

Tohunga GDD

Par

Marc-Étienne Assunção-Denis

Francis Brouillette

Viviane Chan

Anthony Cousineau

Olivier Dewyse-Vergados

Camille Rail

Julien Rochefort-Delsalle

Marcos S. Lopez

Table des matières

Histoire	2
Gameplay	3
Mécaniques de base	3
Inventaire	4
Masques.....	4
Armes.....	4
Level Design	5
Platforming	5
Arènes.....	5
Personnages.....	6
Soma.....	6
Ennemis	7
Environnement – Art	9
Éléments jouables et décors.....	9
Niveaux/Thème	9
Sons et musique	11
Interface utilisateur.....	12
Contrôles du jeu.....	13

Histoire

Sur une île du Pacifique, éloignée du reste du monde, vie un être dénommé... Soma. Dans la trentaine, alcoolique et bedonnant, Soma n'est pas très respecté par ses compères. Voyez-vous, Soma se trouve à être le *Tohunga ahurewa*, le shaman suprême du village. Ce choix de carrière n'était malheureusement pas le sien. Son père, étant le précédent et très apprécié *Tohunga ahurewa*, avait décidé que son fils prendrait la relève, puisque la puissance divine coulait dans son sang. Soma, ayant préféré de loin être un artiste, tomba suite à ce choix dans l'alcool locale, l'*alcocool*, spiritueux fait à partir de lait de coco fermenté.

Son père, ayant prévu que le petit Soma aurait beaucoup de difficulté à contrôler ses pouvoirs (dû au manque très visible d'intérêt de son fils vis-à-vis cette carrière), décida d'infuser plusieurs masques avec différentes capacités magiques. Certains masques ont une utilité primordiale comme celui qui permet d'entrer dans l'univers des esprits et d'autres simplement pour cuisiner.

Sa principale tâche consiste à attraper les mauvais esprits tourmentant les habitants du village et protéger le temple servant de prison aux spectres situé au cœur du volcan. Mais, un beau soir, Soma, trop saoul pour rester éveillé, s'endormit alors qu'il emprisonne les esprits maléfiques récemment capturés. Un de ses esprits profita de l'occasion pour s'enfuir, libérer tous les autres esprits maléfiques et du même coup, voler tous les masques de Soma.

Lors du vol, un esprit maladroit accroche un large totem qui tombe sur l'un des masques de Soma. Un vacarme se fait entendre dans tout le temple et Soma se réveille. Affolé, l'esprit s'enfuit, abandonnant le masque aplati. Heureusement pour notre shaman, la puissance magique infusée dans les masques les rend indestructibles... mais à la découverte de Soma... ils deviennent aussi malléables. Soma est heureux de se rendre compte que le masque aplati est celui permettant d'aller dans le monde des esprits. Il fonctionne toujours, mais avec une certaine « dysfonctionnalité ». Voyez-vous, le monde des esprits devient comme le masque, aplati. L'important étant qu'il fonctionne avant tout, Soma se prépare à réparer son erreur.

Il quitte donc le temple pour retourner à la plage, où un coffre familial laissé par son père a été caché dans un cas extrême où Soma aurait des problèmes (oui, son père ne lui faisait déjà pas confiance). Dans le coffre se trouve une amulette qui permet à Soma d'aspirer les pouvoirs des autres masques pour les fusionner au masque qu'il porte en permanence.

Histoire du masque de changement de dimensions

À l'origine, le masque avait le pouvoir de transporter le porteur dans la dimension des esprits afin de les trouver et les emprisonner. Par contre, lorsque le masque se fait écraser par l'énorme esprit, la magie du masque est altérée. Lorsque Soma porte le masque, il se fait transporter dans le monde des esprits, mais celui-ci devient aplati (vue orthographique).

Narration du jeu

Le jeu se déroule sur **3** niveaux ayant chacun un environnement unique: La plage (Tutoriel), les marais et le temple dans le volcan. Le jeu commence sur la plage, où Soma se rend à sa hutte afin de prendre ses armes (massue et sarbacane) et son chaudron magique. Le niveau de la plage sert à apprendre au joueur les bases et les mécaniques dont il se servira tout le long du jeu. Vers la fin du tutoriel, le joueur va s'emparer du masque de changement de dimensions. Peu après, le joueur va entrer dans le 2e niveau, le marais. Tout au long de ce niveau, le joueur devra mettre en pratique les mécaniques apprises durant le tutoriel, mais surtout la mécanique principale du masque. La mécanique de l'arène (embuscade) sera introduite vers le milieu du niveau. Après avoir survécu à l'arène, le joueur se voit octroyé le masque de Double Saut. À partir de ce moment, le joueur peut utiliser cette nouvelle mécanique, pour progresser dans son aventure. Le niveau suivant commence par le flanc de la montagne. Le joueur devra grimper le long de la montagne pour atteindre l'arène suivante. Pour atteindre cette embuscade, le joueur doit grimper et utiliser sa nouvelle capacité, car cette section du niveau est plus verticale. Après avoir survécu à la seconde arène, le joueur obtient le masque de *dash* permettant de détruire certaines structures fragiles comme la porte d'entrée du temple. La section finale est l'intérieur du temple à l'intérieur du volcan. Ce niveau est le plus difficile, car le joueur devra se servir de toutes les mécaniques du jeu afin de franchir les obstacles. Les ennemis seront plus nombreux, plus difficiles à vaincre et l'environnement sera hostile au joueur (Lave, roche qui tombe, plateformes qui se détruisent, jets de magma, etc.). Le jeu se termine dans la crypte la plus profonde du temple, où le joueur devra affronter le chef des esprits (Le boss). Après, une cinématique débute et le jeu se termine à la fin de cette dernière.

Gameplay

Mécaniques de base

1. Marcher
2. Courir
3. Sauter
4. Attaque corps à corps
5. Tirer à la sarbacane

Points de vie

À chacun des *checkpoints*, Soma remplit sa gourde d'*alcocool* et c'est avec celle-ci que le joueur peut reprendre des points de vie. Soma peut aussi trouver des ressources tout au long des niveaux pour augmenter son nombre maximum de potions de façon permanente. Lorsque Soma boit de l'*alcocool*, ses mouvements sont diminués pour un court temps, donc le joueur devra être prudent lorsqu'il choisit de reprendre de la vie.

Mort et Checkpoint

Lorsque le personnage meurt, il retourne au dernier checkpoint rencontré. Les checkpoints sont représentés par des totems qui s'activent lorsque le joueur passe devant. Sa gourde *d'alcocool* se remplit automatiquement à chaque point de passages.

Inventaire

Dans notre inventaire, le joueur pourra récolter quatre ressources :

1. Grenouilles empoisonnées
2. Poudre magique

Pour préparer ces recettes, le joueur doit s'arrêter pour sortir son chaudron. Le jeu n'est pas sur « pause » lorsque le joueur se trouve dans l'inventaire, il devra donc faire attention au moment où il sortira son chaudron.

Crafting

1. Grenouille + Grenouille : Fabrication de poison pour la massue
2. Poudre + Grenouille : Fabrication de poudre d'étourdissement pour la massue
3. Poudre + Poudre : Fabrication de fléchettes explosives

Collectibles (*Lore items*)

Il y aura des éléments à collectionner racontant l'histoire antérieure de Soma et de sa famille.

Masques

1. Perspectives interchangeables (Dès le début)
2. Double saut (Milieu du niveau 2)
3. *Dash* (Début du niveau 3)

Armes

1. Massue (Corps à corps) *Heavy attack* - Sert à briser les boucliers des ennemis.
2. Sarbacan (*Long Range*) Permet de briser des lianes à distance retenant des objets.

Level Design

Platforming

L'élément de *platforming* du jeu utilise grandement l'effet du masque de changement de dimensions pour augmenter la difficulté des sauts. Le joueur devra apprendre à observer l'environnement avant de commencer un *Jumping Puzzle*. Certains éléments de l'environnement aideront le joueur à se retrouver lors des endroits plus difficiles, comme une lumière illuminant une plateforme importante ou un élément de décor montrant le chemin au joueur.

Arènes

Dans ces zones, il faut éliminer tous les ennemis pour pouvoir terminer l'arène et poursuivre l'aventure. Les ennemis apparaissent de manière procédurale. Ils apparaissent avec des ratios différents de niveau en niveau. Par exemple, l'arène dans le deuxième niveau aura un ratio de 80% de petits ennemis et 20% de gros ennemis. Les ennemis ont également un certain pourcentage d'apparaître avec un bouclier, les rendant plus difficile de base. Plus l'on progresse dans les niveaux, plus les pourcentages vont s'inverser (80/20, 60/40, 40/60 par exemple). Après avoir terminé une arène, cette dernière peut remettre un masque de pouvoir au joueur, un masque qui débloque une nouvelle habileté.

Chaque niveau aura une durée d'environ 10 minutes (Excepté le tutoriel, qui a une durée d'environ 2 à 4 minutes).

Personnages

Soma

Soma est un shaman alcoolique, gardien du temple retenant des esprits maléfiques.



Descriptions : Il est très bedonnant avec des petites jambes.

Vêtements : Un morceau de tissu pour cacher son entrejambe avec une ceinture faite de cordes. Autour de son cou se trouve des feuilles de palmiers. Il a aussi des étoffes de tissus autour de ses poignets et autour de ses chevilles.

Accessoires :

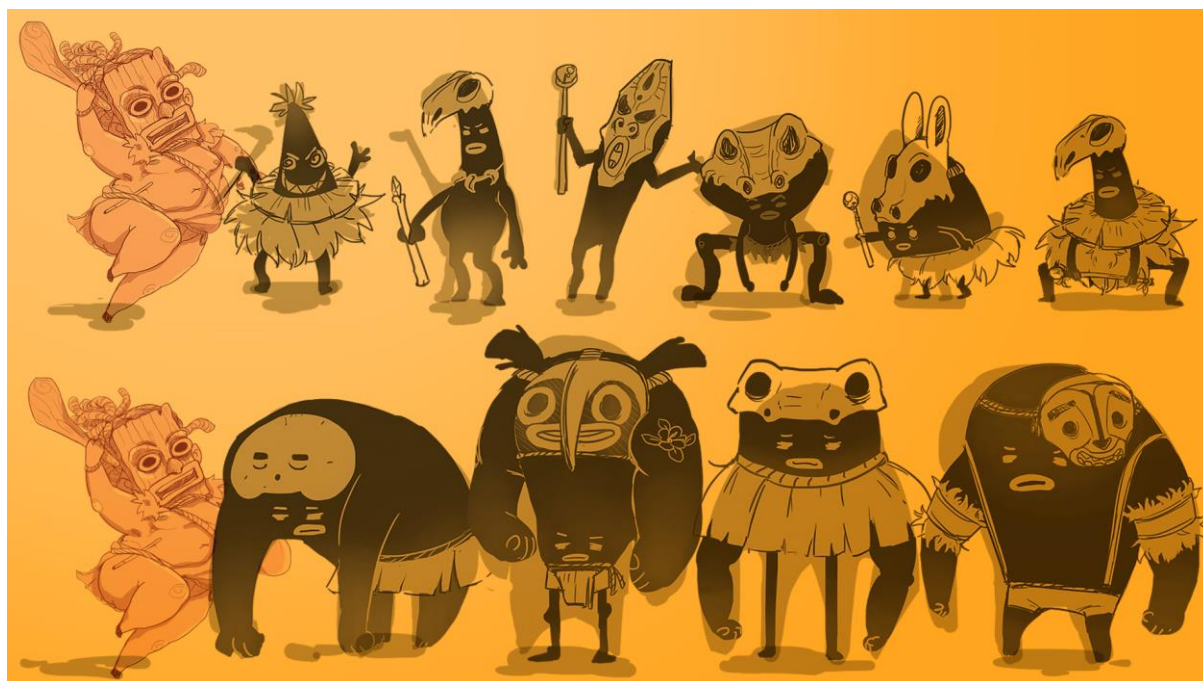
1. Son chaudron magique qui se trouve dans son dos.
2. Ses armes (Massue et sarbacan)
3. Une gourde en peau contenant de l'*alcocool*

Ennemis

Les ennemis sont d'une couleur différente du personnage principal (Teintes de mauve foncé et noir) et ils ne doivent pas avoir l'air humain mais bien d'esprits maléfiques. Deux types d'ennemis seront présents dans le jeu, un ennemi de corps à corps et un autre qui nous lancent des sortilèges de loin. Les ennemis deviendront de plus en plus puissants tout au long du jeu. Certaines statistiques seront augmentées pour ajouter de la diversité aux ennemis. Les points de vie, les dommages et la vitesse seront changés ainsi que certains traits physiques de l'ennemi, comme sa couleur ou l'ajout de vêtements et accessoires.

Ennemi corps à corps : Attaque seulement au corps à corps. Ils ont une silhouette plus baraquée, musclé, costaud. Ils attaquent avec leurs poings. Ils sont un peu plus grand que le joueur (1,80m / 2m) et se promène à une vitesse moyenne. Il y a une variante plus petite qui est également plus faible en santé. Les ennemis peuvent avoir un bouclier brisable uniquement par la massue du joueur.

Ennemi long range : (Boule de magie, bâton magique) : Ont une silhouette plus fine et délicate, mais aussi déformée (Ils ne sont pas humains). Ils sont légèrement plus petit que le personnage principal (1,30m) et se déplacent assez rapidement. Lorsque le joueur s'approche trop près d'eux, ils commencent à frapper le joueur avec leur bâton magique maladroitement.



Boss : Inspiration pour l'ennemi final du niveau 4. Il sera très grand et menaçant. Le joueur devra user de ses différents masques de pouvoir pour naviguer dans l'arène de combat et pour le vaincre. (Il faut encore le designer)



Environnement – Art

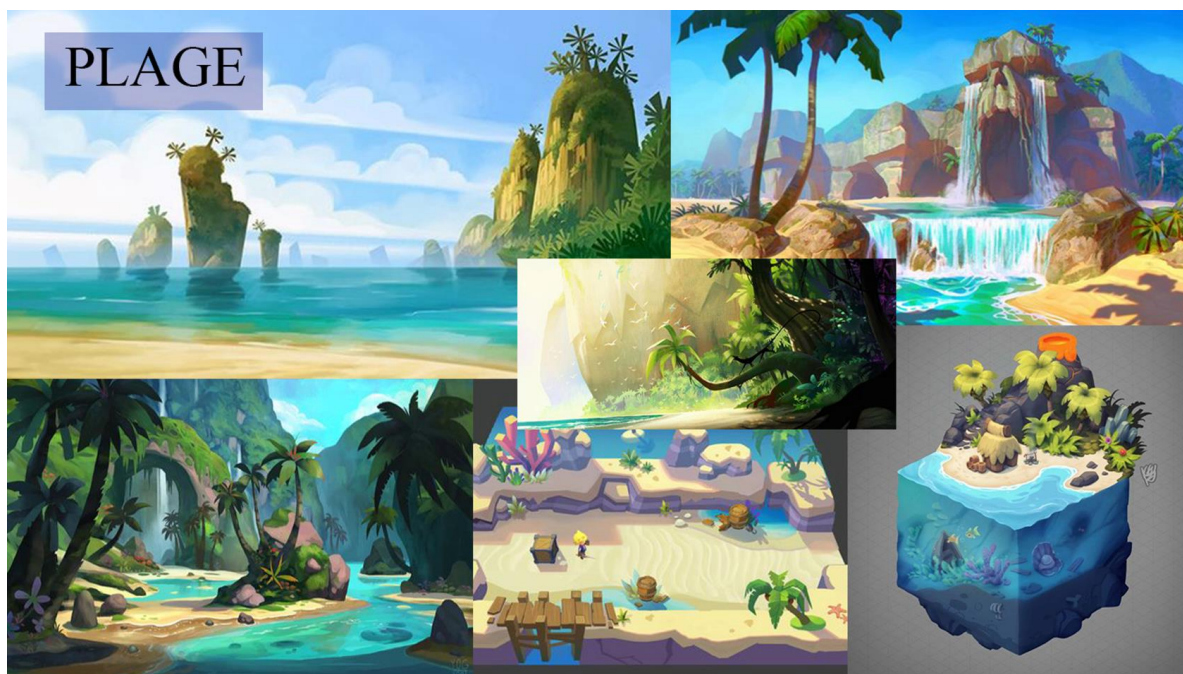
Éléments jouables et décors

Pour réduire la quantité de différents *mesh* à faire nous allons utiliser les mêmes éléments jouables comme objets de décors. Par contre, il faudra que les éléments utilisés comme décors ne se confondent pas avec les éléments interactifs des trois *layers* jouables. Pour faire cela, les éléments de décors d'avant plan ne seront que des images noires (gazon, arbre, vignes, etc). Le décor d'arrière-plan sera constitué de *mesh* mais auront une distance de 1 mètre avec les éléments de gameplay et seront couverts par du brouillard.

Niveaux/Thème

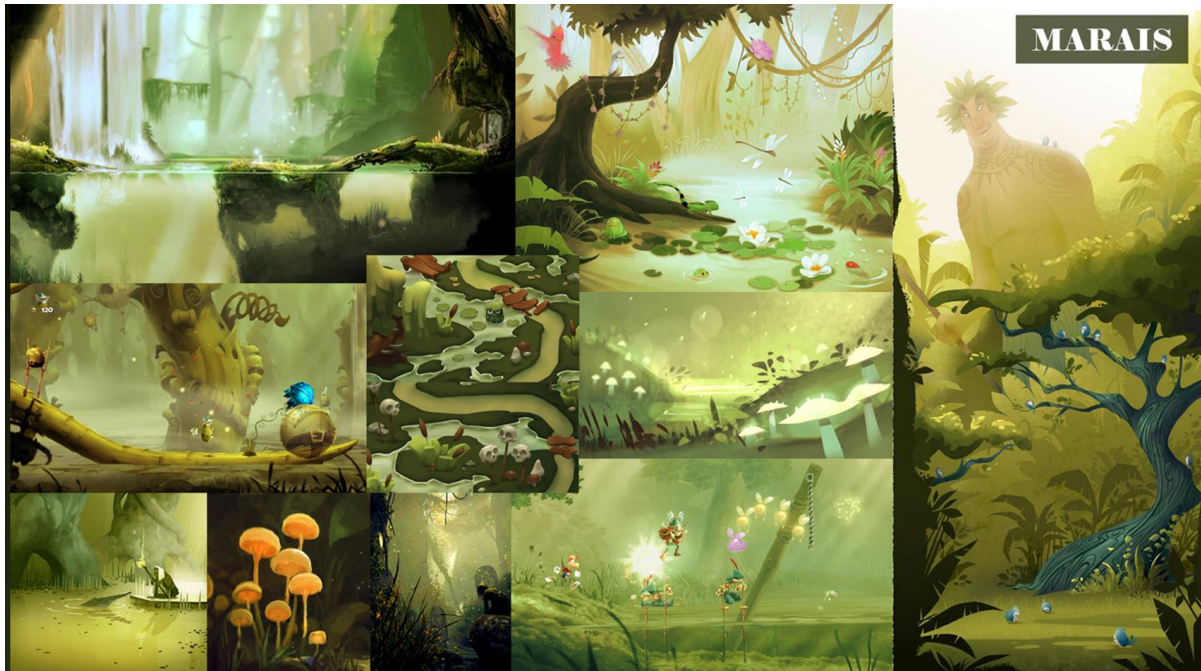
Plage

Niveau tutoriel - La plage est un endroit qui semble paradisiaque, avec des palmiers, des coraux, coquillages, de l'eau claire et des huttes en paille. L'arrière du niveau (Background) est une forêt dense et tout au long du niveau, le joueur se rapproche de plus en plus, car la forêt est le deuxième niveau.



Marais - forêt

Deuxième Niveau - Le niveau est composé d'un marais luxuriant avec abondance de brouillard. Vers la fin du niveau, le terrain devient plus sec et rocailleux, car le joueur arrive près de l'entrée du temple dans la montagne. Le sol du marais sera principalement de l'eau, ce qui est mortel pour le joueur puisque Soma ne sait pas nager.



Temple et volcan

Troisième niveau - Le joueur arrive devant la porte du temple, mais ne peut y entrer car elle est bloquée. Le joueur doit grimper le flanc de falaise bordant l'entrée et y trouvera le masque de *dash* permettant de briser la porte. Le temple est construit à l'intérieur du volcan, donc la lave sera un élément clé de ce niveau. Ce niveau est le plus difficile, car il inclut toutes les mécaniques apprises au cours du jeu (Masque, Double saut, *Dash*). Le niveau commence assez plat, mais descendra de plus en plus dans les profondeurs du volcan, pour atteindre le chef des esprits (Dernier boss).



Sons et musique

Inspirations: *Crash bandicoot*, *Jak & Daxter Title Theme*, Tribal

Il n'y aura pas de dialogues dans le jeu, seulement des « *barks* », comme dans le jeu *Banjo Kazooie*. Chaque niveau aura un thème musical associé à l'environnement. Les effets sonores ambiants changeront aussi par rapport à l'environnement.

Le changement de dimension affecte aussi la musique, car le joueur se fait transporter dans le monde des esprits. La thématique musicale reste la même, mais le ton de la musique devient plus sombre/menaçant. Tous les sons seront "étouffés" dans le monde des esprits.

Liste d'exemples

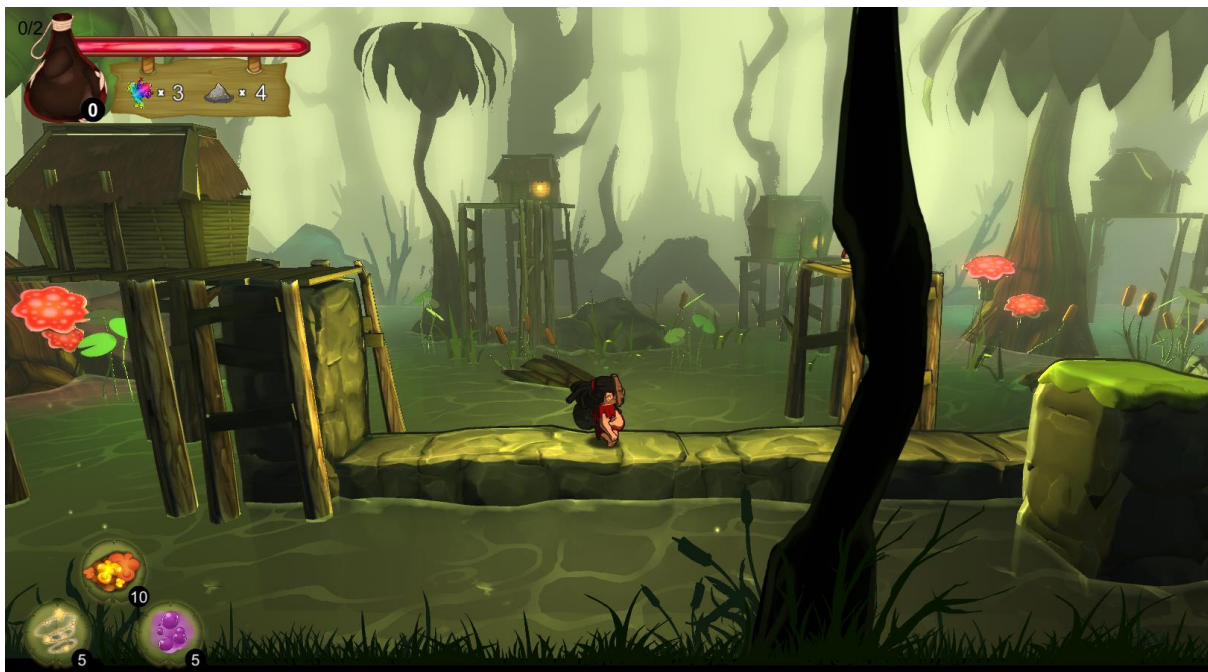
Crash bandicoot: https://www.youtube.com/watch?v=hhl_cOqGoT0&list=PLWFYZb-mcJq2q-fizDnwSpNTZDYps21c5

Jak and Daxter intro: <https://www.youtube.com/watch?v=KbXEk011YIU>

Jak and Daxter *forbidden jungle*: <https://www.youtube.com/watch?v=8cuSFyndHh4>

Interface utilisateur

- Santé restante
- Savoir la gourde est remplie de alcocool
- Nombre d'améliorations restantes de chaque type
- Nombre ressources collectées
- Nombre de potions restantes
- Nombre de noix de coco collectées



Contrôles du jeu

Manette

Joystick gauche : Déplacement (Marche et course)

A : Saut et double saut en double touche

B : *Healing*

X : Attaque massue

Y : Attaque sarbacane

LB : Changement de dimension

RB : Dash

D - Pad : Activation des améliorations des armes

Back : Ouvrir l'inventaire

Start : Menu pause

Clavier

A-D : Déplacement (Marche et course)

Espace : Saut et double saut en double touche

K : *Healing*

J : Attaque massue

L : Attaque sarbacane

Q ou i : Changement de dimension

U ou LCTRL : Dash

1-2-3 : Activation des améliorations des armes

O : Ouvrir l'inventaire

Échap : Menu pause