# 

Jeux vidéo: Obsolete Studio

Game Design Document:

Humonia

**ligne courte**

**30/01/24**

**Version 1**

| **Intervenants:  Nathalie GUIMBRETIERE**  **Aurélien KRIEGER** | **Auteurs et relecteurs :**  **BEN ABDELJELIL Youssef**  **BONDKA Mouadh**  **DORIN Albane**  **FAURE Augustin**  **RUAN Thomas** |
| --- | --- |

**Janvier 2024**

## Table des matières

[Table des matières](#_mezmcbt53iwr)

[1. Résumé](#_27b3ira7kjzc)

[● Brève description du jeu](#_57c4vjfje381)

[● Objectif principal](#_rznqvtqihwa2)

[● Public cible](#_bfcumeh3i0rc)

[2. Concept du jeu](#_h4ug0miqfll8)

[● Synopsis du jeu](#_devyum1uun05)

[● Thème](#_x60fbm70u5cx)

[● Ambiance](#_1fmnbfg3bmva)

[3. Mécaniques de jeu](#_qit7gdwp0gih)

[● Description des mécaniques de base](#_u61g054f5vdm)

[● Systèmes de jeu](#_tt04t71f9794)

[● Contrôles du joueur](#_91r6ykguy8c3)

[4. Personnages](#_gqsnhskepb85)

[● Liste des personnages principaux et secondaires](#_vi226ybauawx)

[● Description de l'histoire et de la personnalité](#_7zekkroshkhz)

[● Relations entre les personnages : Habitants de la même ville](#_q5cviay84buy)

[5. Histoire](#_t8dh91e6ubm7)

[● Contexte du jeu](#_sq2rhtxoaoiw)

[● Développement de l'intrigue](#_h3kzqrp5m4hp)

[● Moments-clés](#_nufx00w6seev)

[6. Niveaux](#_i7ao8wnd5j3p)

[● Description des niveaux ou des zones](#_qbq2x12pd1gr)

[● Objectifs spécifiques pour chaque niveau](#_5m1ghdospf05)

[● Éléments de conception de niveau](#_yemod3j5pye5)

[7. Art et Graphismes](#_sphpbybk67xo)

[● Style artistique :](#_ao4yjg79y26m)

[Pixel Art](#_mzl7w3z5wo3f)

[● Croquis de personnages et d'environnements](#_e24skoqxeoqu)

[● Concepts d'art :](#_fx1wtcvm0sud)

[8. Son et Musique](#_nrk8969jhx8b)

[● Effets sonores nécessaires](#_7el26wfm8t9g)

[● Thèmes musicaux](#_j2ulc9snmqmg)

[● Intégration sonore dans le gameplay](#_pfaymnxutn8g)

[9. Interface utilisateur (UI)](#_p8rexuqzlpda)

[● Schémas de l'interface utilisateur](#_y1qta7pukp1s)

[● Menus et écrans](#_nh9bd0cx4n5j)

[● Systèmes de gestion (inventaire, statistiques, etc.)](#_xdp1v523hkx8)

[10. Amélioration future](#_tnda7awveqhz)

[11. Références](#_j6j381x2v4p7)

[● Sources d'inspiration](#_hw6aese8213s)

[● Jeux similaires](#_xma07aq77q4g)

| **Mot clé : Solar Punk, Exploration, Harmonie, Nature, Utopie** |
| --- |

| **Propositions** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Humonia | | | Aetheris |

## 1. Résumé

### Brève description du jeu

C’est un jeu d’exploration dans lequel le joueur va visiter plusieurs villes “utopiennes”, chacune ayant ses spécificités et ses problèmes et il pourra progresser d’un niveau au suivant en résolvant des puzzles et en aidant les habitants du niveau.

Thème: Handicap, Nature, Eau, Utopie

### Objectif principal

L'objectif principal du jeu est de sensibiliser les joueurs aux enjeux liés à la nature, au handicap et à l’intégration et l’utilisation de l'eau.

### Public cible

Grand public

## 2. Concept du jeu

### Synopsis du jeu

On incarne un explorateur spatial (robot) curieux de découvrir de nouvelles civilisations. On découvre la Terre dans un futur proche où l’humanité a surmonté la crise environnementale en se répartissant dans des villes indépendantes et respectueuses de l’environnement. On explore donc la planète bleu en visitant ces villes qui représentent chacune une utopie.

### Thème

Paysage utopique urbain futuriste en phase avec la nature. Le thème du niveau zéro serait sur une utilisation raisonnable de l’eau.

### Ambiance

L’ambiance se voudra calme et bon-enfant. L’environnement n’est pas hostile, il n’y a pas de monstre. Les personnages sont optimistes et sympathiques.

## 3. Mécaniques de jeu

### Description des mécaniques de base

Le jeu serait en mode caméra descendante où le joueur est libre de se déplacer dans le niveau et interagir avec les personnages et les objets pour répondre à un objectif spécifique.

Tous les niveaux auront un mécanisme et objectif semblable: puzzle. Une fois résolu, un “portail”/accès vers le prochain niveau devient disponible.

Selon les niveaux, un handicap sera associé et découvert à travers les interactions avec les pnj:

* Malvoyant (vision du joueur réduit) => autre sens développé
* Mobilité réduite (accessibilité réduite donc passage bloqué) => chemin alternatif.
* Malentendant /sourd (interaction avec pnj réduit / dialogue crypté) => indicatif moins clair

### Systèmes de jeu

Il pourrait y avoir un système de dialogue où l’on pourrait choisir ce que l’on veut dire ou encore de choisir une proposition de réponse. Il y a également l’inventaire qui serait visible sur une partie de l’écran.

### Contrôles du joueur

Le joueur se déplace avec les boutons classiques (WASD). Il y a également un bouton d’interaction pour interagir avec les PNJ, les objets etc…

## 4. Personnages

### Liste des personnages principaux et secondaires

Le personnage principal est l’explorateur spatial. Dans sa quête il rencontre et interagit avec des personnages secondaires, habitants des différentes villes.

Habitants de la ville 1 : Environ 5 -> Evan Lang, Emily Montague, (Maria Osler, Antonio Osler, Jasper Rhodes).

### Description de l'histoire et de la personnalité

Evan Lang : Premier PNJ rencontré, il donne l’objectif/la mission principale

Un personnage détient une des pièces à récupérer (par exemple Antonio Osler)

(Potentiellement :

* Un personnage détient la clé
* Un personnage présentant un handicap vient altérer le gameplay)

### Relations entre les personnages : Habitants de la même ville

## 

## 5. Histoire

### Contexte du jeu

Le robot tombe à l’entrée du village sur Evan. Ce dernier a besoin de pièces pour récupérer le filtre. Pour renseigner le robot sur le village, Evan lui propose d’aller chercher les pièces.

### Développement de l'intrigue

Chaque ville permet d’explorer une problématique, un enjeu du dérèglement climatique qui a été résolu et a permis à la ville de prospérer.

Notre petit robot étant étranger à ce monde, il va découvrir au fil de ses visites et de ses rencontres les différentes villes utopiques et va développer une compréhension de leur fonctionnement.

### Moments-clés

Nous nous concentrons pour le moment sur la conception du premier niveau, servant également de niveau de découverte. La rencontre avec le premier PNJ permet de situer le personnage et de le lancer dans sa première mission dans ce nouveau village.

## 6. Niveaux

### Description des niveaux ou des zones

Niveau/Ville 1 : C’est plutôt un village où les habitants ont surtout recours à l’eau mais ces derniers l’utilisent de manière réfléchie.

### Objectifs spécifiques pour chaque niveau

Niveau 1 : Le joueur rencontre un livreur/fabricant qui lui demande de l’aide pour distribuer des filtres (de récupération d’eau de pluie par exemple). Au cours des livraisons, il rencontre des personnages et découvre l’utilisation de l’eau et son importance

### Éléments de conception de niveau

## 7. Art et Graphismes

### Style artistique :

### Pixel Art

### Croquis de personnages et d'environnements

### Concepts d'art :

Personnages:

[Toon Characters 1 · Kenney](https://kenney.nl/assets/toon-characters-1)

<https://kenney.nl/assets/platformer-characters>

Décors:

[Roguelike/RPG pack · Kenney](https://kenney.nl/assets/roguelike-rpg-pack)

<https://kenney.nl/assets/roguelike-modern-city>

<https://kenney.nl/assets/roguelike-caves-dungeons>

<https://kenney.nl/assets/roguelike-indoors>

## 8. Son et Musique

### Effets sonores nécessaires

Gestion des quêtes : récup, accomplissement

Bruit de pas

NIveaux: musique d’entrée,

### Thèmes musicaux

Musique de fond: type pokémon ville de départ (relaxant)

### Intégration sonore dans le gameplay

Dans le gameplay à vision réduite, le joueur se base sur les variations de musique en fonction des indices données.

## 9. Interface utilisateur (UI)

### Schémas de l'interface utilisateur

|  | Déplacement: ZQSD ou flèches directionnelles |
| --- | --- |
|  | Interagir avec l’environnement (Parler, prendre, ouvrir, utiliser …) |

### Menus et écrans

### Systèmes de gestion (inventaire, statistiques, etc.)

## 

## 10. Amélioration future

| **Fonctionnalités** | **Détails** |
| --- | --- |
| Intégration du handicap dans le gameplay & représentation | * Sourd/Muet: Crypter les paroles des PNJ & répondre avec des signes * Aveugle: réduire le champ de vision * PMR: Brider les commandes en rendant certains touches inactives |
| Scène présentant un menu ou les différents niveau (type mario) |  |
| Inventaire | L’inventaire serait présent sur un bord de l’écran à titre indicatif, pour rappeler aux joueurs ce qu'il possède. |
| Amélioration du décor | En accord avec le thème futuriste mais solarpunk |

## 

## 11. Références

### Sources d'inspiration

Idée d’infrastructure dans une ville style solarpunk : <https://solarpunkcity.org/solarpunk-project-ideas/>

### Jeux similaires

Gameplay:

* CoinDash (collecte)
* King's Quest (puzzle)
* Undertale en pacifiste (puzzle, pnj)

Design 2D

* Pokémon
* Stardew Valley

