

Myst : Le Retour de l'Île

Intention

Faire vivre le joueur une aventure unique avec des puzzles attrayant.

Donnée envie au joueur d'explorer et de découvrir un tout nouveau univers.

Fiche Signalétique

Support : PC

Genre : Aventure - Puzzle

Joueur : Solo (En Local)

Cible : Joueur Adulte, Gamer,
Joueur de jeux d'énigme

Background/Concept

Nous contrôlons Charlie qui se baladait dans une forêt dans les contrées du Pays de Galles, où il trouva, dans un château en ruine, une rune magique qui, lorsqu'il la toucha, l'emmena sur une île instable et corrompue. Il trouva une note au sol de là où il a atterri indiquant qu'il a atterri sur l'île de Myst, anciennement vécu par un certain Atrus. Il rentra dans une bibliothèque et trouva dans son centre, un vidéographe, avec une vidéo d'Atrus lui demandant de retrouver 5 morceaux de papier déchirés et d'une rune magique chargée avec une énergie nommée, l'âgium, mais, il devra se dépêcher car l'île de Myst se décompose et se corrompt au fil du temps. S'il n'arrive pas à sauver l'île et à rentrer, il restera bloqué dans une version de lui-même corrompu pour toujours...

Condition de victoire/défaite

Victoire : Faire toutes les énigmes dans le temps imparties et récupérer les 5 morceau de papier et la rune magique

Défaites : Temps imparties écoulé.

Gameplay Principale

Environnement :

Le niveau se passera sur une île perdue et instable. Les décors et objets seront simple, avec un côté vieux et laisser à l'abandon. Les repères seront assez simples et y circuler n'est pas bien compliqué au début : La corruption commencera à se propager après un certain temps.

Contrôle du jeu :

Le jeu se joue avec une vue en première personne. Le joueur peut bouger la caméra avec le mouvement de la souris. Il peut marcher et courir pour se déplacer dans la zone du jeu et peut interagir avec certains éléments contextuels (par exemple des livres contenant des informations pour des énigmes).

Temps limité :

Le temps du jeu sera limité à 30 min avant d'avoir le Game Over

Fonctionnalité du jeu :

Corruption :

A partir d'un certain moment, la corruption commence à s'étendre dans la map et corrompt des portions de la carte, quand le personnage sera dans cet corruption, le temps passera deux fois plus vite.

Puzzle :

Pour récupérer un morceau de papier et/ou la rune, il faudra résoudre un puzzle simple et/ou complexe choisie aléatoirement via une base de données.

Narration :

Elle sera donnée via des intro et cinématiques, en plus des feuilles disséminées un peu partout à obtenir pour avancer dans le jeu

USP :

- Zone de corruption qui s'étend au fur et à mesure du temps
- Exemple :
 1. 5 min = Effet visuel
 2. 10 min = Début d'effet de corruption
 3. 15 min = l'effet de corruption s'étend + ciel qui change de couleur
 4. 20 min = l'effet de corruption s'étend + soleil ET ciel qui change de couleur
 5. 25 min = zone du jeu presque totalement corrompu + ciel totalement changer et soleil qui a grossis et changer de couleur
 6. 30 min = Fin de la partie

Annexe

Ambiance graphique et sonore :



The Looker, Subcreation Studio



Myst, Cyan World

La DA du jeu 'The Looker' de Subcreation Studio et de 'Myst' par Cyan World pourrais se rapprocher de ce que le jeu va ressembler, une île déserte, en plein milieu de l'océan, avec en son centre un une bibliothèque anciennement entretenu

On peut voir sur les deux premières images un environnement abandonnés pour "The Locker" et un environnement abandonné et complexe pour 'Myst'

Sur les deux dernières images de 'The Locker', on aurait une idée de ce qu'on pourrait faire si nous étions dans/sur un château.

Sur la dernière image de 'Myst', nous voyons un livre, avec des informations écrites dessus, nous pouvons donc imaginer que ce livre contiendra des informations pour avancer dans les énigmes

L'environnement est assez simple et lumineux, à la manière de 'The Looker', on se retrouve sur une île perdue à essayer de trouver des énigmes.

Bien que l'environnement soit simple au début, elle évoluera au fil du temps, avec la corruption qui changera l'ambiance visuel globale, très discrète au début, mais qui vers la fin du jeu changera totalement l'environnement que ce soit le décor, que le ciel

A part le bruit de la mer qui s'écrase sur la plage, et de quelques oiseaux qui passe au-dessus de nous, il n'y aura pas beaucoup de bruit, ce qui donnera une ambiance isoler et de solitude, mais avec la corruption qui gagne du terrain, il n'y aura pas que les vagues de la mer qui fera gronder le sol...

Exemple de situation de jeu



Réalisation de plusieurs mécanismes pour récupérer un morceau de page