

LIGHTMOOR

GAME DESIGN DOCUMENT

Projet Baskerville

SOMMAIRE

- [Overview](#) – Maëlle
- [Pitch](#) – Maëlle
- [Mockup](#) – Maëlle
- [USP](#) – Ethan
- [Synopsis](#) – Maëlle
- [Objectif](#) – Maëlle
- [Moodboard](#) – Maëlle
- [Structure](#) – Ethan
- Exploration à pied – Côme
 - [3C](#)
 - [Interactions](#)
 - [Dialogues](#)
 - [Puzzles](#)
 - [Ennemis](#)
 - [Carnet](#)
 - [Intention Design](#) Adam
- Navigation – Victor
 - [3C](#)
 - [Exploration](#)
 - [Brume & lumière](#)
 - [Briques](#)

lien cliquable pour chaque page

OVERVIEW

Genre: Puzzle - Exploration

Audience: Main stream

Pegi: +12

Nombre de joueur: 1 joueur

Victoire:

- Micro: Résoudre les puzzles
- Macro: Résoudre le mystère

Défaite:

- Exploration: Se faire attraper par les ombres
- Bateau: Barre de pv du bateau à 0.

PITCH

Résolvez le mystère des disparitions de Lightmoor qui suscitent la terreur chez les habitants. Explorez les lieux, résolvez les énigmes rencontrées en chemin et naviguez d'île en île afin de démêler cette affaire. Toutefois, soyez vigilant face à la brume oppressante omniprésente sur ces terres, susceptible de dissimuler de nombreux dangers. Pour cela, utilisez votre lanterne, qui vous permettra non seulement de vous orienter, mais également de vous protéger et de résoudre ces énigmes.

MOCKUP



Sur terre, chassez le brouillard et ses dangers à l'aide de votre lanterne et déplacez vous méticuleusement pour éviter les silhouettes qui vous pourchassent dans l'ombre.

En mer, utilisez votre lanterne et la lumière des phares pour naviguer au travers de la brume et atteindre votre destination.



SYNOPSIS

Vous incarnez un **ancien lord écossais** autrefois fortuné, qui a toujours dépendu financièrement du soutien de ses parents. Après le décès de ceux-ci, il a dilapidé leur patrimoine, et **se trouve désormais sans ressources**, confronté à une vie de précarité. Un jour, un courrier inattendu arrive jusqu'à vous, portant **une lettre ainsi qu'un ancien carnet**, arborant fièrement le blason de votre famille. La lettre vous révèle que vous êtes désormais **l'héritier d'un vieux manoir** niché sur les **îles reculées des Hébrides**, au Nord du pays, dont vous n'avez jamais eu vent de l'existence. Ce message, chargé de promesses, ravive en vous une flamme d'espoir, celle de **retrouver votre grandeur d'antan** et votre confort de vie que vous aimiez tant.

OBJECTIF

Le joueur doit aller sur les 3 îles, explorer, allumer leur phare respectif après avoir réussi le puzzle de l'île. Puis retourner sur l'île du manoir (île 2) pour débloquer la fin du jeu.



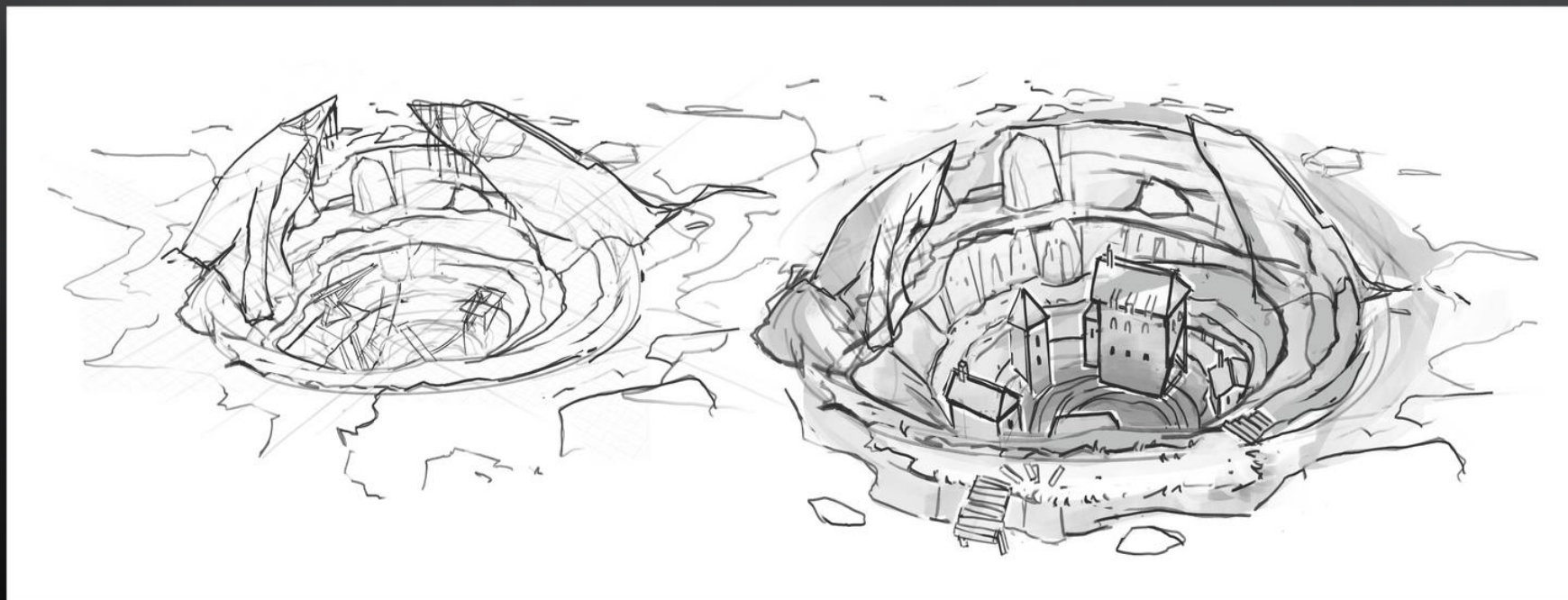
MOODBOARD



Test GA



Test GA



Concept gouffre



Beautiful Corner

STRUCTURE

1. Première ile
2. Exploration (déplacement, dialogue avec NPC, observation)
 - Résolution de puzzle
 - Allumer le phare
 - Le NPC de l'île donne un bateau au joueur
3. Départ en mer
4. Navigation (Se diriger vers la prochaine ile, éviter les obstacles)

5. Seconde ile
 - *Exploration*
 - *Résolution de puzzle*
 - *Allumer phare*
6. Départ en mer
7. Troisième ile
 - *Exploration*
 - *Résolution de puzzle*
 - *Allumer phare*
8. Départ en mer
9. Retour seconde ile

CAMÉRA PERSPECTIVE, TOP DOWN, QUI SUIV LE PLAYER :

- Orientation fixe sur tous les axes
- Personnage au centre
- Le·La joueur·euse **n'a pas de contrôle** sur la caméra

EFFETS DE CAMÉRA (NON EXHAUSTIF) :

- Aberration chromatique / vignette quand un ennemi s'approche de le·la joueur·euse



MOUVEMENT :

Lorsque le player porte une lampe, la caméra s'offset légèrement dans la direction de la lumière. (elle même gérée par le stick droit)

Enter the Gungeon
Caméra qui va vers l'orientation du player

EXPLORATION

3C - CHARACTER

Un **ancien lord** écossais ayant perdu toute sa fortune, **héritier d'un manoir** et veut retrouver sa fortune d'antan.

CAPACITÉS:

- Marcher, presser le pas
- Poser / prendre une lanterne
- Illuminer des zones grâce à une lanterne
- Parler à des PNJs
- Lire des notes
- Écrire dans son carnet



Don't Starve

LANTERNE:

Les lanternes constituent l'outil principal du joueur, elles produisent une **zone de lumière en cône** en face du personnage, dans laquelle **aucun ennemi ne peut entrer**. Quand elle est **posée, elle produit une zone ronde**. Elle ne peut pas être éteinte, et le·la joueur·euse peut à tout moment poser la lanterne sur le sol, au quel cas elle reste tout de même allumée.

UTILISATION:

Son utilisation principale est pour **protéger** le personnage principal des ennemis qui rodent. L'orientation de son faisceau lumineux peut aussi **servir à révéler des symboles**. Avec une lanterne allumé dans les mains, on peut **allumer une lanterne éteinte**.



EXPLORATION

3C - CHARACTER

DÉPLACEMENT:

En fonction de à quel point on pousse le stick, on passe de marche lente à pas de course (pas de sprint)

VITESSE:

Le pas de course ou marche rapide est la vitesse maximale. Il n'y a pas de différence entre la vitesse avec la lanterne ou sans.



Transition marche lente au pas de course



Animal Crossing New Horizons
Vitesse de max sans sprinter

EXPLORATION

3C - CONTRÔLES

Déplacement:
marche lente à
pas de course

Ouvrir le **Carnet**



Pause

Poser / Prendre
la lampe

Interagir:
Avec un PNJ, une
note, les menus

Rotation de la
lampe



DESCRIPTION:

Le·la joueur·euse peut interagir avec différents éléments :

- Un **PNJ**, pour lancer un dialogue
- Un **objet**, pour l'examiner
- Le **bateau**, pour l'utiliser
- Les **phares**, pour les allumer
- Une **lampe éteinte** (avec une lampe allumée en main), pour l'allumer
- La **lampe**, pour la prendre (cas spécial, car n'utilise pas le même bouton)



EXPLORATION

INTERACTIONS

FONCTIONNEMENT:

A l'approche d'un élément avec lequel on peut interagir, celui-ci est mis en valeur (contour ou autre effet) et un **call to action apparaît** à côté de notre personnage, sur lequel figure :

- Le bouton qu'il faut utiliser
- L'action (parler, examiner, utiliser, prendre)



Breath of the Wild

Input montrée par rapport aux autres, aide les joueurs moins habitués à la manette



Dishonored 2

Contour sur les objets avec lesquels on peut interagir

DIALOGUES:

Un dialogue est lancé par le·la joueur·euse lorsqu'il interagit avec un PNJ. Une **boîte de dialogue apparaît** en bas de l'écran, et le personnage ne peut faire aucune action, mis à part parler jusqu'à la fin du dialogue.



Breath of the Wild

Plusieurs options inconséquentes, mis à part quitter

CHOIX:

Après une bulle de dialogue, on peut :

- **Passer** à la prochaine, en appuyant sur la touche interagir
- Si un **choix** nous est proposé (max 2 options) on choisit en utilisant le stick gauche et la touche interagir

Note : Les choix sont superflus, et n'impactent pas la suite du jeu

FIN DE DIALOGUES:

Un dialogue se termine :

- Quand on choisit une option qui met **fin au dialogue**
- Quand il est arrivé à sa fin naturellement

RÉINTERAGIR AVEC UN PNJ:

Après la fin du dialogue, on peut réinteragir avec un PNJ, ce qui recommence le dialogue dès le début.

DESCRIPTION:

Avant chaque phare, un puzzle empêche le·la joueur·euse de passer. Ces puzzles sont basés sur l'utilisation de la·des lanterne·s pour afficher des signes grâce aux ombres.

FONCTIONNEMENT:

- Sur la porte du phare figure un cadenas
- Pour enlever le cadenas, il faut trouver son code
- Les différents éléments du code sont dans les ombres de différents éléments du décor
- Il faut trouver l'orientation correcte de la lumière pour chaque élément pour appercevoir le bon symbole



DESCRIPTION:

Des silhouettes dissimulées dans la brume, avançant à quatre pattes, semblant redouter la lumière. Elles seraient responsables de vols de ressources auprès des habitants et de la disparition de certains d'entre eux.

FONCTIONNEMENT:

Dans leur état de base, les ennemis suivent un chemin de patrouille ou sont statiques. Lorsque notre personnage rentre dans leur cône de vision (non visible par le·la joueur·euse), ils courent pour capturer le personnage. Si il réussissent: Game Over. Tant qu'ils sont mis dans une zone de lumière, ils deviennent incapables de bouger.



DESCRIPTION:

Au fur et à mesure de l'avancement des joueurs·euses, le carnet **se remplira de réflexions**, sketches, etc... Le carnet peut être **ouvert à n'importe quel moment** et nous donne des **informations** sur l'état d'esprit du personnage, mais ces informations ne sont pas nécessaire pour avancer dans le jeu. Elles peuvent donner des indices, mais le jeu doit être accomplissable sans.



TLOU Part II

Carnet qui se remplit tout seul

FONCTIONNEMENT:

Le carnet peut se mettre à jour :

- Après un dialogue
- En passant dans une zone précise
- Après avoir allumé un phare
- En interagissant avec un objet

A ces moments là, une **notification** (signal audio & visuel) apparaît en bas à droite de l'écran.



EXPLORATION

INTENTION DESIGN

Dans LIGHTMOOR, le level design vise à immerger le joueur dans une aventure d'exploration et d'infiltration où la lumière et la brume jouent un rôle central.

La lanterne est bien plus qu'une simple source d'éclairage : elle protège des ennemis tapis dans l'ombre, révèle des indices cachés dans l'environnement et sert à résoudre des énigmes basées sur les jeux d'ombres et de lumière.



RYTHME ET VARIÉTÉ

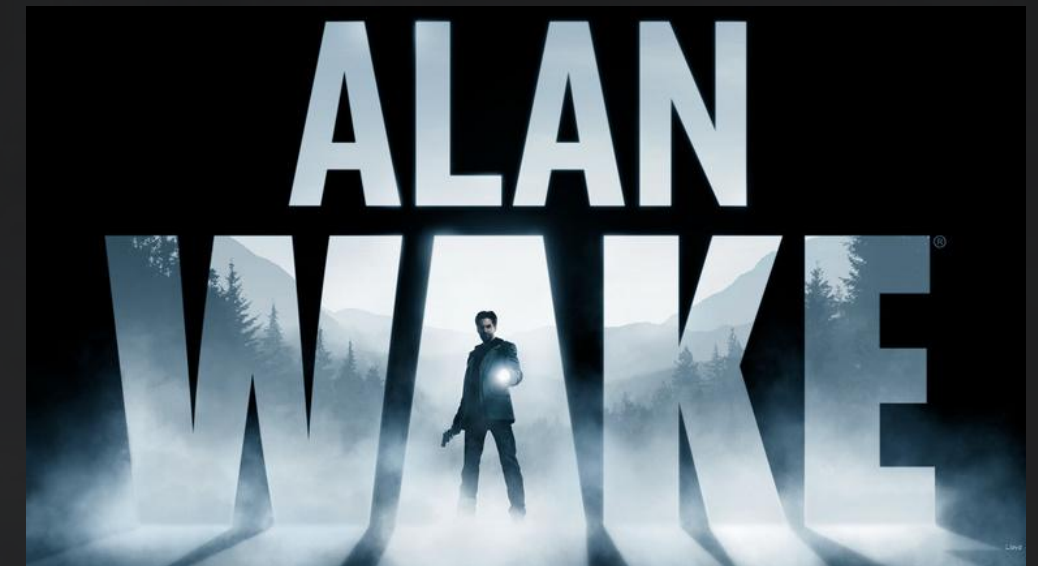
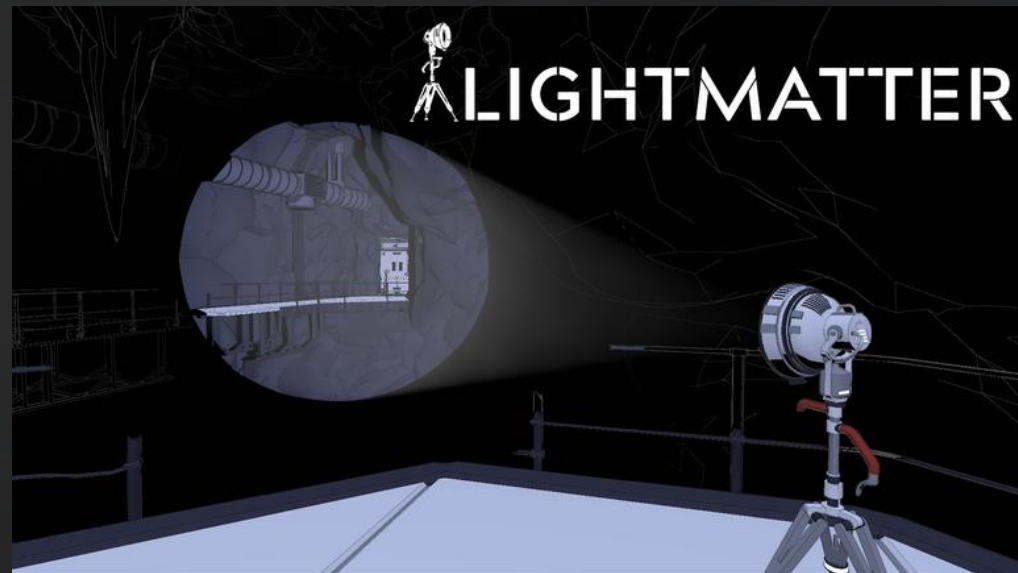
La progression est rythmée par des énigmes qui exploitent la lumière et l'observation. Avant chaque phare, le joueur doit résoudre un puzzle basé sur l'orientation de la lanterne et la lecture des ombres, ce qui encourage l'exploration minutieuse de l'espace.



EXPLORATION

INTENTION DESIGN

RÉFÉRENCE GAMEPLAY



Little Nightmare

EXPLORATION

INTENTION DESIGN

RÉFÉRENCE GAMEPLAY CONTRE UN ENNEMI



“Alan Wake”



EXPLORATION

INTENTION DESIGN

RÉFÉRENCE GAMEPLAY RÉVÉLATION SECRET



“The Room”



EXPLORATION

INTENTION DESIGN

RÉFÉRENCE GAMEPLAY RÉVÉLATION DE PIÈGE



"Zelda Twilight Princess"

EXPLORATION

INTENTION DESIGN

RÉFÉRENCE GUIDELINE “LUMIÈRE”



“Destiny 2”

EXPLORATION

INTENTION DESIGN

RÉFÉRENCE GUIDELINE “VISTA”



“Lara Croft and the
Guardian of Light”

RAIDING THE GLOBE.COM

CAMÉRA PERSPECTIVE, DERRIÈRE LE.A JOUEUR.EUSE, QUI LE.A SUIT

- le.a joueur.euse peut orienter la caméra vers où iel souhaite sur l'axe horizontal seulement.
- Bateau au centre
- Angle vertical fixe de 30 degrés pour permettre au joueur de voir plus facilement les obstacle quis approchent
- Le bateau prend ~ un dixième de l'écran



Dredge - Caméra

EFFET DE CAMÉRA (NON EXHAUSTIF)

Screenshake quand le·a joueur·euse percute un obstacle.



Forza Motorsport 5 - Screenshake proportionnel à l'impacte

DESCRIPTION:

Un bateau typique écossais que le joueur·euse peut customiser durant son aventure, possédant une **lampe attachée dessus.**

CAPACITÉS:

- Avancer, vitesse variable.
- Tourner.
- Illuminer l'endroit où le joueur regarde.
- Récupérer des objets



DÉPLACEMENT:

Le bateau ne se déplace que quand le joueur y applique un input. Auquel cas il accélère jusqu'à atteindre sa vitesse maximal et ralentie quand l'input est relâché jusqu'à s'arrêter.



Dredge - vitesse du bateau, virage

VIRAGE:

En cas d'input vers une direction qui n'est pas face au bateau, ce dernier tourne pour faire face à la nouvelle direction, il ne peut pas faire de virage très serré.



Assassin's creed Blackflag- virage



LUMIÈRE:

Le bateau possède une lumière projetée depuis son sommet permettant de voir à travers la brume. La lumière éclaire dans la direction vers laquelle la caméra est orientée (mais est contrainte dans un dans un rayon de 90 degrés devant le bateau). permettant au joueur de mieux se repérer.



FONCTIONNEMENT:

- La lumière n'éclaire qu'à une portée maximal d'une dizaine de mètres.
- La lumière ne suit que l'orientation de la caméra et non les mouvement du bateau.
- La caméra (et donc la lumière) ne tournent qu'autour de l'axe vertical de 45 degrés de chaque côté pour un total de 90 degrés.



Little Nightmare - Torche



Outer Wild Cause of the Eye - Lanterne

NAVIGATION

3C - CONTRÔLES

Déplacement:

Accélérer,
tourner

Ouvrir le **Carnet**



Pause

Récupérer:
une clef, lire des notes

Orienter la caméra
et la lumière



NAVIGATION

EXPLORATION

OBJECTIF:

L'objectif des phases de Navigation en bateau est que le·a joueur·euse **cherche et trouve le port de la prochaine île** qui s'avérera verrouillée. Poussant ainsi le·a joueur·euse à **trouver une clef caché dans l'environnement** pour l'ouvrir et ainsi atteindre la nouvelle île.



Slenderman - Lampe Torche



Tomb Raider Remastered - Porte verrouillée

BRIQUES:

- **Obstacles immobiles** (rochers, pylones, épaves de bateaux...)
- **Vents** accélérant lea joueur·euse.
- **Bouées** avec des lampes dissipant le brouillard.



BRUME ET LANTERNE:

Comme dans le gameplay exploration, les zones où lea joueur·euse va naviguer seront couverte de brume, l'empêchant de bien observer et de correctement se repérer. La lumière produite par son bateau permet donc de voir les obstacles proche. Cette lumière fait aussi briller les clefs que lea joueur·euse doit trouver, l'aidant ainsi à les trouver.



Slenderman - Objet clef brillant quand éclairé



PHARE:

Durant son aventure, lea joueur·euse allumera des phares qui **projetteront un immense cône de lumière en perpétuel rotation**, permettant ainsi au joueur·euse de **voir une plus large zone momentanément** permettant ainsi de voir les obstacles et passages éloignés.

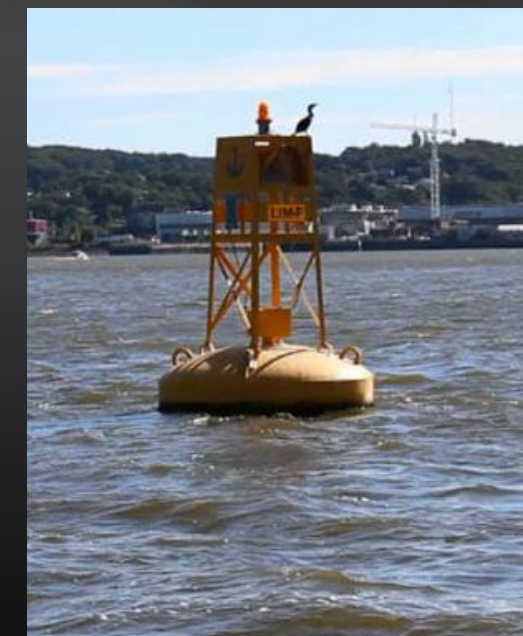


Phare avec une lumière en rotation



OBSTACLE:

Lea joueur·euse va rencontrer des **obstacles immobiles** pouvant être des rochers, récifs ou autres objets fixes. Quand iel en percute un, son bateau **perd de la durabilité**, si toute la durabilité est perdue iel doit recommencer la séquence. Certains obstacles pouvant être des **bouées de mouillage** **seront mobiles** challengeant ainsi davantage lea joueur·euse.



VENTS:

Le-a joueur·euse va aussi rencontrer des vents qui vont pousser son bateau vers un sens prédéfinis, l'accélérant si iel se dirige dans le sens du vent et lea ralentissant si iel se dirige contre.



A Short Hike - Particules de vent

