

# POINT OF VIEW

RATIONAL DESIGN DOCUMENT

ANTHONY DANIS



# INTRODUCTION

**CAMERA:** Vue à la **première personne**.

**CHARACTER:** Nous incarnons une **caméra de surveillance** dotée d'une IA.

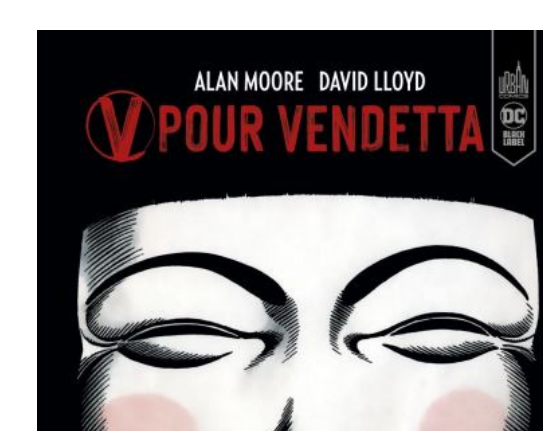
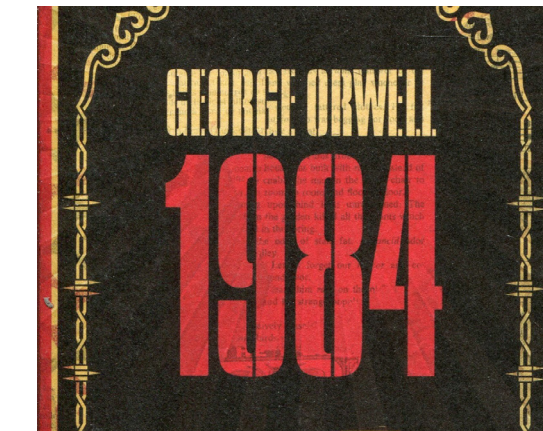
**CONTROLS:** Nous jouons essentiellement avec la **souris**.

**Point Of View** est un **jeu prévu sur PC**, réalisé dans le cadre du **projet de fin d'étude** pour la Licence Professionnelle Métiers du jeu vidéos - Game et Level Design à L'Université Sorbonne Paris Nord. Le thème imposé est : **«La lutte sociale par le glitch.»**

Nous sommes une **camera de surveillance piratée par la rébellion** dans un monde **dystopique** aux lois **liberticides**. Nous avons ainsi le pouvoir de **pirater** d'autres **appareils électroniques** afin de se **déplacer**, de prendre en **photo** certains **événements** et de les **diffuser** sur différents **écrans** dans le but de provoquer une **insurrection du peuple**.

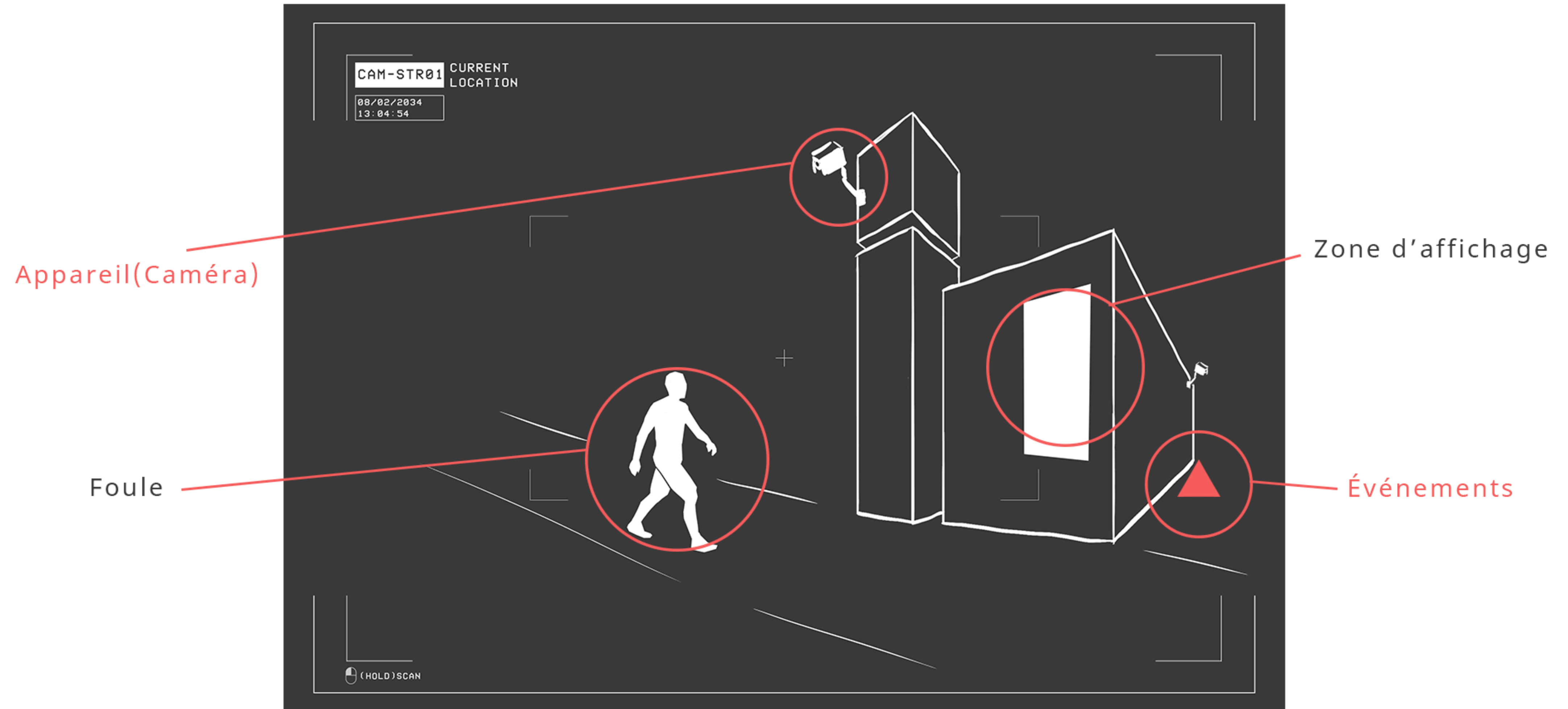
Cependant, il va falloir éviter d'éveiller l'attention du gouvernement sur nos agissements.

## INSPIRATIONS





# VISUALISATION



Ceux sont ici les **événements** et les **appareils** qui vont nous intéresser pour mon étude rationnelle afin de voir comment les **valeurs atomiques** qui les composent et qui en dépendent vont impacter le jeu de manière **macroscopique**.

# **CHALLENGES MACRO**



**DEXTÉRITÉ**

**OBSERVATION**

# ÉVÉNEMENTS

---

## PRÉCISIONS

---

Afin de **transmettre** notre **vision** : *Une lutte n'existe que si elle est médiatisée*  
Certains événements comme des **violences policières** par exemple auront une nature **quantique**. C'est à dire qu'ils n'existent que si on a le **regard** posé dessus. Si on le perd du champ de vision, celui-ci disparaît. Le seul moyen de le faire exister est alors de la prendre en **photo**.

## TAGS

---

Cette liste de **tags** non exhaustifs sert à définir les différents **types** d'événements possibles afin que les **Level Designer** puissent les **utiliser, les attribuer et les manipuler**.

### QUANTIQUE

Disparaît une fois que l'on détour le regard

### NARRATIF

Important pour la narration.

### UNIQUE

N'existe qu'à un seul endroit.

### CLÉ

Obligatoire pour la progression du jeu.

# VARIABLES ATOMIQUES

## INDICE DE DIFFICULTÉ

---

### OBSTRUCTION (Ob)

Nombres d'éléments qui peuvent obstruer notre vue et contraindre sa prise en photo.



### SAUTS (St)

Nombre de déplacement requis pour atteindre une bonne vue de l'événement.



### DANGER (Dng)

Taux de vigilance pour regarder l'événement sans se faire remarquer.



### CAMERAS (Cmr)

Nombre de camera qui peuvent le regarder.



### ACTEURS (Act)

Nombre de personnes impliqué dans l'événement. Ce qui impact sa visibilité.



### PROXIMITÉ (Prx)

Zones d'affichages à proximité.



# APPLICATION

## INDICE DE DIFFICULTÉ

Grâce à ces variables, une formule donnera un indice de difficulté :  
**(Ob + St + Dng) - ( Cmr + Act + Prx)**

Evenement	Obstruction	Sauts	Danger	Cameras	Acteurs	Proximité	RESULTATS
1	0	1	10	2	3	2	4
2	1	2	15	2	2	1	13
3	3	4	30	1	1	0	35
4							
5							
6							
7							
8							
9							

# VARIABLES ATOMIQUES

## TAUX DE RÉACTION DE LA FOULE

TOLÉRANCE

(Tlr)

L'événement doit figurer sur la photo à x% minimum pour être effectif à la diffusion.

FRÉQUENCE

(Frq)

Taux de chance d'apparition de l'événement.

DURABILITÉ

(Drb)

Temp que la photo peut rester dans la mémoire de la camera avant que ça n'alerte.

# APPLICATION

## TAUX DE RÉACTION DE LA FOULE

Grâce à ces variables, **une formule** donnera un taux de réaction de la foule lors de l’affiche d’un événement :  
 **$27 * Tlr / (Frq + Drb)$**

Evenement	Obstruction	Sauts	Danger	Cameras	Acteurs	Proximité	DIFFICULTÉ	Tolérance	Fréquence	Durabilité	RÉACTIONS	Tags	
1	0	1	10	2	3	2	4	20	70	60	4	Quantique	
2	1	2	15	2	2	1	19	50	20	40	23	Quantique, Narratif	
3	3	4	30	1	1	0	37	70	0	20	95	Clé, Unique, Narratif	
4													
5													
6													
7													
8													
9													



# APPAREILS

## PRÉCISIONS

Se **déplacer** dans le jeu est possible en passant **d'appareil en appareil**. Cependant, les caméras de surveillances ne seront pas les seuls dispositifs accessibles. Notre **gameplay changera** en fonction des objets électroniques dans lesquels on **s'introduit**.

## VARIABLES ATOMIQUES

### TYPE D'APPAREIL

#### Mobile

Vision controllable ou non de l'appareil

BOOLÉEN

#### Fixe

Appareil en mouvement ou non.

BOOLÉEN

#### Son

Capacité à capter du son ou non.

BOOLÉEN

#### Zoom

Capacité de zoom de l'appareil.

#### Angle

Champ de vision de l'appareil.

#### Vitesse

Vitesse de déplacement de la vision de l'appareil.

#### Position Y

Position verticale de l'appareil. Le sol étant de 0 et une taille humaine 10.

# APPLICATION

## TYPE D'APPAREIL

Grâce à ces variables, on peut créer **différents types** d'appareils.  
Cela peut être un outil pour les **Level Designer**.

Appareil	Mobile	Fixe	Son	Zoom	Angle	Vitesse	Position Y	TYPE
1	VRAI	VRAI	FAUX	30	180	50	50	Caméra Surveillance
2	FAUX	VRAI	VRAI	0	90	0	10	Téléphone Portable
3	VRAI	VRAI	FAUX	0	360	30	20	Caméra Panoramique
4	VRAI	FAUX	FAUX	50	90	70	100	Drone
5	FAUX	VRAI	VRAI	0	120	0	15	Dashcam
6	FAUX	VRAI	VRAI	0	0	0	0	Écouteurs/Micro
7	FAUX	VRAI	FAUX	0	120	0	8	ATM

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1StCGk8grIzqzOmiwJNTI19MfA5uSvKC6T1\\_fu9xuKYs/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1StCGk8grIzqzOmiwJNTI19MfA5uSvKC6T1_fu9xuKYs/edit?usp=sharing)