

EWILAN'S QUEST

Game Concept
Document



ISART
DIGITAL

Corto Garnier
Baptiste Richer
Jeremy Moreton

Sommaire

- ❖ Cadre du Projet (Page 4)
 - ❖ Mockup (Page 5)
 - ❖ Origine littéraire (Page 7)
 - ❖ Historique littéraire (Page 8)
 - ❖ Adaptations littéraires (Page 10)
 - ❖ Adaptation en série (Page 12)
 - ❖ Inspirations pour le jeu (Page 13)
 - ❖ Game Pillars (Page 15)
 - L'Histoire
 - Les Personnages
 - Découverte et Emerveillement
 - La Satisfaction
-
- ❖ 3C (Page 20)
 - Caméra
 - Contrôles
 - Personnages
 - ❖ Mécaniques de Jeu (Page 30)
 - Narration
 - Combat
 - Puzzle
 - Plateforme
 - ❖ Level Design (Page 35)
 - Structure générale entre les niveaux
 - Structure générale d'un niveau
 - ❖ Références (Page 40)

Notes de version

❖ Version du 07/10/2021

- Mise en forme
- Ajout Recherche infos sur la franchise

❖ Version du 08/10/2021

- Update Info Franchise
- Gameplay.

❖ Version du 15/10/2021

- Début 3C
- Franchise
- Références

❖ Version du 25/10/2021

- Mise à jour Page Titre
- Mise en page Sommaire
- Origine littéraire
- Historique littéraire

❖ Version du 26/10/2021

- Historique littéraire
- Adaptations Littéraires (2013 à 2021)
- Adaptation en série
- Page + Images Game Pillars
- Page 3C
- Page Mécaniques de Jeu
- Page de Fin

❖ Version du 27/10/2021

- Début des Inspirations pour le jeu
- Références
- Mockup
- Page Level Design
- Game Pillars

❖ Version du 28/10/2021

- Repassage sur les slides
- Début Structure générale entre les niveaux

❖ Version du 29/10/2021

- Structure générale entre les niveaux
- Structure générale d'un niveau
- Mécaniques de jeu
- Réagencement des slides
- Sommaire
- 3C

❖ Version du 30/10/2021

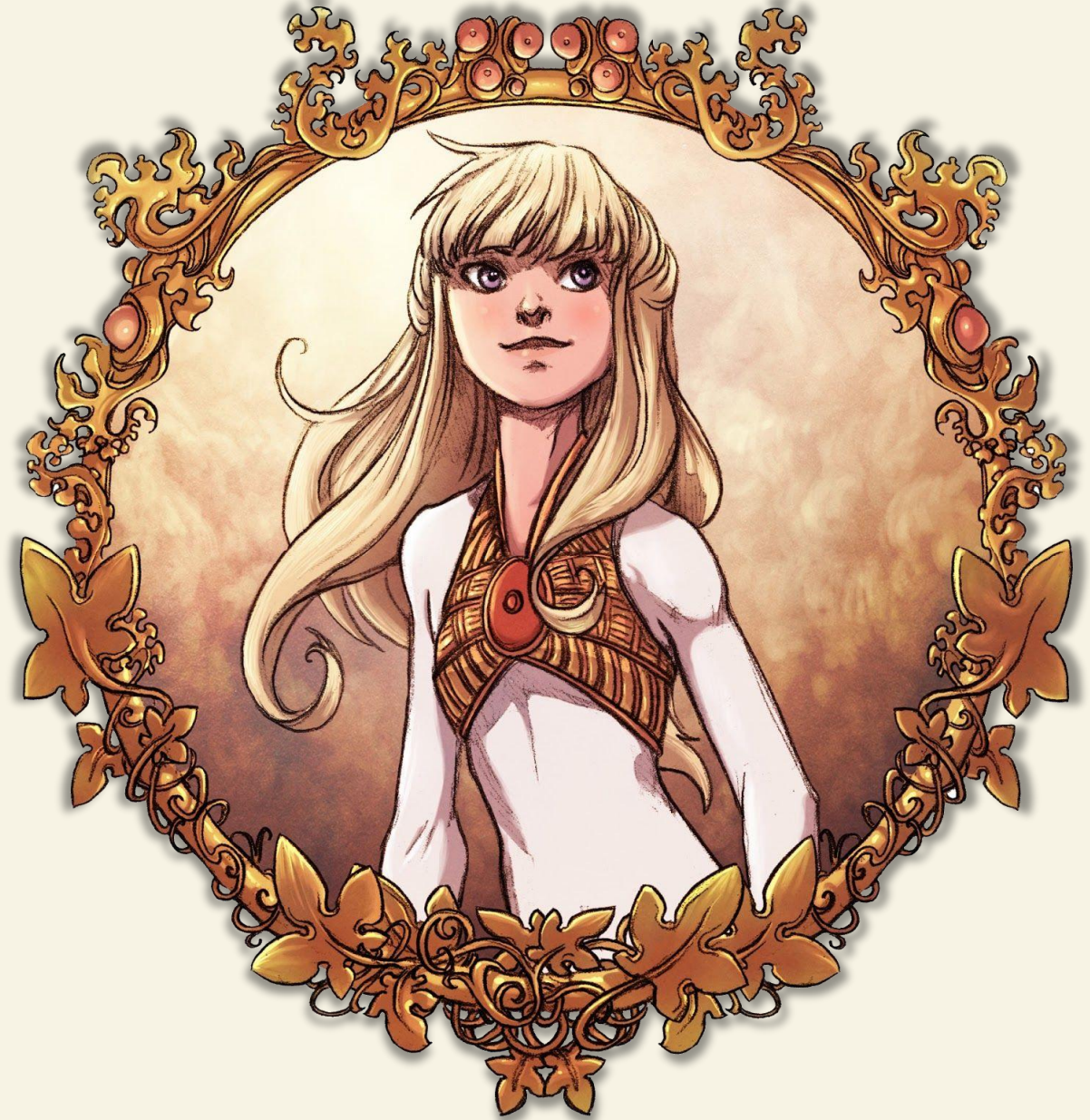
- 3C
- Correction Pillars
- Correction Mécanique Narration
- Test Légendes Structure générale

❖ Version du 01/11/2021

- Correction
- Polish

Cadre du projet

- ❖ Nom du jeu: **La Quête d'Ewilan / Ewilan's Quest**
- ❖ Genres: Jeu Narratif, Action Aventure
- ❖ Plateformes: Playstation 5, Xbox Série X, PC
- ❖ Plateformes optionnelles: Switch/PS4/Xbox One
- ❖ Cible: Midcore
- ❖ Langues supportées: EFIGS
- ❖ Modes de jeu envisagés: Story Mode (1 joueur)
- ❖ Ambiance générale: Féérique/Merveilleux
- ❖ Rating visé: 12+



Mockup



Fake Screenshot (n'illustre pas le rendu final du jeu)

La Quête d'Ewilan

- ❖ Origine littéraire
- ❖ Historique littéraire
- ❖ Adaptations littéraires
- ❖ Adaptation en série
- ❖ Inspirations pour le jeu

Origine Littéraire

La vie de Camille, adolescente surdouée, bascule quand elle pénètre par accident dans l'univers de Gwendalavir avec son ami Salim. Là, des créatures menaçantes, les Ts'lichs, la reconnaissent sous le nom d'Ewilan et tentent de la tuer. Originaire de ce monde, elle est l'héritière d'un don prodigieux, le Dessin, qui peut s'avérer être une arme décisive dans la lutte de son peuple pour reconquérir pouvoir, liberté et dignité. Épaulée par le maître d'armes de l'empereur et un vieil érudit, Camille parviendra-t-elle à maîtriser son pouvoir ?

A l'origine, Pierre Bottero avait commencé à écrire les aventures d'Ewilan pour expliquer à sa fille, Camille, comment écrire une histoire. Celle-ci avait une rédaction à faire, mais ne savait pas comment s'y prendre. Pierre Bottero a donc écrit quelques pages d'une histoire improvisée pour lui montrer. Sa femme, ayant lu ce qu'il avait écrit, lui recommanda de continuer son histoire, qui devint finalement La Quête d'Ewilan.

Pierre Bottero continua d'écrire l'histoire d'Ewilan et de ses amis au travers de 9 romans, parus de 2003 à 2008, aux éditions Rageot. Il écrivit aussi quelques histoires supplémentaires, plus ou moins connectées au monde d'Ewilan, jusqu'à sa mort en 2009, dans un accident de moto.

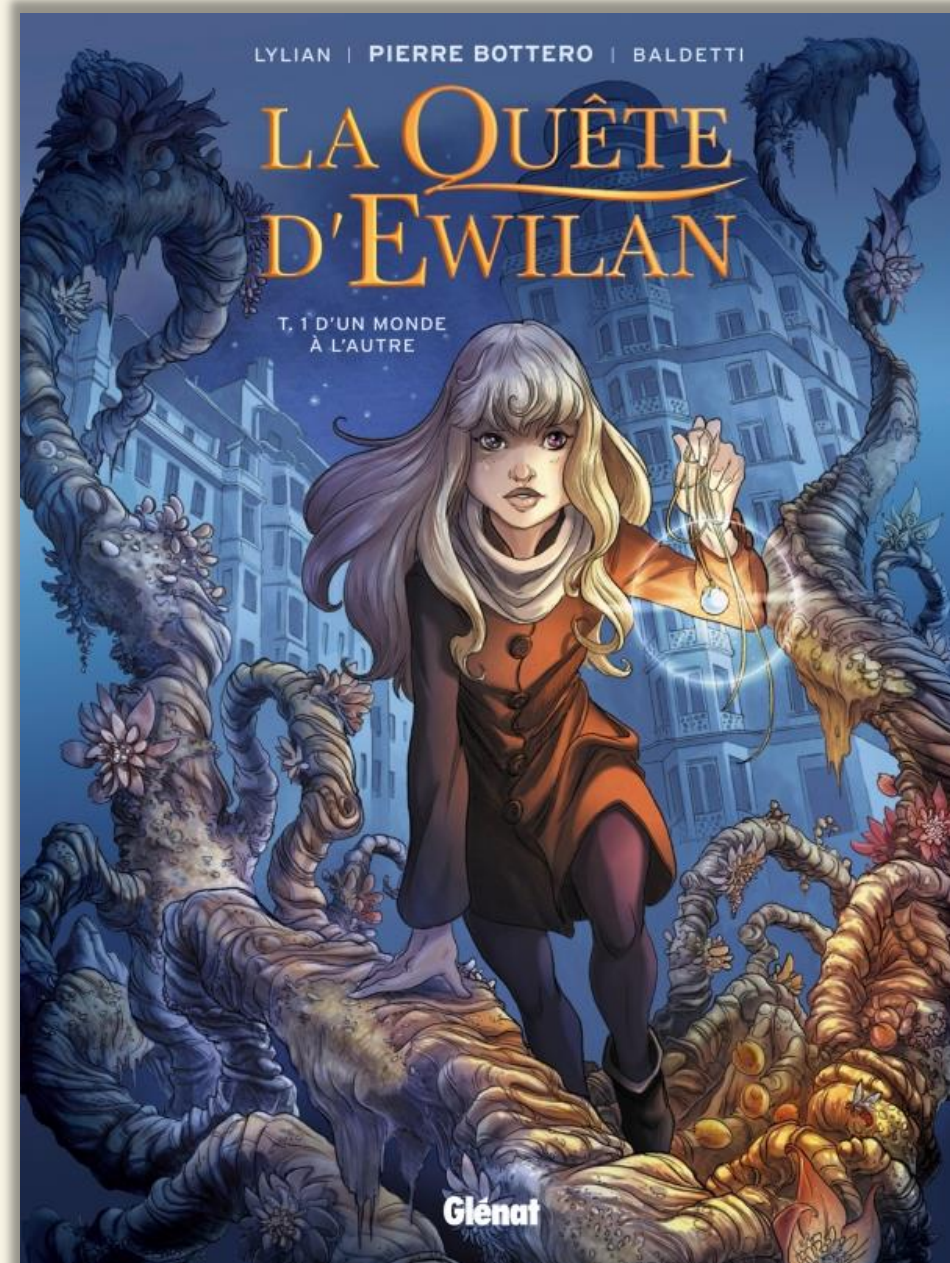


Historique Littéraire

En seulement 2 ans, de 2003 à 2005, Pierre Bottero aura écrit l'intégralité des 6 romans suivant l'histoire d'Ewilan en tant qu'héroïne principale. De plus, de 2006 à 2008, Bottero écrivit également les aventures de Ellana, une marchombre, devenue une amie proche d'Ewilan durant son voyage. L'histoire de Ellana suit celle-ci de son enfance, jusqu'à sa rencontre avec Ewilan, dans le second tome, et se termine à la fin du troisième tome, « Ellana la prophétie », se situant chronologiquement après le dernier tome de la seconde trilogie d'Ewilan.

Des bandes dessinées retraçant la première trilogie d'Ewilan voient le jour, en 7 tomes, aux éditions Glénat, de 2013 à 2019. La seconde trilogie de ces aventures est également adaptée en bande dessinée, le second tome est prévu pour novembre 2021. Une adaptation des aventures de Ellana est également en cours. Le premier tome de la série est paru en 2016, et le sixième tome est paru en 2021.

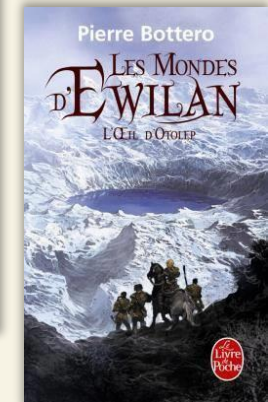
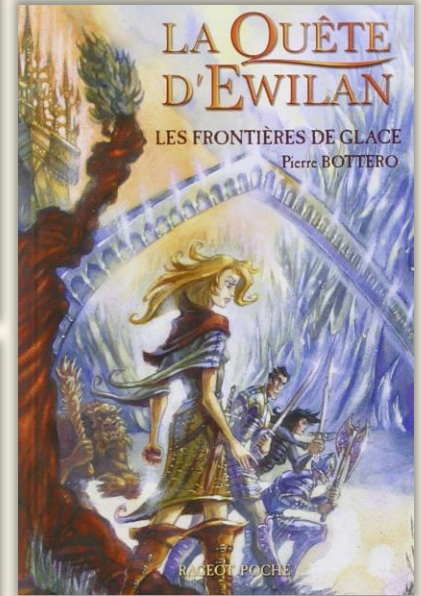
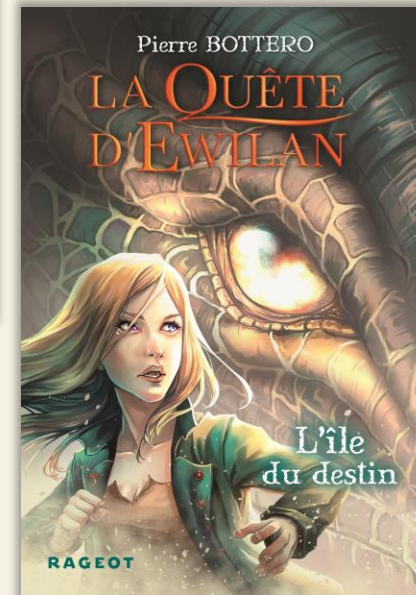
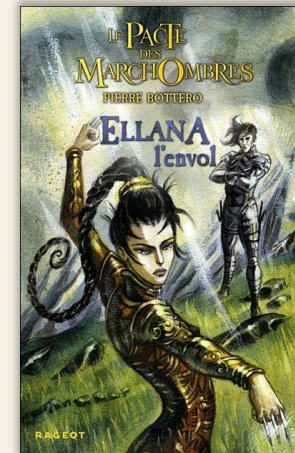
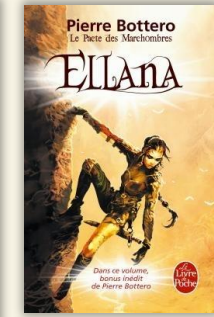
Enfin, deux "croisements" entre livre dont vous êtes le héros et escape game, sur les aventures de Ewilan, sont parus en 2019 et 2020, aux éditions Glénat.



Historique Littéraire

- ❖ 2003 - La Quête d'Ewilan: D'un monde à l'autre.
- ❖ 2003 - La Quête d'Ewilan: Les frontières de glace.
- ❖ 2003 - La Quête d'Ewilan: L'île du destin.
- ❖ 2004 - Les Mondes d'Ewilan: La forêt des captifs.
- ❖ 2005 - Les Mondes d'Ewilan: L'Œil d'Otolep.
- ❖ 2005 - Les Mondes d'Ewilan: Les tentacules du mal.

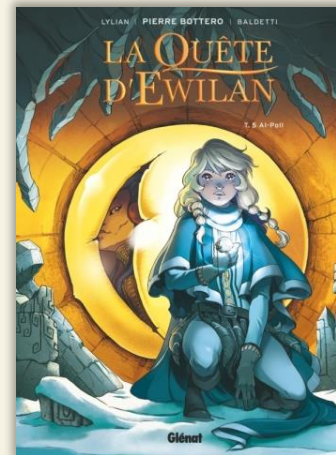
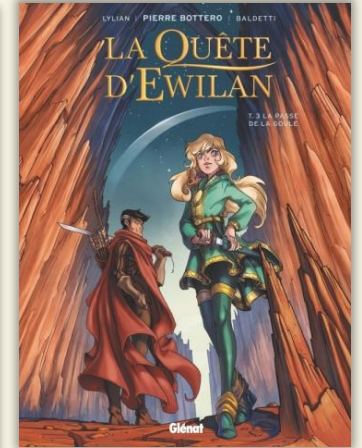
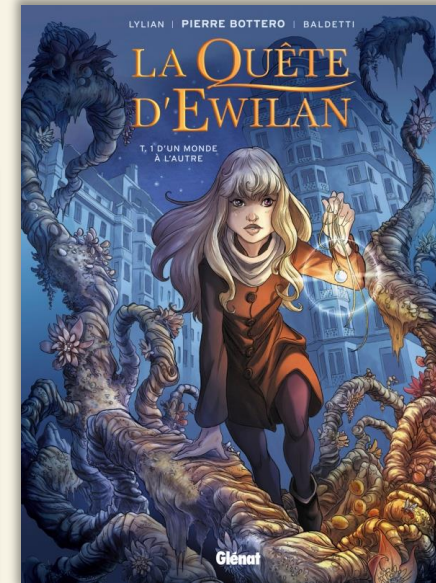
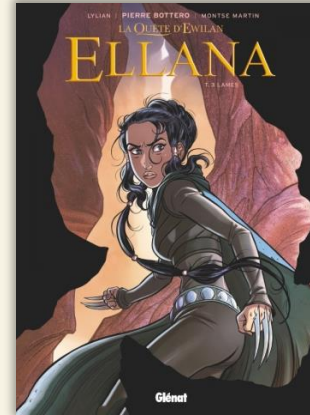
- ❖ 2006 - Le Pacte des Marchombres: Ellana.
- ❖ 2008 - Le Pacte des Marchombres: Ellana, L'envol.
- ❖ 2008 - Le Pacte des Marchombres: Ellana, La prophétie.



Adaptations Littéraire

(de 2013 à 2021)

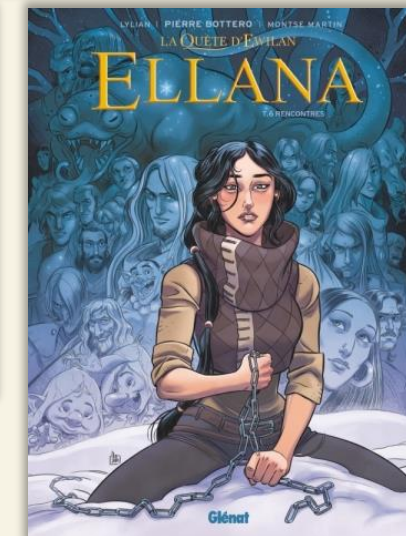
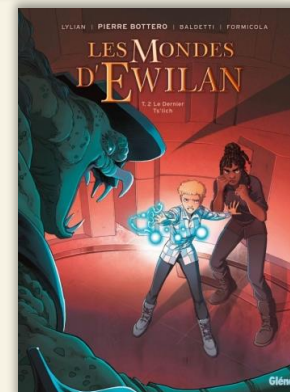
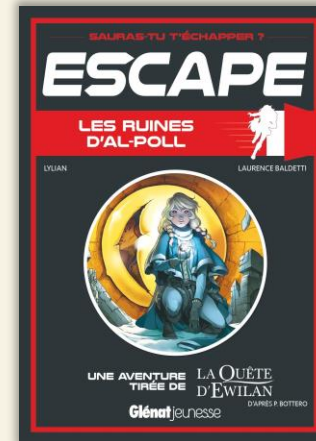
- ❖ 2013 - BD: La Quête d'Ewilan T1: D'un monde à l'autre.
- ❖ 2014 - BD: La Quête d'Ewilan T2: Akiro.
- ❖ 2015 - BD: La Quête d'Ewilan T3: La passe de la goule.
- ❖ 2016 - BD: Ellana T1: Enfance.
- ❖ 2016 - BD: La Quête d'Ewilan T4: Les plateaux d'Astariul.
- ❖ 2017 - BD: Ellana T2: La voie des Marchombres.
- ❖ 2017 - BD: La Quête d'Ewilan T5: Al-Poll.
- ❖ 2018 - BD: Ellana T3: Lames.
- ❖ 2018 - BD: La Quête d'Ewilan T6: Merwyn Ril'Avalon.
- ❖ 2019 - BD: Ellana T4: L'Envol.
- ❖ 2019 - Escape! Le Labyrinthe du mercenaire.
- ❖ 2019 - BD: La Quête d'Ewilan T7: L'île du destin.



Adaptations Littéraire

(de 2013 à 2021)

- ❖ 2020 - BD: Ellana T5: Chutes.
- ❖ 2020 - Escape! Les ruines d'Al-Poll.
- ❖ 2020 - BD: Les Mondes d'Ewilan T1: La forêt des captifs.
- ❖ 2021 - BD: Ellana T6: Rencontres.
- ❖ 2021 (à paraître) - BD: Les Mondes d'Ewilan T2: Le dernier Ts'lich.



Adaptation en série

“Ewilan’s Quest” est une adaptation en série de la première trilogie « La Quête d’Ewilan ». Celle-ci devrait reprendre tous les événements, des 3 premiers tomes, de l’aventure d’Ewilan et de ses amis, en nous transportant, visuellement et auditivement, dans le monde merveilleux de Gwendalavir.

Cette adaptation a été entièrement financée sur Kickstarter, et est produite par Andarta Pictures. L’annonce de la série a été reçue extrêmement positivement par les fans de l’œuvre originale, permettant au Kickstarter d’être soutenu par plus de 3000 contributeurs et d’atteindre plus de 200 000€ de financement sur les 40 000€ demandés à l’origine.

Pour le moment, la date de sortie officielle n’a pas encore été annoncée par le studio, mais beaucoup de fans attendent impatiemment la sortie de la série, qui promet d’être d’une grande qualité.

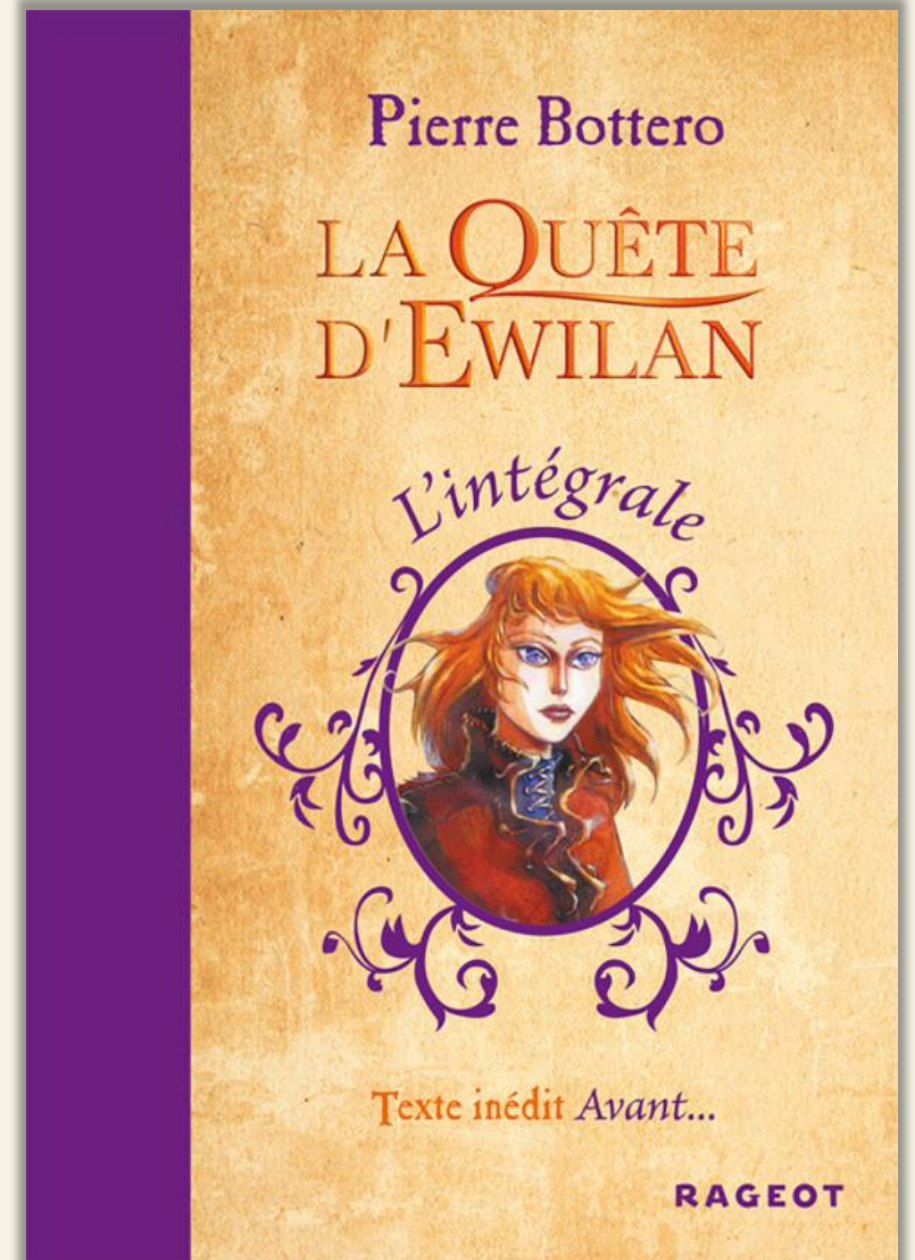


Inspirations pour le jeu

Le nouveau jeu « La Quête d'Ewilan » va reprendre dans son intégralité, les aventures d'Ewilan et de ses amis, présents dans la trilogie. Le jeu nous permettra de jouer différents personnages emblématiques de la licence, tels que **Ewilan Gil' Sayan**, **Salim Condo**, **Bjorn Wil' Wayard**, **Ellana Caldin**, ou encore **Edwin Til' Illan**, qui auront tous leurs particularités et leur propre gameplay.

Mais alors, quel va être le genre du jeu? L'histoire originale met une importance toute particulière sur l'exploration et la découverte, mais également sur l'amitié et la camaraderie qui se forment entre les personnages. C'est pour cela que, dans « La Quête d'Ewilan », nous retrouverons:

1. Du **Combat**, contre des ennemis emblématiques de la licence, comme les Raïs ou les Ts'lèches, en utilisant les capacités de Bjorn ou d'Edwin.
2. De la **Narration**, où Ewilan pourra découvrir le monde de Gwendalavir en parlant à ses amis, aux habitants, mais aussi à ceux de notre monde.
3. De la **Plateforme**, avec Ellana et Salim, en course contre les Faëls, et lors de séquences de fuite.
4. Du **Puzzle**, sous forme de mini-jeu, permettant au joueur d'utiliser les pouvoirs de Dessin d'Ewilan pour résoudre des événements narratifs.



La Quête d'Ewilan – Le Jeu

- ❖ Game Pillars
- ❖ Les 3C
- ❖ Mécaniques de jeu
- ❖ Level Design
- ❖ Références

GAME PILLARS



Game Pillars – L'Histoire

Les romans « La Quête d'Ewilan » possèdent avant tout une narration forte, racontant une histoire d'aventure dans un univers riche, plein de magie et de créatures fantastiques. Le jeu doit retransmettre toutes les sensations que ressent le lecteur lors de la lecture des romans. Pour faire cela, le jeu contient de nombreuses scènes cinématiques reprenant les moments forts des romans. Que ce soit la découverte d'Al-Jeit, de l'Arche, ou des Figés, ou un simple dialogue avec un personnage.



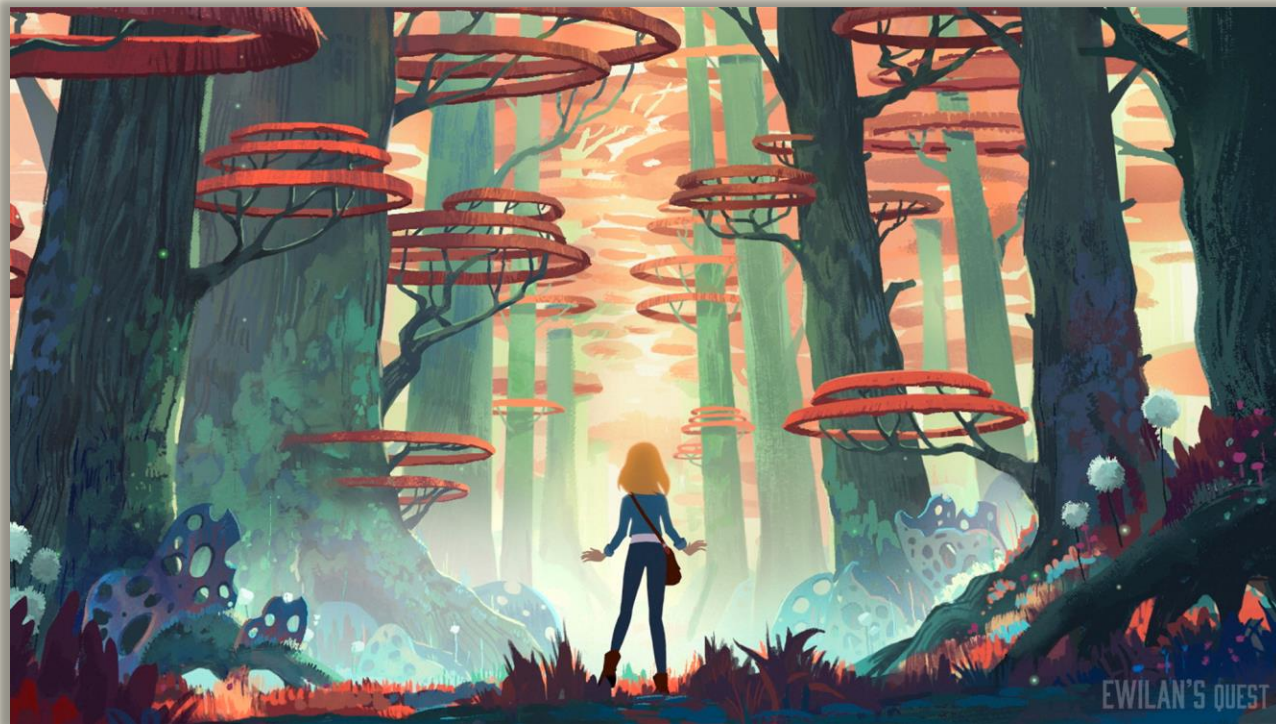
Game Pillars – Les Personnages

Durant son aventure, Ewilan, suivie par son meilleur ami Salim, rencontre de nombreux personnages avec lesquels elle se lie d'une grande amitié. Les personnages doivent donc sembler vivants, pour que le joueur puisse s'attacher à eux et ressentir pleinement les émotions d'Ewilan durant l'aventure. C'est un des grands points forts de l'œuvre originale. Pour cela, le travail du texte des personnages reste proche de l'original. De plus, l'utilisation d'une palette de couleurs vives et des animations fluide permettent de donner un aspect onirique au jeu.



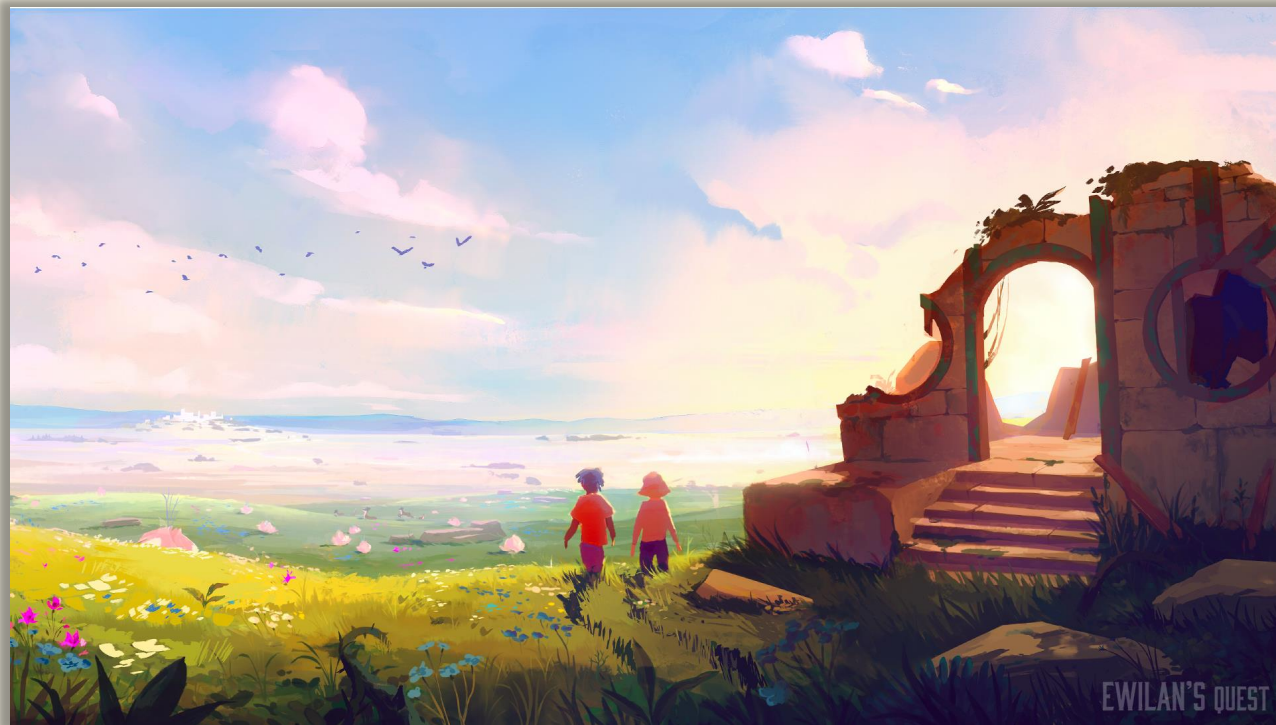
Game Pillars – Découverte & Émerveillement

Durant l'histoire, Ewilan et Salim découvrent un tout nouveau monde, très différent du leur, avec de nouveaux lieux merveilleux à chaque étape de leur aventure. Il faut donc retranscrire cela dans un nouveau média, celui du jeu vidéo, grâce au Gameplay et au Level Design. Le joueur peut visiter, en jeu, tous les lieux emblématiques de la trilogie, tels que Al-Jeit, l'Arche, le Lac Chen ou encore les Dentelles Vives. La découverte est mise en avant par rapport au challenge pur. Un codex répertoriant les personnages, créatures, ou faits rencontrés ou appris par le joueur permettra de prolonger l'expérience et d'en apprendre plus sur l'univers de Gwendalavir.



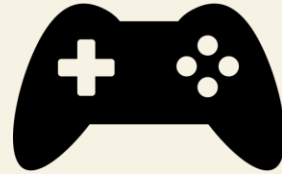
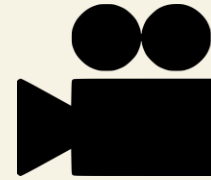
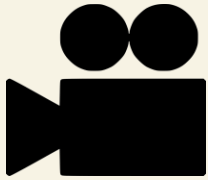
Game Pillars – La Satisfaction

Beaucoup des plus beaux moments de « La Quête d’Ewilan » se passent lors de moments calmes et reposants. Ces moments inspirent de la joie et de la satisfaction au lecteur, qui est simplement heureux de découvrir le monde avec Ewilan. Pour reproduire cela dans le jeu, la qualité graphique et sonore doit être réalisée avec soin, mais également laisser des moments calmes au joueur, pour simplement parler avec les différents personnages, entourés de paysages vastes et magnifiques, lors de trajets sur le dos d’Aquarelle, notre cheval, ou autour d’un feu de camp entre deux niveaux plus mouvementés. Le jeu est accessible à toute type de joueurs, et toute les actions en jeu se verront récompensées à plus ou moins grande échelle afin de rendre tout type de gameplay satisfaisant.



LES 3C

3C - Structure

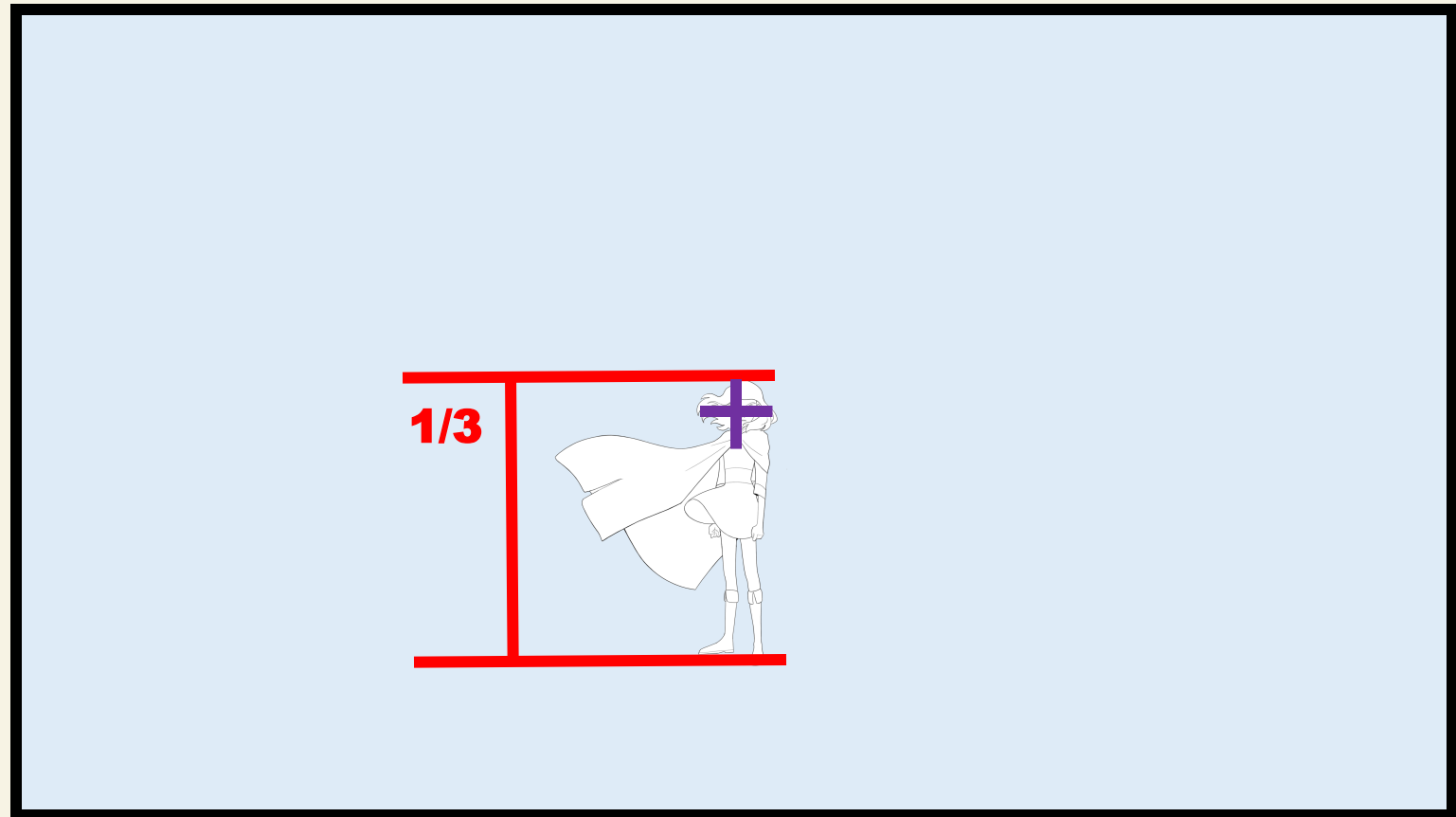


3C - Caméras: Générale

Fonctionnement : Le joueur a le contrôle total sur la caméra la plupart du temps, mais par moments, la caméra s'éloigne ou se rapproche du joueur afin d'offrir un visuel plus contemplatif en fonction de l'endroit ou de permettre d'être plus concentré sur l'action en fonction de la situation.

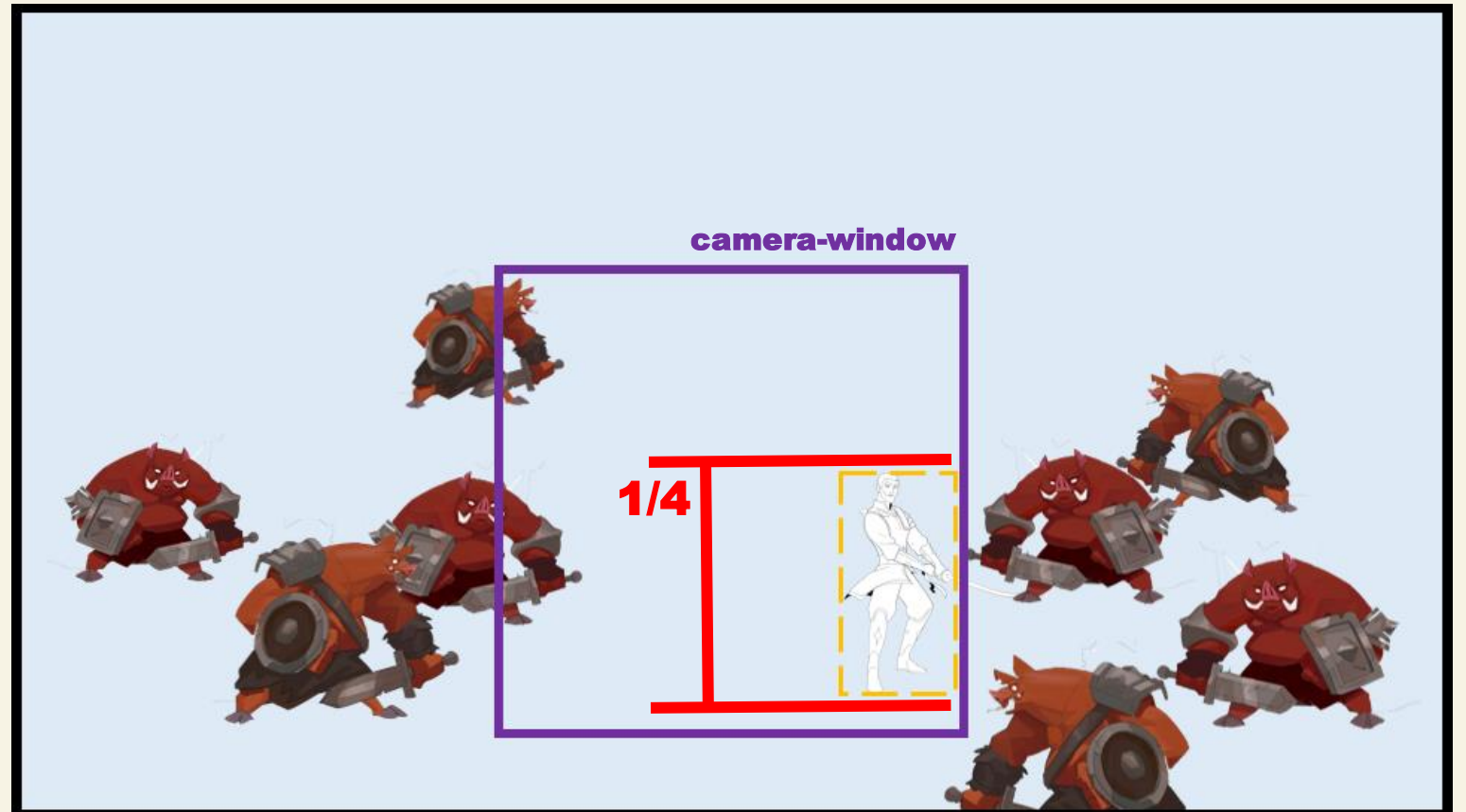
Par défaut :

- ❖ 3ème personne
- ❖ Centré sur la tête
- ❖ Taille personnage = 1/3 de l'écran



3C - Caméras: Combats

Fonctionnement : Le joueur ne contrôle plus la caméra qui vient se placer par rapport à la position du joueur dans l'arène et reste à une certaine distance du personnage tout en le gardant au centre de l'écran grâce à une camera window (fenêtre invisible poussant la caméra quand le joueur est sur son bord). La caméra avance, recule, effectue de légers déplacements latéraux et quelques rotations mais reste toujours dans un espace défini en fonction de l'arène en gardant la même orientation.

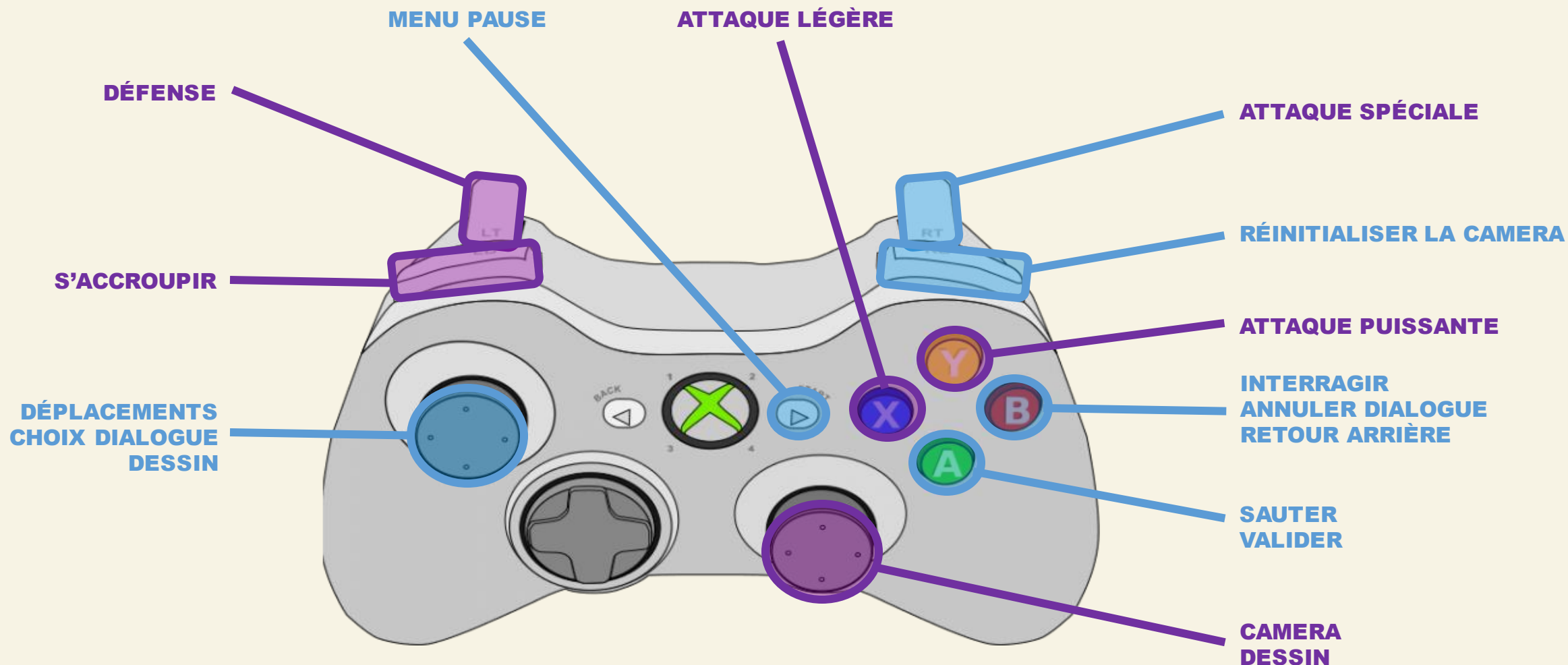


3C - Contrôles

LEGENDES

Contrôles omniprésents

Contrôles contextuels



3C - Personnages: Ewilan Gil' Sayan

Le personnage d'Ewilan, alias Camille Duciel est le fil conducteur de la narration. Elle permet aussi de découvrir l'univers en interagissant avec le monde qui l'entoure. Ewilan étant dotée du don du Dessin, on la retrouve aussi dans les phases de puzzle.

Capacités :

- ❖ Dialogue avec les PNJs
- ❖ Maîtrise l'art du Dessin

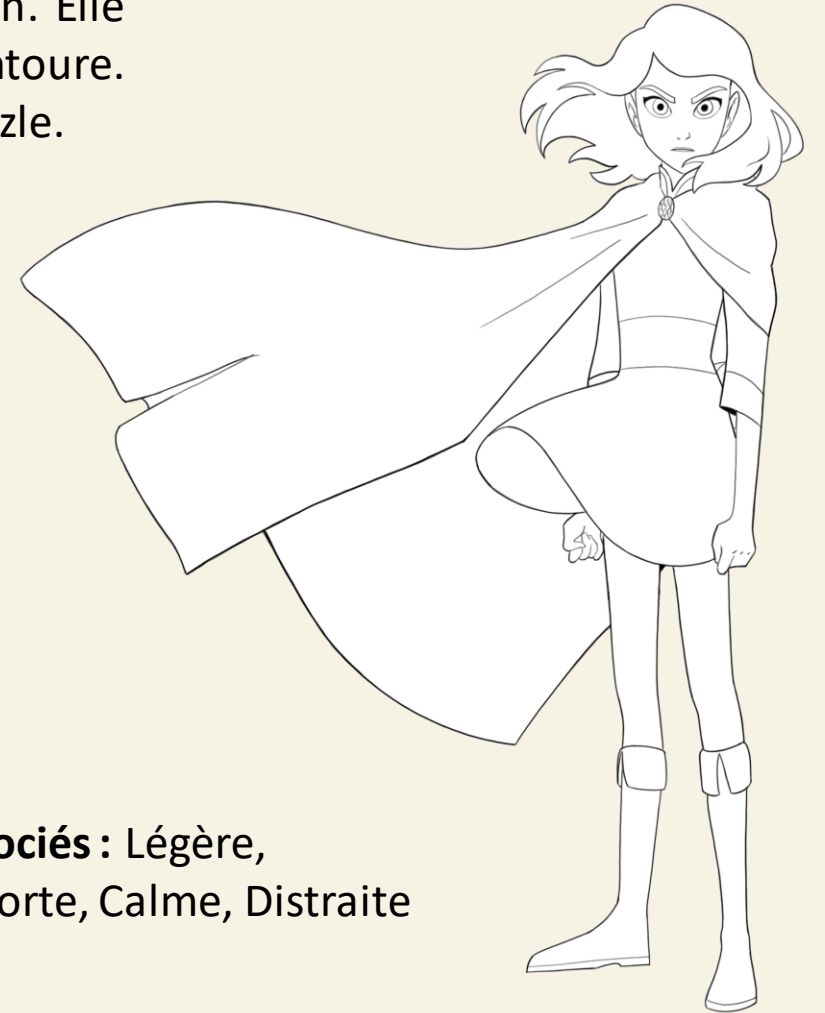
Se retrouve dans :

- ❖ La Narration
- ❖ Les Puzzles

DON DU DESSIN

Ewilan devra, à certains moments spécifiques, utiliser le don du Dessin pour faire basculer dans la réalité les créations de son imagination. Le joueur doit alors utiliser les deux joysticks pour ajuster deux paramètres d'un dessin (netteté, saturation des couleurs, contraste...), afin de valider le puzzle. Les deux paramètres contrôlés changent en fonction du puzzle

Ressentis associés : Légère,
Intelligente, Forte, Calme, Distraite



3C - Personnages: Edwin Til' Illan

Edwin se distingue en combat par son agilité et sa rapidité, mais reste fragile. Son arc lui permet d'attaquer à distance.

Capacités :

- ❖ Combat au Sabre (attaques rapides et précises)
- ❖ Esquive
- ❖ Tir à distance avec l'arc

Se retrouve dans :

- ❖ La Narration
- ❖ Les combats

Ressentis associés : Calme,
Puissant, Agile, Charismatique

TIR À L'ARC

Le joueur peut utiliser son arc lors des combats, en appuyant sur la gachette d'attaque spéciale sur la manette. Le personnage va alors tirer une flèche vers un ennemi se trouvant en face de lui. Le ciblage se fait automatiquement sur l'ennemi le plus proche faisant face au personnage.

3C - Personnages: Bjorn Wil' Wayard



Bjorn se caractérise par sa résistance et ses coups puissants mais lents. Sa grande force lui permet d'attraper et de jeter ses ennemis.

Capacités :

- ❖ Combat à la hache (Puissant mais lent)
- ❖ Bloque les coups
- ❖ Attrape les ennemis

Se retrouve dans :

- ❖ La Narration
- ❖ Les combats

Ressentis associés :

Rustre, Comique,
Fier, Imposant

ATTRAPER/JETER UN ENNEMI

Le joueur peut attraper un ennemi en appuyant sur la gachette d'attaque spéciale de la manette. Le personnage va attraper le premier ennemi à portée et le soulever. Le joueur peut réactiver la compétence pour jeter l'ennemi et causer des dégâts à toutes les unités sur la trajectoire du projectile.

3C - Personnages: Ellana Caldin



Ellana se distingue par sa très grande agilité dans les phases de plateforme. Ses griffes lui permettent une grande mobilité et autorisent un grand nombre de routes possibles.

Capacités :

- ❖ Sauter
- ❖ S'accrocher
- ❖ S'accroupir
- ❖ Escalade avec les griffes
- ❖ Saut mural

Se retrouve dans :

- ❖ La Narration
- ❖ La Plateforme

Ressentis associés : Sérieuse, Sombre, Sarcastique, Sens de l'honneur, Agile et Rapide

ESCALADE AVEC LES GRIFFES

Ellana peut escalader des zones spécifiques en utilisant ses griffes, mais cela consomme une barre d'endurance spéciale qui se recharge quand elle cesse de les utiliser.

3C - Personnages: Salim Condo

Salim est un adolescent banal dans la première trilogie et ne possède en conséquence pas de caractéristiques propres. Cependant, il brille par son caractère et se joue en tandem avec Ewilan, surtout lors des phases dans le monde réel.

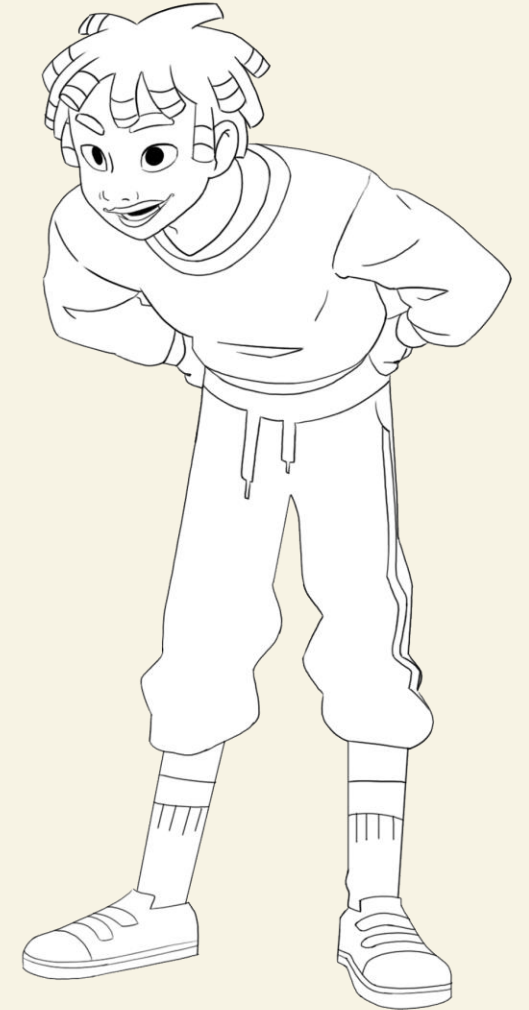
Capacités :

- ❖ Sauter
- ❖ S'accrocher
- ❖ S'accroupir

Se retrouve dans :

- ❖ La Narration
- ❖ La Plateforme

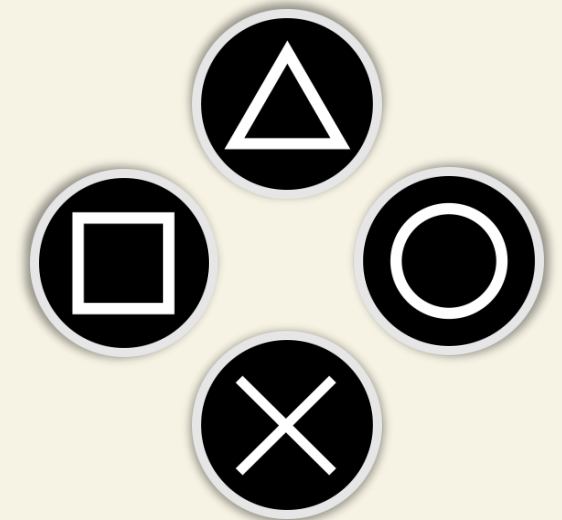
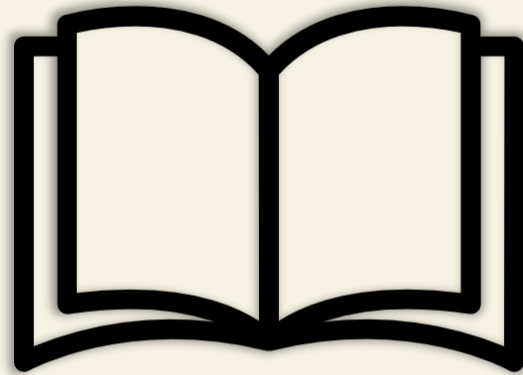
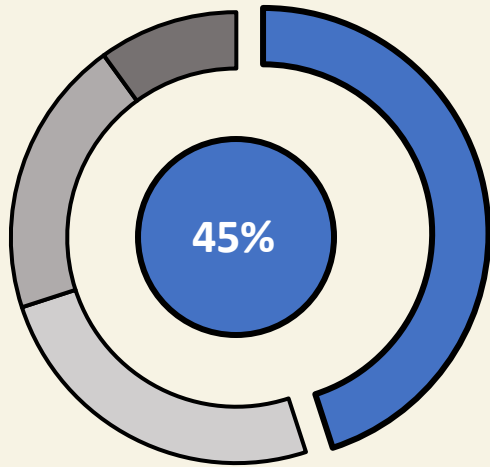
Ressentis associés : Comique, Joyeux, Talentueux, Audacieux



MÉCANIQUES DE JEU

Phases de Narration: contenus

Principe: Lors des phases de Narration, le joueur interagi avec différents personnages dans des niveaux semi-ouverts. Le joueur choisit des dialogues parmi ceux qui lui sont disponibles (certains peuvent être à durée limitée) pour faire avancer l'histoire. Des QTE peuvent également se présenter, lors de cinématiques, à des moments clés d'une histoire. Ces phases de Narration sont très courantes et se retrouvent tout au long du jeu.



❖ Les phases de Narration sont présentes entre tous les niveaux du jeu.

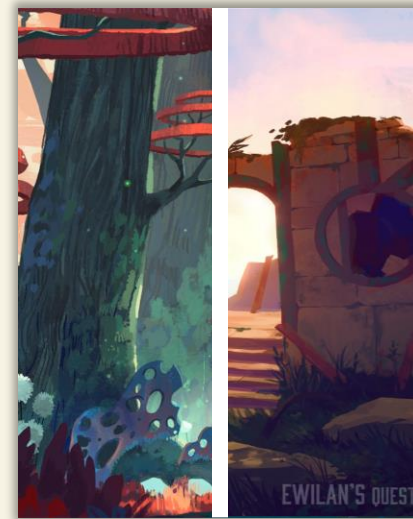
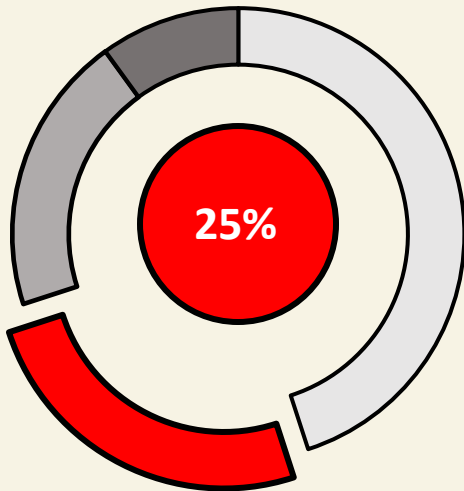
❖ Le joueur peut se déplacer dans l'environnement et n'a accès qu'aux contrôles de choix, ainsi qu'aux boutons de QTE.

❖ Les environnements et la topologie du terrain ne présentent pas de danger au joueur.

❖ Des QTE, et des choix à durée limitée, peuvent se présenter durant les phases de Narration.

Phases de Combat: contenus

Principe: Les combats amènent le joueur à affronter de nombreux ennemis faibles ou peu d'ennemis puissants. Lors d'un combat, le joueur contrôle Bjorn ou Edwin, dépendant du type et du nombre d'ennemis à affronter. Le joueur a accès à un panel complet de compétences et d'attaques lors de ces phases. Les combats sont éparpillés tout au long du jeu.



❖ Les phases de Combat sont présentes dans 11 des 19 séquences du jeu.

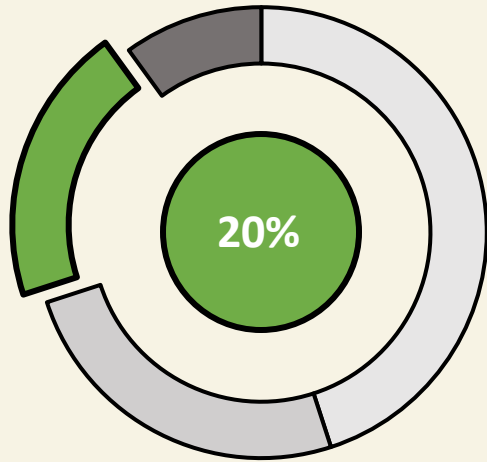
❖ Le joueur a accès à toutes les actions de son personnage.

❖ Les environnements possèdent des obstacles naturels et artificiels.

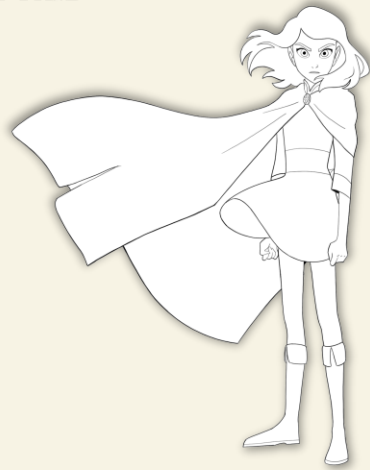
❖ Des ennemis comme des Raïs, Ts'lichs, goules, et Mercenaires du Chaos sont présents.

Phases de Puzzle: contenus

Principe: Les phases de puzzles consistent à utiliser le Dessin d'Ewilan. Pour ce faire, le joueur bouge les deux joysticks de sa manette afin de trouver la bonne combinaison pour activer le Dessin. Les paramètres contrôlés par les joysticks varient en fonction du Dessin qu'Ewilan veut réaliser.



❖ Les phases de Puzzle sont parsemées parmi 10 des 19 séquences du jeu.



❖ Lors des phases de Puzzle, le joueur n'a plus accès qu'à ses 2 joysticks pour le compléter.



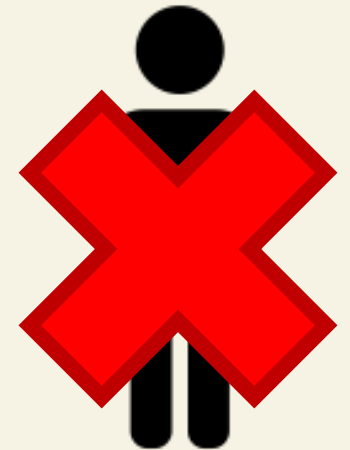
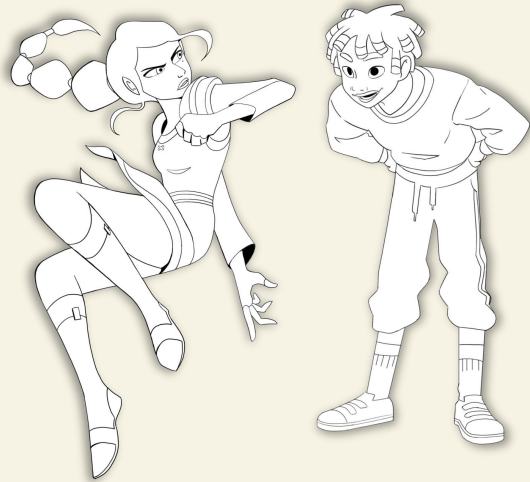
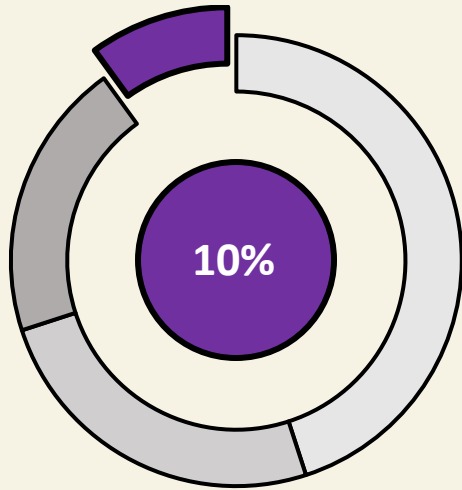
❖ Les environnements et la topologie du terrain ne présentent pas de danger au joueur.



❖ Des challenges à durée limitée peuvent se présenter au joueur lors de ces phases.

Phases de Plateforme: contenus

Principe: Les phases de plateforme sont linéaires. Le joueur part d'un point pour en rejoindre un autre, en empruntant parfois des chemins optionnels plus challengeant, pour obtenir des bonus ou d'autres morceau de codex. Pour se déplacer, le joueur peut utiliser des accroches sur le bord d'une falaise, prendre appui sur un mur pour l'escalader, ou simplement sauter par-dessus des obstacles sur son chemin.



❖ Les phases de Plateforme sont présentes parmi 3 des 19 séquences du jeu.

❖ Le joueur a accès à toutes les actions de son personnage.

❖ Les environnements possèdent des plateformes et des obstacles dangereux.

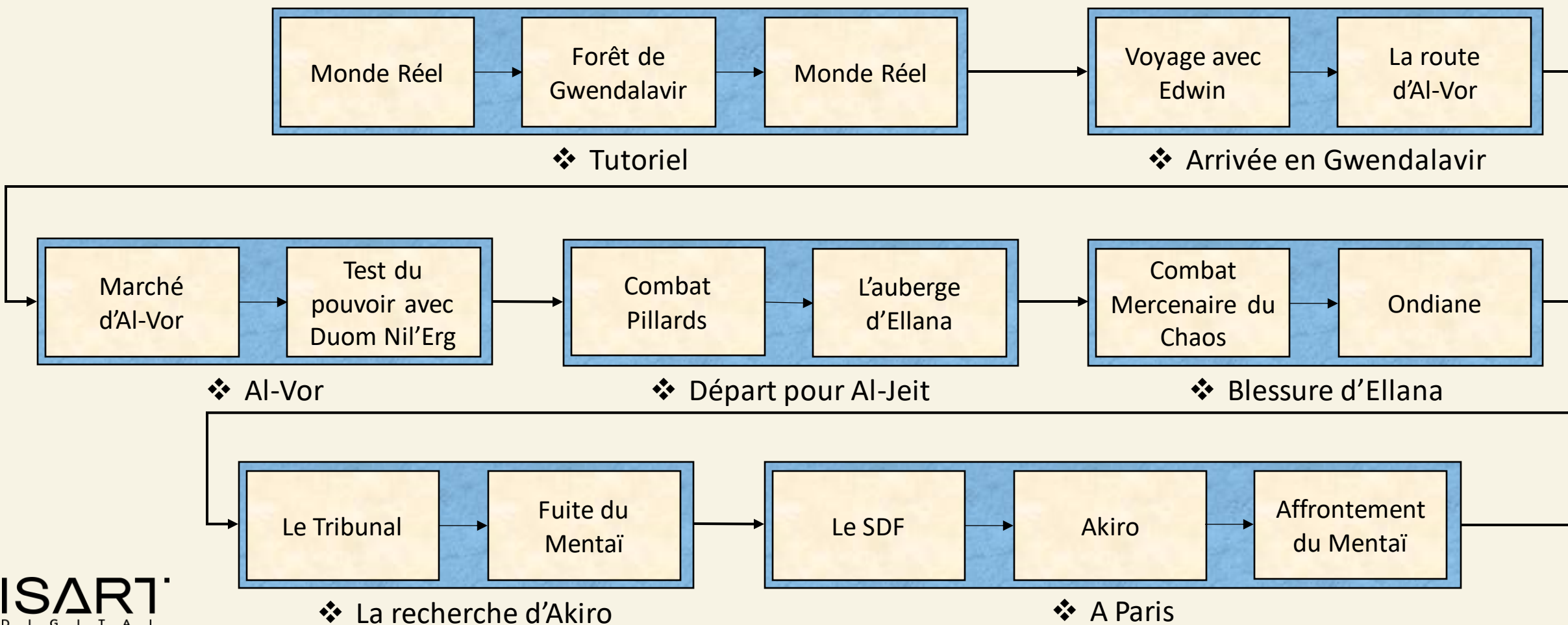
❖ Pas d'adversaires vivants lors de ces phases. Un challenge de temps limité peut se présenter.

LEVEL DESIGN

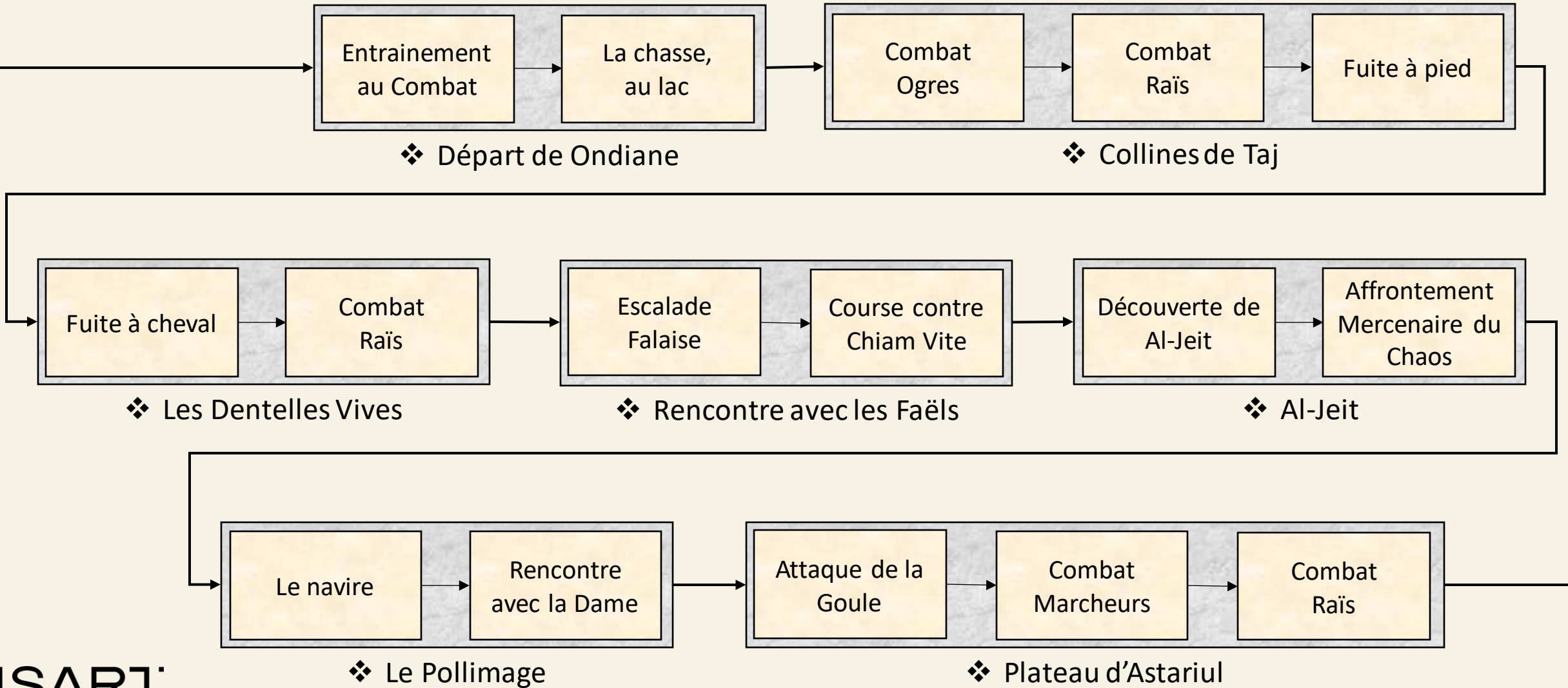


Structure générale entre les niveaux

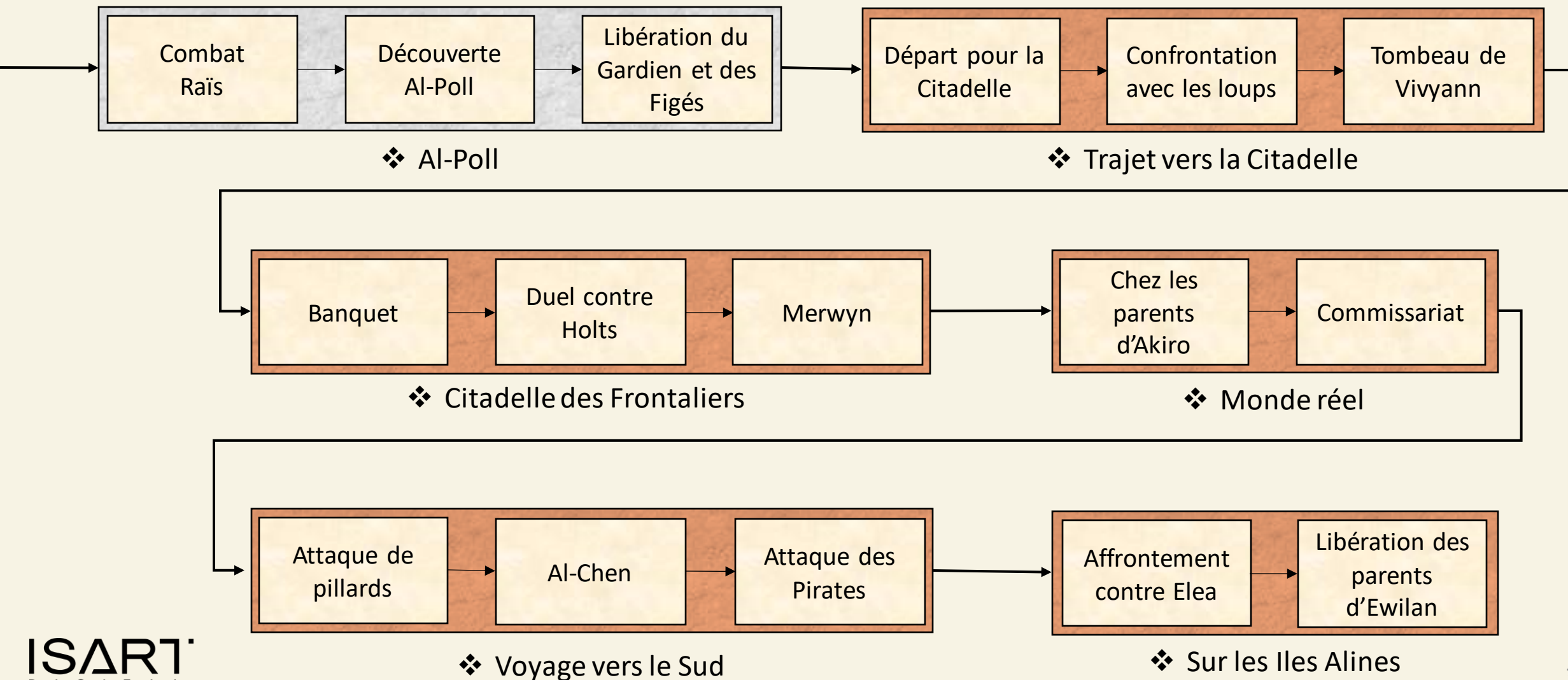
Le Principe: Le joueur progressera de manière linéaire au cours des 3 chapitres du jeu, composés chacun de multiples séquences, elles-mêmes composées de plusieurs niveaux. Des scènes cinématiques et de narration, parsemées de QTE, créent un pont entre chaque niveau et séquence pour apporter plus de profondeur et de rythme à l'histoire.



Structure générale entre les niveaux



Structure générale entre les niveaux



Structure générale d'un niveau

Le Principe: Chaque niveau reprend les événements présents dans les romans. De plus, les scènes sont également allongées ou raccourcies dépendant du besoin du Level Design. Par exemple, dans l'œuvre originale, le combat contre le Mentaï, à Paris, ne se passe que dans une seule pièce d'un bâtiment abandonné. Dans le jeu, celui-ci pourrait être étendu sur plusieurs étages du bâtiment, avec des phases de combat parsemées de phases de fuite et de plateforme. Cela nous permettrait, en plus, de jouer Ewilan et Salim durant ce niveau, ainsi que d'utiliser différents éléments du décor pour le combat.



Gameplay Combat/Puzzle/Plateforme:

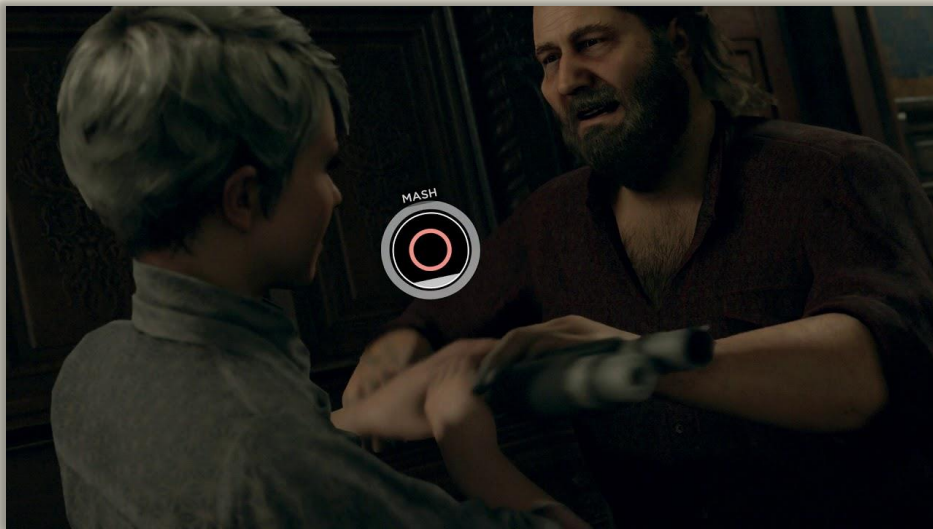
1. Combat dans la première salle.
2. Fuite (avec puzzle) dans les couloirs du bâtiment.
3. Combat dans une deuxième salle du bâtiment.
4. Plateforme vers un étage supérieur.
5. Fuite (avec puzzle) dans les couloirs de l'étage supérieur.
6. Combat final dans une salle de l'étage supérieur.

Références

Uncharted: pour ses phases de plateformes et son intégration des dialogues en temps réels.



Detroit Become Human: pour ses alternances entre cinématiques et gameplay ouvert, mais également pour ses scènes de narration ponctuées de QTE.



Detroit: Become Human, 24 avril 2018, Quantic Dream

Mad Max: pour ses systèmes de combat simples et accessibles, mais qui procurent une grande satisfaction une fois pleinement maîtrisés.



Mad Max, 1 septembre 2015, Avalanche Studios



EWILAN'S QUEST

ISART
DIGITAL

Merci à Andarta Pictures pour les illustrations

Corto Garnier
Baptiste Richer
Jeremy Moreton