

Distorsion

Document de design pour :

Distorsion

Un jeu d'aventure révolutionnaire

All work Copyright ©2014 UQAC / Tous Droits Réservés

Écrit par Francis Desbiens, Loïc Durand, Patrice Pedneault, Jérôme
Scipion

Version 1.0

Mercredi, 12 Février 2014

Vue d'ensemble

Titre	Distorsion
Promoteurs	Francis Desbiens, Loïc Durant, Patrice Pedneault, Jérôme Scipion
Genre	Aventure, Shooter, Puzzle
Clientèle cible	Teen 13+ (Jeunes adolescents)
Contexte	Futuriste, Réaliste
Moteur	Unity 3D version 4
Média	PC / DVD

Philosophie

Expériences recherchées:

- De l'exploration d'environnement sur deux perspectives.
- De l'immersion dans un autre monde, un univers réaliste.
- De la réflexion lors de la résolution d'énigmes.
- De l'adrénaline via des combats énergiques.

Éléments mis de l'avant:

- Changement de perspective de vue.
- Plusieurs objets disponibles.
- Création d'équipement.
- Environnement varié et réaliste.
- Retour possible entre les niveaux.
- Bras distortionnel permettant le déplacement d'objet lourd pour la résolution d'énigme lorsqu'utilisé dans une certaine perspective de vue. Protection supplémentaire contre les ennemis dans le mode de vue standard.
- Gameplay original au point de vue de la synergie et de l'harmonie entre les divers mécaniques.

Questions récurrentes

- Quel est le jeu ?

C'est un jeu d'aventure réaliste que l'on pourrait aussi considérer comme un survival game sous certains aspects du gameplay et de l'univers.

- Pourquoi créons-nous le jeu ?

Nous voulons introduire une nouvelle expérience afin de donner au joueur une curiosité tant pour connaître l'histoire que de s'aventurer dans toutes sorte de zones inconnues.

- À quel endroit le jeu prend-t-il place ?

Le jeu prend place dans un futur lointain où Alec Parker, perd le contrôle de son engin spatial et par accident, sa technologie de distorsion gravitationnelle s'active anormalement, le projetant ainsi dans un passé inconnue sur une planète inconnue avec des civilisations inconnues.

- Qu'est-ce qu'on contrôle ?

Nous contrôlons Alec Parker, un soldat avec une grande intelligence. On peut le déplacer avec des contrôles ou utiliser une arme pour qu'il se défende. Le héros possède aussi un bras de distorsion gravitationnel qui permet de déplacer des objets. On peut aussi contrôler le mode de perspective: Dépendemment de la perspective qu'on aura choisi, on pourra faire différentes choses.

- Combien de personnages contrôle-t-on ?

Un (1) seul, Alec Parker.

- Quel est le but du jeu ?

Il faut parvenir à changer l'espace-temps pour que le personnage principale rejoigne sa planète d'origine.

- Qu'est-ce qui le différencie des autres jeux du même type ?

Il y a plusieurs éléments qui font en sorte que Distorsion est un jeu original et unique. Entre autre, on retrouve la particularité intéressante de pouvoir à tout moment changer de perspective de vue vis-à-vis le personnage qu'on contrôle. Dépendemment le la perspective de vue, on peut repousser les ennemis avec la distorsion ou déplacer des objets dans l'espace. En vue du personnage on a accès à notre inventaire et on peut ramasser des objets cachés, activer des mécanismes ou même entrer dans des zones qu'il n'aurait pas été possible de voir en mode latéral. Il y aura donc des énigmes qui nécessiteront ce changement de perspective. Ce sont les combinaisons d'éléments de

gameplay attrayant de divers jeux vidéos populaire en synergie avec le mode de vision unique sur le personnage qui différencie les autres jeux 3D (side-scrolling) de Distorsion.

Résumé de l'histoire

Vous êtes Alec Parker, un soldat interstellaire de la trentaine. Vous provenez d'une planète ayant des technologies avancées de plus de 200 ans par rapport à la terre. De plus, vous possédez une intelligence vous permettant de maîtriser toute sorte de technologies notamment de créer des distorsions gravitationnelles ou par exemple, des distorsions temporelles accidentelles!

Notre ami Alec se retrouvera cependant, dans une situation qui dépasse ses connaissances lors d'une croisade dans l'espace. Il se retrouvera rapidement confronté à une défaillance dans son engin spatial qui provoquera une distorsion temporelle et projettera Alec dans le passé, sur une planète inconnue et hostile. Votre quête? Parvenir à recréer une distorsion temporelle contrôlée afin de retrouver votre espace-temps.

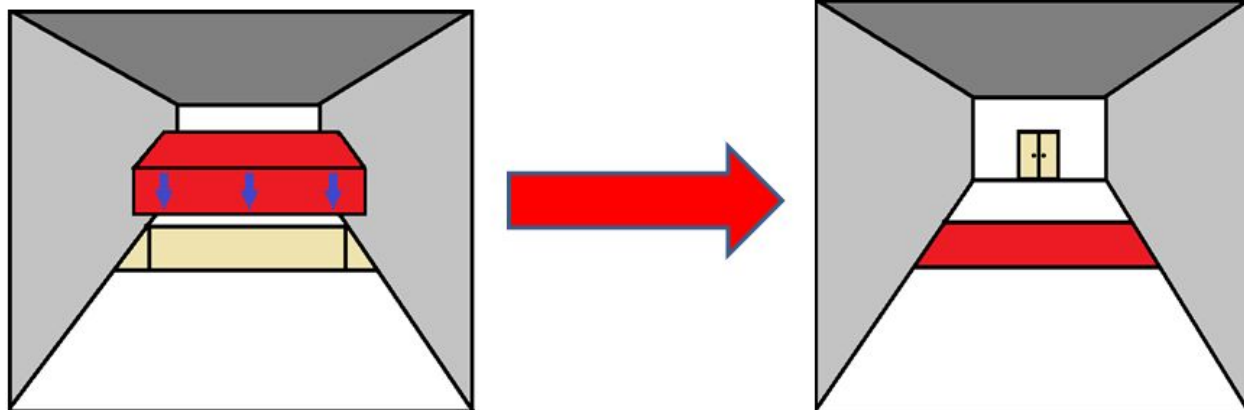
Principales mécaniques

Changement de perspective :

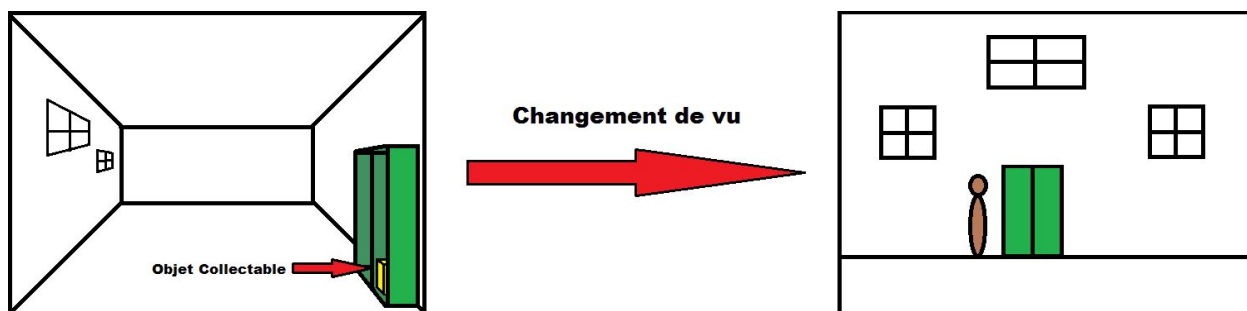
Tout au long du jeu, vous aurez la possibilité de changer de perspectives de vue à l'aide d'un bouton. Il sera primordial d'osciller entre les deux modes pour pouvoir progresser dans le jeu. Si au cours du jeu le joueur se trouve dans la vue première personne et est attaqué, la vue sera automatiquement changée pour celle "Side-scrolling". Ainsi, il sera important tout au long, à l'aide du bouton de changer de vue, d'utiliser les avantages de chacune des perspectives.

Vu première personne :

La vue en première personne vous sera disponible seulement hors des phases de combat mais permettra plusieurs autres actions. Pour commencer, vous pourrez à l'aide de votre bras de distorsion gravitationnel, déplacer les éléments autour de vous ou prendre des objets qui pourront vous être utiles dans votre progression. Ainsi, un obstacle pourra devenir une aide pour franchir un trou :



De plus comme dit plus haut, des objets pourront être récoltés :



Il est important de noter que dans cette vision, les seuls déplacements possible pour le joueur, seront le déplacement de la vision (haut,bas, rotation sur soit même) impossible de se déplacer avec ces jambes. De plus, aucune attaque ne peut être effectuée. Cette perceptive sera très utile pour des phases de réflexions et des recherches dans l'environnement.

Vu "Side-Scrolling" ou standard :

La deuxième vue qui sera disponible pour votre progression sera celle dite "Side-scrolling". De cette optique, le joueur pourra se déplacer et évoluer dans l'environnement, mais aussi se défendre des nombreux attaquants se trouvant sur son passages.



Comme dit précédemment, les combats seront effectués seulement dans la vue “Side-scrolling”. Tout du long de cette vue, une mire sera présente sur l’écran du joueur, lui permettant d’orienter ses tirs à l’aide de la souris.



Cette vision donnera le côté “plate-forme” du jeu, avec des combats et déplacements proche d’un jeu de la série Contra.

Bras distorsionnel perspective side-scrolling (force “push”) :

Le pouvoir du bras dans cette vue donnera la possibilité de repousser les objets et ennemis devant le joueur. Ainsi, l’utilisation de cette fonctionnalité dans certaine condition pourrait être un moyen défensif et stratégique pour le joueur.

Inventaire :

Tout au long de l’aventure, le joueur pourra ramasser de multiples objets. Comme par exemple des armes ou objets nécessaires à la résolution de puzzle. Un inventaire sera mis à la disposition du joueur, celle-ci sera accessible seulement dans la perspective première personne. Les objets présents dans les niveaux pourront dans la vue 2D être ramassé en passant par-dessus ceux-ci et dans la vue première personne en cliquant sur l’objet en question. Il sera aussi via l’inventaire, de consulter son journal de quête. L’image suivante montre un bon exemple de quoi devrait avoir l’air interface.



Les Personnages

Principaux :

Alec Parker	
<u>Description Physique</u>	
Race	Néo (Néo Homo Sapiens Sapiens)
Taille	5 pieds 8 - 1 mètres 78
Corpulence	Mince et Costaud
Couleur de peau	Caucasien
Couleur des cheveux	Chatain clair
Couleur des yeux	Vairons
Signes particuliers	Cicatrice en forme d'Ouroboros sur le coup

<u>Description Morale</u>
Sérieux, intelligent et courageux, il est assurément habile avec ses mains et a donc une grande magnabilité de son environnement. Il est cependant psychologiquement instable et a donc une forte personnalité tendant vers la schizophrénie.
<u>Passé</u>
Ces traits de caractères sont dû à son enfance. Isolé depuis sa plus tendre enfance car ayant un système nerveux unique, on a effectué des expériences sur son bras pour pouvoir connecter une arme à l'esprit humain.
<u>Liens avec les autres personnages</u>
Néant

Bestiaire :

Invarice :

- **Description** : Boss de niveau, ultra méchant, très gros.
- **Puissance** : Très puissant
- **Vitalité** : Beaucoup
- **Déplacement** : lent (saute)

Sawk :

- **Description** : Monstre petit et peu imposant. Très bas niveau, que l'on rencontre un peu partout.
- **Puissance** : peu puissant
- **Vitalité** : peu
- **Déplacement** : Rapide et agile

Troll :

- **Description** : Monstre moyen, certainement un peu plus fort qu'un Sawk.
- **Puissance** : Moyenne (Lance parfois des roches)
- **Vitalité** : Moyenne
- **Déplacement** : Rampant moyenne vitesse

Les Objets

Les objets sont des jetons que le joueurs peut récupérer sur un monstre ou sur le niveau. Certains objets peuvent avoir 4 qualités différentes; Commun, De bonne qualité, Rare ou Unique. Selon la qualité de l'objet, il peut se révéler des particularités intéressantes pour le joueur. On retrouve aussi plusieurs type d'objets; les armes, les objets de puzzles, les éléments médicaux et les objets de quêtes. Les armes servent à détruire des éléments du décors ou se défendre contre une menace. Les objets de mission et de puzzles, quant à eux, sont nécessaire pour faire avancer la progression. Les éléments médicaux peuvent être utiliser pour améliorer la santé du personnage.

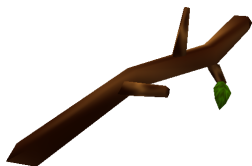
Armes :

Une arme peut avoir plusieurs niveau de rareté. L'arme sera meilleure si elle est plus rare et pourra possédés des caractéristiques unique. Une arme plus rare apparaîtra moins souvent

Commun 70%	Bon 22%	Rare 7%	Unique 1%
------------	---------	---------	-----------

sous le loot des créatures seront un certain pourcentage.

Le bâton de bois est l'arme de base que le joueur pourra obtenir dès les premières minutes de jeu pour se défendre.



Bâton de bois

Dégâts :
Très Faible

La barre de fer est une bonne arme pour débiter dans le jeu car elle nécessite aucune munition et peut vous sortir de certaines situation embarrassante.

Barre de fer	Barre de fer	Barre de fer	Barre de fer
<u>Dégâts :</u> Faible	<u>Dégâts :</u> Faible +	<u>Dégâts :</u> Moyen	<u>Dégâts :</u> Moyen +

La matraque électrique peut s'avérer intéressante à haut niveau car elle permet de paralyser un ennemi agaçant.

Matraque électrique	Matraque électrique	Matraque électrique	Matraque électrique
<u>Dégâts :</u> Moyen	<u>Dégâts :</u> Moyen +	<u>Dégâts :</u> Moyen ++	<u>Dégâts :</u> Fort
			<u>Effet :</u> % chance de paralyser l'ennemi durant X secondes.

Le pistolet est l'arme indispensable pour se défendre à distance et éviter de subir des dégâts.



Pistolet	Pistolet	Pistolet	Pistolet
<u>Dégâts</u> : Faible +	<u>Dégâts</u> : Faible ++	<u>Dégâts</u> : Moyen	<u>Dégâts</u> : Moyen +
<u>Nombre de projectiles</u> : 1	<u>Nombre de projectiles</u> : 1	<u>Nombre de projectiles</u> : 1	<u>Effet</u> : Provoque des saignements de X dégâts par secondes durant X secondes.

La lame à plasma est l'arme au corps à corps la plus puissante du jeu. Les dégâts qu'elle fait sont très importants et elle possède des effets intéressants à haut niveau.



<p>Lame à plasma</p> <p><u>Dégâts :</u> Moyen ++</p>	<p>Lame à plasma</p> <p><u>Dégâts :</u> Fort</p>	<p>Lame à plasma</p> <p><u>Dégâts :</u> Fort +</p> <p><u>Effet :</u></p> <p>Enflamme les ennemis de X dégâts par secondes durant X secondes.</p>	<p>Lame à plasma</p> <p><u>Dégâts :</u> Fort ++</p> <p><u>Effets :</u></p> <p>Enflamme les ennemis de X dégâts par secondes durant X secondes.</p> <p>% chance de faire X de dégâts à la place du dégât de base.</p>
---	---	---	---

Le pistolet à plasma est une version du pistolet améliorée et peut tirer plusieurs projectiles à haut niveau.



Pistolet à plasma	Pistolet à plasma	Pistolet à plasma	Pistolet à plasma
Dégâts : Moyen	Dégâts : Moyen +	Dégâts : Moyen ++	Dégâts : Fort
Nombre de projectiles : 1	Nombre de projectiles : 2	Nombre de projectiles : 3	Nombre de projectiles : 4

La mitrailleuse à plasma est l'arme la plus rapide et la plus dévastatrice.



Mitrailleuse à plasma	Mitrailleuse à plasma	Mitrailleuse à plasma	Mitrailleuse à plasma
Dégâts : Moyen ++	Dégâts : Fort	Dégâts : Fort +	Dégâts : Fort ++
Nombre de projectiles : 1	Nombre de projectiles : 1	Nombre de projectiles : 1	Nombre de projectiles : 1

Munitions :

Balles de pistolet

Description : Contient des balles de pistolets.

Capsules de plasma

Description : Contient des balles de plasma.

Objets médicaux :

Herbes médicinales

Description : Cette herbe peut guérir des plaies.

Sang de troll

Description : Selon certaines légendes, le sang de troll a des vertus bénéfiques.

Objets de puzzles :

Corde

Description : Une simple corde.

Objets de Quêtes :

Condenseur intacte

Description : Matériel pour créer des distorsions.

Condenseur brisé

Description : Ce matériel brisé n'est d'aucune utilité.

Gemme d'Invarice

Description : Matériel servant à l'alimentation des condenseurs.

Design de niveaux

Tout au long du jeu, il est possible pour le joueur de revisiter des zones déjà explorées, cependant les objets récoltés et les ennemis vaincus dans ces zones réapparaissent lorsque le joueur revient dans un niveau déjà visité. Les objets dissimulés dans le niveau seront donc aléatoires comme le drop des monstres mais pour les besoins de la cause ils seront statiques. Lors d'un redémarrage d'une partie, il est possible de recommencer dans n'importe quel zone sauf dans une zone secrète. Les plateformes dans les niveaux peuvent être dessinées dans une grille. En s'imaginant cette grille, on peut dire que le personnage principal peut seulement

sauter d'une tuile et demi de haut sur celle-ci.

1.1. Le site d'écrasement

Le premier niveau contient les éléments de bases afin de former le joueur aux mécaniques du jeu sans excès de difficultés: La difficulté augmentera au fil des niveaux. Les ennemis peuvent laisser tomber des objets sur le sol, comme des balles, des herbes, des armes ou des objets de puzzles.

Le premier niveau du jeu peut aussi devenir un tutoriel. C'est à dire, qu'il permettra à des joueurs inexpérimentés dans ces types de jeux, notamment par rapport aux mécaniques, d'en acquérir assez pour pouvoir contrôler le personnage de façons à pouvoir prendre plaisir le plus rapidement possible. Pour les besoins de la causes, il y aura des **condenseurs brisés** et 3x **condenseurs intacts** étendu sur le site d'écrasement.



L'arbre étant trop gros pour passer par dessus en mode standard, le joueur devra passer en mode vue du personnage pour le déplacer du chemin avec le bras mécanique en créant une distorsion gravitationnel sur celui-ci.



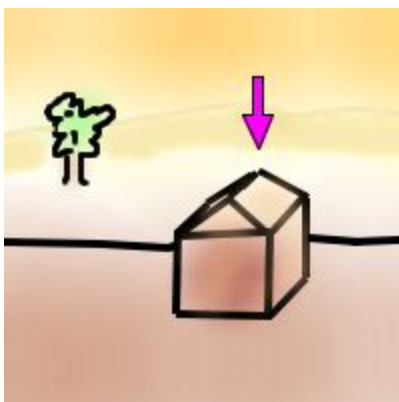
Maintenant que le joueur s'est familiarisé avec les déplacements du personnage, il doit se familiariser avec le système de combat. Il y aura un pont survolant un géant cratère avant de rencontrer un ennemi. Le joueur devra combattre l'ennemi sur le pont.



Ici on peut voir un débris du vaisseau en feu en arrière plan. On peut aussi voir que la maison est un bâtiment délabré qui peut être exploré si le joueur entre en mode de vue première personne.



Le joueur devrait trouver par lui même qu'il est possible d'utiliser ce mode de vue à ce moment précis pour visiter des endroits inaccessibles en mode de vue standard. Ainsi, il pourra aller dans **la cabane isolé** pour trouver des objets utiles.



Dernière partie du niveau. Il y aura quelques ennemis supplémentaires ainsi qu'un rocher pouvant être détruit. Vers l'horizon on pourra voir l'entrée du niveau de **la grotte obscure**.

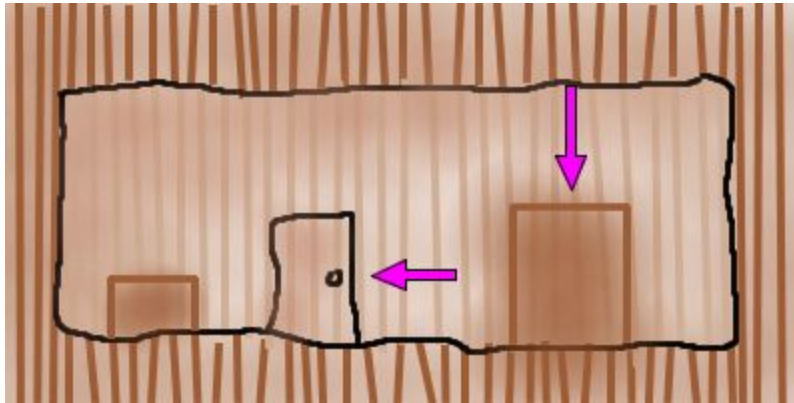


Le rocher peut être détruit si le joueur frappe ou tir sur le rocher dans le mode standard. On peut voir une fissure dans la pierre qui semble impossible à briser avec le bras distorsionnel. Une fois détruit, le rocher donnera un pistolet au joueur.



1.2. La cabane isolé

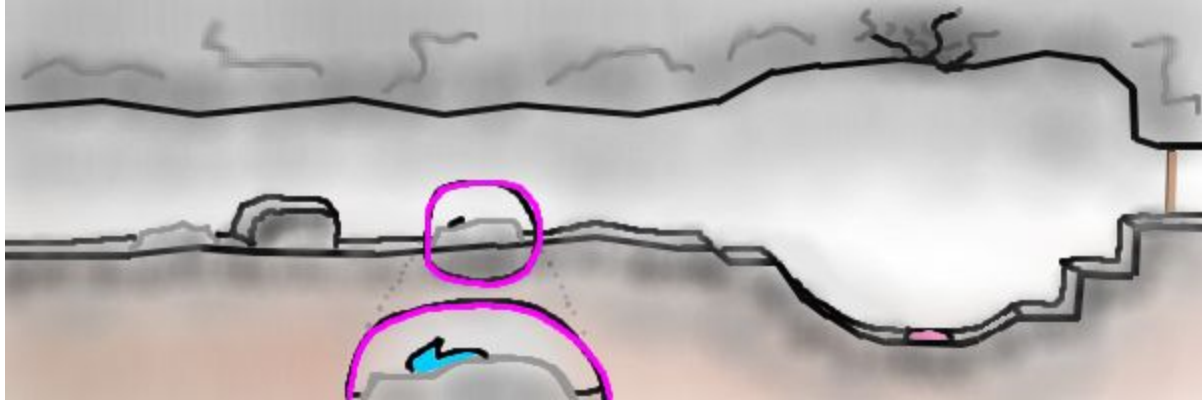
Ici, on pourra trouver une **herbe médicinale** pour augmenter la vie du personnage.



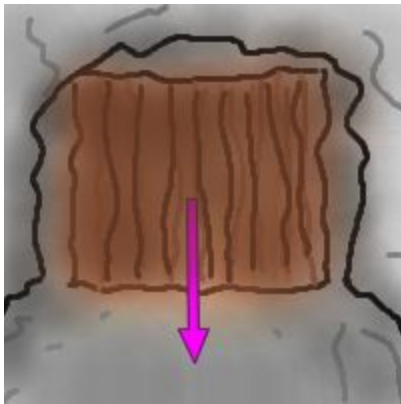
2.1. La grotte obscure

Le deuxième niveau commence à donner du défis au joueur tant dans les puzzles que dans les combats. Il y aura quelques **sawks** à combattre, un **Troll** et l'**Invarice**. Le joueur devra résoudre quelques énigme de niveau facile pour pouvoir se rendre jusqu'à l'**Invarice**.

En rose on peut voir que un **sawk** se cache derrière une pierre.



Le joueur rencontrera une barrière en bois, elle pourra être retiré en changeant de mode vers la vue du personnage en utilisant le bras mécanique distorsionnel.



On pourra détruire dans cette partie du niveau, le plafond de la grotte pour faire tomber de la pierre sur le mécanisme de presseoir qui servira à faire monter une plateforme dans la prochaine partie du niveau.

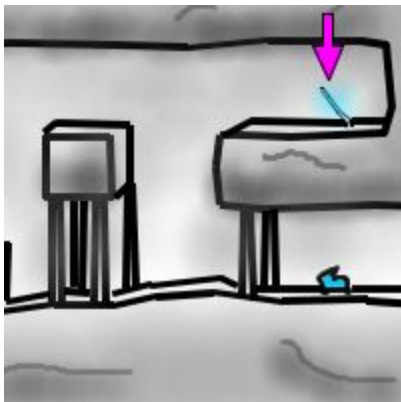


Deuxième partie du niveau, quelques plateformes, un **sawk** et un objet (**Lame à Plasma**). Une plateforme va être surlevé si dans la précédente partie du niveau le joueur a fait tomber les

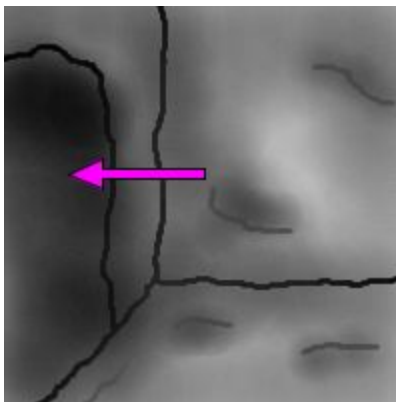
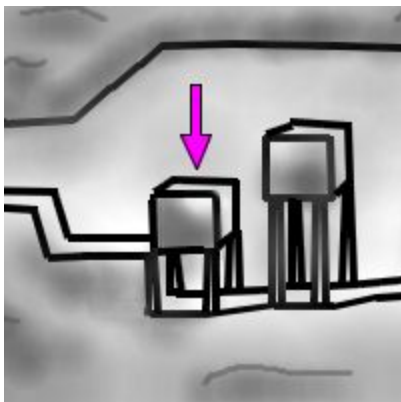
pierres sur le mécanisme.



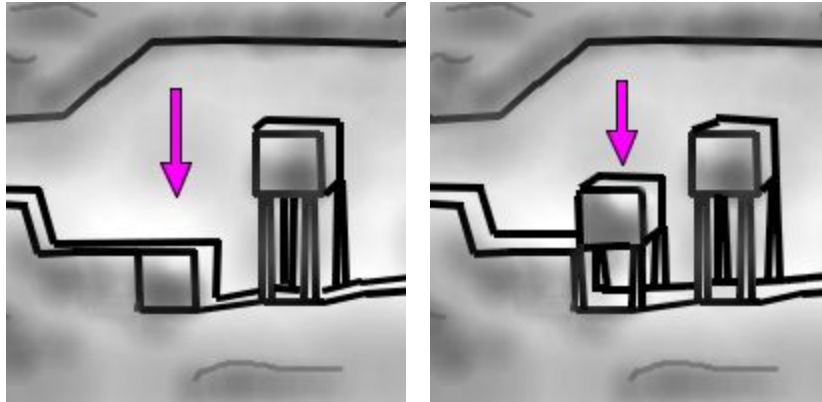
La **lame à plasma** se trouve sur la plateforme qui est seulement atteignable si le joueur a fait tomber les pierres sur le mécanisme.



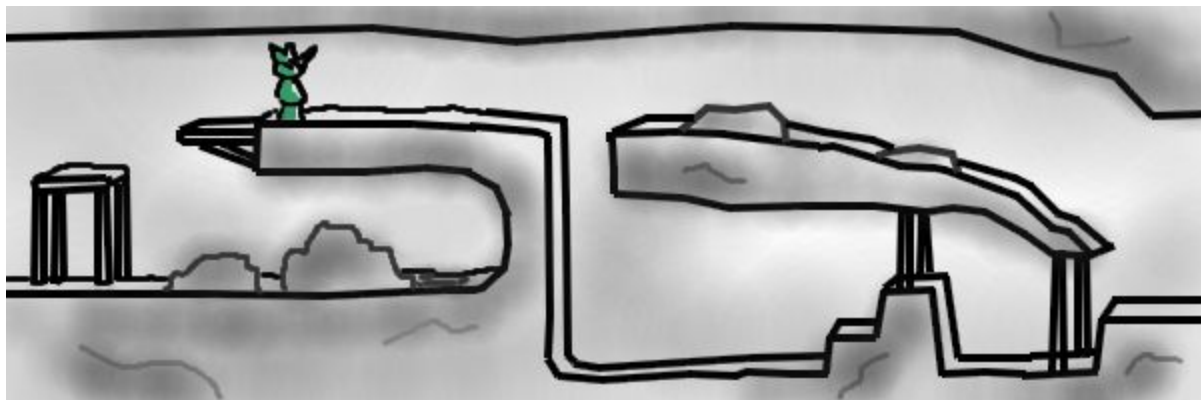
Une fois la plateforme montée, il est possible de se rendre dans **la petite cachette** en se retournant et en changeant de mode pour la vue du personnage. Le joueur verra une entrée dans la pénombre qu'il pourra cliquer pour pouvoir entrer dans la cachette.



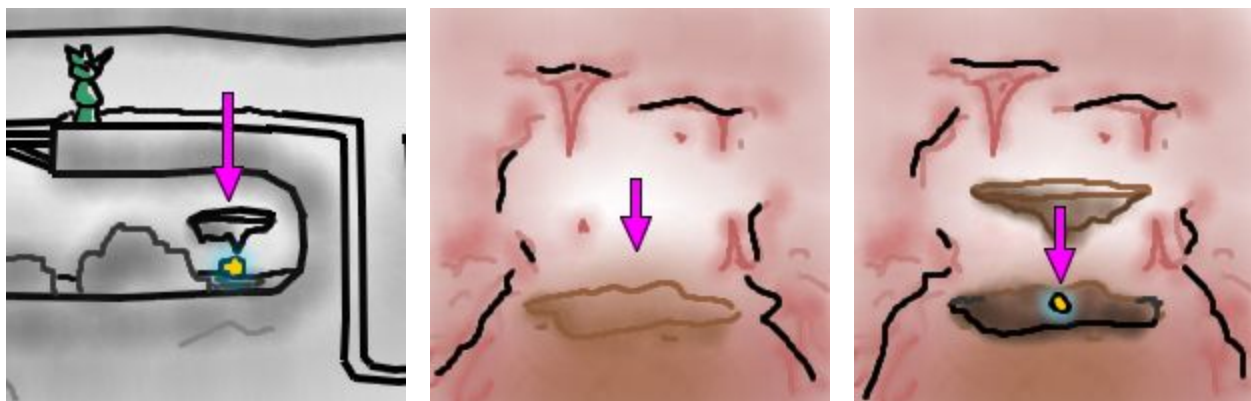
La plateforme surlevé grace au mécanisme fait en sorte que si le joueur tombe il n'est plus possible pour lui de revenir pour recommencer l'escalade pour atteindre la **lame à plasma**.



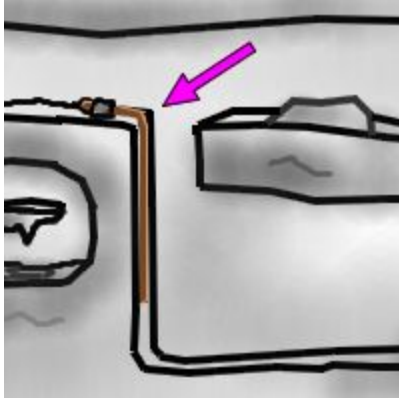
Dans cette partie du niveau, il y aura un **Troll**, quelques cachettes et plusieurs **sawks**. Les **sawks** sont cachés derrière des grosses pierres et attendent de rencontrer le joueur.



Sous la plateforme où se trouve le **Troll** se trouve une dalle ou plutôt une grande roche dissimuler sur le sol de la cave. Elle pourra être soulevé avec le bras distorsionnel afin de révéler une **corde**.



La corde servira à descendre de la plateforme pour aller vers une zone ayant des meilleures objets que la plateforme du haut. Si le joueur n'a pas la **corde** et saute en bas, la chute doit l'anéantir.

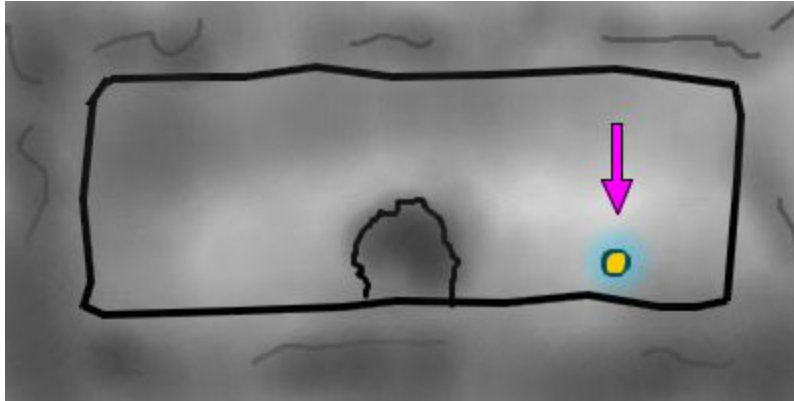


Dernière partie du niveau, l'entre de l'**Invarice**. Ici, il y aura un boss scripté qui reproduira un mouvement assimilable par le joueur. L'**Invarice** sautera de plateforme en plateforme pour toucher le joueur et lui faire perdre de la vie. à sa mort, l'Invarice donnera à sa mort, une **gemme d'Invarice**.



3.2. La petite cachette

La cachette contient une **herbe** pour améliorer la santé du personnage.



Missions

Les missions sont des buts que le joueurs doit accomplir pour réussir le jeu. On a la mission principale qui dure tout le jeu. Pour les besoins de la cause, il n'y aura pas de missions secondaire ni de village principale.

Quête principale: Trouver les matériaux nécessaires à la création d'une station temporelle et ainsi retourner d'où vient le héros.

1. Récupérez 3x **condenseurs intacts** du vaisseau.

Les condenseurs se trouve dans **les niveaux visités**.

2. Ramassez une **gemme d'Invarice**, sur le corps d'une **Invarice**.

3. Assembler les **condenseurs intacts** et la **gemme d'invarice** dans **le site d'écrasement**.

4. Entrez dans la distorsion temporelle.

Graphismes

Le choix graphique pour le jeu à été un visuel tourné vers le réaliste avec l'aide de l'engine Unity. Tout au long de l'aventure plusieurs environnements variés seront présentés. On peut ressortir comme exemple des forêts verdoyantes avec de gigantesques arbres:



Des cavernes sombres :



Bâtiments proches de notre architectures:



Bande Sonore

- Tout au long du jeu, on retrouvera l'ambiance la plus réaliste possible. En effet, en fonction de l'environnement différents fonds sonores seront présent. Par exemple, nous pourrons entendre le chant des oiseaux dans la forêt et même, le grondement des pelles mécaniques dans la ville en reconstruction. Lors des phases de combat, une musique avec un rythme assez rapide sera présente augmentant ainsi la tension du joueur, musique qui ne débutera qu'après le premier tir du joueur pour garder les effets de surprises des créatures.

- Éléments du jeu de base : La trame sonore générale du jeu sera une musique, qui en 2D sera rapide et entraînante, et lorsque nous passerons en 3D sera lente et immersive favorisant la réflexion. (le jeu Braid comme référence)

-Ambiance : si des gens sont derrière nous on entend leurs pas, il y a aussi tous les sons liés au chutes d'eau, grotte, maison(grincement)

- Autres éléments :

Monstres :

Invarice : Gros bruits Fort et grave

Sawk : faisant de petits bruits mignon (miaulement...)

Troll : font une multitude de petits grognements (Murloc)

Armes :

bâton de bois : léger mouvement rapide

barre de fer : léger mouvement rapide plus grave que le baton et avec un petit
echos

matraque électrique : grésillement électrique

pistolet : bruit d'un pistolet

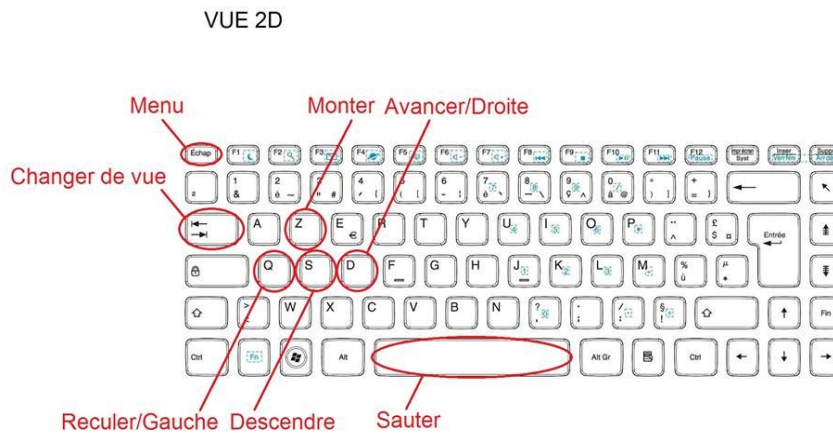
lame à plasma : bruit tel sabre laser

pistolet à plasma : piou

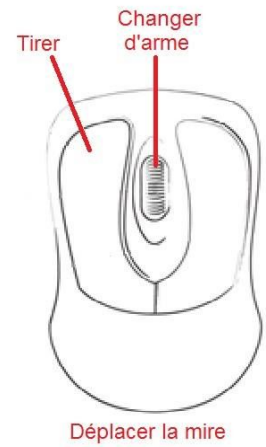
mitrailleuse à plasma : pioupioupioupioupiou

Contrôles

Vue 2D :



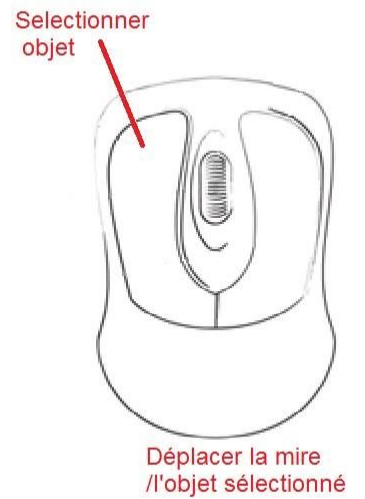
Vue 2D



Vu3D :



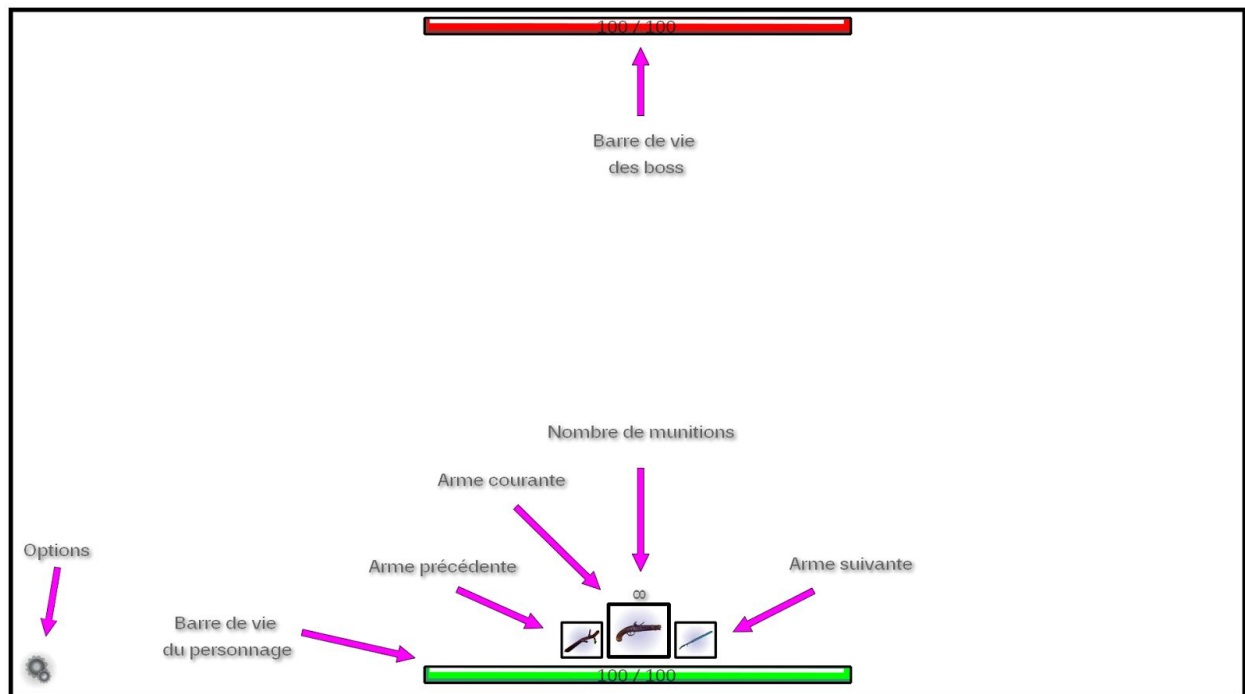
Vue 3D



Interface de jeu

Vue 2D Standard :

C'est l'interface d'action du joueur. Il pourra connaître son nombre de munition, la vie du boss, l'arme courante qu'il utilise, l'arme suivante, l'arme précédente et sa santé.



Vue Première personne:

C'est l'interface dans lequel le joueur peut déplacer sa vue comme dans un first person shooter. Il y aura seulement la barre de vie du personnage et le bouton d'options. Le joueur pourra entrer dans son inventaire en utilisant la bonne touche. L'inventaire aura un onglet missions pour naviguer d'inventaire aux quêtes en cours.