

# Alexandra

Présentation Design

Thème : I want to break free



Blandine Masselin – 26.02.21



# Contenu

- 01 Objectifs
- 02 Recherche
- 03 Pitch
- 04 Breakdown
- 05 Prototype et planning



# Objectifs

AUDIENCE

## Audience

- ▶ Amateurs de jeux d'aventure narratifs et de puzzle games

TYPE DE JEU

## Type de jeu

- ▶ Jeu d'aventure narratif sur PC , de type point and click avec résolution d'énigmes
- ▶ Surcouche pédagogique avec découverte de la culture tibétaine et du bouddhisme



ENJEUX

## Enjeux

- ▶ Faire les bons choix, recueillir les indices, triompher des énigmes et ne pas se faire repérer pour arriver à Lhassa
- ▶ Devenir une femme Lama libre et sage (jauge)

EXPERIENCE

## Expérience de jeu

- ▶ Immersion dans la vie palpitante de l'exploratrice.
- ▶ Des énigmes et défis variés
- ▶ Harmonisation des 7 chakras du joueur avec la musique du jeu, et évasion dans une ambiance sonore zen



## GAMEPLAY

---

### INSPIRATIONS

- Jeux d'aventure comme *Uncharted 4*
  - Jeux narratifs comme *Life is Strange*, *What Remains of Edith Finch*.
  - Puzzle Games comme *Strange Case* et *Samsara Room*
- 



## DA et DS

---

### INSPIRATIONS

- Le jeu *Sadhana* pour l'univers sonore et l'ambiance zen
  - Le jeu *Dordogne* pour les scènes qui ressemblent à des tableaux
- 



## HISTOIRE

---

### INSPIRATIONS

- Les BDs *Une vie avec Alexandra David Néel* de Frédéric Campoy
  - Le livre *Grand Tibet et Vaste chine* d'Alexandra David Néel
-

## Un jeu d'aventure sur la plus grande aventurière et exploratrice du XXe siècle

### Concept

- ▶ Immergez vous dans la vie de cette aventurière aux milles vies, entrez clandestinement au Tibet, et rencontrez le Dalai-lama.
- ▶ Testez vos connaissances sur la culture tibétaine et le bouddhisme. Résolvez les **énigmes** et évitez les obstacles qui vous ralentissent dans votre périple. Sentez votre sagesse augmenter et vos chakras s'harmoniser au fur et à mesure de votre progression. Récupérez les objets qui vous aideront dans votre quête, et voyez jusqu'où l'aventure pourra vous mener !
- ▶ Un jeu inspiré des aventures d'Alexandra David Néel



### Caractéristiques

- ▶ Graphismes 2D : évadez-vous au cœur de l'Himalaya
- ▶ Une histoire captivante avec une héroïne hors du commun
- ▶ Des énigmes variées qui vous feront découvrir la richesse d'une culture
- ▶ Une ambiance zen et immersive

## Mécaniques de gameplay

- ▶ Cliquer sur les bons choix narratifs permettant à Alexandra d'être plus libre et/ou plus sage ou de ne pas se faire repérer comme étrangère non tibétaine
- ▶ Cliquer sur le bon élément de la scène ou de l'inventaire pour passer à une autre scène et progresser dans l'histoire (ex: trouver Lhasa sur la carte du monde)
- ▶ Recoller les morceaux d'une carte via drag and drop (puzzle) pour passer à la scène suivante

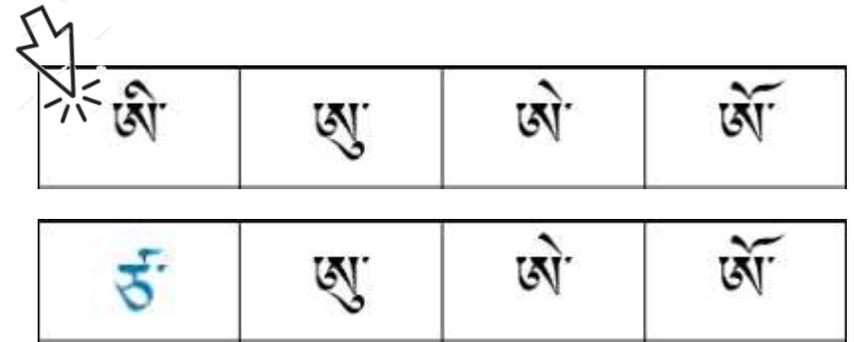


# Breakdown

## Mécaniques de gameplay

- ▶ Trouver la bonne combinaison de symboles pour débloquer une scène
- ▶ Reconstituer un mot ou un code en cliquant sur une image pour débloquer une scène
- ▶ Il y a un compte à rebours pour résoudre certaines énigmes

Un clic sur chaque symbole permet d'en faire apparaître un autre



Un clic sur ce symbole fait apparaître la lettre A dans une barre de texte en bas de l'écran





# Breakdown

## Règles

- Faire les bons choix et résoudre les énigmes pour arriver à Lhasa.
- Récupérer les artefacts

## Variables

- Augmenter ses jauges en faisant les bons choix et actions : liberté, sagesse
- Garder la jauge de suspicion des PNJ basse

→ L'ambiance sonore varie en fonction des jauges et de la progression (voir + loin)

## Echec / Victoire

- Récolter les 7 artefacts chakra permet d'arriver à Lhasa et finir le jeu
- Le joueur est bloqué s'il ne résout pas une énigme (indices au bout de X secondes)
- Certaines énigmes ont un countdown\*
- Jauge épuisée\*

\*échec : on revient au checkpoint précédent

## Contrôles

- ▶ Clic droit pour avancer dans l'histoire
- ▶ Drag and drop pour recoller des éléments
- ▶ Clavier pour entrer un mot/code



# Breakdown



## NARRATION

---

- A la 1<sup>ère</sup> personne pour plus d'immersion. Le joueur incarne Alexandra.
  - Le joueur reconstitue aussi l'histoire de l'exploratrice à travers sa correspondance épistolaire avec son mari
- 



## AMBIANCE SONORE

---

- Elle permet de ressentir du zen et de la liberté intérieure
  - Chacune des ambiances stimule un chakra. A la fin du jeu, le joueur aura harmonisé ses 7 chakras.
- 



## PEDAGOGIE

---

- Des capsules courtes expliquent les éléments de la culture tibétaine et du bouddhisme en rapport avec les scènes, à la fin d'un niveau pour ne pas diminuer l'immersion du joueur.
-

# Breakdown - Description des niveaux

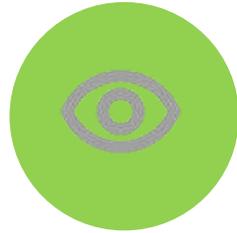
Niveaux	Description	Artefacts	Enigmes/Défis
<b>1 : L'initiation</b>	Jeunesse d'Alexandra, sa libération progressive des conventions et ses découvertes idéologiques (anarchisme, féminisme, bouddhisme, franc-maçonnerie)	 <p>Chakra racine</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Choix narratifs affectant la jauge de liberté</li> <li>-Puzzle : reconstituer carte périple européen</li> <li>-Enigme: aligner symboles de ses idéologies</li> </ul>
<b>2 : L'accomplissement</b>	Découverte du sanskrit et tibétain, carrière de cantatrice, aventures amoureuses	 <p>Chakra sacré</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Enigme: déchiffrer message avec pierre de rosette sanskrit/tibétain</li> <li>-Trouver bon ordre partition avec indice sonore</li> </ul>
<b>3 : La rencontre spirituelle</b>	Vie d'ermite en inde, rencontre du dalai-lama	 <p>Chakra solaire</p>	Choix narratifs affectant la jauge de sagesse
<b>4 : L'escapade tibétaine</b>	Aventures tibétaines et obtention du titre de dame Lama	 <p>Chakra du coeur</p>	Choix narratifs affectant la jauge de sagesse

# Breakdown - Description des niveaux

Niveaux	Description	Artefacts	Enigmes/Défis
<b>5 : Le périple oriental</b>	Voyage au Japon, en Corée, en Chine, en Mongolie	 Chakra de la gorge	Choix narratifs ou d'objet en inventaire avec timer, affectant la jauge de liberté
<b>6 : L'incarnation</b>	Route incognito vers Lhasa	 Chakra frontal	-Énigme : Trouver la bonne combinaison d'éléments permettant de se déguiser -Choix narratifs affectant la jauge de suspicion des PNJ
<b>7 : L'avènement</b>	Pèlerinage à Lhasa et fête de la Grande Prière	 Chakra de la couronne	-Enigme : Trouver les symboles représentant la fête de la Grande Prière

# Breakdown - Assets

DOIVENT SUSCITER DES EMOTIONS POSITIVES ET DU ZEN



## Graphiques

- Scènes et personnages : utilisation d'images et vidéos libres de droit (ex: Unsplash, Motionelements) et transformation avec le site Cartoonize
- HUD : vecteurs sur Freepik

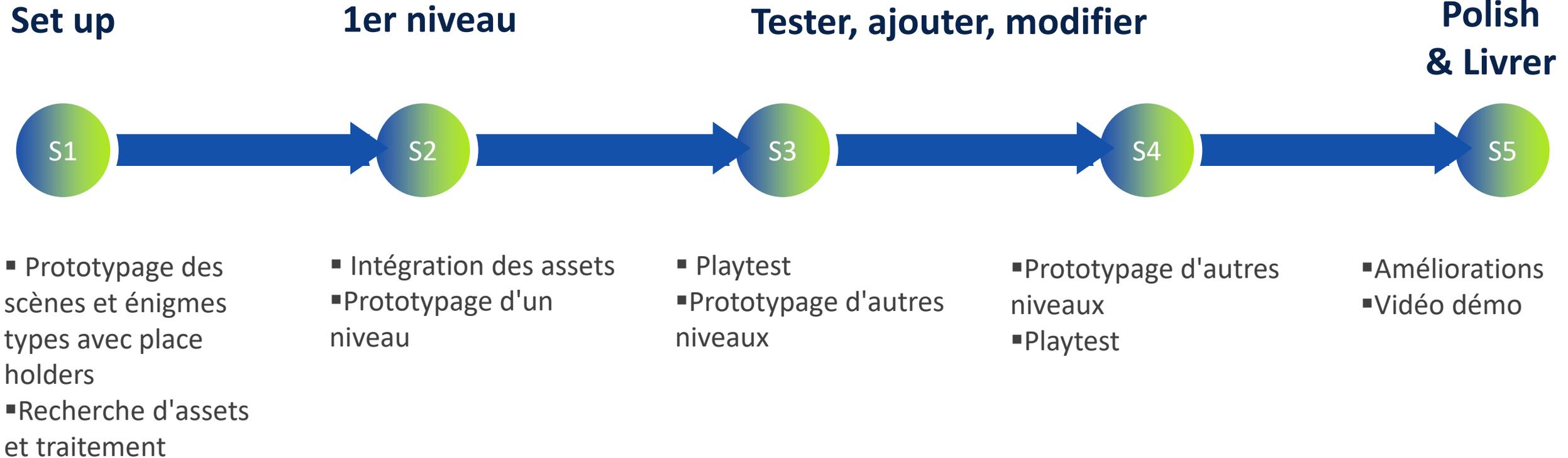


## Sonores

- Musiques des chakras et sons des feedbacks sur les site Meditativemind, dig.ccmixer, freesound

# Planning – Prototype

En semaines





# Prototype d'un niveau

- ▶ Scène avec titre du niveau
  - ▶ Scènes avec narration ou cinématique
  - ▶ Scène avec énigme/défis ou choix narratifs
  - ▶ Scènes avec narration ou cinématique
  - ▶ Scène récupération d'artefact
  - ▶ Scène pédagogique
- Fin du niveau

Merci de votre attention ! ◆