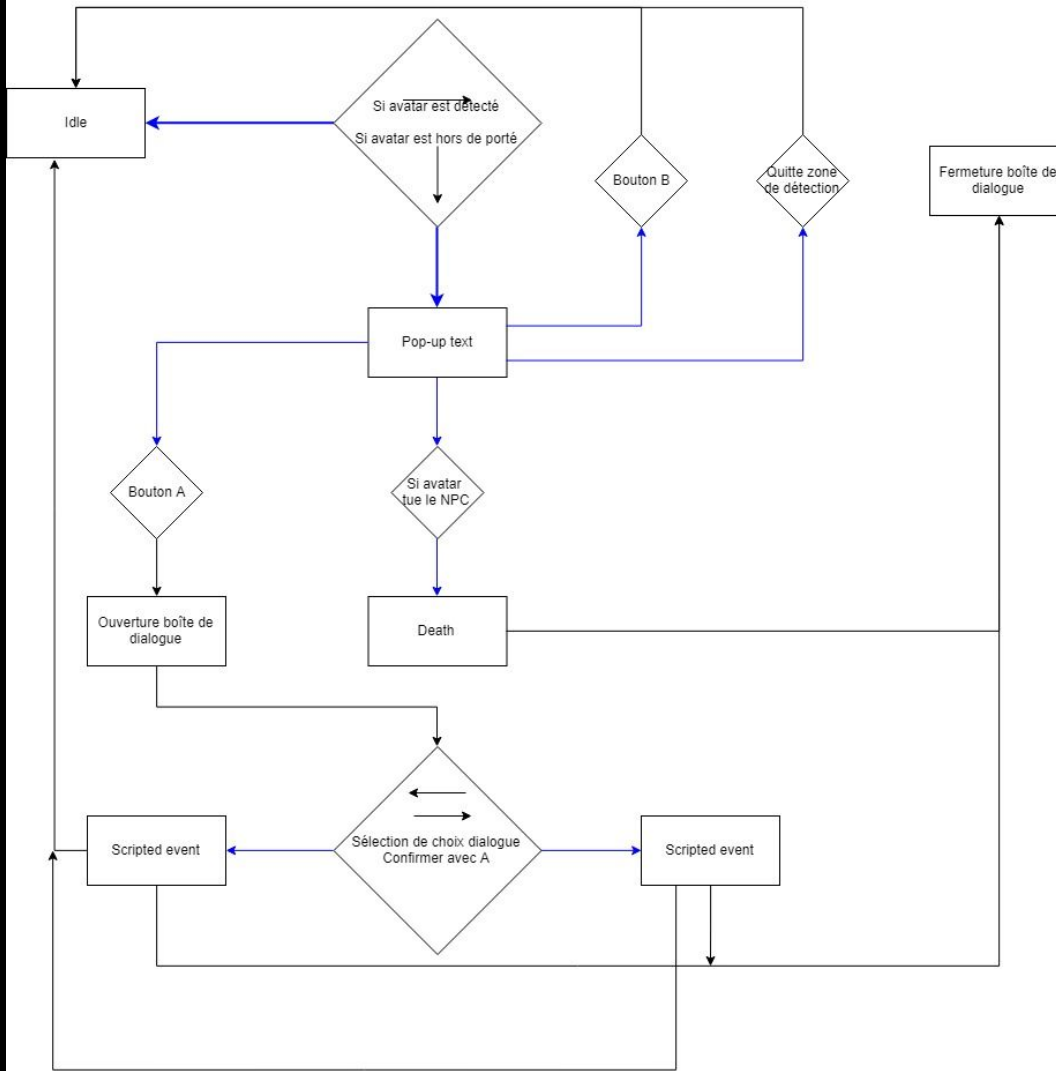
*PISTE DE RÉFLEXION : Système de dialogue*

- Texte court pour ne pas entraver le gameplay.
- Embranchement narratif minimal pour certains NPCs.
- Le joueur peut interrompre la conversation en tuant le NPC dans certains cas.
- La boîte de dialogue apparaît dans le bas de l'écran.
- La fin de certains dialogues enclenchent des events scriptés comme le déclenchement d'une switch par le NPC.
- Le joueur peut continuer à jouer même s'il est en train de dialoguer (il n'est pas figé). Seul le saut est désactivé.
- En sortant de l'écran, le joueur interrompt le dialogue.
- L'interaction avec le NPC se fait avec le bouton A(confirmer) et B(annuler).

## Besoins :

- Système d'interaction complexe
- Prévoir plusieurs situations hypothétiques selon les actions du joueur
- Dialogue pour toutes les situations hypothétiques

1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Puits de lumière
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
- 8. Système de dialogue**
- 2/2**
9. Cinématiques



1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. **Système de dialogue**  
**2/2**
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Puits de lumière
9. Cinématiques



# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : La Question*

1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Puits de lumière
- 5. La Question**
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Système de dialogue
9. Cinématiques

Il s'agit de la question posée au joueur lorsqu'il atteint la fin d'un niveau. Le joueur interagit donc avec une sculpture à l'image d'un dieu. Chaque réponse du joueur mentionne le type d'upgrade qu'il peut gagner. Une voix s'élève et cette question apparaît :

- Proposition 1 : *« Que décides-tu ? Prendre la Lumière du miroir ou lui laisser son pouvoir ? Sache que si tu t'empares de la Lumière du miroir pour combattre les hordes de monstres et gagner en puissance, le miroir sera moins puissant et tu condamnes ainsi les pauvres âmes de ton monde à la mort. »*
- Proposition 2 : *« Que choisis-tu entre prendre la Lumière du miroir ou lui laisser son pouvoir. Si tu décides de prendre son pouvoir, tu deviens certes plus puissant, mais tu risques de condamner le monde des humains à sa perte. »*

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Puits de lumière*

1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
- 4. Puits de lumière**
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Système de dialogue
9. Cinématiques

Il s'agit de l'endroit où la voix de l'Entité/la Lumière communique avec l'héroïne pour teaser/feedback/encouragement avec un bark (ou autre leitmotiv).

## Propositions :

« *Imagine si tu pouvais attaquer ces monstres à distance grâce à la Lumière ...* »

« *Imagine si tu étais assez agile pour t'accrocher à ces cordes ...* »

« *Ces pauvres âmes ont besoin d'une héroïne puissante comme toi.* »

« *Dans les hauteurs tu peux éviter bien des ennemis.* »



# NPC Hub & NPCs Temples

1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Puits de lumière
5. La Question
- 6. NPC du HUB**
7. NPC des temples
8. Système de dialogue
9. Cinématiques

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : NPC du HUB*

1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Puits de lumière
5. La Question
- 6. NPC du HUB**
7. NPC des temples
8. Système de dialogue
9. Cinématiques

Ce NPC se trouve dans le HUB et à chaque fin de niveau.

- Le NPC est toujours présent dans le HUB pour diriger le joueur et lui indiquer le prochain objectif.
- Le NPC est toujours présent à la fin des niveaux (grand et petit) pour :
  - Emmener l'avatar au HUB.
  - Si un petit niveau suit, lui présenter le défi à venir.
- La police d'écriture pour ce personnage, l'entité de lumière et la question des dieux est la même.

**S'assurer que le joueur comprenne de quelle porte il provient pour éviter qu'il retourne dans ces niveaux.**

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : NPCs des temples*

1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Puits de lumière
5. La Question
- 6. NPC du HUB**
7. NPC des temples
8. Système de dialogue
9. Cinématiques

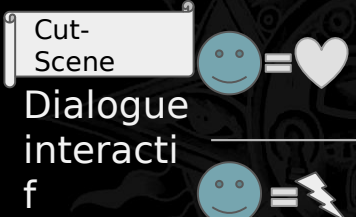
Ces NPCs se trouvent dans la première partie de chaque grand niveau.

- Ils servent d'introduction aux valeurs véhiculées par les temples à la fin des niveaux.
- Ils donnent de la vie à l'environnement.
- Ils challengent la morale de l'avatar via des dialogues à choix multiples si le joueur engage le dialogue.
- Le joueur peut :
  - Discuter avec eux (dialogues à choix multiples aux conséquences bénéfiques ou négatives).
  - Les ignorer (aucune conséquence).
  - À moins qu'on nécessite leur mort via un dialogue, les tuer n'engendre aucune conséquence.

# BIBLE NARRATIVE :

DESIGN PROPOSITION : NPC des temples

- 1. Fresque 6/6
- 2. Collectibles narratifs
- 3. Miroir
- 4. Puits de lumière
- 5. La Question
- 6. NPC du HUB
- 7. NPC des temples 1/6**
- 8. Système de dialogue
- 9. Cinématiques

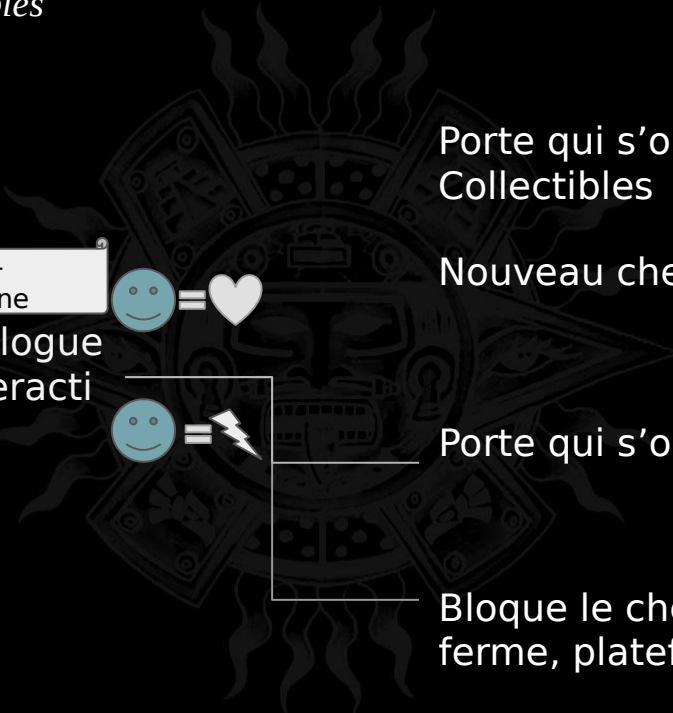


Porte qui s'ouvre -> Collectibles

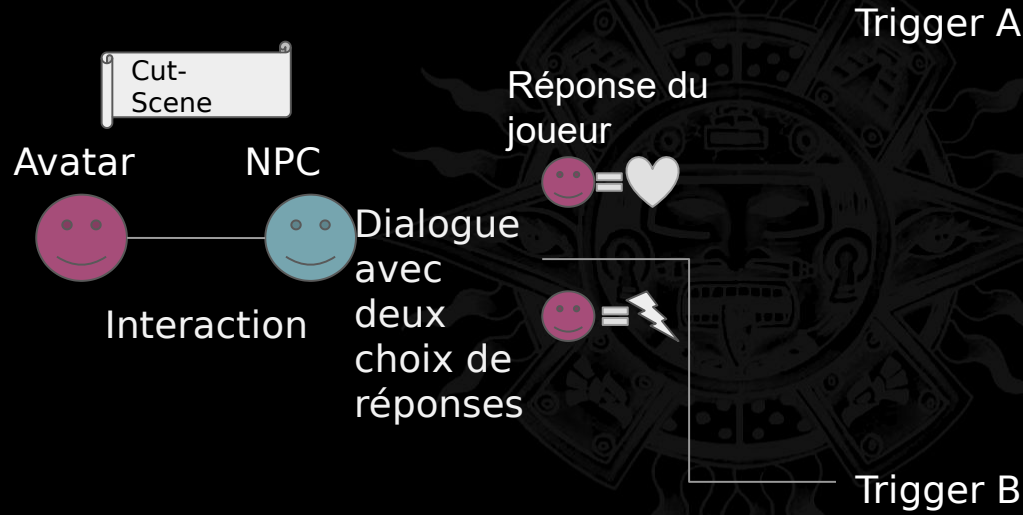
Nouveau chemin

Porte qui s'ouvre -> NME

Bloque le chemin (porte qui se ferme, plateforme disparaît, etc.)



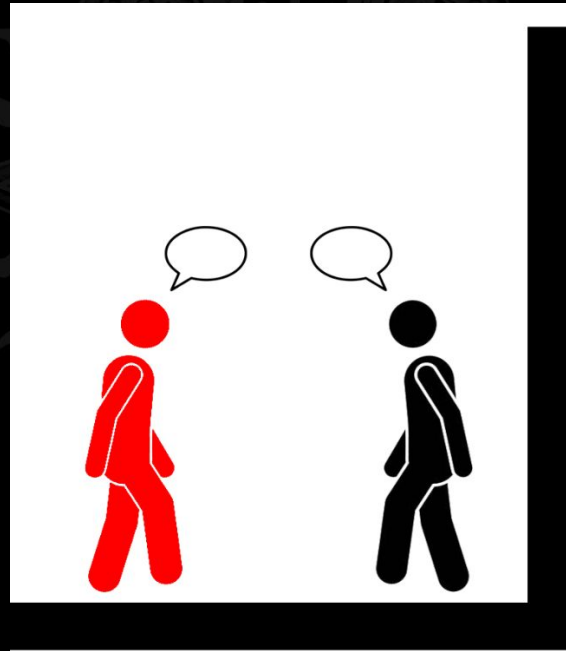
# Fonctionnement du dialogue avec les NPCs



# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : NPC des temples*

Conversation :



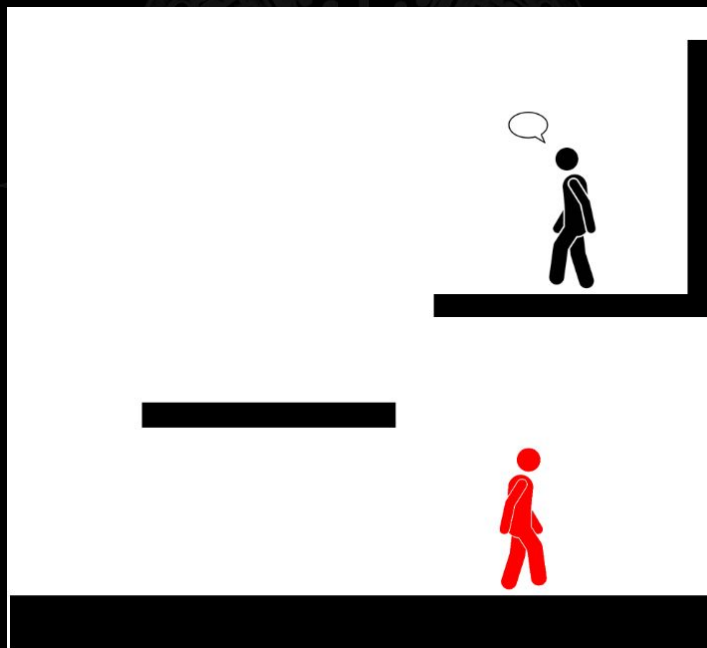
1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Puits de lumière
5. La Question
6. NPC du HUB
- 7. NPC des temples 1/6**
8. Système de dialogue
9. Cinématiques



# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : NPC des temples*

Ignorer :

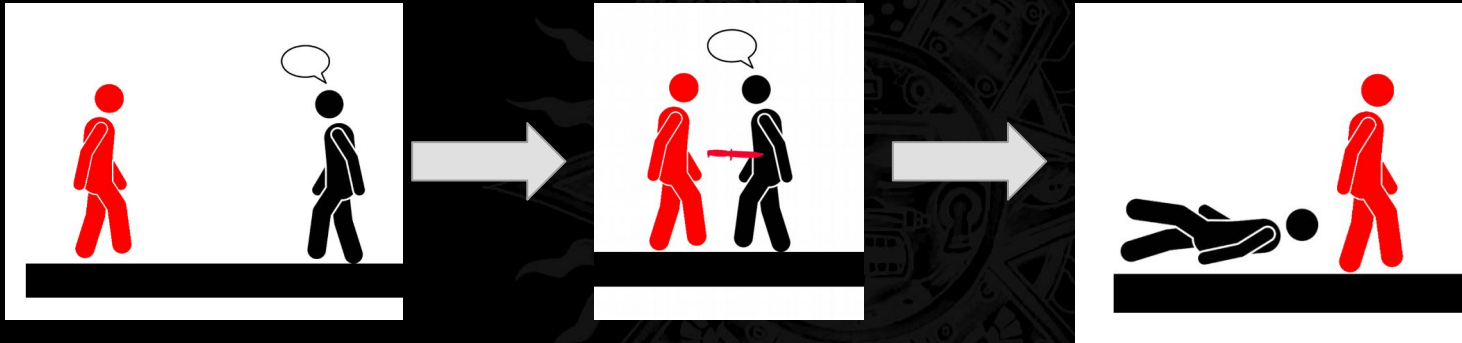


1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Puits de lumière
5. La Question
6. NPC du HUB
- 7. NPC des temples 1/6**
8. Système de dialogue
9. Cinématiques

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : NPC des temples*

Assassiner :

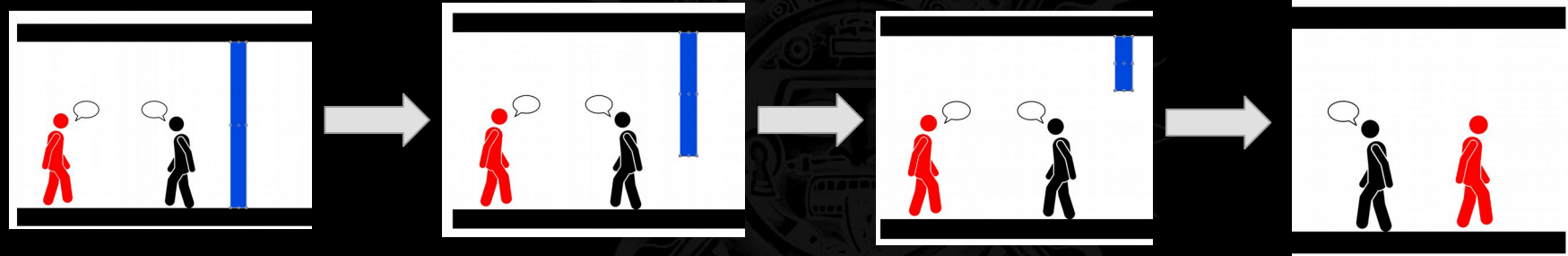


1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Puits de lumière
5. La Question
6. NPC du HUB
- 7. NPC des temples 1/6**
8. Système de dialogue
9. Cinématiques

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : NPC des temples*

Ouvrir porte :

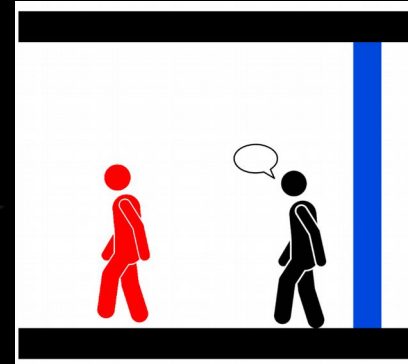
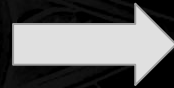
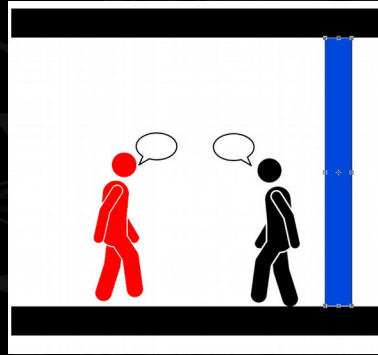
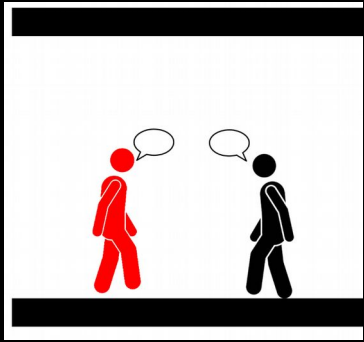


1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Puits de lumière
5. La Question
6. NPC du HUB
- 7. NPC des temples 1/6**
8. Système de dialogue
9. Cinématiques

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : NPC des temples*

Fermer porte :

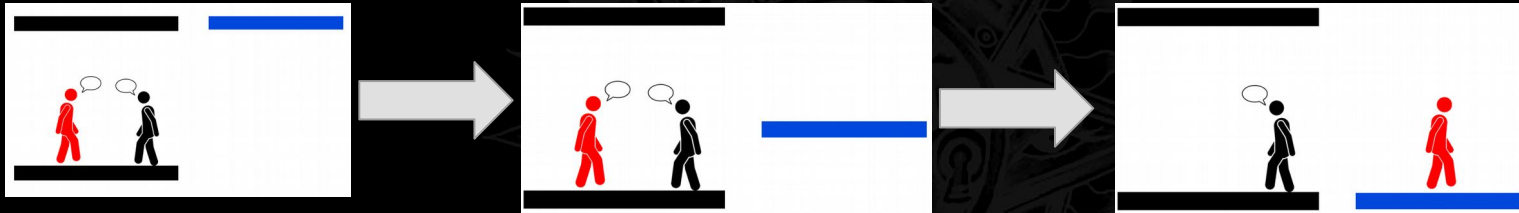


1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Puits de lumière
5. La Question
6. NPC du HUB
- 7. NPC des temples 1/6**
8. Système de dialogue
9. Cinématiques

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : NPC des temples*

Activer plateforme :

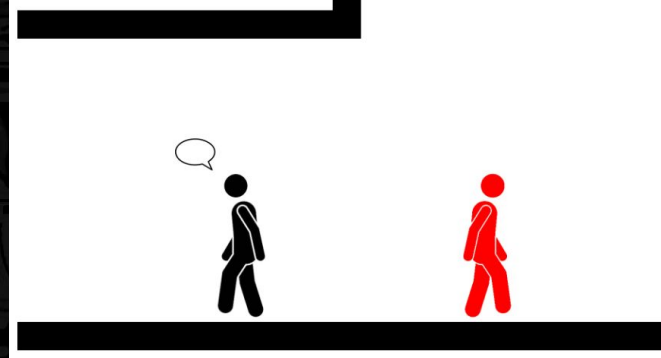
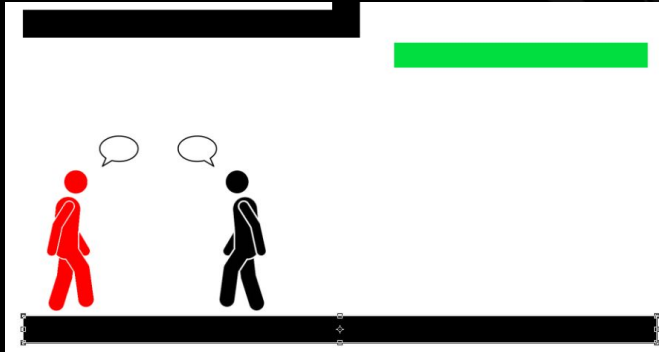


1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Puits de lumière
5. La Question
6. NPC du HUB
- 7. NPC des temples 1/6**
8. Système de dialogue
9. Cinématiques

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : NPC des temples*

Activer/Désactiver gravity zone :

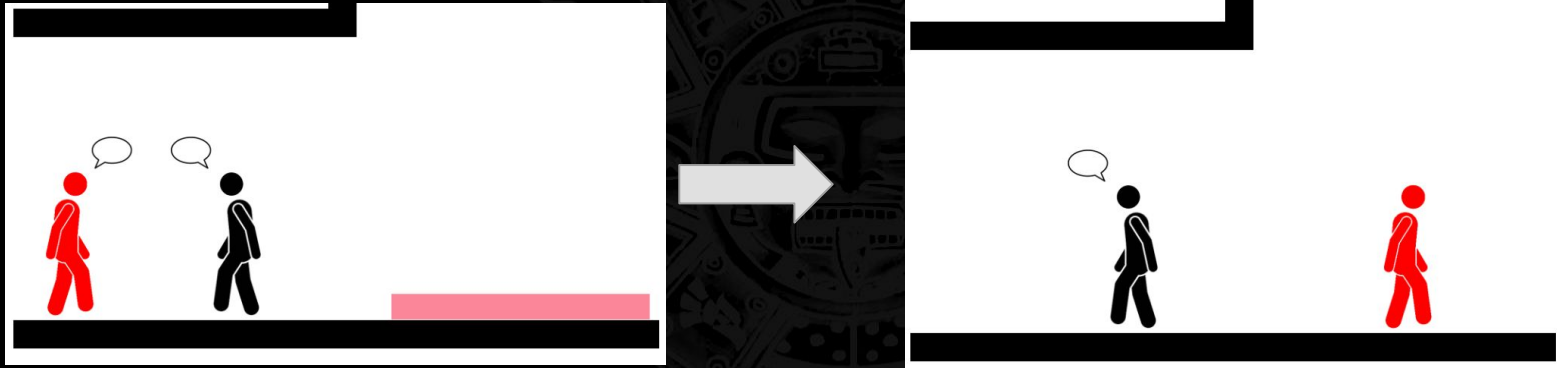


1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Puits de lumière
5. La Question
6. NPC du HUB
- 7. NPC des temples 1/6**
8. Système de dialogue
9. Cinématiques

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : NPC des temples*

Activer/désactiver damage zone :



1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Puits de lumière
5. La Question
6. NPC du HUB
- 7. NPC des temples 1/6**
8. Système de dialogue
9. Cinématiques

1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Puits de lumière
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Système de dialogue
9. Cinématiques

# Propositions NPCs Temples



# TEMPLE DE L'AGRICULTURE, DE LA FERTILITÉ ET DE LA PLUIE :

## Interaction avec le NPC :

Ce NPC se trouve près du temple. Il se plaint d'être en train de mourir de faim : « *J'ai voulu sauver mon peuple en faisant des offrandes aux dieux et maintenant, je meurs de faim ...* » Si le joueur engage le dialogue, il lui demande de l'aide :

- Première réponse : « *Laissez moi sauver notre peuple, allez trouver de la nourriture.* »
- Deuxième réponse : « *Vos offrandes n'étaient pas suffisantes.* »

# TEMPLE MARCHAND DU VOYAGE ET DU COMMERCE

## Interaction avec le NPC :

Dans ce niveau, le NPC est complètement fou. Il se trouve à côté de la seule maison avec une marque du faucheur dans le quartier marchand. Il est paranoïaque et avide de « ce qu'il se trouve dans le temple » et prétend que quelqu'un l'a volé. Si le joueur engage le dialogue :

- Première réponse : « *Vous ne devriez pas voler pour vous venger de ce qu'on vous a pris. - Vous avez raison.* »
- Deuxième réponse : « *Ce qui est perdu est perdu, passez à autre chose. - Vous ne comprenez pas !* »

# TEMPLE DE L'ART & DE LA CULTURE

## Interaction avec le NPC :

Dans ce niveau, le NPC est triste. Il regrette le nombre de sacrifices effectués à chaque festivals, les offrandes qui nuisent à la population et l'utilisation peu noble des temples. Il lui apprend qu'il fait parti de ceux qui prétendent adorer les dieux pour utiliser les instruments d'astronomie et ainsi observer le ciel en quête de réponses différentes. Si le joueur engage le dialogue :

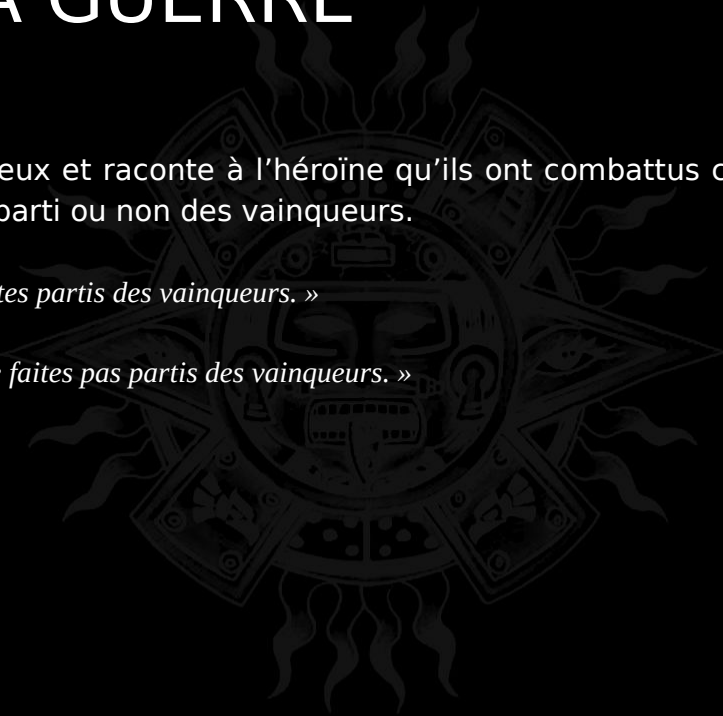
- Première réponse : « *Vous avez raison de chercher des réponses par vous même et de ne pas croire tout ce que l'on vous dit.* »
- Deuxième réponse : « *Vous devriez avoir honte de renier les traditions de notre peuple !* »

# TEMPLE DE LA GUERRE

## Interaction avec le NPC :

Le NPC est pour l'adoration des dieux et raconte à l'héroïne qu'ils ont combattus ceux qui s'opposaient à l'adoration des dieux. Il n'est pas sûr de faire parti ou non des vainqueurs.

- Première réponse : « *Vous faites partis des vainqueurs.* »
- Deuxième réponse : « *Vous ne faites pas partis des vainqueurs.* »

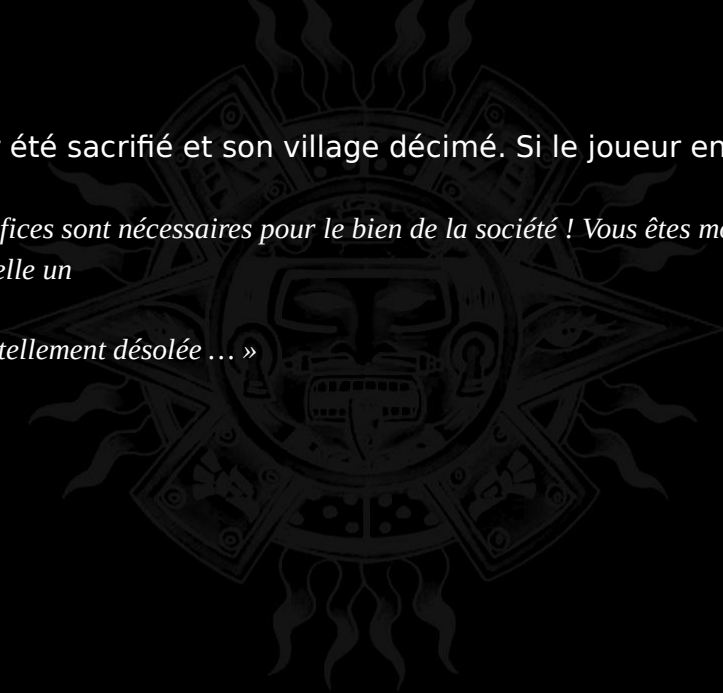


# TEMPLE DE LA MORT ET DES SACRIFICES

## Interaction avec le NPC :

Le NPC se plaint à l'héroïne d'avoir été sacrifié et son village décimé. Si le joueur engage le dialogue :

- Première réponse : « *Les sacrifices sont nécessaires pour le bien de la société ! Vous êtes morts en héros !* »
  - *Ouvre une porte dans laquelle un*
  
- Deuxième réponse : « *Je suis tellement désolée ...* »



# Cinématiques & Cutscenes

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Cinématiques & Cutscenes*

1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Puits de lumière
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Système de dialogue
- 9. Cinématiques 1/9**

## Nombre de cinématiques / Cut Scenes :

1. Début du jeu : fond noir + slides
2. Moitié du tutoriel : cinématiques ou slides
3. Cut-Scene première arrivée dans le HUB
4. Cut-Scene à chaque retour au HUB après un niveau
5. Cinématique pour entrer dans le niveau final
6. Cinématique fin d'ombre
7. Cinématique fin de lumière



# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Cinématiques & Cutscenes*

1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Puits de lumière
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Système de dialogue
9. **Cinématiques 2/9**

## Début du jeu :

1. Fond noir avec texte : « *Le cycle de la Terre comme on la connaît touche à sa fin ; l'Apocalypse est là. L'Underworld, le monde des dieux maintenant est lié à celui des humains. L'humanité est condamnée à la mort.* »

## BESOINS :

- Des images en slide pourraient suffire pour appuyer ce fond noir. On a besoin d'avoir une ou des images de la ville en feu, de l'éclipse qui commence et du soleil rouge dans le ciel

A long time ago in a galaxy far,  
far away....



# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Cinématiques & Cutscenes*

1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Puits de lumière
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Système de dialogue
9. **Cinématiques 3/9**

Cette cinématique se déroule à la moitié du tutoriel, pour introduire l'acquisition de pouvoirs de l'héroïne.

1. Cinématique : L'héroïne arrive en haut du temple et rencontre un prêtre armé d'un poignard. Il dit : « *Te voilà ! Les dieux nous punissent de notre faiblesse, nous devons leur offrir un sacrifice pour arrêter l'Apocalypse, leur prouver notre puissance et ainsi survivre !* » Il s'élançait vers l'héroïne pour la poignarder, mais un éclair de lumière s'écrase sur eux au même moment. Le sol s'effondre et l'héroïne chute dans le temple. **En même temps** : On voit le HUB où des pierres tombent du plafond et s'écrase sur un piedestale (une structure, une statue) orné d'un miroir qui se fracasse en 5 morceaux. Ces morceaux volent et traversent les 5 portes.

2. *Note 18 avril au soir : On devrait voir dans l'animation, l'héroïne flasher en lumière pour introduire les plateformes phasables avant le retour au jeu.*

## BESOINS

- NPC distinct, il doit poignarder l'héroïne. C'est la seule fois où il sera présent dans le jeu.
- Éclair de lumière qui les transperce.
- Écroulement du sol, écroulement dans le HUB pour le créer et une pierre qui tombe sur le miroir et que les éclats volent dans les portes.
- Le tout peut se dérouler in-game ou être des images en slides dynamiques.
- On doit voir l'héroïne chuter et se réveiller sur le sol pour reprendre le cours du jeu.

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Cinématiques & Cutscenes*

Cet événement se déroule lorsque l'héroïne entre dans le HUB pour la première fois.

1. CUT-SCENE : Un NPC s'approche de l'héroïne et engage la conversation : « *Je vois la Lumière en toi, tu as été bénie d'un immense pouvoir. Le sort de ton peuple est entre tes mains à présent, que tu le veuilles ou non. Tu dois réparer le miroir sacré pour y refléter la Lumière et ramener le vrai soleil dans le monde des humains. Tu stopperas ainsi la fin du monde. Prends garde : ton pouvoir est grand, mais au prix de ton humanité.* » Close-up sur le socle où le joueur doit rassembler les morceaux de miroirs.

## BESOINS :

- Il s'agit du NPC récurrent, il devrait avoir une petite animation de lui qui s'approche et a des gestes de discussions.
- Il s'agit d'une cut-scene, le joueur devrait être figé pour le forcer à écouter la conversation.
- Il n'y a pas de réponses prévu de la part de l'héroïne.
- Il faut cadrer pendant/à la fin du dialogue un close-up du socle pour que le joueur comprenne qu'il s'agit d'un objet important. On peut imaginer un scintillement autour de l'objet.

1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Puits de lumière
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Système de dialogue
9. **Cinématiques 4/9**

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Cinématiques & Cutscenes*

Cet événement se déroule à chaque fois que le joueur quitte un grand niveau avec un morceau de miroir. De cette manière, on s'assure que le joueur va déposer son morceau de miroir et qu'il reçoit le feedback approprié.

1. CUT-SCENE : L'héroïne va déposer le morceau de miroir dans le socle.

## BESOINS :

- L'animation de l'héroïne qui va déposer le morceau de miroir dans le socle.
- Feedback du miroir selon le choix du joueur.

1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Puits de lumière
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Système de dialogue
9. **Cinématiques 5/9**

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Cinématique niveau final*

Cet événement se déroule dans le HUB lorsque le joueur complète le miroir.

1. CINÉMATIQUE : L'héroïne place le dernier morceau de miroir dans la structure. Une porte s'ouvre dans le HUB, le NPC récurrent approche l'héroïne et lui dit : « *Sois certaine de vouloir traverser cette porte, il n'y a pas de retour en arrière possible.* » Si l'héroïne traverse la porte, le niveau commence, le NPC disparaît dans un fade-out de lumière.

## BESOINS :

- L'essentiel peut se dérouler in-game
- L'animation de l'héroïne qui dépose le miroir (similaire à toutes les autres) ainsi que l'animation du NPC qui discutent (+ avoir le choix de traverser la porte ou non)
- L'animation de la porte qui s'ouvre
- L'animation de l'héroïne qui se dirige vers la porte
- Animation VFX du NPC qui disparaît dans un nuage de lumière.

1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Puits de lumière
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Système de dialogue
9. **Cinématiques 6/9**

# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Cinématique fin Shadow*

Cinématique : Plan sur le miroir. Retour sur l'héroïne, couverte de sang de monstres. La Lumière quitte son corps pour entrer dans le miroir. Un éclair de lumière se reflète dans le soleil. L'héroïne tombe à genoux et son corps s'effondre. Elle chute jusqu'au sol. Elle ne se relève pas, l'héroïne est morte. Plan sur le soleil : l'éclipse se dégage, le soleil reprend sa vraie couleur, le ciel redevient bleu.

Fond noir et texte : «On raconte pour les générations à venir la légende de la Guerrière qui s'est sacrifiée pour sauver le monde humain. »

## BESOINS :

- Idéalement, ce serait une cinématique super jolie et grandiose, mais une cinématique in-game suffirait.
- Besoin de l'animation de l'héroïne qui meurt dû à la Lumière qui quitte son corps, qui s'effondre, qui tombe en bas de la pyramide et sur le sol.
- Les plans du soleil et de l'éclipse ainsi que leurs changements.
- Fond noir et texte -> Ce serait génial d'avoir une image représentant l'héroïne en tant que légende qui s'est sacrifiée pour son monde

1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Puits de lumière
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Système de dialogue
9. **Cinématiques 8/9**



# BIBLE NARRATIVE :

*DESIGN PROPOSITION : Cinématique fin Light*

Cinématique : Plan sur le miroir. Retour sur l'héroïne, couverte de sang de monstres. La Lumière quitte son corps pour entrer dans le miroir, mais elle reste debout. La Lumière se reflète dans le soleil, mais l'éclipse ne se disperse pas. Le soleil reprend sa couleur par contre, mais le ciel reste le même. L'héroïne s'assoit sur la pierre, comme sur un trône et travelling arrière.

Fond noir et texte : «On raconte la légende d'une déesse régnant dans l'Underworld de lumière au monde des vivants pour assurer leur survie. »

## BESOINS :

- Animation de l'héroïne quand la Lumière qui son corps et s'as
- Un trône en pierre, sinon une pose victorieuse de l'héroïne
- Changement du soleil et du ciel
- Fond noir et texte qui apparaît à l'écran -> Ce serait fantastiq en tant que déesse

1. Fresque 6/6
2. Collectibles narratifs
3. Miroir
4. Puits de lumière
5. La Question
6. NPC du HUB
7. NPC des temples
8. Système de dialogue
9. **Cinématiques 9/9**

