



Raven Song

GDD

PROMO 2026

e-artsup **IONIS**
Toutes les ambitions créatives
méritent l'excellence
EDUCATION GROUP



VERSION

VERSION	AUTEUR	DATE	COMMENTAIRE
0.4	Cyril	06/11/2023	Initialisation du document
0.5	Cyril	07/11/2023	Initialisation du document
0.6	Hugo	07/11/2023	Base sonore
0.7	Cyril	24/11/2023	Finalisation du squelette du GDD
1.0.0	Cyril	29/11/2023	Finalisation du squelette du GDD
1.4	Cyril	07/03/2024	Continuation
1.5	Cyril	07/03/2024	Continuation
1.6	Cyril et Anthony	07/03/2024	Continuation
1.7	Cyril et Anthony	07/03/2024	Continuation
1.8.8	Cyril	05/06/2024	Continuation
1.8.9	Cyril	07/06/2024	Continuation
1.9	Anthony	08/06/2024	Continuation
1.9.1	Anthony	09/06/2024	Continuation
1.9.1	Cyril	09/06/2024	Continuation
1.9.2	Cyril	10/06/2024	Continuation
1.9.4	Cyril et Anthony	15/06/2024	Finalisation du GDD
2	Cyril et Anthony	16/06/2024	Finalisation du GDD



SOMMAIRE

EQUIPE	05
.....	
PITCH	06
.....	
COEUR DE JEU	07
.....	
OVERVIEW	08
.....	
PEGI	09
.....	
3C	10
.....	
KSP	14
.....	
ART GLOBAL	17
.....	
INSPIRATION	18
.....	
BENSHMARKT	19
.....	
EXPÉRIENCE DU JOUEUR	23
.....	
GAMEPLAY	25
.....	
BRIQUE DE GAMEPLAY	30
.....	
RYTHME ET DIFFICULTÉ	33
.....	

SOMMAIRE

SIGNE ET FEEDBACK	34
UNIVERS	36
DÉMONS	41
LEVEL DESIGN	48
FLOWCHART	57

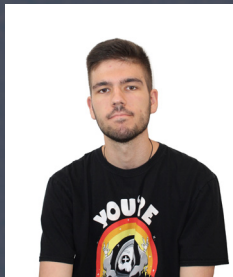
ÉQUIPE

GAME DESIGNER / DEVELOPER



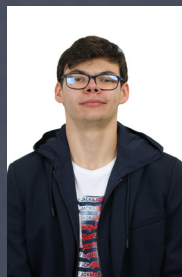
ENZO DUFOUR

Game Director
Project Manager
Lead Developer
Game Designer



ANTHONY NOËL

Game Designer
Level Designer
Narrative Designer



CYRIL KORDUPEL

Game Designer
Level Designer
UI UX Designer



AURÉLIEN FAVEREAUX

Developer

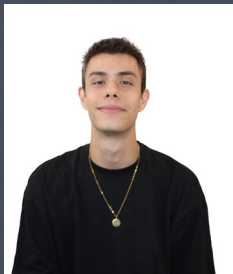
ÉQUIPE

GRAPHISTE



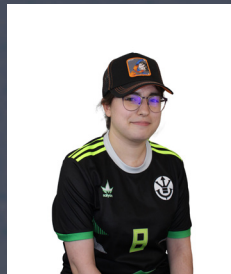
HUGO DUBOQUET

Concept artist
UI UX artist
Props artist
Sound designer



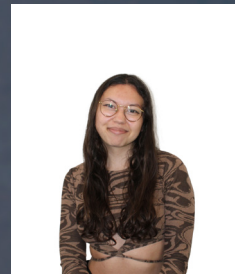
JULES NAGORNIWICZ

Environnement artist
Props artist
Concept artist



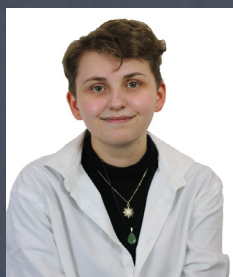
CASSANDRA PINHEIRO

Character Designer
Animator
Environnement artist
UI UX artist



MARINA QUINART

Character Designer
Animator
Illustrator
Storyboarder



LÉA NOIVILLE

Character Designer
VFX artist
UI UX
Lighting Designer

AIDES EXTERNES



CHIARA MANENTI

Guitariste, Compositrice



LUCAS BRYGIER

Voix de Corvus Gunblaze



PITCH

Une balle pour tous les abattre !

Raven Song est un side-scroller **2D d'action** orienté **die and retry**, dans lequel vous serez muni d'une **unique** mais puissante **balle**. Dans un Londres inspiré de l'**époque victorienne**, incarnez **Corvus Gunblaze**, un ancien tueur à gages ramené d'entre les morts pour sauver un être cher. Ne pouvant compter que sur son **courage** et son arme, parviendrez-vous à lutter contre le mal qui sévit ?

SPITCH / SYNOPSIS

Vous jouez le personnage de **Corvus Gunblaze**, un ancien tueur à gages du XIXe siècle, ramené à la vie par une entité mystérieuse. Cet étranger lui donne pour mission de **détruire Satan**, mais l'objectif personnel de Corvus est de **ramener** à la vie un être cher disparu par sa faute. Vous devrez faire face à la ville de Londres en pleine invasion démoniaque en étant **armé** de la seule et puissante **balle** qui a mis fin à vos jours.

COEUR DE JEU

Le cœur du jeu se compose principalement **du déplacement** du personnage et de l'unique balle dans son fusil que vous pouvez **tirer**.

DÉPLACEMENT

Le déplacement s'effectue sur les **axes X** et **Y**. Le joueur peut se déplacer sur l'**axe X** en allant de droite à gauche, ainsi qu'en utilisant un **dash**. Pour l'**axe Y**, il dispose d'un **saut** et peut se déplacer sur des **pentes**.

LE TIR D'UNE UNIQUE BALLE

Lors de l'exécution du **tir**, un projectile ("*une balle*") est propulsé de l'arme. Il possède différents **comportements** :

Lorsque la balle est tirée, elle se déplace en **ligne droite** jusqu'à entrer en collision avec un obstacle. Après **X mètres**, si la balle n'est pas entrée en contact avec un obstacle, elle **tombe** au sol. Si l'obstacle qu'elle rencontre est un **ennemi**, elle l'élimine et reste **bloquée** dans son cadavre. Elle peut aussi interagir avec certains objets, comme les leviers, les lustres, etc. Lors d'un tir direct, elle peut se **bloquer** dans les murs, le sol et le plafond, mais passe à travers les plates-formes et les murs cassables.

Le joueur peut **rappeler** la balle lorsqu'elle est tombée au sol ou qu'elle est **coincée** dans un obstacle. Ce rappel **ralentit** le déplacement du joueur pendant toute sa durée. La **durée** du rappel dépend de la **distance** entre le joueur et la balle. Une distance **courte** permettra de récupérer la balle presque **instantanément**, contrairement à une distance plus longue. Lors du rappel, l'ogive passe à travers tout, mais elle **interagit** avec les éléments qui ont une interaction.

OVERVIEW

TITRE

Raven Song

GENRE

Action, Side-scroller, 2D, Solo, Die and Retry.

PEGI

Pegi 12+

COEUR DE CIBLE

Raven Song offre une expérience d'action, attirant ainsi les joueurs habitués aux jeux de plateformes et d'action. Cependant, ce style de jeu peut également séduire d'autres types de joueurs, notamment les casual gamers en quête d'un divertissement ponctuel. La tranche d'âge ciblée, se situe entre 18 et 30 ans. Le public cible pourrait être décrit à travers le modèle de Bartel comme étant 70% killer , 15% explorateur et 15% collectionneur.

OUTILS

Unity (Moteur de jeu), Git (gestionnaire de version), Suite Adobe (Réalisation d'asset et de schéma), Spine (Animation 2D).

PRÉVISION

PRIX

23.50 €

DURÉE DE VIE

10 heures

DATE DE SORTIE

10/2025

PEGI



CLASSEMENT

Cette **classification** s'applique lorsque : Le jeu vidéo montre de la violence sous une forme **graphique** par rapport à des personnages imaginaires et/ ou une violence non graphique envers des personnages à **figure humaine**. Des insinuations à caractère sexuel ou des **postures** de type sexuelles peuvent être présentes, mais dans cette catégorie les **grossièretés** doivent rester légères.

DESCRIPTEUR

Les **descripteurs**, apparaissant au **dos** de l'emballage, indiquent les principaux motifs pour lesquels un jeu s'est vu attribuer sa **classification**. Ces descripteurs sont au nombre de **huit** : violence, langage grossier, peur, drogue, sexe, discrimination, jeux de hasard et jeux en ligne.

POURQUOI CETTE CLASSIFICATION POUR RAVEN SONG ?

L'**objectif** premier de cette classification est d'informer et de sensibiliser les consommateurs. Nous avons délibérément choisi de **restreindre** notre jeu à une classification *PEGI 12* en Europe. Cette décision découle de l'utilisation de plusieurs éléments **horribifiques** dans notre jeu, susceptibles de provoquer des **peurs** chez les plus jeunes, notamment l'inclusion de monstres, de thèmes occultes et du paranormal. De plus, Raven Song incorpore des éléments liés à la **violence**, tels que l'usage d'**armes à feu** et la nécessité de combattre des monstres au **corps à corps**. La défense active des monstres contribue également à renforcer le niveau de violence. En prenant en compte ces **facteurs**, nous avons choisi la classification *PEGI 12*.

3C

CAMERA / ANALYSE

Remarque :

- Si camera centrée laisser un petit espace entre le <- -> avant de bouger la cam pour éviter le shake.
- Final Station et Metroid Dread très bon pour l'inspi.

Hollow Knight :

- Camera full centrée

Inside :

- Camera centrée quand -> mais quand <- le perso peut aller jusqu'à 1/6 de l'écran ce qui évite le shake d'écran. Permet par le style de jeu linéaire et le fait qu'on revient très rarement en arrière sauf sous prétexte scénaristique.

Kingdom Two Crown :

- Cam centrée quand déplacement donc shake quand <- -> mais perso a 1/4 quand il ne bouge pas (par rapport a la direction regardé) s'il bouge dans la direction regarder il garde cette camera sinon il revient au centre. Pas très bon pour un jeu dynamique.

Never Alone :

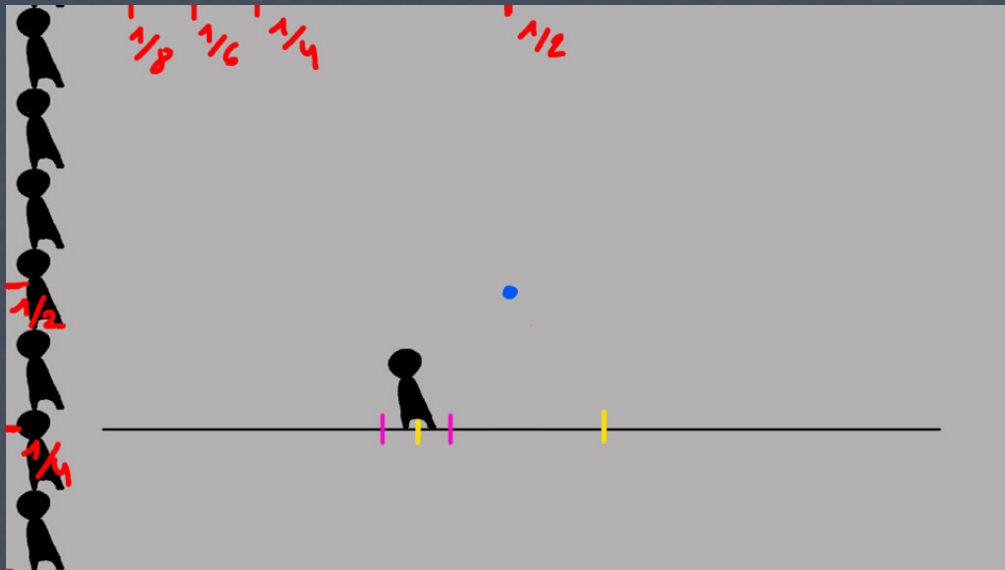
- Quand -> le perso peut aller jusqu'aux 3/4 de l'écran voir plus (pas ouf sauf pour une sensation de déplacement / vitesse).

Shantae :

- Cam centrée + effet d'enroulement intéressant (surement grâce à un projet fait en 3d).

3C

CAMERA / QUAND LE JOUEUR NE BOUGE PAS



Légendes :

Point bleu = centre de la camera

Trais rouge = moitié de l'écran

Personnage noir = Corvus

Trais rose = zone de mouvement libre

Trais jaune = zone max de déplacement

Lorsque Corvus ne bouge pas, la caméra le devance légèrement.

Elle se place selon la direction dans laquelle il regarde pour permettre au joueur de mieux viser et anticiper ses actions.

Corvus est positionné horizontalement sur la ligne médiane inférieure de l'écran, soit à $\frac{1}{4}$ de sa hauteur, et verticalement à $\frac{2}{6}$ de l'écran.

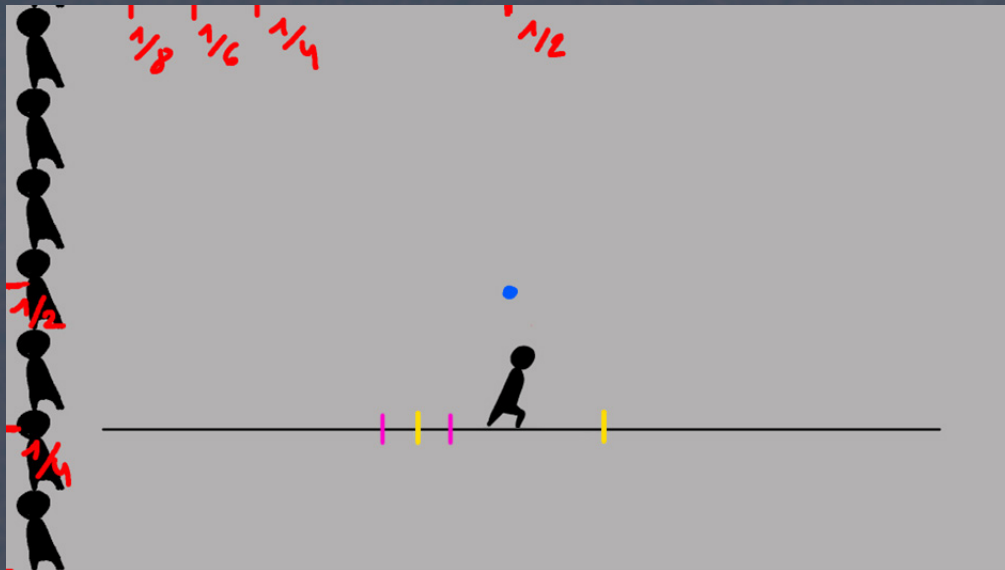
Cela lui laisse suffisamment d'espace pour voir au-dessus, comme un étage supérieur ou des décors extérieurs, tout en gardant une visibilité sur ce qui se passe devant, derrière et en dessous de lui.

Si Corvus se déplace rapidement de droite à gauche sans dépasser la zone violette, la caméra ne bouge pas afin d'éviter un effet de secousse qui pourrait devenir agaçant.

(Note : la zone violette n'est pas représentative de la taille réelle.)

3C

CAMERA / QUAND LE JOUEUR BOUGE



Légendes :

Point bleu = centre de la camera

Trais rouge = moitié de l'écran

Personnage noir = Corvus

Trais rose = zone de mouvement libre

Trais jaune = zone max de déplacement

Lorsque Corvus se déplace, la caméra est centrée sur lui, ce qui permet de montrer un déplacement plus dynamique tout en gardant une vue globale de l'action.

Cela facilite également les retournements sans problème.

Le mouvement de la caméra reste fluide pour éviter tout tremblement.

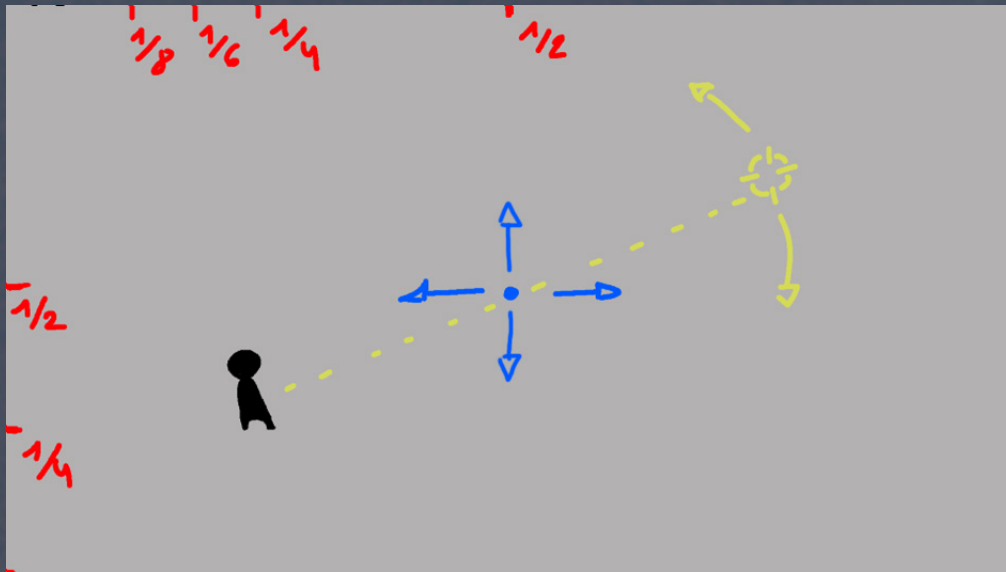
Corvus est positionné horizontalement au centre de l'écran et verticalement à $\frac{1}{4}$ de sa hauteur.

Si Corvus se déplace ou regarde de l'autre côté pendant plus d'une demi-seconde, la caméra change de position.

La caméra suit constamment Corvus sur l'axe vertical, ce qui signifie qu'elle reproduit ses mouvements lorsque celui-ci saute, sans délai.

3C

CAMERA / QUAND LE JOUEUR VISE



Légendes :

Point bleu = centre de la camera

Trais rouge = moitié de l'écran

Personnage noir = Corvus

Trais jaune = zone max de déplacement

Lorsque Corvus vise, la caméra se centre d'abord complètement sur lui, que ce soit sur l'axe vertical ou horizontal (à moins que le joueur ne bouge déjà le joystick). Ensuite, la caméra suit la direction vers laquelle il vise sans sortir de la zone limite.

Cela permet d'avoir une meilleure visibilité de son environnement et une meilleure précision de visée

3C

CHARACTER

CAPACITÉ DU PERSONNAGE

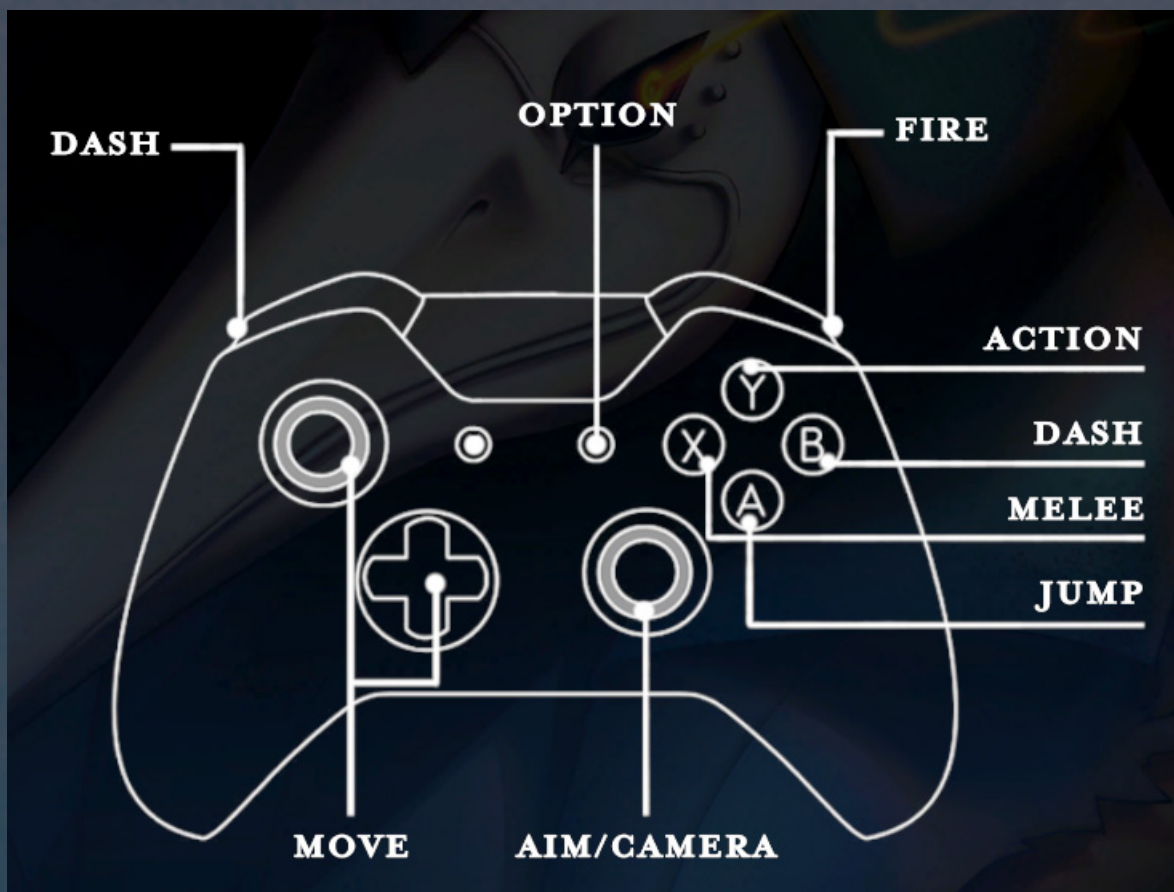
Compétence Passive

- Un seul PV
- Une seule munition
- La lecture des cinématiques
- La capacité de respawn

Compétence Active

- Rappelle de la balle
- Saut contrôlé (petit ou grand saut celons le temps d'appuie sur la touche)
- Déplacement Droite / Gauche (*Plan 2D*)
- Esquive (*Dash*)
- Coup de mêlée (*étourdir*)
- Viser (Constante)
- Tirer
- Interaction

CONTROL



KSP

MÉCANIQUE UNIQUE

Le fait d'avoir une **unique** balle comme moyen de défense vient **modeler** la manière de jouer et apporte un angle de réflexion lié à cette limitation de munition. Chaque **tir** est risqué et doit être pris en compte puisqu'il **désarme** le joueur et le rend **vulnérable**. Mais la possibilité de **rappeler** la balle vient diversifier les situations et permettre une grande variété de résolutions pour les combats.

ACTION

Le **dynamisme** du jeu est mêlé à une **réflexion** rapide causée par la balle unique, l'action se retrouve **étroitement** liée au cœur du gameplay. Les joueurs auront à leur disposition leur arme, mais aussi un **assortiment** de mouvements pour ne pas les rendre complètement sans défense après un tir. Parmi ce panel, nous avons un **dash** qui permet de passer à travers les ennemis et une attaque au **corps à corps** qui étourdit certains ennemis.

DIE AND RETRY

Raven Song s'appuie en partie sur la **mécanique** du « *die and retry* ». En effet, plusieurs situations de **level design** et de mécaniques de jeu peuvent être découvertes naturellement par le joueur, mais elles sont également mises en **évidence** par la **mort**. Plusieurs essais permettent au joueur de comprendre ce qui est **dangereux**, et les conditions dans lesquelles il a échoué viennent **enrichir** sa compréhension et sa connaissance du jeu.



KSP

SIDE SCROLLER

Notre jeu s'inspire de nombreux **side-scrollers** qui utilisent cette **mécanique** pour faire ressentir diverses émotions aux joueurs. Notre objectif est similaire, que ce soit dans la conception du gameplay, du level design ou des différents graphismes.

L'ÉPOQUE GRAPHIQUE

L'**aspect graphique** de notre jeu s'inspire principalement de la fin de l'**époque victorienne**, dans le style des jeux «*Crossworn*» et «*Dishonored*». L'action principale du joueur se déroule dans la ville de Londres.

2D

L'intégralité du jeu est en 2D avec un effet de parallaxe.



ART GLOBAL

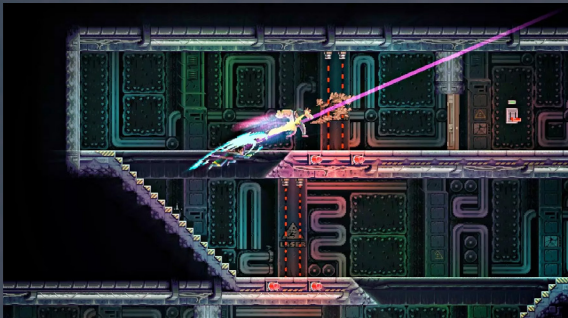
«Raven Song est un sidescroller 2D alternant phases d'action et de réflexion où le joueur est muni d'une unique mais puissante balle magique. Dans un Londres inspiré de l'époque victorienne, incarnez Corvus Gunblaze, un ancien chasseur de primes revenu d'entre les morts pour protéger un être cher. Ne pouvant compter que sur son courage et son arme, parviendra-t-il à lutter contre le mal ? »

Raven Song est une fiction se déroulant dans l'époque victorienne, proche de l'ère industrielle, période de mystère, d'évolution et d'intrigues. Par cette époque, ainsi sont mises en avant les différentes architectures voûtées et détaillées, diverses ambiances théâtrales ainsi que nombreuses références artistiques et mythiques, renforçant l'ambiance gothique et fantaisistes de l'univers. Ces choix nous permettent donc de représenter l'époque victorienne d'une manière assez fidèle, le tout mélangé avec une pointe de fantastique. En effet, la résurrection de Corvus par l'aide d'une entité démoniaque fait écho à cette certaine mise en scène surnaturelle, grotesque et dramatique qu'est Raven Song. Inspirés d'oeuvres gothiques du même genre, nous souhaitons dévoiler la beauté et l'attrait poussé que nous avons pour cet univers fascinant et si bien représenté qu'est le gothique, et ce, tout au long de cette étrange quête.

INSPIRATION

GAMEPLAY

Katana Zero: Ce jeu nous a inspiré à plusieurs niveaux pour notre gameplay. Tout d'abord, son **interface utilisateur** (UI) facilite l'expérience du joueur, par exemple, en **affichant constamment** les différentes touches dans l'interface, ce qui rend la prise en main **plus simple**, même après une longue pause. Katana Zero nous a également intéressé pour son **level design** qui est à la fois travaillé et efficace, qui met le joueur à l'épreuve de diverses manières tout au **long du jeu**. Par exemple, plusieurs aspects du level design introduisent des éléments permettant aux joueurs **curieux** et **assidus** de résoudre le niveau de manière différente de celle initialement prévue par les développeurs. Enfin, nous nous **inspirons** aussi de certaines parties du scénario, comme les différentes **cibles** assignées au personnage principal.



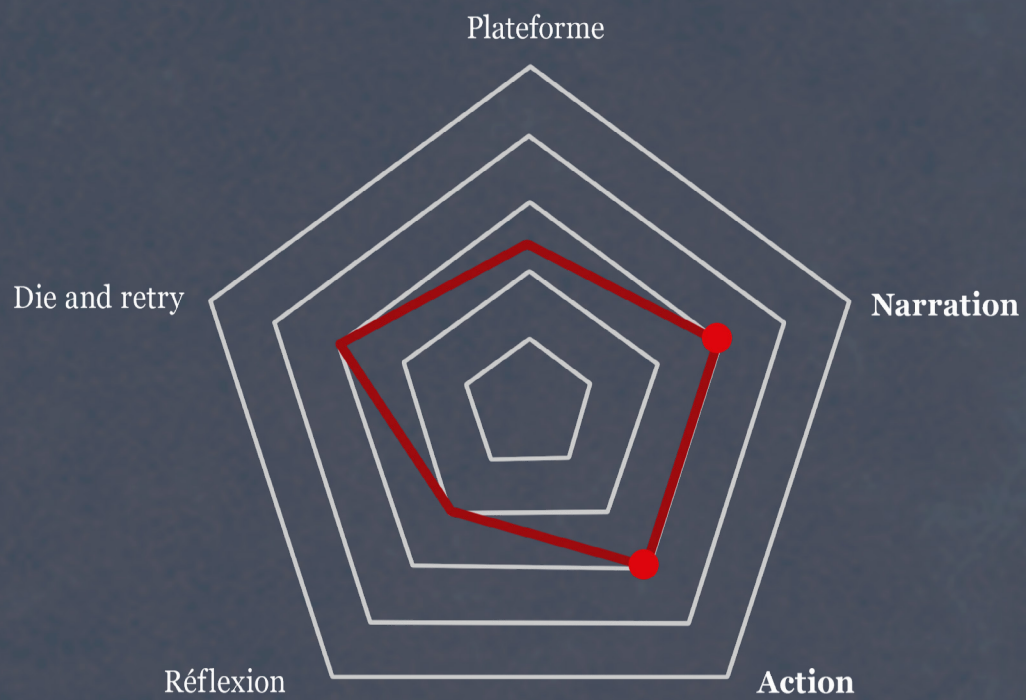
Blasphemous : Premièrement, les différents **monstres** que le joueur découvre tout au long de son aventure sont pour la plupart **originaux** par leur **gameplay**, mais aussi intéressants sur le **plan graphique**. Chaque ennemi est lié **visuellement** au gameplay qu'il propose, ce qui permet de les ancrer dans l'univers du jeu. Deuxièmement, tout comme dans Katana Zero, les **contrôles** du personnage-joueur ont été extrêmement **soignés** et sont **très simples** et **fluides** à utiliser. Enfin, Blasphemous introduit plusieurs objets avec lesquels le joueur peut **interagir**, comme, par exemple, les différentes bougies permettant d'ouvrir des passages cachés dans le jeu. Cette idée de **gameplay** nous a inspirés pour concevoir notre propre gameplay lié aux objets.

Titan Souls : Sa mécanique principale, consistant à récupérer une **flèche** unique après chaque tir, nous a grandement aidés dans la conception de notre propre **mécanique**. Cependant, *Titan Souls* nous a également permis de déterminer ce que nous ne voulions pas inclure dans notre jeu. Après de nombreuses **analyses**, il nous a précisément aidés à définir l'expérience de jeu que nous souhaitons développer et surtout celle que nous ne **souhaitions pas** !

BENCHMARK

BENCHMARK DE RAVEN SONG

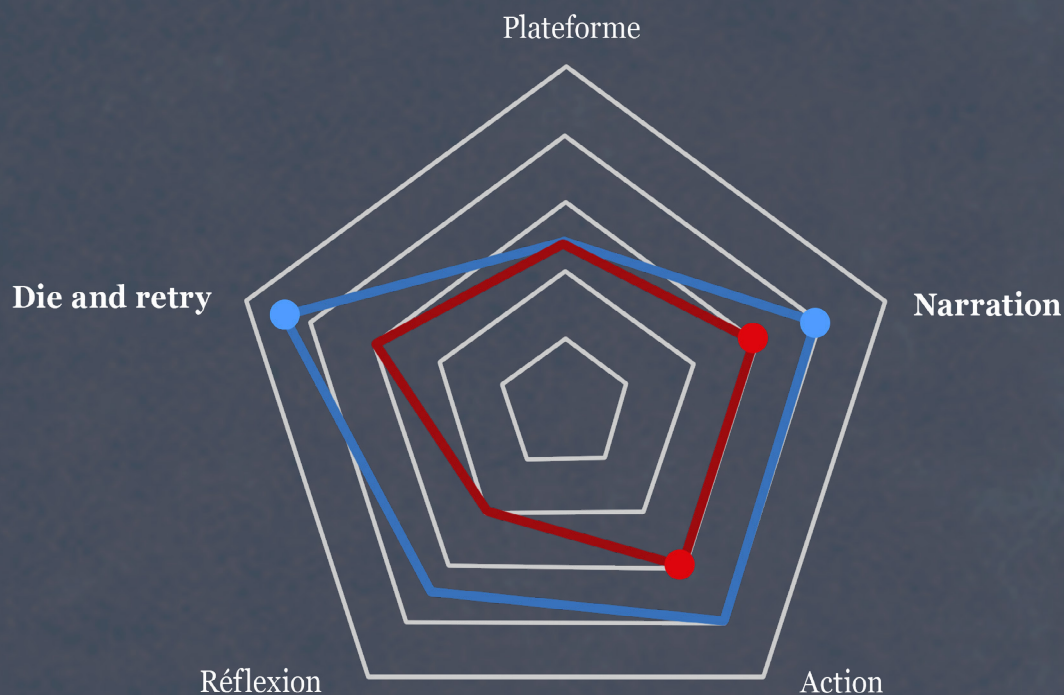
Raven Song



BENCHMARK

COMPARAISON ENTRE RAVEN SONG ET KATANA ZERO

Katana Zero



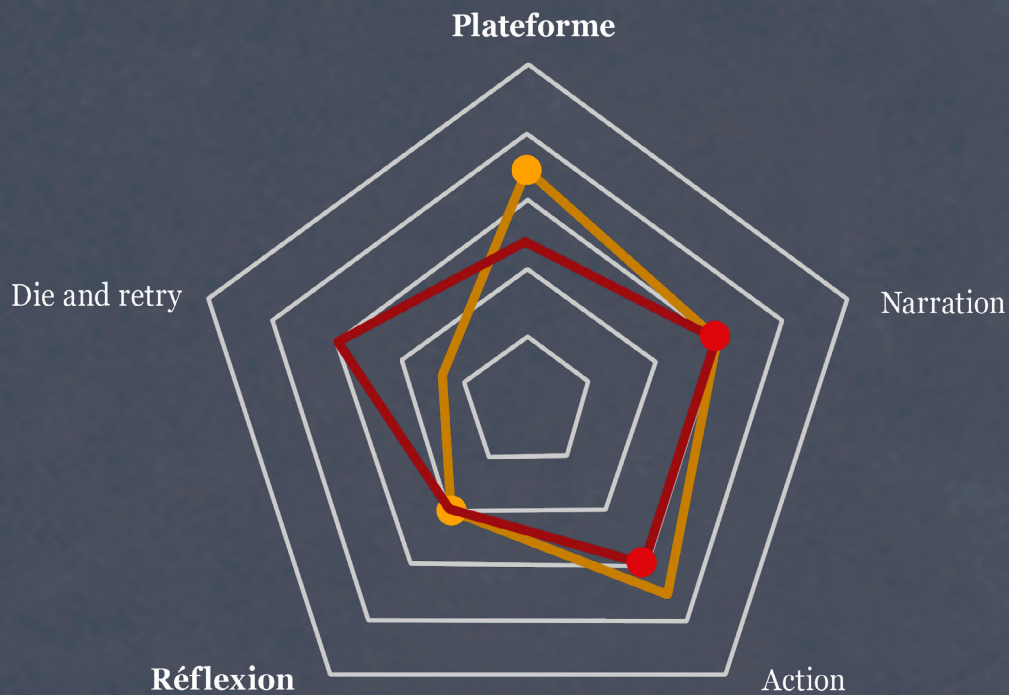
La distinction majeure entre Katana Zero et Raven Song réside dans le fait que Katana Zero est exclusivement basé sur le principe du Die and Retry et sur l'action. Pour la première caractéristique, les développeurs incitent parfois le joueur à échouer pour lui enseigner des leçons spécifiques. Le second aspect du gameplay le rend très dynamique, exigeant au joueur qu'il soit constamment en mouvement et qu'il attaque tous les ennemis.

Dans Raven Song, notre objectif est de conserver les fondements du Die and Retry. Mais nous souhaitons que le joueur ne soit pas contraint de mourir en boucle pour apprendre des éléments cruciaux de notre jeu, mais que chaque mort lui soit utile en apprenant certaine des mécaniques. De plus, Raven Song sera moins axé sur l'action, adoptant une approche un peu plus posée avec une légère dose de réflexion.

BENCHMARK

COMPARAISON ENTRE RAVEN SONG ET BLASPHEMOUS

Blasphemous

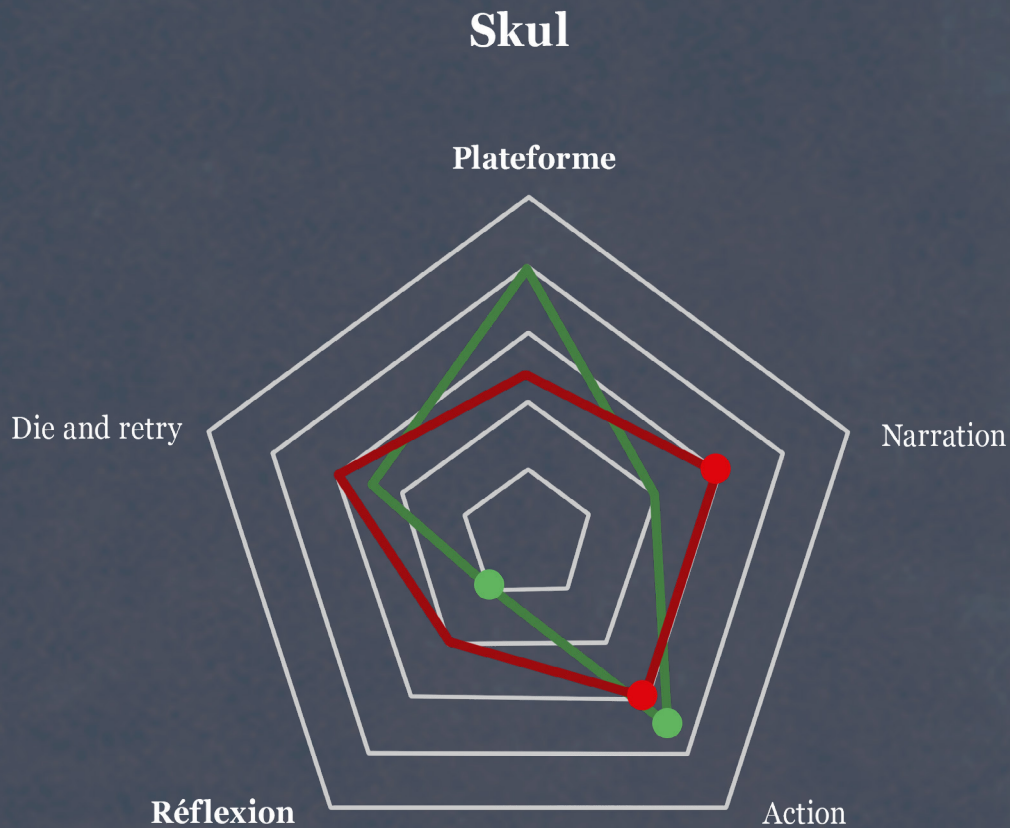


La principale distinction entre Blasphemous et Raven Song réside dans l'accent mis par Blasphemous sur le platforming. Il y a de nombreuses phases de gameplay nécessitant la gestion de divers éléments du platforming tels que le saut, les plateformes, le dash, etc. En revanche, dans Raven Song, notre intention est de mettre de côté le platforming et que le joueur utilise davantage sa réflexion.

Ensuite, le combat occupe une grande partie de l'expérience de jeu dans Blasphemous, le joueur affronte en permanence des ennemis, ce qui est en corrélation avec notre jeu.

BENCHMARK

COMPARAISON ENTRE RAVEN SONG ET SKUL



La différence entre Skul et Raven Song réside dans le fait que dans Skul, le joueur emploie très peu sa réflexion à cause du level design. Il y voit simplement un long chemin linéaire sans engagement où il doit écraser divers ennemis. À contrario, dans Raven Song, nous souhaitons activement impliquer le joueur dans le level design, en récompensant ceux qui usent de leur réflexion et de leur analyse de jeu.



EXPÉRIENCE DU JOUEUR

L'IDÉE PRINCIPALE

Raven Song propose une idée principale intéressante qui repose sur le principe suivant : que feriez-vous si vous n'aviez qu'une seule balle ? Cette idée confronte le joueur à sa propre réflexion et à sa débrouillardise.

ESTHÉTIQUE

L'esthétique du jeu se concentre sur un aspect graphique de dark fantasy. Malgré cela, nous nous inspirons de la fin d'une époque historique, le style victorien, qui a eu lieu entre 1837 et 1901 au Royaume-Uni.

LES POINTS PRINCIPAUX

L'expérience de Raven Song peut être résumée par 3 points qui constituent notre jeu :

1. Il propose une mécanique principale intéressante et forte que le joueur utilisera pour résoudre plusieurs tableaux de level design qui lui seront proposés. De nouvelles situations émergentes et variées pourront être créées par cette mécanique.

2. Raven Song offre une expérience challengeante. L'aspect le plus attrayant de notre jeu réside surtout dans l'adaptation et l'analyse nécessaires pour naviguer à travers les niveaux et affronter les ennemis.

3. Étant un jeu solo, Raven Song n'exige pas de compétences sociales et laisse place à une réflexion personnelle pour résoudre les divers défis proposés.



EXPÉRIENCE DU JOUEUR

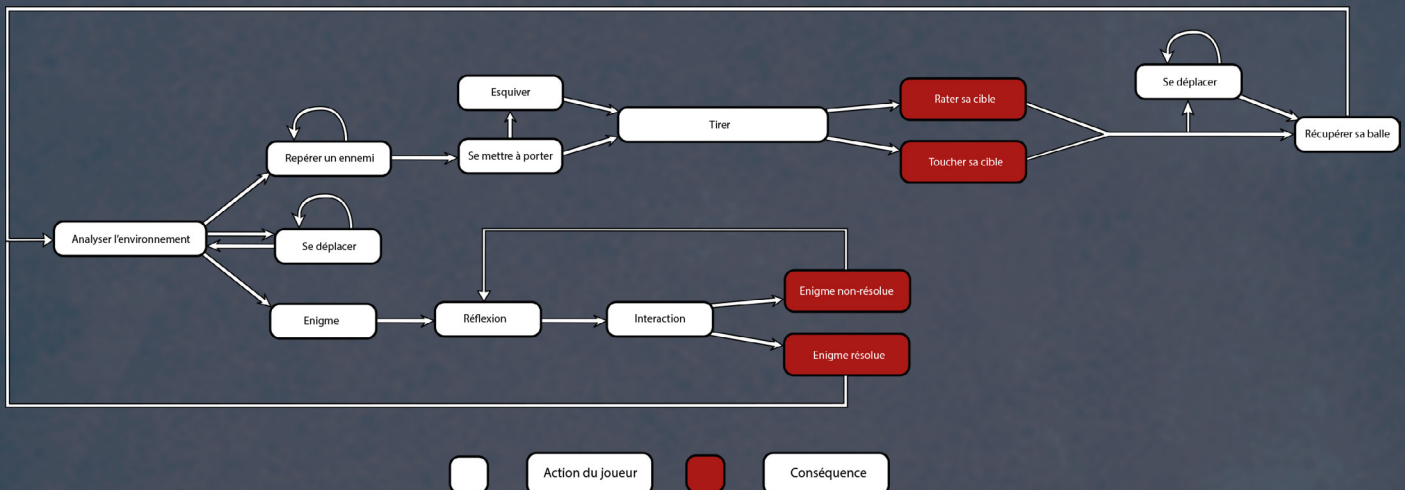
LES ÉMOTIONS TRANSMISES

Le jeu apporte un défi au joueur tout en le récompensant par du lore sous forme de cut scenes ou de petites notes qui viendront former un bestiaire. Le joueur traversera plusieurs émotions tout au long du jeu, guidé par chaque nouvel élément d'histoire qu'il découvrira. De la tristesse au doute, en passant par la colère, l'histoire de Corvus est là pour impliquer émotionnellement le joueur et lui fournir une ligne directrice tout au long de son aventure.

En termes de gameplay, le jeu viendra challenger le joueur pour rendre chaque avancement ou victoire plus significatif et marquant. Cependant, nous ne souhaitons pas frustrer le joueur, c'est pourquoi des checkpoints sont placés tout au long des niveaux. Notre objectif principal est d'attiser la curiosité du joueur à travers la découverte de monstres très différents, que ce soit physiquement ou en termes de gameplay. De plus, l'histoire se révélera petit à petit, sans nécessairement suivre un ordre chronologique, ce qui contribuera à maintenir l'intérêt du joueur tout au long de sa progression.

BOUCLE DE GAMEPLAY

MICRO



Une fois que le joueur entre dans le niveau, il commence par se déplacer. En explorant, il repère soit un ennemi, soit une énigme à résoudre.

1. Énigme : S'il découvre une énigme, le joueur observe attentivement et formule des hypothèses. Il interagit avec les éléments du niveau pour tester ses hypothèses jusqu'à ce qu'il résolve l'énigme. Une fois résolue, il revient à la première étape pour continuer.

2. Ennemi : Si le joueur rencontre un ennemi, il évalue s'il est dans la bonne position pour attaquer. S'il l'est, il tire sa balle. Sinon, il ajuste sa position et recommence la phase de déplacement.

Quand le joueur tire, que ce soit un succès ou un échec, cela ne change pas le déroulement du cycle de gameplay.

1. Récupération de la balle : Après avoir tiré, le joueur doit récupérer sa balle, ce qui peut nécessiter de se déplacer vers la cible ou vers un autre endroit où la balle a été projetée.

2. Répétition du cycle : Une fois la balle récupérée, le joueur retourne à la première étape et la boucle se répète, l'encourageant à explorer, résoudre des énigmes et s'engager tactiquement avec les ennemis tout au long du jeu.

Ce processus crée une dynamique de jeu où la résolution d'énigmes et les confrontations tactiques avec les ennemis sont entrelacées, offrant au joueur une expérience variée et engageante.

BOUCLE DE GAMEPLAY

MOYENNE

Une fois que le joueur apparaît dans le *niveau*, il doit se déplacer. En se déplaçant, il repère soit un/des ennemi soit une énigme.

S'il s'agit d'une énigme, il doit observer et essayer ses hypothèses en interagissant avec le niveau.

Une fois la bonne hypothèse trouvée et l'énigme résolu, la boucle revient à la première étape.

Si il s'agit d'un ennemi, il estime si son *angle* d'attaque est correct.

Si *oui*, il tire. Sinon, il se déplace à nouveau.

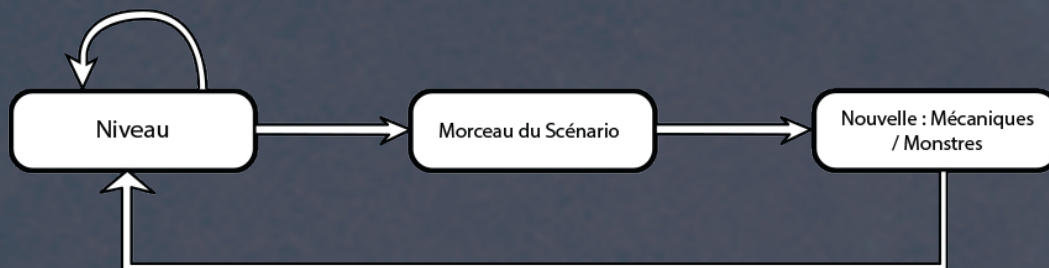
Lorsque le joueur tire, qu'il touche sa cible ou non, cela ne change pas la boucle de *gameplay*.

Par la suite, le joueur devra récupérer sa *balle*.

Enfin, une fois la balle récupérée, la boucle se répète.

BOUCLE DE GAMEPLAY

MACRO



Après que le joueur ait complété un ou plusieurs niveaux (selon les conditions de victoire spécifiques), des morceaux de l'histoire lui sont révélés. Ces révélations peuvent inclure des cinématiques, des notes ou d'autres formes de storytelling qui enrichissent le contexte narratif du jeu.

GAME CONCEPT

Raven Song est un side scroller 2D d'action orienté die and retry, dans lequel le joueur incarne un ancien chasseur de prime revenu d'entre les morts. Le but est de tuer les différents démons qui envahissent Londres, afin de récolter des informations sur Satan dans le but de l'éliminer. Pour se faire, le joueur a en sa possession un fusil armé d'une unique balle avec laquelle il pourra oxyrer ses ennemis, mais aussi interagir avec des objets. Pour récupérer cette balle, le joueur doit la rappeler, ce qui a pour but de la faire passer à travers les obstacles, tout en gardant ses propriétés habituelles. Cela ne fonctionne que si elle se situe dans un périmètre restreint autour de lui.

GAMEPLAY

GAME SYSTEM

Le jeu se déroule par niveaux entrecoupés de cut scenes qui permettent d'avancer dans l'histoire sans nécessiter de retour au menu. Une fois qu'un niveau est commencé, il devient accessible directement depuis le menu principal, permettant aux joueurs de le rejouer à tout moment sans avoir à recommencer le jeu entièrement. Un boss apparaît tous les 2 à 3 niveaux pour marquer un événement clé du scénario, augmentant ainsi le défi du jeu et introduisant potentiellement de nouvelles mécaniques de gameplay.

STRUCTURE GLOBALE

Conditions de victoire

La condition de victoire dans Raven Song récompense le joueur avec une meilleure compréhension des nouvelles mécaniques de jeu introduites à chaque niveau, ainsi que la découverte de nouveaux ennemis, décors graphiques et une progression significative dans le scénario. Ces éléments contribuent à enrichir l'expérience en offrant une diversité croissante et en adaptant la complexité du jeu au fur et à mesure que le joueur avance, tout en maintenant une courbe de difficulté fluide pour assurer un défi.

Conditions de défaite

Lorsque le joueur perd dans Raven Song, il est ramené rapidement au dernier checkpoint avec le niveau entièrement réinitialisé. Chaque défaite offre au joueur des insights sur les circonstances de son échec, l'encourageant ainsi à tirer des leçons pour éviter de répéter les mêmes erreurs. Cette approche s'inspire des principes du die and retry.

Macro objectif

L'objectif du joueur est de suivre les directives de l'Entité mystérieuse qui a ramené Corvus à la vie, en tuant les cibles désignées pour progresser dans le contrat établi. Chaque niveau présente une nouvelle cible, souvent représentée par un boss puissant. Ces cibles sont cruciales pour avancer dans l'histoire et pour obtenir des informations sur Satan, l'ultime objectif de Corvus. En défaisant chaque boss, le joueur obtient non seulement une avancée dans le scénario, mais aussi de nouvelles récompenses telles que des mécaniques de jeu améliorées, des ennemis variés et des décors graphiques enrichis.

GAMEPLAY

CHALLENGES

Les challenges de Raven Song sont réparti comme ceci :

La visée et le tir

À chaque nouvelle rencontre avec une cible, le joueur doit tenir compte de sa propre position dans l'espace, de celle de la cible et de l'environnement. Chaque tir désarme le joueur jusqu'à ce qu'il récupère sa balle, il est crucial de réfléchir soigneusement et de viser avec précision pour éviter de rater son coup..

L'intelligence de jeu

La réflexion va de pair avec les défis précédents : pour élaborer la meilleure stratégie, le joueur doit faire appel à son intelligence de jeu afin d'utiliser judicieusement tous les éléments mis à sa disposition. De plus, pour franchir certains passages de level design plus facilement, il devra faire preuve d'intelligence et de curiosité.

La survie

Lorsque le joueur aura tiré sa balle, il devra aller la récupérer. Si sa stratégie est mal pensée ou réalisée et que le level design l'envisage ainsi, le joueur devra se confronter à des ennemis sans balle. Il devra donc utiliser tous les moyens mis à sa disposition pour se défendre et se protéger. Ces moyens incluent : le level design, les attaques au corps à corps, le dash, le saut, etc.



BRIQUE DE GAMEPLAY


ENNEMIS

Environ 80 % des ennemis peuvent être tués en un seul coup. Chaque ennemi possède son propre gameplay dédié. Par exemple, un ennemi avec un bouclier, étant plus lourd, ne pourra pas sauter par-dessus un obstacle comme le peuvent d'autres ennemis plus légers. Pour plus d'informations sur les ennemis, consultez la rubrique : (@Démons).

D'ailleurs, les différents ennemis ont été conçus pour pouvoir évoluer, au cas où le jeu serait développé à 100 %. Par exemple, le bouclier, qui se protège dans un sens, pourrait être fusionné avec le Tireur, capable de lancer des projectiles. Cela permettrait de créer une IA capable à la fois de se protéger et d'attaquer. Cette idée reste hypothétique et ne serait mise en œuvre que si le développement du jeu atteint son plein potentiel. Pour plus d'informations sur les évolutions, n'hésitez pas à consulter la rubrique dédiée dans (@Démons).

PLATEFORME

Cette brique de gameplay introduit une composante de platforming, ajoutant ainsi de la variété à notre jeu et offrant davantage de possibilités de déplacement vertical (sur l'axe Y) au joueur. De plus, elle invite le joueur à adopter une stratégie et à faire preuve de placement tactique pour contrer les attaques ennemies. L'ajout de ces plateformes enrichit l'expérience du joueur en stimulant sa curiosité et en favorisant la réflexion. Placées de manière stratégique, elles offrent de nouveaux moyens au joueur pour franchir les niveaux avec succès.





BRIQUE DE GAMEPLAY

LUSTRE

Cette mécanique de gameplay permet au joueur de faire tomber un lustre sur divers monstres ou sur des sols fragiles pour leur infliger des dégâts. Le lustre tombe lorsque le joueur touche la corde qui le retient avec sa balle. Cette action peut endommager plusieurs ennemis à la fois et implique un léger temps de chute, nécessitant du joueur une bonne synchronisation pour choisir le moment opportun où faire tomber le lustre.

PORTE

Les portes permettent de bloquer un chemin jusqu'à ce que le joueur trouve et actionne le levier qui lui est associé. Une fois activé, le levier ouvre ou ferme la porte. Cette mécanique ralentit le rythme du jeu tout en introduisant des phases de réflexion approfondie.

LEVIER

Les leviers sont directement reliés aux portes et peuvent être actionnés par un tir direct, un coup de crosse ou en utilisant le bouton d'interaction. Lorsqu'il est touché par un tir direct, le levier retient la balle de Corvus. De plus, si un levier est situé sur le chemin du rappel de la balle, il sera activé.

MUR CASSABLE / SOL CASSABLE

Ces surfaces variées peuvent être détruites aussi bien par le joueur que par les différents mobs. Le joueur peut utiliser son coup de crosse et sa balle pour détruire ces murs et sols fragiles. Les lustres peuvent également les endommager.



BRIQUE DE GAMEPLAY

ZONE DE MORT


Il s'agit de zones mortelles pour le joueur : entrer en contact avec elles entraîne sa mort. Cependant, le joueur peut choisir de les éviter en sautant par-dessus.

PENTE

Les pentes permettent au joueur de monter sur l'axe Y sans avoir à sauter. Elles peuvent être empruntées dans n'importe quelle condition. Les différents ennemis peuvent également les utiliser. Si la balle du joueur entre en contact avec une pente, elle est automatiquement arrêtée comme pour n'importe quel sol/mur.

BROUILLARD DE GUERRE

Le brouillard est une zone complètement obscurcie qui sert à cacher des zones secrètes, des ennemis ou même des pans entiers du niveau, afin de ne pas surcharger le joueur d'informations. Il disparaît automatiquement lorsque le joueur dévoile la zone cachée.





RYTHME ET DIFFICULTÉ

RYTHME

Le rythme du jeu est équilibré entre l'action et, à une échelle plus réduite, la réflexion. Le joueur alternera souvent entre des phases de combat intense et des moments plus calmes où il devra résoudre des énigmes ou découvrir des secrets pour enrichir sa compréhension du lore du jeu. Ces différentes phases peuvent bien sûr se mêler entre elles. De plus, le jeu sera ponctué de cinématiques qui viendront enrichir l'histoire.

La partie la plus représentative du jeu reste les combats, où chaque ennemi ajoutera une pression sur le joueur. Cette pression sera proportionnelle au type d'ennemi et à leur nombre. Pendant ces phases de combat, le joueur disposera généralement d'un court instant pour réagir et mettre en œuvre sa stratégie. Le rythme sera également influencé par la stratégie adoptée par le joueur : une approche nerveuse augmentera le rythme, tandis qu'une stratégie calme et sans risque le diminuera. De plus, le rythme augmentera en fonction de la connaissance qu'a le joueur du niveau. En effet, à mesure que le joueur meurt et réessaie (concept connu sous le nom de Die and Retry), il acquiert une meilleure compréhension de la disposition du niveau.

Ainsi, le jeu propose un rythme soutenu tout en laissant place à la réflexion et à l'analyse.

DIFFICULTÉ

Raven Song propose une difficulté présente mais abordable grâce à son aspect Die and Retry. Il offre un défi au joueur qui combine réflexion et habileté. Cependant, cette difficulté est gérée de manière progressive, variant d'un niveau à l'autre et pouvant fluctuer même au sein d'un même niveau. Le jeu se veut accessible tout en étant exigeant à certains égards.

SIGNE ET FEEDBACK

ACTION	SIGNE	FEEDBACK	SON
Menu : Changement de la sélection	/	Déplacement du visuel de sélection	Son de déplacement d'ui
Menu : Activation d'un bouton	Affichage des différentes touches	/	Bruit d'activation
Menu : Retour en arrière	Affichage des différentes touches	/	Bruit d'ui négatif
Player : Déplacement (Tir)	/	VFX de poussière, Animation de Corvus	Son de déplacement
Player : Déplacement (Pas Tir)	/	VFX de poussière, Animation différente de Corvus	Son de déplacement
Player : Saut	/	VFX de saut, Animation de Corvus	Son de saut
Player : Tir	Visée affichée, UI en jeu	Animation de l'UI, Disparition de la visée, vibration de la manette	Son du tir
Player : Interaction	Affichage du bouton interaction sur les leviers et les page de bestiaire	Animation du bouton	/
Player : Dash	UI en jeu	Animation de l'ui, Animation de Corvus, VFX de démultiplication de Corvus	Son du dash
Player : Coup de cross	UI en jeu	Animation de l'ui, Animation de Corvus, VFX du coup de cross	Son du coup de cross (lorsqu'il est réussi et lorsqu'il est raté)
Player : Ouverture du Menu	UI en jeu	/	/
Player : Mort	/	VFX de mort de corvus, Effet assombrissement, réapparition, vibration de la manette	Son de mort de corvus
Player : Rappel de la balle	Résonance de la balle	VFX de particules au tour de corvus, VFX derrière la balle, animation de corvus, animation de l'ui du barillet	Son de rappel de la balle
Balle : Statique	/	VFX de résonance	/
Balle : En mouvement	/	VFX de trainer sur la balle	/
Balle : Qui retombe	/	/	Son de corvus
Mob : Mort	/	VFX d'explosion, Changement du sprite du mob, vibration de la manette	Son de mort, différent selon le type de mob

SIGNE ET FEEDBACK

ACTION	SIGNE	FEEDBACK	SON
Mob : Déplacement	Design du mob	Animation du mob	Son de déplacement de mob
Mob : Attaque	Design du mob	Animation du mob	Son d'attaque de mob
Mob : Recharge	/	Animation du mob	/
Mob : Détection	/	/	Son lorsque les ennemis détecte le joueur
Chargeur : Tir dessus pendant sa course	Design du mob	VFX d'impact	Son lors de l'impact avec le chargeur
Chargeur : Se cogne contre un mur	/	VFX d'impact	Son lors de l'impact avec le chargeur
Tireur : Tir sur le joueur	Design du mob	Animation, visuel du projectile, VFX de trainner derrière le projectile	Son de tir
Objet : Levier	Affichage du bouton interaction, design clair	Animation du levier	Son d'activation du levier
Objet : Porte	/	Animation de la porte	Son de déplacement de porte
Objet : Mur / Sol cassable	Fissure dans les murs . sols	Effet de fracture du mur et de projection de celle-ci.	Son de mur détruit
Objet : Lustre accroché	Corde mise en avant, animation de balancement	VFX de destruction	Son de destruction du lustre
Objet : Lustre Tombé	/	/	/
Objet : Page de bestiaire	Affichage du bouton interaction	Affichage du texte , disparition du livre, disparition du bouton interaction	/
Objet : Point de respawn	Affichage du bouton interaction , VFX de couleur rouge	VFX changement de la couleur du VFX en bleu	/
Cinématique	Point d'exclamation	/	/

UNIVERS

SITUATION ET POSITION

Nous sommes plongés à la **fin** de **l'époque Victorienne** (1900) dans la ville de **Londres**. Époque de mystères, d'intrigues et de progrès industriels, nous retrouvons **Satan** qui a réussi à percer les barrières entre les dimensions en ouvrant une **brèche** entre l'enfer et le monde humain. Dans l'ombre de la fumée des usines et des ruelles sombres, le maître du mal a érigé son sinistre empire, utilisant les technologies humaines pour **moderniser son armée** démoniaque.

HISTOIRE DU JEU

Pré-histoire

Corvus était un père de famille épanoui. Il avait un **fils** et ils menaient une existence modeste et agréable. Toutefois, le **trait distinctif** de Corvus n'était pas son rôle de père aimant, mais celui de **tueur à gages**. En effet pour subvenir à ses besoins, il plongea très tôt dans un monde que personne ne devrait côtoyer. Il était **doué** dans son travail, mais le temps passa, et comme dans n'importe quel emploi, une routine s'installa, jusqu'à lui faire **oublier la dangerosité** de sa tâche, tant pour lui que pour tous ceux qui pourraient avoir le malheur de s'accrocher à lui.

Un soir, il reçut un **contrat différent** des autres : la cible n'était ni plus ni moins que le chef actuel de la pègre. Sans vraiment comprendre qu'il venait de recevoir sa **dernière mission**, il l'accepta comme toutes les autres missions qu'on lui avait confiées jusque-là. Sa quête le fit peu à peu **s'éloigner de son fils** à mesure qu'il enquêtait sur sa cible. Après une longue et douloureuse traque, il parvint à **tuer le chef** de la pègre, mais non sans conséquences, car il en sortit **mortellement blessé**.

UNIVERS

Malgré sa victoire, il se sentit plus triste que soulagé. Il avait **abandonné son fils** au détriment d'une mission. Au moment même où il la finit, Corvus comprit qu'il était coupable d'une **terrible erreur**. Mourant, il n'avait plus qu'une seule idée en tête : **revoir son fils**, la dernière chose qui donnait de l'importance à ce monde.

Il parvint à rejoindre son ancien domicile, non sans mal. Devant la porte, un **sentiment de légèreté** l'envahit, comme si tout allait se terminer une fois son fils dans ses bras, comme si **aucune répercussion** n'allait découler de ses dernières actions. Lorsqu'il ouvrit la porte, le monde autour de lui s'écroula : plus rien n'avait de sens face au **cadavre de son fils**...

Après un moment qui sembla durer une éternité, le verdict était sans appel : plus rien ne l'attendait ici ou ailleurs. La **pègre** n'avait **pas perdu de temps** et, en représailles de son crime, lui avait **pris tout ce qui lui restait**. Tout en continuant de se vider de son sang, sa vision et sa réflexion se troublèrent. Dans un acte désespéré pour **arrêter la douleur**, non pas physique mais mentale, il décida de mettre fin à cette vision de manière définitive en logeant dans son esprit une **balle de son propre fusil**, ne laissant aucune place à sa **rédemption**...

Début de l'histoire

Alors que l'histoire du tueur à gages avait connu un **désastreux dénouement**, le destin décida de jouer encore un peu avec lui. En effet, malgré le fait que Corvus avait encore en lui le **souvenir** précis du **doigt appuyant sur la détente**, il était là, debout dans cette même pièce. Même si le **temps s'était écoulé**, rien n'avait changé pour lui ; il était toujours face à son fils. Néanmoins, une **silhouette indéfinissable** s'était ajoutée au décor et avant même qu'il ne puisse se poser la question de ce qu'il s'était passé, l'ombre, baignant dans la lumière, s'approcha. Malgré le fait qu'elle se rapprochait très clairement de l'homme, elle restait indéfinissable.

Puis, après un moment qui semblait durer une éternité, elle lui adressa la parole pour lui murmurer quelques mots. L'entité, sans se présenter, lui expliqua qu'elle était la cause de son réveil, mais qu'en échange de ce miracle, elle réclamait un service. Corvus, qui n'avait pas encore complètement repris ses esprits, l'interrompit au moment même où elle se targuait de l'avoir ramené d'entre les morts, et lui demanda de le renvoyer là où il était. Sans vouloir montrer son étonnement, l'entité marqua un temps d'arrêt avant d'interroger l'ancien tueur à gages sur son choix curieux et instantané. Le revenant lui expliqua de manière froide que plus rien ne l'attendait ici et qu'il n'avait aucune raison de vivre à nouveau ; il préférait purger son impardonnable crime en enfer.

UNIVERS

L'entité ne semblait pas troublée ; au contraire, elle lui proposa un autre marché. Elle redonnerait la vie à un être cher en échange du service demandé. À ces mots, Corvus sembla s'éveiller et, malgré la visible perfidie de son interlocuteur, accepta d'écouter sa demande. Elle lui proposait un contrat, comme ceux qu'il avait l'habitude d'accepter de son vivant, un contrat au terme simple : "Tuer Satan", rien de plus, rien de moins. Comprenant qu'il faisait face à sa seule chance, Corvus, sans poser aucune question, signa le morceau de parchemin et l'entité le remercia généreusement. À peine avait-il rendu la plume de corbeau qui lui avait servi à inscrire son nom que le contrat disparut et qu'une étrange douleur le cloua au sol. Son bras gauche était en train de se métamorphoser.

Entre les cris de douleur du tueur à gages, son bourreau lui expliqua que ce mystérieux bras était un "cadeau" de sa part, le liant à la chose qui avait mis fin à sa vie. Dans son cas, il s'agissait d'une unique balle qui avait autrefois traversé sa boîte crânienne...

Résumé des événements du jeu

- Réanimé par une entité mystérieuse.
- En échange de sa nouvelle vie, il doit « simplement » tuer Satan.
- En effet, les démons ont envahi le monde en s'adaptant à leur environnement.
- Corvus refuse, puisqu'il n'a plus goût à la vie et que rien ni personne n'est à défendre de l'autre côté.
- L'entité lui propose alors, en échange de sa possible réussite, de céder sa nouvelle vie à son fils.
- Corvus voit ici le seul moyen d'offrir ce qu'il a volé à son enfant et accepte.
- Corvus demande alors les règles de son nouveau et dernier contrat, mais l'entité reste floue et n'est presque d'aucune aide pour le tueur à gages.
- Il comprend alors la complexité de sa tâche mais décide quand même de s'y atteler et pour cela, il utilise la même méthode qu'il utilisait de son vivant : « intimider » suffisamment son interlocuteur pour qu'il devienne un véritable livre ouvert.
- Cette fois, il pourra compter sur une mystérieuse balle aux capacités extraordinaires donnée par l'entité après l'acceptation du contrat.
- Au fil de sa traque, il se trouve confronté à des hordes de démons, mais seuls les plus puissants semblent aptes à comprendre et à parler le langage humain.
- Ses interrogatoires ne sont plus aussi efficaces qu'à l'époque, mais il arrive quand même à récupérer quelques informations.

UNIVERS

- Corvus remarque aussi qu'à chaque interrogatoire qu'il mène, l'entité mystérieuse n'est pas loin dans l'ombre sans pour autant rentrer en contact direct avec lui.
- Après un rude combat contre un démon particulièrement puissant, Corvus remarque un lien entre les cornes d'un démon et sa puissance/intelligence.
- Au même moment, il parvient à entrer en contact avec l'entité en prévoyant sa venue.
- Il lui pose des questions, mais comme d'habitude, les réponses restent floues sauf quand Corvus évoque sa théorie à propos des cornes ; à ce moment, l'entité semble à la fois surprise et très intéressée, ce qui étonne grandement Corvus.
- En approfondissant le sujet, l'entité finit par lui révéler au détour d'une phrase anodine la réelle position de Satan...
- Les craintes de Corvus sur le fait que l'entité l'utilise commencent alors à se vérifier, ce qui le conforte dans sa méfiance et dans l'idée que l'entité lui cache bien des choses.
- Après cela, il reprend la traque de plus belle jusqu'à se rapprocher de la position hypothétique de Satan.
- Il y a des retournements de situation, mais finalement Corvus parvient à trouver la position supposée de sa cible.
- Finalement, il confronte l'entité sur le fait qu'elle l'utilise pour parvenir à ses mystérieuses fins.

Fins multiple

- Fin tragique : Corvus décide de combattre l'entité pour se venger de l'avoir utilisé, mais il répète la même erreur que de son vivant en oubliant son fils au profit de sa vengeance. Cela le conduit à une fin solitaire et amère, où il réalise trop tard ce qu'il a perdu.
- Fin sacrificielle : Malgré sa méfiance envers l'entité, Corvus décide de l'aider afin de véritablement ramener son fils à la vie. Cependant, pour réaliser ce miracle, il doit échanger sa propre vie contre celle de son fils, le laissant seul dans un monde dévasté mais offrant ainsi une seconde chance à son enfant.
- Fin heureuse : Corvus choisit une voie différente en combattant d'abord Satan puis l'entité. Ce choix lui permet de faire ressusciter son fils tout en restant en vie, lui permettant ainsi de vivre avec lui et de le protéger dans un monde rétabli.

UNIVERS

FRISE CHRONOLOGIQUE DU JEU



Le jeu ne montrera pas directement le **Passé de Corvus** au joueur; au contraire, il le distribuera de manière dispersée pour simuler la confusion du personnage principal et rendre chaque découverte plus impactante.

Les évènements en **Bleu** seront dispersés dans le jeu sous forme de cinématiques flashback, mais pas dans un ordre chronologique. Elles serviront au joueur pour lui raconter le passé de Corvus. Le fait qu'elles soient désordonnées, du moins au début, fera douter le joueur des actes du tueur à gages, allant jusqu'à le considérer comme le meurtrier direct de son fils. Cela créera une tension continue et permettra au joueur de devenir enquêteur, cherchant à reconstituer cette tragique histoire dans l'ordre correct. Cela devrait accroître leur niveau d'implication et potentiellement leur offrir une compréhension unique de l'histoire.

L'évènement en **Rouge** ponctue le milieu du jeu tout en augmentant le rythme de l'histoire. Il apporte des réponses aux questions du joueur, mais suscite également de nombreuses nouvelles interrogations, car il révèle le début du scénario final.

DÉMONS

INTENTION

Les démons sont imaginés pour créer des obstacles plus complexes que de simples pics, et surtout pour diversifier le gameplay.

Ils seront présents à divers endroits et potentiellement en nombre, donc il serait préférable de ne pas trop détailler pour éviter de surcharger l'image, surtout en tenant compte de la caméra.

De plus, nous visons un gameplay dynamique, donc pour simplifier la vie du joueur, il serait préférable de pouvoir distinguer rapidement chaque type d'ennemi tout en maintenant une cohérence globale évidente.

Pour correspondre au gameplay du jeu, les démons ne possèdent qu'un seul point de vie (sauf exceptions qui seront expliquées et spécifiées pour chaque cas).

Pour finir, les ennemis resteront fidèles à leurs compétences principales. Par exemple, un ennemi bouclier restera en défense sans chercher à attaquer. Cela facilitera la compréhension de l'ennemi par le joueur et lui permettra d'adapter rapidement sa stratégie en fonction de celui-ci. L'exotisme sera créé en combinant différents types d'ennemis, par exemple en plaçant un tireur et un bouclier ensemble, etc.

LÉGENDE

Le symbole "PJ" représente le "Personnage-Joueur"

Déplacement :

- *Immobile*
- *Très lent*
- *Lent*
- *Normal (Vitesse du PJ)*
- *Rapide*
- *Très rapide*

Zone :

- *Aucune*
- *Petite*
- *Moyenne*
- *Grande*
- *Très grande*
- *Partout*

DÉMONS

DÉMONS POUR LE PROTO

CHARGEUR

Il se recharge en plantant sa queue dans son moteur. Une fois cette action accomplie, il charge vers le joueur et le suit en permanence pendant un temps X en seconde. Lorsque cette période est écoulée, il est épuisé pendant quelques secondes et une fois rechargé, il répète ce processus. Sa taille est 25% inférieure à celle du joueur, sa hauteur arrive au niveau du ventre du PJ.

PJ pas en vue

- *Déplacement* : Immobile
- *Comportement* : N'est pas pris en compte par les autres démons et ne les prend pas en compte.

PJ en vue

- *Déplacement* : Rapide
- *Comportement* : Une fois le joueur détecté, il recharge son «cœur» et fonce droit vers lui sans s'arrêter, en ignorant tout le reste. Il court pendant X secondes, puis pour se recharge. Ce cycle est répétitif jusqu'à sa mort.
- *Habilité* :
 - > Peut prendre les escaliers
 - > Ne peut pas sauter
 - > Ne s'arrête pas devant un trou
 - > Se fiche du bouclier ou des autres démons
- *Zone* : Moyenne

DÉMONS

DÉMONS POUR LE PROTO

TIREUR

Il lance un projectile sur le PJ toutes les X secondes. Sa taille est identique à celle du PJ. Contrairement à la brute, il tente de fuir le joueur, bien que son déplacement soit légèrement plus lent que celui du joueur.

PJ pas en vue

- *Déplacement* : Très lent
- *Comportement* : Il effectue des allers-retours dans une zone définie.

PJ en vue

- *Déplacement* : Normal
- *Comportement* : Il maintient une certaine distance par rapport au joueur et essaie de la conserver tout en lui tirant dessus. Lorsqu'il attaque, il reste immobile.
- *Habilité* :
 - > Peut prendre les escaliers
 - > Ne peut pas sauter
 - > S'arrête devant un trou
 - > Reste derrière les boucliers et ne cherche plus à fuir tant que le bouclier est devant
- *Zone* : Grande

DÉMONS

DÉMONS RETENU POUR LE JEU

BRUTE

La brute (corps-à-corps) : Démon faible, il frappe le joueur lorsqu'il est assez proche (portée à définir). Sa taille est la même que celle du joueur. Sa vitesse de déplacement lorsqu'il détecte le joueur est légèrement plus rapide que celle du joueur. En revanche, lorsqu'il ne détecte pas le joueur, il se déplace plus lentement d'un point A à un point B autour de lui que sa vitesse de course.

PJ pas en vue

- *Déplacement* : Lent
- *Comportement* : Il effectue des allers-retours dans une zone définie. Si le joueur n'est pas détecté, le démon «discute» avec un congénère et reste immobile, mais uniquement dans des cas spéciaux.

PJ en vue

- *Déplacement* : Rapide
- *Comportement* : Tant que le PJ est dans sa zone, il le suit à la trace pour l'attaquer au corps-à-corps
- *Habilité* :
 - > Peut prendre des escaliers
 - > Peut sauter une petite hauteur, mais il ne peut pas sauter au-dessus d'un trou
 - > S'arrête devant les trous
 - > Ne reste pas derrière les boucliers
- *Zone* : Moyenne à grande

DÉMONS

DÉMONS RETENU POUR LE JEU

BOUCLIER

Démon faible, il protège tout ce qui se trouve derrière son bouclier, que ce soit lui-même ou d'autres ennemis. Cette protection peut être contournée par certaines compétences. Sa taille est la même que celle du joueur.

PJ pas en vue

- *Déplacement* : Lent
- *Comportement* : Il reste immobile et n'interagit avec aucun autre démon.

PJ en vue

- *Déplacement* : Rapide
- *Comportement* : Une fois le PJ dans sa zone il se rapproche le plus possible avant de tomber sur / attraper le PJ pour l'immobiliser
- *Habilité* :
 - > Peut prendre les escalier (les pentes au plafond vu qu'uniquement au plafond)
 - > Ne peut pas sauter
 - > S'arrête devant un trou
- *Zone* : Moyenne

DÉMONS

DÉMONS RETENU POUR LE JEU

FRÉNÉTIQUE

Démon faible, il se déplace de manière étrange en sautant, courant sur de courtes distances, marchant, etc. Sa taille est la même que celle du joueur ou plus grande que lui.

PJ pas en vue

- *Déplacement* : Lent
- *Comportement* : Il reste proche des autres démons. S'il est seul, il se déplace peu.

PJ en vue

- *Déplacement* : Lent à normal
- *Comportement* : S'il est seul et voit le PJ, il se protège au plus vite et reste immobile jusqu'à ce que le joueur soit très proche, pour l'attaquer au corps-à-corps. S'il est en groupe, il tente de se protéger lui-même et se place devant les autres démons pour les protéger, en brandissant son bouclier. Cependant, il peut laisser passer certains types d'ennemis spécifiques pour éviter de rester bloqué en avançant indéfiniment.
- *Habileté* :

- > Soulève le sol où il se trouve pour créer un bouclier devant lui qui stop la balle et protège ce qu'il y a derrière lui
- > Ne peut pas prendre les escaliers
- > Ne peut pas sauter
- > S'arrête devant un trou

- *Zone* : Moyenne

DÉMONS

DÉMONS RETENU POUR LE JEU

TWO SHOT

Démon moyen, il attaque comme une brute. Une fois touché par une balle, il se divise en deux petits démons faibles qui adoptent le même comportement qu'une brute. Sa taille est la même que celle du joueur, et lorsqu'il se divise, les démons résultants sont plus petits que le joueur.

PJ pas en vue

Déplacement : Rapide

Comportement : Il se déplace de manière erratique dans une zone définie et n'interagit pas avec d'autres démons.

PJ en vue

- *Déplacement* : Très rapide à lent
- *Comportement* : Une fois qu'il est repéré, il devient chaotique et se déplace directement vers le joueur sans tenir compte de son environnement.
- *Habilité* :
 - > Peut prendre les escaliers
 - > Peut sauter
 - > Ne s'arrête pas devant un trou
 - > Se fiche des boucliers ou autres démons, il veut juste le PJ !
- *Zone* : Moyenne



LEVEL DESIGN

INTENTION POUR LE LD

L'objectif de ce level design est de démontrer le bon fonctionnement de toutes nos mécaniques de jeu en montrant clairement diverses utilisations de celles-ci. De plus, il vise à enrichir cet aspect en créant un environnement extérieur et intérieur riche qui illustre la variété et la qualité graphique que le jeu peut offrir.

IDÉES NARRATIVES

Corvus arrive par la gauche de l'écran, en extérieur, à la recherche de quelqu'un, pour illustrer qu'il s'est passé des événements avant le début du niveau et que l'action se déroule dans la continuité de l'histoire du jeu. Cette introduction guide indirectement le joueur vers la droite, vers la suite du niveau. Il trouve ce qu'il cherche mais se retrouve bloqué, l'obligeant à trouver un autre passage. Nous profiterons de cette occasion pour développer la personnalité du personnage principal en le faisant réagir de différentes manières lors d'une courte cinématique, ce qui nous permettra également de fournir plus d'informations sur l'objectif de la mission du niveau.

Une fois qu'il a trouvé un autre chemin, Corvus évolue à travers des espèces de catacombes abandonnées où différents aspects du gameplay lui sont présentés et illustrés. Cela permet un apprentissage continu, rapide, sans sortir le joueur de l'ambiance du jeu. À mesure qu'il progresse, les décors changent pour indiquer qu'il avance dans la bonne direction, jusqu'à ce qu'il atteigne des catacombes plus traditionnelles près de la cathédrale. Le tout se termine devant l'entrée arrière de la cathédrale avec une cinématique cruciale qui évoque le passé de Corvus et la raison de son combat, permettant également de développer davantage le caractère de notre héros.



LEVEL DESIGN

IDÉES DERRIÈRE L'ENCHAÎNEMENT DES ZONES

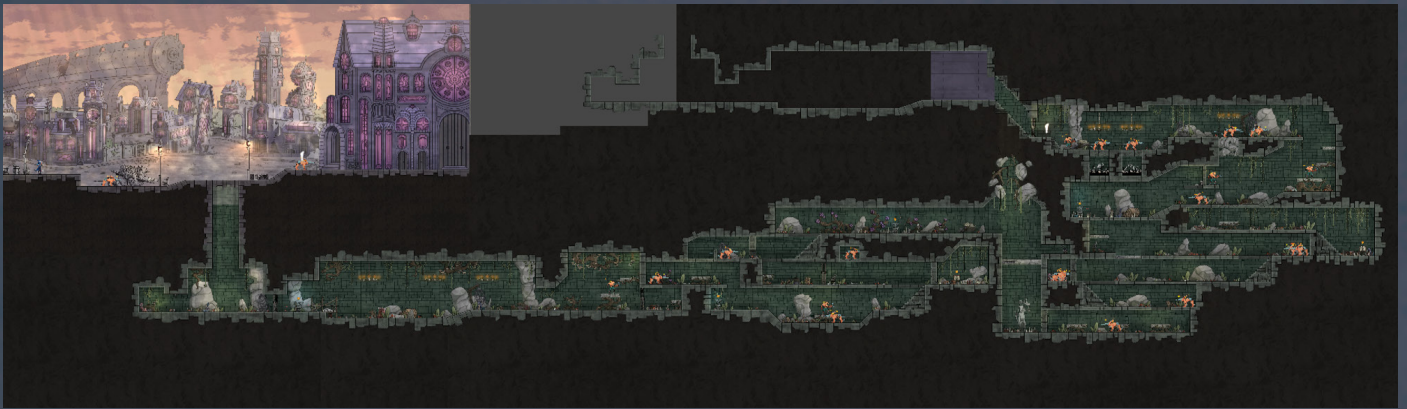
Ensuite, Corvus passe dans un environnement intérieur plus étroit et malpropre, ce contraste marquant son objectif final : une cathédrale vaste et luxueuse. Cela permet de présenter rapidement une diversité importante de décors. Il continue et entre dans un environnement toujours malpropre mais avec des zones un peu plus grandes ornées de plusieurs décorations. Néanmoins, l'atmosphère reste sombre et morbide, illustrant parfaitement le côté sombre des religions. Cette évolution progressive de l'environnement confirme au joueur qu'il est sur la bonne voie, car il se rapproche progressivement de son objectif.

Il atteint finalement l'arrière de la zone qu'il cherchait à atteindre, la cathédrale, brisant ainsi la linéarité potentielle et créant un sentiment de continuité réaliste avec des environnements interconnectés.

La cathédrale offre un environnement intérieur vaste et luxueux, illustrant la diversité des décors que nous pouvons proposer. Cet environnement symbolique est également fascinant car affronter des démons dans un lieu saint met en avant leur puissance, brisant ainsi les clichés traditionnels où les démons craignent les lieux saints.

LEVEL DESIGN

MAP

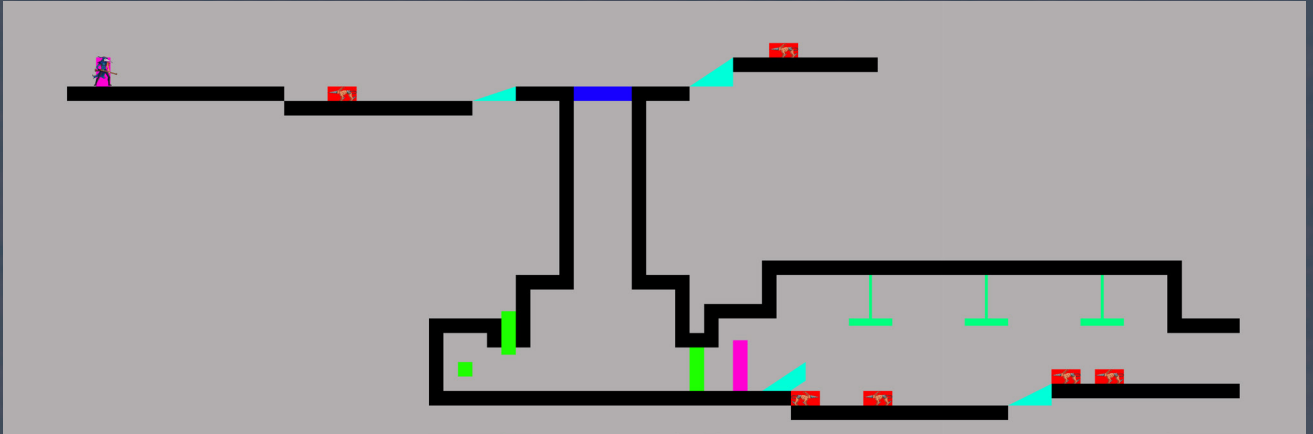


Légendes :

- *Rose* = Joueur
- *Rouge* = Ennemis
- *Bleu Foncé* = Sol / Mur Cassable
- *Vert vif* = Porte / Levier
- *Jaune* et *Bleu Cyan* = Pente
- *Blanc* = Zone de mort
- *Vert pale* = Lustre
- *Orange* = Plateforme
- *Rose* = Point de respawn

LEVEL DESIGN

ZONES 1 EXTÉRIEUR



Gameplay

Cette zone sert de mini tutoriel pour enseigner les bases du combat au joueur. Nous mettons en évidence le tir, le rappel de la balle, et le joueur peut utiliser le dash s'il le souhaite.

Visuelle

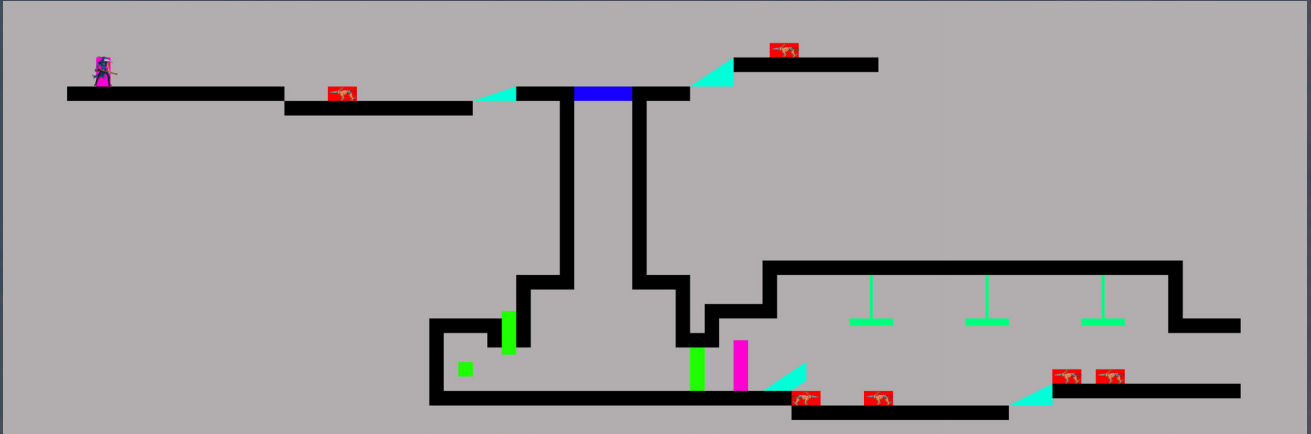
Elle se compose d'une partie de l'extérieur de la ville de Londres à l'époque victorienne. La ville a été endommagée par les différents monstres qui l'ont assiégée et y vivent toujours.

Scénaristiquement

Scénaristiquement, cette zone introduit également le personnage principal et ce qu'il fait à cet endroit précis de l'histoire.

LEVEL DESIGN

ZONES 2 ENTRÉE DES CATACOMBES



Gameplay

Dans cette nouvelle zone, nous avons décidé d'introduire un premier atelier axé sur la réflexion, pour montrer aux joueurs comment fonctionnent les leviers et les portes. Ensuite, la seconde partie de cette zone présente au joueur le fonctionnement des lustres sur les différents ennemis. À ce stade de l'aventure, les joueurs plus curieux pourront également découvrir le fonctionnement du dash et du rappel de balle directement en action.

Visuelle

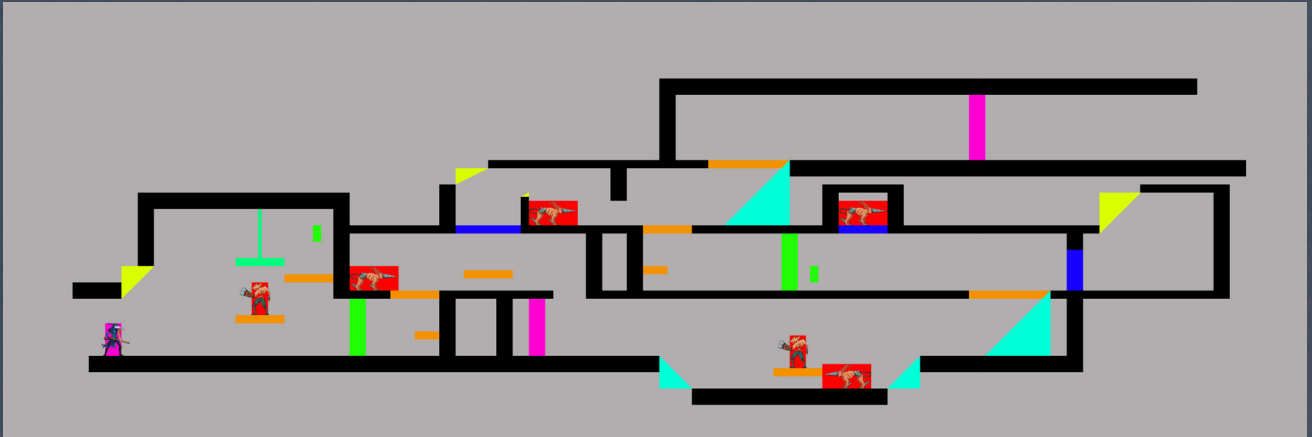
Ces salles sont l'entrée des catacombes, donc il y a une forte présence de plantes en raison de l'humidité qui règne dans celles-ci.

Scénaristiquement

Scénaristiquement, aucune nouvelle information n'est donnée au joueur dans cette zone.

LEVEL DESIGN

ZONE 3 : SALLE 2 DES CATACOMBES



Gameplay

Dans cette zone, le joueur est laissé un peu plus à lui-même. Plusieurs zones cachées lui permettront d'obtenir de nouvelles informations et de l'aide pour continuer l'aventure. De plus, le joueur découvrira un nouvel ennemi et rencontrera rapidement un combo entre ce nouvel ennemi et celui qu'il a pu rencontrer auparavant. En termes de gameplay, nous demandons absolument au joueur d'utiliser son rappel de balle et son dash. Il découvre également d'autres mécaniques de jeu telles que les plateformes, les matériaux destructibles, etc.

Visuelle

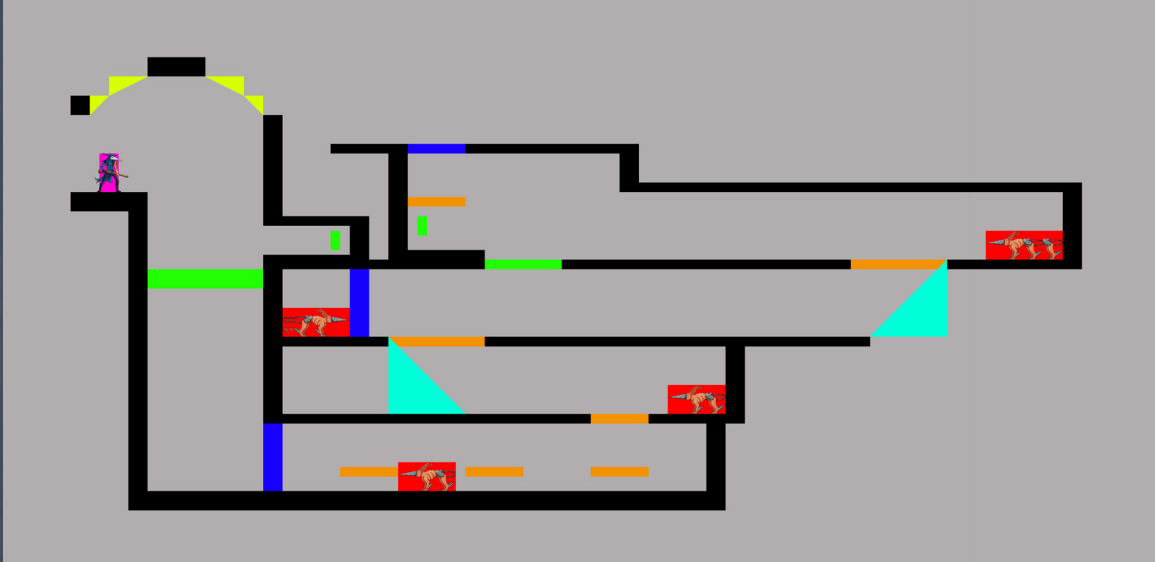
Ces salles sont l'intérieur des catacombes, donc elles sont architecturées pour ressembler à de véritables catacombes. Elles sont décorées avec moins de verdure et comportent de nombreuses petites zones fermées qui sont d'anciens lieux utilisés dans ces mêmes catacombes.

Scénaristiquement

Scénaristiquement, aucune nouvelle information n'est donnée au joueur dans cette zone.

LEVEL DESIGN

ZONE 4 : SALLE 3 DES CATACOMBES



Gameplay

Cette zone mettra le joueur dans de nouvelles situations et lui fera ressentir différentes émotions. Nous souhaitons, à travers cette zone, faire comprendre au joueur qu'il doit être capable de se débrouiller et de survivre même s'il n'a plus sa balle. Mécaniquement, le joueur ne découvre pas nécessairement de nouvelles choses, mais il apprend à utiliser de manière nerveuse et rapide les connaissances acquises précédemment. Le level design a été spécialement conçu pour être exotique.

Visuelle

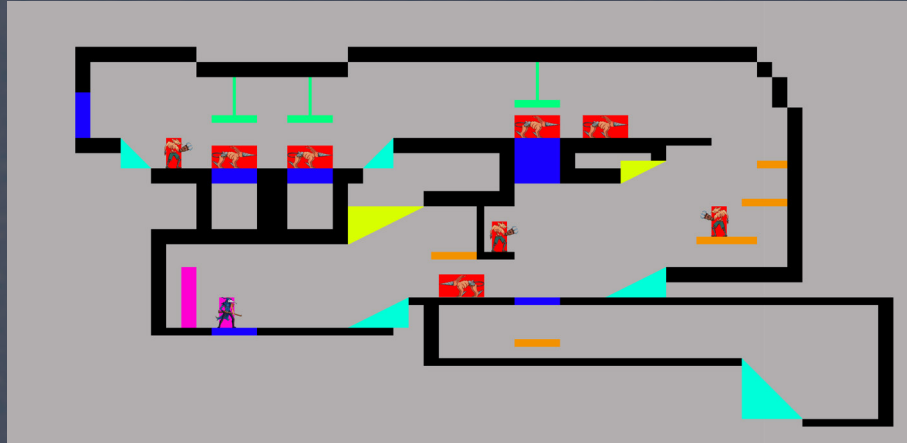
Ces salles sont là pour montrer l'utilisation des catacombes et leurs différentes parties.

Scénaristiquement

Scénaristiquement, aucune nouvelle information n'est donnée au joueur dans cette zone.

LEVEL DESIGN

ZONE 5 : FIN DES CATACOMBES



Gameplay

Cette dernière partie des catacombes nous permet vraiment de mettre le joueur en situation. Les deux derniers défis de cette zone peuvent être abordés de plusieurs manières différentes : le joueur peut donc choisir la méthode qu'il préfère pour les accomplir, que ce soit une approche rapide et instinctive ou au contraire une approche plus réfléchie mais moins rapide, et utiliser toutes les mécaniques qu'il a découvertes tout au long du prototype. La difficulté est également plus élevée car elle demande au joueur de pouvoir traiter plusieurs informations consécutives.

Visuelle

Ces salles sont les dernières des catacombes, et elles servent à montrer que le joueur se rapproche de la cathédrale.

Scénaristiquement

Scénaristiquement, le joueur découvre un nouvel aspect de la vie de Corvus. Il apprend l'existence de son fils et la possibilité que Corvus l'ait tué. Enfin, le joueur découvre également que Corvus n'a pas accepté la mort de son fils et qu'il regrette profondément cet événement.

LEVEL DESIGN

ZONE 6 : INTÉRIEUR DE LA CATHÉDRALE



Gameplay

Grâce à la zone précédente et à la cut scene, le point culminant de notre histoire a été atteint. Lorsque le joueur progressera dans cette dernière zone, il découvrira le boss final de ce lieu.

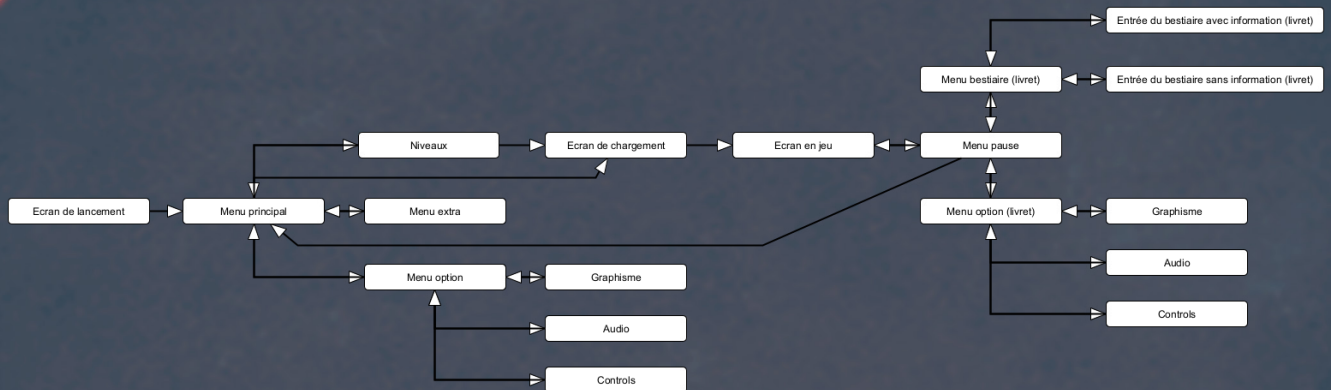
Visuelle

L'élément le plus remarquable à l'extérieur de la ville est la cathédrale. Nous voulions donc lui rendre hommage en la recréant partiellement. Les éléments les plus importants et les plus visibles dans la cinématique devaient être visibles dans la cathédrale.

Scénaristiquement

Scénaristiquement, nous concluons notre gameplay avec un key-art montrant le prochain monstre que Corvus doit vaincre pour obtenir des informations sur Satan.

FLOWCHART



ÉCRAN DE LANCEMENT DU JEU

This game requires a controller

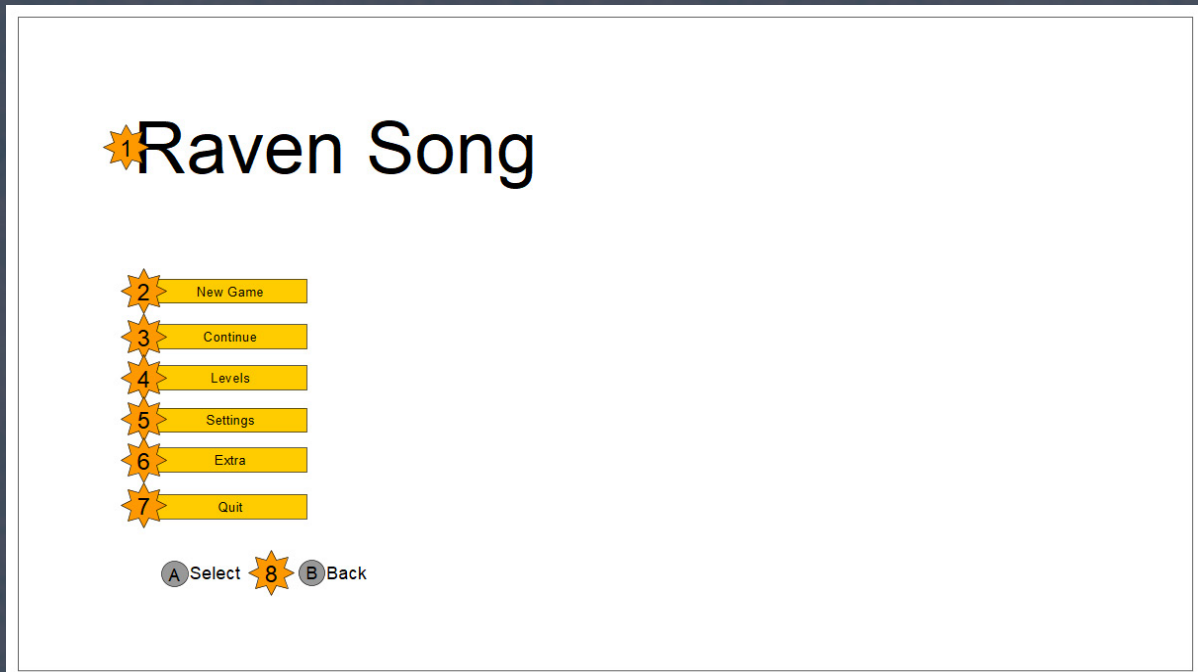
Controller Diagram

Cette écran permet d'informer le joueur, sur le fait que l'intégralité du jeu à été conçu pour être jouer à la manette.

1.Schéma montrant visuellement au joueur d'utiliser une manette.

FLOWCHART

ÉCRAN DE MENU DE BASE



Cette écran concentre les différentes actions que le joueur peut réaliser dans le menu principal du jeu. Il peut lancer le jeu, paramétrer certaine option, voir du contenu bonus et pour finir quitter le jeu.

1. Titre du jeu

2. Bouton permettant au joueur de créer une nouvelle partie. Lorsqu'il est appuyé le screen loading s'active par dessus, celui-ci et load la scène principal du jeu.

3. Bouton permettant au joueur de continuer sa partie. Lorsqu'il est appuyé le screen loading s'active par dessus, celui-ci et load la scène principal du jeu. Le bouton Continue est grisé temps que le joueur na pas au moins lancée une première fois le jeu.

4. Bouton permettant d'accéder à l'écran de sélection des niveaux.

5. Bouton permettant d'accéder à l'écran des options de jeu

6. Bouton permettant d'accéder à la catégorie extra.

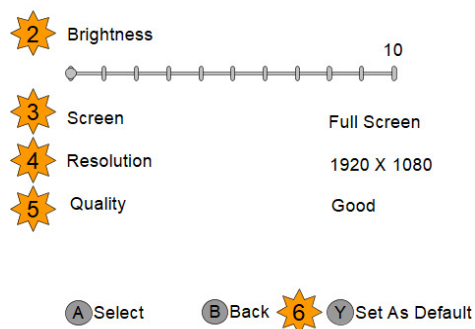
7. Bouton permettant de quitter le jeu.

8. Ceci est un rappel dans le menu, des différents touche que le joueur peut utiliser dans le menu.

FLOWCHART

ÉCRAN MENU D'OPTION GRAPHIQUE

1 Graphics

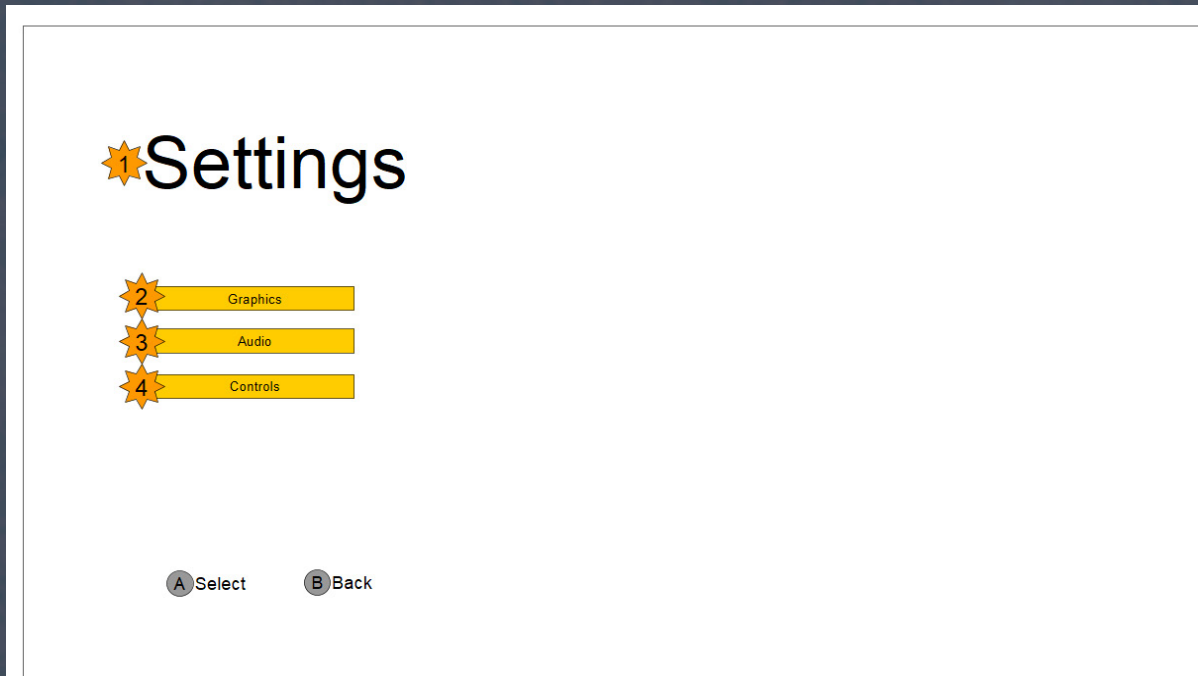


Cette écran réunit les différents paramètres graphiques.

1. Titre de la catégorie
2. Curseur de luminosité du jeu.
3. Option permettant de changer le type de résolution de l'écran.
4. Option permettant de changer la taille de la résolution de l'écran.
5. Option permettant de changer la qualité graphique de l'écran.
6. Ceci est un rappel dans le menu, des différents touches que le joueur peut utiliser dans le menu.

FLOWCHART

ÉCRAN MENU D'OPTIONS



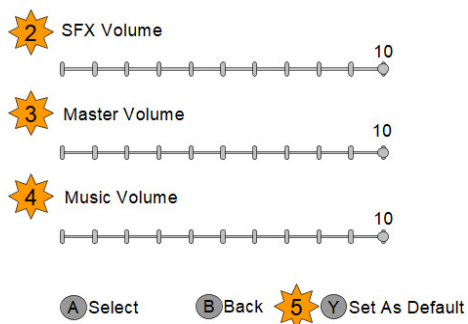
Cette écran réunit les différentes catégories d'option que contient Raven Song. Chaque catégorie contient différents paramètres réglables par le joueur.

1. Titre de la catégorie
2. Bouton permettant d'accéder à la catégorie des options graphique.
3. Bouton permettant d'accéder à la catégorie des options audio.
4. Bouton permettant d'accéder à la catégorie des options des contrôles.

FLOWCHART

ÉCRAN MENU D'OPTION AUDIO

Audio

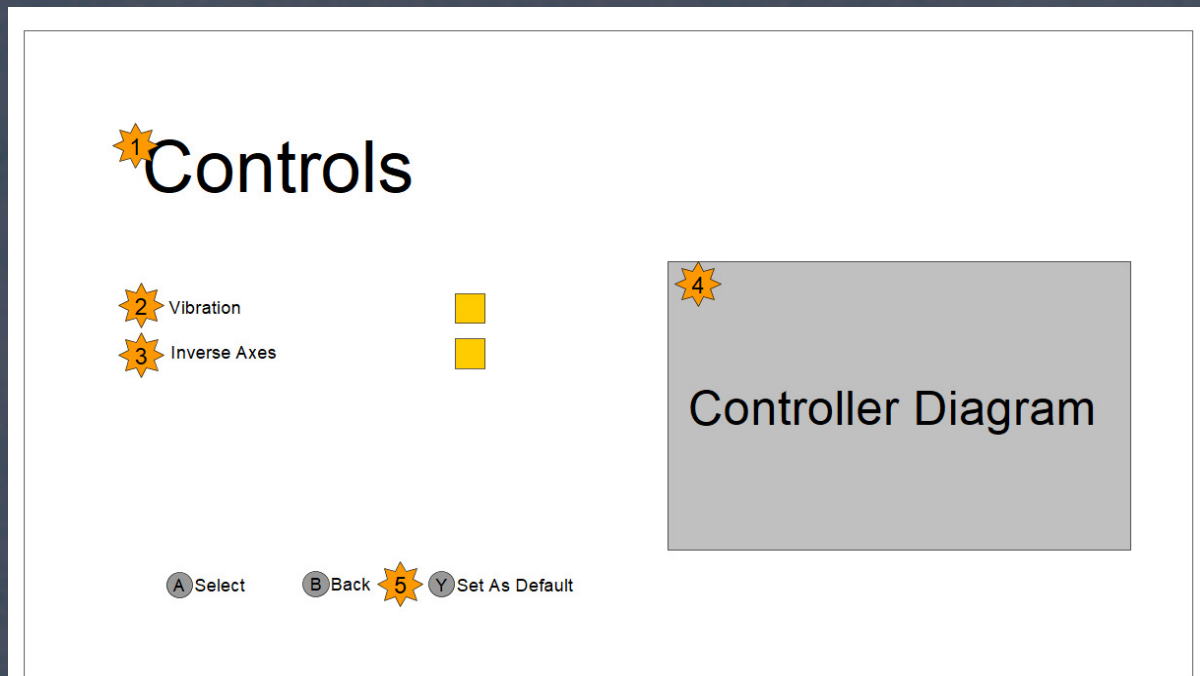


Cette écran réunit les différents paramètres audio.

1. Titre de la catégorie
2. Curseur pour régler le son des SFX en jeu.
3. Curseur pour régler le son total du jeu.
4. Curseur pour régler la musique du jeu.
5. Ceci est un rappel dans le menu, des différentes touches que le joueur peut utiliser dans le menu.

FLOWCHART

ÉCRAN MENU D'OPTION DES CONTRÔLES

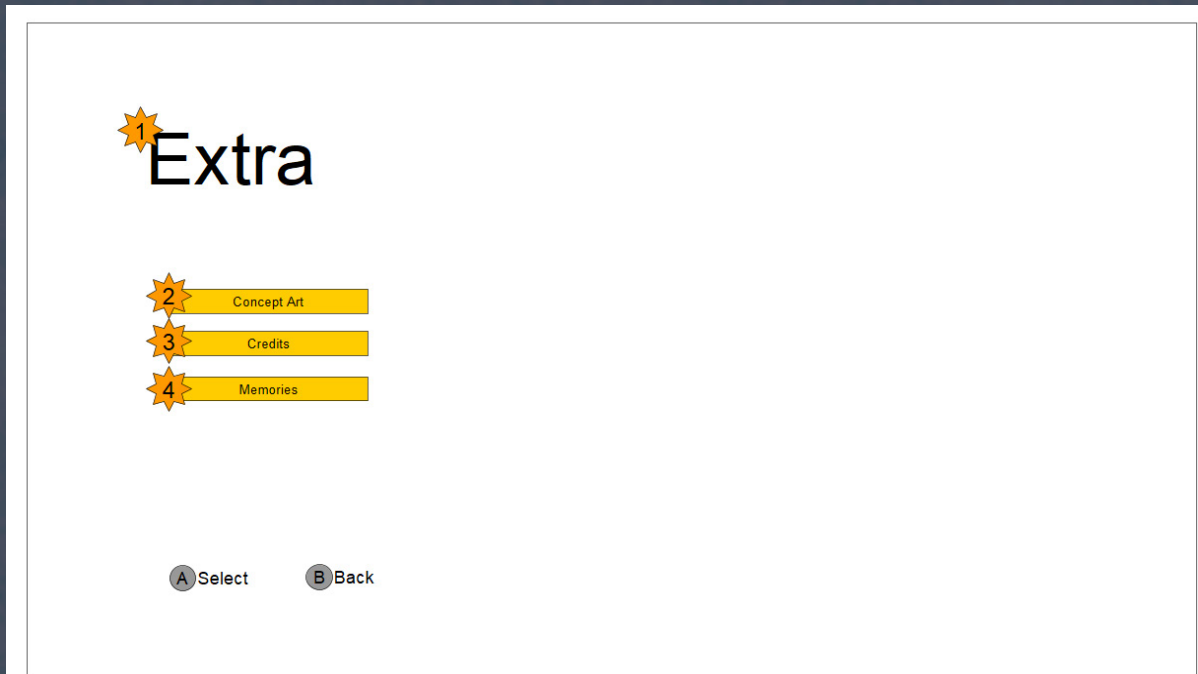


Cette écran réunit les différents paramètres des contrôles. De plus, un schéma a été disposé pour rappeler les différents contrôles aux joueurs.

1. Titre de la catégorie
2. Petite case permettant d'activer ou de désactiver les vibrations en jeu.
3. Petite case permettant d'inverser les axes de visée du joystick en jeu.
4. Schéma montrant visuellement au joueur les différentes touches qu'il peut utiliser en jeu.
5. Ceci est un rappel dans le menu, des différentes touches que le joueur peut utiliser dans le menu.

FLOWCHART

ÉCRAN MENU EXTRA

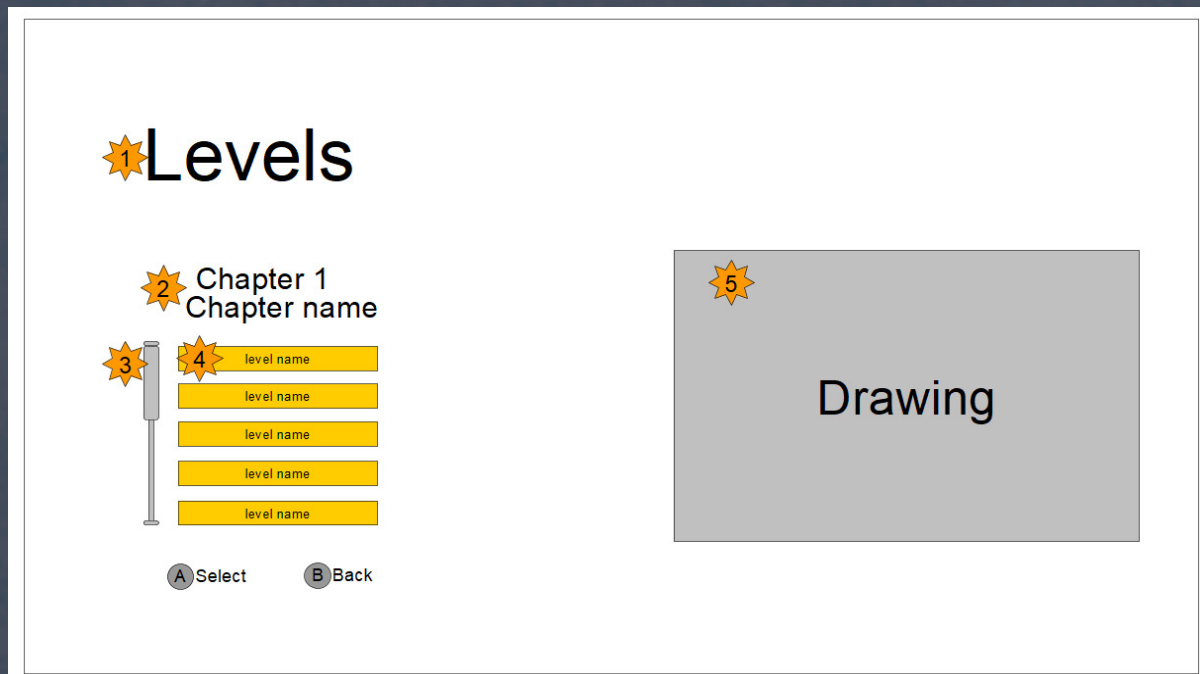


Ce menu permet d'accéder au contenu bonus mis à disposition du joueur.

1. Titre de la catégorie
2. Bouton permettant d'accéder à la catégorie des concepts art.
3. Bouton permettant d'accéder à la catégorie des crédits.
4. Bouton permettant d'accéder à la catégorie des souvenirs.

FLOWCHART

ÉCRAN MENU SÉLECTION DES NIVEAUX

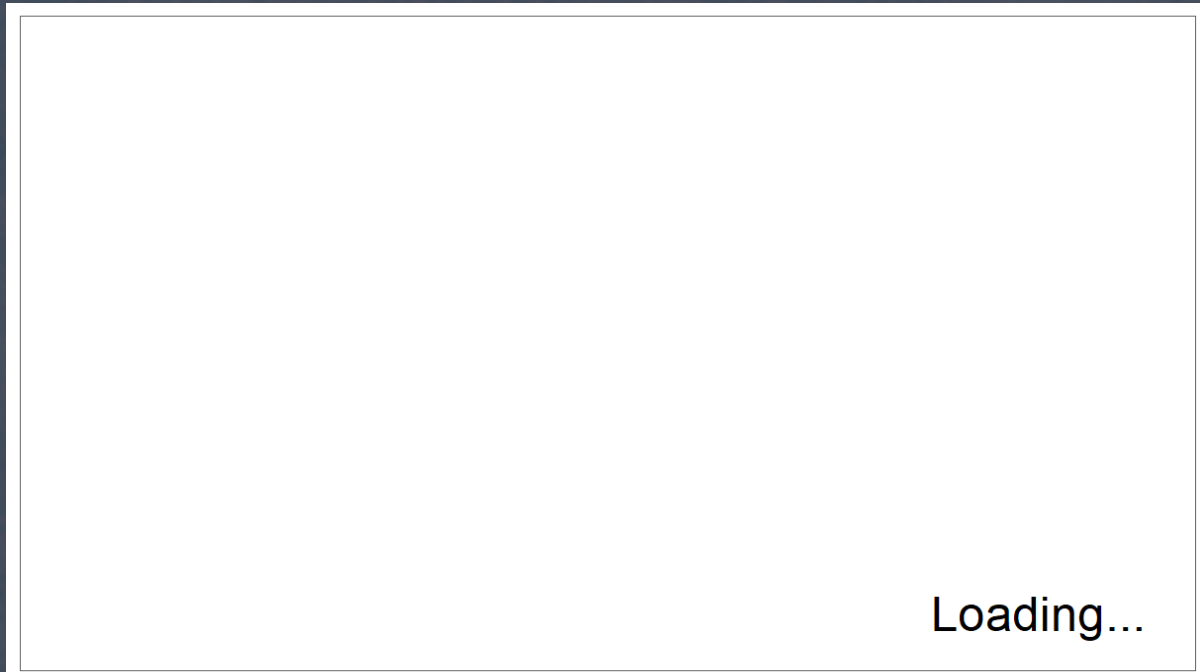


Ce menu permet au joueur de sélectionner le niveau qu'il souhaite jouer ou rejouer. Cela lui permet aussi par la même occasion de surveiller son avancement dans le jeu.

1. Titre de la catégorie
2. Chapitre actuellement sélectionner
3. Curseur permettant de descendre dans la liste des niveaux de ce chapitre.
4. Niveau qui peuvent être sélectionner.
5. Illustration du niveau actuellement sélectionner.

FLOWCHART

ÉCRAN DE CHARGEMENT



Loading...

Cette écran permet de faire la transition entre le menu principale et la scène de jeu.

FLOWCHART

ÉCRAN EN JEU

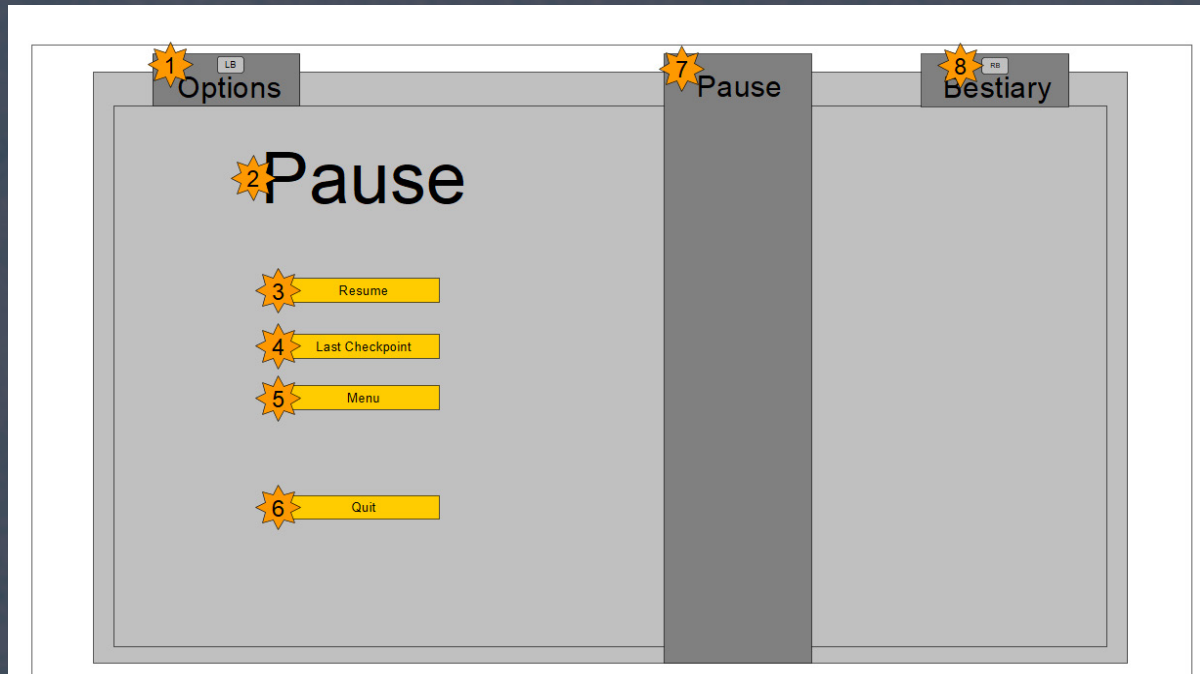


Cette écran indique l'intégralité de l'ui présent en jeu. Et permet de montré au joueur les différents capacité qu'il peut utilisé en jeu.

1. Indication visuelle pour le joueur. Elle lui permet de ne jamais oublié sur qu'elle bouton il faut appuyé pour exécuter l'action la plus proche de cette indication.
2. Livre qui permet au joueur d'accéder directement au Menu pause.
3. Ui du coup de cross. Celui-ci ce recharge dans le sens des aiguilles d'une montre, lorsque l'action vient d'être utiliser. Lorsque le logo est entièrement chargé l'action doit pouvoir être réutiliser.
4. Ui du dash. Celui-ci ce recharge dans le sens des aiguilles d'une montre, lorsque l'action vient d'être utiliser. Lorsque le logo est entièrement chargé l'action doit pouvoir être réutiliser.
5. Le barillet tourne lorsque le joueur tire , ou lorsqu'il récupère sa balle.
6. Indication rougeâtre. Elle est la pour dire au joueur qu'il peut tirer.
7. Indication bleu. Elle est la pour dire au joueur qu'il peut récupérer sa balle.

FLOWCHART

ÉCRAN LIVRE MENU PAUSE



Ce menu permet au joueur de mettre sur pause à tout moment. Et d'accéder rapidement à des actions qu'il peut utiliser. Comme le fait de relancer le niveau,...

1. Marque page démontrant le menu bestiaire et la possibilité d'y accéder en appuyant sur la touche LB.

1. Titre de la catégorie

2. Bouton permettant de recommencer le niveau depuis le début.

3. Bouton permettant de recommencer le niveau aux dernier checkpoint.

4. Bouton permettant d'accéder au menu option.

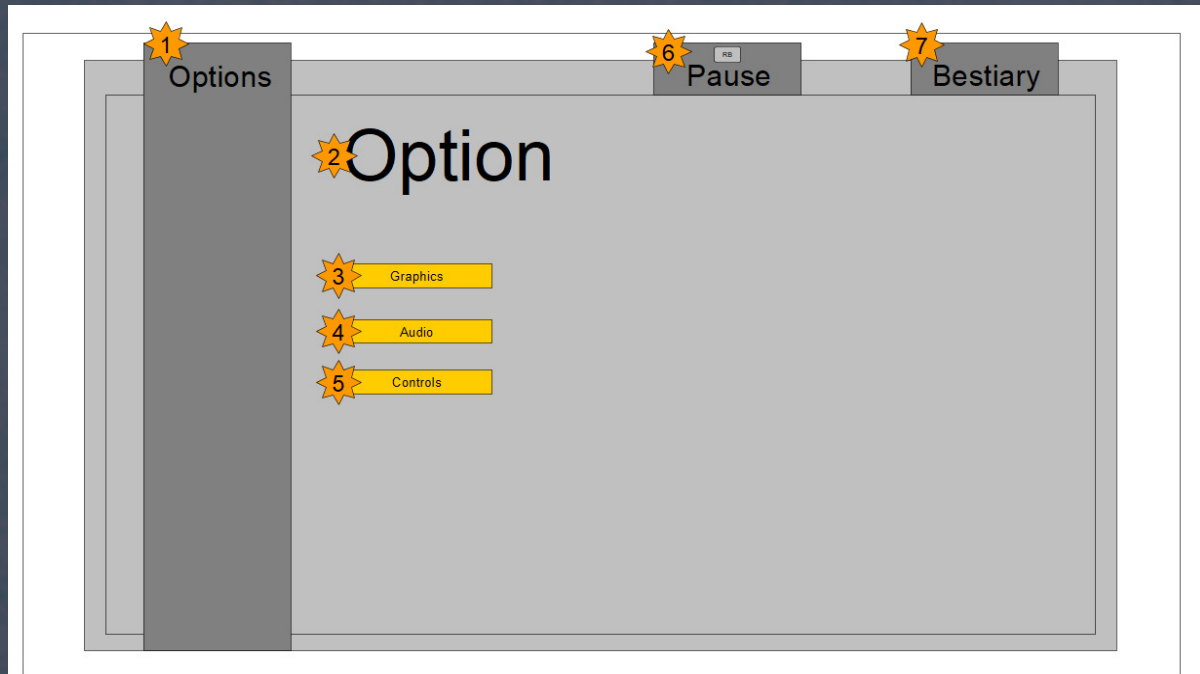
5. Bouton permettant de quitter le jeu.

6. Marque page actuelle.

7. Marque page démontrant le menu Option et la possibilité d'y accéder en appuyant sur la touche RB.

FLOWCHART

ÉCRAN LIVRE MENU OPTION

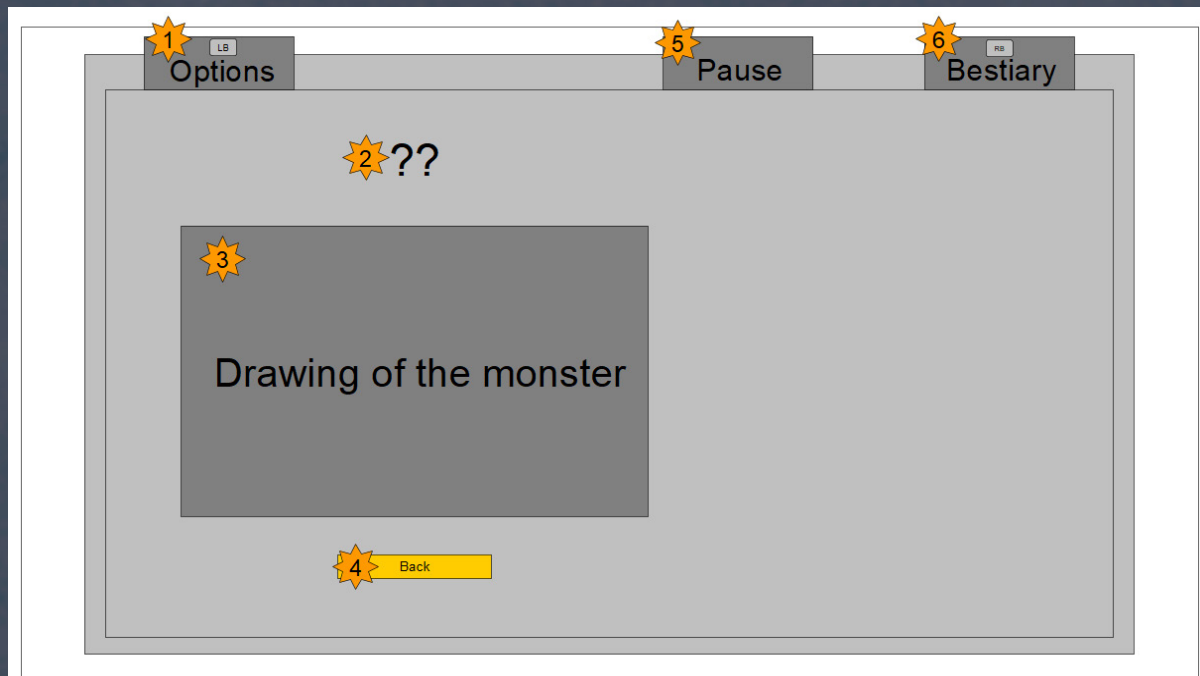


Cette écran réunit les différentes catégories d'option que contient Raven Song. Chaque catégorie contient différents paramètres réglables par le joueur. De plus, cela permet au joueur de directement les modifier en jeu.

1. Marque page actuelle.
2. Titre de la catégorie
3. Bouton permettant d'accéder à l'option graphique. (La disposition de l'écran est semblable à celui présent dans le menu classique, Ce pendant n'oubliez pas de rajouter l'ui du livre)
4. Bouton permettant d'accéder à l'option audio. (La disposition de l'écran est semblable à celui présent dans le menu classique, Ce pendant n'oubliez pas de rajouter l'ui du livre)
5. Bouton permettant d'accéder au menu option des contrôles. (La disposition de l'écran est semblable à celui présent dans le menu classique, Ce pendant n'oubliez pas de rajouter l'ui du livre)
6. Marque page démontrant le menu pause et la possibilité d'y accéder en appuyant sur la touche RB.
7. Marque page démontrant le menu bestiaire.

FLOWCHART

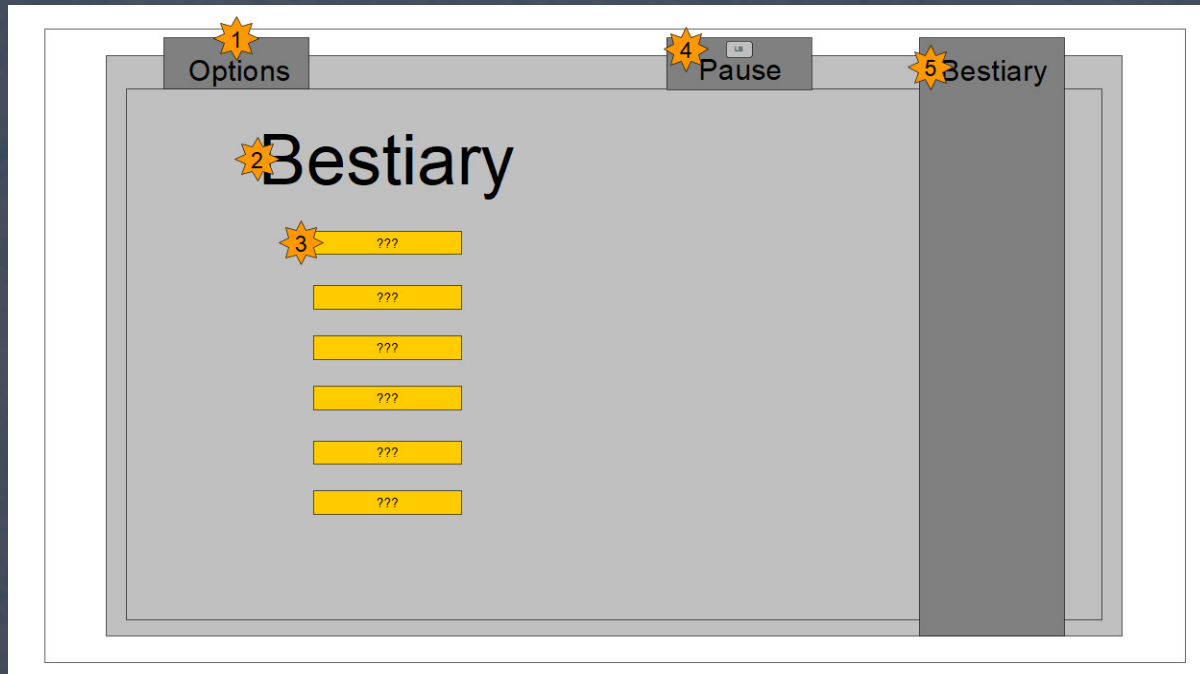
ÉCRAN LIVRE MENU BESTIAIRE OMBRE



1. Marque page démontrant le menu options et la possibilité d'y accéder en appuyant sur la touche LB.
2. Nom du monstre caché car il n'a pas encore été découvert par Corvus.
3. Schéma griffonner par Corvus.
4. Bouton permettant de revenir dans la liste du bestiaire.
5. Marque page démontrant le menu pause.
6. Marque page démontrant le menu options et la possibilité d'y accéder en appuyant sur la touche RB.

FLOWCHART

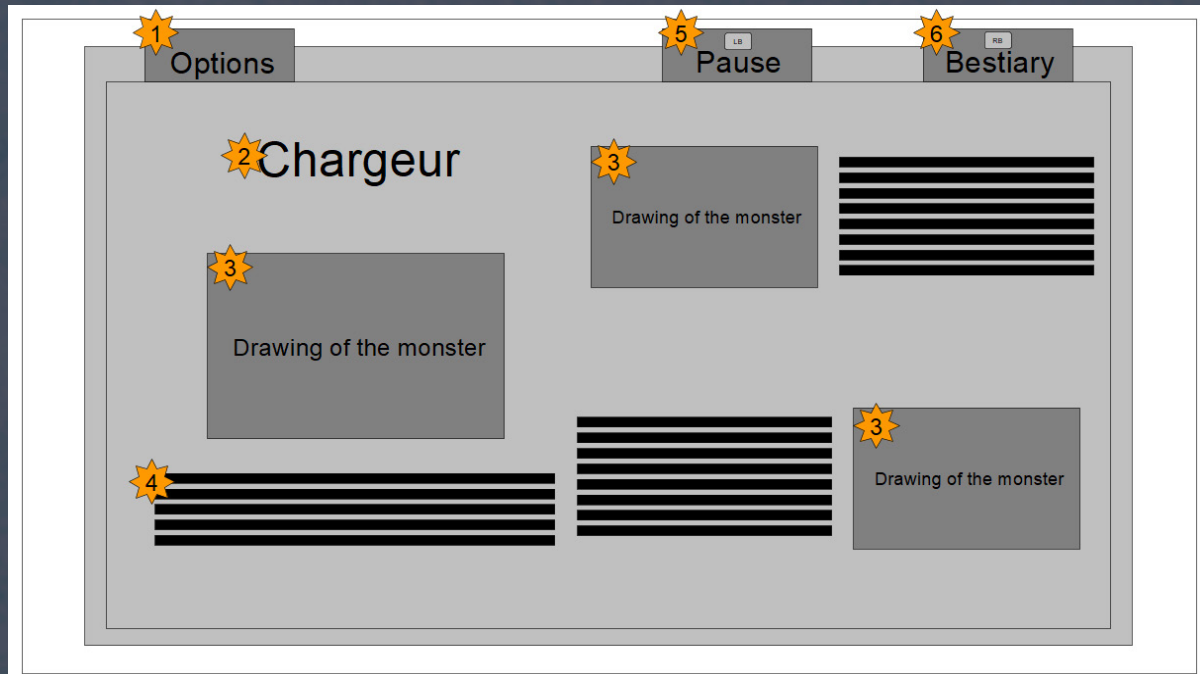
ÉCRAN LIVRE MENU BESTIAIRE LISTE



1. Marque page démontrant le menu option.
2. Titre de la catégorie.
3. Bouton permettant d'accéder au information supplémentaire que le joueur à récupérer en jeu.
4. Marque page démontrant le menu pause et la possibilité d'y accéder en appuyant sur la touche LB.
5. Marque page actuelle.

FLOWCHART

ÉCRAN LIVRE MENU BESTIAIRE DÉBLOQUÉ



Cette écran permet au joueur d'obtenir des informations sur chacun des monstres présent en jeu. Il se débloquent lorsque le joueur trouve dans le niveau, les différentes pages de bestiaires.

1. Marque page démontrant le menu option.
2. Nom du monstre sélectionner
3. Schéma dessiner par Corvus lui même, qui permet d'apporter des informations supplémentaire concernant le monstre sélectionner.
4. Texte explicatif sur le monstre sélectionner
5. Marque page démontrant le menu pause et la possibilité d'y accéder en appuyant sur la touche LB.
6. Marque page démontrant la liste du menu Bestiaire.