



# PROJET QUASAR - Game Document

## 1. Vue d'ensemble

---

### ⇒ Points clés

#### **Titre**

► Les mémoires de Quasar

#### **Genre**

► JRPG stratégique

#### **Nombre de joueur(s)**

► Solo

#### **Public cible**

► 16+ joueurs assidus, tout genre

#### **Plateforme(s)**

► PC

## **Game engine**

► /

## **Identité du jeu**

► JRPG axé sur la stratégie et l'histoire, on suit les aventures de Quasar, avatar de l'humanité en quête de ses souvenirs et émotions.

## **Graphic style**

► 3D, Semi-chibi

# **⇒ The 3Cs**

## **Camera**

► Third Person, 3D, fixed

## **Character**

► Quasar, avatar de l'Humanité à la recherche de ses souvenirs, émotions et pouvoirs.



### Controller

► Manette/Clavier

## 2. Le Jeu

---

### Pitch et Histoire

► Quasar explore l'univers et ses différentes planètes à la recherche des souvenirs de l'humanité détruite.

## **Piliers de la conception**

► Ambitieux, Riche, Complexe

## **Mécanique coeur**



Système de JRPG Tour par tour stratégique

Un seul personnage, le gameplay est basé sur la stratégie.

Le personnage possède des points de vie (PV) et des points d'énergie/magie (PM)

Le personnage possède : Une attaque « Basique », des compétences, peut se défendre, peut utiliser des objets, une compétence spéciale d'arme

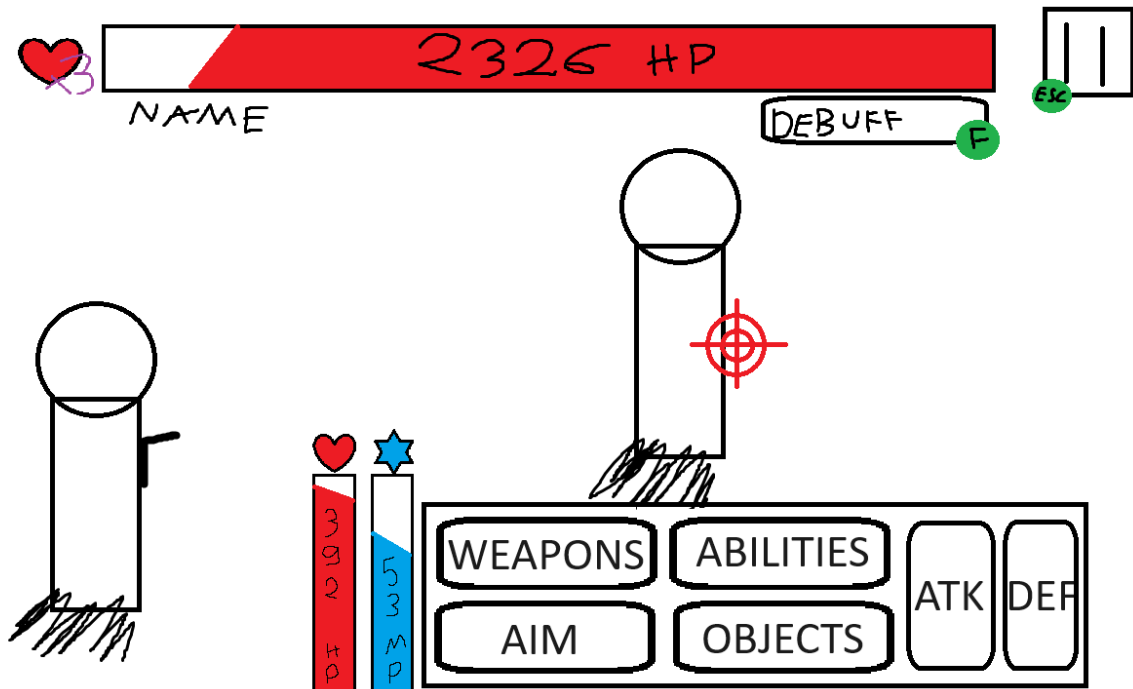
Attaque basique : inflige un nombre de dégâts fixe, basé sur la stat d'atk du perso et de l'arme

Compétences : Ont divers effets, varient selon : l'arme équipée, le niveau, les combinaisons d'équipement.

Le personnage gagne de l'exp à la fin des combats gagnés avec un système de niveaux.

## **Esquisse du gameplay principal**





## Progression dans le jeu

► La stratégie devient de plus en plus complexe et les ennemis requièrent de prendre plus de paramètres en compte pour être battus au fil des chapitre. Chaque boss de fin de chapitre introduit une nouvelle mécanique/arme pour le prochain chapitre. Chaque chapitre correspond à une planète ou un système.

## Conditions de victoire et de défaite

► Gagner : Battre les ennemis  
Perdre : Les PVs arrivent à 0

## Aspect et sensation

► Inspirations : Honkai Star Rail, Persona 5, Zelda 3D  
Une culture par planète/système

## Musique et son

- Musique inspirée des cultures de la planète.

## 3. Stratégie et combats

### Combat

- Le joueur peut effectuer plusieurs actions pendant son tour.

Attaquer : Le joueur attaque un ennemi. Prend en compte l'attaque du joueur et la défense ennemie ainsi que sa défense aux types de l'arme.

Défendre : Le joueur peut se défendre et réduire les dégâts que la prochaine attaque lui fera.

Objets : Le joueur peut utiliser un objet de son inventaire.

Armes : Le joueur peut changer d'arme entre les 4 équipées.

Compétences : Le joueur peut utiliser une de ses compétences, qui consommera potentiellement des PMs.

Talent d'arme (Viser, coupe etc...) : Permet de régler le talent d'arme.

### Armes

- Le joueur peut équiper 4 types d'armes différentes. L'arme équipée en tant qu'arme principale voit son "Talent d'arme" activé, ce talent varie en fonction du type d'arme.

### Puces

- Les « Puces » sont des équipements. Il y en a 5 types : Puce de tête, Puce de corps, Puce de jambes, Puce de Pieds, Puce Accessoire  
Les puces augmentent des stats.

### Kits de puces

► Les kits de puces donnent un effet si 2/3/5 puces d'un même kit sont équipées. Ces effets peuvent concerner les stats, les compétences, les armes et leur talent, peuvent rajouter des compétences.

### **Talents d'armes**

► Le "Talent d'arme" est une capacité qui change selon le type d'arme. Les talents rajoutent des mécaniques de gameplay, tel que viser des parties du corps de l'ennemi avec les armes de tirs, ou la capacité de choisir un angle de coupe avec une épée. Utiliser le talent d'arme permet d'améliorer ses dégâts, de briser une défense ennemie selon le choix du joueur.

### **Compétences exclusives**

► Les compétences exclusives sont les compétences propres aux armes. Par exemple, une arme de feu rendra la compétence flamme disponible, mais elle ne peut pas être utilisée avec une arme de glace. Les épées ont des compétences de dégâts alors qu'un bâton magique donne accès à des sorts ou des boosts.

### **Changement d'arme, armes principales et secondaires**

► Le changement d'arme est une mécanique de combat permettant au joueur de changer d'arme pendant le combat. L'arme principale rend disponible tout son panel de compétences exclusives. Les armes secondaires donnent seulement l'accès aux compétences dépendantes du type d'arme (Ex : Un arc de glace, Tir de flèche sera utilisable, mais pas la compétence Gel)

### **Données de compagnonnage**

► Les données de compagnonnage sont un type d'équipement. Une seule donnée de compagnonnage est équipable à la fois. Ces équipements peuvent être débloqués au fil de l'histoire ou en résolvant des quêtes pour certains personnages. Chaque donnée correspond à un personnage non joueur et donne un boost de stats, sur les stats de base, l'arme ou un type de compétence.

## **Données de compagnonnage**

► Les données de compagnonnage sont un type d'équipement. Une seule donnée de compagnonnage est équipable à la fois. Ces équipements peuvent être débloqués au fil de l'histoire ou en résolvant des quêtes pour certains personnages. Chaque donnée correspond à un personnage non joueur et donne un boost de stats, sur les stats de base, l'arme ou un type de compétence.

## **Types d'armes et types élémentaires**

► Les types déterminent les faiblesses et résistances ennemis et du personnage. Il y a deux catégories de types, les types d'armes (épée, arc, katana etc...) et les types élémentaires (Feu, glace, électricité etc...). Les armes du personnage ont un type d'arme mais pas forcément de type élémentaire (Arme de type neutre). Les différents équipements peuvent influencer les stats relatives aux types.

# **4. Programmation et stats**

## **Les stats**

► Le joueur possède plusieurs stats :

ATK

ATK Magique

DEF

DEF magique

PV

PM

Taux crit

Dgt Crit

Dgt des différents types élémentaires

Dgt des différents types d'armes



## **La programmation**

► La programmation est le système de craft du jeu. La programmation peut-être effectuée sur une table de programmation. Le joueur peut créer des équipements et des armes par le biais de la programmation. Pour cela, il faut des ressources voir d'autres armes et équipements.

# **5. Exploration et hors-combat**

## **La carte**

► La carte du jeu est composée de différentes parties : Les systèmes : Les systèmes sont des regroupements de planètes, ils ne correspondent pas forcément à un seul chapitre. On peut les comparer à des "Mondes"

Les planètes : Les planètes sont les différents "Niveaux" du jeu, elles sont composées de différentes zones explorables, avec généralement une ville et une grande zone avec des ennemis ainsi qu'un donjon, mais il peut y avoir d'autres zones. Certaines planètes ne seront pas vraiment des "niveaux" mais plutôt des zones clés.

## **Les zones de point de contrôle**

► Les villes servent de points de contrôle principaux, on y retrouve la possibilité de soigner le joueur et de remplir ses PM. Les villes ont au minimum une boutique d'équipements et d'objets. Après le déblocage de la programmation, les villes posséderont une table de programmation. Les villes sont un point important pour débloquent des quêtes secondaires.

Les camps servent de points de contrôle secondaires. On les retrouve avant un donjon ou dans des zones trop éloignées des villes. On y retrouve la possibilité de soigner le joueur et de remplir ses PM.

## **Les coffres, les collectibles**

► Le joueur peut trouver des coffres dans les différentes zones. Les coffres peuvent contenir des équipements/armes qui ne peuvent pas être programmés. Le joueur peut aussi y trouver des collectibles. Les collectibles peuvent être trouvés dans des coffres ou en explorant les différentes zones. Les collectibles sont des détails de l'histoire du jeu.

## 6. Histoire, systèmes et planètes.

### Progression dans l'histoire (Quêtes)

► Il y a 3 types de quêtes. Les quêtes d'univers : Ce sont les quêtes principales. Elles dirigent le fil de l'histoire, débloquent des zones, des mécaniques de jeu et des équipements/armes/données de compagnonnage.

Les quêtes de monde : Ce sont les quêtes secondaires. Elles consistent généralement à trouver des objets avec des phases d'exploration, battre des mini-boss ou parler à des gens. Elles peuvent être une combinaison de toutes ces actions. Elles sont données par des PNJ importants. Leurs récompenses sont des équipements, des armes ou des données de compagnonnage, accompagnés de ressources. Certaines zones/planètes sont débloquentées par ces quêtes.

Les quêtes mission : Ce sont de petites quêtes données par des PNJ qui ne sont pas importants. Elles consistent généralement à trouver des objets, battre des petits ennemis ou parler à des gens. Leurs récompenses sont des ressources.

### Systèmes et leurs planètes

► Système Solaire : Mars, Jupiter, Saturne, Uranus, Neptune

Système Langbark : Thème = Europe, musique : Planète d'Orphéon (France), Planète Calor (Espagne, Mexique), Planète du Henne (Norvège)

Système Last Vegas : Thème = USA, fête : Planète du Casino Grand, Lune de ravitaillement Mc1 Planète du circuit Upbring, Lune de ravitaillement KF-B, Planète du studio Chestnut

Système Liming : Thème = Asiatique : Planète Meili (Chine), Planète Togatta-Shito (Japon, érable), Planète désertique Parvat (Inde, désert froid)

Chaque planète a un dragon sauf Togatta qui en a deux. Et se sont des dragons qui formaient Orochi, qui est mort en combattant l'avatar du soleil de Liming pour contrôler le système. 4 parties ont brûlé dans le soleil et 4 sont parties sur les planètes

Comète déchetterie PLUM-OZ :

Système Upsilon-Cen 635 : Planète Up-Cen 635-B8 = (HUB) Ancienne bibliothèque centrale de l'ASU-BH (Branche humaine de l'asso du savoir universel), Jardins de Chandra, Tour de déviation du temps

Système estival Kai : Planète Noonoo (Hawaii)

## **Personnages par affiliations**

► Vaisseau de Quasar :

Quasar : Protagoniste, avatar de l'Humanité à la recherche de ses souvenirs et pouvoirs.

Jiéshu : Partenaire de voyage de Quasar venant de Meili. Abusée mentalement par ses parents. Elle fait de la recherche sur l'Histoire humaine.

Sol : Partenaire de voyage de Quasar. Avatar d'une étoile géante rouge, le Soleil. Elle connaissait bien la Terre et veut voyager.

Andro-way : Partenaire de voyage de Quasar. Avatar de la nouvelle galaxie double spirale : Andromède lactée. Il apprécie Sol et vient l'accompagner.

Prof Beetle : Partenaire de voyage de Quasar. Ancien chercheur de l'ASU contre leurs méthodes. A résisté à leur nettoyage de mémoire, a travaillé sur le sérum tueur de trous noirs. Veut aider Quasar par curiosité, pour en apprendre plus sur les êtres supérieurs et les avatars.

ASU :

Tonn: Antagoniste. Avatar du trou noir quasar Ton-618, mercenaire très puissante chargé d'éliminer les avatars.

Enixa : Antagoniste. Avatar du Trou noir Phoenix-A. Cheffe de la coalition des avatars de l'ASU

Hervus : Humain, président de l'ASU. Génétiquement modifié pour vivre plus longtemps.

Orphéon :

Léonie :

Orland :

Calus : Inspi Lucas

Calor :

Henne : Hauk : Inspi Ronan, Haut conseiller politique de l'ASU à Henne. Garde la serpe d'abondance volée au pays. Les habitants sont obligés d'acheter de la nourriture à l'ASU à cause de ça.

Casino Grand :

Erik : Humain, gérant du Casino, possède un labo souterrain de recherche sur l'armurerie pour l'ASU, il y utilise des gens comme cobaye de modification génétique pour développer une armure surpuissante. Dirigeant important de la secte de Celui-Qui-Sait, utilise son travail pour l'ASU comme couverture.



Merkat : Fumaine, mixée chat, assistante d'Erik. Assassin surentraînée recueillie après trafic.



Lian : Deuxième assistante d'Erik, Fumaine mixée mante religieuse. Erudite, secrétaire.



Studio Chestnut :

Miss Land : Réalisatrice, co-fondatrice de la secte de Celui-Qui-Sait. Vole des connaissances à l'aide des écrans de cinéma (Pouvoir d'hypnose/envoutement)

Meili :

Togatta-Shito :

Shinjimi : Inspi Mylan, Samouraï à deux lames, les deux lames contrôlent deux moitiés d'un petit dragon de feu et d'eau

Yohei : Inspi Adam, Samurai qui maîtrise les âmes, peut se faire « envouter » par une âme temporairement pour avoir son talent

Parvat :

PLUM-OZ :

Broom Man : Ennemi à allié

Up-Cen 635-B8 :

Chandra (Lune) : Allié. Être supérieur de l'errance. Maître du jardin infini de Chandra

Noonoo :

Manoa : Inspi Ethan, soldat rapproché de Vaiana

Vaiana : Inspi Emilie, héritière du Royaume balnéaire, experte en guérison

Non-affiliés : Thanatos : Ennemie

Êtres supérieurs :

Celui-qui-sait = ??? (Humanité)

Memento Mori = Disparition

Carpe Diem = Vivant

Le dévoreur = Engloutissement/Trous noirs

Thanatos = Mort

Chandra = Errance

Nina et les Timmy = Temps (Apprentie)

---

---

Traduit en Français par **Chèvre**