



MAD MARÉE

Game Concept Document



Les visuels contenus dans ce document sont non-contractuels

INTRODUCTION

Le point de départ - créer un RPG accessible, loufoque et dépaysant.

Depuis des années, l'univers espiègle des enfants et leurs jeux de rôles ou de récréation ont inspiré la création artistique pour réaliser d'irrésistibles expériences : Luca, Amer Béton, Les Enfants de Timpelbach...

Entre liberté, insouciance et imagination, c'est dans la peau d'intrépides jumelles que nos joueurs dévaleront les rues d'un Sidi Bou Saïd transformé par des gigantesques marées.

Caisses à savon, "trésors" marins, guerre de clans... Autant d'éléments pour proposer au joueur une aventure exubérante et revisitant les codes du RPG.

CHANGELOG

- 03/04
 - * Mise en service - Changelog
 - * Rework - Layout + Introduction
 - * Ajout - Tutorial + 3C Combat + Mockups
- 04/04
 - * Update - 3C Combat (camera & character)
 - * Ajout - Détails du projet + Structure
- 05/04
 - * Mise en forme - Détails du projet + Structure
 - * Update - Intentions + 3C Exploration
- 07/04
 - * Ajout - Équipe + walkthrough
 - * Update - Histoire & univers
- 09/04
 - * Mise en forme - Document
 - * Contrôle qualité - Relecture & ajustements

SOMMAIRE

P.6 ↪ [Détails du projet](#)

P.9 ↪ [Intentions](#)

P.18 ↪ [Histoire & Univers](#)

P.25 ↪ [3C](#)

P.54 ↪ [Structure](#)

P.56 ↪ [Tutorial](#)

P.63 ↪ [walkthrough](#)

P.68 ↪ [Références](#)

P.71 ↪ [L'équipe](#)



DÉTAILS DU PROJET





CADRE

pitch

Déboulez dans Sidi Bou Saïd en caisse à savon pour récupérer votre trophée !
Jeu de rôle géant, guerre de bandes... il est l'heure de régler ses comptes !

* Genre

- ⇒ RPG Solo (3D)
- ⇒ Top-down & tour/tour

* plateforme

- ⇒ PC (gamepad)

* Middleware

- ⇒ UE4 - v4.26.2



Enviro : gwénaél FEUILLARD - GA2D / Chara : Maya SEYDoux - GA2D



UNREAL
ENGINE



LE JOUEUR

Objectif

Nous visons 10 à 15 minutes d'expérience qui dépaysera un joueur régulier.

* Profil

- ⇒ 18 - 20 ans.
- ⇒ Midcore.
- ⇒ occidental (EU & Nord Afrique)

* Aime

- ⇒ La mer, découvrir des lieux...
- ⇒ RPG, tour/tour...

* Références culturelles

- ⇒ Luca, A short Hike, Amer Béton...

Explorer

70%

Achiever

30%

0%

Socializer

Killer

0%





SELLING POINTS

USP

Explorez et battez-vous en caisse à savon dans les rues d'un Sidi Bou Saïd métamorphosé par de gigantesques marées.

KSPs

* Jeux d'enfants

⇒ Revivez la nostalgie des jeux de récré et des histoires rocambolesques.

* Stigmates marins

⇒ Trouvez & troquez les trésors marins pour customiser votre caisse à savon.

* Roi de la colline

⇒ Soyez le seul à contrôler la zone dans d'épiques batailles au tour par tour.



INTENTIONS





GAME PILLARS

Vision du projet

Un univers enfantin, métamorphosé par la marée et transpirant la débrouillardise.



* Enfance

- ⇒ Insouciance, espièglerie...
- ⇒ Jeux de rôles, imagination...



* Débrouillardise

- ⇒ Caisses à savon, bricolage...
- ⇒ Petits aventuriers, liberté...



* Mer

- ⇒ Sidi Bou Saïd, grosses marées...
- ⇒ Faune & flore, pêche, activités...





EXPLORATION



Enviro : gwénaël FEULLARD - GA2D / Chara : Maya SEYDOUX - GA2D



EXPLORATION



Enviro: gwénaél FEULLARD - GA2D / Chara: Maya SEYDOUX - GA2D



DIALOGUES



Enviro: gwénaël FEILLARD - GA2D / Chara: Maya SEYDOUX - GA2D



CUSTOMISATION

RB LB Switch car

WEAPONS

JUSUS

OMEGA ROXXOR

The OMEGA ROXXOR is a weapon of MASS DESTRUCTION.

Yasin gave it to me for 3 pearls.

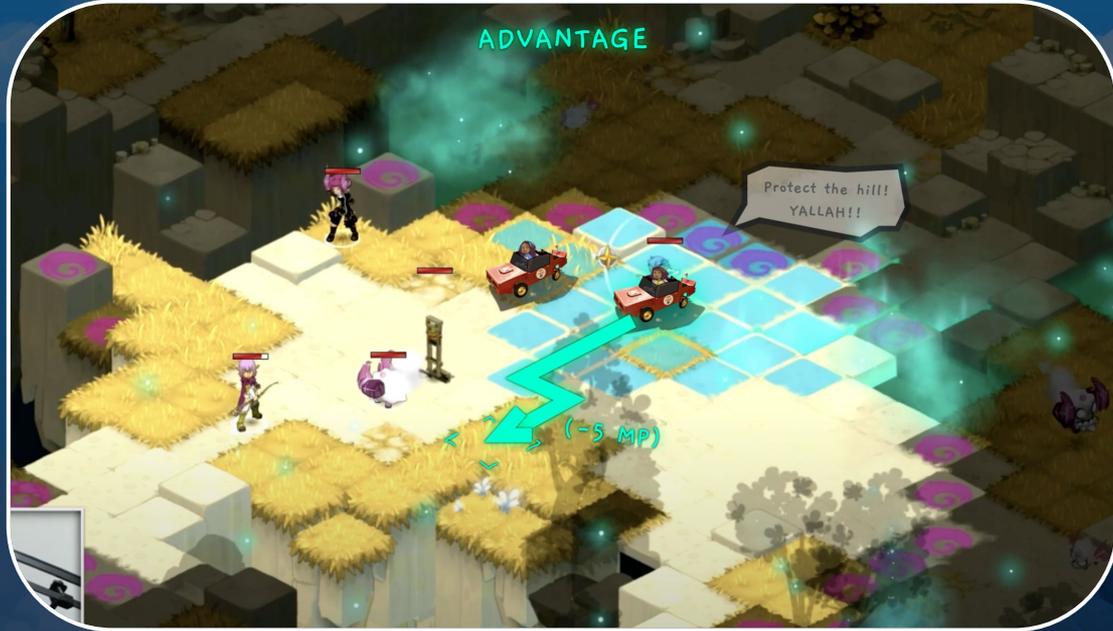
PUSHES the target 6 tiles forward.

A Select B Back

Camet: Julien CASTRO - GA2D / Chara: Maya SEYDOUX - GA2D / Preview: Marine SERRE - GA2D



COMBAT





DA



Illustration : Gwénaél FEULLARD - GA2D



HISTOIRE & UNIVERS





L'ÉVÉNEMENT

Nouvelle lune

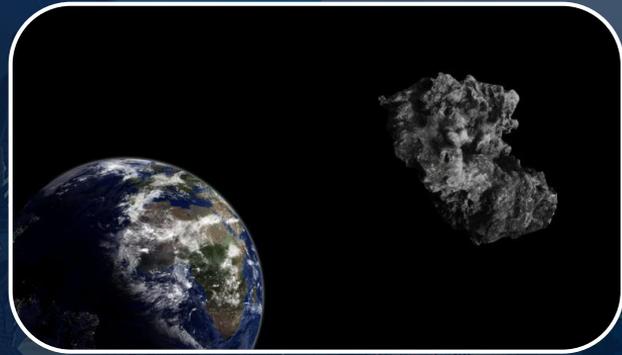
Dans les années 2020, un météore s'approche de la Terre et se retrouve capté par sa force gravitationnelle. Ceci a un impact majeur sur l'ensemble du globe :

* Satellite

⇒ Le météore entre en orbite et devient un nouveau satellite naturel appelé "Nouvelle Lune".

* Marées

⇒ Les marées du monde entier s'en retrouvent bouleversées.





L'ÉVÉNEMENT

À Sidi Bou Saïd

Ainsi, à Sidi Bou Saïd, village Tunisie où se déroule le jeu, les marées sont elles-aussi bouleversées :

* Cycle

- ⇒ Durée d'1 marée = 2 semaines.
- ⇒ Transition faite en qlq heures.

* Ampleur

- ⇒ Les marées sont extrêmes :
 - Haute > submerge la ville.
 - Basse > mer à des KMs.





ÉTAT DU MONDE

Le village en 2033

Maintenant 10 ans après l'événement, Sidi Bou Saïd s'est adapté à de telles marées.

* Marées hautes

⇒ Constructions modifiées pour permettre la vie sous l'eau (bulles, tubes circulatoires).

* Marées basses

⇒ Reprise des activités de plein air.

Cuve désalinisatrice, turbine... l'eau de mer est transformée en eau potable et énergie.



Concepts : Pierre SEIGNE - GA2D



ÉTAT DU MONDE

Le setting du jeu

Le jeu se déroule dans un quartier populaire de Sidi Bou Saïd, le premier jour à marée basse.

Les parents partent travailler et laissent les enfants à la garde des grands-parents.

Pour fêter le retour de la vie à l'air libre, le 1^{er} jour de la marée basse est férié pour les enfants.

Ils profitent alors des stigmates de la marée pour se construire plein d'équipements et écumer les rues dans un jeu de rôle géant à l'échelle de la ville.



Illustration : Gwénaél FEUILLARD - GA2D



TRAME NARRATIVE

Le jeu de rôle

Le jeu de rôle auquel s'adonnent les enfants exploite l'univers marin qui se découvre :

* Guerre de bandes

- ⇒ S'inspirent des clans de motards.
- ⇒ Lore régi par les stigmates de la marée.
- ⇒ Féroces batailles en caisses à savon.

* Le roi de la colline

- ⇒ Jeu inventé, inspiré des jeux de récré.
- ⇒ Mise en contexte autour du maritime.
- ⇒ But ultime, contrôler territoires & trésors.



Concepts : Hugo BUIARD - GASD



TRAME NARRATIVE

L'histoire

Le joueur incarne Soulayma & Rihab, jumelles et dernières membres du Clan du Soleil.

* **Soulayma**

⇒ Ambitieuse, arrogante, impatiente.

* **Rihab**

⇒ Calme, réfléchie, "ombre" de Soulayma.

Le tentaculaire Clan du Kraken auquel elles s'opposaient a dérobé leur relique sacrée et elles comptent bien la récupérer...



SOULAYMA

RIHAB

Concepts : Maya SEYDOUX - GAJD



3C Exploration



CAMÉRA





SPECS

Type de caméra

La caméra d'exploration est une vue à la 3^e personne inclinée vers le bas.

* Position

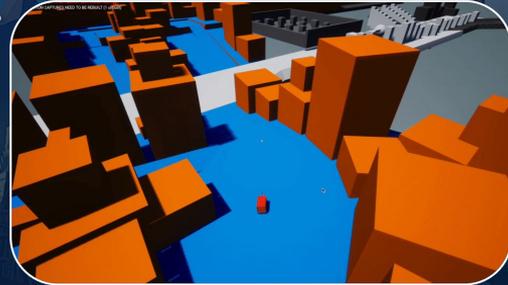
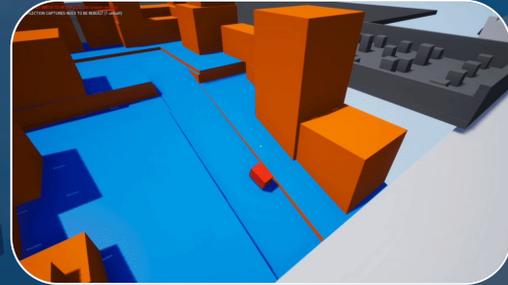
- ⇒ Distance = personnage $\sim 1/10e$ de l'écran.
- ⇒ Rotation = de $3/4$, inclinée, vers le chara.

* Field of view

95° - champ de vision englobant une rue.

* Mobilités (joueur)

Aucune, la caméra ne peut être déplacée.





COMPORTEMENTS

Automatisation

La caméra d'exploration doit accompagner automatiquement le joueur dans le LD :

* Ciblage

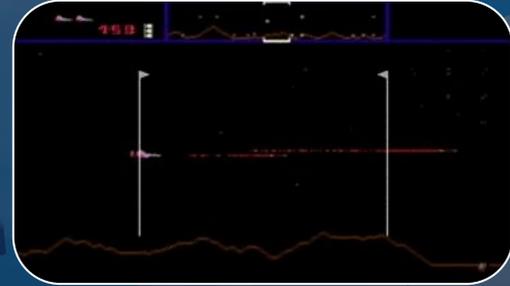
⇒ Suit tous les déplacements joueur.

* Prévisualisation

⇒ Pour donner de la visibilité sur la suite du LD, s'avance selon le déplacement.

* Zoom / dézoom contextuel

⇒ Zoom ou dézoom dans certaines zones.





AUTRES

Effets contextuels

* Screenshakes

⇒ Vibrations accompagnant une chute, la vitesse, une surface (pavés...), etc.



* Focus

⇒ Zoom sur l'action en cours :

- Interaction avec une ressource
- Interaction avec un personnage
- Interaction avec le marchand



* Effet de vitesse

⇒ Dézoom & FXs accompagnant la speed.



CHARACTER





JUMELLES

Contrôle de la bande

Le joueur contrôle une entité constituée de 2 caisse à savons appartenant à chaque jumelle : Soulayma et Rihab.

* Soulayma

⇒ Aventurière arrogante, vit pour la gloire.

* Rihab

⇒ Calme, désinvolte, ombre de Soulayma.

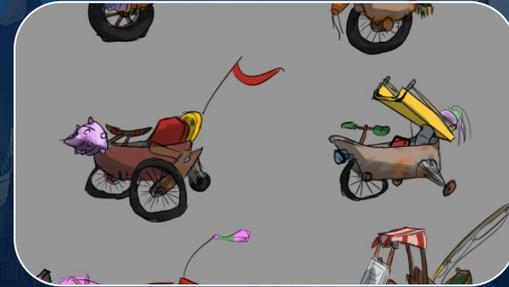
Les 2 caisses à savon se déplacent communément et sans gestion de physique.



Soulayma

Rihab

Concepts : Maya SEYDoux - GA2D



Concepts : Hugo BLARD - GA3D



ÉQUIPEMENT

Customisation

Le joueur peut customiser son équipe en leur assignant des équipements qui vont altérer le visuel des caisses à savon :

* Trophée

⇒ 1 slot pour toute l'équipe.

* Arme

⇒ 1 slot par caisse à savon.

* Armature

⇒ 1 slot par caisse à savon.



Concepts : Hugo BLARD - G&D



Concepts : Pierre SELGNE - G&D



RESSOURCES

Gestion

Le joueur doit aussi gérer des ressources marines pour progresser.

* Récolte

- ⇒ Ramasse une ressource.
- ⇒ Fouille un stack de ressource.

* Troc

- ⇒ Échange des ressources au marchand.

* Inventaire

- ⇒ Stocke les ressources récoltées.



Concept : Marine SERRE - GAJD



Concept : Marine SERRE - GAJD



CAPACITÉS

Mouvement

Les capacités d'exploration tournent essentiellement autour du mouvement.

* Déplacement

⇒ Se déplace dans toutes les directions.

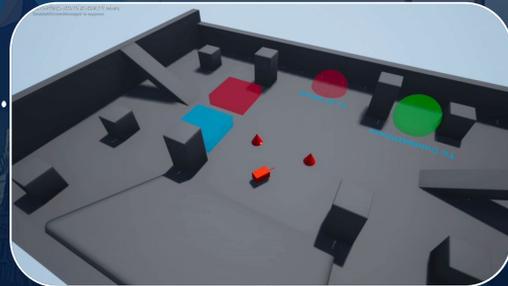
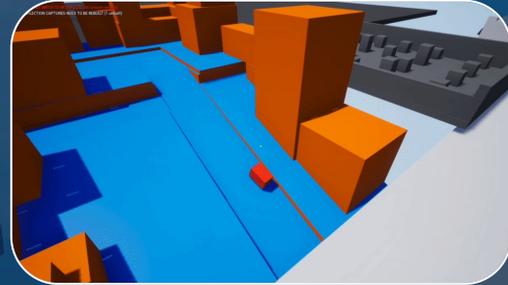
* physique

⇒ Accélère en descente, ralentie en montée.

⇒ Conserve la vitesse accumulée.

* Vitesse de croisière

⇒ Accélération graduelle sur terrain plat.





CAPACITÉS

Dialoguer

Les 2 jumelles prennent toutes deux part à la narration et aux dialogues. Elles agissent en tandem.

* Histoire

- ⇒ Dialogues entre jumelles.
- ⇒ Dialogues avec les antagonistes.

* Worldbuilding

- ⇒ Interjections dans l'exploration
 - Random
 - Contextuelles (récolte, fait de jeu...)



Enviro : Gwénaél FEUILLARD - GA2D / Chara : Maya SEYDoux - GA2D



CONTRÔLES



DÉPLACEMENT



Déplacement
(marche > course)

Pause

Inventaire

Interaction



3C Confrontation



CAMÉRA





SPECS

Type de caméra

La caméra de confrontation est une vue top-down inclinée de l'arène.

* Position

⇒ Distance = personnage \sim 1/10e de l'écran.

⇒ Rotation = de 3/4, haute, vers le bas.

* Field of view

Focus sur l'arène, sensation de proximité.

* Mobilités (joueur)

Aucune, la caméra ne peut être déplacée.





COMPORTEMENTS

Auto-framing

La caméra de confrontation offre un point de vue naturellement plus rapproché afin de mettre l'arène en lumière.

Elle doit également offrir visibilité sur les éléments importants du combat :

- Personnages joueur
- Ennemis
- Zone à capturer

Elle combine ainsi position (en priorité) et zoom pour bien cadrer ces éléments.





AUTRES

Effets contextuels

* Screenshakes

Vibrations accompagnant les attaques.

* Focus

Zoom sur l'action en cours lorsqu'une C&S est attaquée + framing si déplacée.

* Entrée en combat

Durant la phase de placement, plan large.

* Victoire

Zoom sur les vainqueurs dans la zone.





CHARACTER





ESCOUADE

Composition

Le joueur contrôle une escouade de deux caisses à savon.

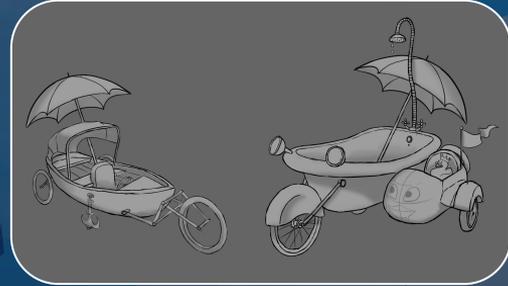
* Soulayma

Grande sœur du duo de jumelles.

* Rihab

Petite sœur du duo de jumelles.

Chacune de ces caisses à savon est customisable en phase d'exploration, affectant alors leurs capacités de combat.



Concepts : Pierre SEIGNE - GA2D



Concepts : Hugo BLIARD - GA3D



ESCOUADE

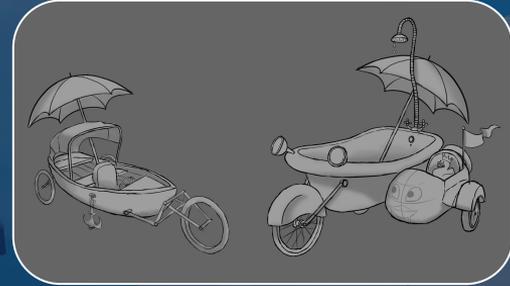
Contrôle

Pendant son tour, le joueur peut contrôler librement et indépendamment chaque CÀS.

Il peut utiliser leurs capacités dans l'ordre souhaité, interchangeant entre les 2 CÀS.

En dehors de son tour, les CÀS joueur ne sont pas contrôlables.

Chaque caisse à savon est traitée de la même manière, à l'exception de leur équipement altérant leurs capacités.



Concepts : Pierre SEIGNE - GA2D



Concepts : Hugo BLIARD - GA3D



CAISSES À SAVON

Capacités

Chaque caisse à savon peut effectuer 2 types d'action en combat :

* Se déplacer

⇒ S'effectue de cases en cases,

⇒ utilise 1 point de mouvement par case.

* Attaquer

⇒ Provoque un déplacement suivant un schéma d'attaque défini.

⇒ A des conditions de lancer spécifiques.





CAISSES À SAVON

Statistique

Chaque caisse à savon possède une seule statistique, les PM :

* points de déplacement (PM)

⇒ Tant qu'une CÀS a des PM, elle peut librement se déplacer.

- 4 PM de base
(Modifiable hors combat via customisation.)
(Peut être altéré en combat.)
- - 1 PM par case de déplacement.
- Réinitialisation à la fin du tour.





CAISSES À SAVON

Équipement

La customisation des CÀS comprend une arme, un gri-gri et un trophée :

* **Arme (1 slot / CÀS)**

⇒ Définit l'attaque du porteur : schéma, effet, ligne de vue, portée, etc...

* **Armature (1 slot / CÀS)**

⇒ octroie un passif au porteur.

* **Trophée (1 slot / escouade)**

octroie un passif à l'escouade.





CAISSES À SAVON

Exemples

voici des exemples pour chacun des équipements :

* Arme - Canne à pêche

⇒ Attire de 2 cases jusqu'à 7 de portée.

⇒ Lancer monocible, ligne/diagonal, avec LDV.

* passif armature - Avarice

⇒ + 1 slot de rewards à la fin du combat.

* passif trophée - Hypervitesse

⇒ + 1 PM pour les C&S alliées.





AUTRES

Ennemis

Les escouades ennemies ont 2 à 4 CÀS avec les mêmes possibilités que le joueur.

- Se déplacer
- Attaquer

Chaque ennemi a une attaque et un nombre de PM propre à son archétype.

Les ennemis ont également un passif d'escouade, mais pas de passif de CÀS.

L'IA suit une procédure selon l'archétype.

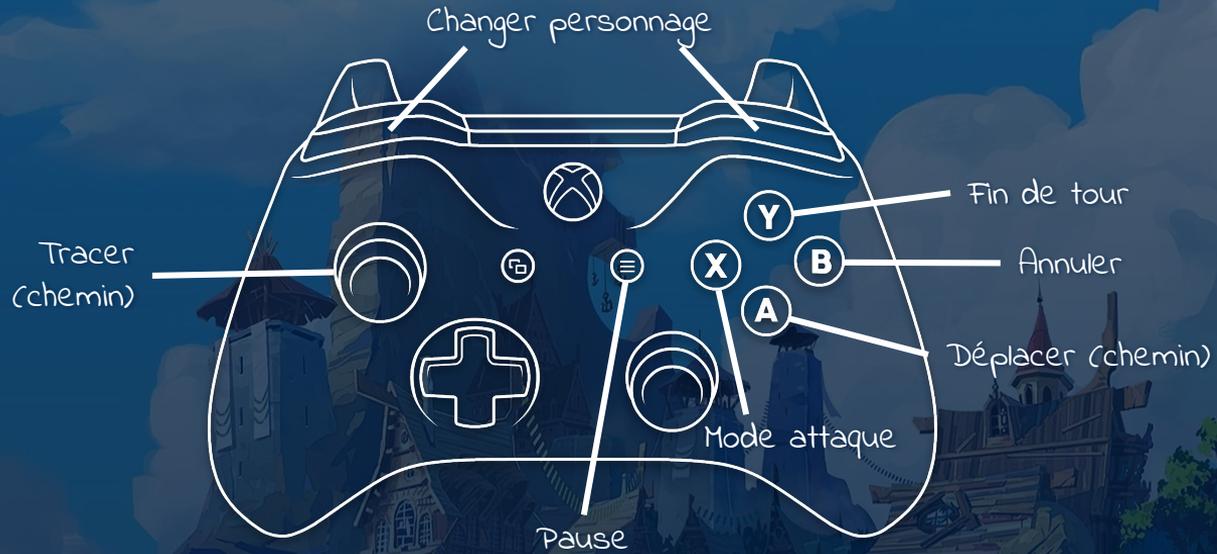




CONTRÔLES

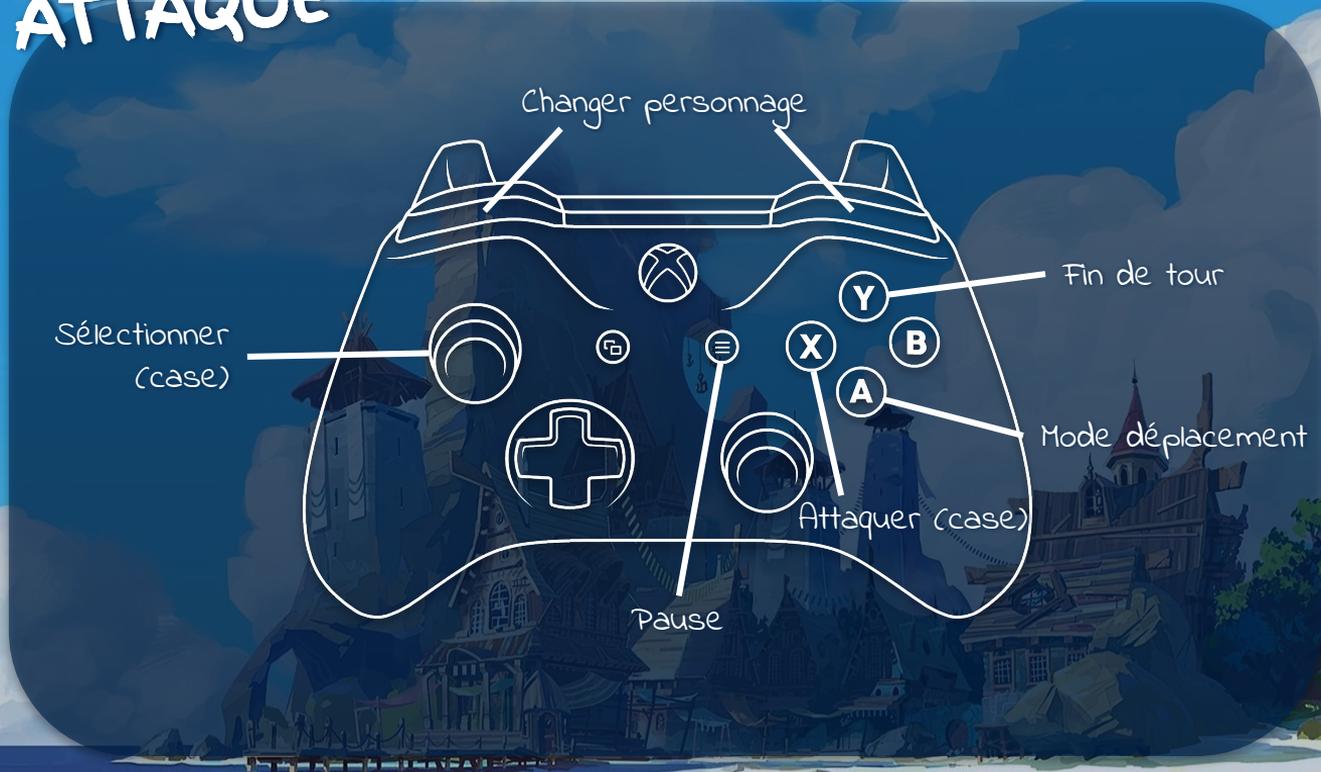


DÉPLACEMENT





ATTAQUE





STRUCTURE





STRUCTURE

Contenu

* Mode de jeu

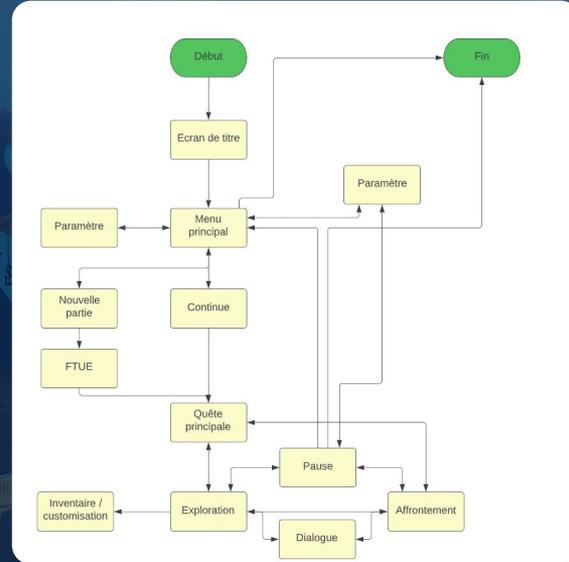
- ⇒ 1 mode - mode histoire :
- 1 quête principale
 - Exploration & confrontation

* Déroulé narratif

⇒ Narration linéaire composée d'actes.

* Sauvegarde

- ⇒ Sauvegardes automatiques :
- À intervalles réguliers.
 - Quand le jeu est quitté.





TUTORIAL





FTUE

Étape 1

3 camarades du Clan du Soleil désertent les 2 jumelles et se joignent au Clan du Kraken, leurs ennemis jurés. Les traîtres pillent le QG des jumelles.

* Type de tuto

- Scénarisé > inscrit dans la narrat°.
- Guidé > indications de quoi faire.

* Teasing

- Exploration > zone confinée.

* Onboarding

- Dialogues > jumelles & déserteurs.



FTUE

Étape 2

Suite à l'attaque du Kraken, les jumelles ont besoin d'équiper à nouveau leurs caisses à savon pour partir à la recherche de leur trophée dérobé.

* Type de tuto

- Scénarisé > inscrit dans la narrat°.
- Libre > vadrouille avec un objectif.

* Teasing

- Custom > notion d'équipement.

* Onboarding

- Exploration > récolte de ressources.



FTUE

Étape 3

Les jumelles vadrouillent et récupèrent des ressources pour aller les troquer à Yasin, l'enfant marchand attiré.

* Type de tuto

- Scénarisé > inscrit dans la narrat°.
- Imposé > force le troc d'équipement.

* Onboarding

- Troc > échange d'objets récoltés.

* Consolidation

- Exploration > trouver Yacine.



FTUE

Étape 4

Les jumelles ont maintenant de quoi équiper leurs caisses à savon pour se préparer à la traque et l'attaque de leur ennemi.

* Type de tuto

- Scénarisé > inscrit dans la narrat°.
- Imposé > force l'équipement.

* Onboarding

- Custom > équipement de l'arme.

* Consolidation

- Dialogues > obtenir infos s/ l'ennemi.



FTUE

Étape 5

Les jumelles doivent maintenant trouver et vaincre les membres du clan du Kraken, à commencer par le premier lieutenant, le Crabe.

* Type de tuto

- Scénarisé > inscrit dans la narrat°.
- Libre > vadrouille avec objectif.

* Onboarding

- Combat > première bataille.

* Masterisation

- Dialogues > obtenir infos s/ l'ennemi.
- Exploration > trouver les ennemis.



AUTRES

Voicelines

Les voicelines sont des lignes de dialogue automatiques dites par les jumelles.

Celles-ci indiquent au joueur la proximité d'un élément important.

* Triggers

⇒ Zone de proximité autour des :

- Ressources
- PNJs
- Marchands
- Ennemis



WALKTHROUGH



STRUCTURE

Découpage du walkthrough

Le jeu se déroule en 3 actes, chacun d'eux n'ayant pas la même durée :

* Acte 1

- ⇒ Mise en place de l'intrigue et découverte des personnages.
- ⇒ Tutoriaux de dialogues & d'exploration.

* Acte 2

- ⇒ Péripéties : affrontements avec les lieutenants du clan ennemi.
- ⇒ Tutoriaux de combat, de customisation & de troc.

* Acte 3

- ⇒ Résolution de l'histoire et climax.
- ⇒ Combat contre le boss final + cliffhanger.

ACTE 1



Les jumelles se retrouvent seules dans leur clan et se font voler leur relique sacrée.

Elles partent en caisse à savon explorer le village afin de récupérer des matériaux.

Elle troquent ces matériaux contre de l'équipement afin de préparer leurs CÀS.

Dialogues

Tutoriel
exploration

Tutoriel
troc

Tutoriel
customisation

ACTE 2



Les jumelles défient le premier lieutenant du Clan du Kraken : Besma.

Déblocage d'une nouvelle zone : exploration du monde, nouvelles possibilités de troc & équipement.

Les jumelles défient le second lieutenant du Clan du Kraken : Malek.

Dialogues

Tutoriel combat

Exploration

Troc

Quêtes

Dialogues

Combat

ACTE 3



Déblocage d'une nouvelle zone : exploration du monde, nouvelles possibilités de troc & équipement.

Les jumelles défient le chef du Clan du Kraken : Akram. Elles conquièrent tout le quartier.

Rihab trahit sa sœur, elles s'affrontent dans un 1v1. Le joueur incarne Soulayma.

Exploration

Troc

Quêtes

Dialogues

Combat

Dialogues

Combat particulier



RÉFÉRENCES





RÉFÉRENCES

Principales inspirations

Le jeu s'inspire surtout d'expériences exploitant un univers enfantin et loufoque.



* Luca

- ⇒ véhicules de bric & de broc.
- ⇒ Proximité à la mer.



* Wakfu (le jeu)

- ⇒ Système de grille.
- ⇒ Kit de combat.



* Les Enfants de Timpelbach

- ⇒ Grand jeu fictif d'enfants.
- ⇒ Absence des parents.



Enviro : Gwénaél FEULLARD - GA2D / Châra : Maya SEYDoux - GA2D



MOODBOARD



Collection Artistique 1

Rendu 3D global. Shapes bicornues, texturing simple, flat à certains endroits, choix de couleurs cartoon. Tech et rendering poussés.



Projet de Paul Couder



© Mike Van Der Smissen

Qualité de rendu : Lighting, shader, animation dans le détail. Couleurs pour la ville.

Shapes très stylisés



Projet de Yuta Akano

Diversité de shapes pour les personnages enfants



Shapes et expressions



Shiro Atsumura

Exemple villageoise, couleurs



Klaus

Rendu final personnages 2D



Lucie



© Mike Van Der Smissen

Et spéciale : un peu d'inspiration blanche au très légèrement colorée

Léo Charal

Lily K



L'ÉQUIPE





TEAM GD



BERKANI Rémi Yacine



DURIEU Arthur



LAWSON Théotime



LECACHEUR Anthony



WEGNER Thibault



TEAM GDP



LEBERT Eliaz



LHERMITTE William



MERLE Arthur



PAYEN Eliot



VILLENEUVE Elliott



TEAM GA 2D



CASTRO Julien



FEUILLARD Gwénaél



SEIGNE pierre



SERRE Marine



SEYDOUX Maya



TEAM GA 3D



BLIARD Hugo



BORDAT Clémence



COLLINO Valentine



DEGRANDSART Albane



JENGER Liv



MAD MARÉE

Fin du cycle