

# VOJAGO

**Milia Barrière - Lucie Bourrier - Clarisse Bré - Gabriele Ennaouaji - Virgil Markus**



# VOJAGO



- platformer 2D cinématique/puzzle
- deuil et réincarnation
- parcours métaphorique
- narration par le contexte



# Salem



# Le voyage de Salem

- des environnements représentatifs
- parcours structuré sur le modèle de la courbe de Kübler-Ross
- animal compagnon, guide
- expérience de guérison
- souvenirs à récolter
- liberté de compréhension pour le joueur



# Réincarnation

- Surmonter les obstacles en s'adaptant
- Refus de la mort



## Poisson

- Respirer sous l'eau
- Nager plus vite
- Plus petit



## Ecureuil

- Petit & aérien
- Sauter plus haut
- Escalader



## Ours

- Plus grand
- Plus fort



## Chat

- Voir dans le noir pendant un temps
- Sauter plus loin

# La récolte des souvenirs

- pickups
- facultatifs
- modifient la fin :

Aucun souvenir récupéré

Salem peut avancer, le guide dit qu'iel respecte le besoin d'oublier

Quelques souvenirs  
récupérés

Salem peut avancer, le guide dit qu'iel aurait pu trouver plus de souvenirs

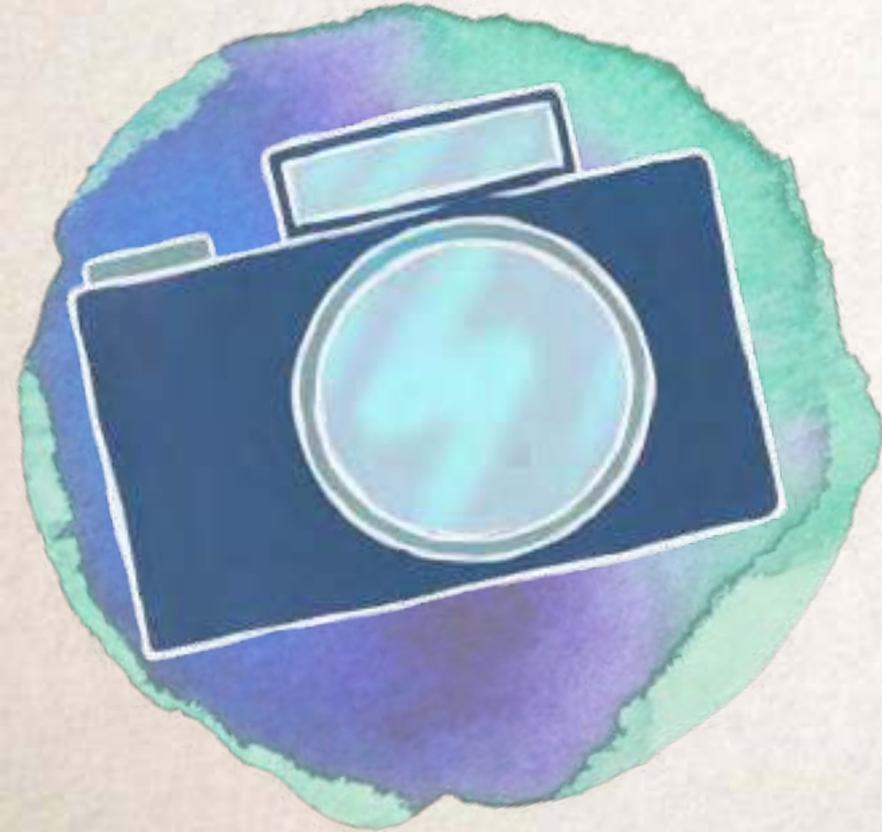
Tous les souvenirs récupérés

Le guide se révèle comme le double de Salem et lui dit bravo



Mécaniques secondaires :

# La récolte des souvenirs



# la DA environnements



# la DA environnements



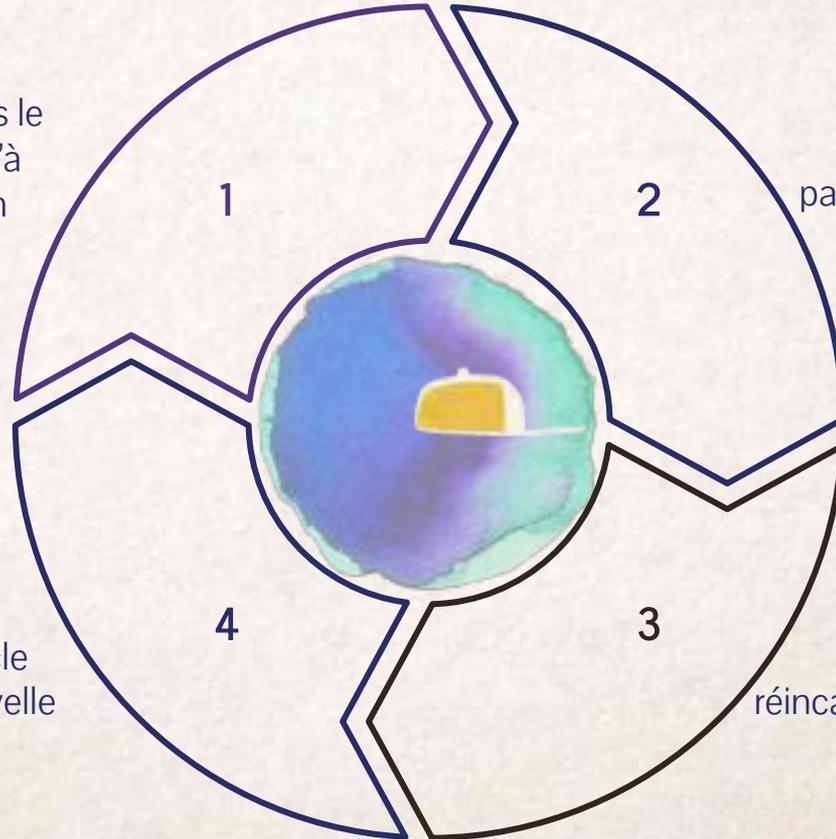
# Boucle

## Level Design

- réincarnation
- changement de forme
- détachement des autres jeux de plateforme
- No More Death

Avancer dans le niveau jusqu'à rencontrer un obstacle

Identifier la solution pour passer l'obstacle



Passer l'obstacle grâce à la nouvelle forme acquise

Mourir et se réincarner en animal



# Étape 1 : le déni

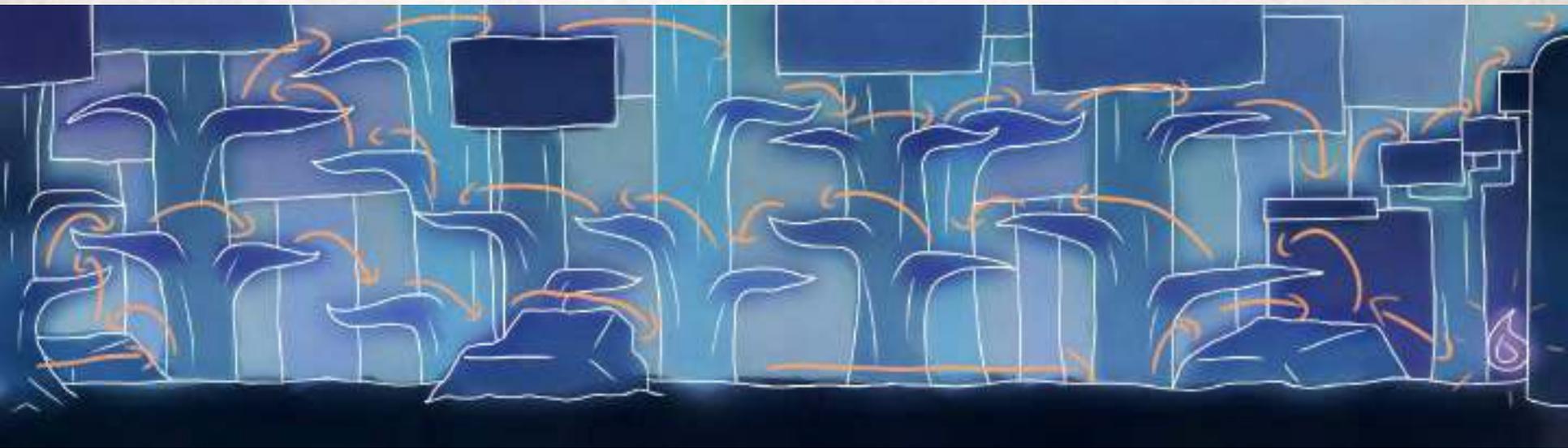
Sous l'eau



# Étape 2 : la colère



Dans la forêt



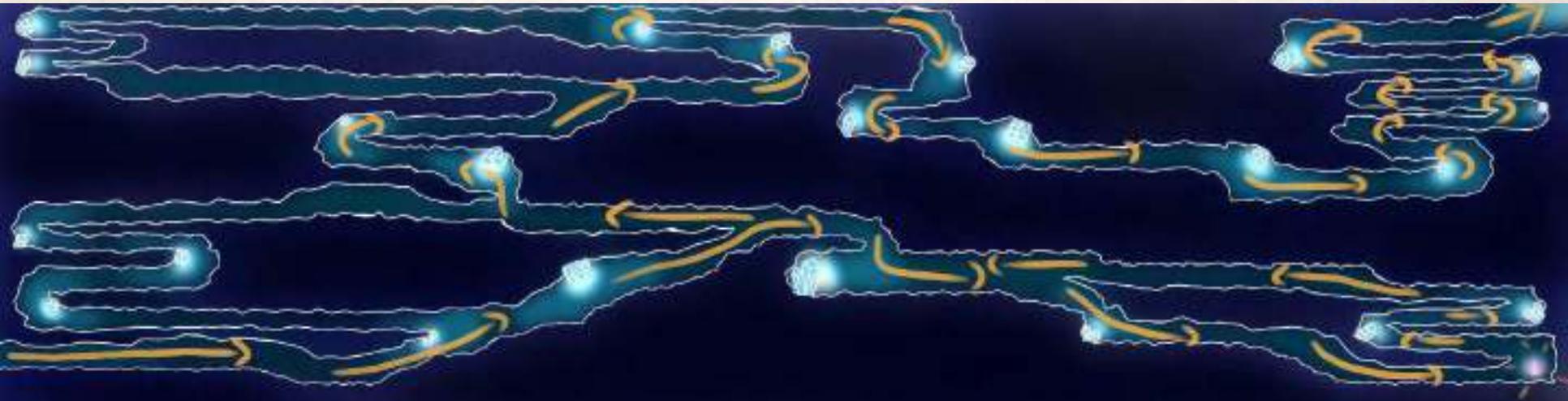
# Étape 3 : le marchandage

Dans les ruines



# Étape 4 : la dépression

Dans la grotte



# Étape 5 : l'acceptation

Une nature luxuriante





# Echec et Sauvegarde

- ✓ Jamais de Game Over (no more death)
- ✓ Checkpoints automatiques
- ✓ Sauvegardes = checkpoints (Limbo, Inside, ...)

Salem ne peut jamais mourir puisqu'il se réincarne si cela arrive : il n'y a donc pas de Game Over. Le joueur pourra cependant revenir au dernier checkpoint (puzzle) en cas de Softlock.

# Le son

## Inspirations & concepts :

- Nostalgie, centré sur les souvenirs
- Boîtes à musiques, berceuses, musiques lancinantes...

## Le déni :

- niveau sous l'eau, tempête à la surface
- oppressant, l'inconnu, la fuite
- une musique qui s'enrichit et se répète

# Inspirations visuelles

- Gris
- Shelter 2
- Amélie Fléchaïs





## Inspirations gameplay

- Hollow Knight
- Inside



# Merci !

Notre équipe :

Milia Barrière

Lucie Bourrier

Clarisse Bré

Gabriele Ennaouaji

Virgil Markus

**Nous allons pouvoir passer à la démo !**