

Les Belles Histoires du Père Castor

-

A game concept document

Overview

Les Belles Histoires du Père Castor : Le Jeu Vidéo

Genre : Eveil et Aventure

Plateforme : PC, tablette, smartphone

Public : 6 à 9 ans

Oeuvre originale : *Les Belles Histoires du Père Castor* (Dessin animé, 1993)

Vivez les plus beaux contes du Père Castor dans un jeu vidéo d'aventure adapté aux plus jeunes joueurs. Laissez la voix du Père Castor vous guider et incarnez les personnages principaux de nombreux épisodes du dessin animé culte!

Systeme

- Le jeu est divisé en épisodes, représentant chacun une histoire du Père Castor.
- Chaque épisode est un niveau de jeu indépendant des autres contes.
- Chaque épisode propose un avatar au joueur, le personnage principal du conte.
- Le joueur évolue dans un petit monde en 3D, celui du conte.
- Le joueur entend la voix du Père Castor lui racontant l'histoire, ce qui donne des indications sur les actions à effectuer.

Piliers du jeu

*S'immerger dans l'univers Père
Castor : Émerveiller*

Offrir aux jeunes joueurs un univers familier
qui les fait rêver

*Découvrir des histoires courtes :
Raconter*

Stimuler l'imagination des enfants et leur
amour de la fiction

*Explorer, progresser à son rythme :
Libérer*

Proposer une expérience flexible et accessible
à tous

*Influencer l'univers Père Castor :
S'exprimer*

Aiguïser la créativité des enfants dans un
média interactif

3C

Incarne le personnage principal du conte.

La caméra est en 3D vue de dessus.



: Se déplacer à un endroit



: Entendre des commentaires des castors à ce sujet



: Faire progresser le conte



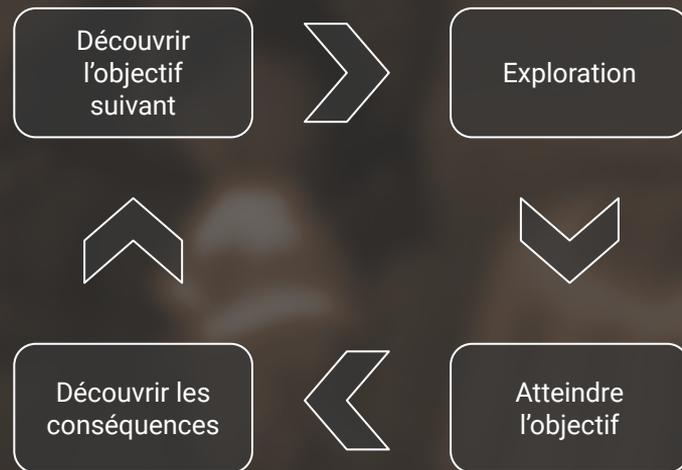
: Pivoter la caméra



Boucle de gameplay

Boucle micro

- Le joueur écoute le Père Castor raconter l'histoire et découvre son objectif
- Le joueur explore le terrain et découvre des objets
- Le joueur trouve son objectif (un objet, un endroit où se rendre)
- Le joueur écoute Père Castor raconter la suite de l'aventure, via les conséquences de l'accomplissement de l'objectif



Narration

- Entendre l'histoire principale de Père Castor au fur et à mesure de la progression
- Présence de sous-titres en jeu indiquant qui parle avec un portrait
- Pas de secrets cachés, les éléments interactifs sont clairement indiqués (surbrillance)
- Actions restreintes, mais nombreux éléments interactifs narratifs amenant des dialogues entre les petits castors
- Répondre à un choix final qui pourra changer la fin originale et faire réagir les petits castors en conséquence



Flow du jeu



Structure des menus

- Le menu de sélection des épisodes est composé de différents livres posés sur le bureau du Père Castor. Chacun correspond à une thématique : contes du loup, contes de la ferme, contes du village, contes magiques...
- Chaque livre contient les épisodes inclus dans cette thématique. Finir un épisode permet d'appliquer un tampon unique sur la page du livre correspondante.
Le tampon peut être doré si tous les éléments de l'épisode ont été découverts.
- Les petits castors et le Père Castor parlent entre eux de vos actions dans les menus : si le joueur s'attarde sur la page d'un conte, les petits vont demander de quoi traite celui-ci, ou faire une réflexion, etc.



Les Belles Histoires du Père Castor
-
A game concept document



Un grand merci pour votre attention à tous! Des questions?