

Julien Cerqueira
Wai Kit Chan
Regis Damon
Adrien Lambert
Jonathan Lefèvre
Samuel Martin
Romain Vovard

NOX NOCTIS

(Jeu-Vidéo)



Index

| | |
|--|----|
| I Présentation Générale..... | 4 |
| Qu'est-ce que ce jeu ? | 4 |
| Où le jeu se déroule-t-il ? | 4 |
| Qu'est-ce que contrôle le joueur ?..... | 4 |
| Quel est le but du joueur ?..... | 4 |
| Qu'est-ce qui rend ce jeu différent ? | 4 |
| Quels sont les publics et plateformes visés ?..... | 5 |
| II Univers..... | 6 |
| Généralités | 6 |
| Les univers..... | 6 |
| III Scénario | 7 |
| Ligne directrice | 7 |
| Phase de jeu : le rêve..... | 7 |
| Phase de jeu : la réalité | 7 |
| IV Mécanique de jeu & Gameplay..... | 9 |
| Généralités | 9 |
| Progression..... | 9 |
| Gameplay..... | 10 |
| Caractéristiques..... | 10 |
| Expérience utilisateur..... | 11 |
| V Interface Homme / Machine..... | 12 |
| Interfaces..... | 12 |
| Contrôles | 12 |
| VI Charte Graphique..... | 13 |
| VII Charte Sonore. | 14 |
| VIII Références, Bibliographie & Contact | 15 |
| Référence | 15 |

Bibliographie / Webographie 15
Contact 15

Note : Ce document fait office de document de game design pour notre projet de jeu-vidéo de troisième année d'IMAC sous la direction de François De Sorbier.

I Présentation Générale.

Qu'est-ce que ce jeu ?

NOX NOCTIS est un jeu d'action-aventure, à la troisième personne, en 2D, prévu pour Nintendo DS. Le joueur incarne un enfant qui devra retrouver le sommeil en chassant ses peurs et démons intérieurs. Il devra faire cela durant deux phases de jeu distinctes : le rêve et la réalité. Dans la première, il affrontera la matérialisation de ses cauchemars et de ses angoisses alors que pendant la seconde, il s'attachera à supprimer les causes de toutes ses appréhensions.

Tout ceci se fera via des ennemis à vaincre, des énigmes à résoudre et un univers à explorer (en résonance avec l'histoire globale du protagoniste).

Où le jeu se déroule-t-il ?

La phase « réelle » du jeu prend place dans un univers similaire au notre et plus précisément dans notre présent, dans une ville d'influence occidentale. La réalité de l'enfant se situera ainsi dans son environnement proche (famille, école, orphelinat).

La phase « rêve » du jeu se déroulera dans une succession d'univers issus de l'imaginaire du héros. Chacun de ses mondes sera créé en concordance avec l'une des peurs de l'enfant et pourra avoir son histoire, ses règles et ses personnages propres.

Qu'est-ce que contrôle le joueur ?

Tout au long du jeu, le joueur aura le contrôle de Tom, l'enfant autour duquel est centrée l'histoire. Il vivra à travers lui chacun de ses rêves et la guidera lorsqu'il sera éveillé.

Le joueur décide des mouvements de Tom, des personnages et objets avec lesquels ce dernier va interagir ainsi que de ses actions lors des combats.

Quel est le but du joueur ?

Le but principal du joueur est d'aider Tom à retrouver sa quiétude et surtout son sommeil. Pour cela il devra aider l'enfant à se débarrasser de ses peurs enfantines liées à son vécu aussi bien passé que présent en trouvant les causes de ces dernières dans le monde réel et en s'efforçant de faire que l'enfant passe ses moments de cauchemars sans trop d'encombres.

Qu'est-ce qui rend ce jeu différent ?

L'originalité du jeu réside dans les différents univers (les rêves) qui se déclineront en autant de peurs enfantines et de cauchemars. Petit à petit les rêves mueront en souvenirs traumatiques, et

la quête du joueur se transformera en introspection cathartique. La source des cauchemars devront être affronté dans le monde réel.

L'originalité du jeu réside donc dans le scénario, qui permettra de décliner les rêves dans des mondes à part entière possédant leur propre logique, ambiance et gameplay, et d'explorer des thèmes comme l'introspection, les peurs et la catharsis.

Quels sont les publics et plateformes visés ?

Le jeu est prévu pour Nintendo DS mais un portage sur d'autre support portable ou sur PC via la technologie flash est envisageable.

NOX NOCTIS est fait pour séduire un large panel de personnes. L'action/aventure en général appel souvent aussi bien les enfants que les adultes. L'univers onirique, le scénario de longue haleine et ses multiples directions ainsi que le large éventail d'actions réalisables aux travers des différents univers sera un atout de séduction majeur pour les acheteurs avertis et les passionnés du genre. Pour les autres, la simplicité de prise en main, les graphismes pastel et l'accessibilité de la trame principale sont là pour les convaincre de se lancer dans l'aventure.

II Univers.

Généralités

L'univers du jeu doit être décrit end eux temps.

En premier lieu, nous avons la phase « réelle » du jeu. Celle-ci se déroule sur Terre, à notre époque, dans un petit village imaginaire aux influences occidentales assez classique. Rien à signaler de particulier ici...

En second lieu, nous avons la phase « rêve » du jeu. Celle-ci se déroule dans une série d'univers et de lieux différents. Il peut aussi bien s'agir d'une forêt perdue dans le noir que d'une invention purement psychédélique issue des limbes de l'imagination débordante d'un enfant et mettant en scène un déluge de couleur d'objets et de formes étranges selon des règles l'étant d'autant plus.

Les univers

Concrètement, voici une listes de quelques rêves possibles plus en détails :

1 – La forêt interdite

Sur le plan de la conception, c'est le niveau que nous implémenterons pour la démo de notre jeu. Il s'agit du premier niveau de rêve. Il représente la peur des loups et du noir. Tom se « réveille » seul, au milieu d'une forêt lugubre qu'il ne connaît pas. Cette forêt inquiétante est peuplée de meutes de loups plus ou moins agressifs qui lorgnent sur l'enfant. Des bruits de pas, des hurlements, des yeux rouges dans la nuit, l'inconnu, des bêtes menaçantes... il n'en faut pas plus pour stimuler l'imagination et effrayer un enfant.

2 – A venir...

A venir...

III Scénario

Ligne directrice

Le scénario de *NOX NOCTIS* possède une ligne directrice relativement triviale : Tom est un petit garçon ordinaire de sept ans qui vit dans un orphelinat depuis sa plus tendre enfance. Il est sociable et curieux comme les autres enfants de son âge. Tom trouve difficilement le sommeil dans son dortoir et il n'est pas rare qu'il se réveille en sueur à la suite d'un cauchemar. Cela lui arrive d'ailleurs de plus en plus souvent. Il ne se l'explique pas ; tout est venu si vite et il a de plus en plus peur : le noir, les araignées, les loups, les autres, l'inconnu, la mort, la solitude et la perte de ses proches sont autant de sujets qui le terrifient.

Chaque nuit, il cauchemarde puis réveille en sursaut dans l'obscurité de sa chambrée. Ses nuits agitées le fatiguent de plus en plus, autant physiquement que mentalement. Il doit faire quelque chose... il doit se reprendre !

C'est dans ce contexte qu'intervient le joueur et qu'il pourra aider le petit Tom à prendre le dessus sur ses peurs et ses phobies avant qu'il ne soit trop tard et qu'il ne sombre dans la psychose.

Phase de jeu : le rêve

Chaque nuit, le joueur prend le contrôle de Tom dans un univers nouveau... une nouvelle manifestation des peurs de l'enfant. Il n'y a pas ici de suite logique ; chaque univers possède une petite histoire qui lui est propre.

Par exemple, l'un des premiers rêves du joueur le mène en forêt, la nuit alors que rôdent des loups assoiffés de chair fraîche. L'enfant se retrouve livré à lui-même, dans un lieu inconnu, sans but ni motivations apparentes. Armée d'une simple lampe-torche trouvée par hasard, il va vite comprendre que seule sa survie importe que qu'ainsi son objectif est d'échapper aux multiples nuisances qui s'offrent à lui. Le joueur doit trouver un abri, un lieu sûr, tout en apprivoisant petit à petit sa peur de l'obscurité, sa peur des loups ainsi que celle l'inconnu.

Phase de jeu : la réalité

La journée, le joueur dirigera Tom et sera libre de ses mouvements et de ses actions. C'est donc lui qui fera le scénario et décidera de la trame narrative. Il pourra visiter de nombreux lieux qui l'entourent (école, orphelinat, parc avoisinant, boutiques...), parler à toutes les personnes qu'il croisera et chercher les causes de ses angoisses pour mieux les réprimer.

Par exemple, pour vaincre sa peur des loups, il devra procéder à plusieurs choses :

- Acheter une peluche en forme de loup à la boutique de jouet sur le chemin de l'école et dormir avec
- Questionner l'intendant à ce sujet et se remémorer sa première confrontation réelle avec un loup ; lors d'une promenade seule en forêt...

- Passer devant le zoo, s'approcher de la cage, amadouer le loup et le caresser.

IV Mécanique de jeu & Gameplay.

Généralités

Dans *NOX NOCTIS*, deux styles de jeu cohabitent de manière étroite. La partie où Tom est éveillé se concentre sur l'aventure, la découverte alors que la partie rêvée met plus l'accent sur l'action. Les deux se complètent pour faire avancer le scénario en évitant une trop grande monotonie pour le joueur.

Le joueur contrôle toujours Tom dans son déplacement et c'est un facteur récurrent d'un univers à l'autre et d'une phase de jeu à l'autre. Il peut interagir avec de nombreux éléments du décor (ouvrir une porte, pousser ou tirer un meuble, fouiller un tiroir, secouer un arbre...) et également discuter à loisir avec les habitants qu'il rencontre. En dehors de cela, il peut utiliser divers objets qui seront pour la plupart propre à l'univers de ses rêves (c'est le cas de la torche pour le niveau de la forêt par exemple).

Progression

Le jeu suit un schéma de progression assez particulier. Tom possède un certain nombre de peur, qu'il devra toute surmonter sans exception pour que le jeu prenne fin. En revanche, il peut les vaincre dans n'importe quel ordre, cela n'a pas d'importance.

A chaque peur est déclinée selon deux ou quatre niveaux (rêve) différents. Ces derniers vont crescendo en termes de difficulté et de challenge.

Chaque nuit, le petit garçon s'endort et une peur est choisie parmi celles que le joueur n'a pas encore vaincues totalement. S'il les a toutes maîtrisées, le jeu se termine. S'il ne reste que des peurs qu'il n'a pas finit d'explorer mais que les niveaux associés nécessitent d'être débloqué via des actions dans le monde réel, le joueur est renvoyé vers un court niveau qui fait office de « cauchemar par défaut ».

Si le joueur termine un rêve avec succès, il n'aura plus à le refaire et pourra passer au niveau suivant de la peur associée une fois qu'il l'aura « débloqué » dans le monde réel.

Ce mécanisme de progression doit être transparent pour l'utilisateur et il ne doit pas chercher à le comprendre ; la progression doit paraître naturelle.

Si l'on reprend l'exemple de la peur de loups, le joueur va commencer par, pendant un rêve, être confronté au premier niveau de cette peur : la forêt interdite. S'il réussit le niveau, lors des nuits suivantes, aucun rêve associé à cette peur ne se présentera. En revanche, une fois qu'il aura acheté une peluche en forme de loup, il pourra tomber sur le second niveau en rêve associé à la peur des loups. Et ainsi de suite, jusqu'à la complétion du troisième et dernier niveau pour cette peur, qui délivrera le joueur celle-ci pour de bon.

Il est à noter que le joueur peut à tout moment passer une journée pour aller à la phase de rêve plus rapidement.

Les peurs envisagées sont les suivantes :

- Peur de l'étranger
- Peur de l'abandon
- Peur de l'obscurité
- Peur des loups / animaux sauvages
- Peur des araignées
- Peur de l'inconnu
- Peur des personnages fantastiques (ogres, sorcières)
- Peur du vide
- Peur d'être dévoré
- Peur des éléments naturels (mer, éclair, feu)
- Peur de certains métiers (dentistes, médecins)
- Et bien d'autres !

Gameplay

NOX NOCTIS offre un large panel d'actions possibles pour le joueur (comme évoqué dans le paragraphe « Généralité » de cette section ». Mais, en plus de ces actions de bases, de nombreuses possibilités supplémentaires apparaissent en fonction du niveau dans lequel se trouve le joueur. Par exemple, pour le premier rêve : la forêt interdite, le héros possède une lampe torche qui fonctionne de la manière suivante :

- Le joueur peut l'allumer/ l'éteindre à tout moment.
- Le joueur peut l'orienter dans toutes les directions, même en se déplaçant.
- Elle consomme de l'énergie continuellement lorsqu'elle est allumée. Si la jauge d'énergie du joueur tombe à zéro, la lampe s'éteint.
- L'énergie remonte lentement et graduellement lorsque la lampe est éteinte.
- Le joueur peut ramasser des recharges qui augmentent d'un pourcentage fixe la jauge d'énergie de ce dernier.
- La lampe éclaire devant le héros et fait fuir les loups qui entrent en contact avec la zone éclairée.

Chaque univers possèdera ce genre d'objet unique, ce qui permettra d'avoir un gameplay varié et peu répétitif. En revanche, les mécanismes d'utilisation de ces objets seront souvent similaires pour ne pas trop perturber le joueur et ne pas nécessiter de temps d'adaptation trop long.

Caractéristiques

Tom, le héros, possède de nombreuses caractéristiques propres qui seront amené à évoluer au cours du jeu (que ce soit temporairement ou définitivement). On peut notamment penser à ses points de vie dont le total augmentera de un après chaque peur éliminée. Ces derniers seront affichés via des symboles (non définis pour le moment).

Si ce nombre tombe à zéro, le joueur se réveille s'il rêvait (le niveau est considéré comme « perdu ») et il se retrouve à l'infirmerie de l'orphelinat si cela lui arrivait dans le monde réel. A chaque éveil / sommeil, il recommence avec le nombre maximal de point de vie qu'il peut avoir. Il peut également, par moment, trouver des objets / personnages qui lui redonneront des points de vie perdus au cours du niveau.

Expérience utilisateur

NOX NOCTIS est en premier lieu une expérience divertissante que le joueur peut aborder sans avoir nécessairement à y accorder beaucoup de temps ou une grande implication. Il peut tout à fait allumer sa console, jouer cinq minutes en s'essayant à un niveau puis quitter et recommencer quand ça lui chante.

Le parcours du joueur est d'ailleurs sauvegardé automatiquement après certains moments critiques (réussite d'un niveau, obtention d'un nouvel objet dans le monde réel...). Au début du jeu, il peut ainsi reprendre là où il s'était arrêté. A la seule différence qu'il commence en se levant, à l'orphelinat et pas à l'endroit exact auquel son personnage se trouvait.

A travers le jeu et son côté ludique, on met en exergue une réflexion sur les peurs de l'enfant et de l'adulte, que le joueur aura soin d'apprécier (ou non d'ailleurs). Le jeu fait beaucoup appel au vécu et à la personnalité des joueurs qui seront fréquemment amenés à affronter des peurs qu'ils connaissent eux-mêmes.

V Interface Homme / Machine.

Interfaces

L'interface de *NOX NOCTIS* se décompose en deux parties.

La première est celle de l'écran inférieur de DS. Elle contient le personnage principal (Tom), le niveau de jeu, l'affichage des points de vies du héros (en bas à droite de l'écran) ainsi qu'une icône représentant l'objet en cours d'utilisation par le joueur.

La seconde est celle de l'écran supérieur de la DS. Elle contient, selon la situation :

- L'inventaire du joueur
- Une mention « Rêve » ou « Réalité »
- Un compteur temporel (de nombreux rêves sont en temps limité)
- Le nom du rêve si le héros est endormi
- Les boîtes de dialogues des PNJ
- Une petite carte de la zone visitée par le joueur (rêve et réalité)

Les menus annexes (début de jeu, pause, marchand...) ne seront pas détaillés pour l'instant dans ce document, car ne présentant aucune particularité.

Contrôles

Certains contrôles sont récurrents et considérés comme basiques ; d'autres interviendront de temps en temps (lors du maniement d'un objet particulier ou lors d'un rêve à l'univers et aux règles différentes de celle du jeu le reste du temps).

Via les quatre touches directionnelles, le joueur fait se déplacer Tom dans un des quatre directions cardinales.

Le stylet lui sert de bouton d'action à proprement parlé. En cliquant sur un PNJ ou un objet se trouvant juste devant lui, le personnage réalisera souvent une action en rapport avec la chose en question. Par exemple, engager une discussion si c'est un autre enfant. Ou encore action un mécanisme quelconque dans un labyrinthe. S'il y a besoin de plusieurs actions, quelques icônes (pas plus de quatre) s'afficheront le temps que le joueur décide quelle action il doit effectuer.

Mais le stylet sert également et surtout au maniement des objets en possession du joueur.

Par exemple, la torche récupérée dans le rêve sur la peur des loups s'utilise avec ce dernier. La torche est pointée dans la direction pointée par le stylet et cela ne dépend donc pas de la direction dans laquelle se déplace le joueur ; ce qui permet par exemple de courir tout en éclairant ses arrières.

VI Charte Graphique.

Le jeu est entièrement en 2D, avec une vue de $\frac{3}{4}$ de haut. Le style graphique va être étroitement lié à l'endroit dans lequel se trouve le joueur dans le monde de *NOX NOCTIS*. Ce changement d'univers visuel et sonore est l'un des composants qui font que le jeu ne sera pas redondant et restera divertissant sur la durée.

Dans les grandes lignes, on restera dans un registre assez coloré et épuré (peu de détails), sans avoir trop de nuance de couleur (à la manière du dessin-animé). Et bien que n'étant pas du tout semblable au niveau du contenu, on essaiera de garder une cohérence au niveau du traitement graphique apporté aux mondes de chacune des peurs.

VII Charte Sonore.

Le jeu offrant un panel d'univers et d'histoires assez large, on peut envisager que de nombreux style musicaux cohabiterons au sein de *NOX NOCTIS*. Cela va de la mélodie paisible durant les périodes calme en passant par des envolées lyriques pendant les phases d'action plus intense.

Il serait également intéressant d'utiliser des musiques connues (de films, d'autres jeux-vidéo, ou du répertoire Classique) qui renverraient l'utilisateur à des images et émotions familières. Cela permettrait de jouer sur le vécu lié à la culture commune et de stimuler encore un peu plus l'imaginaire.

Les bruitages seront là pour donner du crédit à l'ambiance et ils seront généralement relégués à ce simple rôle. Mais parfois, il est possible qu'ils soient utilisés en conjoncture avec le scénario et le gameplay. Par exemple, pour une hypothétique peur de devenir sourd, peur de ne pas être entendu, ou tout autre peur liée au son.

VIII Références, Bibliographie & Contact

Référence

Voici une liste non exhaustive d'œuvres qui nous ont inspiré pour ce projet :

- *La science de Rêves* (Michel Gondry)
- *Megaman* (Capcom)
- *Zelda* (Nintendo)
-

Bibliographie / Webographie

- <http://www.apple-paille.com/contepourenfants/lespeurs.htm>
 - > Listes des peurs enfantines
- *Julius Corentin Acquefaques Prisonnier des Rêves* (Marc Antoine Mathieu)
 - >
-

Contact

Pour contacter un de membre du projet, vous pouvez nous envoyez un mail :

Julien Cerqueira : julien.cerqueira@laposte.net

Wai Kit Chan : chanwaik@gmail.com

Regis Damon : damon.regis@gmail.com

Adrien Lambert : adilambert@free.fr

Jonathan Lefèvre : jon.lefevre@gmail.com

Samuel Martin : martin.sam@gmail.com

Romain Vovard : epsilonix@gmail.com