

NOTE D'INTENTION (4 pages avec schéma)

Note d'intention à remplir et à joindre au prototype afin d'évaluer le projet et particulièrement sa faisabilité. (N'hésitez pas à demander les conseils des parrains présents sur l'événement pour remplir ce document). Merci de déposer la note d'intention sur la page ITCH.IO : <https://itch.io/jam/gamepratic2017>

► **Indication du coût de développement :**

Il ne s'agit pas de proposer un projet de jeu vidéo de type AAA.

Les participants devront se mettre en situation de petit studio indépendant.

Le coût de développement maximum en nombre de Journée/Homme est de 60.

1. Spécifications et caractéristiques techniques :

Spécifications	Préconisations
Titre du jeu	Mémoire d'Oc
Nom de l'équipe de développement du prototype	Archaea
Thématique choisie	St Jacques de Compostelle
Cible (ex. ados 12-18 ans ou PEGI 16...)	Ados 12-18
Type de jeu (ex. Gestion, Course, Stratégie, Arcade, Combat...)	Plateformer/Enigme
Référence de gameplay : (ex. Theme Hospital, Blitzkrieg, Minecraft, Super Mario...)-like	Another World – Super Mario
Plateformes supportées (ex. PC, MAC, Tablette Android, iOS, Téléphone Android, iOS..., Consoles...)	PC / Mobile
Format final du jeu : HTML5, swf, exe, apk...	Exe
Configuration minimale du dispositif : (ex. ram, espace disque, vitesse du processeur, carte graphique dédiée...)	Processeur i3 & +
Dispositif d'entrée spécifique additionnel (ex. Oculus Rift, Casque Neurosky, Leap Motion, Kinect, Webcam...)	Clavier ou Manette
Dispositifs en ligne spécifiques nécessaires (ex. Base de données en ligne, Hiscore en ligne, serveur synchrone, asynchrone...)	Aucun dispositif
liste des logiciels (framework compris) pour le développement du jeu. (ex. Editeur 2D/3D pour les assets, Framework de développement (Unity, Flash, GameMaker, MMF...))	Unity + Photoshop + Éditeur de texte + Reaper
Nombre de journée/homme de travail spécifiques estimées nécessaires au développement du projet (ex. Graphiste : 10 – Développeur : 20 – Sound Designer : 10 – Testeur QA – 10 = 50 J/H)	Graphistes : 3 – Développeurs : 2 - Sound Designer : 2 – Testeurs QA : 5 = 14J/H

2. Liste des données sur le patrimoine et la culture de la région Occitanie utilisées :

- Documentation fournie
- https://www.st-guilhem-le-desert.com/st-guilhem_histoire.html
- <http://pat.hernandez.pagesperso-orange.fr/saintguilhem.htm>
- Géraldine Mallet
- Témoignage d'un habitant de Saint-Guilhem-le-Désert

3. Expérience et sens du jeu :

Nous souhaitons que le jeu soit une expérience contemplative et éducative, dans une intention de faire réfléchir le joueur sur la sauvegarde du patrimoine et sur les traces que laissent les différentes périodes historiques sur notre époque.

Le personnage joué est un passionné d'archéologie et d'histoire. Un jour, à Saint-Guilhem-le-Désert, en regardant des archives, Guy s'endort sur ses notes. Il commence à rêver qu'un supermarché est implanté sur le site de Saint-Guilhem-le-Désert. Dans la suite de son rêve, Guy va découvrir des tableaux représentant chacun une période historique. Dans chaque niveau des objets devront être collectés comme un témoignage du passé et des événements qui se succédèrent sur le chemin de St-Jacques-de-Compostelle.

Cette promenade onirique à pour but de sensibiliser le joueur sur les risques qui peuvent peser sur le patrimoine dans sa globalité. C'est une comparaison entre l'évolution lucrative de la société et l'importance de l'héritage qu'elle peut menacer, ainsi qu'un constat sur la transmission du savoir de génération en génération.

La Psycho-géographie se veut motrice dans la perception imagée des 4 espaces par le protagoniste, et notamment dans sa façon d'imaginer la menace sur les décors et les époques dans lesquels il dérive.

4. Gameplay (cœur de jeu, boucle de gameplay : objectif, challenge, récompense, mécaniques/briques de gameplay) (n'hésitez pas à utiliser des schémas et des images pour illustrer votre gameplay).

Le jeu s'articule autour d'un gameplay qu'est celui du Platformer.

Le joueur marche et saute sur différentes plate-formes tout en résolvant divers énigmes, ou simplement en fouillant le panneau de jeu pour collecter des objets.

L'objectif du joueur est d'aller d'un point A à un point B définie par la narration. Le second objectif est de récupérer les différents objets qui se cachent dans les niveaux. Ces objets sont des témoins historiques. Chaque objet est marqué par un feedback sonore, et est accompagné d'une note d'explication.

5. Justification des choix de gameplay au service de vos intentions et de la valorisation du patrimoine et de la culture de la Région Occitanie :

Le gameplay est au service de nos intentions dans le sens où le joueur se déplace dans un espace qu'il découvre, il erre, contemple et récupère des objets à valeur historique. Il expose une découverte de la culture et du patrimoine régional, ayant pour objectif de le valoriser ainsi que de sensibiliser à sa sauvegarde culturelle.

6. Justification des choix graphiques et sonores au service de vos intentions et de la valorisation du patrimoine et de la culture de la Région Occitanie :

Graphismes :

Nous nous sommes tournés vers le pixel art car il nous paraissait pertinent dans notre envie de créer quelque chose de contemplatif, de simple en apparence, tout en donnant une impression de détail. Il permet de recréer simplement des silhouettes des bâtiments ou de suggérer par des symboliques dans ses formes. De plus, ce style graphique est intemporel et semblait être intéressant avec notre concept de jeu, et styles respectifs.

La palette est épurée, limitée à des couleurs sobres et douces tel que du bleu et du marron, avec des faisceaux lumineux, correspondant à notre projection du Gameplay.

Musique et son :

Les 5 morceaux sont basés sur la même base mélodique, seule la structure et l'instrumentation changent :

- Le premier morceau introduit le jeu, les synthétiseurs et la batterie font écho à l'époque contemporaine qu'il illustre.
- Le deuxième morceau est militaire, colérique et scandé, pour donner sens aux manifestations représentées dans le tableau.
- Le 3ème morceau tente d'imiter une pièce traditionnelle occitane, telle qu'elle aurait pu exister dans les campagnes et les landes d'Occitanie. Le bourdon de cornemuse et la mélodie saccadée de la flûte imitent la Bodéga, instrument traditionnel occitan s'apparentant à une grosse cornemuse, et Le Clarin, petite flûte du Languedoc.
- Le 4ème morceau reprend des codes des chants grégoriens, présents dans toutes les officines religieuses de France au Moyen-Âge.
- Le dernier morceau est d'inspiration celtique, reprenant des voix éthérées et des instruments souvent associés au druidisme comme la harpe ou le fiddle irlandais.

7. Autres :