

Titre du projet : La Caverne du Dragon

Nom : Hilary Roy

Date : 26 Janvier 2025

Résumé : Ce projet est un niveau inspiré d'*Uncharted*, plongeant le joueur dans une caverne mystérieuse et dangereuse. Le niveau mêle exploration, plateformes, puzzles et combats, aboutissant à un affrontement épique contre un dragon corrompu. Conçu avec PureRef pour la planification globale et Miro pour la structure, il sera développé sous Unreal Engine.

Table des matières

Table des matières.....	1
Lieux.....	2
Vistas planifiées.....	3
Personnages.....	3
Événements.....	5
Objectifs.....	5
Cinématique.....	5
Type de Gameplay.....	6
Vibe de Dark Fantasy (Années 80).....	7
Période et Contexte du jeu.....	8
Thèmes.....	8
But narratif.....	9
Dependencies (Shopping List).....	10
Design d'un aspect.....	11

Lieux

- **La caverne :** Un espace sombre avec une teinte bleutée, où le joueur doit explorer et relever divers défis.
 - **Description visuelle :**
 - La lumière tamisée provient de cristaux luminescents incrustés dans les parois rocheuses.
 - Stalagmites et stalactites jonchent le sol et le plafond, créant des obstacles naturels.
 - Des murs escarpés à grimper et des passages étroits obligent le joueur à faire preuve d'agilité et de stratégie.
 - **Gameplay :**
 - Le joueur affronte des ennemis qui servent de gardes, patrouillant dans la caverne pour protéger le dragon.
 - Il faudra utiliser des capacités d'escalade, résoudre des puzzles environnementaux, et trouver des chemins cachés pour progresser.

- **Le repaire du dragon:** Une immense salle à l'atmosphère oppressante, marquée par une teinte verte qui contraste avec l'éclat du trésor qui recouvre le sol.
 - **Description visuelle :**
 - Le sol est couvert d'un vaste trésor d'or scintillant, mêlé d'objets précieux, de gemmes et d'armes anciennes.
 - Les murs sont recouverts de mousse et de racines, donnant une impression de vieillesse et de mystère.
 - Une légère brume verte flotte dans l'air, renforçant l'aura toxique et intimidante du dragon.
 - **Gameplay :**
 - Le joueur doit traverser le trésor, en évitant des pièges comme des mécanismes enfouis ou des gardes restants.
 - Le combat final avec le dragon se déroule au centre de la pièce.

Vistas planifiées

- **L'entrée de la caverne** : Une vue sur une chaîne de montagnes enneigées située très haut. Les pics sont enveloppés de nuages, et l'entrée de la caverne est entourée de sculptures anciennes.
 - **Composition visuelle** :
 - La montagne principale occupe le centre de la scène.
 - Des aigles planent au loin, ajoutant une touche de vie.
 - L'entrée de la caverne est éclairée par le soleil.

Personnages

Joueur: Bellenera Rufdavann

- **Description physique** : Naine robuste, cheveux roux flamboyants tressés, yeux vert émeraude.
- **Tenue** : Vêtements hivernaux orange et verts, manteau doublé de fourrure, ceinture d'aventurière avec poches, bottes renforcées.
- **Personnalité** : Courageuse, pragmatique, sens aigu du devoir.
- **Motivations** : Protéger son peuple d'une menace ou récupérer un artefact précieux volé par un dragon.

Personnage non-joueur: Magnur Drordin (Guide NPC)

- **Description physique** : Vieux nain, barbe grise tressée, regard bleu acier, visage marqué par l'âge et la sagesse.
- **Tenue** : Manteau épais en cuir usé, doublé de fourrure, ceinture avec outils, lanterne ancienne, hache de voyage.
- **Personnalité** : Sage, pragmatique, mystérieux sur son passé. Ancien habitant des montagnes avant l'arrivée du dragon.

- **Rôle** : Guide le joueur à travers la caverne, donne des conseils sur les dangers, partage des anecdotes, enseigne comment surmonter certains obstacles.
- **Motivations** : Retrouver des souvenirs de son clan exilé, vaincre le dragon pour vengeance et justice.
- **Interaction avec le joueur** : Fournit des indices, des options stratégiques, et des récits qui enrichissent le contexte. Connaissance des passages secrets et des pièges essentiels pour progresser.

Gardes de la caverne (Ennemis)

- **Apparence** : Humanoïdes corrompus, peau pâle avec veines sombres, armures de glace et de roche, yeux bleu lumineux liés au dragon.
- **Comportement** : Patrouillent en groupes, utilisent des cris gutturaux ou signaux visuels, tendent des embuscades et activent des pièges.
- **Armes et attaques** : Lances couvertes de givre, arcs tirant des flèches glacées, capacité à invoquer des barrières de glace.

Dragon (Boss final)

Apparence : Écailles vert scintillant comme des émeraudes, corps élancé, ailes massives, griffes acérées, queue avec épines, yeux d'or intense.

Comportement : Gardien territorial, protège son trésor, feint des attaques pour piéger, rugit et bat des ailes pour désorienter.

Attaques et capacités :

- Souffle empoisonné (nuage toxique).
- Charges au sol (force brute).
- Pluie de feu (projectiles enflammés en vol).
- Griffes et morsures (attaques de mêlée rapides).

Défis stratégiques : Esquiver les attaques, utiliser le décor pour se protéger, exploiter ses faiblesses (ex. : zones spécifiques vulnérables).

Événements

- **Exploration périlleuse** : Traverser la caverne glacée, éviter pièges et ennemis.
- **Affrontement avec le dragon** : Un combat épique en plusieurs phases.
- **Récupération des œufs** : Protection essentielle pour l'avenir des dragons.
- **Restauration du trésor** : Symbolique pour la renaissance des nains et de leur civilisation.

Objectifs

1. **Atteindre le cœur de la caverne** en surmontant les dangers.
2. **Battre et tuer le dragon**, la menace principale.
3. **Récupérer les œufs de dragon**, source de pouvoir et d'équilibre.
4. **Restituer le trésor aux nains** et leur rendre la montagne qu'ils ont perdu

Cinématique

1. Apparition du Dragon

- **Où** : Immense caverne illuminée par une montagne d'or, un nid d'œufs de dragon au sommet.
- **Quand** : Le joueur atteint la salle centrale après avoir surmonté les dangers.
- **Pourquoi** : Introduire la menace principale et souligner l'importance des œufs.
- **Description** : Le joueur entre dans la caverne, éclairée par le trésor. Le dragon, endormi autour du nid, se réveille à cause d'un faux pas. Un rugissement secoue la caverne, et le dragon déploie ses ailes, prêt à défendre ses œufs.

2. Victoire et Récupération des Œufs

- **Où** : Même salle, maintenant marquée par le combat.
- **Quand** : Après avoir vaincu le dragon.
- **Pourquoi** : Montrer les œufs comme un symbole de renouveau pour la montagne et les nains.
- **Description** : Le dragon, vaincu, s'effondre près des œufs. Le joueur récupère les œufs. La cinématique se termine avec le joueur et Magnur quittant la caverne, laissant derrière eux le trésor et le dragon.

Type de Gameplay

1. Exploration et Interactions :

- Navigation dans un environnement hostile avec des surfaces glissantes et passages étroits.
- Utilisation de grappins, escalade et destruction d'obstacles pour progresser.
- Déblocage de compétences : coups puissants, vision spéciale, etc.

2. Action et Combat :

- Combat dynamique mêlant corps à corps (hache) et à distance (arc).
- Ennemis avec faiblesses spécifiques (ex : briser armure de glace).
- Ennemis variés : gardes corrompus, bêtes glacées, mini-boss avec attaques spéciales.

3. Déplacement :

- Escalade, passages étroits, grappins, tyroliennes et glissades contrôlées.
- Gestion de l'endurance et des pièges.

4. Ennemis :

- Gardes de la caverne (groupes coordonnés).
- Créatures élémentaires (golems de glace, chauves-souris corrompues).
- Dragon (boss final avec plusieurs phases).

5. Loot et Collectibles :

- Pièces, reliques et artefacts des nains.

- Améliorations : potions, fragments d'équipement.

6. Chemins et Décisions :

- Chemins secondaires avec défis, loot rares et fragments d'histoire.
- Choix entre chemins rapides mais risqués ou plus longs avec récompenses.

7. Secrets et Mini-Puzzles :

- Zones cachées et artefacts rares détectables par indices visuels.
- Mini-puzzles : activer mécanismes, résoudre énigmes et déjouer les pièges.

Vibe de Dark Fantasy (Années 80)

1. Inspiration Visuelle :

- **Couleurs** : Palette sombre avec bleu nuit, vert émeraude, rouge sang et or vieilli. Éclairage contrasté, avec des zones d'obscurité et des sources lumineuses (torches, cristaux).
- **Décors** : Cavernes labyrinthiques, murs de pierre gravés, symboles anciens. Ambiance imposante et surnaturelle.
- **Références** : Films comme *Excalibur*, *Conan the Barbarian*, *The Dark Crystal*.

2. Atmosphère Narrative :

- **Tonalité sombre** : Monde impitoyable, magie ancienne, quête tragique.
- **Univers mystique** : Légendes oubliées et artefacts mystérieux, magie incontrôlable.

3. Musique et Ambiance Sonore :

- **Musique** : Épique et mélancolique, chœurs graves, percussions, synthétiseurs discrets.
- **Ambiance sonore** : Échos dans les grottes, cris de créatures, bruits métalliques des armes, grondements de la montagne.

4. Style Artistique :

- **Esthétique rétro** : Modèles vieillissants, textures de peinture ou animation classique.
- **Design** : Personnages et créatures imposants, grotesques, inspirés des années 80.
- **Effets visuels** : Brouillard surnaturel, ombres marquées, lumière tamisée.

Période et Contexte du jeu

1. Époque :

- Âge mythique et intemporel où la magie domine.
- Villages isolés, crainte des dragons et créatures mystiques.
- Monde sauvage avec montagnes, forêts et ruines anciennes.

2. Contexte Historique :

- Les dragons, jadis gardiens, sont corrompus par une malédiction.
- Le joueur explore une région maudite où un dragon règne en tyran.
- Inspiration des mythologies nordiques et celtiques.

3. Difficulté et Progression :

- Débute facile, avec une montée en difficulté vers un niveau moyen.
- Ennemis : Gardes de la caverne gérables individuellement, difficiles en groupe.
- Le dragon, boss final, est un défi de maîtrise sans frustration.

Thèmes

1. Exploration et Gloire :

- Thème principal : Exploration audacieuse, où le courage et l'intelligence permettent de surmonter des dangers mortels.

2. Esprit d'Aventure :

- Le joueur incarne une aventurière motivée par l'ambition, la curiosité et l'évasion d'une vie ordinaire.

- Les environnements (caverne, trésor, dragon) encouragent l'exploration de lieux oubliés et l'inconnu.
3. **Héroïsme Pragmatique :**
- Le joueur incarne une protagoniste imparfaite, improvisant et prenant des risques, mais avec une débrouillardise marquée.
 - Moments de doute qui la rendent plus humaine, mais courageuse face à l'adversité.
4. **Mystères Anciens et Mythes Oubliés :**
- Découverte de la vérité derrière la corruption du dragon et les légendes de la montagne, ajoutant de la profondeur narrative.
5. **Action et Énigmes :**
- Séquences dynamiques : courses-poursuites, sauts spectaculaires, énigmes environnementales pour déverrouiller des passages secrets.

But narratif

Libérer la montagne du dragon corrompu pour restaurer l'équilibre et l'héritage des nains, symbolisant la dignité d'une civilisation perdue.

Synopsis de la Quête

Bellenera, une aventurière, explore une caverne glacée pour récupérer un artefact permettant de libérer la montagne et restaurer l'honneur des nains.

- **Exploration** : Dédale de passages étroits, cavernes gelées et tunnels remplis de secrets et obstacles naturels.
- **Affrontements** : Combats contre des créatures corrompues, gardes glacés et monstres élémentaires liés à la magie du dragon.
- **Le Dragon de Glace** : Combat final contre un dragon gigantesque, alimenté par une malédiction, représentant le dernier obstacle à la libération de la montagne.

Dependencies (Shopping List)

1. VFX (Effets visuels)

- **Ambiance** : Brouillard glacé, cristaux lumineux bleus, condensation sur les murs.
- **Combat** : Particules pour les attaques ennemies (glace brisée, éclats).
- **Boss Fight** : Souffle givré, explosion d'or, ailes du dragon créant des bourrasques.

2. Cinématiques

- **Introduction du dragon** : Animation du réveil du dragon, révélation de la montagne d'or.
- **Célébration post-dragon** : Récupération des œufs, interaction entre le joueur et Magnur.
- **Transitions** : Zoom cinématique aux points clés.

3. Narratif

- **Lore** : Histoire des nains et des œufs essentiels à la montagne.
- **Artefacts** : Journaux et gravures révélant l'histoire des anciens.

4. Dialogues

- **Magnur** : Introduction et conseils stratégiques, plaisanteries.
- **Bellenera** : Monologues internes et réflexions.
- **Dragon** : Rugissements et répliques protectrices pendant le boss fight.

5. Animations

- **Bellenera** : Escalade, grappins, glissades, attaques (hache, arc).
- **Gardes** : Patrouilles, embuscades.
- **Dragon** : Souffle givré, frappes de queue, protection des œufs.

6. Assets

- **Caverne glacée** : Stalactites, montagne d'or, œufs de dragon.
- **Personnages** : Bellenera, Magnur, gardes corrompus, dragon.
- **Objets interactifs** : Cristaux, leviers, coffres pour loot.

Design d'un aspect

Puzzle d'activation des runes

- **Situation** : Une porte verrouillée avec 6 runes alignées sur un mur.
- **Mécanique** :
 - Chaque rune s'illumine d'une couleur différente lorsqu'elle est activée.
 - Un indice visuel simple est gravé à proximité : une peinture murale montrant les runes dans un ordre précis.
 - Si le joueur active les runes dans le bon ordre, la porte s'ouvre. Sinon, une lumière s'éteint, mais rien de trop punitif.
- **Feedback pour le joueur** :
 - Lumière ou son doux lorsque la rune correcte est activée.
 - Son d'erreur subtil pour indiquer une mauvaise séquence.