

Game Document

Le Horcruxe Retrouvé

SYNOPSIS DÉTAILLÉ.....	2
LA GENÈSE DU JEU.....	3
L'univers d'Harry Potter et les thèmes abordés dans le jeu.....	3
Origine du mal à Poudlard : le Horcruxe Baguette Yaxley.....	4
Merton Cassius : meilleur ami à retrouver.....	5
Les personnages secondaires.....	6
Déroulement du jeu.....	7
LE GAMEPLAY DU JEU ET SON NARRATIVE DESIGN.....	7
Choix de la caméra à la première personne.....	7
La Carte du Maraudeur.....	8
Le sort Lumos/Nox.....	8
La Cape d'invisibilité.....	9
Comportement des différents types d'ennemis.....	9
Les interactions.....	10
LEVEL DESIGN.....	11
Agencement des pièces.....	11
Début du jeu : salle des potions qui permettent de se rapprocher de la bibliothèque.....	11
RDC : Bibliothèque + salle et bureau du prof.....	12
Le 1er étage qui comprend la réserve.....	12
Passage secret.....	13
INTERFACE ET SOUND DESIGN.....	13
Interface, UI, UX.....	13
Sound design.....	14
INFORMATIONS TECHNIQUES DE GAME DESIGN.....	15
AMÉLIORATIONS FUTURES / IDÉES D'ORIGINE.....	16

SYNOPSIS DÉTAILLÉ

De nombreuses années après la destruction de Voldemort, des créatures maléfiques se sont infiltrées à Poudlard, la plus grande école de magie du monde réputée depuis des siècles. Ces créatures malveillantes saccagent l'école et peuvent blesser n'importe qui s'approchant d'eux, provoquant la peur et le désarroi parmi les élèves et les professeurs. Un couvre-feu a donc été décrété et mis en place à partir de 21h afin de protéger les élèves car il semble que ces mystérieuses créatures n'agissent que durant la nuit. De nombreux surveillants restent avec les élèves dans leur dortoir pendant que les professeurs traquent sans relâche les créatures qui rôdent dans les endroits parfois exigus de l'école pour ne pas se faire voir. Mais plusieurs élèves ont disparu, dont Merton qui est le seul à avoir laissé des traces derrière lui. Merton et Amy sont les seuls meilleurs amis du personnage que joue le joueur et Merton semble être en danger.

Le protagoniste a en effet trouvé dans un des tiroirs de leur commode un bout de parchemin écrit par Merton lui-même. Il y est écrit que ses recherches ont montré qu'un objet extrêmement puissant, un Horcruxe, est caché près de la réserve de Poudlard et il est donc parti enquêter. Or depuis il a disparu et les créatures sont apparues. Le protagoniste en parle à Amy qui s'inquiète à son tour. Ils mettent alors en place un plan : Le protagoniste prend sa Carte du Maraudeur pour qu'il puisse retrouver Merton sans se faire repérer pendant qu'elle fait diversion pour que le joueur puisse sortir et entrer de sa chambre sans éveiller de soupçons. Le jeu commence à partir de là : dans le couloir à la sortie des dortoirs.

Le but du jeu est de retrouver Merton caché quelque part à Poudlard. C'est un jeu d'infiltration avec quelques énigmes menant à Merton ou à d'autres choses si le protagoniste se fait prendre par les divers professeurs ou créatures.

Or un Horcruxe est en réalité un objet du mal qui retient un fragment d'âme d'un sorcier meurtrier afin de le rendre immortel. Le Horcruxe, qui est une baguette, pervertit les émotions de Merton le rendant fou et paranoïaque. Il est à l'origine de

la menace qui pèse désormais sur Poudlard, le Horcruxe lui permettant d'invoquer des ennemis et le rendant indétectable pour les protections de l'école.

Merton se cache là où il a trouvé le Horcruxe et attire le joueur jusqu'à lui pour le nuire, persuadé que le protagoniste l'a trahi. Il utilise les créatures qu'il invoque contre le joueur.

LA GENÈSE DU JEU

L'univers d'Harry Potter et les thèmes abordés dans le jeu

L'univers d'Harry Potter se déroule dans un monde magique, parallèle à notre réalité. Il suit les aventures de sorciers, sorcières et créatures magiques, dans des écoles comme Poudlard, où ils apprennent et maîtrisent la magie. L'intrigue principale tourne autour de la lutte entre les forces du bien, représentées par des sorciers comme Harry Potter, et les forces du mal, dirigées par Voldemort. Elle aborde la recherche d'identité à travers Harry Potter mais aussi de la tolérance entre autres comme entre les sorciers et les "moldus". Ce sont des personnes n'ayant pas connaissance d'un monde magique et ne détiennent pas de pouvoirs magiques. Mais Harry Potter traite aussi de l'amitié, du courage ou encore de la résistance.

Le jeu exploite le thème de l'amitié en mentionnant l'amitié entre trois personnages dont le personnage contrôlé par le joueur, rappelant le trio principal des œuvres Harry, Ron et Hermione. Le thème de l'amitié est même le but du jeu : sauver son meilleur ami potentiellement en danger. Il y a aussi le thème de la responsabilité. Harry Potter devait mettre sa vie en péril pour sauver Poudlard, le joueur doit retrouver son ami pour le sauver et potentiellement sauver Poudlard. Les deux prennent en compte le fait de prendre de gros risques et parfois transgresser les règles comme le couvre-feu ou défier les professeurs.

Origine du mal à Poudlard : le Horcruxe Baguette Yaxley

Merton est sous l'influence d'un Horcruxe. Un Horcruxe est un objet ou un être vivant dans lequel un sorcier noir a caché une partie de son âme. Cela le rend presque immortel, car tant que l'Horcruxe existe, le sorcier ne peut pas mourir complètement, même si son corps est détruit. Les Horcruxes sont centraux dans Harry Potter car ils étaient ce qui permettaient à Voldemort de ne jamais être détruit. Pour faire un Horcruxe, il faut que le sorcier pratique la magie noire et commette un meurtre afin de pouvoir fragmenter son âme et l'emprisonner dans un objet ou un être vivant. Cet acte assure son immortalité.

La Baguette Yaxley est une création du sorcier Tom Yaxley. La famille Yaxley était dans le registre des Sang-Pur et leurs membres avaient été jugés pour leur complicité avec Voldemort. Aujourd'hui il ne reste qu'une personne connue ayant le nom de famille Yaxley : Tom Yaxley. Ce dernier est actuellement enfermé dans la prison d'Azkaban pour avoir été l'allié des loups-garous anciennement dirigés par Fenrir Greyback. Fenrir haïssait fortement Poudlard et ses élèves, et sa mort n'a pas stoppé la menace que représentaient les loups-garous. Aidés de Tom Yaxley et de ses compétences de repérage, les loups-garous ont éliminé une famille entière dont les enfants étaient destinés à étudier à Poudlard. En échange, les loups-garous lui ont permis d'accéder à un ancien guide écrit du temps de Voldemort et qui décrit la création des Horcruxes.

Tom Yaxley a assassiné discrètement un élève prometteur de Poudlard pour fragmenter son âme dans sa propre baguette. Il a ensuite tenté de corrompre Poudlard de l'intérieur en utilisant la magie noire et en cachant la baguette dans un passage secret pour ne pas qu'elle soit retrouvée. La baguette est cachée et donc garantit son immortalité. En plus elle est profondément maléfique donc sa présence au sein de l'école crée une atmosphère inquiétante et négative, effet que cherchait à produire Tom Yaxley. Mais il a fini par se faire arrêter lors d'une tentative de corruption envers un groupe d'élèves à qui il promettait un gain de pouvoir si Poudlard était détruit. Il a été envoyé à Azkaban à perpétuité, mais la baguette est toujours présente à Poudlard.

Merton Cassius : meilleur ami à retrouver

Pour plus de contexte, Merton est un élève de Poudlard prometteur, étant à sa sixième d'année donc avant-dernière année d'étude. Assez farceur, il s'amusait à "prêter" la cape d'invisibilité appartenant à Amy pour faire peur aux élèves ou examiner des détails à Poudlard. Il est très curieux et passionné par les objets magiques et les artefacts, ce qui l'a poussé à s'aventurer dans la Forêt Interdite et se mettre en danger. Il s'est sauvé in extremis avec l'aide d'un professeur sévère de l'école qui lui a désormais interdit de s'aventurer en dehors de Poudlard. Mais il trouve toujours un moyen de détourner l'attention pour s'aventurer quelque part, même dans des endroits inaccessibles à l'intérieur de Poudlard. Il se vante même d'avoir pu apercevoir la Salle Sur Demande.

La relation qu'il entretient avec le protagoniste est assez forte. Il a aidé le protagoniste à maîtriser son premier sort Lumos et le protagoniste l'a aidé quelques fois pour faire des recherches sur des objets étranges ou pour aller dans des endroits à risque. Il s'en est toujours sorti. Il est quelqu'un essentiel pour le protagoniste et ambitieux. Le thème de l'amitié est central et la disparition de Merton représente un chamboulement pour le protagoniste et Amy car le trio est brisé.

Il a senti la présence d'un objet magique puissant pas loin de la salle des potions. Ses recherches montrent que c'est un "Horcruxe" mais les professeurs lui interdisent formellement de connaître les propriétés d'un tel artefact. Cela attise encore plus sa curiosité et il se faufile dans la bibliothèque, la réserve puis dans la salle des potions pour le trouver. Par précaution, il a laissé des notes derrière lui que seul le protagoniste ou Amy pourront trouver en cas de danger. Il a réussi à accéder à une ouverture cachée derrière un des nombreux tableaux et qui mène à un petit passage étroit. Il voit une baguette de sorcier enroulée dans un chiffon de soie, où la couleur s'est ternie. Mais il sent que cette vieille baguette est le Horcruxe. Il l'a prend et lance un sort de lumière avec. Tout s'assombrit et la paranoïa gagne Merton très vite. La baguette l'a maintenant corrompue, exécutant la volonté de son créateur Tom Yaxley : tourmenter Poudlard.

Il utilise les pouvoirs de sa baguette pour invoquer des créatures hostiles et faire des effets inquiétants à l'école comme soudainement éteindre toute lumière. Mais s'il souhaite rester discret ou partir de l'école sans éveiller les soupçons, il sait

que le protagoniste et Amy pourraient tout compromettre. Il souhaite donc que le protagoniste vienne le retrouver pour qu'il puisse l'éliminer.

Tout ce que sait le personnage du joueur est que Merton avait une piste pour trouver un puissant objet magique à l'intérieur de Poudlard et il est parti le retrouver. Le protagoniste a trouvé une note qu'il avait écrit dans un de ses tiroirs qui indique que l'objet serait caché dans une salle secrète à Poudlard. Là où il est peut-être.

Les personnages secondaires

Professeur sévère de l'école : Il est professeur de magie à Poudlard et tient son propre bureau à côté de sa salle de classe. Il représente la première menace à laquelle est confronté le joueur. Il ne doit pas se faire repérer par le professeur mais doit accéder à son bureau pour prendre les clés. Le joueur pourra alors avancer dans Poudlard et accéder à la bibliothèque.

Amy : Elle forme un trio avec le joueur et Merton (rappelant le trio Harry-Ron-Hermione). Elle est en troisième année et vient d'une famille aisée qui lui a acheté une cape d'invisibilité pour son anniversaire, qu'elle prête uniquement au protagoniste et à Merton. Elle est discrète en partie pour ne pas attirer l'attention sur la Carte du Maraudeur qu'elle gardait pour le protagoniste. Elle est assez farceuse et fait des bêtises avec Merton. Mais elle n'aime pas prendre des risques graves, d'où sa faible implication sur la quête de sauvetage de Merton. Elle préfère protéger leurs arrières en aidant le joueur à ne pas se faire repérer tant qu'elle est là et à attendre silencieusement d'agir au cas où quelque chose de grave arrive.

Déroulement du jeu

Le début du jeu sert de tutoriel où le joueur doit se diriger vers la bibliothèque en évitant le professeur qui guette la moindre présence. La porte pour entrer dans la réserve est fermée à clé et le joueur découvre qu'elle est cachée dans le bureau du même professeur qui surveille les environs. Le joueur entre alors dans une grande salle labyrinthique où des créatures volant l'attraper sont cachées parmi les étagères de l'immense bibliothèque.

Merton est caché dans un passage secret accessible derrière un tableau précis avec qui il faudra parler. Pour le savoir et le trouver, les notes que Merton a laissées donneront de nombreux indices.

LE GAMEPLAY DU JEU ET SON NARRATIVE DESIGN

Choix de la caméra à la première personne

Le personnage que le joueur joue n'a pas d'identité déterminée ou ayant une voix, le but étant que le joueur puisse se voir dans ce personnage et l'incarner. La caméra en première personne réduit aussi le champ de vision du joueur qui est obligé de tourner la caméra pour voir tout autour de lui, au risque de se sentir perdu dans l'école ou d'être surpris. La difficulté est accentuée et la sensation de stress est plus intense, surtout quand le joueur souhaite consulter la Carte du Maraudeur. Puisque c'est en première personne, le joueur est obligé de voir la carte au premier plan et ne peut donc rien voir d'autre que la carte. Les embuscades ont donc un effet amplifié.

La Carte du Maraudeur

La Carte du Maraudeur est un élément de Harry Potter qui est connu et associé uniquement à cet univers. C'est un plan détaillé de Poudlard, capable de détecter la moindre présence physique vivante qui se déplace dans le château. Pour suivre un personnage on peut y voir son nom complet ainsi que ses déplacements qui sont représentés par des traces de pas qui bougent, montrant la direction vers laquelle se dirige le personnage.

→ La Carte est disponible dès le début du jeu et est accessible à n'importe quel moment en appuyant sur Tab. Lorsque le joueur regarde la Carte, il ne peut plus bouger ni agir. Pour éviter que cette mécanique soit trop puissante, le joueur n'a pas une vision complète de la map du jeu. Il n'y a pas les noms affichés mais il y a les traces de pas qu'on peut voir bouger y compris les nôtres. Étant donné la faible luminosité, même avec le sort Lumos, le joueur peut repérer les professeurs via la Carte du Maraudeur afin de les éviter.

Le sort Lumos/Nox

Puisque le jeu se passe à Poudlard mais de nuit, il fait sombre donc le joueur va devoir utiliser le seul sort qu'il connaît : Lumos. C'est un sort qui existe dans l'univers de Harry Potter et qui permet d'allumer le bout d'une baguette magique. Ce sortilège est repris dans le jeu. La baguette magique du protagoniste fait partie du champ de vision du joueur en première personne.

→ pour lancer le sort, il faut appuyer sur la touche F du clavier. Le personnage va alors chuchoter *Lumos*, texte qui apparaît aussi en bas de l'écran. Le bout de la baguette s'illumine donc d'un seul coup et éclaire légèrement autour du personnage, comme le fait le sort originel.

→ pour éteindre la baguette/lumière, il faut appuyer de nouveau sur F. Le sort *Nox* est alors chuchoté et affiché en texte en bas. La baguette s'éteint.

→ utiliser le sort Lumos peut être risqué car le joueur a plus de chance de se faire repérer par les ennemis en raison de la lumière qui est "anormalement" élevée à un endroit. Cela amplifie le côté angoissant du jeu voire horrifique si le sort Lumos est lancé et qu'un ennemi se précipite vers le joueur.

La Cape d'invisibilité

Jauge, marche pour certains ennemis etc, intégration visuel, audio etc

La Cape d'invisibilité principale dans Harry Potter fait partie des Reliques de la Mort et est utilisable de manière illimitée. Or, il existe plusieurs autres capes d'invisibilité dans l'univers, elles sont juste beaucoup moins connues.

→ La cape que possède le joueur en est une. Quand le joueur la porte en appuyant sur Maj, il devient invisible mais l'invisibilité ne dure pas éternellement. Elle s'essouffle et le joueur redevient visible au bout d'un certain temps (qu'on a mis beaucoup de temps à déterminer). Elle a un temps de recharge.

Aussi quand la Cape d'invisibilité est portée, la vitesse de déplacement est ralentie parce que le personnage doit à la fois tenir sa baguette et sa cape.

→ Il y a aussi un effet visuel pour indiquer que le joueur porte la Cape.

Comportement des différents types d'ennemis

Il y a différents types d'ennemis, trois en tout :

- Le premier ennemi rencontré est le professeur. Il se situe dans la salle de classe et patrouille pour protéger la clé qui est dans son bureau. Il suit un chemin prédéterminé et a un comportement différent, continuant la logique du "tutoriel". Lorsque le professeur chope le joueur, il se contente de lui dire qu'il n'a rien à faire ici et le joueur est téléporté là où il était au début du jeu.

- Il y a aussi un ennemi majeur, l'ennemi principal qui est une menace permanente. Chargé de poursuivre le personnage du joueur pour l'éliminer sous les ordres de Merton (toujours possédé par le Horcruxe), il le suit en permanence. Sa démarche est lente en raison de la faible luminosité de l'endroit malgré les ordres de Merton. Mais sa vitesse est régulière et si le joueur recule ou bouge peu, il peut se faire rattraper par le suppôt de Merton. Il est visible sur la Carte du Maraudeur.

Cependant, si le sort Lumos est activé, l'ennemi va plus vite, ayant une meilleure vision pour rattraper le joueur.

- Le dernier type d'ennemi est un type d'étrange créature créée de toute pièce par Tom Yaxley. Ils sont très rapides et éliminent sans hésitation le moindre intrus

déecté. Si le joueur s'approche trop près de l'ennemi, il sent sa chaleur et le poursuit ardemment.

Si le sort Lumos est activé, le périmètre de détection de l'ennemi augmente, pouvant s'avérer être une grande menace.

Les interactions

Le joueur peut interagir (touche E) avec différents objets :

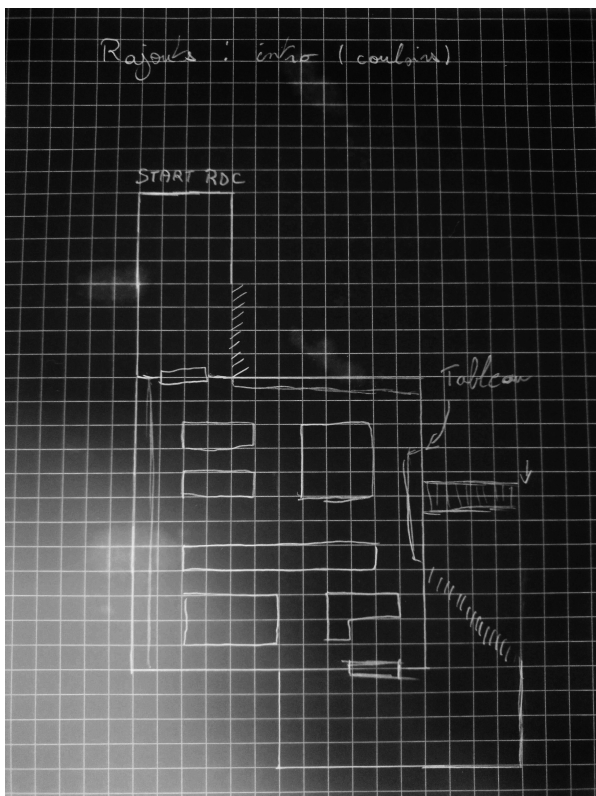
- Les portes : qu'il peut simplement ouvrir, à l'exception de celle de la réserve qui est protégée par un enchantement afin qu'on ne puisse pas utiliser notre magie dessus. Cela nous force à aller chercher une clef cachée dans le bureau d'un professeur.
- Les livres et notes : C'est le premier objet avec lequel le joueur peut interagir dans le jeu. Il prend connaissance d'une note laissée par son ami disparu. Elle lui permet de savoir par où commencer ses recherches. Il en trouvera d'autres qui le guideront tout au long du jeu. Les livres fonctionnent de la même manière que les notes et permettent de découvrir les secrets de Poudlard.
- Les tableaux : comme dans Harry Potter, le joueur peut parler et avoir des interactions différentes avec chaque tableau.

LEVEL DESIGN

Agencement des pièces

Poudlard étant une immense école, le jeu se concentre sur une petite partie du château : une bibliothèque, des salles de classe, une salle de professeur, une réserve, une salle de potion et de nombreux couloirs. L'agencement des pièces ne correspond pas à celui de Poudlard dans l'œuvre originel, principalement pour mieux correspondre à un espace fait pour un jeu vidéo et au concept du jeu mais aussi pour assumer que le jeu s'inspire de l'univers et ne le reprend pas.

Début du jeu : salle des potions qui permettent de se rapprocher de la bibliothèque

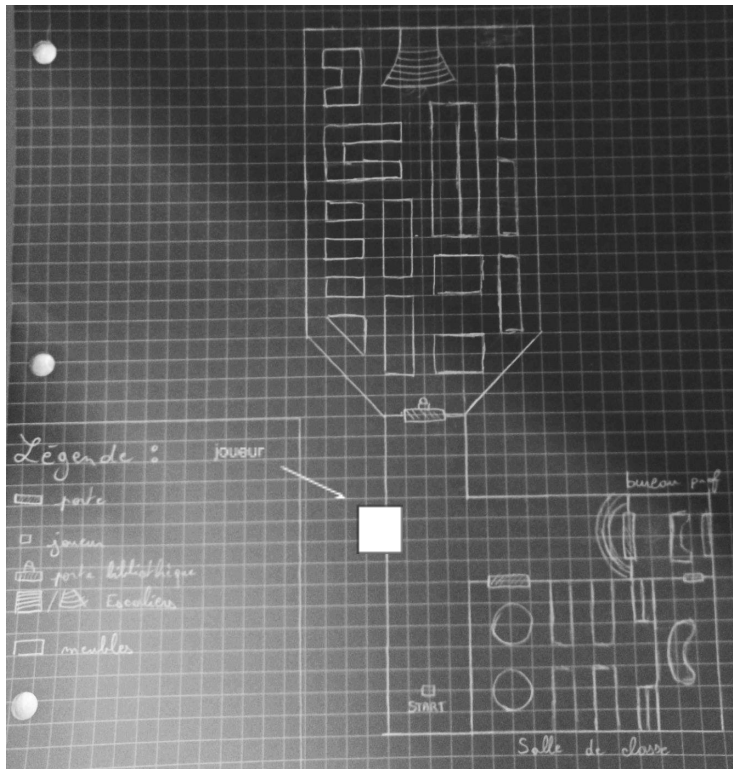


Le joueur commence le jeu dans un couloir sombre. Le couloir est assez large et très haut pour donner un sentiment de grandeur significatif à Poudlard mais aussi pour amplifier l'angoisse. C'est grand donc il y a plus de chances d'être surveillé, de ne pas être seul et donc de se faire piéger à n'importe quel moment. C'est la première impression que peut ressentir le joueur.

La salle à gauche sert de tutoriel au jeu car elle met en situation ce à quoi peut être confronté le joueur et aux mécaniques qu'il doit assimiler. Il y a de grandes tables et une estrade qui permettent d'esquiver le professeur qui l'a repéré. Mais le joueur

peut aussi utiliser sa cape d'invisibilité afin d'accéder au "RDC" où se trouve la bibliothèque ainsi que la salle et le bureau du professeur.

RDC : Bibliothèque + salle et bureau du prof

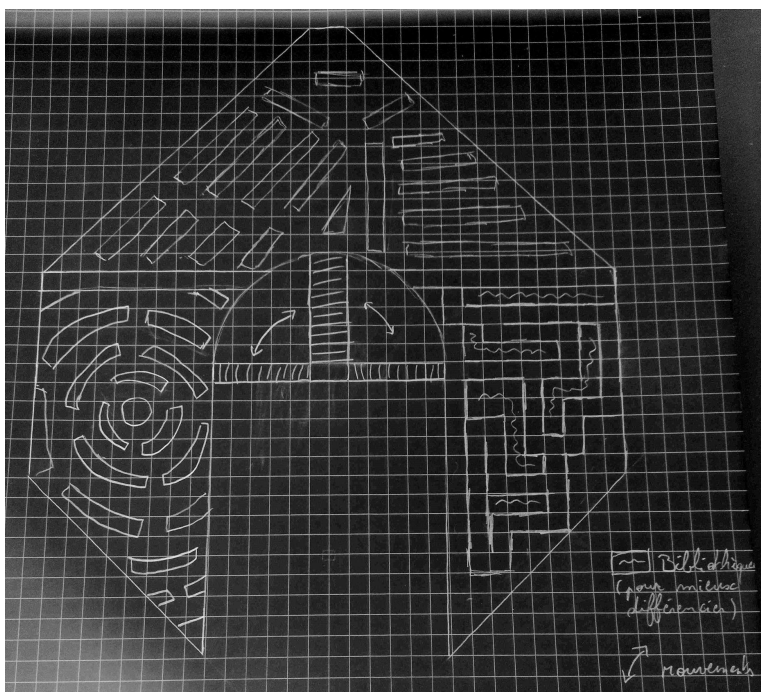


En avançant, le joueur est rapidement confronté à choisir de prendre divers chemins : gauche, tout droit, droite. On peut s'y perdre vite. A sa gauche se trouve la bibliothèque où se trouve plusieurs "monstres" et une porte fermée menant à la réserve. Tout droit se trouve une salle de classe avec de longues tables et une estrade (caractéristiques d'une salle de classe à Poudlard). Le professeur de cette classe fait une ronde se promenant dans celle-ci : il faut donc l'esquiver pour accéder au bureau. Une clé est sur le

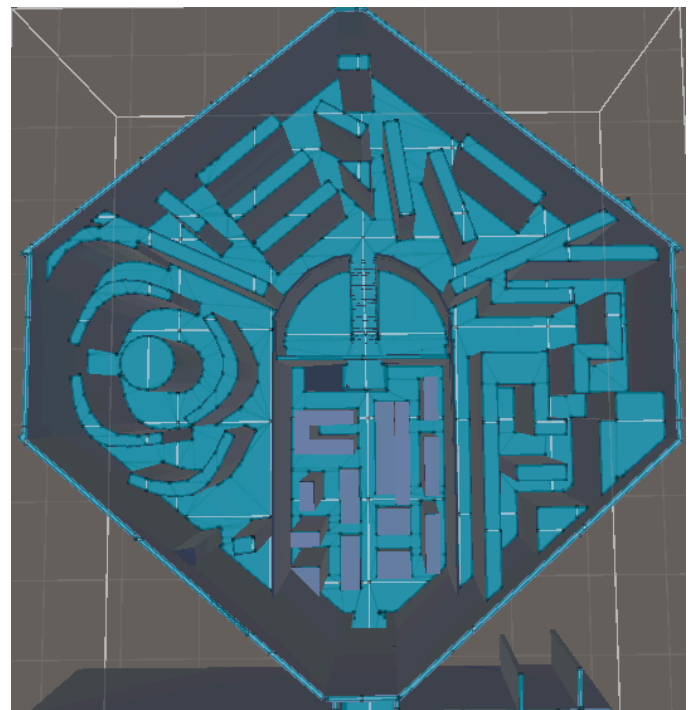
bureau et le joueur peut la prendre afin de pouvoir ouvrir la porte menant à la réserve.

Le 1er étage qui comprend la réserve

Version croquis



Build dans Unity (+ le RDC)



Pour accéder à la réserve, il faut ouvrir la porte et monter l'escalier qui bouge. L'escalier mène à trois parties distinctes de la réserve du 1er étage. Le joueur doit emprunter les escaliers mouvants pour accéder à une autre partie, les murs séparant l'accès à pieds. La réserve est grande exprès pour que le joueur se perde et doive prendre du temps pour trouver le livre contenant les informations. Chaque partie de la réserve est agencé différemment pour éviter le sentiment de répétition et pour offrir au joueur différentes façons d'esquiver son ennemi, rendant donc la recherche plus divertissante.

Passage secret

Après avoir lu le livre sur les tableaux, le joueur doit retourner dans la salle des potions (où il est passé au début du jeu) pour explorer la piste. Plusieurs tableaux peuvent l'induire en erreur mais le "bon" tableau permet une ouverture sur un passage secret étroit donnant un sentiment de réconfort mais aussi de compression qui descend profondément dans Poudlard et qui débouche sur une petite salle au plafond assez bas. Ce lieu marque la fin du jeu où le joueur trouve Merton mais se rend compte de la vérité.

INTERFACE ET SOUND DESIGN

Interface, UI, UX

Pour ce qui est des interfaces, il était nécessaire de faire plusieurs menus comme un menu pause et un menu principal. Ensuite il a fallu faire une interface pour les touches directement visibles en jeu afin de ne pas se retrouver perdu avec les diverses mécaniques disponibles.

En ce qui concerne la cape, quand le joueur la porte, une image de tissu apparaît pour que le joueur sache que la cape est bien mise. Aussi l'image est

intradiégétique puisqu'elle permet de réduire encore plus la visibilité du joueur, le personnage se cachant sous sa cape.

Il y a aussi un viseur (qui apparaît sous la forme d'un petit carré blanc) afin de faciliter le joueur pour interagir avec son environnement (notamment les notes par exemple).

Quand le joueur lance le sort Lumos/Nox, un texte apparaît en dessous de la baguette au même moment où la baguette s'allume ou s'éteint. Le texte retranscrit le personnage qui lance le sort en chuchotant.

Sound design

On a appliqué divers sons pour les feedbacks tel que:

- cape d'invisibilité
- escalier
- son ambiant
- note
- porte quand elle s'ouvre / porte quand elle est verrouillée
- carte
- ennemis

Afin de rajouter une immersion encore plus importante on a fait en sorte que l'on entende uniquement les ennemis lorsque que l'on rentre dans un périmètre assez proche comme il sont très difficiles à détecter dans le noir.

INFORMATIONS TECHNIQUES DE GAME DESIGN

Tétrade

1. Gameplay

→ Le jeu a pour but de retranscrire une infiltration à Poudlard et de donner une ambiance stressante. Le gameplay est le plus important pour ça, notamment avec des mécaniques fidèles aux œuvres de Harry Potter. La Carte du Maraudeur permet de se repérer dans l'espace, la Cape d'invisibilité de se cacher et le sort Lumos/Nox de gérer la luminosité. Toutes ces mécaniques sont ce qui fait que le jeu est un jeu d'infiltration.

2. Esthétique

→ Le côté graphique est important puisqu'il contribue à l'atmosphère angoissante du jeu. Le jeu est dénaturé si la luminosité est augmentée, rendant la mécanique du sort Lumos inutilisable et les ennemis sont plus faciles à détecter.

3. Histoire

→ L'histoire est importante, notamment parce que le jeu est basé sur une œuvre narrative et ancrée dans la culture populaire. Donc le lore du jeu inclut les éléments narratifs de Harry Potter puisque le jeu est créé autour de ça. Toutefois, elle ne fait pas l'essence même du jeu, par exemple les personnages connus de Harry Potter ne sont pas présents et il n'est pas nécessaire de connaître les détails de l'histoire pour pouvoir pleinement apprécier le jeu.

4. Support

→ Le jeu est pensé principalement pour un usage sur ordinateur avec un clavier et une souris. L'adaptation avec une manette ou sur d'autres supports comme sur téléphone n'est pas disponible mais envisageable.

Piliers

Harry Potter - Infiltration - Oppressant/effrayant - Enquête

Boucles de Gameplay

principal :

Observer -> regarder la carte -> avancer -> chercher

|

se cacher

Explorer -> éviter les ennemis -> interagir avec l'environnement -> retrouver l'ami possédé

AMÉLIORATIONS FUTURES / IDÉES D'ORIGINE

Espionner les professeurs

Pour accentuer le côté infiltration et rendre le jeu plus vivant, l'idée de pouvoir espionner les professeurs au début du jeu a été étudiée. Dans la version actuelle, le joueur doit lui-même tâtonner dans le château pour chercher la clé qui permet l'accès à la bibliothèque et qui est sur le bureau d'un professeur. L'idée d'espionner les professeurs est de garder l'emplacement de la clé mais de changer la manière dont le joueur doit la trouver. Plusieurs professeurs sont ensemble dans un couloir et discutent sur la protection renforcée de Poudlard et de sa bibliothèque. Plusieurs solutions ont été mises en place dont la fermeture de la bibliothèque qui peut être ouverte uniquement avec une clé spéciale qui est rangée dans le bureau d'un professeur. A partir du moment où le joueur a assisté discrètement à la conversation, l'option de fouiller le bureau sera disponible pour trouver la clé.

Augmenter le niveau de difficulté : diversifier les ennemis

Pour pimenter un peu le jeu pour ceux qui cherchent de la difficulté, une mécanique de base qui a été annulée est que la Carte du Maraudeur soit “moins fiable”. Certains ennemis auraient des propriétés magiques étranges que les créateurs de la Carte du Maraudeur n’ont pas connu et donc que la Carte ne pourrait pas détecter. En revanche ces ennemis seraient bien visibles en jeu par le joueur, sinon le jeu aurait été impossible à jouer. Mais ça forcerait le joueur à ne pas totalement se fier à la Carte du Maraudeur.

Aussi diversifier les ennemis est un projet important pour varier le gameplay du joueur. Les ennemis auraient des patterns différents, certains ne se déplacent que s’ils détectent le joueur, d’autres se téléportent à des endroits déterminés etc.

Update du sound design

Lorsque le sort Lumos/Nox est lancé, le texte indiquant que le personnage chuchote le sort pour le lancer apparaît mais le son du personnage qui chuchote n’est pas disponible. Étant donné que le personnage peut être féminin ou masculin, il serait intéressant de faire deux voix pour ce sort.

Lorsque le prof intercepte le personnage du joueur, on est censé entendre le prof dire “Vous n’avez rien à faire ici !” avant de se faire téléporter au début du jeu. Mais le dialogue doublé n’est pas dans le jeu.