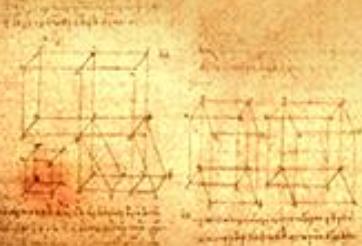
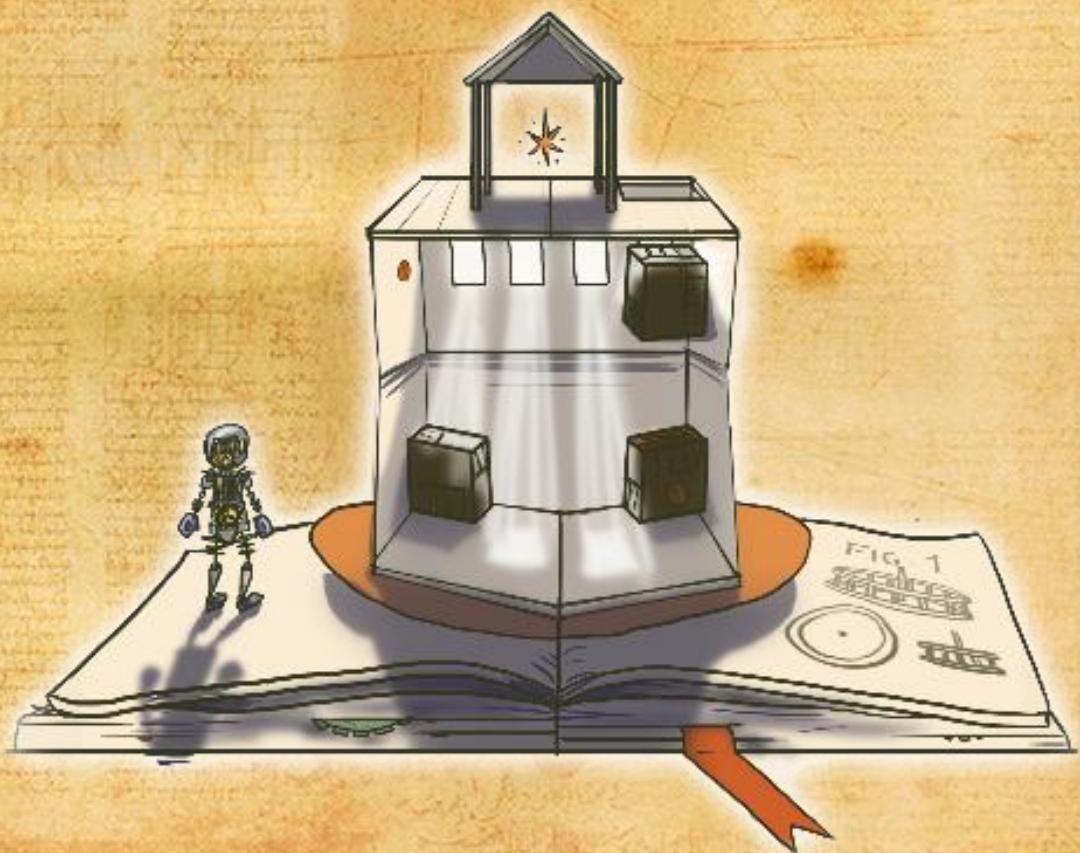


Gravitas



Gravitas

Game Design Document

NAND156-A14-N01

Game Design & Création d'un niveau de jeu

Par:

Jonathan Dagar-Magnan

Catherine Albu

Ka-John Liu

Jean-Christophe Vanasse

Rizwan Safdar Mohammad

BAC en Animation 3D & Design numérique

Université du Québec à Chicoutimi

01/12/2014

Table des matières

Gravitas

1.0 - Game Overview

- 1.1 - Description sommaire : Qu'est ce que le jeu?
- 1.2 - Mantra, Piliers de design et philosophie générale
- 1.3 - Résumé narratif
- 1.4 - Marché Cible

2.0 - Mécaniques

- 2.1 - Caméra
 - 2.2.1 - Occlusion angulaire des murs de niveaux
- 2.2 - Contrôles
 - 2.2.1 - Sélection d'objets
 - 2.2.2 - Dynamique de mouvements d'objets

2.3 - Personnage

- 2.4 - Objets dynamiques
 - 2.4.1 - Cubes interactifs amovibles (basique)
 - 2.4.2 - Glace
 - 2.4.3 - Cubes interactifs élémentaires
- 2.5 - Autres Mécaniques (Futur)
 - 2.5.1 - Interrupteurs à pression
 - 2.5.2 - Allumeur de feu / absorption d'élément

2.6 - Limitations et restrictions

2.7 - Navigation et interfaces

3.0 - Level Design

- 3.1 - Thème
- 3.2 - Règles géométriques
- 3.3 - Courbe de difficulté

4.0 - Direction artistique

- 4.1 - Influences et inspirations
- 4.2 - Palette de couleur
- 4.3 - Lumières
- 4.4 - Style graphique
- 4.5 - Personnage

5.0 - Audio

- 5.1 - Musique
- 5.2 - Effets sonores

6.0 - Crédits



1.0 - Game Overview

1.1 - Description sommaire : Qu'est ce que le jeu?

Gravitas est un jeu de puzzle à la troisième personne, en 3d, où l'on manipule des objets avec l'aide de la gravité, sur les axes X, Y & Z.

Il sera offert sur les plateformes mobiles pour un auditoire de tout âge et groupe.

L'utilisateur peut sélectionner certains objets en les touchant (cliquant). Le joueur peut ensuite choisir d'envoyer cet objet dans une direction de son choix, soit sur l'un des trois axes. Une fois que l'objet choisi est envoyé dans une direction, celui-ci s'arrête seulement lorsqu'une obstruction est atteinte.

Le joueur contrôle un automate mécanique qui se fait déloger du journal scientifique dans lequel il se trouvait et doit manipuler des objets avec ses pouvoirs gravitationnels afin de réparer les parties du livre et se rendre au pages suivantes. Les environnements du livre prennent forme de "Pop-ups" en carton et sont composés d'objets dynamiques et/ou élémentaires, qui peuvent interagir avec l'un et l'autre.

1.2 - Mantra, piliers de design et philosophie générale

"Façonner un passage"

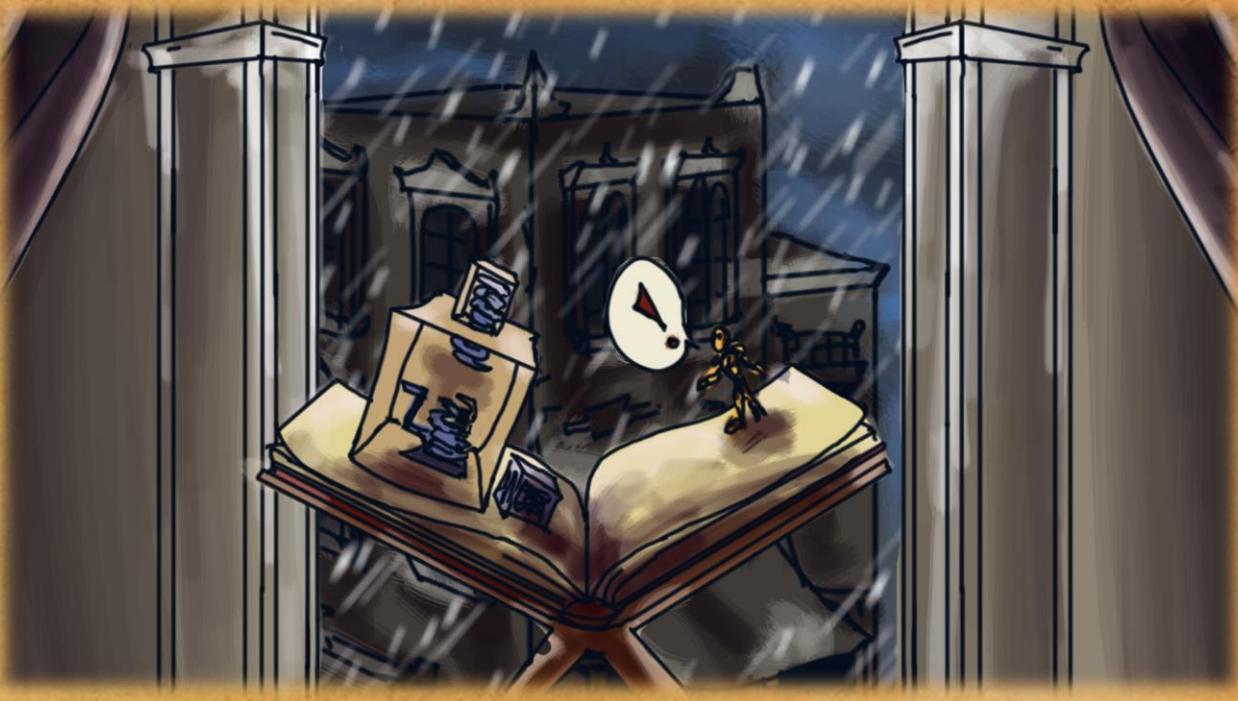
La principale méthode de progression du joueur est d'utiliser l'environnement et ses composantes afin de façonner un passage pour le personnage. La conceptualisation et réalisation des niveaux du jeu va engendrer une manière de penser pour le joueur de façon naturelle et intuitive.

Réflexion, Mouvement, Chimie, Mystère

Le jeu devrait porter le joueur à **réfléchir** et utiliser sa logique afin de résoudre les énigmes de chaque niveau, en utilisant le **mouvement** des objets qui peuvent se déplacer sur les axes X, Y et Z. Les éléments peuvent avoir un effet sur l'un et l'autre, comme en **chimie**. La découverte de tels effets, l'expérience et le **mystère** scientifique est au cœur de l'atmosphère du jeu.



1.3 – Résumé narratif



Il y a de cela fort longtemps, un savant voyageait à travers le monde. Celui-ci se donnait pour but de recueillir le savoir collectif des hommes dans son précieux journal. Un jour, après de longues années de voyage, le savant décida de léguer son libram à son jeune petit fils le jour de son anniversaire. Découvrant mille-et-une inventions dans celui-ci, le jeune se retrouve complètement enchanté par le contenu du livre et finalement s'endort lors d'une nuit pluvieuse, après avoir feuilleté sans arrêt les merveilles du libram.

L'orage qui faisait rage dehors finit par causer un dégât d'eau sur le livre qui se trouvait non loin de la fenêtre... Le jeune garçon, rêvant du livre, s'imagine que celui-ci s'anime avec toute ses machinations et inventions. Son rêve devient alors réalité lorsqu'une réaction magique se produit dans le livre à cause du dégât des intempéries.

L'une des inventions qui se trouvait dans le livre, l'automate, prend vie et prend conscience de l'événement, et se donne pour but de réparer le livre pour que le jeune garçon puisse continuer à voir les splendeurs qui y sont cachées...



1.4 – Marché cible

Le jeu sera rendu disponible sur les tablettes mobiles premièrement, sur l'ordinateur également, avec les consoles au final.

Puisque le jeu est mécaniquement simple, il sera pour un auditoire de **tout âge et groupe; il est facile de l'apprendre**, mais requiert une **maitrise prononcée** pour les **niveaux plus avancés**.

Le jeu est idéal pour les gens qui recherchent une **expérience intellectuelle**, avec une **atmosphère de détente**. Le jeu **lance un défi aux gens en les faisant réfléchir**, à penser de façons hors conventionnelles.



2.0 - Mécaniques

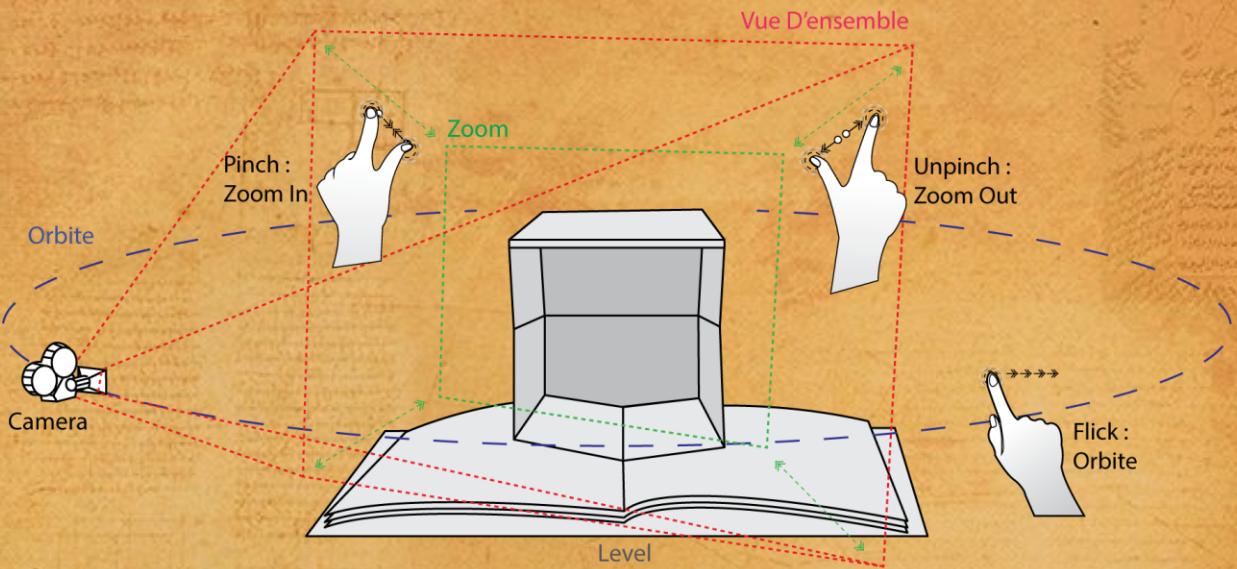
2.1 – Caméra

La caméra sera d'une perspective à la **troisième personne** par rapport au personnage principal du jeu, encadré par le niveau au complet dans un plan d'ensemble.

La position de la caméra sera contrôlé lorsque l'utilisateur touche l'écran tactile **en dehors** des délimitations du niveau, ou près de la bordure de l'écran.



2.1 – Caméra (Suite)



La caméra bougera sur la traque **orbitale** dans la même direction que le joueur balaie l'écran avec ses doigts.

L'utilisateur aura la possibilité de **zoomer** sur le niveau afin d'y voir des détails plus fins ou d'exercer un plus grand contrôle. Pour zoomer, l'utilisateur doit pincer l'écran. Ceci peut être fait partout dans l'écran afin d'examiner l'endroit choisi par l'utilisateur.

2.2.1 - Occlusion angulaire des murs de niveaux

Étant donné que les niveaux sont composés de murs omnidirectionnels pour éviter que les objets en sortent, il serait impossible de voir "l'intérieur" des niveaux sans une forme d'**occlusion** environnementale basée sur l'angle de la caméra et du **point de vue** de l'utilisateur.

Dans le niveau, le zoom et le pan vertical sont limités afin d'éviter au joueur de se désorienter malencontreusement. Afin de pouvoir voir à l'intérieur du niveau, les murs sont munis de trigger box beaucoup plus grands que le mur lui-même couvrant un angle de plus de 180 degrés autour du mur. Lorsque la caméra entre dans cette zone, **le mur devient translucide**. Ainsi, on peut encore le voir et les blocs peuvent encore interagir avec lui, mais il ne bloque pas la vision du joueur.

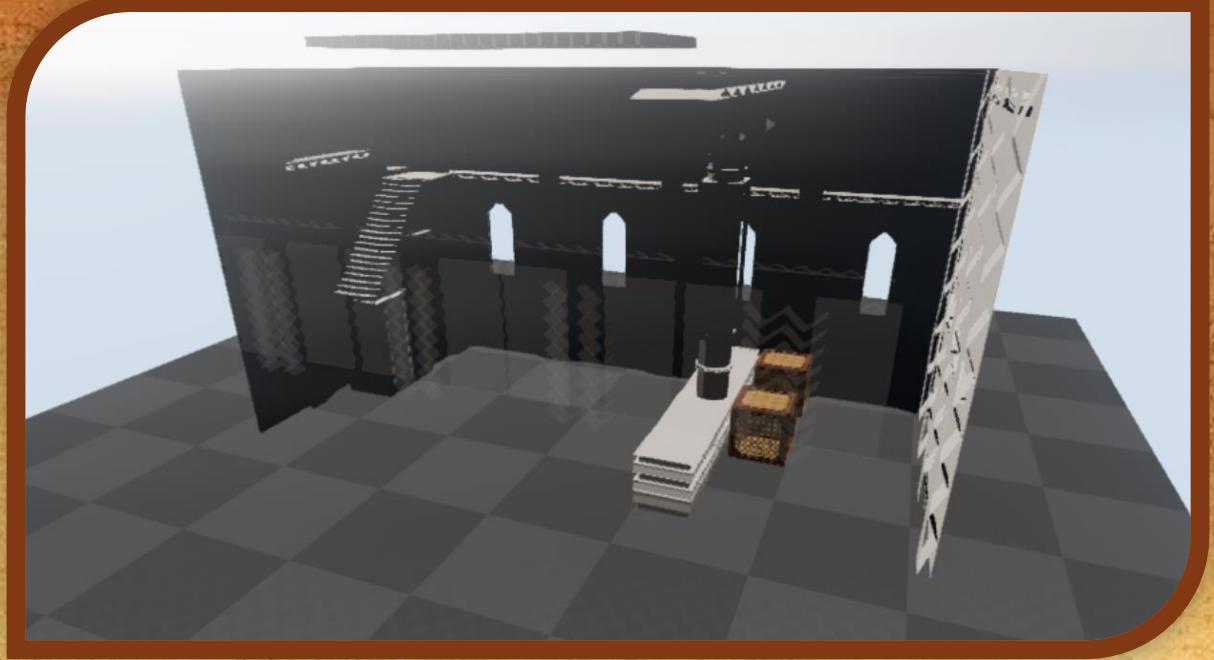


Fig. : Occlusion des parois externes du niveau en vue de face

2.2 - Contrôles



2.2.1 - Sélection d'objets

Les **éléments dynamiques interactifs** sont directement touchables par l'utilisateur.

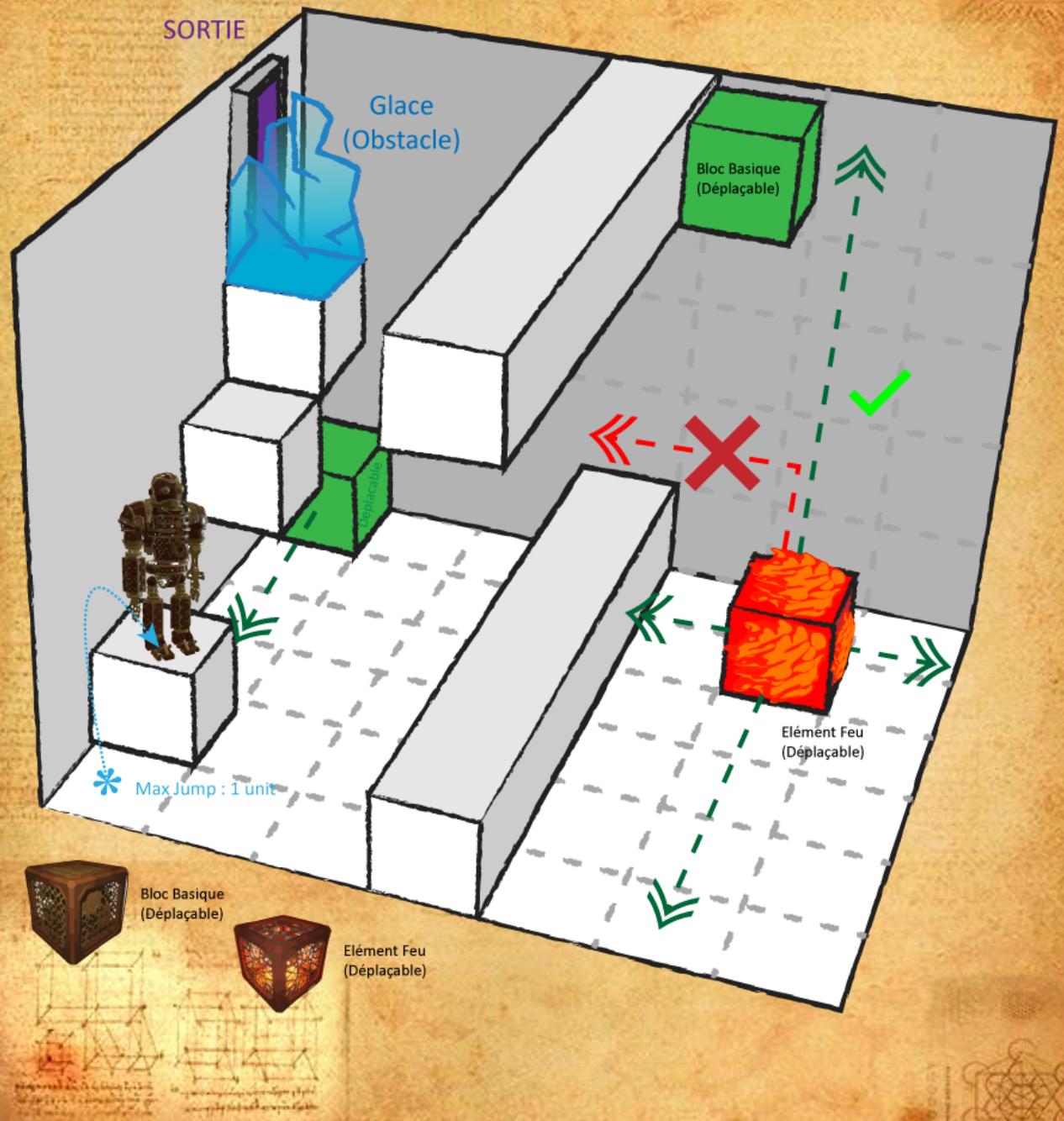
Ces objets sont clairement identifiés et démarqués du reste de l'environnement.

Lorsque l'utilisateur **touche l'objet** en le tapant, l'objet sera **sélectionné**.

Ensuite, le joueur peut **envoyer l'objet dans la direction désirée** en faisant un mouvement de balayage directionnel identique à l'une des directions démontrées sur l'interface. Ces contrôles se veulent très intuitifs et simples, tout en permettant un contrôle précis des objets.

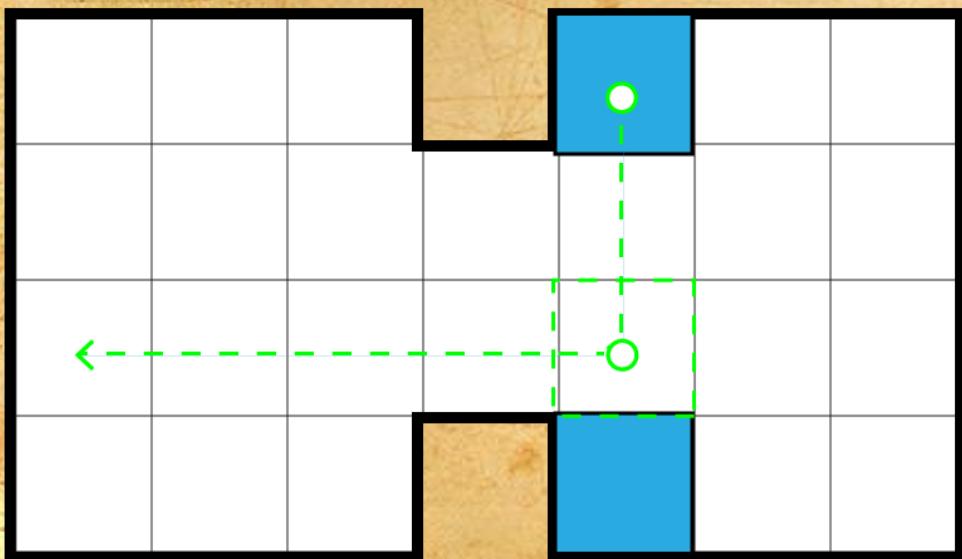
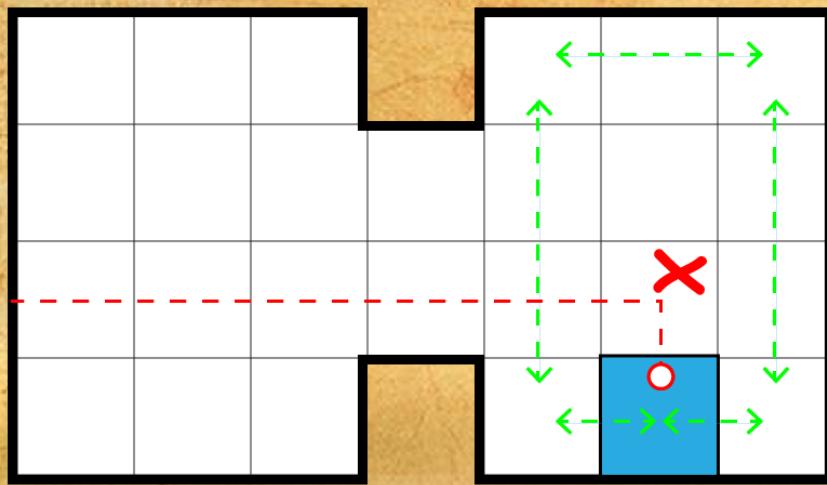
2.2.2 - Dynamique de mouvements d'objets

La contrainte principale du mouvement des objets est qu'ils **ne s'arrêteront pas jusqu'à ce qu'ils frappent un mur ou obstacle**. Donc, sur ce, il **ne peut pas pivoter ou tourner l'objet en mouvement**.



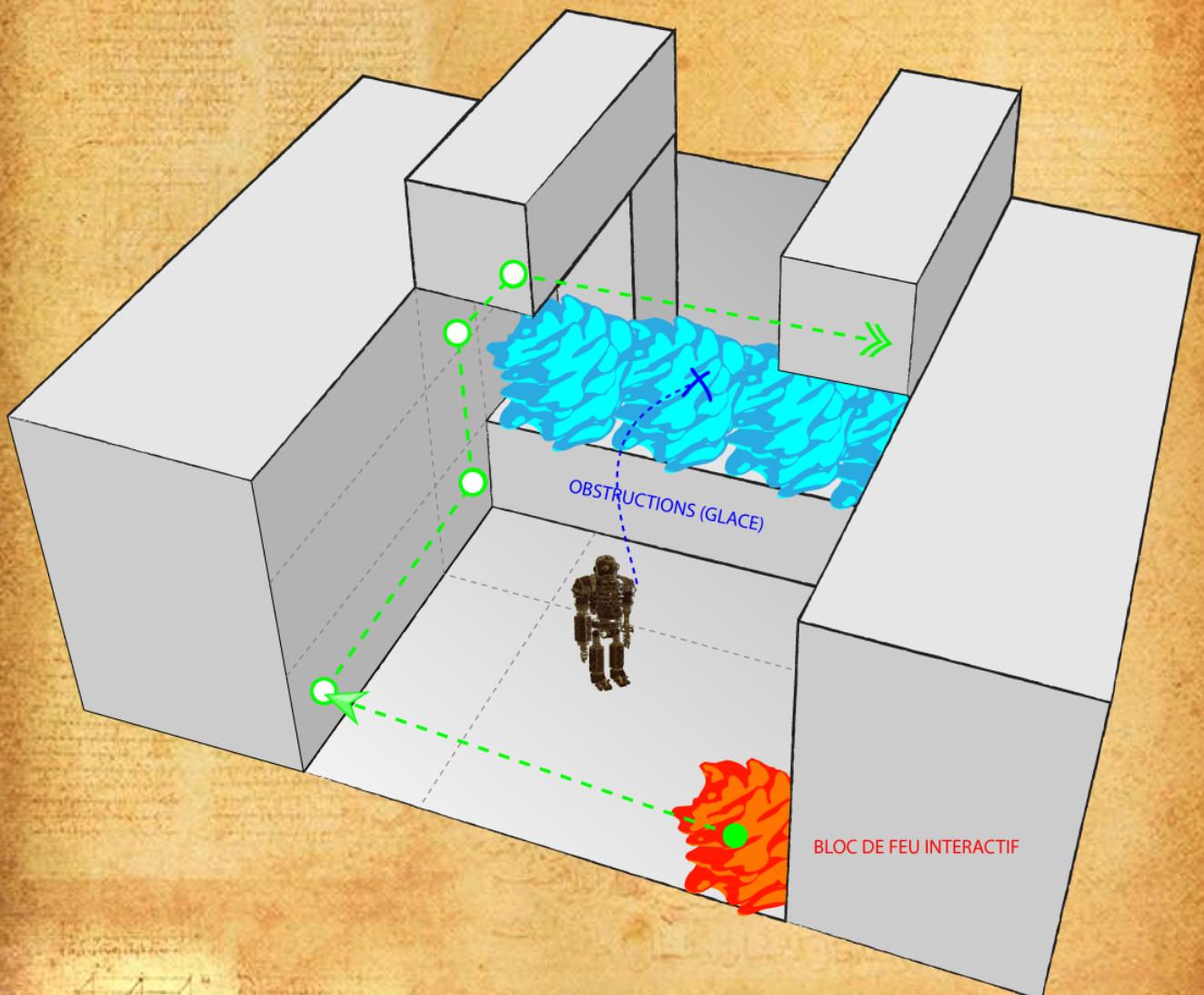
2.2.2 - (Suite)

Il est possible de faire une **mise à niveau des objets en utilisant plus d'un objet** interactif pour résoudre les problèmes d'élévation. Si, par exemple, le joueur doit amener un cube dans une zone « X », mais que celui-ci ne peut normalement sortir de la zone « Y » à cause de la hauteur des murs l'entourant, le joueur peut placer un bloc près du mur, et ensuite placer le bloc destiné à la zone « X » par-dessus, pour ensuite l'envoyer dans l'endroit voulu.



2.3 – Personnage

Le personnage sert d'élément central de plateforming des puzzles, puisqu'un niveau est complété lorsque le personnage réussit à en sortir. Par le biais du personnage, l'utilisateur sera **restreint** dans sa progression des niveaux jusqu'à ce qu'il réussisse les énigmes et enlève les obstructions qui pourraient nuire au cheminement du personnage.

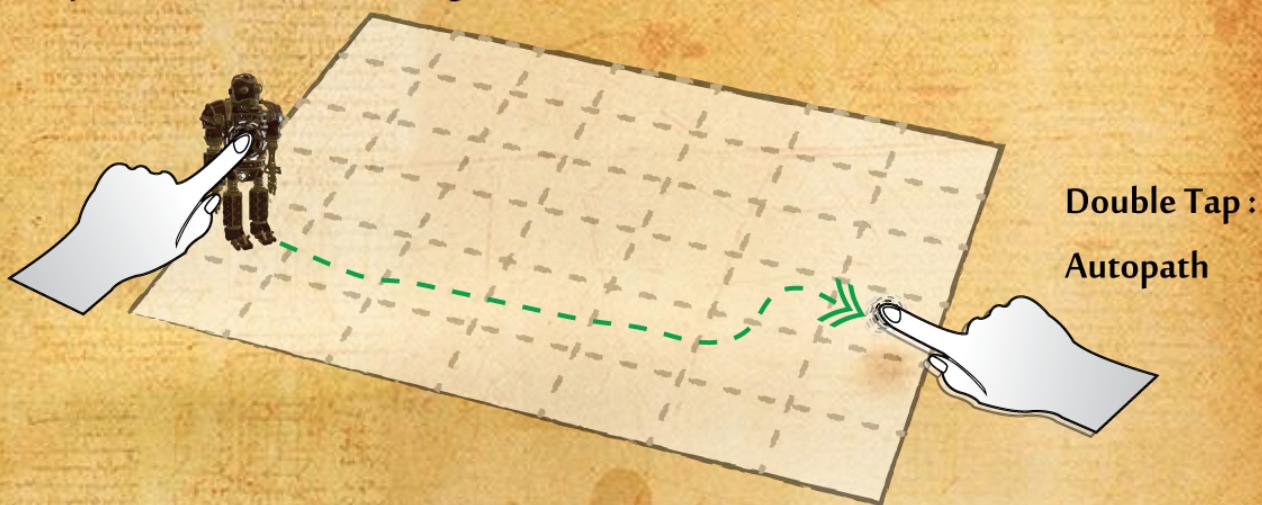


2.3 – (Suite)

L'utilisateur peut **sélectionner** le personnage en le touchant.

Le joueur peut ensuite **taper un endroit** de l'environnement pour marquer sa **destination**. Le personnage s'y déplacera **automatiquement**, pourvu qu'il soit capable de s'y rendre sans obstruction.

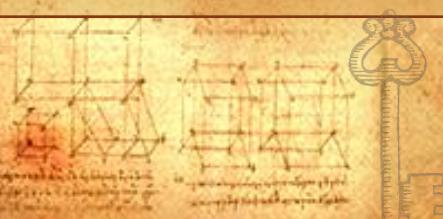
Tap : Selection du Personnage



2.4 – Objets dynamiques

Certains objets dans le jeu sont considérés comme étant des **objets dynamiques**. Cela indique tout simplement que le joueur peut **interagir avec eux directement** et se **distinguent** des objets statiques ou décoratifs.

Dans Gravitas, le thème de l'alchimie est abordé avec l'interaction des éléments, tel que le **feu** et la **glace**.



2.4.1 - Cubes interactifs amovibles (basique)



Certains cubes **interactifs** sont amovibles et donc le joueur peut les sélectionner et les manipuler dans les trois axes (comme décrit dans la section 2.2). Ceux-ci se distinguent visuellement en étant différents des objets que l'on retrouve dans l'environnement, et demeurent les mêmes à travers tous les niveaux de jeu; **ils ont un extérieur solide, mais ils sont creux au centre.**

Ceux-ci sont utilisés comme **éléments de plateforme pour le personnage, d'appui ou de mise à niveau pour autres objets interactifs, et de poids pour certains mécanismes.**

Par exemple, si le joueur n'arrive pas à sortir un cube interactif d'une zone, il peut le faire en utilisant un autre cube pour le mettre à niveau avec l'accès à la zone suivante comme dans le graphique ci-dessous :

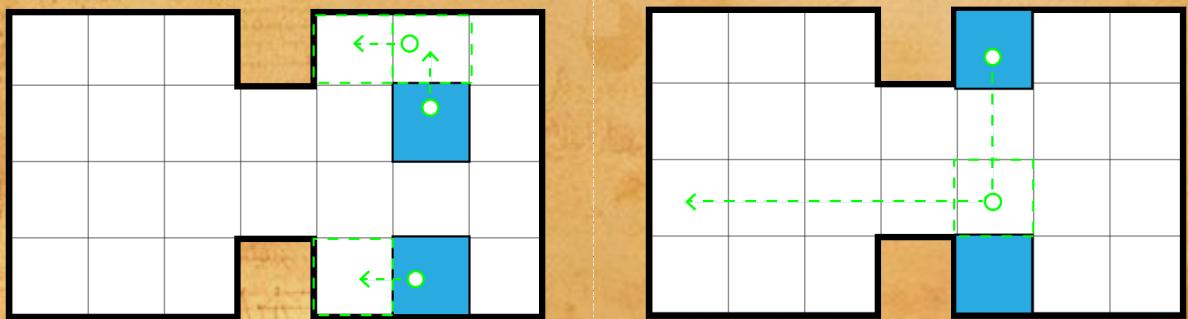


Fig.: Mise à niveau en utilisant 2 blocs interactifs

2.4.2 - Glace

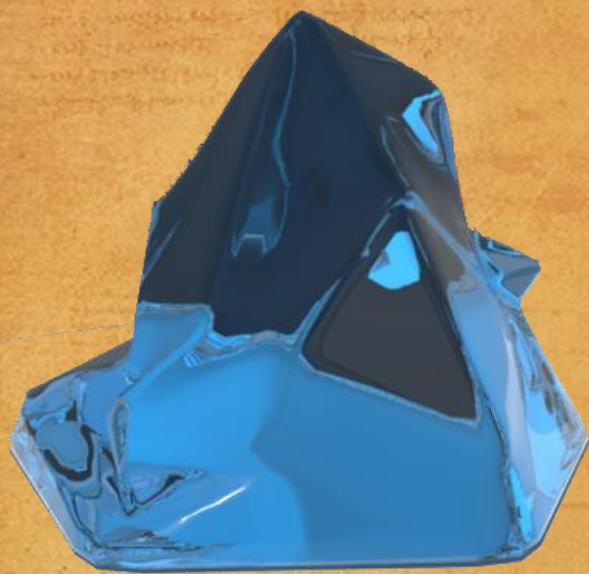
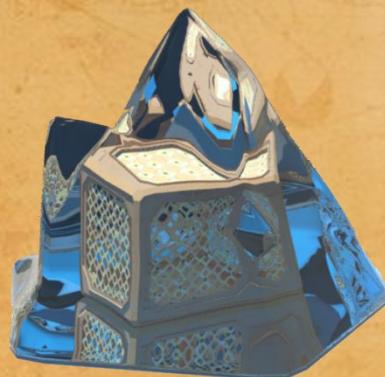


Fig.: De la glace, obstacle d'environnement, et une porte de sortie bloquée

La glace qui se retrouve dans l'environnement sert **d'obstacle statique** et empêche le personnage de progresser dans les puzzles de diverses façons. Le joueur **ne peut pas déplacer la glace** du tout et doit interagir avec elle de façon indirecte. L'objectif du joueur est donc de s'en débarrasser s'il y a lieu, et la seule méthode de le faire est d'apporter du feu en position adjacente, ce qui la fera fondre.

Un exemple concret est de la glace qui encaisse la porte de sortie du niveau, le personnage ne pourra pas progresser jusqu'à ce que celle-ci fonde.



D'autres objets dynamiques tels que des **blocs interactifs de base peuvent être encaissés** dans de la glace. Lorsqu'un bloc est encaissé, il ne *peut pas être déplacé* jusqu'à ce que celui-ci soit libéré de la glace par du feu.

2.4.3 – Cubes interactifs élémentaires



Les cubes interactifs de **feu** servent à interagir avec les obstacles de glace. Lorsque celui-ci arrive en juxtaposition avec un élément de glace, le feu s'éteint et la glace fond. L'obstacle ou l'objet encaissé par la glace est libre, et le bloc de feu devient un bloc interactif basique (neutre), perdant sa propriété de feu. **Les interactions entre éléments annulent donc les 2 éléments concernés.**

Dans le futur, les autres éléments de l'alchimie ancienne pourraient être incorporés dans le jeu, tels que l'air et la terre.

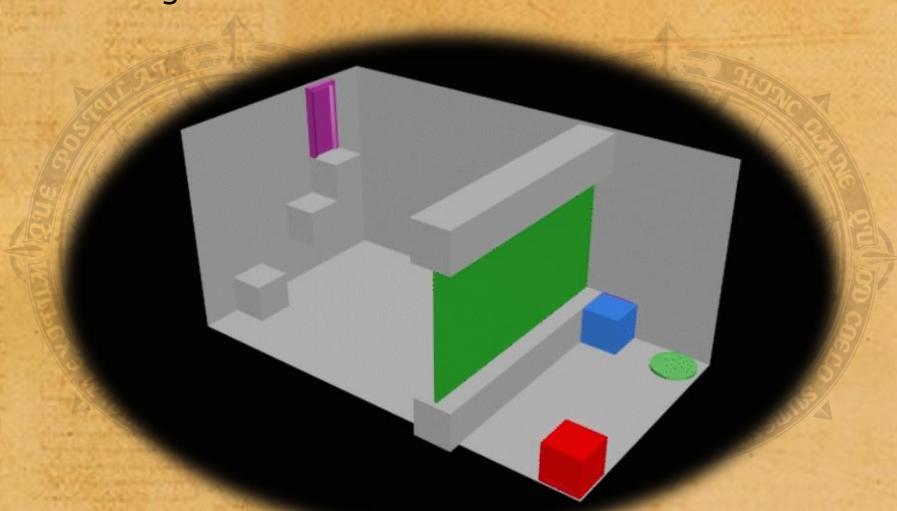
2.4.3 – Autres mécaniques (Futur)

Le projet envisage l'implémentation de nouvelles mécaniques spéciales, décrites ci-dessous. Pour l'instant, ce n'est qu'une collection d'idées non développées complètement.

2.5.1 - Interrupteurs à pression

Les interrupteurs à pression serviront à créer des niveaux où le joueur doit laisser des blocs ou utiliser le personnage afin de progresser.

Par exemple, dans l'exemple ci-dessous, si le bloc bleu demeure sur l'interrupteur vert, la porte verte restera ouverte, et le joueur pourra passer le bloc rouge dans la zone suivante.



2.5.2 - Allumeur de feu / absorption d'éléments

Les blocs basiques ou les blocs de feu éteints seraient en mesure d'être rallumés avec cette mécanique. Que ce soit sous forme d'un four produisant constamment de la chaleur ou d'un petit feu devant être alimenté par un soufflet, il y a plusieurs façons de manipuler le concept de réactivation de blocs de feu.

2.5.3 - Différentes grandeurs de blocs

À ce jour, tous les blocs interactifs sont de la même taille. Il pourrait être intéressant d'utiliser différentes tailles et proportions de blocs afin de rajouter du défi.

2.6 – Limitations et Restrictions

Certaines mécaniques restrictives sont en place pour avoir un meilleur contrôle des actions possibles du joueur, afin d'assurer un flow et une expérience plus homogène.

L'automate/personnage est **restreint** dans ses certains de ses déplacements et interactions :

1. Il ne peut pas traverser les obstacles **dangereux ou intempéries**, comme des blocs de feu ou un bassin d'eau profonde.
2. Il ne peut pas sauter plus haut qu'un cube.
3. Il ne peut pas grimper sur un objet qu'il a mis en mouvement jusqu'à ce que celui-ci s'arrête.
4. Il ne peut pas manipuler un objet lorsqu'il est dessus, ou s'il bloque sa trajectoire.

Pour les objets interactifs :

- Les objets interactifs envoyés dans une direction par le joueur continuent en ligne droite, jusqu'à ce qu'ils touchent une paroi ou un autre objet/obstacle.
- Les objets interactifs en mouvement ne peuvent pas changer d'angle ou de direction.
- La glace ne peut pas être déplacée par le joueur.
- Les blocs de feu perdent leur propriété de feu lorsqu'ils interagissent avec de la glace la première fois, et deviennent un bloc basique.

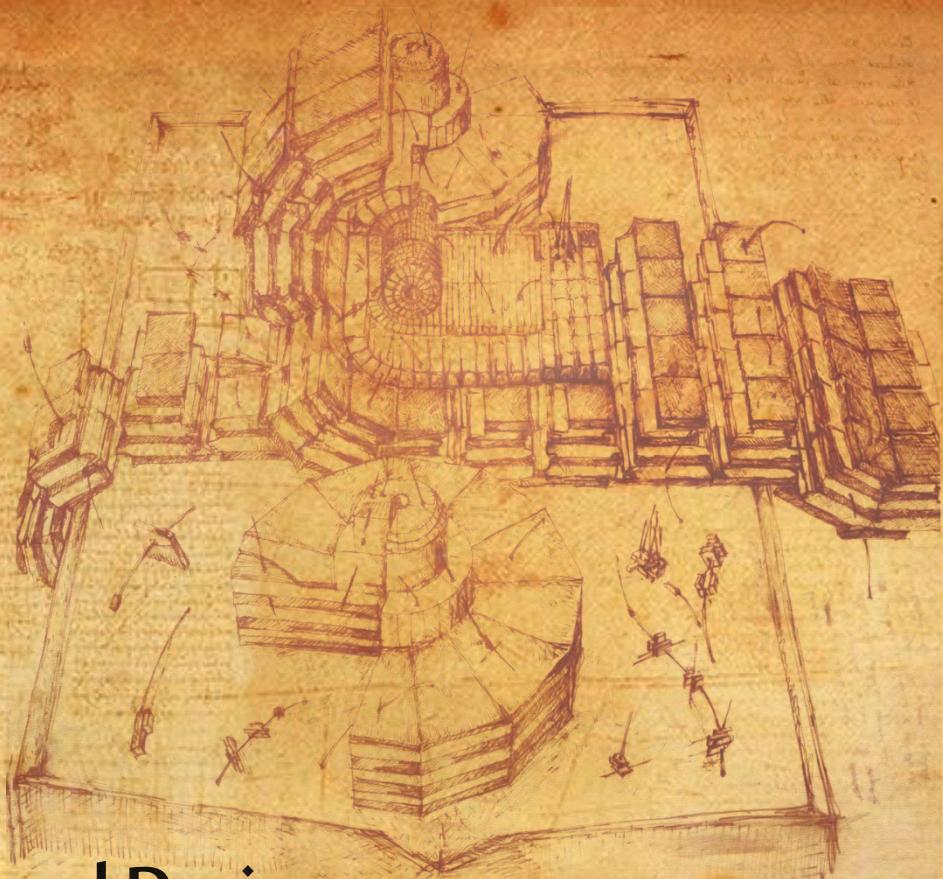
2.7 – Navigation & Interfaces



Les éléments d'interfaces graphiques seront **minimaux pour l'ensemble du projet**, et l'intégration de menu sera faite de façon diégétique le plus possible. Par exemple, il n'y aura pas de fenêtre pour le menu d'options, ce sera plutôt une page du livre dans lequel le jeu se déroule.



Lorsque le joueur démarre le jeu, il verra le livre devant lui. Lorsque celui-ci touche la couverture du livre, il sera amené à l'index du livre, qui servira à naviguer entre les niveaux ou les options du jeu. Les pages tourneront vers le choix de l'utilisateur. Le joueur peut naviguer entre les pages comme dans un vrai livre, en les tournant. Par contre, si le niveau suivant n'est pas encore débloqué, il ne pourra pas y naviguer.



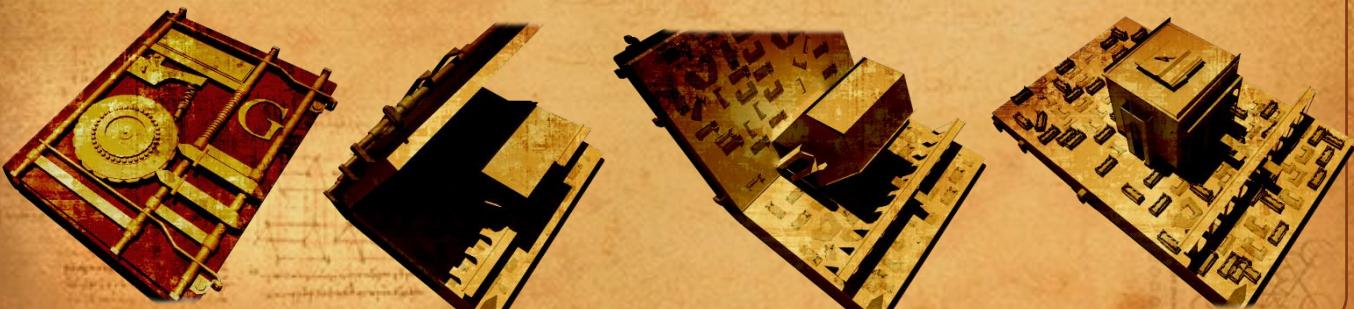
3.0 – Level Design

3.1 – Thème

Puisque le jeu se déroule dans un livre, les niveaux seront construits dans la même thématique, et directement sur l'intérieur de celui-ci. Le projet adopte une direction de "Pop-up" book, et donc, le matériel du contenu est en papier/carton.

Conséquemment, lorsque le joueur commence le niveau, le livre dépliera la géométrie du niveau par étape. Les animations servent à avoir un visuel accrocheur, mais n'auront pas d'impact sur la construction des niveaux.

Chaque paire de pages sert donc de sol pour chaque niveau, et le joueur peut tourner les pages pour changer de niveau, **pourvu qu'il l'ait débloqué**.



3.2 – Règles géométriques

Dû à la nature précise du jeu, les environnements et les objets contenus doivent respecter un encadrement sur une "grille" de mesure, afin d'éviter que les objets dynamiques sortent de l'alignement, causant ainsi des problèmes avec les casse-têtes.

Ainsi, un « bloc » mesure précisément **x150 y150 z150**.

3.3 – Courbe de difficulté

Le jeu introduira le joueur peu à peu aux mécaniques, sans toutefois le prendre par la main. Le joueur sera placé dans une situation d'introduction pour chaque mécanique nouvelle, où il pourra se concentrer à expérimenter avec afin de comprendre la fonction introduite. Ensuite, les niveaux mélangeront progressivement les mécaniques maîtrisées de façon de plus en plus complexe.

Le nombre de problèmes à résoudre par niveau changera au fur et à mesure que le jeu avance. Donc, la grandeur du niveau augmentera afin d'accueillir l'espace nécessaire pour de multiples puzzles. Au début du jeu, il y aura 1 énigme à résoudre par niveau, ensuite 2, 3, etc.



4.0 – Direction artistique

4.1 – Influences et Inspirations



Le jeu est inspiré de la culture arabe, pour son architecture, ses sciences et mathématiques. De plus, on retrouve une richesse dans les motifs géométriques colorés.

Journey est un des jeux qui nous a inspirés, surtout au niveau de l'éclairage naturel. En effet, nous voulions avoir un éclairage naturel et vif, et Journey représente exactement le genre de lumière qui est le mieux pour notre jeu. De plus, nous nous sommes inspirés de Monument Valley, tant pour sa palette pastel ressemblant à celle d'anciens manuscrits que pour ses effets de perspective. En effet, puisque la caméra de notre jeu nous permet de voir le niveau en entier, il était important pour nous d'avoir un environnement intéressant à regarder, et Monument Valley représente bien cela.

4.2 – Palette de Couleur

Les palettes de couleurs peuvent varier d'un environnement à l'autre, mais dans la majorité des cas, les couleurs principales sont de couleurs chaudes avec parfois des détails de couleurs froides.

Par exemple, dans le niveau du prototype, les murs sont de majorité chaude avec une deuxième couleur froide.

Pour les cubes, ils sont entièrement composés de couleur chaude; des détails rouges pour le cube de feu et des détails jaunes pour le cube neutre.



4.3 -Lumières



L'éclairage de Gravitas se veut proche de la lumière naturelle le plus possible. Donc, la source de lumière principale est le soleil de la sphère du ciel qui englobe le livre. Lorsqu'on pénètre dans la zone intérieure du niveau, la lumière du soleil devient indirecte. À l'intérieur, il y aura donc des sources secondaires de lumière sous forme de lanternes et de cubes de feu qui émettent de la lumière directe. Étant donné que la puissance de ces sources de lumière est limitée, l'exposition dans le niveau va être deux à trois fois plus basse que lorsqu'on est à l'extérieur. C'est pour cela qu'on ajoutera des lumières ambiantes d'appoint, qui, sans changer l'atmosphère du niveau, permettront d'éclaircir les zones plus sombres.

Par rapport aux couleurs des lumières, le soleil reste une couleur chaude et orangée. Les ombres seront bleuâtres pour simuler la lumière indirecte du ciel. Lorsqu'on est dans la zone intérieure du niveau, les lanternes vont émettre une autre plus chaude que le soleil. Le même principe s'applique aux cubes de feu.v

4.4 – Style graphique

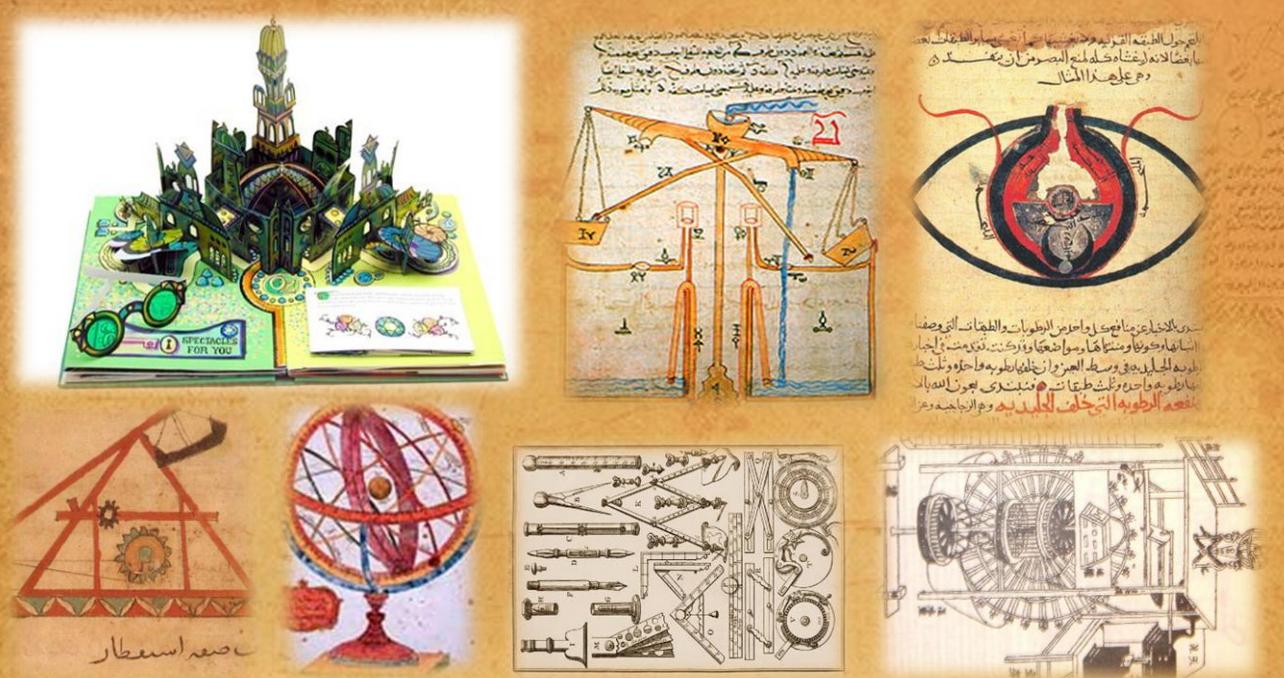


Notre idée initiale, côté artistique, était d'intégrer des livres scientifiques de l'âge d'Or de la science arabe. Ces livres étaient extrêmement riches au niveau des innovations, et nous nous inspirons comme point de départ en nous permettant de créer des niveaux centrés autour de certains principes scientifiques décrits dans ces temps anciens.

Tout d'abord, nous avons tenté de trouver une façon d'intégrer l'aspect « livre ancien » dans notre jeu. C'est ainsi que nous en sommes venus à avoir une abondance de notes surimposées dans nos différentes textures: vestiges de vieux livres annotés à la main, ces phrases écrites dans une langue inventée cherchent à rappeler les dessins techniques de l'époque. La texture du vieux papier sert aussi à donner du relief à nos textures, qui pourraient sinon ne pas du tout avoir l'apparence de papier recherché. En effet, même si nous avons opté pour une palette de couleur vibrante, telle que retrouvée dans les codex arabes du moyen âge, nous avons constaté que l'aspect libram était facilement perdu au profit d'un look (une esthétique) plus cartoonesque. La texture de papier aide à rappeler notre idée d'origine.

C'est en essayant de trouver une raison pour laquelle les pages de notre livre étaient en 3D que nous avons pensé à faire de notre livre un livre où les formes s'ouvrent sur elles-mêmes (Pop-up book) scientifique. Afin d'obtenir cet effet, nous avons étudié divers livres de ce type, et tenté de reproduire les différents des plis dans le papier cartonné dans notre modélisation. Nous avons aussi tenté de reproduire l'effet de carton cannelé lorsque nous voulions donner un effet d'épaisseur à nos parois. Ainsi, nous donnons l'impression que tout, dans notre livre, peut se déplier et se replier simplement en tournant la page.

4.4– Style graphique (Suite)

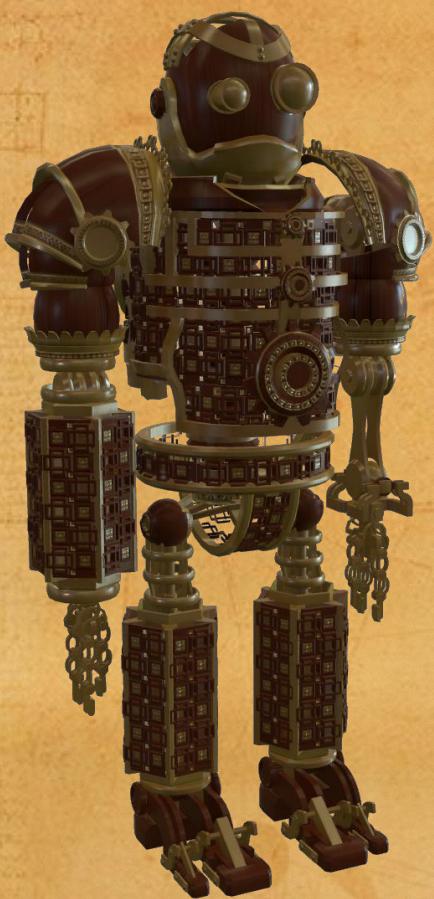


Ainsi, l'esthétique générale de notre jeu, les couleurs, modèles, niveaux, personnages, sont tous inspirés par la culture arabe du moyen âge. Ce ne sont pas seulement les livres qui nous ont inspirés: lampes marocaines, bains marocains, bancs marocains nous ont tous inspirés. Les formes du niveau reflètent souvent une influence marocaine; les carrelages ont définitivement une allure arabe, et les différentes parties découpées, et dans le personnage, et dans les objets manipulables, relèvent de motifs arabes. Les couleurs se tiennent dans des teintes pastel vives typiques d'anciennes villes arabes, et l'habillage graphique des niveaux tente de reproduire des pièces arabes.

Côté textures, ce sont surtout les carrelages complexes qui nous ont inspirés. Leurs couleurs vibrantes et motifs représentatifs du monde arabe fonctionnent bien même lorsque surimposés sur des textures de papier avec des inscriptions techniques.

Finalement, l'aspect scientifique des vieux livres nous ayant inspirés fut un peu délaissé dans la direction artistique, et plutôt explorée dans le level design. Nous désirons faire que chaque niveau, et donc chaque double page, soit inspiré d'un auteur scientifique du moyen âge ou de la renaissance. Nous pourrions représenter chaque inventeur en faisant un niveau inspiré par ses découvertes et manuscrits, et en remplissant les marges du livre d'explications concernant cette invention. Côté écriture et textures, toutefois, les images resteront les mêmes; c'est davantage l'habillage graphique sur les pages autour du niveau, et le niveau lui-même, qui changeraient. Ainsi, on conserverait une unité entre les différentes pages, tout en innovant au niveau du level design.

4.5 - Personnage



Le personnage principal de notre jeu est un automate du 13^e siècle. Suite à notre direction artistique, nous avions trouvé que l'idée et le design d'un automate inspiré de lampe marocaine serait un personnage qui rentrerait bien dans cette idée d'un livre scientifique. Ensuite, d'un point de vue du design, nous trouvions que si celui-ci possédait des détails qui nous rappelle l'automate d'une époque passé, mais révolu et le mélange des détails des lampes marocains, celui-ci s'intégrerait mieux dans l'environnement. Nous étions conscients que d'avoir un personnage viendrait grandement influencer l'atmosphère de notre jeu; c'est pour cette raison que son rôle est secondaire.

Pour que le joueur puisse compléter les différentes situations de logique, il doit façonnez et réparer un passage pour que l'automate puisse trouver son chemin.

En ce qui concerne l'esthétique de l'automate, nous sommes allés vers des matières comme le bois et le métal pour lui donner ce visuel qui nous rappelle qui fait partie d'une technologie ancien, mais révolutionnaire pour l'époque. Les détails nous ramènent sur cette idée de complexité.

5.0 - Audio

5.1 – Musique

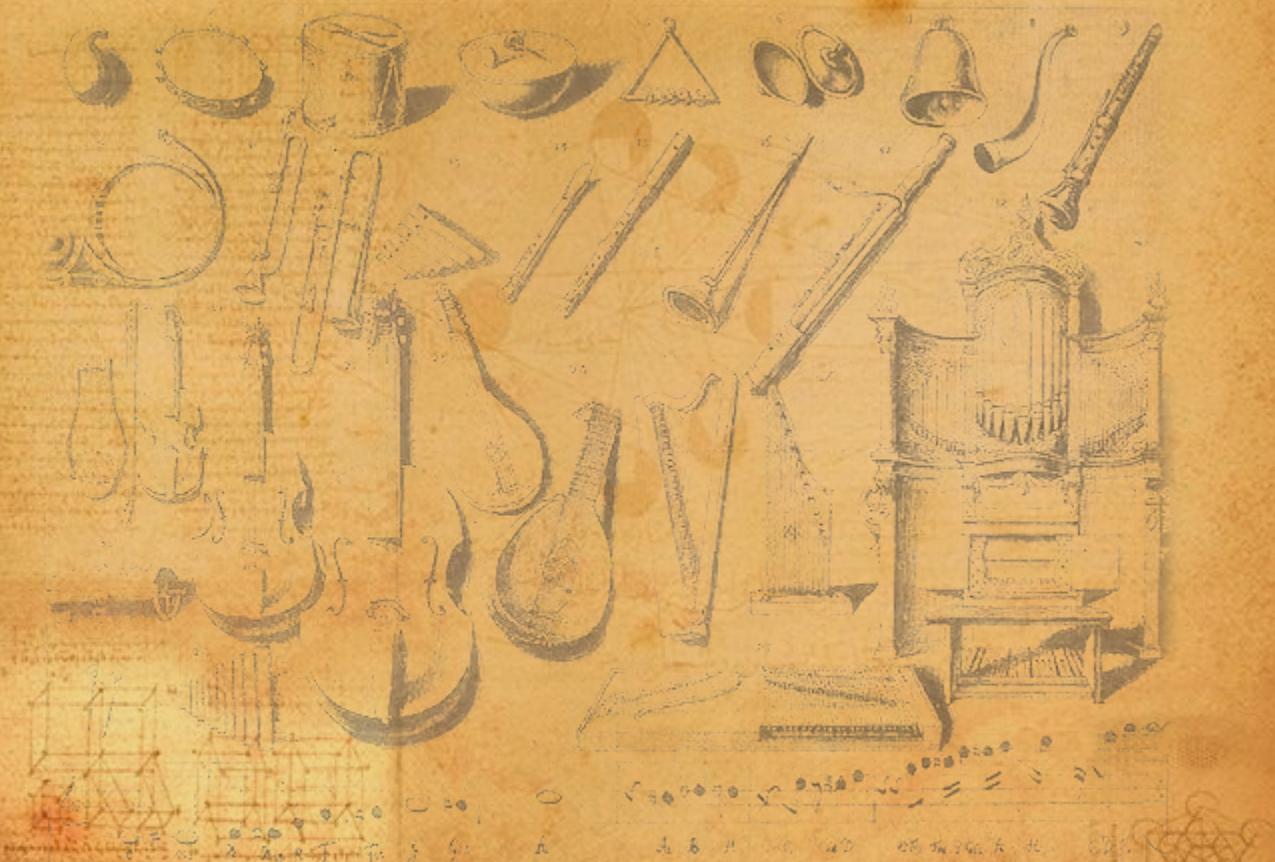
Avec la musique du jeu, nous voudrions créer une atmosphère de détente, donc des notes de musique douce avec un tempo plus lent, de style moyen-oriental. Il serait intéressant de chercher des instruments des régions arabes et des instruments plus anciens pour compléter l'esthétique et l'époque recherchée du jeu.

Des instruments synthétiques doux ajouteraient de l'insistance sur le côté intellectuel du jeu. Un exemple d'inspiration à ce niveau serait une pièce de la trame sonore de Destiny :

<https://www.youtube.com/watch?v=6msF-THZ-Xw>

5.2 – Effets sonores

Certains effets sonores seront nécessaires pour mettre de l'importance sur les animations des niveaux, comme le pliage de papier, du feuillement, etc. Pour les interactions du joueur, nous voudrions des effets qui se distinguent de ceux-ci, et qui donnent de la rétroaction sur quelle action le joueur fait : sélection, envoyer un cube dans une direction, etc.



6.0 - Crédits

Jonathan Dagar-Magnan

Design de jeu et de niveau

Catherine Albu

Animation, rig et script

Jean-Christophe Vanasse

Modélisation, environnements et Textures

Rizwan Safdar

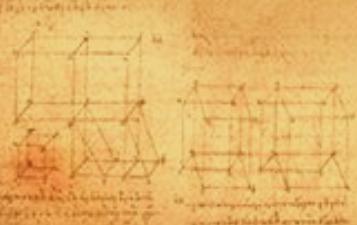
Design et modélisation de personnage

Ka-Jonh Liu

Design d'environnement et de niveau

Remerciements

**Pierre Tousignant, Ollie Sykes, Maxime Chapleau, Michael Penta, Ian Lafontaine,
Alex Desjean.**



Nordic Animation & Design