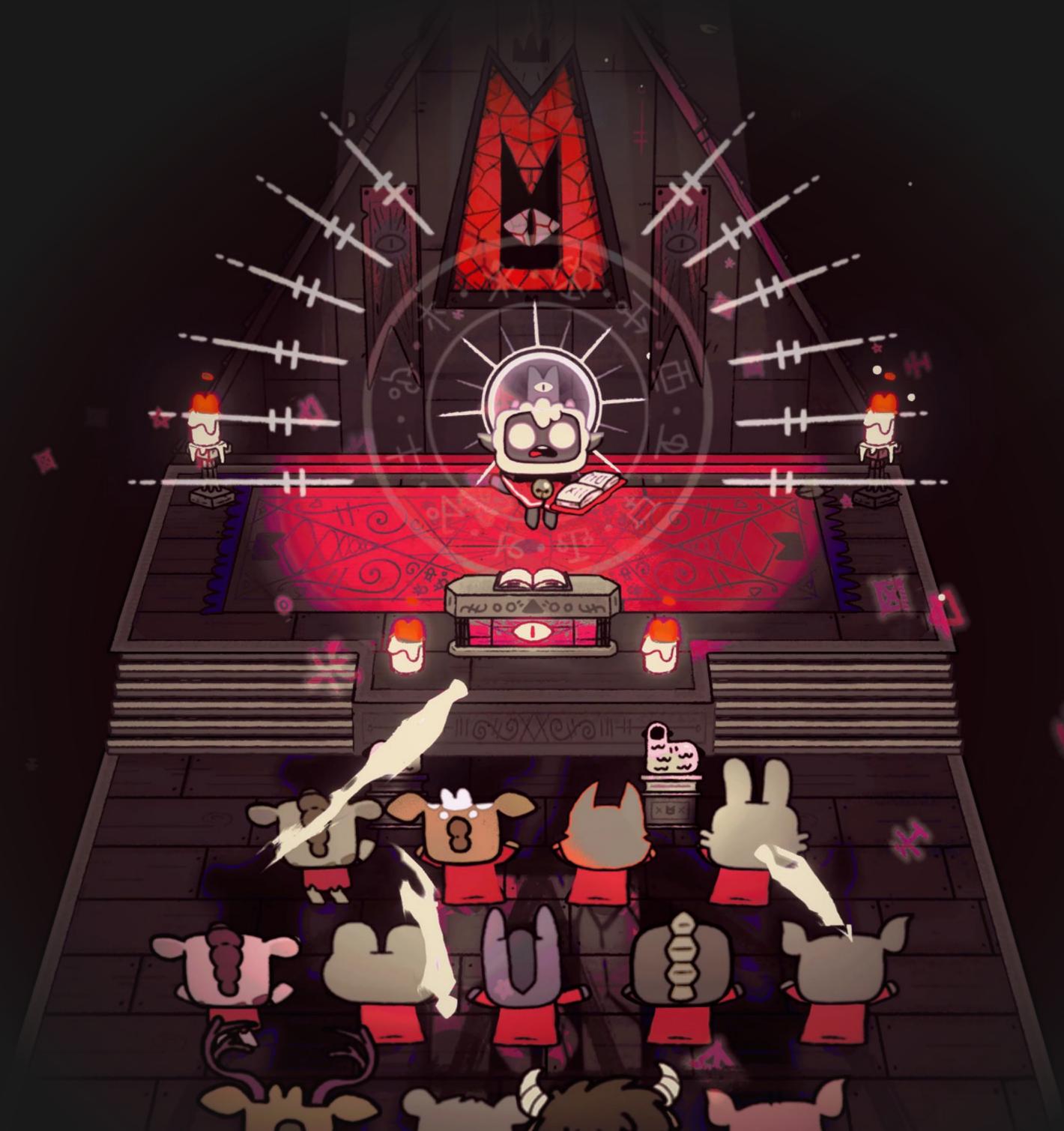


Cult of the Lamb : Limbos of Narinder

Open World

Game Design



Fiche technique et 3C

Cult of the Lamb: Limbos of Narinder est un jeu d'action-aventure en monde ouvert, en solo, disponible sur PC.

Caméra : Vue à la troisième personne, alternant entre plans rapprochés et éloignés.

Contrôles : Manette et Clavier/Souris

Personnage : Narinder



P. 02



Caméra s'inspirant du jeu A Short Hike



Système de combat s'inspirant du jeu Tunic

Fantasy

Fondez votre propre culte dans un monde dominé par de faux prophètes. Explorez diverses régions et imposez votre vérité à tous !

Espace : Le Royaume aux Cultes, un monde inspiré de la Terre.

Époque : Médiéval/Antiquité, avant les événements de *Cult of the Lamb*.

Rôle : Devenir **LE** prophète du seul culte véritable



P. 03



Narration

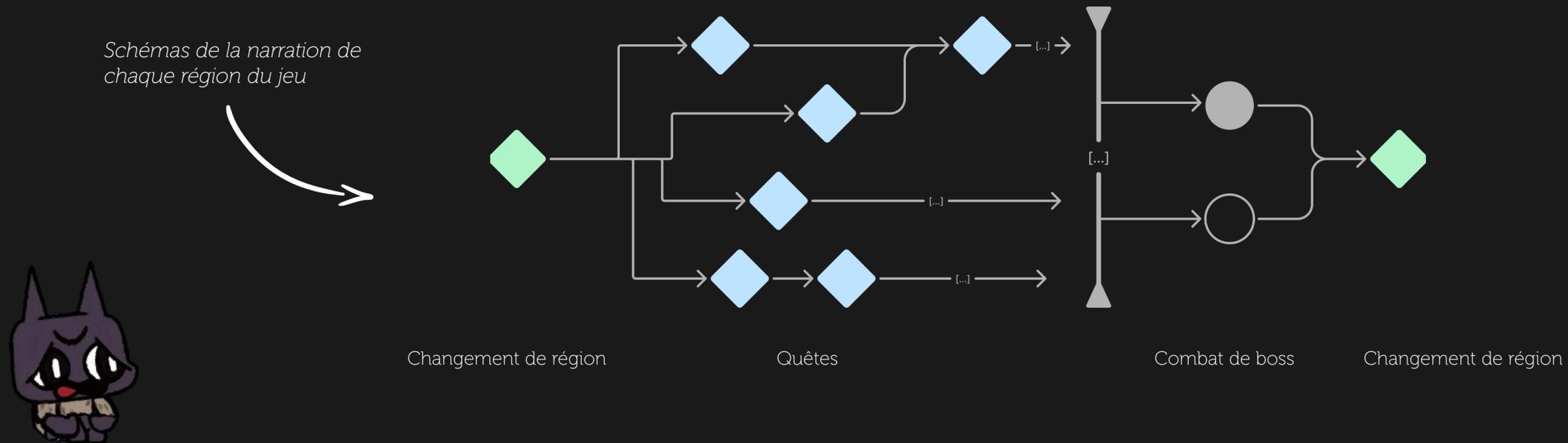
Type de Narration : Non-linéaire, multipoints

Pitch : Le jeu explore les origines du culte de Narinder, l'antagoniste de *Cult of the Lamb*. À cette époque, Le Royaume aux Cultes est un monde où divers panthéons coexistent, et où les divinités émergent et disparaissent constamment. Seules cinq divinités réussissent à dominer et survivre au fil des âges.

Dans ce contexte, vous incarnez Narinder, qui, suite à un événement inattendu, obtient l'opportunité de fonder son propre culte. Partez de simple fidèle, devenez prophète et accumulez du pouvoir pour atteindre l'état de divinité. Suivez l'ascension de Narinder et imposez votre culte face aux autres panthéons.



Schémas de la narration de chaque région du jeu



Core Pillars



P. 05

Management



Exploration

Domination

Core Pillars - Exploration

- **Explorez** un vaste continent et découvrez ses différentes régions et habitants.
- **Observez** les lieux et interagissez avec les PNJ pour comprendre les spécificités de chaque culte régional.
- **Revisitez** les zones conquises et constatez l'impact de votre culte sur les fidèles locaux.



P. 06



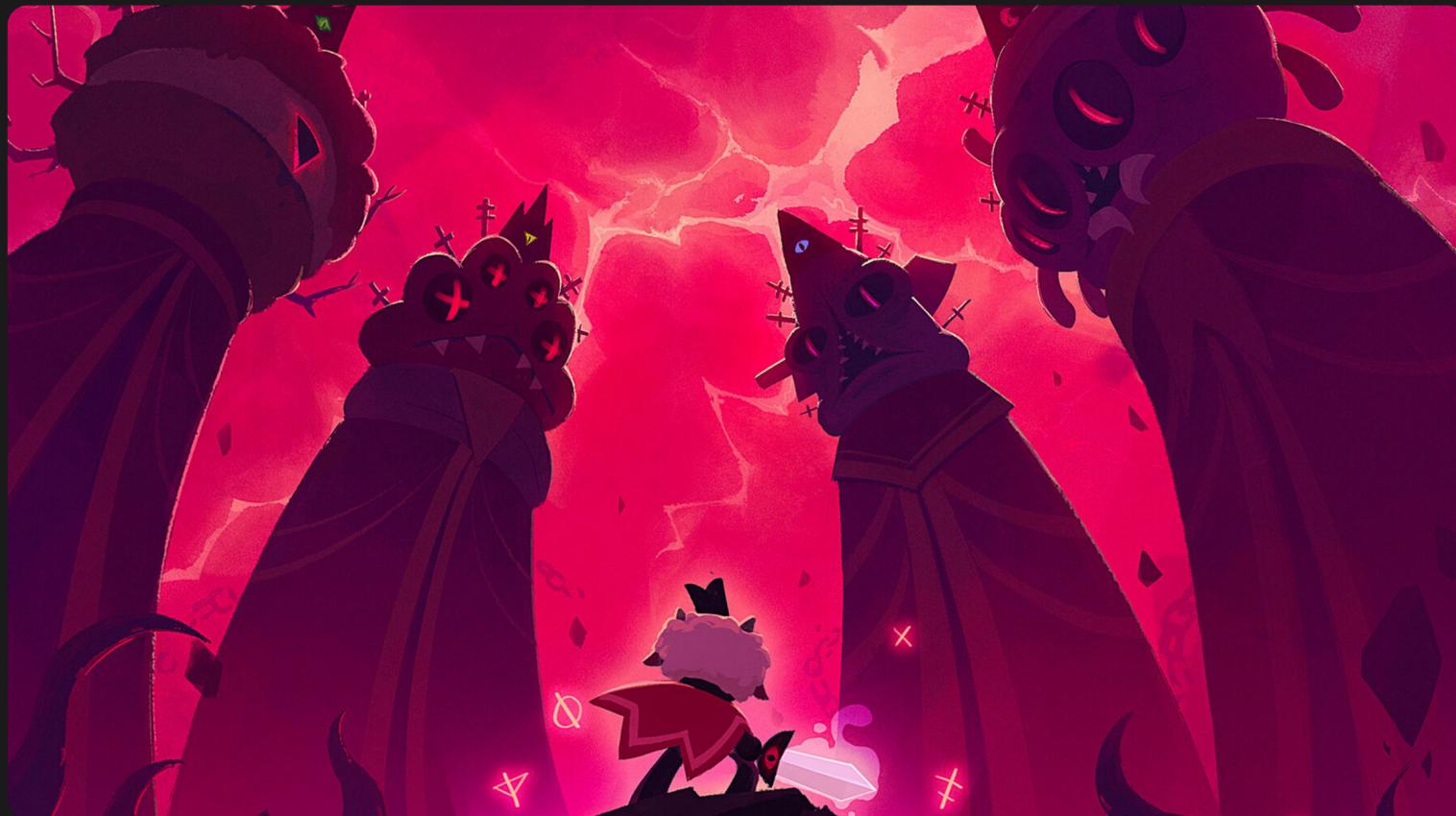
Core Pillars - Management

- **Gérez** votre culte selon vos choix et votre vision.
- **Améliorez** stratégiquement vos lieux saints en utilisant des ressources.
- **Veillez** à la satisfaction de vos fidèles pour maintenir leur loyauté.



Core Pillars - Domination

- **Soumettez** les cultes adverses et imposez votre domination.
- **Adaptez** votre stratégie pour répandre votre parole.
- **Surveillez** vos territoires afin de prévenir toute rébellion.



Systeme - Dualité de psyché

- **Régis le monde** : Le joueur, tout comme les PNJ, ont un alignement qui évolue en fonction de leurs actions.
- **Impact sur le gameplay** : L'alignement débloque des interactions et des actions spécifiques.
- **Dualité & pulsion** : Le système peut reprendre le contrôle sur le joueur et les PNJ avec des pulsions dépendant de deux alignements :
 - **Voie sombre** : Violente et intransigeante.
 - **Voie claire** : Pacifiste et miséricordieuse.



P. 09



Inspiration du Dark Urge
dans Baldur's Gate III

Système d'alignement inspiré
des jeux Fables



Dualité & Combat de Boss

Après avoir obtenu l'accès à la salle du boss de la région, le joueur aura deux options pour le confronter, selon son alignement :

- **Voie sombre** : Préparez-vous à un combat de boss. Utilisez vos compétences et plongez dans la mêlée pour abattre votre ennemi (gamefeel proche de celui de *Cult of the Lamb*).
- **Voie claire** : Engagez-vous dans une joute oratoire contre le prophète adverse. Retournez ses propres partisans contre lui et soumettez son culte grâce à votre parole sacrée.



Système de joute oratoire inspiré des jeux *Monkey Island*



Mise en scène inspiré de *Oxenfree*



Système de compétence de charme inspiré de *The Witcher 3: Wild Hunt*



Systeme - Vie du Culte

Le culte est fortement lié au joueur et à sa progression, mais garde son propre système :

- **Le quotidien du culte :** Que le joueur soit présent ou non, les cultistes vivent et interagissent avec leur environnement.
- **Une multitude de un :** Le culte est constitué de cultistes, tous régis par le système de dualité, créant des interactions et des événements au sein même du culte.
- **Impacte des regions :** Une fois convertie, une région garde sa culture locale, ce qui peut mener à des conflits internes avec les autres lieux de culte.



Sentiment de vie dans le culte inspiré de la colonie d'Assassins Creed Valhalla et de Cult of the Lamb



Génération Procédurale

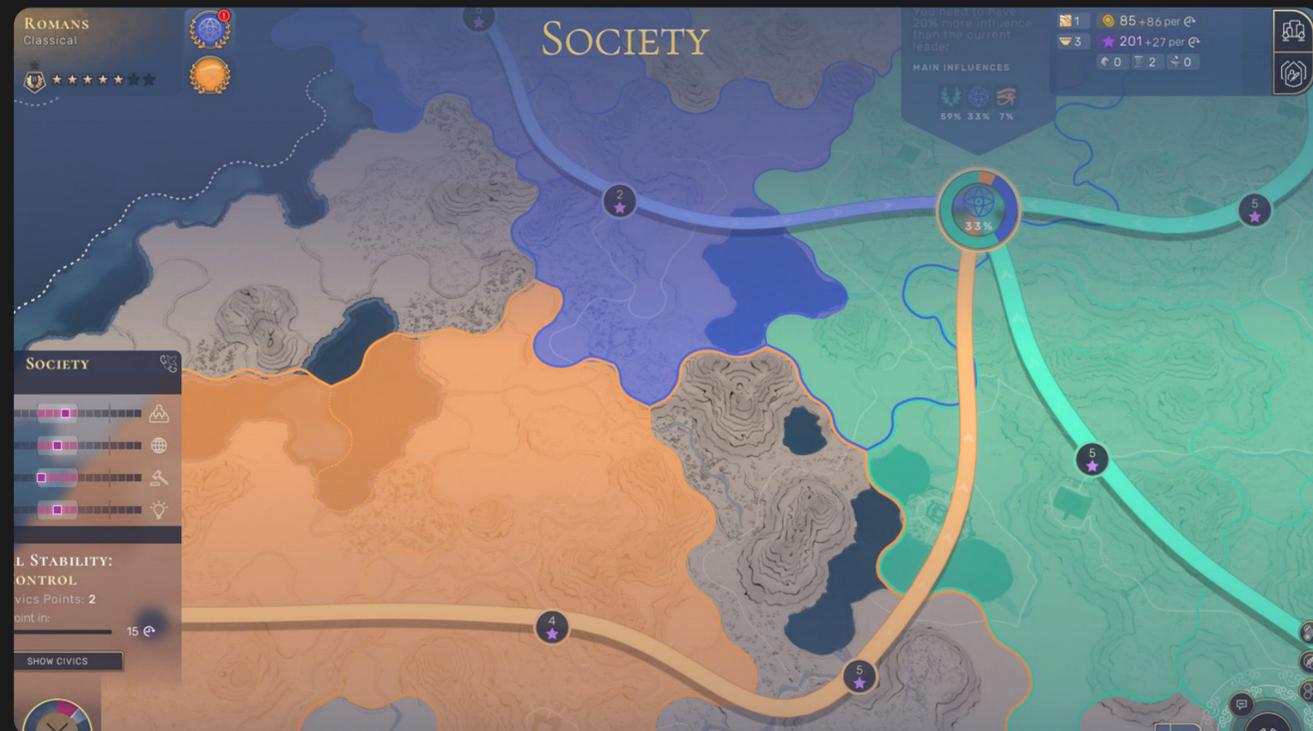
Après avoir conquis les lieux saints, l'influence de votre culte s'étend dans la région. En fonction de la satisfaction des cultistes, des quêtes générées procéduralement apparaissent.

Si la satisfaction dans une région devient trop basse, des rébellions peuvent surgir dans les villages alentours, nécessitant une nouvelle intervention de votre part. Ces quêtes peuvent être abordées avec les deux types d'approches disponibles.

Récompense : restauration de la stabilité dans la région et possibilité de recruter le cultiste à l'origine de la rébellion (selon la méthode de résolution choisie).



P. 12



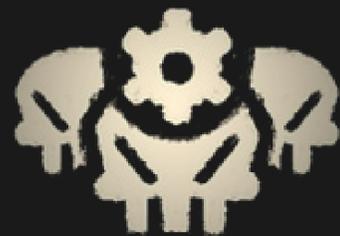
Systeme de révolte inspiré de la propagation de la religion dans le jeu Humankind



Traversal

Pour se déplacer dans le jeu, le joueur dispose de plusieurs options :

- **À pied ou en courant** : disponible tout au long du jeu.
- **En utilisant des cultistes comme porteurs** : disponible après avoir conquis un premier lieu saint, similaire à l'utilisation d'une calèche ou d'un cheval dans d'autres jeux.
- **En utilisant les autels des lieux saints** : disponible après avoir soumis deux lieux saints, permettant la téléportation entre les lieux.



Map



P. 14

Légendes :

-  = Zone de départ
-  = Cultes Régionaux
-  = Lieux importants
-  = Routes principales

Liberté

En plus de la liberté d'exploration offerte par le jeu, d'autres éléments renforcent la personnalisation :

Gestion du culte :

Le joueur peut faire un culte à son image.

Choix du gameplay :

Le joueur peut faire évoluer son personnage selon deux alignements, influençant les mécaniques de jeu disponibles.

Ordre des objectifs :

Le joueur choisit l'ordre dans lequel il conquiert les différentes régions.



Merci pour votre écoute !

Et rejoignez le culte !

