

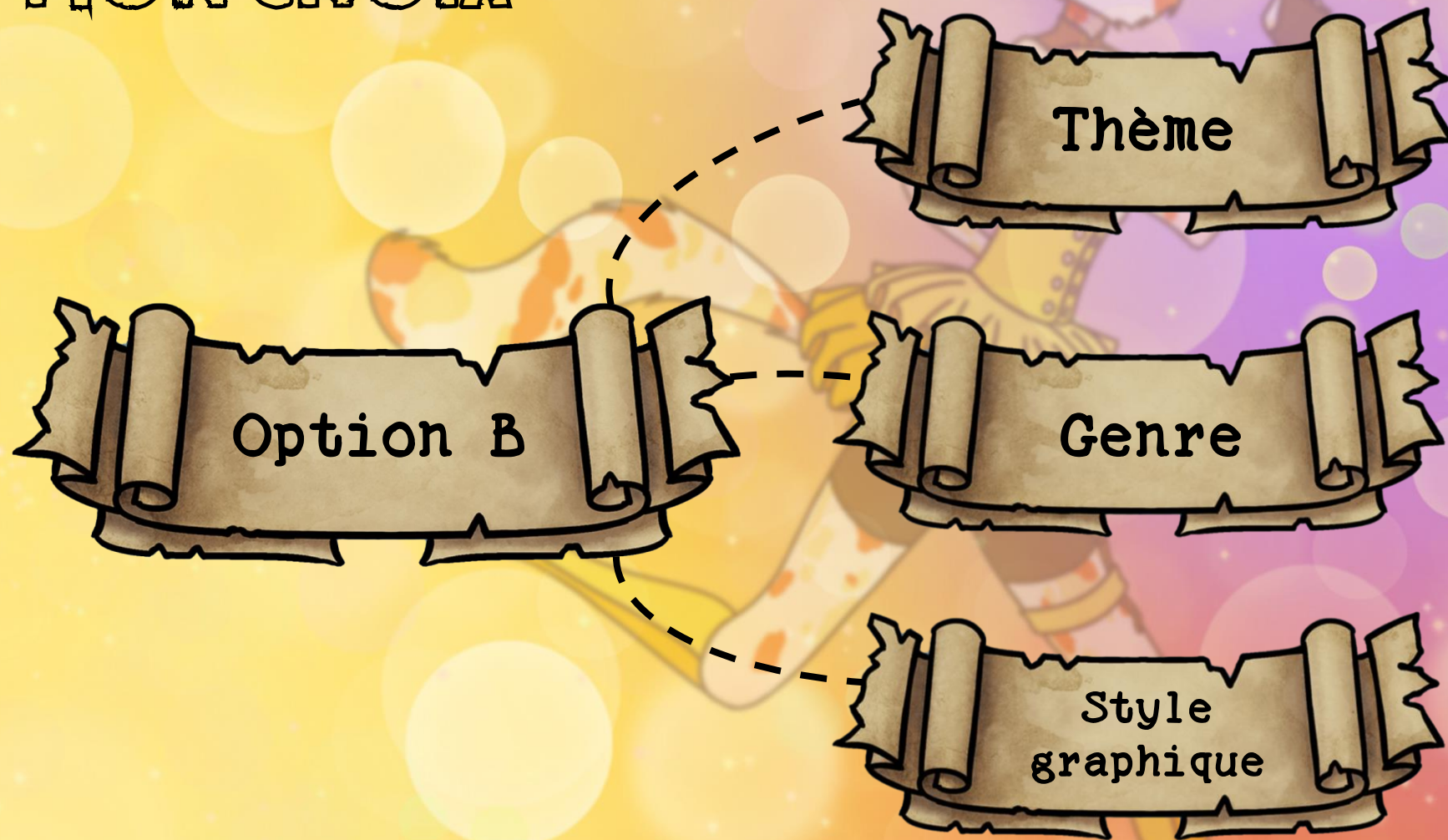


WARNA

**PAR SARAH-
ANNE OUELLET**

Idéation et préproduction
2021

MON CHOIX



LA MACHINE
(CONTRÔLÉ PAR LES
ÉMOTIONS)



FANTASTIQUE
(MAGIE, MONSTRES)



**SEMI RÉALISTE,
TIRÉ VERS LE
CARTOON**

SYNOPSIS

Calico, une jeune femme mi-chat, se rend tranquillement à l'atelier d'alchimiste avec son panier de fioles. Par contre, sur le chemin, elle se fait bousculer et se retrouve tout à coup dans Warna, un lieu condamné. Elle doit maintenant parcourir ce monde pour en ressortir vivante.



Nom: Calico Twomoon

Âge: 22 ans

Sexe: Femelle

Trait de caractère: Autonome, créative, dynamique, téméraire

Qualité: Rusé, brave

Défaut: Impulsive, lunatique, malhabile

Style vestimentaire: Principalement steampunk

Physique: Pelage épais tricolore (orange, gris et blanc), grands yeux verts, oreilles percées et blessées, longue queue touffue, 1m60, relativement mince

Une part d'histoire... Dans le jeu, le but de Calico est de ressortir de ce monde, pour revenir au sien. À la base, Warna était un monde accessible par n'importe qui, par contre, seuls les plus braves y allaient puisque ce monde comporte plusieurs combats. En revanche, ces combats sont contre soi-même, ou plus précisément, contre nos émotions négatives. Le monde étant particulièrement robuste, certains braves combattants finirent par perdre de plus en plus de batailles et se retrouvèrent à devenir eux-mêmes des monstres. C'est à ce moment-là que le Roi Rooke (Plus de 2 siècles avant la naissance de Calico) prit la décision d'interdire à tous le voyage dans Warna, devenu trop risquer pour tous. D'autres, les plus forts, réussissaient à combattre les monstres, ceux-ci retournèrent dans le monde normal avec un pouvoir aléatoire, comme la téléportation ou la guérison.

LISTE D' ACTIONS



Marcher !!

Courir 

Sauter (court) 

Ramasser des objets (ex: potions, clé, os) 

Voler (avec baguette magique, 5 sec) 

Boire des fioles, recharger (régénération, mana et autres) 

Faire de la lumière (baguette magique, 5 sec) 

Créer des potions (avec marmite) 

Mettre des vêtements (protection) 

Téléportation (avec portail) 

Absorber de l'énergie (avec des pierres) 

Sort pour avoir un compagnon 

Sort de combat (éclair, poison, illusion, feu, glace, tempête, gravité, lumière, nature) 

Esquiver (potion de rapidité activée, 1 min) 

Bouclier (potion de protection, 30 sec) 

Planer (avec planche) 

ENNEMIS

Dans mon jeu, il n'y a pas d'autre personnage que celui de Calico, mis à part ses souvenirs, aucun autre personne fait apparition dans Warnar. Par contre, pour ce qui est des ennemis que mon personnage doit combattre, ce sont des monstres qui sont des identiques à Calico, mais en violet foncé, ce sont en faite ses émotions négatives. La manière de reconnaître l'émotion est avec l'expression du visage.



DESCRIPTION COURT- MÉTRAGE DÉBUT DU JEU



Une jeune humaine mi-chat du nom de Calico se promène dans Tafasu, son village natal non loin du bord de l'abîme de Vagny (l'océan) avec son panier de fioles. En se dirigeant vers son lieu de travail, l'atelier d'alchimiste, elle se fait pousser par un groupe de garçons qui ricanent. Elle tombe alors tête première dans le sable, l'endroit interdit. Selon les légendes, elle devrait se désintégrer d'une seconde à l'autre, pourtant rien ne se produit. Par contre, une attraction étrange la mène directement vers l'abîme de Vagny. Sous l'influence de celle-ci, Calico s'en approcha sans crainte et posa délicatement sa patte dans ce qui semblait de l'eau. Pourtant, lorsqu'elle pénétra le liquide, celui-ci se mit à briller et Calico fut transportée dans un autre monde. La voici maintenant dans le monde du nom de Warna.

Malaisien (langue austronésienne) ou Indonésien: warna = couleur.



SCÉNARIO

Le format de page ainsi que la taille des lettres ne sont pas les bonnes dans le ppt, mais dans mon word oui, je l'ai modifié pour qu'on puisse bien lire.



WARNA

1. INT - MATIN - HALL DE SA MAISON D'ENFANCE
CALICO range les dernières fioles dans son sac.

Elle met ses souliers tout en ayant un sourire au visage.

Calico ouvre la porte d'entrée. Elle prend son panier de fioles et sort.

2. EXT - MATIN - VILLAGE
Calico marche derrière une maison en direction de la plage.

Elle marche dangereusement sur le bord de la plage.

Un GROUPE DE GARÇONS qui ricanent passe à côté de Calico. Ils la poussent par accident.

3. EXT - MATIN - PLAGE
Calico tombe tête première dans le sable.

Elle se relève en regardant autour d'elle. Calico est abasourdit.

CALICO
(Dans sa tête)
Quoi? Je ne suis pas morte?

Tout à coup, attraction attire Calico vers l'eau.

Elle met la patte dans l'eau avec un visage nerveux.

L'eau se met à briller. Calico se fait absorber par le liquide.

4. EXT - JOUR - WARNA
Calico se retrouve devant l'entrée de son village.

Elle observe la pancarte du village.

SCÉNARIMAGE

Page 1

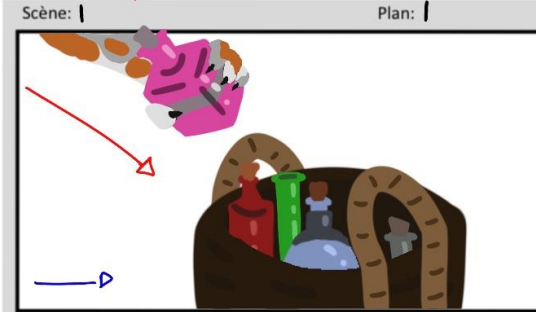
La couleur dans le premier plan représente en gros mon choix de teintes et de textures, il manque l'éclairage, mais le style graphique est là.

Titre projet: Warna

Nom: Sarah-Anne Ouellet

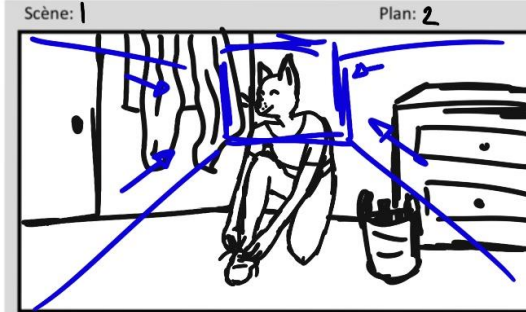
Page: 1

mouvement caméra
mouvement



Durée: 5 sec Mouv/Angle: pan de gauche à droite

Action:



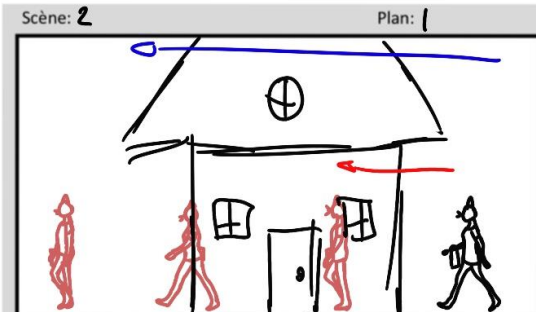
Durée: 5 sec Mouv/Angle: zoom in

Action:



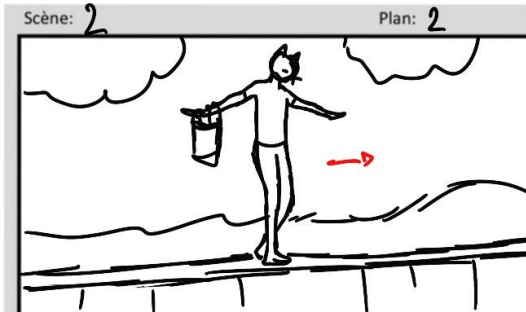
Durée: 3 sec Mouv/Angle: fixe

Action:



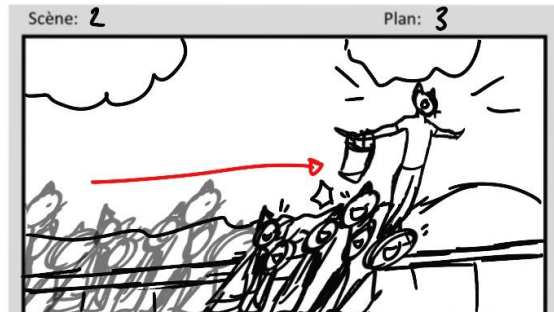
Durée: 5 sec Mouv/Angle: Truck droite vers gauche

Action:



Durée: 4 sec Mouv/Angle: fixe

Action:



Durée: 7 sec Mouv/Angle: fixe

Action:

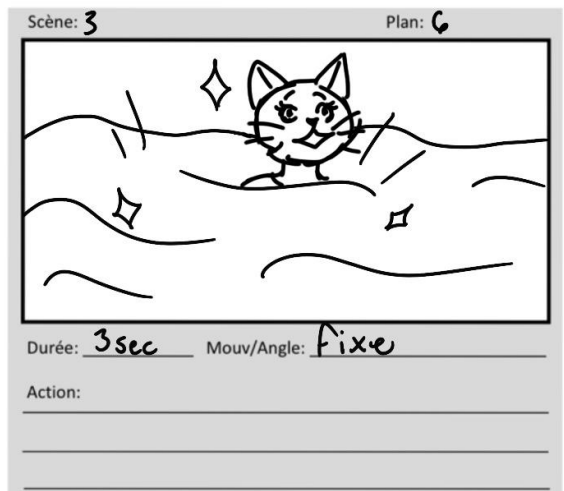
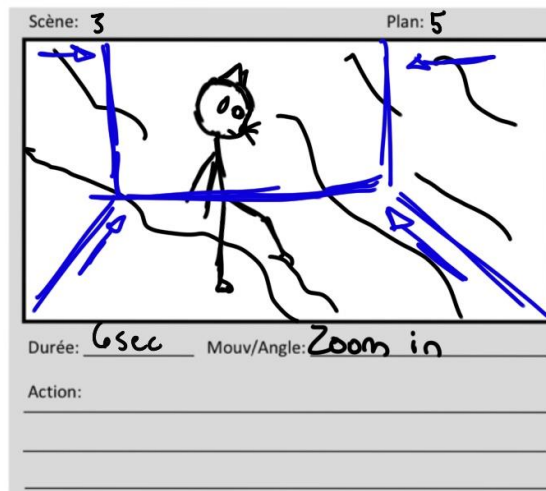
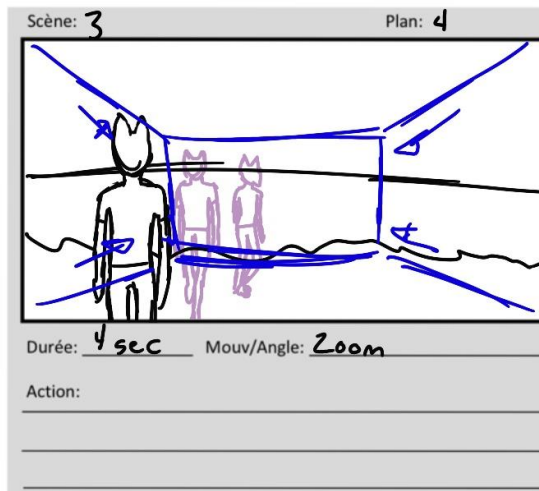
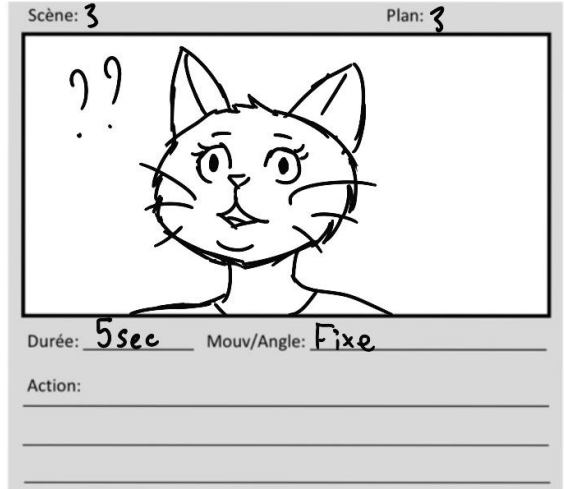
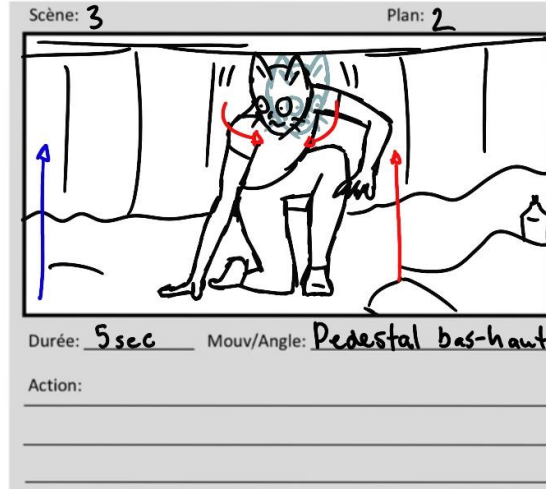
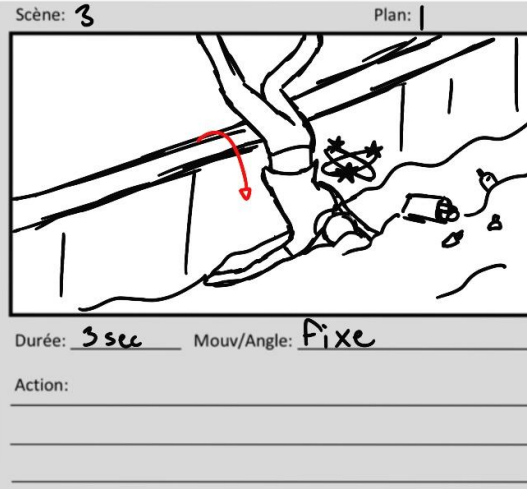
SCÉNARIMAGE

Page 2

Titre projet: Wanna

Nom: Sarah-Anne Ouellet

Page: 2



SCÉNARIMAGE

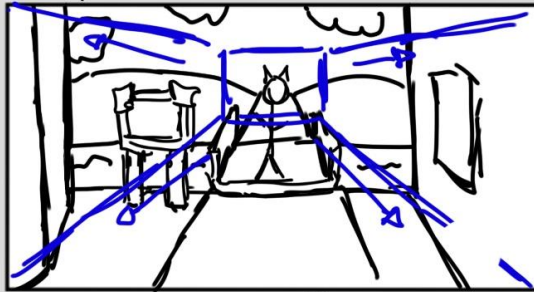
Page 3

Titre projet: Wanna

Nom: Sarah-Anne Ouellet

Page: 3

Scène: 4 Plan: 1



Durée: 7sec Mouv/Angle: Zoom out

Action:

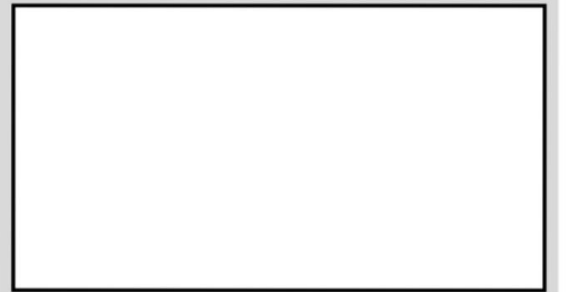
Scène: 4 Plan: 2



Durée: 3sec Mouv/Angle: fixe

Action:

Scène: Plan:



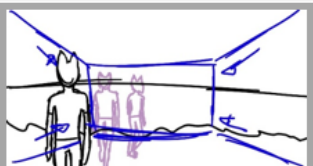
Durée: Mouv/Angle:

Action:

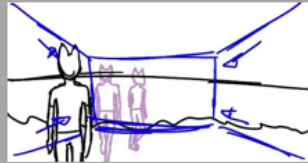
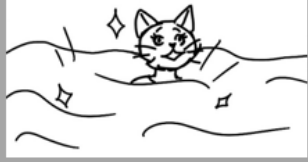
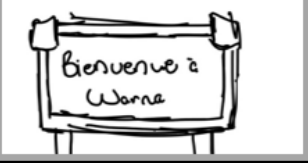
DÉCOUPAGE TECHNIQUE 1

Scène	Plan	Mouvement	Type de plan	Durée	Cumulatif	Action	Son	Image
1	1	Pan de gauche à droite	Gros plan sur le panier	5	5	Calico range une fiole dans son panier, elle se prépare à rentrer au boulot.	Verre qui s'entrechoque Bruit lointain dans la maison	
	2a 2b	Zoom in	Plan pied puis plan rapproché poitrine	5	10	Calico attache ses souliers, elle sourit, on peut comprendre qu'elle a hâte d'aller au travail. On voit le hall d'entrée; une fenêtre, des rideaux, une porte et un meuble, on ressent que la place est chaleureuse.	Bruit de tissus Plancher qui craque Petit sifflement	
	3	Fixe	Plan d'ensemble	3	13	Calico ramasse son panier et ouvre la porte pour sortir à l'extérieur, on voit de l'extérieur sa maison d'enfance.	Porte qui s'ouvre Vent Feuille Pas sur pierre alentour	
2	1	Truck de droite à gauche	Plan d'ensemble	5	18	Calico marche avec son panier dehors, elle décide de prendre un détour vers la mer, elle passe derrière une maison en direction de la plage.	Bruit de pas dans l'herbe Vent Feuille	
	2	Fixe	Plan pied	4	22	Rendu sur le bord de la plage, Calico marche sur le mur de pierre, celui-ci sert surtout à empêcher les gens d'accéder à la plage. Calico se déplace en équilibre sans souciance sur le rebord.	Bruit de pas sur de la pierre Vague Vent	

DÉCOUPAGE TECHNIQUE 2

	3	Fixe	Plan pied	7	29	Un groupe de garçons arrive en courant en direction de Calico, ils rient et parlent fort. Ils poussent alors Calico par accident. Celle-ci commence à tomber en direction du sable.	Rires et cris de plusieurs garçon Pas de plusieurs personnes sur de la terre Vent	
3	1	Fixe	Plan pied	3	31	Calico tombe tête première dans le sable, son panier rempli de fioles se déverse dans le sable.	Corps qui tombe dans le sable Bruit de verre qui tombe Vent Vague	
	2	Pedestal bas vers haut	Plan pied	5	36	Calico se relève en en panique, elle sait très bien que la plage est interdite et dangereuse. Calico regarde autour d'elle en regardant autour.	Vent Vague Pas dans le sable Bruit de tissus	
	3	Fixe	Gros plan	5	41	On voit le visage de Calico de proche, elle dit dans sa tête paniquée: "Quoi, je ne suis pas morte!?" Par contre, elle est particulièrement curieuse.	Voix de Calico Vent Vague	
	4a 4b	Zoom in	Plan américain	4	45	Calico se retourne alors vers l'eau, une attraction étrange l'appelle à se rapprocher de l'eau. Elle marche en direction de la mer.	Bruit de pas dans le sable Vent Vague	

DÉCOUPAGE TECHNIQUE 3

	4a 4b	Zoom in	Plan américain	4	45	Calico se retourne alors vers l'eau, une attraction étrange l'appelle à se rapprocher de l'eau. Elle marche en direction de la mer.	Bruit de pas dans le sable Vent Vague	
	5a 5b	Zoom in	Plan pied	6	51	Calico regarde la mer avec un visage inquiet, elle met sa patte dans l'eau. L'eau se met alors à scintiller. La mer est très agitée, l'atmosphère est froide et stressante.	Scintillement Vague Contact dans l'eau Sable	
	6	Fixe	Plan taille	3	54	Pendant que l'eau brille de plus en plus, Calico se fait absorber par le liquide, le ciel devient sombre et son corps disparaît.	Scintillement Vague Contact dans l'eau Vent Respire fort	
4	1a 1b	Zoom out	Plan général	7	61	Lorsqu'elle réouvre les yeux, Calico se retrouve dans un univers mauve, alors que sa peau est jaune. On aperçoit le village à partir de l'entrée où Calico se trouve. Son visage est neutre, elle est complètement perdue.	Vent Oiseaux Chanson du début de jeu	
	2	Fixe	Plan rapproché sur la pancarte	5	66	On voit des yeux de Calico la pancarte de son village, par contre, au lieu de Tafasu, Wana est affiché comme nom. On ressent beaucoup de magie dans ce plan.	Chanson du début de jeu immersive	

SCÉNARIMAGE ANIMÉ

Aucune transition ou de lissage, mais bien entendu, ce n'est qu'un avant goût de ce que l'animation pourrait avoir l'air. (Ajout d'un timer et des plans.)

Plan 1
Scène 1

1



RECHERCHE VISUELLE:



Avant même de décider de son espèce, j'avais trouvé le nom de Calico à mon personnage. C'est seulement plus tard que je me suis rendu compte que cela était une sorte de chat au pelage tricolore.

Étant donné que mon jeu est principalement en 2 couleurs, le jaune et le violet, je trouvais intéressant que son poil est trois teintes différentes.



Ici, sa fourrure épaisse m'intéressait particulièrement, je vois Calico avec un beau poil long.

Sa robe plus pâle m'inspirait beaucoup, elle fait différent des autres, et le contraste de ses yeux est exactement ce que je cherche pour mon personnage.



Je trouvais fort intéressant les différences de ces deux chats, celui de gauche avec le museau et la bouche couverte de taches ajout du caractère, comme j'aimerais que Calico dégage.

La façon dont les taches sont disposées représente bien comment j'aimerais que ce soit disposé sur le pelage du protagoniste.



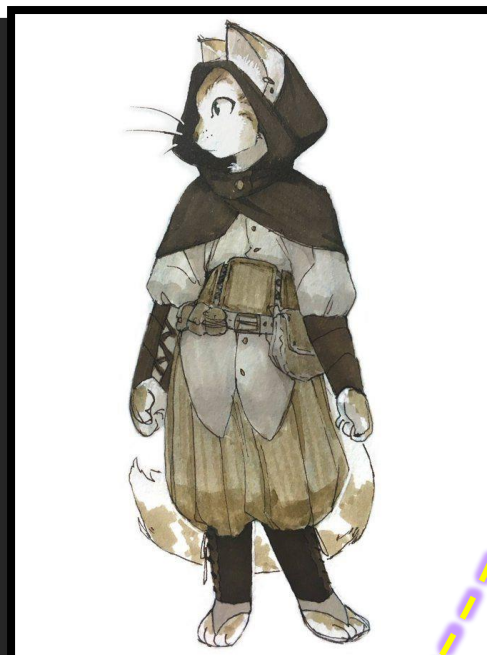
Personnage Calico

Je voulais que le style graphique soit entre le réalisme et le cartoon, comme les comics (le corps réaliste) mélangés avec les mangas (de gros yeux et un visage exagéré). J'ai alors trouvé une artiste qui va exactement dans la direction du style que je veux pour mon personnage: Tracy J. Butler, pour son webcomic Lackadaisy.

<https://twitter.com/LackadaisyCats>

Ce dessin est celui qui concorde le plus avec le style rechercher, ainsi que la personnalité, je l'ai également intégré dans mon PowerPoint, que je vais changer du moment que mon personnage sera dessiné.

Les vêtements ne sont pas ce que je veux, mais le style des personnages ainsi que les visages et les caractéristiques de chat sont exactement ce que je recherche pour Calico.



Copyright 2006 Tracy J Butler www.foxprints.com

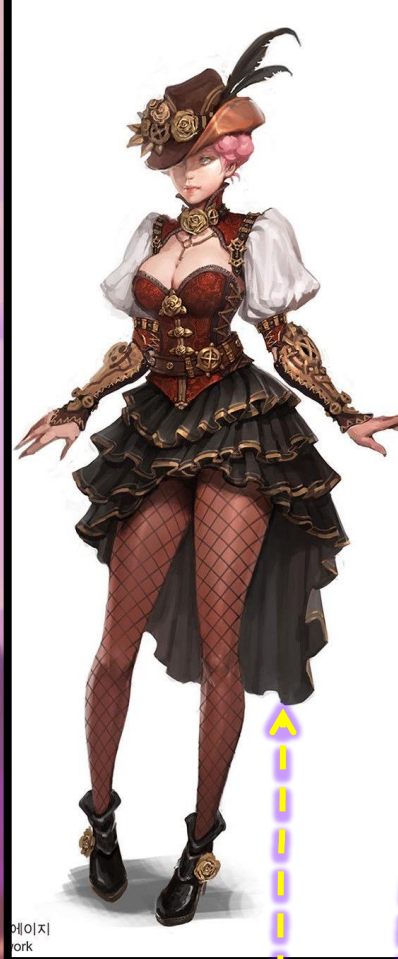
Personnage Calico

STEAMPUNK VS FUTURISTE

Pour le style vestimentaire, mon idée ne s'est pas encore arrêtée exactement, j'hésite entre un style un peu futuriste ou simplement Steampunk, peut-être même combiner les deux.

Les gants ainsi que les « puff sleeves » sont également très intéressantes pour un style un peu princesse rebelle.

Ce que j'adore le plus du Steampunk c'est les corsets et les engrenages, par contre pour mon personnage, seulement le corset serait retenu.



Les robes bouffantes qui arrivent au-dessus des genoux sont magnifiques, je verrais bien Calico avec cela, ainsi qu'un chapeau haut-de-forme.



Personnage Calico

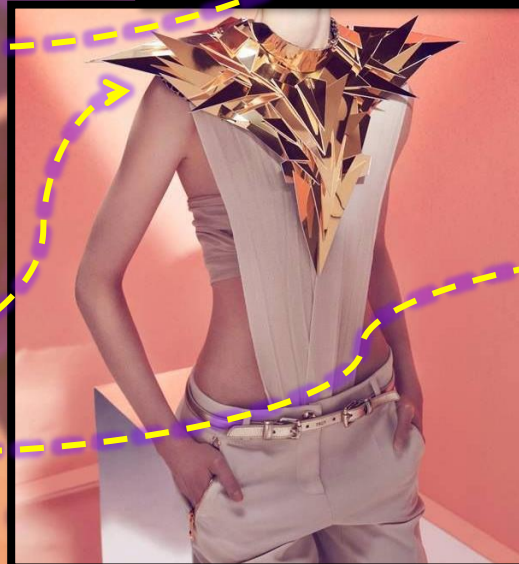
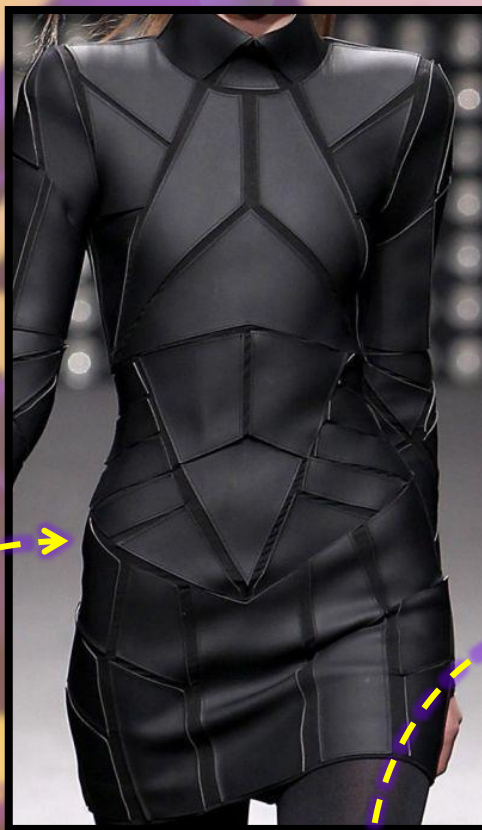
STEAMPUNK VS FUTURISTE

Ici, le style futuriste me rappelle un peu plus la science-fiction, mais j'aimerais tout de même l'intégrer dans mon style vestimentaire, puisque Calico se rend dans un autre monde.

Des formes géométriques offrent un effet de supériorité qui je trouve, rendrais mon personnage plus intéressant.

Le style « Streetwear » un peu robotique avec des ceintures en plastique correspond moins au style que je me donne de Calico, mais il reste quand même que je le trouve fort intéressant.

Des éléments métalliques donnent un aspect de pouvoir et de magie, ce que j'aimerais retrouver sur mon protagoniste.



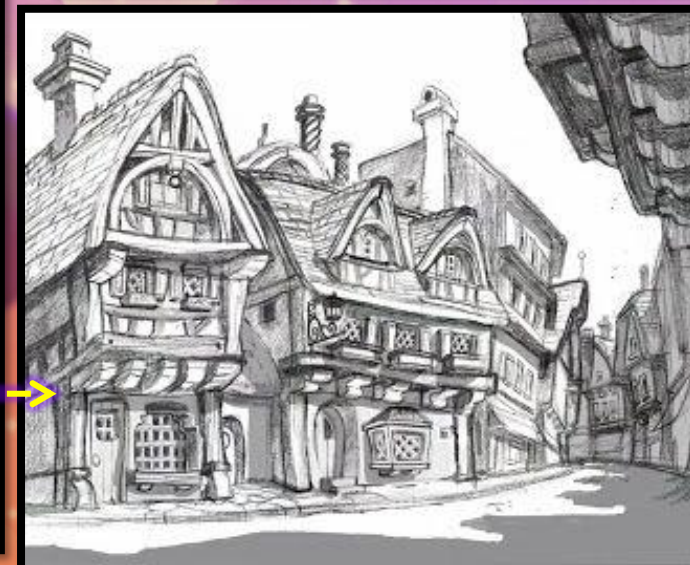
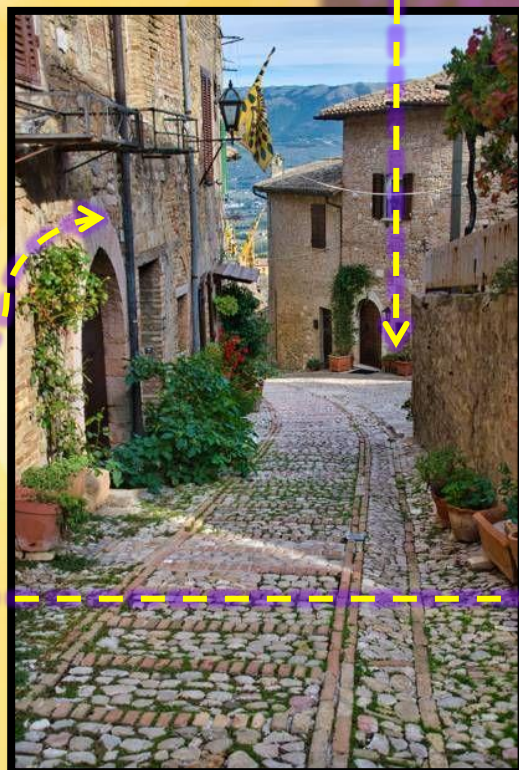
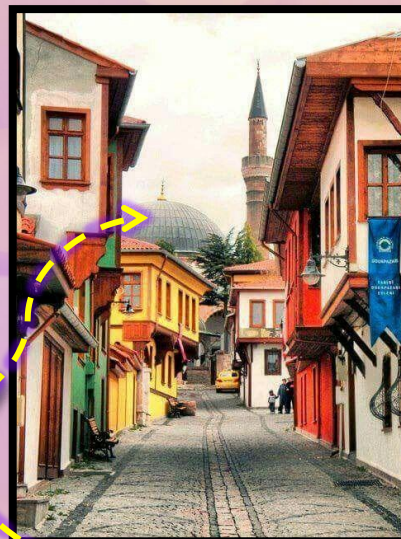
Lieux: Village

Dans le niveau 1, le protagoniste se promène dans le village, je voulais un style plutôt médiéval, mais aussi un genre allemand, que je trouve très beau et me donne une atmosphère de magie.

Pour ce qui est des bâtiments, le style avec des pierres est fort plus intéressant que des murs de plâtres.

Le pavé est exactement ce que je cherche, avec de la verdure et vieillot. Les arbres également sont un aspect que je veux dans Tafasu.

Les bâtisses qu'on voit plus loin sont très intéressantes, elles rajoutent des différences de hauteur.



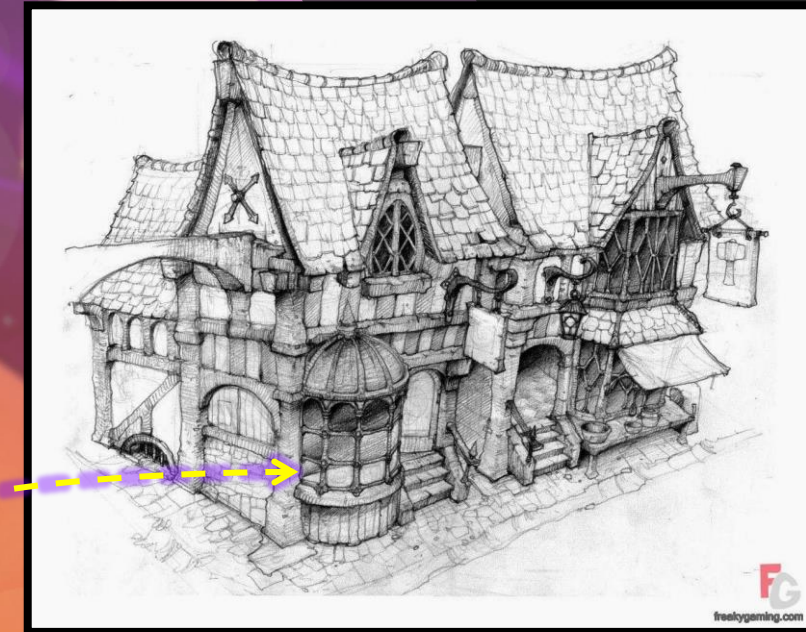
Lieux:
Atelier
d'alchimiste

Pour ce qui est du niveau 2, l'atelier d'alchimiste vu de l'extérieur n'est pas bien important, mais j'ai tout de même voulu l'intégrer. Bien entendu, il est dans le même style que les autres bâtiments du village.

Ici, les fenêtres sont dans le style que je recherche, la rondeur rajoute de la douceur à la maison.

Encore une fois, les murs sont en pierres, j'adore les tuiles de ce toit, cela rajoute du vécu.

Le fait de mettre un deuxième toit sur le dessus est intéressant, même si dans mon niveau, l'accès au deuxième étage est bloqué, je trouvais pertinent de le montrer quand même.



Lieux:
Atelier
d'alchimiste

Ici, le léger désordre montre bien comment je veux que l'atelier soit, elle est un peu trop majestueuse, mais le style est bon.

Du côté de l'intérieur, je recherche quelque chose d'accueil, mais aussi un peu « Creepy » et magique.

Ici, le bordel n'est pas suffisant, mais le crâne ainsi que les chandelles sont importants dans le style de mon atelier d'alchimiste.

Je voulais un style chaleureux, avec des coussins, des livres de magie, cette image le représente bien.



Le style un peu cartoon et les fioles rappellent mon personnage, ce que je trouve intéressant.

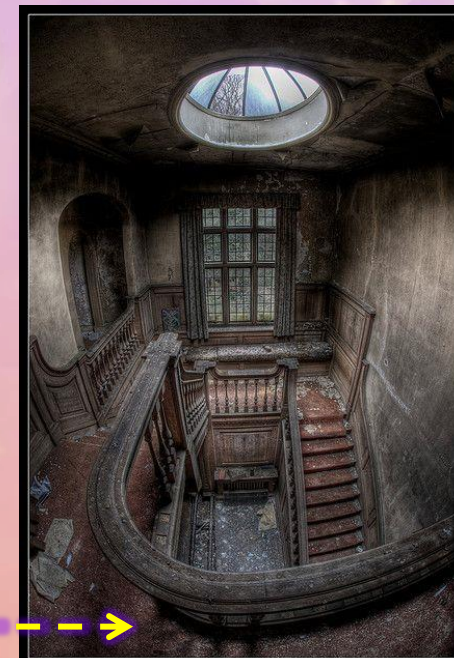
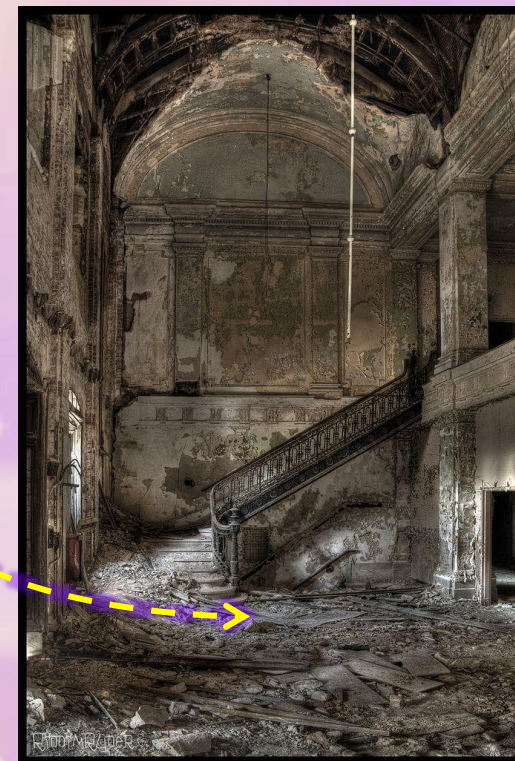
Lieux:
Intérieur
détruit

Dans la première
parti du 3^e niveau,
je voulais un avant-
goût du désastre de
l'extérieur.

Ici, je trouvais
fort intéressante la
façon dont le
plancher était
brisé, la statue et
le vitrail m'inspire
pour quelque chose
de presque
religieux, qui est
vraiment bien.

L'atmosphère est
forte dans cette
image, elle démontre
bien ce que je veux
transmettre dans mon
niveau.

Cela représente
bien un bâtiment
abandonné comme mon
sous-sol, les
début et les bris
sont majeurs, mais
quand même très
bien.



Lieux:
Extérieur
détruit

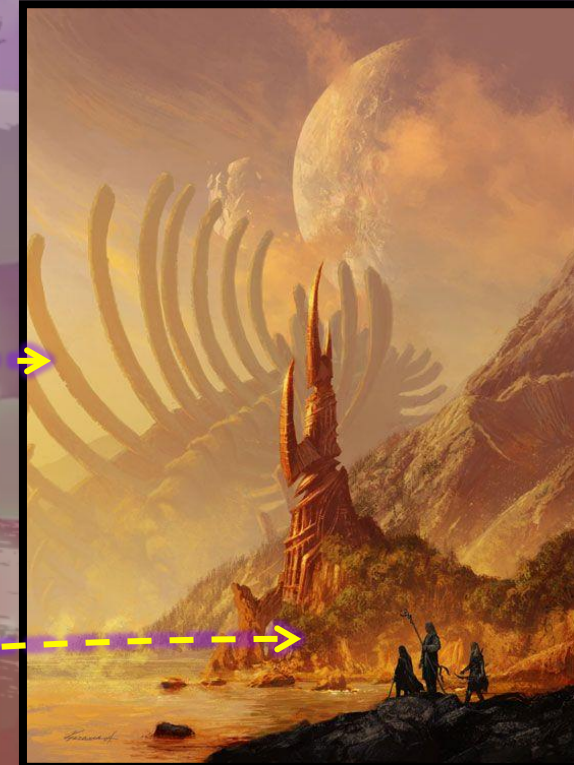
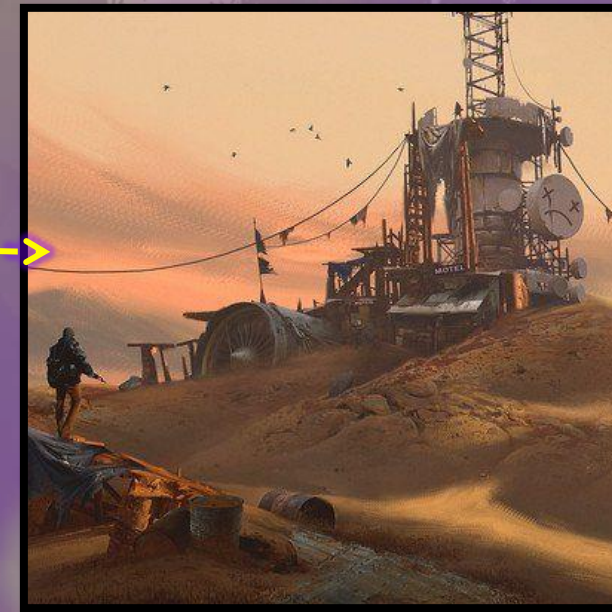
L'atmosphère me parle
beaucoup ici, c'est
particulièrement sinistre,
ce que je recherche pour
mon niveau.

Dans le 3^e niveau, je
voulais absolument un
monde de désertassions
total, plus de vie,
seulement un univers de
désolation et de chaos.

Je voulais intégrer un
aspect contraire, comme le
jaune et le mauve, j'ai
donc ajouté de l'eau et de
la lave au niveau pour le
rendre plus intéressant.

Le désert est important
ici, je trouvais les
ossements bien
intéressants, en plus des
bâtiments abandonnés que
l'ont voit au loin.

Ici, la verdure est de
trop, je trouvais juste la
falaise très bien.

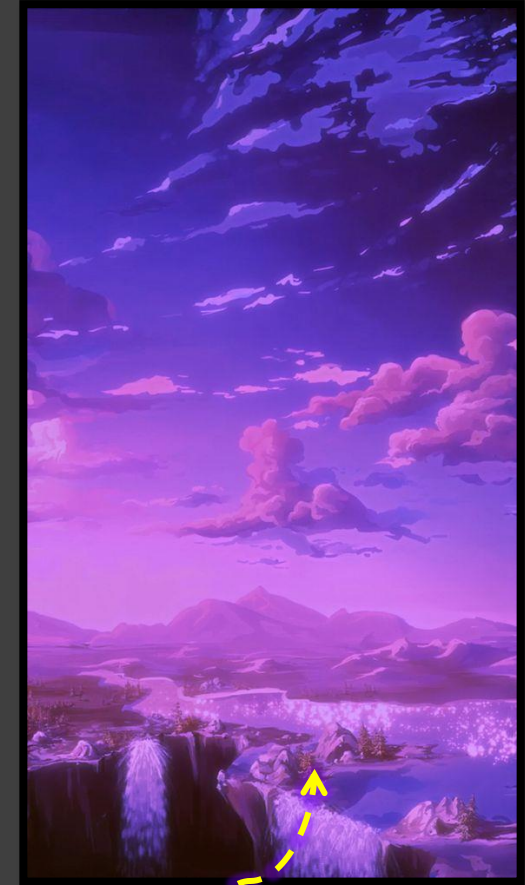


Lieux: Atmosphère

L'atmosphère est très importante dans Warnar, elle indique que le monde est corrompu et que les émotions négatives y règnent.

J'aime particulièrement cette image, elle est plus intense que les autres, c'est exactement ce que je recherche dans mon style d'ambiance.

Pour le côté du contraste violet et jaune, mon univers est complètement recouvert d'un filtre violet.

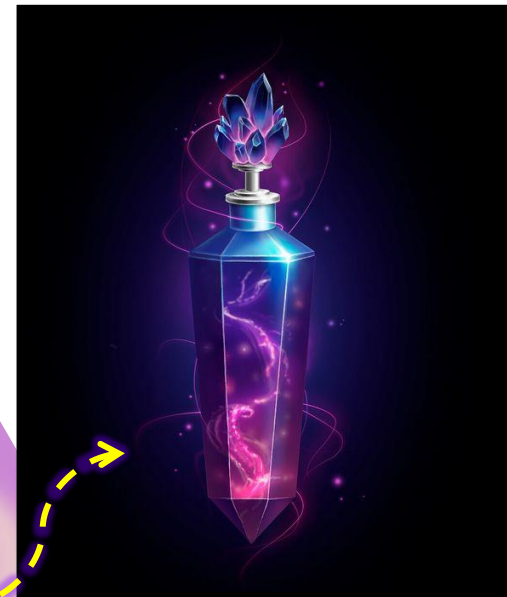
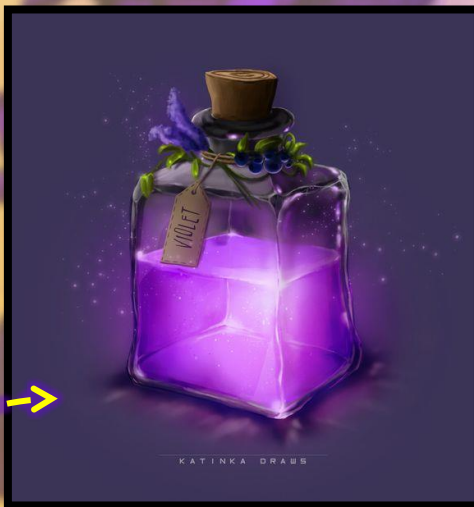


Celles-ci sont un peu trop pâles mais j'aime tout de même l'effet violet.

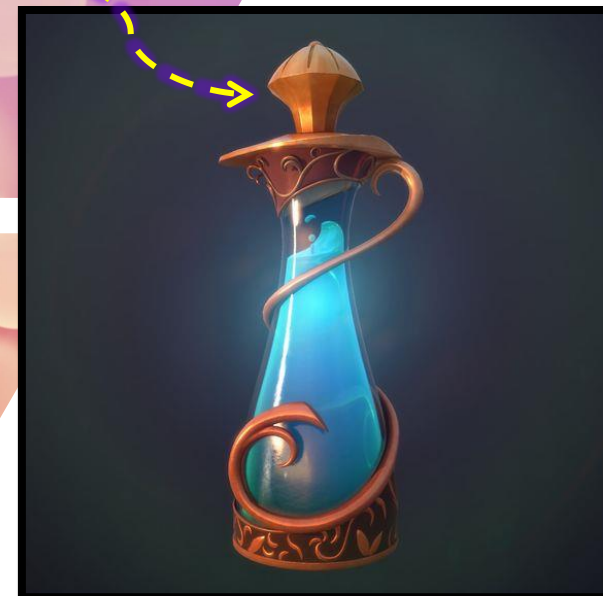
Accessoires: Fioles

Puisque dans mon histoire, Calico travaille chez un alchimiste, j'ai pensé que se serait intéressant de rajouté cet aspect là dans mon jeu, en plus qu'elle s'est fait poussé avec ses fioles en main.

Ces fioles-là sont ce qui ressemble le plus à l'idée que je me faisais des fioles, un effet magique et du verre mal poli et grossier.



Ici, l'effet réaliste était moins recherché, par contre le bois à la place du métal me plaît beaucoup, le fait d'avoir des petites chaines et des détails subtils de magie rend le tout plus spécial.



Accessoires: Panier

Pour ses fioles, Calico à besoin d'un panier de transport. Au départ, j'ai pensé au panier en paille, mais par la suite j'ai vu les paniers en laine que j'ai trouvé particulièrement intéressants.

Ici, le style est ce que je recherche, par contre la couleur tirerait plus vers du brun foncé comme celui-ci.



J'aime beaucoup la technique de dessin utilisée pour le panier.



Du côté de la forme, étant donné que le panier transporte des fioles je trouve que c'est deux-là sont parfait.



Accessoires: Baguettes

Dans le jeu, pour se défendre, le protagoniste a besoin d'une baguette. Je cherchais donc un style peu modifié avec l'apparence de « crafting » à la main.

Puisque Calico les fabrique elle-même avec des morceaux de bois et des pierres de pouvoirs, je voulais quelque chose de très simple et imparfait.

Les tiges qui dépassent donnent un air de nature, ce que je trouve fort intéressant.

Ici, le style est beaucoup plus avancé, en plus d'être en métal, mais je trouvais que pour une baguette de haut niveau, ce serait parfait.

J'aime beaucoup le fait que la pierre soit carrément intégrée dans la tige de bois, le style est un peu poussé, avec les gravures, mais peu être bien pour une baguette de niveau supérieur.



Designé et dessiné
dans le cours de
Design avec
Catherine.

CALICO



CALICO



Description du contexte de vie, ses occupations et activités, ses habitudes et passions

Calico Twomoon est une jeune femme chat de 22 ans, elle vit dans Tafasu et travail dans un atelier d'alchimie non loin de chez elle. Elle a toujours adoré la science et étudié les espèces de toutes sortes comme les feux follets, qui sont des petites lueurs vivantes dans la forêt d'à côté. Étant jeune, Calico était particulièrement tête en l'air et malhabile, elle avait tendance à se blesser fréquemment, au point de se déchirer l'oreille gauche à 11 ans. Son monde est constitué seulement de personne au corps humain, mais aux apparences animals, plus dans le type canin et félin.

Description psychologique

Calico est une personne très créative et imaginative, elle rêve de pouvoir aider tout le monde, elle est dynamique, mais aussi plutôt lunatique et impulsive, ce qui l'amène à faire des conneries sur un coup de tête. Par contre, elle peut également être rusée et brave, elle est prête à tout pour être la meilleure et donner tout ce qu'elle a.

Description physique

Calico est un chat, son corps est recouvert d'un poil court sauf à la queue et à la tête. Son pelage est recouvert de trois couleurs : orange, gris et blanc. Pour ce qui est des vêtements, son univers est plutôt un style médiéval, steampunk, mais aussi futuriste, donc elle porte une jupe courte à volants, un corset, un chandail et une camisole, elle porte également des bottes hautes à talon ainsi que des culottes courtes sous sa jupe. Pour ses accessoires, elle a sa baguette et son panier rempli de fioles.

1. Ici, Calico vient de finir l'animatique de début et atterrit à l'entrée du village, très semblable aux siens, seulement, la pancarte du village affiche Warna. Ce niveau consiste plus à l'exploration des commandes ainsi que de l'univers.
2. Tutoriel fioles, servant à la régénération de vie (rouge) ainsi que pour la mana (bleu) (à ramasser dans tous les niveaux).
3. Observation de l'environnement, tutoriel création baguette magique de bois près d'une maison peu commune.
4. Bord de la mer, fort brouillard, tutoriel lumière avec la baguette magique.
5. Suite d'observation, falaise peu haute, tutoriel pour voler avec la baguette (limite de 5 secondes).
6. Destination finale, lieu de travail de Calico. À l'origine, avant de se faire envoyer dans Warna, elle allait se rendre à cet endroit pour travailler.



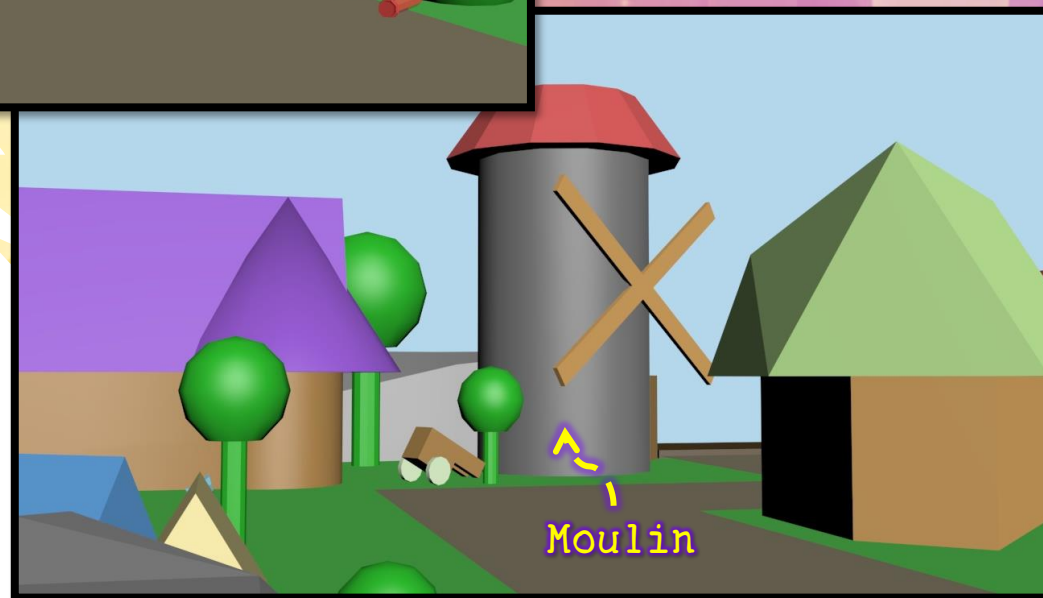
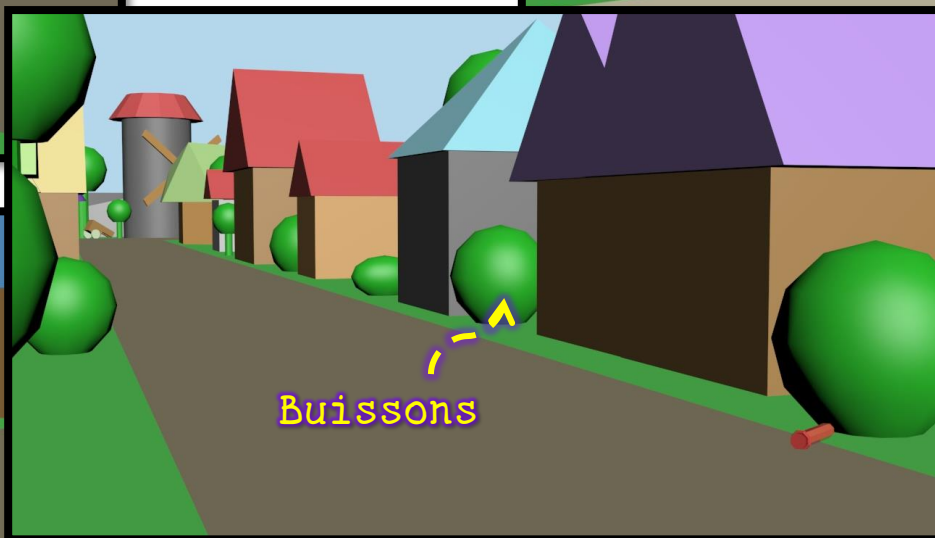
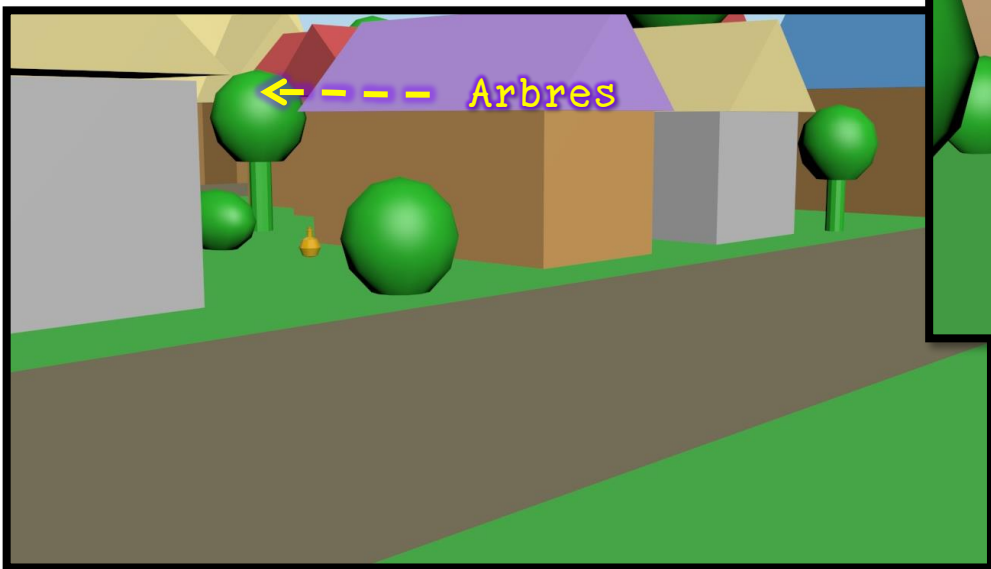
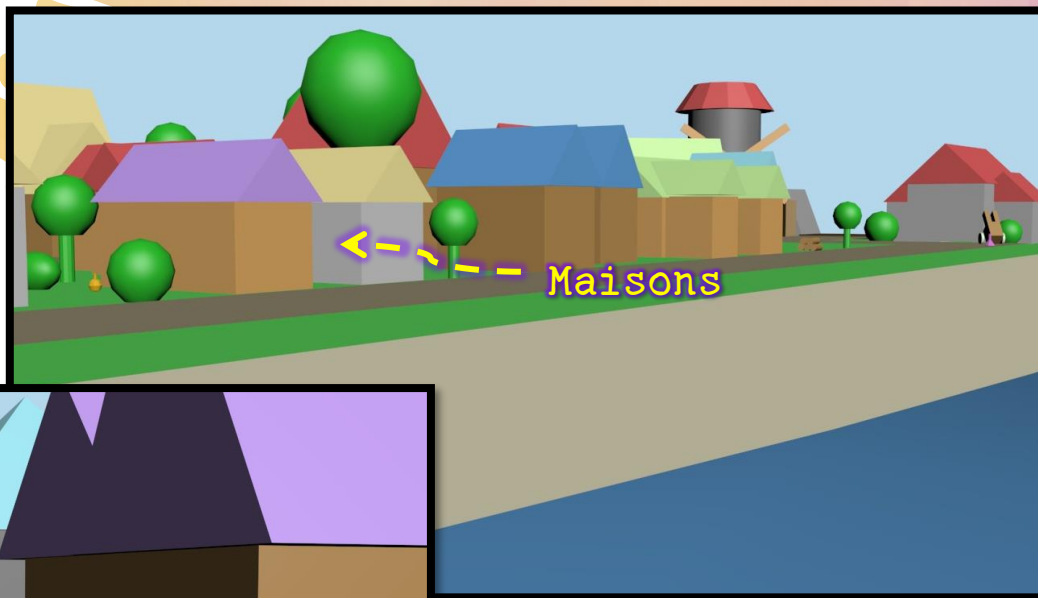
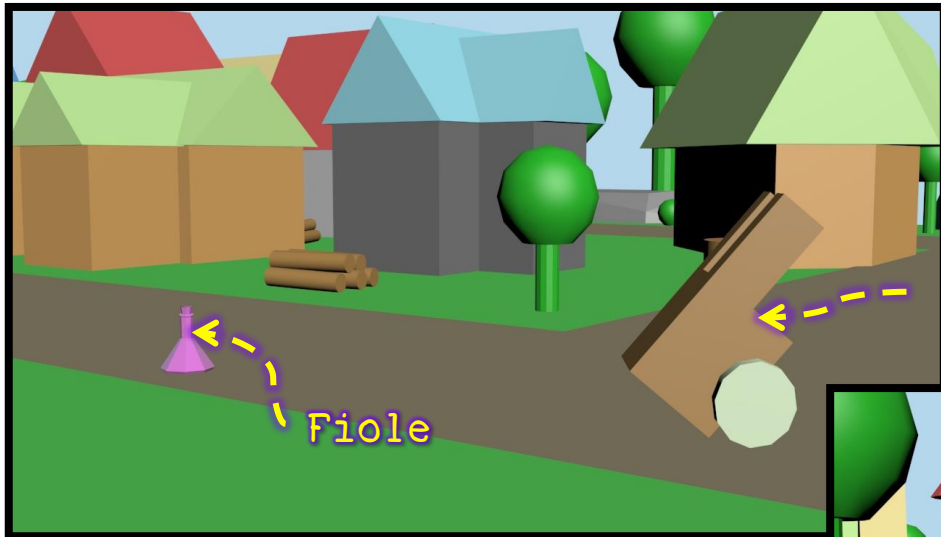
NIVEAU 1

Entrée dans
Warna pour
la première
fois



PANCARTE & FIOLES

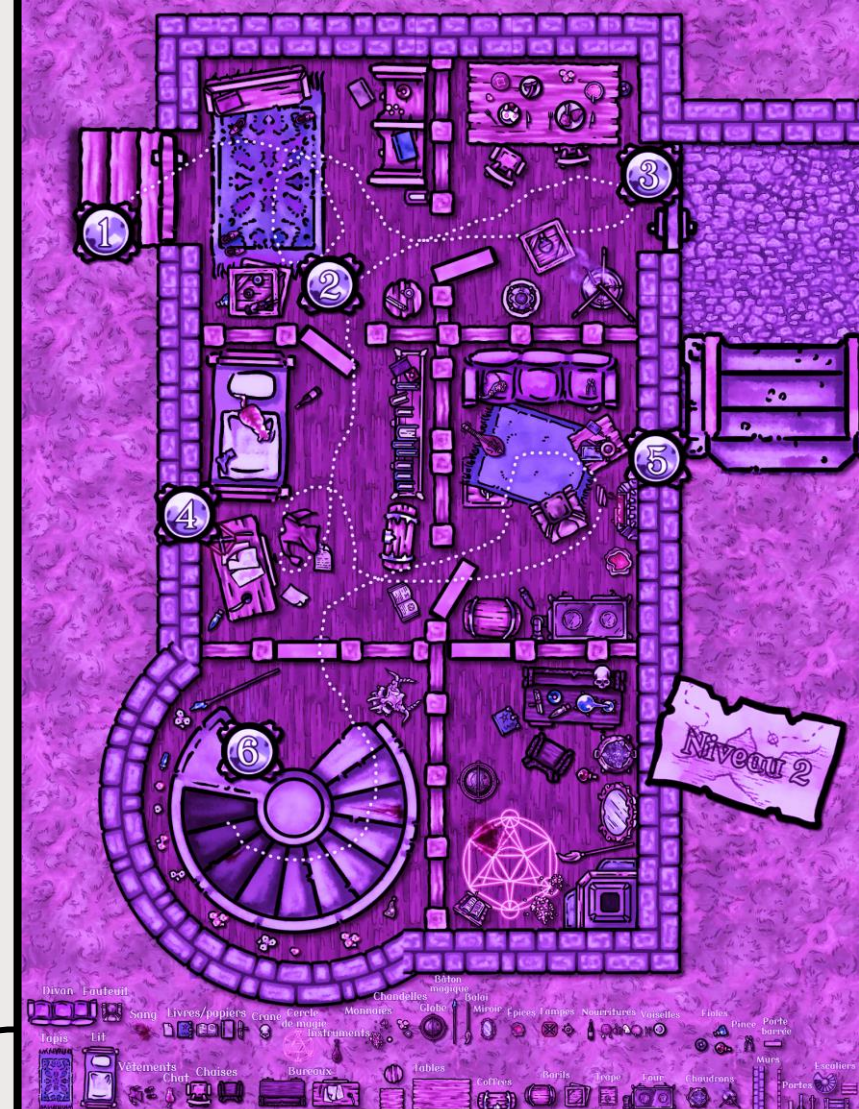




LAYOUT



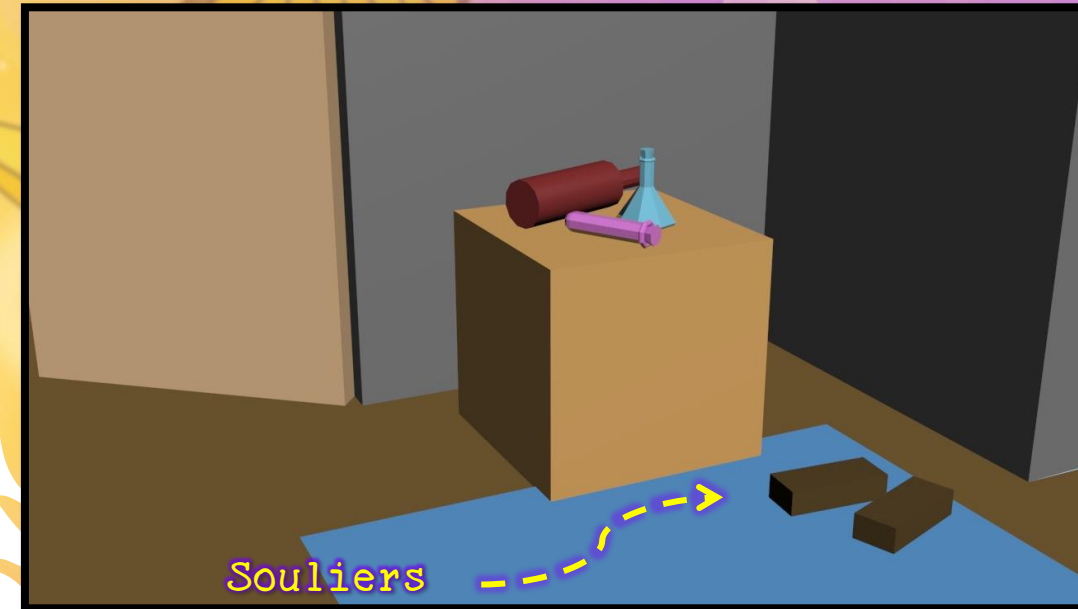
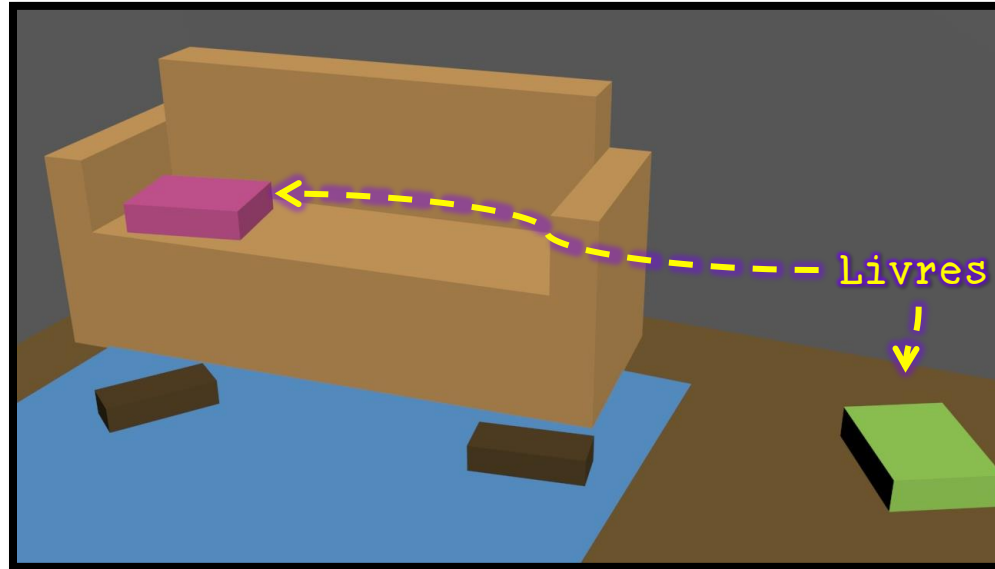
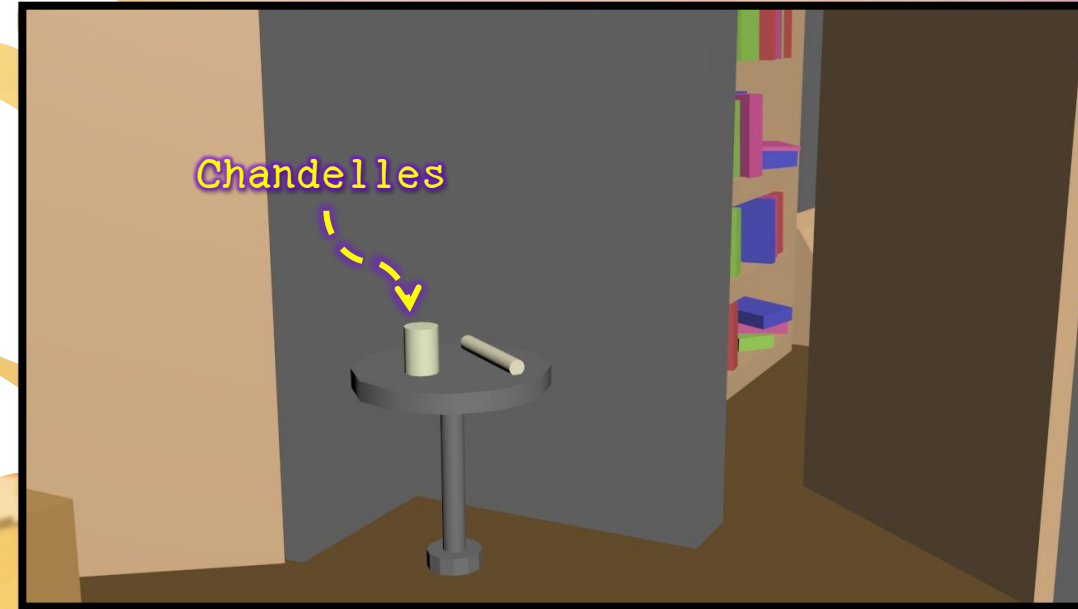
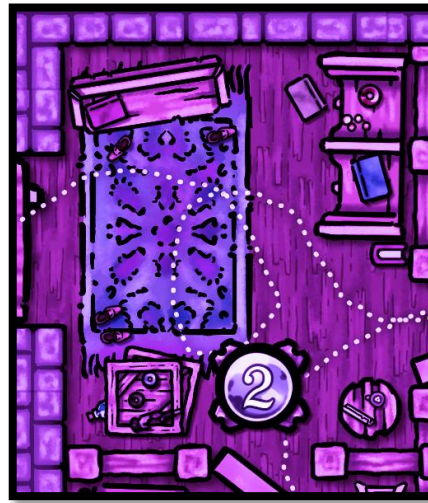
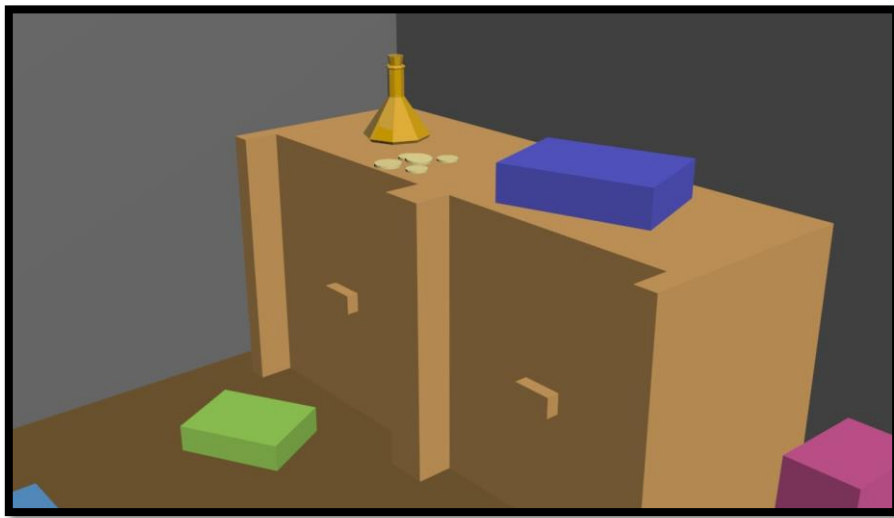
1. Entrée dans l'atelier d'alchimiste, observation de l'endroit.
2. Nouvelles fioles de magies à ramasser, autres objets possible de piller pour forger de meilleures baguettes.
3. Cuisine atteinte, tutoriel pour faire une potion de base.
4. La chambre est la suivante, un chat bondit aux pieds de Calico, il ronronne, puis embarque sur le bureau. Une lettre poussiéreuse s'y trouve: « Cher voyageur, dans peu de temps, votre être se retrouvera dupliqué, profitez de ce voyage pour récupérer des parts de vous-même et ressortir plus fort que d'ordinaire. »
5. Le salon passa ensuite, une porte bloquée d'un tonneau empêche Calico de continuer dans ce sens (à l'aide des potions de force, cette porte pourra être débloquée plus tard), récupération de pince.
6. Arrivée à la porte vers le sous-sol, tutoriel pour briser le cadenas, puis descendre les escaliers hélicoïdaux.



Légende



NIVEAU 2



J'ai décidé
ici de ne
pas mettre
les couleurs
du jeu pour
que les
objets soit
plus facile
à
reconnaitre.

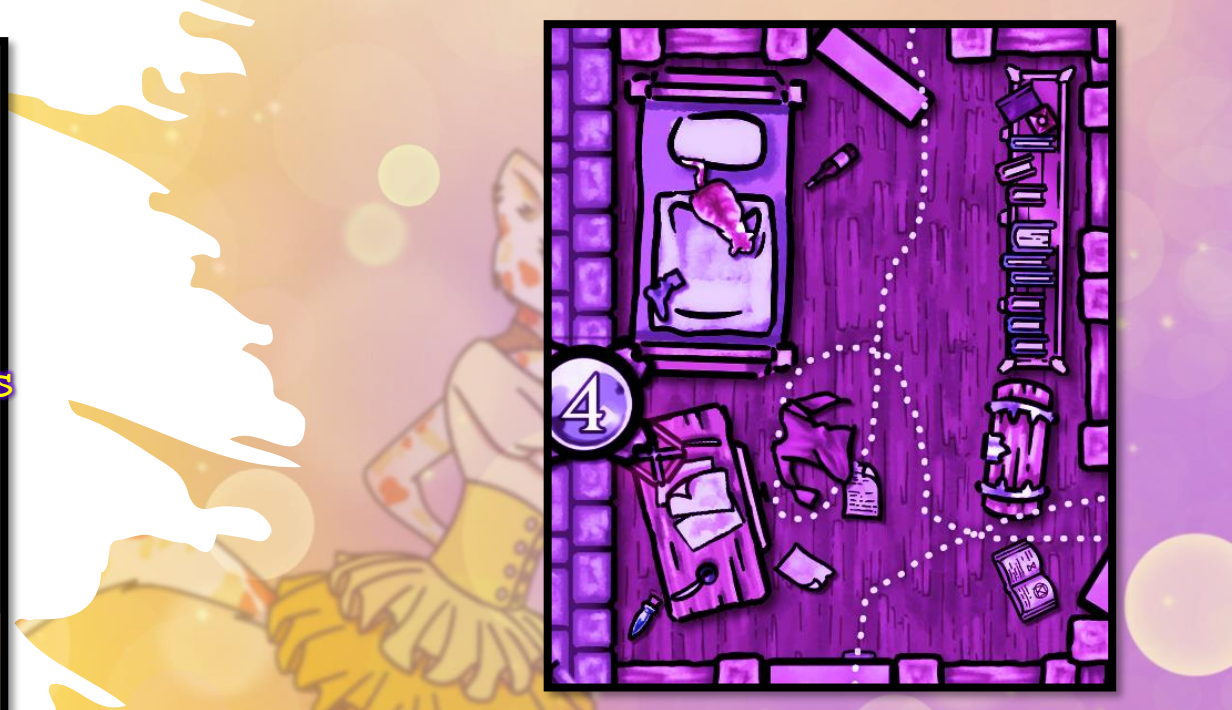
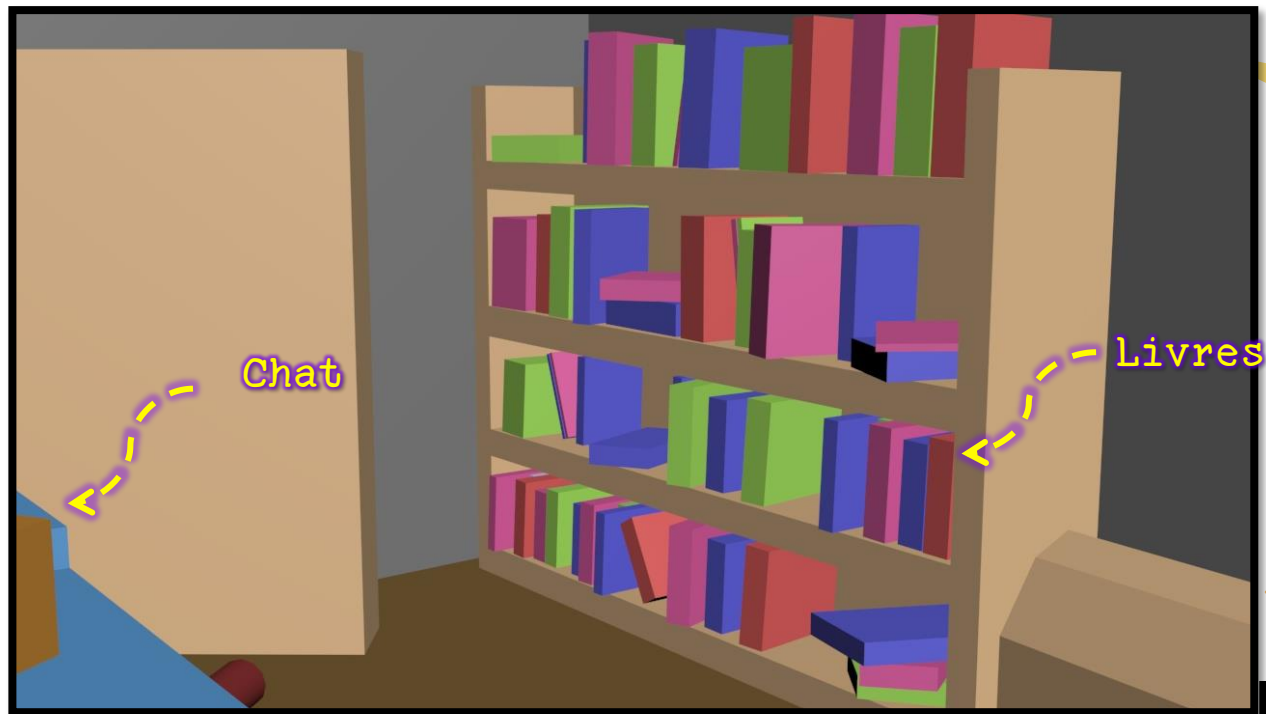
LAYOUT ENTRÉE



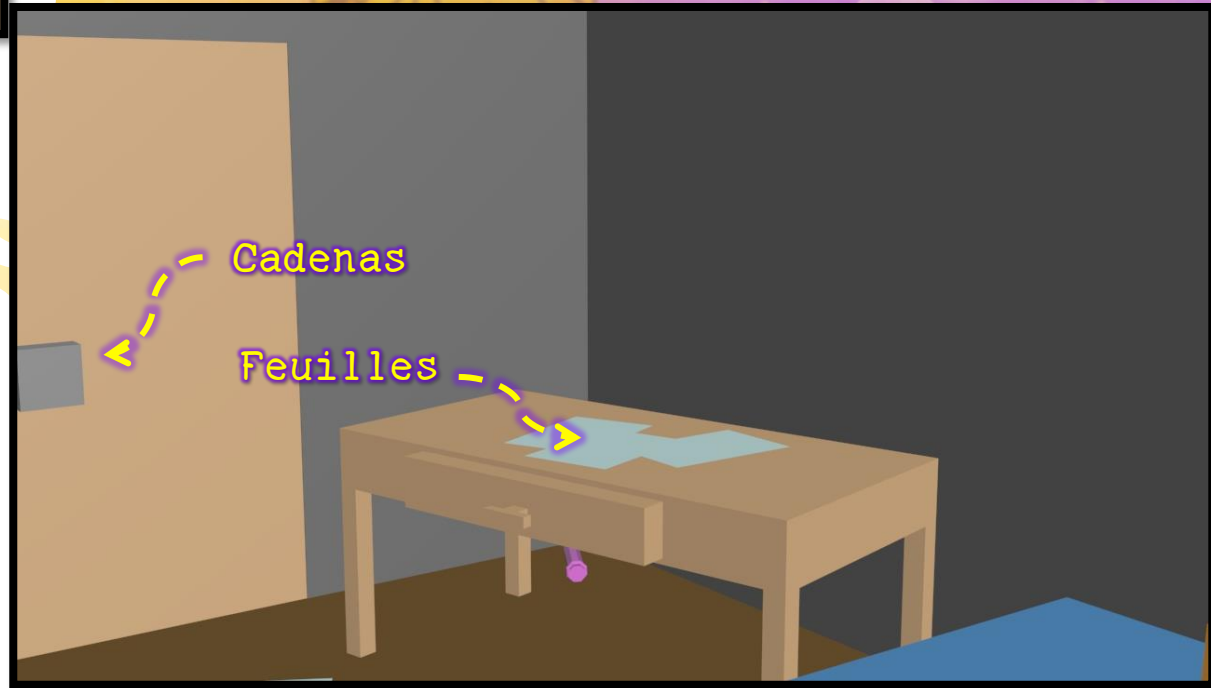
Chandelles

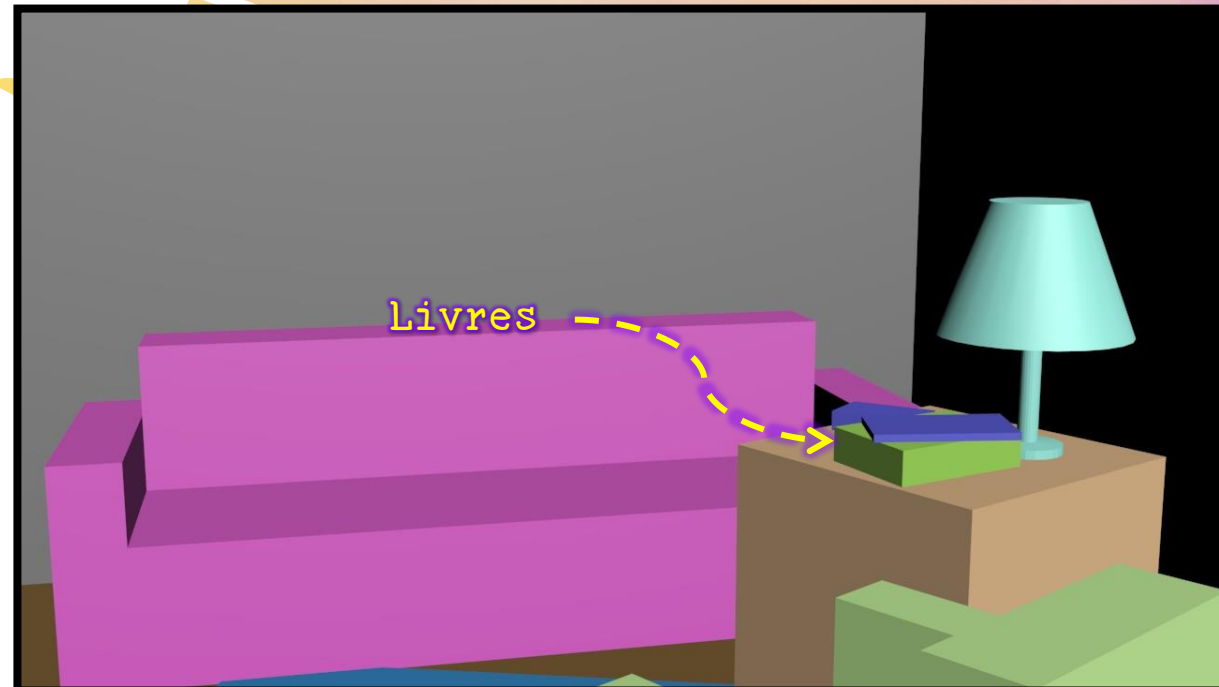
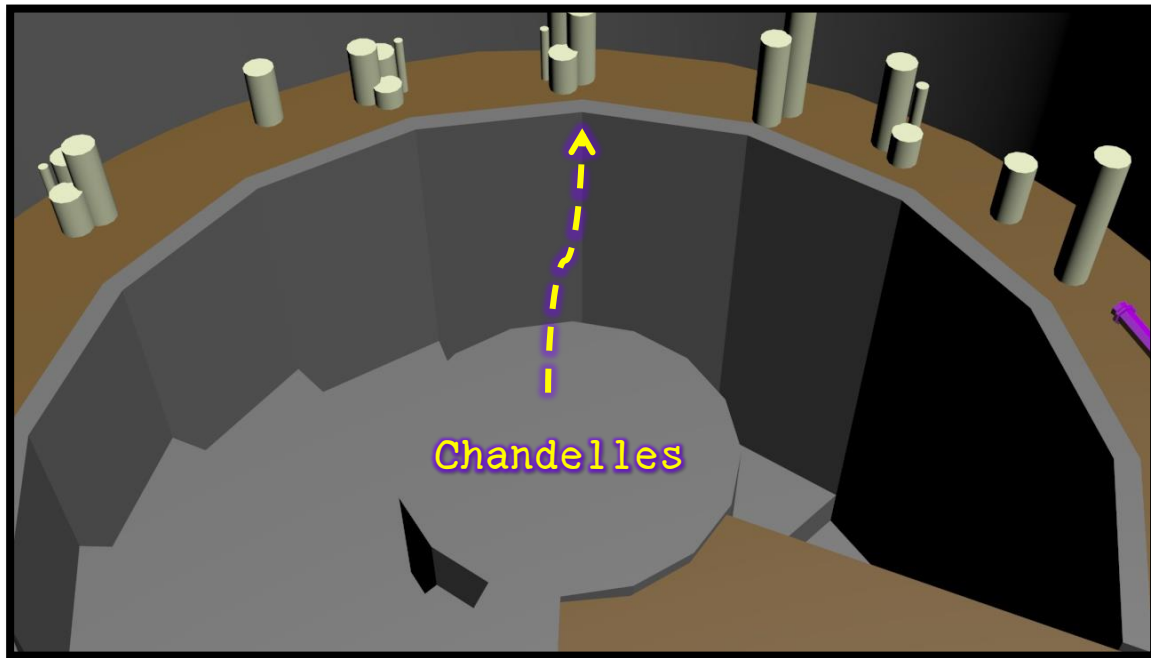
Livres

Souliers

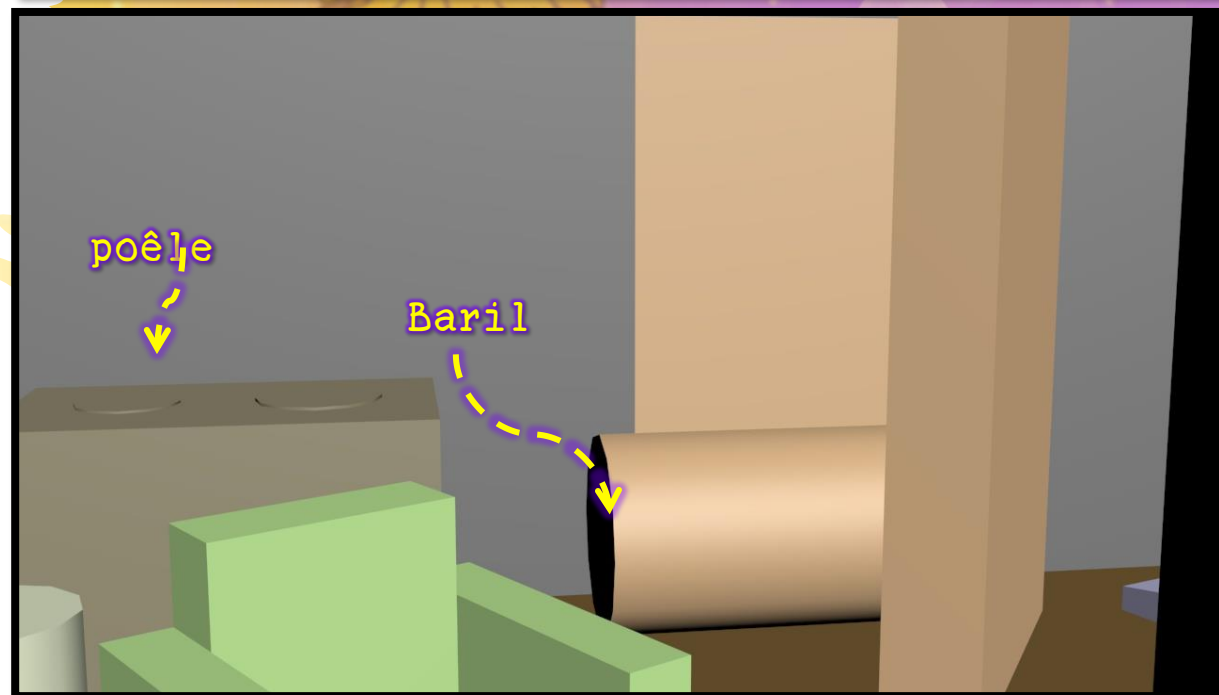


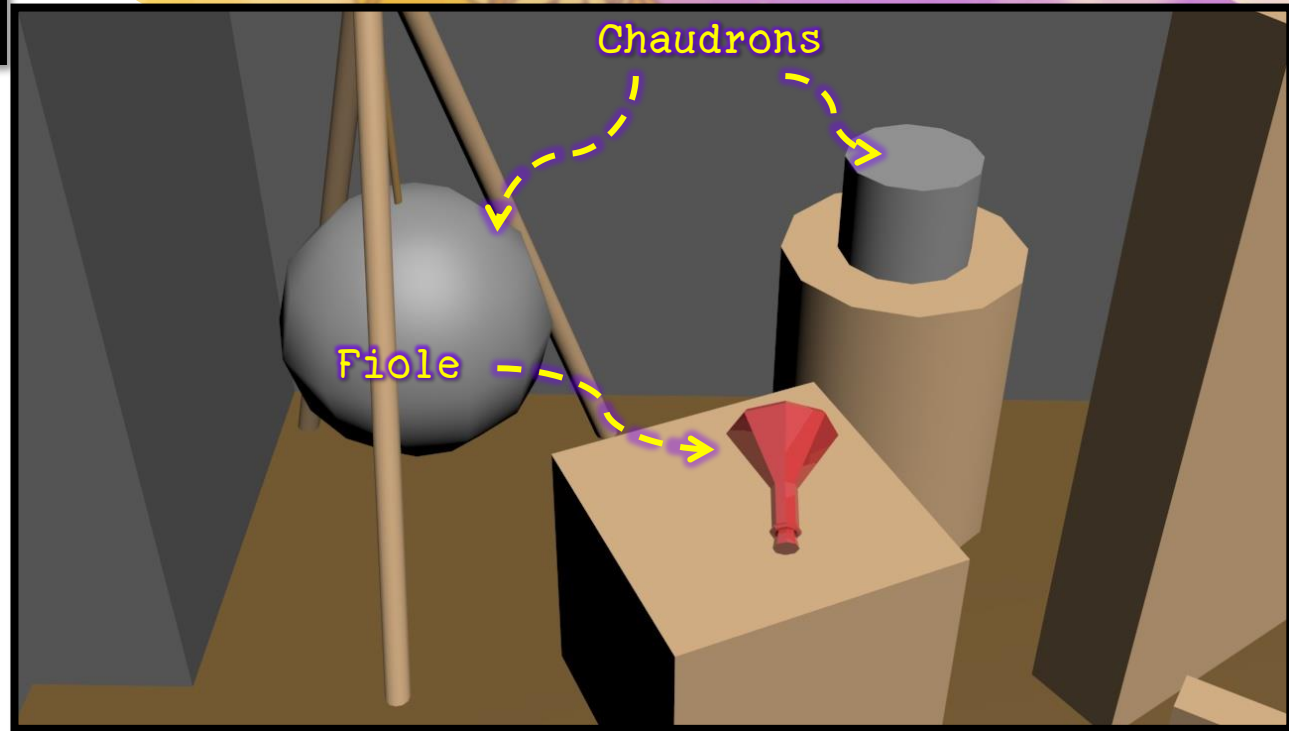
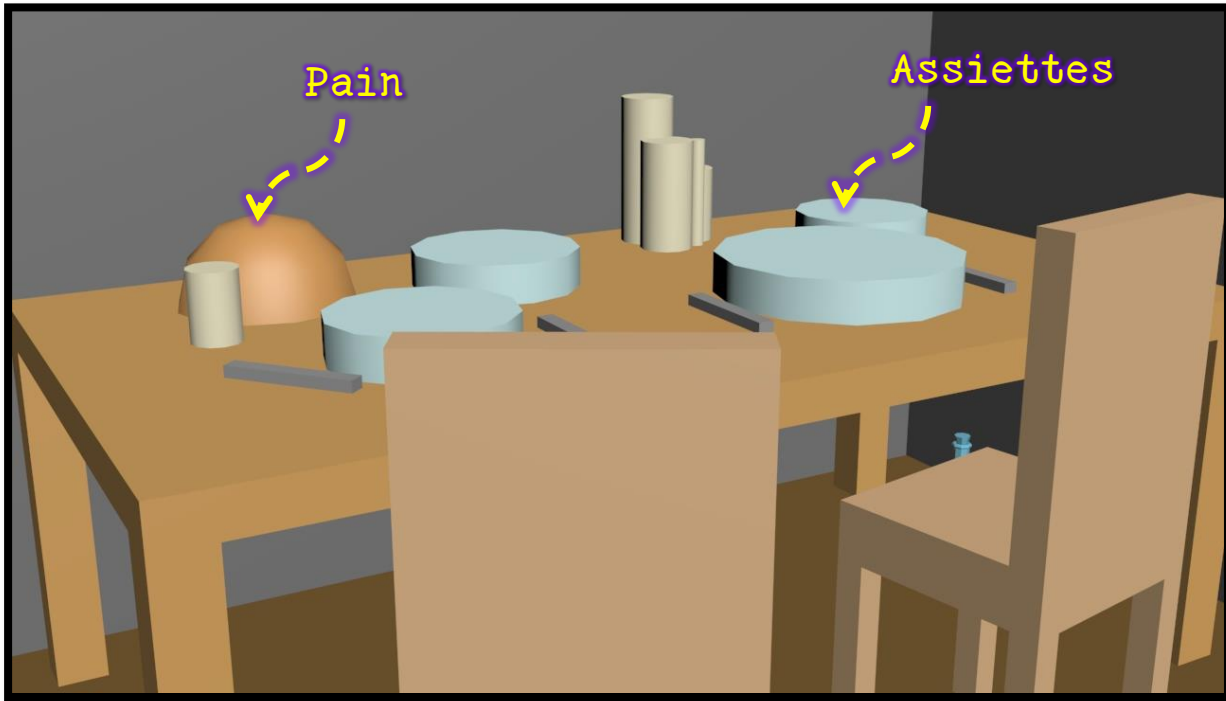
LAYOUT CHAMBRE





LAYOUT SALON & ESCALIER





**LAYOUT
CUISINE**



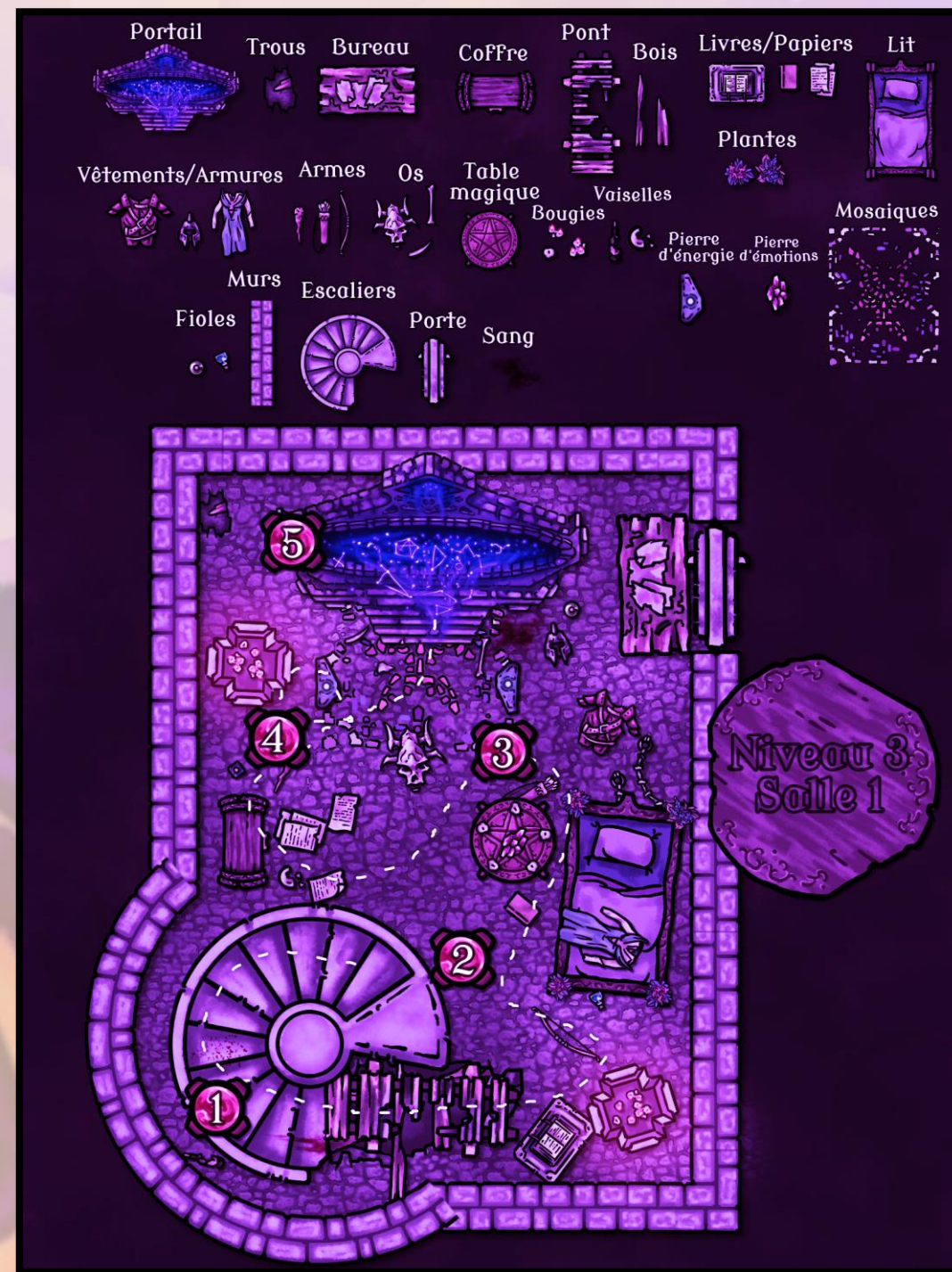


NIVEAU 3.1

1. Arrivée au sous-sol, un passage difficile à traverser permet la pratique du vole avec la baguette.
2. La pièce est tellement sombre que Calico doit allumé sa baguette, des vêtements enchantés l'attende sur le lit.
3. Sur une table d'enchantement ce trouve un morceau de l'angoisse, le premier monstre à combattre. Des ossements et un cranes à la configuration inhumaine trainent sur le sol, tutoriel nouvelle potion.
4. Tutoriel récupération d'énergie à partir de pierres.
5. Portail atteint, une mosaïque est dessinée sur le sol, elle servira pour des niveaux supérieurs.



**PIERRE D'ÉNERGIE &
TABLE
D'ENCHANTEMENT +
PIERRE D'ANGOISSE**



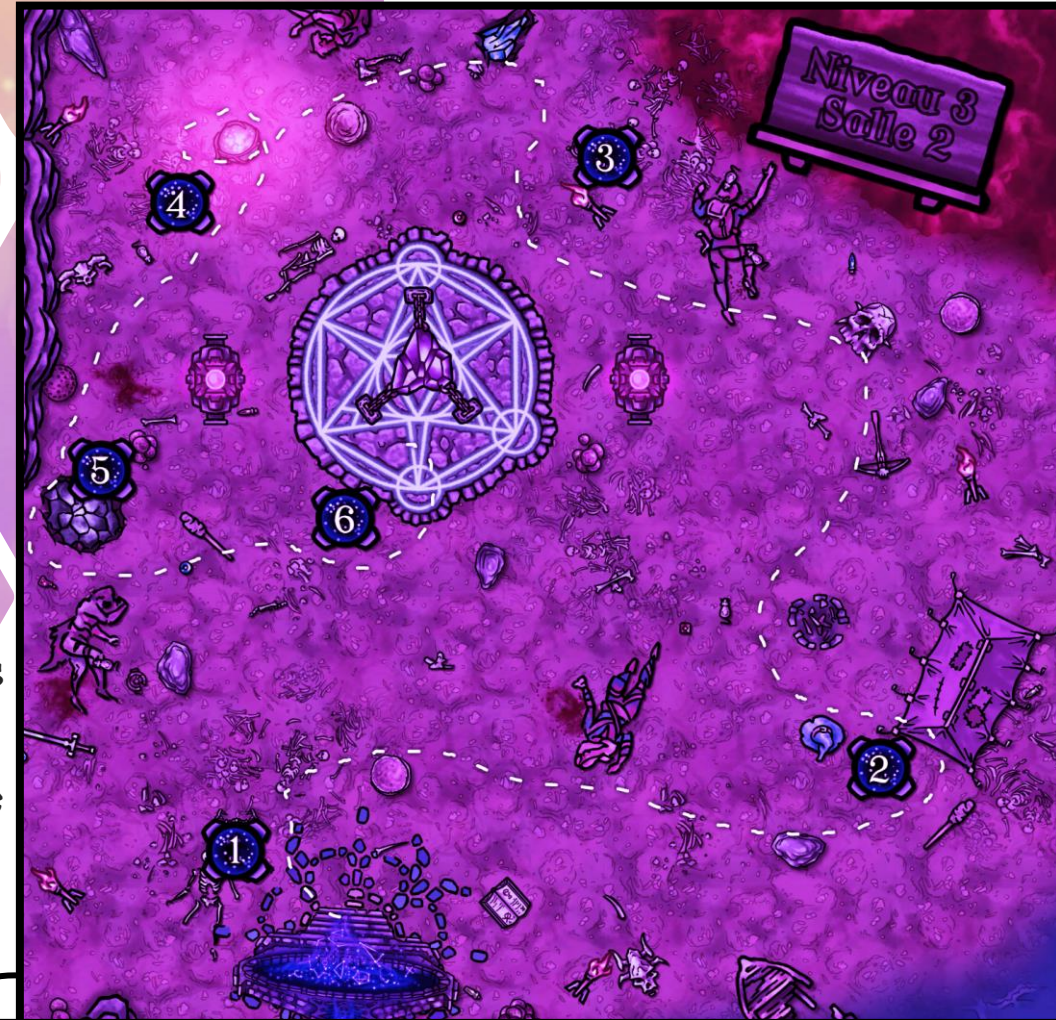


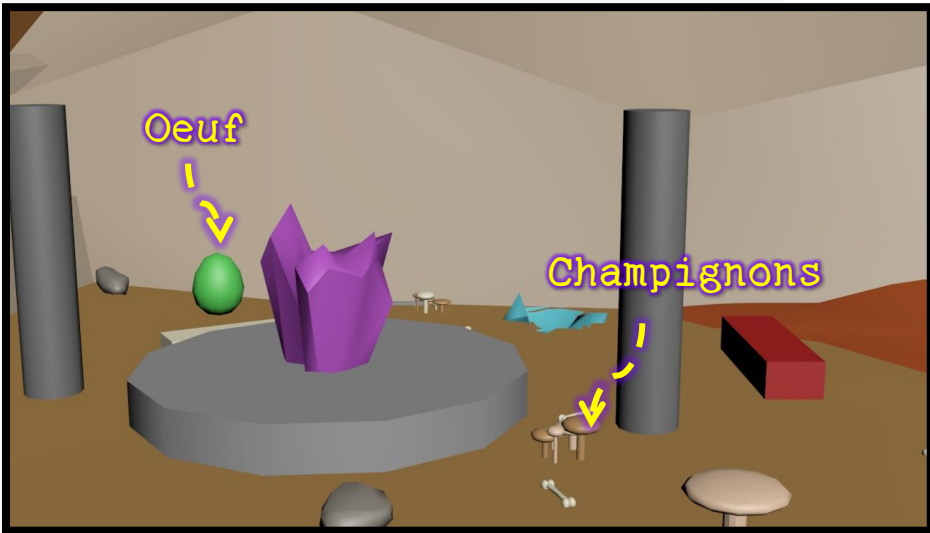
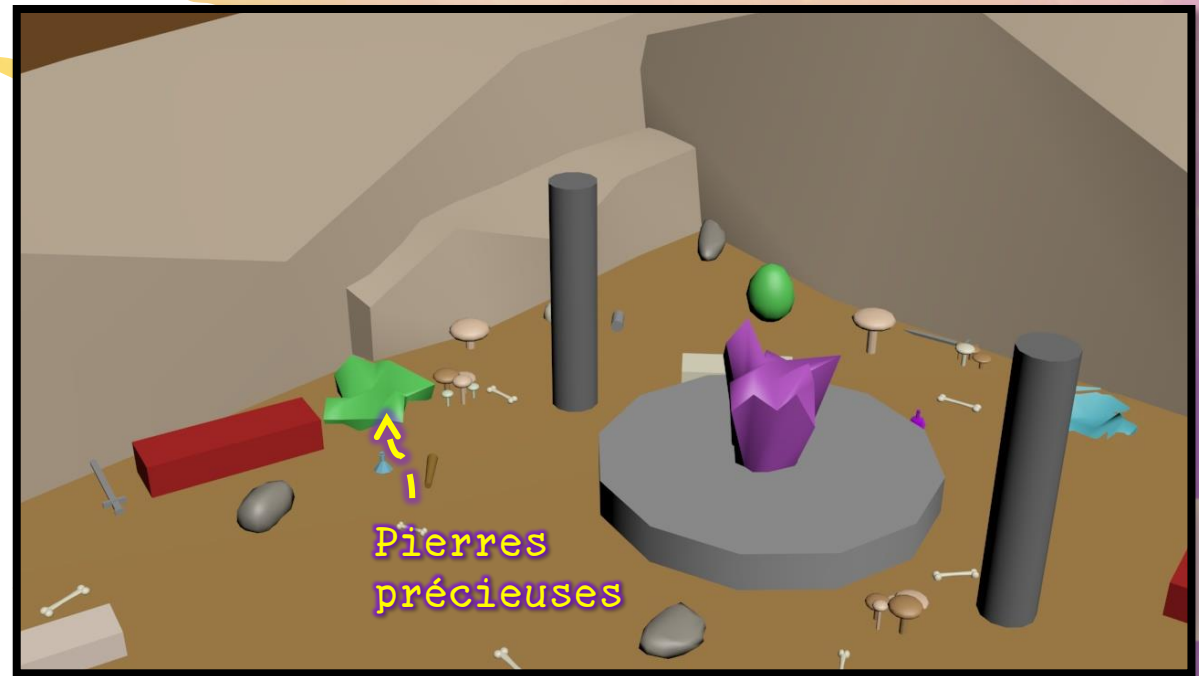
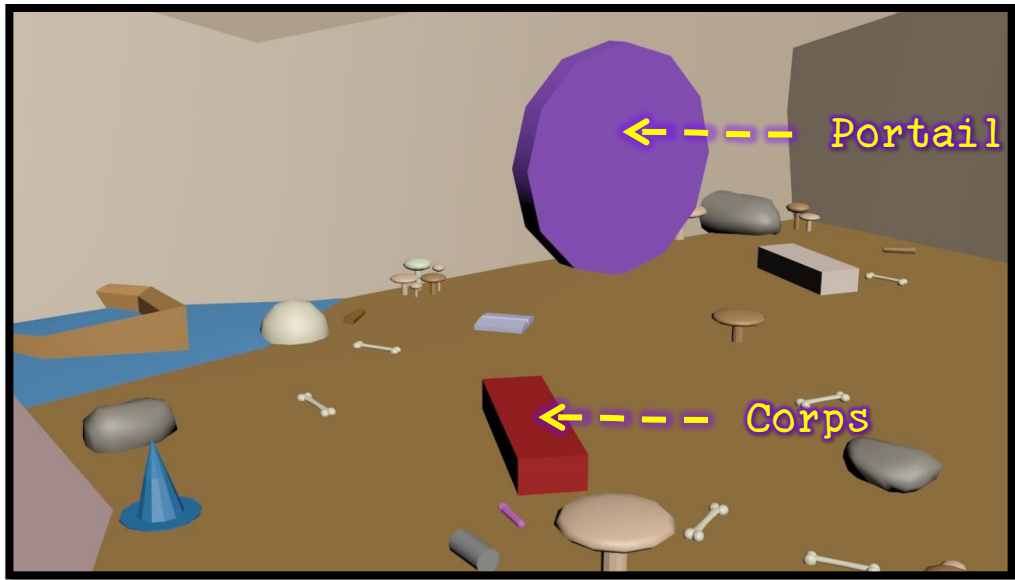
NIVEAU 3.2

1. Téléportation de l'autre côté, régénération de l'énergie épuisée.
2. Observation, plusieurs combats ont eue lieu ici, des objets ainsi que des cadavres démontrent le danger de l'endroit.
3. Des torches traînent par terre encore en train de se consumer, comme si le temps avait arrêté depuis la dernière bataille (2 siècles plus tôt).
4. Tutoriel du premier sortilège sur l'œuf de monstre (servira à avoir un compagnon).
5. Tutoriel pour récupérer des pierres de magie à l'aide de la pince.

Légende

6. Le combat se passe sur le cercle de magie avec un double de Calico mais en Violet, lorsqu'elle met le pied sur la plateforme, l'affrontement commence, tutoriel de combat.





LAYOUT

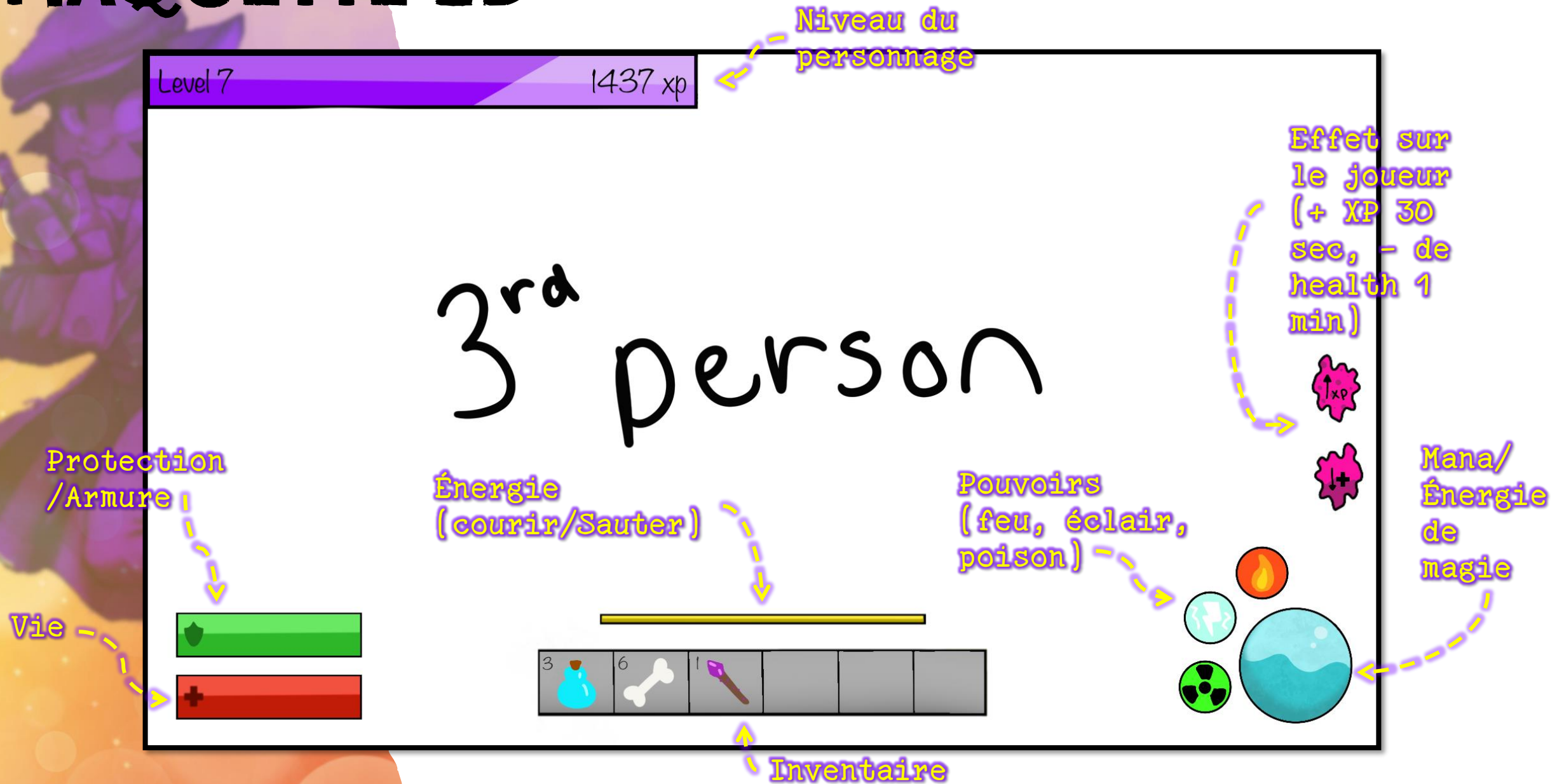


TIMELINE BRIEF



	Village Werna	Atelier d'alchimiste	Sous-sol de l'atelier	Desert	Moulin à vent étage 1	Forêt
Niveau	1	2	3.1	3.2	4	5
Connexion	Vers niveau 2	Vers niveau 3	Vers niveau 2 et 3.1	Vers niveau 4	Vers niveau 5 et 7	Vers niveau 1 et 6
Lieu	Extérieur	Intérieur	Intérieur	Extérieur	Intérieur	Extérieur
Difficulté	3	4	5	6	4	8
Ambiance	Nuit	Magie	Destruction	Catastrophe	Ferme	Jour
Durée du niveau	7 min	7 min	5 min	10 min	5 min	10 min
Nombre de visites	2	3	2	3	5	1
Enemis	0	0	0	1	1	2
Nombre de "collectables"	6	8	10	6	12	4
Tutoriaux	Oui	Oui	Oui	Oui	Aucun	Aucun
XP récupérés	100	300	150	750	1000	950
Courte description	Visite du village, récupération baguette tout est verrouillé sauf l'atelier	Visite de l'atelier, lettre decrivant le but, création de potion, ouverture du sous-sol	Visite du sous-sol, récupération de protection	Combat contre le monstre de l'angoisse, nouveau compagnon ajouté	Combat contre le monstre de la solitude, récupération de plusieurs artéfacts	Combat contre deux monstres, jalousie et envie
Exemple level	level 1: 50 XP	level 2: 150 XP	level 5: 1000 XP	level 7: 2000 XP	level 10: 5000 XP	level 12: 7500 XP

MAQUETTE 2D



MAQUETTE 2D COMPLÈTE





PIPELINE DE PRODUCTION



BACKLOG



Bien entendu, je n'ai pas tout mis dans ce backlog, je dirais que la prochaine fois, des sous-catégories seraient fort utiles, peut-être les divisé selon l'environnement ou selon l'action.

Priorité	État de la tâche	Catégorie	Nom de l'objet	Description	Nombre	Temps estimée
2	À faire	Objet	Panier	Panier pour fioles de Calico	1	3
2	À faire	Objet	Fioles_01	Fioles de l'atelier d'alchimiste	3	3
2	À faire	Objet	Fioles_02	Fioles de l'atelier d'alchimiste	2	3
3	À faire	VFX	Particule_Magie	Particule qui sort des fioles	1	5
1	À faire	Personnage	Yeux_Calico	Yeux/Sourcils du personnage	1	3
1	À faire	Personnage	Visage_Calico	Visage/Nez du personnage	1	4
1	À faire	Personnage	Bras_Calico	Bras/Avant-bras du personnage	2	4
1	À faire	Personnage	Mains_Calico	Mains/Doigts du personnage	2	3
1	À faire	Personnage	Oreilles_Calico	Oreilles du personnage	2	3
1	À faire	Personnage	Cuisse_Calico	Cuisses du personnage	2	3
1	À faire	Personnage	Pied_Calico	Pieds/Doigts du personnage	2	4
1	À faire	Personnage	Mollet_Calico	Mollets du personnage	2	2
1	À faire	Personnage	Tronc_Calico	Tronc du personnage	1	5
1	À faire	Personnage	Poitrine_Calico	Poitrine du personnage	2	3
1	À faire	Personnage	Ventre_Calico	Ventre du personnage	1	2
1	À faire	Personnage	Épaule_Calico	Épaules du personnage	2	2
1	À faire	Personnage	Griffes_Calico	Griffes du personnage	1	3
1	À faire	Personnage	Bouche_Calico	Bouche/Dents/Langue du personnage	1	5
1	À faire	Personnage	Cou_Calico	Cou du personnage	1	2
1	À faire	Personnage	Queue_Calico	Queue du personnage	1	3
1	À faire	Personnage	Dos_Calico	Dos du personnage	1	3
3	À faire	VFX	Poil_Calico	Poils de chat sur la peau de Calico	1	10
2	À faire	Objet	Maison_Extérieur	Maison vue de l'extérieur	15	6
2	À faire	Objet	Buissons_Extérieur	Arbustes dans le village	10	5
2	À faire	Objet	Arbres_Extérieur	Arbre dans le village	25	6
2	À faire	Objet	Bois_Extérieur	Bois dans le village	5	3
2	À faire	Objet	Troncs_Extérieur	Troncs d'arbres dans le village	3	2
2	À faire	Objet	Charettes_Extérieur	Charettes dans le village	3	7
2	À faire	Objet	Roches_Extérieur	Roches dans le village	7	2

BACKLOG



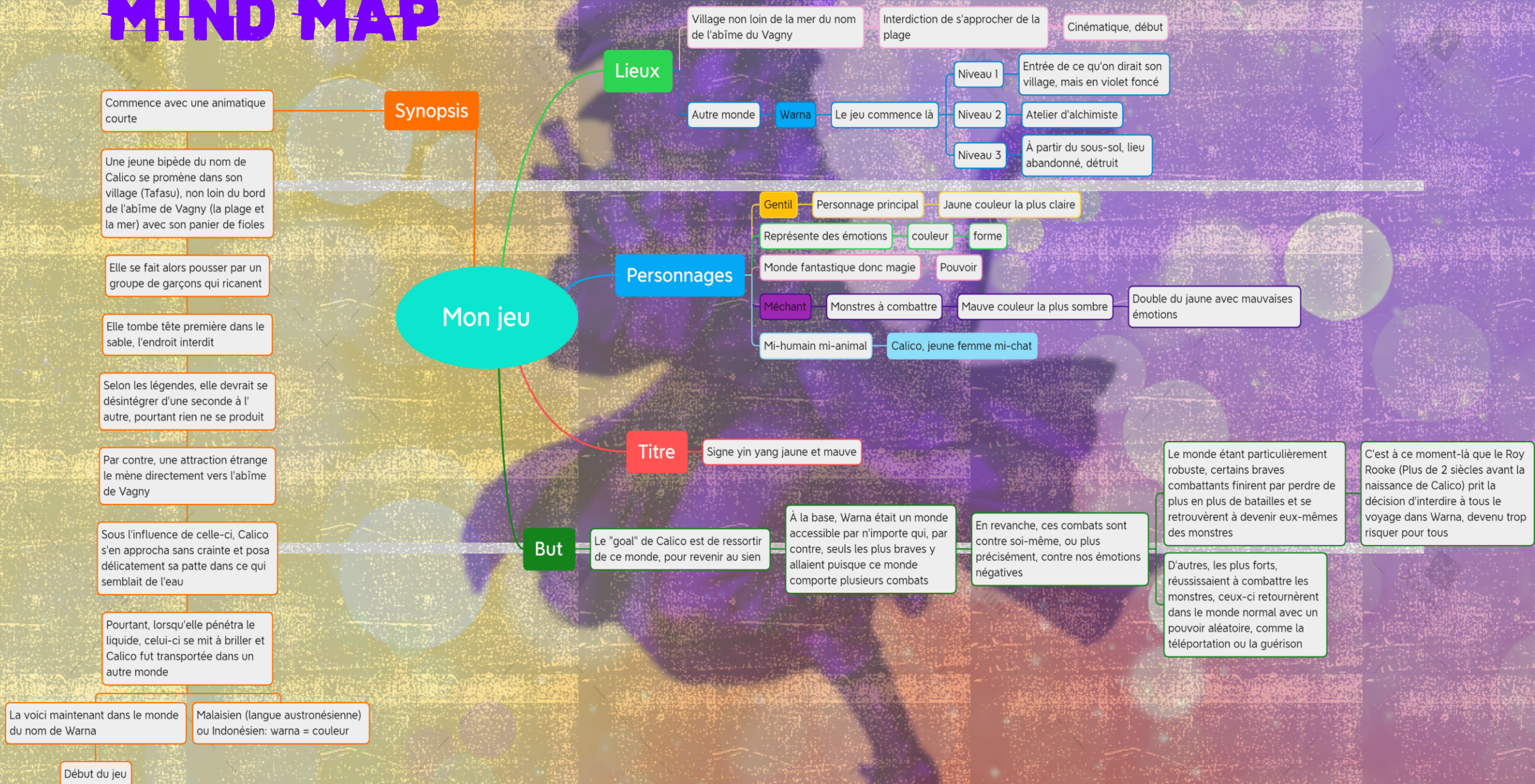
2	À faire	Objet	Herbes_Exterieur	Herbes dans le village	4	4
2	À faire	Objet	Champignons_Exterieur	Champignons dans le village	8	3
2	À faire	Objet	Fontaine_Exterieur	Fontaine dans le village	1	4
2	À faire	Objet	Statut_Exterieur	Statut dans le village	3	10
3	À faire	Animation	Cycle_De_Course_Calico	Cycle de course in game de Calico	1	10
3	À faire	Animation	Saut_Calico	Action de sauter de Calico	2	7
3	À faire	Animation	Voler_Calico	Action de voler de Calico	1	8
3	À faire	Animation	Planer_Calico	Action de planer de Calico	1	5
3	À faire	Animation	Esquiver_Calico	Action d'esquiver de Calico	1	7
3	À faire	Animation	Boire_Calico	Action de boire de Calico	1	6
1	À faire	Objet	Souliers	Soulier que Calico s'attache	2	10
1	À faire	VFX	Vetements_Calico	Linge que Calico porte	1	8
2	À faire	Objet	Porte_Maison	Porte d'entrée de la maison d'enfance	1	2
4	À faire	VFX	Rideau_Maison	Rideau de la maison, décors	2	3
2	À faire	Objet	Meuble_Maison	Meuble dans l'entrée de la maison, décors	1	8
2	À faire	Objet	Briques_Exterieur	Brique maison d'enfance	75	4
2	À faire	Objet	Toit_Exterieur	Toit maison d'enfance	1	3
2	À faire	Objet	Tuiles_Exterieur	Tuiles maison d'enfance	30	4
2	À faire	Objet	Portes_Exterieur	Portes maison d'enfance	2	3
2	À faire	Objet	Fenêtres_Exterieur	Fenêtres maison d'enfance	6	5
2	À faire	Objet	Lucarnes_Exterieur	Lucarnes maison d'enfance	2	4
2	À faire	Objet	Escaliers_Exterieur	Escaliers maison d'enfance	1	2
2	À faire	Objet	Murs_Exterieur	Murs maison d'enfance	1	3
2	À faire	Objet	Torches_Exterieur	Torches maison d'enfance	4	4
2	À faire	Objet	Ornements_Exterieur	Ornements maison d'enfance	6	6
2	À faire	Animation	Cycle_De_Marche_Calico	Cycle de déplacement de Calico	2	10
2	À faire	Animation	Rigging_Garçon	Rigging des garçons	1	5
2	À faire	Animation	Cycle_De_Marche_Garçon	Cycle de course des garçons	1	6
2	À faire	Animation	Attacher_Soulier	Animation de Calico qui attache ses souliers	1	4
2	À faire	Animation	Fiole_Panier	Mouvements de fioles dans le panier	1	4
2	À faire	Animation	Sourire	Visage de Calico heureuse	1	3
2	À faire	Animation	Anxieuse	Visage de Calico stressée et douteuse	1	4
2	À faire	Animation	Surprise	Visage de Calico surprise	1	4

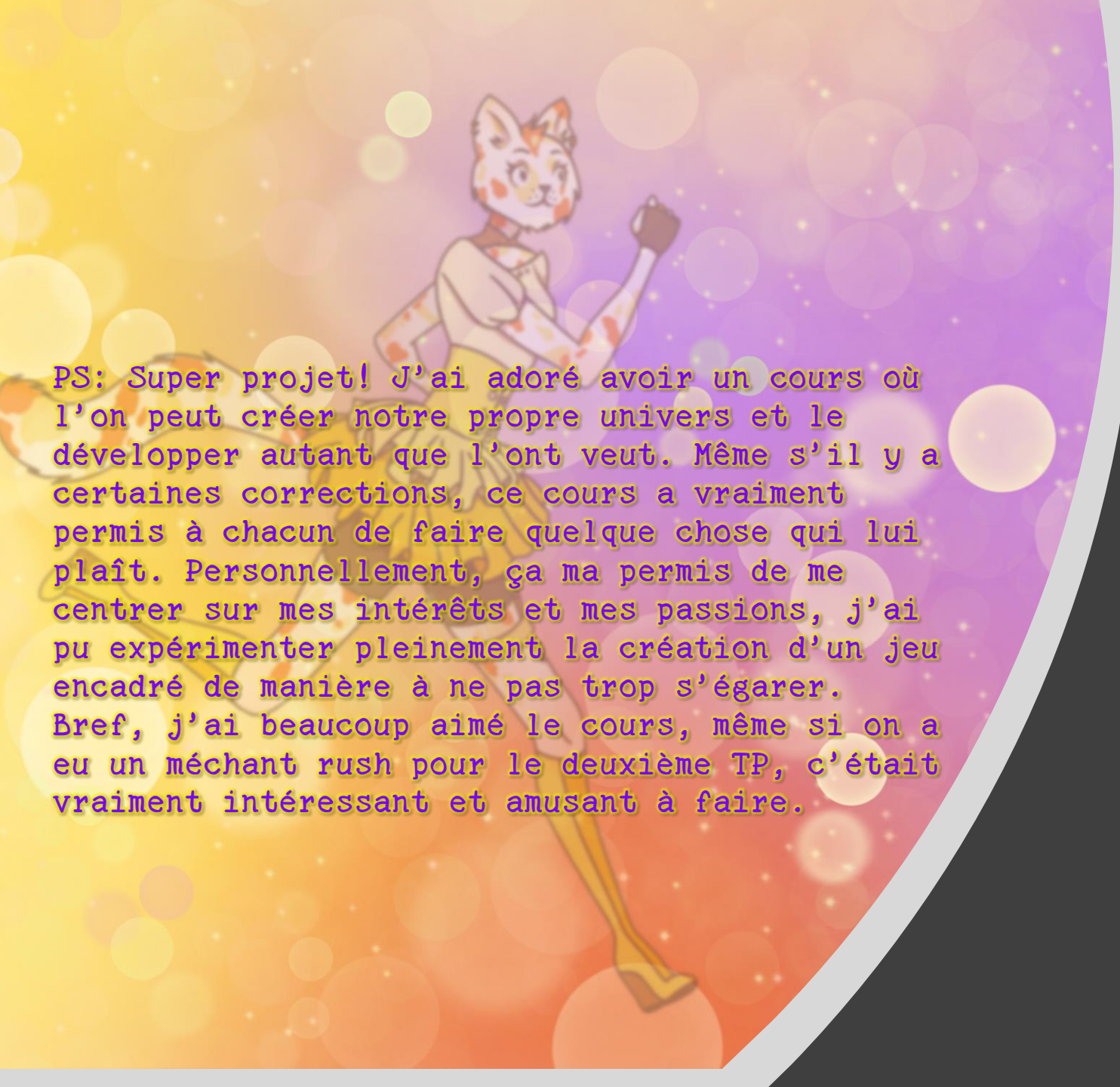
BACKLOG



3	À faire	VFX	Eau_Ocean	Effet d'eau en mouvement sur une plage	1	3
3	À faire	VFX	Scintillement	Effet de particule qui brille sur l'eau	1	6
2	À faire	Environnement	Village_Pont	Village et pont dans lequel l'action se déroule	1	10
3	À faire	Objet	Pancarte	Pancarte avec les indication sur village	1	4
3	À faire	Objet	Eglise	Décors	1	7
3	À faire	Objet	Tour	Décors	1	7
2	À faire	Personnage	Garçon_01	Personnages qui bouscule Calico	2	7
2	À faire	Personnage	Garçon_02	Personnages qui bouscule Calico	3	7
2	À faire	Personnage	Garçon_03	Personnages qui bouscule Calico	1	7
3	À faire	Animation	Noyade	Calico qui semble se noyer	1	6
4	À faire	Effet sonore	Vent	Bruit de vent doux	3	4
4	À faire	Effet sonore	Feuille	Bruit de feuille dans le vent	2	4
4	À faire	Effet sonore	Vague	Bruit de vague lointaine	5	4
4	À faire	Effet sonore	Pas_Dans_Herbe	Bruit de pas avec soulier sur de l'herbe	4	2
4	À faire	Effet sonore	Pas_Dans_Eau	Bruit d'eau avec une masse dedans	3	2
4	À faire	Effet sonore	Pas_Sur_Terre	Bruit de pas avec soulier sur de la terre	2	2
4	À faire	Effet sonore	Pas_Sur_Pierre	Bruit de pas avec soulier sur de la pierre	3	2
4	À faire	Effet sonore	Voix_Calico	Voix de Calico qui dit: Quoi, je ne suis pas morte?	1	4
4	À faire	Effet sonore	Porte	Bruit de porte qui s'ouvre	1	2
4	À faire	Effet sonore	Plancher	Bruit de plancher qui craque	1	2
4	À faire	Effet sonore	Tissus	Bruit de tissus qui frotte	1	2
4	À faire	Effet sonore	Verre	Bruit de verre qui se cogne	2	2
4	À faire	Effet sonore	Rire_Garçon	Rire de garçon essouffé	2	4
4	À faire	Effet sonore	Scintillement	Petit bruit magique de scintillement	2	4
4	À faire	Effet sonore	Chanson	Chanson du début du jeu, fin de l'animatique	1	4
4	À faire	Effet sonore	Oiseaux	Chant d'oiseaux	1	4
4	À faire	Éclairage	Maison_Interieur	Lumière et ambiance de la maison	2	3
4	À faire	Éclairage	Matin_Exterieur	Lumière et ambiance de l'extérieur, le matin	2	4
4	À faire	Éclairage	Matin_Plage	Lumière et ambiance du bord de la mer, le matin	1	3
4	À faire	Éclairage	Magie_Scintillement	Particules de lumière magique	1	4
4	À faire	Éclairage	Magie_Teleportation	Lumière et ambiance du ciel et de l'effet de TP	1	5
4	À faire	Éclairage	Eau	Lumière et ambiance de l'eau	1	4
4	À faire	Éclairage	Village_Violet	Lumière et ambiance de Wana	1	6

MIND MAP





PS: Super projet! J'ai adoré avoir un cours où l'on peut créer notre propre univers et le développer autant que l'ont veut. Même s'il y a certaines corrections, ce cours a vraiment permis à chacun de faire quelque chose qui lui plaît. Personnellement, ça m'a permis de me centrer sur mes intérêts et mes passions, j'ai pu expérimenter pleinement la création d'un jeu encadré de manière à ne pas trop s'égarer. Bref, j'ai beaucoup aimé le cours, même si on a eu un méchant rush pour le deuxième TP, c'était vraiment intéressant et amusant à faire.



MERCI!