



LUMINARIA

&

The Twin Lights

Game Overview



01

EQUIPE



Game Designer



Grégoire
Vottero



Victoria
Routier



Siméon
Arthaud

Game Artist



Timothée
Potard



Nicolas
Willem

Game Programmer



Amaury
Mehlman



Jean-Michel
Giverne



Antoine
Vine

Game Producer



Vincent
Parvillier



Anas
El Shaarawy





02

PITCH



Luminaria, déesse de la lumière et gouvernante du royaume **Luminor** a été tuée, plongeant le royaume dans le **chaos**.

A sa mort, **5 cinq sources** lumineuses se sont éparpillées dans le monde.

Grâce au **lien** que vous possédez avec votre **âme jumelle**, explorez le monde dans le but de **raviver les sources et rétablir l'ordre**.



03

3C

Character



Les deux personnages joués sont des êtres de lumière, chacun ayant une couleur associée : **vert d'eau** et **orange**.

Liés par un lien depuis la mort de Luminaria, ils représentent le dernier espoir pour restaurer la prospérité d'antan.

Dans leur quête, les personnages pourront :

- **Se déplacer**
- **Sauter**
- **Échanger de la lumière grâce à leur lien**

Ils obtiendront une mécanique supplémentaire :

- **Variation leur taille et leur vitesse**



Camera



La caméra se comporte en scrolling 2D avec une légère profondeur dans le niveau (image Mario).

A différents endroits, la caméra pourra changer et se placer derrière les personnages (image Temple Run).



Super Mario 3D World



Temple Run

Controls





04

LORE



Il y a des siècles, **Luminor** était baigné dans la lumière apaisante de **Luminaria**, déesse de l'éclat.

Cependant, une **force obscure** surgit, brisant Luminaria en **cinq fragments** dispersés aux confins du monde. Cette séparation plongea Luminor **dans l'ombre**.

Deux individus, **liés par le destin** et guidés par les fragments lumineux résiduels, émergent en tant que **Gardiens de Luminaria**. Leur mission était simple mais colossale : retrouver les cinq fragments égarés pour **réunifier la déesse** et restaurer l'harmonie à Luminor.

Chaque fragment était dissimulé dans des **lieux chargés de mystères**, protégé par des **épreuves** et des **énigmes** complexes. Les Gardiens, porteurs des reliques lumineuses, entreprirent un **voyage** découvrant des **cultures** fascinantes et des **secrets** anciens.

La quête des Gardiens était aussi spirituelle, car ils devaient assimiler les enseignements de Luminaria pour libérer la **pleine puissance** de chaque fragment. Leur **lien unique**, alimenté par la **fusion** de leurs propres lumières intérieures, était la **clé** pour accomplir cette tâche monumentale.

À travers des paysages **éblouissants**, les Gardiens révélaient l'histoire de Luminor et redonnaient vie à **la véritable essence de la lumière**. Leur réussite, en réunifiant les fragments, incarnait non seulement le retour de Luminaria, mais aussi l'émergence d'une ère où **la lumière fusionnelle** chasserait les ténèbres et restaurera **la splendeur** de Luminor.



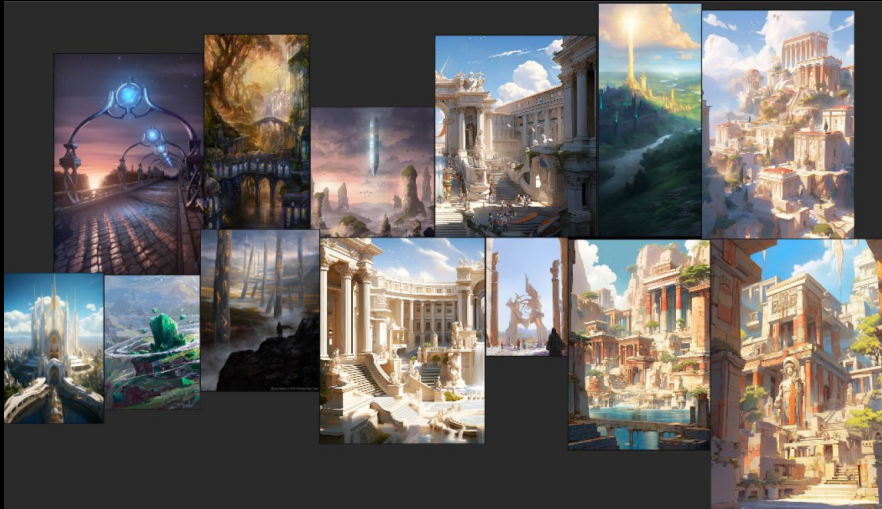
05

Direction
Artistique

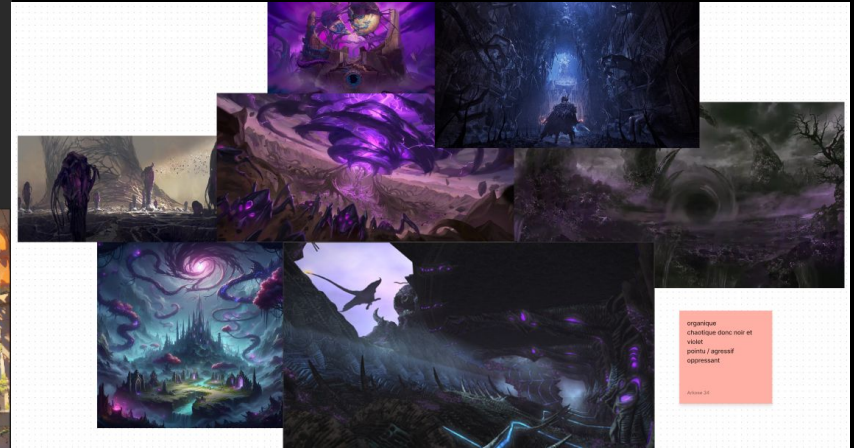
Direction Artistique



MOODBOARD - Environment



Setting History

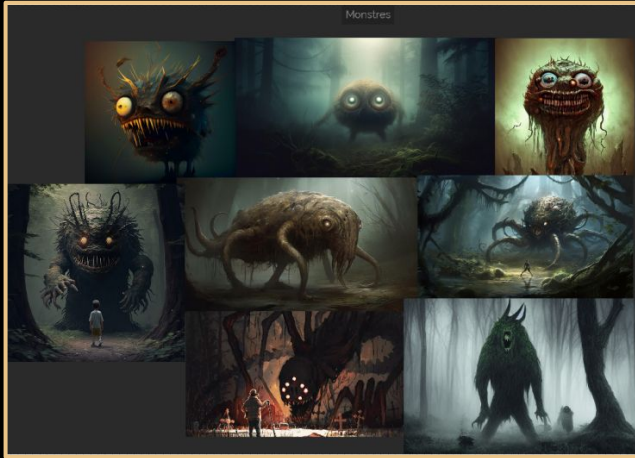


Palette

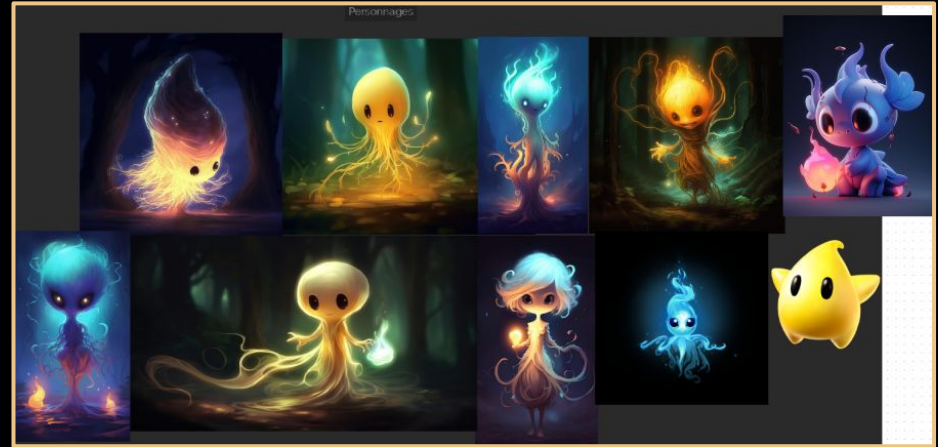
Direction Artistique



MOODBOARD - Characters



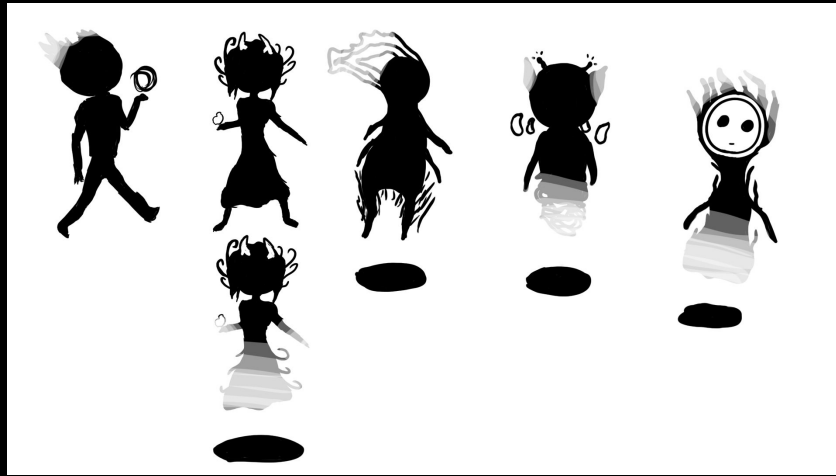
Monstres



Personnages

Direction Artistique

Mockups Personnages



Direction Artistique



Mockup Niveau





06

MONDE & GAMEPLAY

Monde

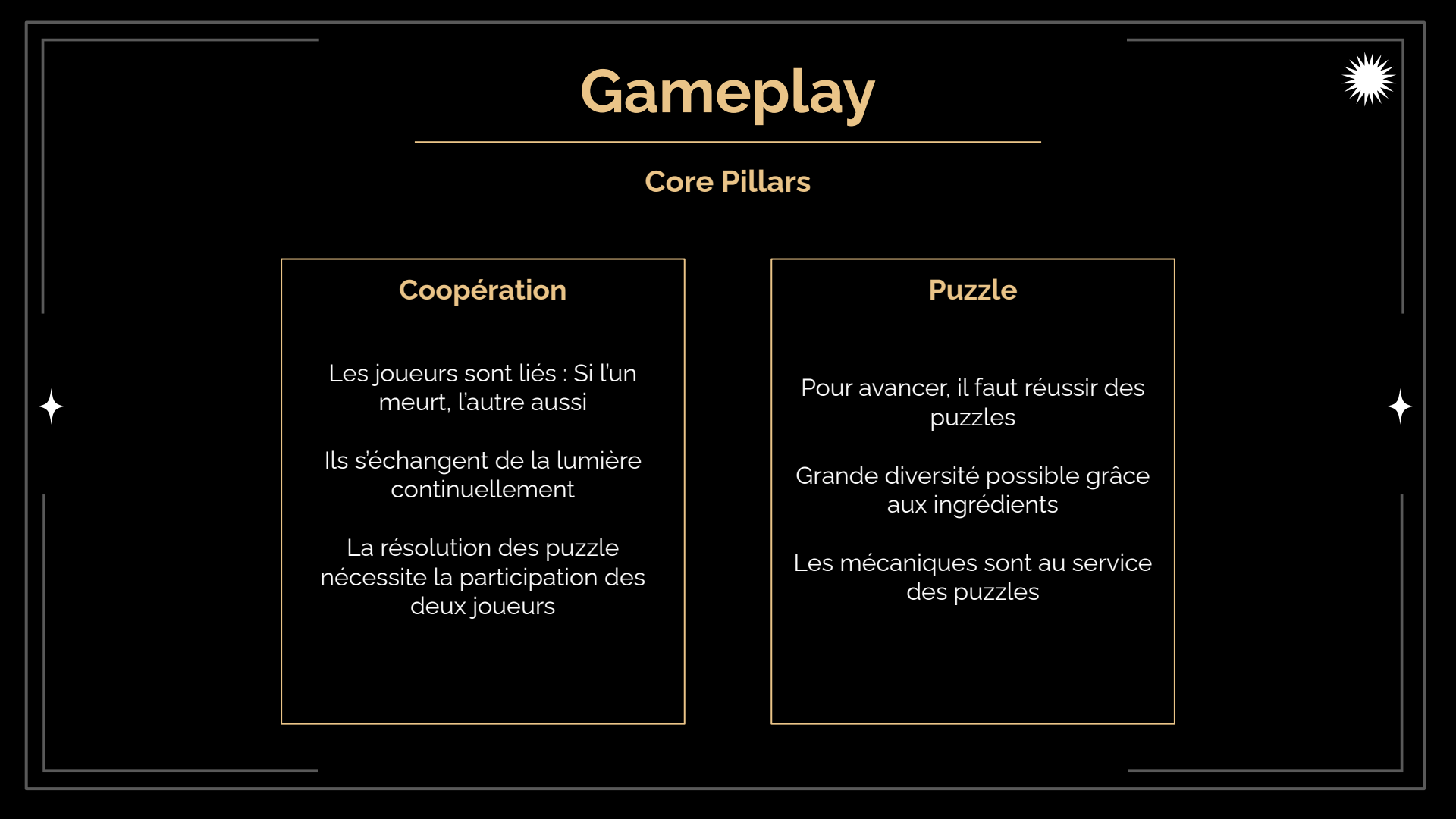


Le monde est composé d'une zone. L'île principale contient le royaume de Luminor, plongé dans le chaos.

Cette zone est donc Luminor et en fonction de là où les personnages, l'ambiance et les décors pourront légèrement changer.

✦ Bien que le jeu ne dispose que d'une seule zone, cette dernière est suffisamment vaste pour ne pas ennuyer le joueur ✦

Gameplay



Core Pillars

Coopération

Les joueurs sont liés : Si l'un meurt, l'autre aussi

Ils s'échangent de la lumière continuellement

La résolution des puzzle nécessite la participation des deux joueurs

Puzzle

Pour avancer, il faut réussir des puzzles

Grande diversité possible grâce aux ingrédients

Les mécaniques sont au service des puzzles

[illegible]

Dans les salles contenant des absorbeurs de lumière, les joueurs doivent être stressés

Ce sentiment de **satisfaction** est primordial pour pousser les joueurs à **continuer**

Lorsque les joueurs arrivent dans une nouvelle salle, nous voulons qu'ils soient perplexe quant à la réussite du puzzle

Gameplay



Features

Ennemis

Absorbeurs de lumière

Ombres



Facteur de stress + Création
de challenge + Mort du
personnage

Mécaniques

Lien de lumière

Interactions

Taille



USP du jeu + Accent sur la
coopération + Réflexion sur
les puzzles

Gameplay

Features

Monde

Mini Map

Checkpoint



Faciliter la navigation +
Comprendre le monde

Gameplay



Victoire / Défaite

Victoire

MESO :

- Le jeu est considéré comme gagné lorsque les joueurs arrivent à raviver la source lumineuse.

✦ MICRO :

- Accéder à la salle suivante en résolvant le puzzle de la salle actuelle
- 

Défaite

- Les joueurs meurent lorsque le pourcentage de lumière d'un des deux personnage atteint 0.
- Lorsqu'un joueur ne réussit pas à éviter les ombres

Gameplay



Boucles

Micro

Entrer dans
une salle

★ Résoudre le
puzzle

Coopérer

Macro

Trouver le
chemin

Retourner au
royaume

★ Allumer la
statue

Méso

Explorer

Checkpoint

?



07

ENNEMIS

Absorbeurs de lumière



Ils restent **immobiles** et ont pour rôle d'absorber la lumière des joueurs.

Ils ne peuvent absorber que si les joueurs sont **suffisamment proches**.

Plus les joueurs se rapprochent **plus** ils absorbent de lumière.



Gloupi - Pokémon



Détraqueurs - Harry Potter

Ombres



Les ombres représentent le plus grand danger pour les joueurs.

Si un joueur possède moins de 50% de lumière, un nuage d'obscurité commencera à se refermer sur le joueur petit à petit.

Plus le pourcentage est faible, plus le nuage est proche.
Si le joueur atteint 0, il meurt.

Pour s'échapper, le joueur va devoir suivre un parcours afin d'atteindre un objet le mettant en sécurité.





08

MECANIQUES

Mécanique



Saut



Hollow Knight



Hollow Knight

Pour rendre le jeu et les contrôles plus dynamiques, le saut a une hauteur variable. Plus on appuie, plus on saute haut.

Cette gestion de la hauteur va être nécessaire à la réussite des puzzles

Mécanique



Quantité de lumière

Chaque joueur commence avec une quantité égale de lumière, représentée par un compteur (50 % chacun).

✦ Des éléments de Level Design (Portes, plateformes,...) nécessitent une certaine quantité de lumière pour fonctionner

Les joueurs ne peuvent que se passer la lumière entre eux, il ne peuvent pas la prendre à l'autre joueur.

Les joueurs devront réfléchir efficacement pour activer ces éléments, en faisant attention au danger qui court



Mécanique



Lumisize

Lors du transfert de lumière entre les personnages, leur taille **varie** également. **Plus** on a de lumière, plus on est **grand**, lent et le saut est **faible**. C'est l'inverse, lorsqu'on a peu de lumière.

Cette mécanique va être **obligatoire** pour réussir des **puzzles** et accéder à **des zones**, anciennement bloquées.

La **lumisize** met l'accent sur la **coopération** et la **communication** entre les joueurs.



Super Mario Bros



Capacité apprise plus tard

Mécanique



Checkpoint

Des checkpoints sont placés à des endroits stratégiques pour permettre aux joueurs de sauvegarder leur progression, mettre à jour la carte et régénérer la lumière perdue.

Lorsqu'un joueur atteint un checkpoint, son emplacement est enregistré, ce qui lui permet de reprendre le jeu à partir de cet endroit s'il meurt ou quitte le jeu.

Le checkpoint est une fleur fanée. Quand le joueur passe à côté, elle éclot et libère de la lumière



Zelda Breath Of The Wild

Mécanique



Map

Les joueurs ont accès à une carte en appuyant sur un bouton (Controls). Cette carte leur permet de visualiser les salles qu'ils ont déjà parcourues, ainsi que les zones où ils doivent se rendre pour progresser.

La carte est un outil précieux pour aider les joueurs à se repérer dans le monde et à planifier leur itinéraire. Elle peut également afficher des icônes ou des indicateurs pour indiquer la position des checkpoints.

Cette carte facilite la navigation dans le monde et optimise leur exploration.





09

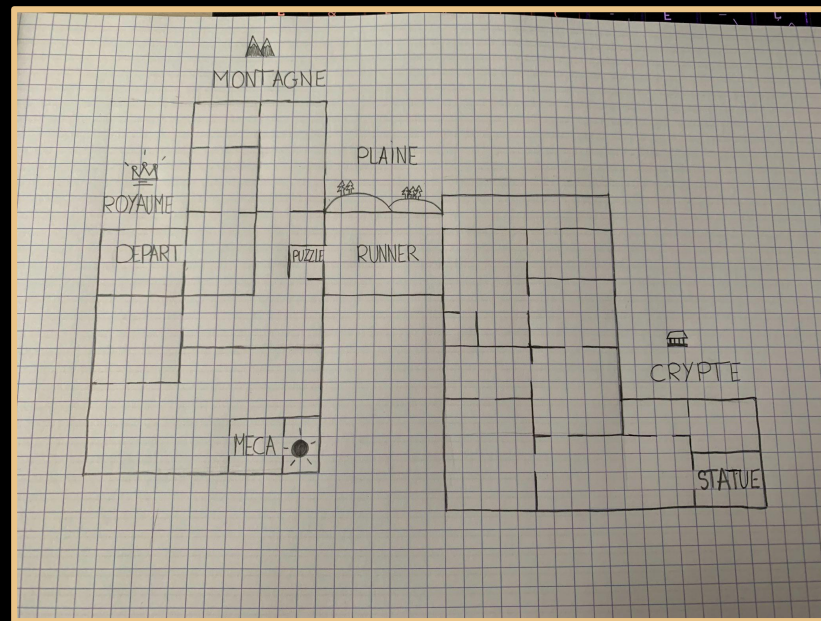
LEVEL DESIGN



Level Design



Royaume
en ruine



Mockup - Outdated



10

BENCHMARK

Benchmark





11

MOTEUR



Meilleure gestion des lumières mettant en avant l'USP du
jeu

Unreal Engine 5

De meilleurs compétences en Level Design sur Unreal
Engine



12

AMBIANCE SONORE

Ambiance Sonore



Personnages : Onomatopées

Musique : Orchestral

Environnement : Bruitage faune/flore

Cf : Documents Sound Design

Lead Sound Designer : Nicolas Roche | **Sound Designer** : Victor Desrat



LUMINARIA

&

The Twin Lights

Diamond Project - Coopvania - Team 6