



Game Design Document

Master HIC - Parcours MAJIC

Année Universitaire 2024 - 2025

Sommaire

Sommaire	2
Game Concept	5
Pitch.....	5
Histoire.....	5
Gameplay.....	5
Fiche Signalétique.....	5
Intentions.....	5
Objectif, Victoire et Défaite.....	5
Key Selling Points.....	6
Références.....	6
Gameplay et Narration.....	6
Visuelles.....	7
Sonores.....	8
Gameplay	9
Les 3C.....	9
Character : Le Sujet (The Subject).....	9
Camera : Vue FPS.....	9
Controller : Classique et Minimaliste.....	9
Description de l'expérience.....	10
Intentions.....	10
Victoire et Défaite.....	10
Game Feel.....	11
Player's skills.....	11
FlowCharts.....	12
Mécanique Principale : Le Contrôle de la Gravité.....	12
Description.....	12
Fonctionnement (à modifier en lien avec signes and feedbacks).....	12
Mécaniques secondaires.....	13
Liste récapitulative des éléments posables dans un niveau.....	13
1 Plaques de pression et portes (validé).....	13
1 Cubes (à valider).....	14
1 Type de surface bloquant le changement de gravité (validé, à développer).....	14
1 Tunnel qui téléporte (à développer).....	14
2 Objets liés au joueur qui bougent avec la gravité (validé, à développer plus tard).....	15
2 Plateformes mouvantes (validé, à développer plus tard).....	15
Autres fonctionnalités.....	15
Reset de la salle.....	15

Boucles de Gameplay.....	16
Métaboucle.....	16
Micro.....	17
Moyen terme.....	17
Macro.....	18
Level Design.....	19
Inspirations.....	19
Concept.....	19
Idées de Id :	19
Schématisation.....	20
Bubble Diagrams (pour changement de zones).....	20
Liste de concept de niveaux.....	20
Signes et Feedback.....	21
Autour de la mécanique principale.....	21
●	21
●	21
Autour des mécaniques secondaires.....	22
●	22
Autour des fonctionnalités.....	22
User Interface.....	23
Game UI.....	23
UI constante.....	23
Tutoriels / Tooltips.....	23
Menus.....	23
Chargement.....	23
Avant Title Screen.....	23
Title Screen.....	23
Contrat.....	23
Menu Pause.....	24
Paramètres.....	24
Wireframe et zoning des différentes UI.....	24
Arborescence de navigation / Flowchart des UI.....	24
Narrative Design.....	28
Documents externes.....	28
Trame narrative de QBT.....	28
Résumé.....	28
Fin du jeu :	28
Univers et Lore.....	28
Lore :	28
Personnage :	28

A valider	30
Direction Artistique.....	33
Direction Graphique.....	33
Couleurs.....	33
Contours.....	33
Ombre et Lumière.....	33
Direction Sonore.....	33
Glossaire.....	34

Game Concept

Pitch

Histoire

Un laboratoire fait des expériences sur des sujets de test aux capacités hors normes. La vôtre : manipuler la gravité. Surmontez les salles de test en espérant sortir de cet endroit guidé.e par la voix d'un inconnu. Allez-vous lui faire confiance ?

Gameplay

Dans ce jeu d'énigmes à la première personne, incarnez un sujet de test qui cherche à retrouver sa liberté. Utilisez la gravité pour retourner votre environnement à votre avantage et vous enfuir de cet étrange laboratoire.

Fiche Signalétique

- Titre : QBT
- Thèmes : Gravité - Laboratoire - Liberté
- Genres : Puzzle Game à la 1^{re} personne
- Type de graphismes : 3D - Bichromie (Utilisation de shaders)
- Mode de jeu : Solo / Histoire
- Plateforme : PC
- Cible : PEGI 12 - Gamers habitués - Fans de puzzle game à la narration atypique
- Objectif : Version gratuite disponible au FIJ - Expérience de 10 minutes

Intentions

- Aborder le thème de la liberté en incarnant quelqu'un qui cherche à la retrouver
- Créer des moments marquants pour le joueur au travers du Level Design
- Bluffer le joueur dans la résolution des niveaux et leurs mises en jeu/scène
- Présence d'une narration environnementale pour disséminer des indices sur la réalité de l'univers du jeu de manière énigmatique

Objectif, Victoire et Défaite

Macro objectif : Utiliser la mécanique de manipulation de gravité pour progresser dans toutes les salles et réussir à s'échapper du laboratoire

Conditions de victoire : Atteindre la porte de sortie de chaque niveau

Conditions de défaite : Peu ou pas de *lose state* ou d'état de *game over* pour le joueur

Key Selling Points

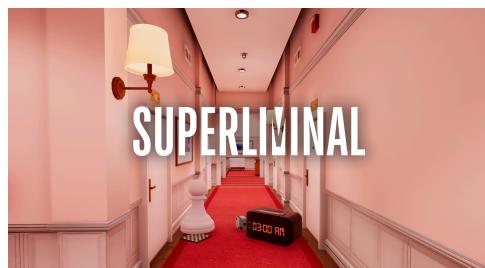
- **Un jeu qui retourne le cerveau de par ses mises en jeu**
- Un univers à plusieurs niveaux de profondeurs
- Une direction artistique prononcée
- Un jeu qui procure une sensation de "Wow"

Références

Gameplay et Narration



[Portal 2](#)

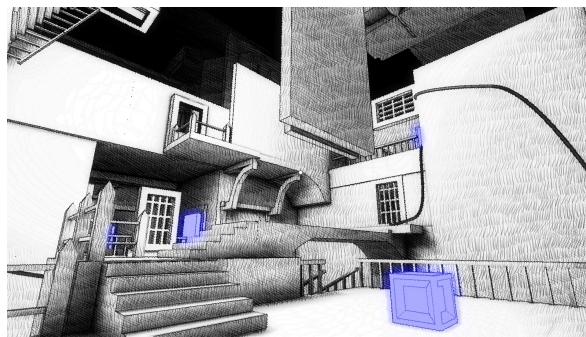


[Superliminal](#)

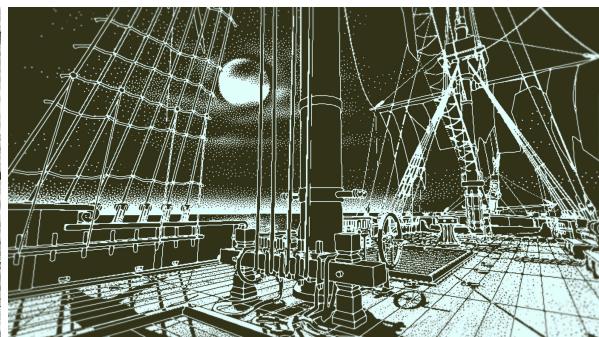


[The Stanley Parable](#)

Visuelles



Fragments of Euclids
(Shader d'ombre et bichromie, Gestion des couleurs, Forme simple des objets 3D)



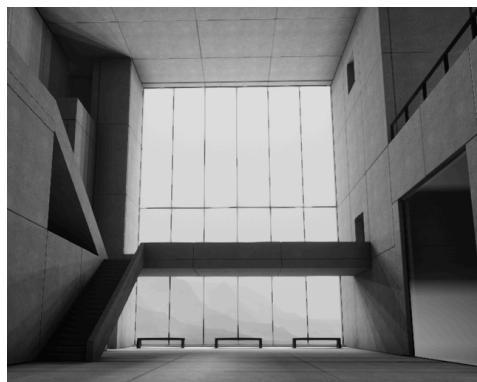
Return of the Obra Dinn



JoJo's Bizarre Adventure (Couleurs saturées pour le monde extérieur)



Mirror's Edge
(Architecture brutaliste, grandeur des environnements, points d'intérêts colorés)



Neo Brutalism of Tomorrow, M. Linke

Sonores



Le narrateur : There Is No Game



Les musiques : Getting Over It / Musiques d'ascenseur (Muzak)



Les SFX : Dune 2 VS Qube 2 (Contraste entre les sons réels à l'extérieur et ce qui symbolise la liberté VS les sons artificiels à l'intérieur du laboratoire)

Gameplay

Les 3C

Character : Le Sujet (The Subject)

Le joueur incarne un sujet de test du laboratoire ayant reçu un pouvoir. Le personnage n'est pas montré à l'écran et n'est jamais caractérisé/genre en jeu pour que tout le monde puisse s'y identifier et briser la barrière entre le joueur et le jeu.

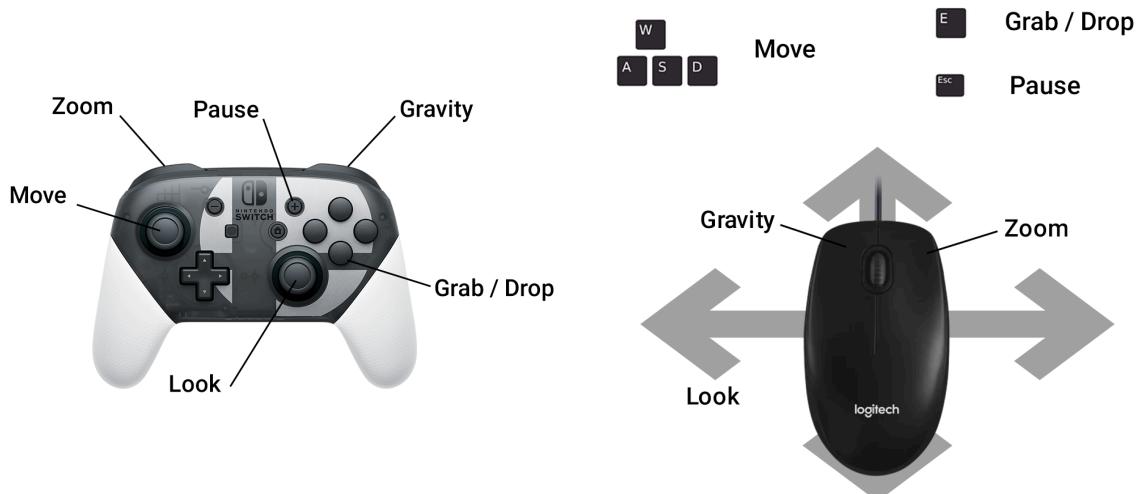


Camera : Vue FPS

Une vue à la 1ère personne avec un champ de vision assez large pour accentuer l'effet de vertige (peut être réglable). Comme le personnage incarné n'est pas caractérisé, il est impossible de voir ses propres mains ou pieds en baissant la caméra.

Controller : Classique et Minimaliste

Jouable au clavier et à la souris, ainsi qu'à la manette. Les contrôles se veulent minimalistes et simples d'utilisation avec pas plus de 3 boutons d'interaction en plus des déplacements (Valider - Annuler - et Utilisation de la mécanique). Pas de bouton de saut pour que le joueur se concentre sur sa capacité de changement de gravité. Pas de sprint non plus pour les mêmes raisons.



Description de l'expérience

Intentions

QBT se veut être un jeu intrigant et déroutant. L'objectif de la mécanique principale est de redéfinir totalement la manière dont le joueur aborde l'espace de jeu pour participer à sa confusion. Durant le jeu, le joueur va découvrir l'étendue de son pouvoir dans des environnements surréalistes, ce qui pourra le marquer, le surprendre comme l'étourdir.

QBT raconte l'histoire d'un rat de laboratoire incarné par le joueur qui va passer des tests accompagné de la voix d'un scientifique. Ce contexte va permettre d'aborder le thème de la liberté au travers de la perception du joueur mais également celle du scientifique. L'idée étant de montrer que la liberté est subjective à chacun.

QBT aura également un fort sous-texte presque satirique que l'on retrouve dans son lore. Le joueur ira se mettre dans la peau d'un enquêteur pour rassembler tous les indices laissés dans la narration environnementale. Ces éléments reconstituent l'origine du monde de QBT et la réalité sombre qui se cache derrière le laboratoire et le pouvoir de gravité. La direction sonore accompagne cette dimension.

La direction artistique originale du jeu doit plonger le joueur dans un autre monde avec un simple regard. Le but de celle-ci est d'accentuer l'étrangeté des lieux que va explorer le joueur. Les deux thèmes de couleurs du jeu marquent une distinction entre l'intérieur du laboratoire et l'extérieur de celle-ci. Une définition des détails est ajoutée pour avoir un relief entre les différents éléments du jeu.

Victoire et Défaite

Dans chaque niveau, l'objectif du joueur est d'atteindre la porte de sortie du niveau. En dehors de cette porte, il n'y a pas d'autres options (Linéarité de l'exploration). À la fin du jeu, la dernière porte de sortie du niveau arrive vers l'extérieur du laboratoire, l'objectif principal du joueur. Cette sortie symbolise la réussite du périple du joueur et la fin de son aventure, à moins que...

Il y aura peu voir aucun élément de gameplay qui pourront placer le joueur dans une situation de "lose state" de "game over". C'est-à-dire qu'il n'y aura pas de dangers qui pourraient tuer le joueur comme des pics ou des explosifs. Ainsi, pas besoin de créer tout un système de gestion de points de vie du joueur. S'il en existe un, la "mort" est signifiée par le reset du niveau.

Au maximum, le joueur pourra se retrouver bloqué dans un niveau car il ne saura plus quoi faire ou bien parce qu'il aura rendu la solution inaccessible à cause

de ses actions (exemple du *sokoban* quand la caisse se retrouve dans un coin du niveau). Dans ces cas-là, il faudra proposer au joueur un bouton pour recommencer du début du niveau en cours qui serait accessible par exemple depuis un menu, une touche ou un élément du niveau.

Game Feel

La mécanique principale brouille et redéfinit la perception d'un environnement. Le but est de procurer au joueur en utilisant la mécanique une sensation de maîtrise de son environnement. Il doit ressentir une satisfaction au changement de gravité, presque une sensation de vitesse. La rotation de la caméra durant le changement de gravité doit se faire de manière smooth avec du easing pour ne pas faire vomir le joueur. (à tester plusieurs fois pour avoir le bon équilibre) Les niveaux eux pourront apporter de la réflexion, de la surprise, ou du vertige au joueur en fonction de leur disposition.

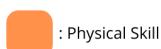
Déplacements du personnage : Assez rapide et très maniable presque robotique

- **Vitesse du personnage** : 1.4 m/s (~5 km/h)
- **Accélération** : très rapide voire nulle, le joueur arrive presque instantanément à sa vitesse maximale
- **Décélération** : Instantanée

Gravité du jeu : En accord avec la gravité de la terre (et celle de Unity)

- **Accélération gravitationnelle** : 9.807 m/s²
- **Vitesse maximale de chute** : 9.807 m/s

Player's skills



: Physical Skill



: Mental Skill

Main skills asked to player :



Observation



Logic

Secondary / Possible skills asked to player



Concentration



Memorization



Timing



Reflexe



Precision

Skills not asked to player



Management



Choice



Tactical Choice



Strategy



Calibration



Endurance



Dexterity

Aucune capacité sociale ne sera demandée au joueur en raison de la nature du jeu (pas de multijoueur)

FlowCharts

Quelles sont les flowcharts à établir ? Émotions et sensations du joueur, navigation dans un niveau, dans le jeu ?

Mécanique Principale : Le Contrôle de la Gravité

[Autour de la gravité - Document de Spécification](#)

Description

La mécanique principale du jeu est l'utilisation de la gravité pour naviguer dans les niveaux. C'est une mécanique de navigation et d'évolution dans l'espace qui brouille et redéfinit la perception d'un environnement. Les enjeux autour de cette mécanique seront donc de concevoir des parcours variés et intéressants en créant de la réflexion, de la surprise, ou du vertige chez le joueur.

Fonctionnement (à modifier en lien avec signs and feedbacks)

Pour utiliser la mécanique, il faut regarder en direction d'un mur ou d'un plafond. C'est le regard du joueur qui va définir dans quelle direction il devra être attiré. De cette manière, le joueur ne pourra être attiré que dans 6 directions différentes : Nord, Sud, Est, Ouest, Haut et Bas.

Une fois que le joueur a positionné son regard comme souhaité, il appuie sur le clic gauche de la souris ou la gâchette droite de la manette ("RT" sur Xbox) pour se retrouver maintenant attiré par la direction dans laquelle le joueur regardait.

Durant cette transition entre 2 sols, le joueur ne peut pas réactiver son pouvoir et doit attendre la fin de la transition pour de nouveau toucher un sol. Il ne peut pas se déplacer (ou très légèrement) durant la transition entre 2 sols.

Mécaniques secondaires

Toutes les mécaniques secondaires découlent de la principale et lui sont intimement liées. Elles ont pour but de proposer de la nouveauté et une redéfinition des challenges du joueur en lien avec le changement de gravité.

Il existe 3 types de mécaniques qui ont 3 utilités majeures dans les niveaux et dont l'on peut retrouver le détail dans leurs documentation spécifique :

- La réflexion → [Mécaniques de Puzzle - Document de Spécification](#)
- Le vertige → [Autour de la gravité - Document de Spécification](#)

- La narration → [Mécaniques Narratives - Document de Spécification](#)

Liste récapitulative des éléments posables dans un niveau

- Stati Cube : Simple cube qui suit le joueur
- Têtu Cube : Cube dont la gravité est liée à une surface précise
- Plaque de pression : objet à déclencher pour créer un événement
- Porte : porte verrouillée mais ouvrable grâce à la plaque de pression
- Surface anti-gravité : une surface qui désactive le pouvoir de gravité et inaccessible par ce biais
- Tunnels qui téléportent
- Narration environnementale déclenchant un dialogue du scientifique

1 Plaques de pression et portes (validé)

Les niveaux pourront comporter des plaques de pression qui, une fois actionnées, peuvent ouvrir la porte qui leur est liée.



C'est une base dans les jeux de puzzle à la vue subjective. C'est un moyen simple de placer un obstacle et un objectif dans un niveau, pour qu'il s'articule autour de la quête du bouton ou de la porte.

1 Cubes (à valider)

Stati Cube : C'est un cube de base, on peut le porter si l'on se trouve à côté de lui, se déplacer avec, le reposer. Il prend la gravité du joueur au moment où il est déposé.

L'intérêt d'une telle mécanique dans QBT serait que la gravité du cube changerait en même temps que le joueur qui se déplace. On pourrait alors laisser un cube suspendu au plafond après que le joueur l'ait récupéré sur le sol.

Têtu Cube : Comme le stati cube, à la différence que sa gravité ne peut pas changer. Il revient toujours vers sa surface d'origine une fois reposé.

Le têtû cube ajoute de la variation dans les puzzles pour renouveler les enjeux du joueur. Il ajoute une contrainte aussi pour la construction des niveaux car l'intérêt de ce cube est donc de placer un obstacle entre lui et la plaque de pression qui lui est destiné car les deux doivent se trouver sur la même surface / direction dans un niveau. Attention aussi à ne pas tomber dans une méca qui ne sert qu'à troll le joueur.

1 Type de surface bloquant le changement de gravité (validé, à développer)

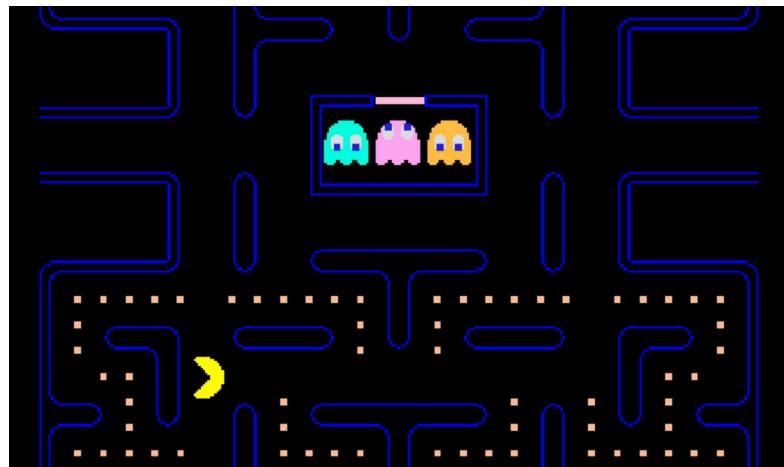
De la même manière qu'il est impossible de poser un portail sur un mur noir. On pourrait imaginer une contrainte au changement de gravité qui pourrait avoir de nombreuses formes. L'important est de limiter les surfaces praticables pour le joueur. Cela pourrait être représenté par des pics, une texture de hachure/rayée, une couleur signalant le danger.

La mécanique empêche le joueur de changer la gravité lorsqu'il se trouve sur la surface bloquante. Tant qu'il est sur une autre surface, l'accès à la surface bloquante lui est impossible. La seule situation où il peut y accéder est s'il est déjà positionné sur cette même surface où il peut utiliser le changement de gravité.

Cette mécanique ajouterait de la complexité et forcerait le joueur à emprunter le passage prévu par les développeurs sans casser le jeu et les puzzles.

1 Tunnel qui téléporte (à développer)

À la manière des niveaux de PacMan avec les passages qui peuvent nous transporter d'un bout à l'autre du niveau. Lorsque le joueur entre d'un côté, il se retrouve de l'autre (sans qu'il s'en rende compte de préférence).



2 Objets liés au joueur qui bougent avec la gravité (validé, à développer plus tard)

Parmi les objets cités plus tôt comme le cube que l'on peut déplacer, certains seraient affectés par le changement de gravité du joueur. C'est-à-dire que lorsque le joueur utilise son pouvoir pour marcher sur un mur, les objets liés seront également attirés par le mur où arrive le joueur. N'importe quel objet du niveau pourra se retrouver lié au joueur.

2 Plateformes mouvantes (validé, à développer plus tard)

Avec un actionneur comme les boutons des portes, une plateforme qui va d'un point A à un point B (pouvant sortir du sol des murs ou léviter en l'air)

Autres fonctionnalités

Les mécaniques tertiaires sont toutes les mécaniques additionnelles qui viennent compléter la jouabilité du jeu. Elles ne sont pas vraiment des mécaniques de gameplay mais plutôt des fonctionnalités qui pourront servir au confort du joueur, à la cohérence narrative, ou à tous les besoins rencontrés durant le jeu. Ces mécaniques n'altèrent pas ou très peu la conception du jeu et des niveaux qui vont principalement tourner autour de la mécanique principale et des secondaires.

Reset de la salle

Comme un retour au dernier checkpoint, c'est une fonctionnalité qui permet au joueur de réinitialiser la salle dans laquelle il se trouve pour revenir à son point de départ. Dans le cas où le joueur se retrouve coincé ou dans l'impossibilité d'arriver jusqu'à la porte de sortie du niveau.

Checkpoint et gating

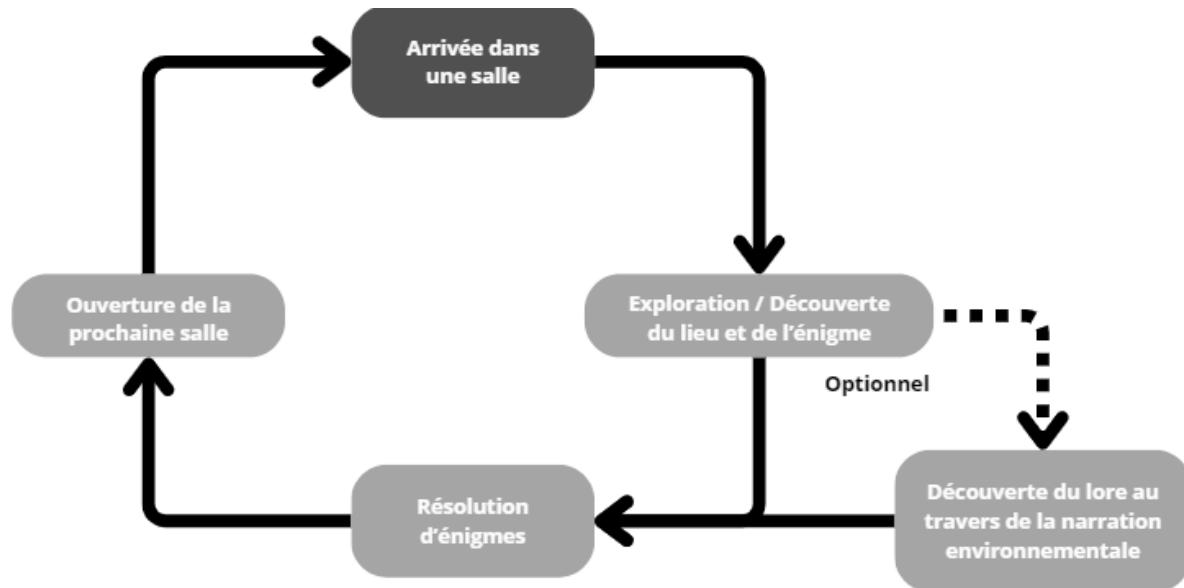
À l'entrée de chaque niveau, il faut placer une trigger box invisible qui servira à plusieurs choses :

- Fermer la porte d'entrée du niveau pour empêcher le joueur de revenir en arrière
- Réinitialiser le point de respawn du joueur qui devient maintenant cette trigger box

Sauvegarder la progression du joueur pour que lorsque le joueur revient à l'écran titre, s'il clique sur "Continuer la partie", il revient à la dernière trigger box franchie

Boucles de Gameplay

Métaboucle



Micro

<i>Objectif</i>	Se rendre sur un mur / plafond	Appuyer sur une plaque de pression
<i>Challenge</i>	Bien se positionner, utiliser son pouvoir, viser la bonne surface	Utilisation de l'environnement, analyse de l'environnement, réflexion
<i>Récompense</i>	Progression dans le niveau et reconnaissance des lieux	Déclenchement d'un évènement, comprendre la fonction du bouton

Moyen terme

<u>Objectif</u>	Ouvrir une porte	Comprendre les éléments narratifs de la salle	Atteindre la sortie du niveau
<u>Challenge</u>	Réflexion, réussir l'énigme	Compréhension de l'histoire, décryptage des éléments environnementaux	Réflexion, gestion des ressources, compréhension de l'environnement, Navigation dans la salle
<u>Récompense</u>	Découverte d'une nouvelle zone / objets pour résoudre une autre énigme	Découverte de plus de lore, accès à des secrets, (code pour ouvrir une salle secrète ?)	Niveau suivant, dialogue du scientifique

Macro

<u>Objectif</u>	Sortir du laboratoire	Découvrir toute l'histoire
<u>Challenge</u>	Passer toutes les énigmes des salles	Découvrir les salles cachées, comprendre la narration environnementale
<u>Récompense</u>	Cinématique de fin, retrouver la liberté ??????, Cédits du jeu	Découverte du lore du jeu, découverte de la vérité derrière le labo

Level Design

Inspirations

Concept

Idées de ld :



mais en 3D

- niveau avec des trous sans fonds, si tombe dans le trou → retombe dans le niveau
- niveau labyrinthique, où on peut voir le chemin si on est dans la face opposé
- niveau puzzle où les murs sont le puzzle et il faut résoudre le puzzle pour avoir une sortie, plaques de pression qui changent de couleur quand on marche dessus
- Niveau bonus, code à récupérer dans la narration
- ça mais en 3D



- Couloir de chainsaw man
- Niveau parallèle memory botw ref

Schématisation

Bubble Diagrams (pour changement de zones)

Liste de concept de niveaux

Signes et Feedback

Autour de la mécanique principale

Le maintien du bouton activant la gravité déclenche un **mode visée**. Il précise au joueur la surface vers laquelle il va atterrir. La **timeline de gravité** montre les évènements qui se déclenchent en fonction de la durée de maintien du clic.

Timeline de gravité

Temps (en secondes)	0	0.3	0.8	3	3++
Activation du pouvoir de gravité au relâchement?	Oui	Oui	Oui	Oui	Non
Événement déclenché	Rien	Transition vers Mode Visée	Mode Visée actif	Disparition du Mode Visée	Rien

- Les valeurs de temps en seconde devront être ajustables en moteur pour correspondre à l'expérience et au game feel souhaité.
- La timeline de gravité revient au début du moment où le mode Visée est actif quand le joueur tourne la tête et que l'endroit d'atterrissement est modifié

Mode Visée

Ce qui est affiché dans le mode visée s'inspire de notamment Genshin Impact avec le voyageur de type Géo :



Au maintien du bouton pour le pouvoir de gravité, une prévisualisation de l'endroit d'atterrissage du joueur s'affiche comprenant :

- Une lumière qui vient de l'endroit d'atterrissage
- Un plane qui apparaît sur la surface visée avec une texture spéciale pour mettre en évidence l'endroit d'atterrissage
- SOIT : Une lumière blanche apparaît sur le bord de l'écran, quand la prévisualisation n'est pas dans le champ de vision du joueur (indiquant la direction dans laquelle regarder)
- OU : Des contours blancs apparaissent autour de l'écran à l'entrée dans le mode visée
- *idée : Désactiver toutes les lumières qui ne sont pas celle citée plus haut dans la liste*
- *idée : Afficher tous les endroits d'atterrissage possibles avec le pouvoir de gravité, la texture spéciale ne s'affiche que sur la surface effective*

Autour des mécaniques secondaires

Mécaniques de Puzzle

- Une lumière s'allume sur les boutons et les portes lors de leur activation
- Possibilité d'ajouter des câbles qui relient les boutons et les portes
- Le curseur change quand le joueur entre à portée d'un cube

Mécaniques Narratives

- Pas besoin d'un signe qui montre les objets qui déclenchent des dialogues (à surveiller durant les playtests)
- Idem pour le Zoom : au maintien du clic droit, transition progressive vers l'état zoomé et inversement au relâchement

Autour des fonctionnalités

Reset de la salle

Un bouton d'UI dans le menu pause qui déclenche un flash blanc et le reset de la ssalle à son appui. Pas de présence du bouton de manière physique dans la salle de test en raison de l'incohérence et de l'inutilité.

Checkpoint / Sauvegarde

La porte d'entrée du niveau se ferme pour préciser au joueur qu'il n'est pas autorisé à revenir en arrière.

L'UI

Il faut des feedbacks audio et visuels pour montrer les interactions avec les menus et leurs boutons d'UI :

- Pour le hover de la souris / le passage du curseur de la manette d'un item à l'autre, un feedback discret comme de la surbrillance des contours et son avec peu d'attaque
- Pour l'appui sur un bouton, un feedback plus visible qui montre la pression sur le bouton avec un son marqué

User Interface

HUD

Curseur

Pour préciser les actions faisables ou en cours pour le joueur, le jeu utilise la forme de son curseur de visée (le crosshair). Le curseur de base du jeu est **le cercle plein**, il se vide si le joueur ne peut plus utiliser son pouvoir de gravité. Ajouté à cela viennent 2 éléments pour indiquer des états spécifiques du jeu :

- **Un carré** vient s'ajouter quand le joueur peut ramasser un cube au sol
- **Un cercle qui s'efface** progressivement en suivant son contour est affiché quand le joueur maintient le clic gauche enfoncé de la souris. Cela correspond au compte à rebours de la timeline de gravité qui affiche la prévisualisation du pouvoir de gravité (Précisions dans [Signes et Feedbacks](#))

	OUI	NON
Normal	●	○
Cube	■●	○□
Timeline	○●	○○

Menus

Chargement

S'enchaînent des écrans avec :

- Powered by Unity
- Using Wwise
- Logo QBTeam

Avant Title Screen

Disclaimer qui annonce flash blanc, possibilité de motion sickness, risques d'épilepsie (possibilité de rajouter une vanne en mode accepter la torture)

- Bouton pour dire "j'accepte" après 5 secondes d'indisponibilité

Title Screen

Une pièce en 3D représentant un bureau, la caméra est focus sur l'écran d'ordi qui affiche le logo QBT :

- Jouer → La caméra se penche vers le **contrat** sur le bureau
- Paramètres → La caméra se focalise sur l'écran de gauche
- Crédits → Chargement de la scène "Crédits"
- Quitter → Shut down de l'appli

Contrat

Un contrat que le joueur peut signer au bas de la page

- Signer → Fondu au blanc puis lancement du jeu avec le 1er niveau

Menu Pause

- Reprendre
- Paramètres
- Retour au Title Screen

Paramètres

- Volume Général (jauge)
- Volume Musiques (jauge)
- Volume SFX(jauge)
- Volume Voix (jauge)
- Langue (menu déroulant : français, english) (optionnel : possibilité de récupérer la langue de base du PC)
- Sous-titres (checkbox)
- Inverser l'axe x de la caméra (checkbox)
- Inverser l'axe y de la caméra (checkbox)
- (low prio) Vibrations (checkbox)
- (low prio) Régler la luminosité (jauge)
- (very low) Changer les touches (bouton qui ouvre un autre menu)
- (very low) Mode daltonien (menu déroulant : types de daltonisme)
- Retour

Wireframe et zoning des différentes UI

- Arborescence de navigation / Flowchart des UI

9 • Menu pause de QBT - Rubrique “Reprendre la partie” :

- Bouton “Reprendre” ou “Echap”

Réunion de Narrative design et UI design :

Trois écrans sur un bureau avec une feuille représentant les 3 chemins de rubriques (hors “Quitter le jeu”) → A droite = Paramètres / À gauche = Crédits / En bas (feuille du contrat) = Jouer

Pour l’écran des rubriques de “Paramètres” et “Crédits”, un écran avec une interface en 16/9e, inspiré de l’UI de “Nier automata”, “Invit de command” et les crédits de “Portal”.

Le contrat n'est pas signé (vierge) = partie vierge (aucune donnée de sauvegarde) = “Nouvelle partie”

Le contrat est signé = partie déjà enregistré = “Continuer la partie”

Contrat = A4 - papier à entête - Tampon Romuald Loutard Jr. - contrat type (exemple sur Internet) -

Narrative Design

Documents externes

Miro Brainstorming : https://miro.com/app/board/uXjVK_k3NCl=/

Storyboard cinématique de fin :  Storyboard QBT

Trame narrative de QBT

Résumé

Fin du jeu :

Storyboard cinématique de fin :  Storyboard QBT

Univers et Lore

Lore :

QBT est une **entreprise d'armement**, mandatée pour développer une technologie en préparation à une guerre de territoire qui nécessite l'**utilisation d'une gravité différente** de la terre. Le QBT.lab à trois étapes différentes : apprentissage, défense, offensive. Le sujet se trouve tout au long du jeu dans la première partie : l'apprentissage.

Le "**pouvoir**" du sujet n'existe que pendant les **tests** prévus par QBT, on ne peut donc pas utiliser son pouvoir à l'extérieur de celui-ci. Avant nous, plusieurs autres sujets sont déjà passés par là. **Tous les sujets d'expérimentation ont accepté de l'être** avant de se faire **effacer la mémoire**.

Temporalité : Le jeu se déroule en 2069. Dans un nouveau pays ultra capitaliste ressemblant aux états unis : les NUSA (New United States of America)

Personnage :

Scientifique

- non jouable
- voix omniprésente

Le sujet

- jouable
- aucune personnalité
- pas de voix
- peut choisir son numéro ?

Patron

- non jouable
- pas de voix
- c'est juste un pantin pour donner un contexte au joueur à l'intro

La NUSA (New United State of America) convoite actuellement les ressources d'une planète **Troglodyte**.

Troglodyte :

- Cette planète est semi-consciente, dans le sens où elle a la particularité de réagir de manière instinctive à nos actions envers elle.
- Elle a un format gruyère, beaucoup de tunnel/ grotte.
- Elle n'abrite en son sein aucun autre être vivant, dans le sens où sa biodiversité fait partie d'elle. Une plante serait en un sens une extension d'elle-même.
- Cette planète est capable de changer le référentiel de gravité de tout ce qui n'est pas elle-même (**cycle lunaire, cycle personnel de la planète, réaction instinctive etc. à définir**).

Comment ils ont découvert Troglodyte ? Pourquoi ils le convoitent ?

- Astéroïde qui contient un bout de cette planète (matériaux + "plante") est tombé sur NUSA (**autres planètes alentours aussi ?**)
- En l'étudiant, ils ont découvert ce détail de gravité étrange et surtout ils ont découvert que changer le référentiel de gravité n'étaient possibles que sur un matériau précis trouvable uniquement sur la planète.
- Ils ont réussi grâce aux "plantes" trouvées sur l'astéroïde un gène permettant de contrôler son propre référentiel gravitationnel. Ce qui ne fonctionne pas contre que sur les matériaux venant de la planète. (le référentiel gravitationnel est sur le matériau sélectionné, on est attiré dans sa direction)
- Ils convoitent la planète, car ils ne réussissent pas à reproduire à l'infini le matériau trouvé.

"Guerre froide"

- Plusieurs entités convoitent la même planète et ses ressources (**pourquoi?**)
- Créer tensions = nouvelle "guerre froide"
- On est tous en train de se préparer en attendant le premier faux pas, qui validerait nos propres actions de conquêtes en retour. (**à définir si on attend uniquement faux pas ou si on fonce une fois prés**)

Comment le sujet change la gravité ?

- Le pouvoir n'existe pas dans le laboratoire,

- il provient d'un produit qu'on injecte au sujet avant l'expérience.
- On lui injecte un gène qui est tiré des gènes des "plantes" de l'astéroïde.
- Le sujet actuel est l'un des premiers à avoir un produit aux gènes "stables". On a eu des ratés...

Extérieur / QBT.Defense

- Lorsque le sujet sort à la fin du jeu, la phase d'apprentissage est terminé.
- On rentre dans la phase de Défense.
- Cette phase est à "l'extérieur". Le sujet pense être sorti (pour la première fois), mais cela était prévu par QBT. Il se trouve en réalité sous un dôme, reproduisant certain aspect de la planète Troglodyte.

A valider :

QBT entreprise d'armement mandaté par la NUSA, astéroïde tombé sur un terrain qui leur appartient donc sur la NUSA, ce sont eux qui l'ont en plus grande quantité et qui l'ont utilisé le plus.

1 seul laboratoire

Matériaux créer de la vie avec des éléments naturels de la terre,
Dôme - extérieur créer par l'astéroïde, contient la vie

On convoite pour l'étudier plus et l'utiliser dans l'industrie et en avoir le monopole, on veut pas que les autres soit plus puissant parce que dangereux aussi.

Plusieurs astéroïdes un peu partout le plus gros chez qbt mais d'autres dans autres entreprises et autres planètes

Frise chronologique tique

Date

Guerre froide ? Course ?

Nom

Profil scientifique

A faire :

- Le nom troglodyte ?
- Cycle de la planète, changement autonome ?
- Pourquoi on convoite la planète uniquement matériaux ? (parce qu'on a quand même eu assez pour faire tous un laboratoire)
- Pourquoi les autres planètes convoites celle-ci ? comme nous ?
- astéroïde aussi sur les autres planètes ?

- Action pendant guerre froide ? premier faux pas ou premiers à être prêt ?
- Les ratés avant le sujet actuelle sur le dosage?
- Phase de jeu à l'extérieur ?
- Date 2069 ou 2969 ?
 - un nombre rond après l'alunissage
 - ou nombre d'années après création NUSA (new united state of america) qui est créé en 2069 ?
 - et année NUSA, on précise l'année chretienne
- Durée de l'injection ?
- Nom du matériau ?
- Nom de la plante ?
- Nom du gène ?
- Liberté du scientifique ?
- Pourquoi signer le contrat ?
- Profil du scientifique ?

Note Réunion :

Le pouvoir n'existe pas en dehors du labo : Gène injecté qui réagit au matériau du bâtiment. gêne tirés d'être vivant sur la planète

changer notre référentiel gravitationnelle

Nom de la planète : troglodyte

Extérieur = Dome

- après lecture des mécaniques fait en réunion GD, je pense que ça permet de justifier certaine mécanique notamment celle des objets qui suivent ou non la gravité du joueur ou l'empêche donc cool?

Robin Céline Owen et Ethan ? Jeu dehors ?, on est pas pour nous

Histoire de guerre de tension / guerre froide contre un autre pays/ etat

- On se prépare pour que quand le premier à agir le fera (s'il le fait il faute et on peut rentrer en guerre aussi) = premier faux pas
- Plusieurs opposants qui veulent la même chose
 - 1^{er} Martiens
 - 2^e La fée maison (planète construit à la main) (cyborg communiste)
 - 3^e
- guerre pour les ressources (et donc coloniser en un sens)

- Planète semi-consciente et qui réagit à nos actions mais pas d'être vivant séparé de la planète (une plante serait le doigt de la planète = liée)
 - plus de l'instinct que de la conscience, elle s'en fou qu'on soit là mais si tu la fait chier en essayant de lui arracher des bouts elle va te faire baldinguer

Personne ayant très mal réagit au dosage et qui laisse des traces sans faire exprès dans le laboratoire.

- 1er tentative d'arriver dans une salle et on reboot le sujet car oublie de nettoyer

Dehors = étape défense, Dôme, reproduction, biosphère, planète

- voir rick et morty
- Pandora de avatar pour la nature pas les couleurs
- Horizon zero dawn pour les ruines

vasarely

[Mithridatisation](#)

Direction Artistique

Direction Graphique

Un aspect Sketchbook à l'intérieur fait de noir, de blanc, de contours sur les objets et d'ombres faites en hachures. Un aspect Pop Art à l'extérieur avec des couleurs vives saturées et des pointillés pour faire les ombres.

Couleurs

À l'intérieur : Du noir et blanc uniquement

À l'extérieur : des couleurs saturées et flashies (cf Jojo et le Pop Art)

Contours

Comme le Grease Pencil sur blender, des contours noirs seront toujours présents sur les objets et auront l'aspect de lignes faites au crayon

Ombre et Lumière

Utilisation de shaders pour la gestion des couleurs qui passent de blanc à noir à partir d'un certain pourcentage d'ombre.

Les ombres se forment à partir de hachures/pointillés uniquement

Direction Sonore

Musique satyrique :

Eric Satie : Musique d'ameublement

Malher : Symphonie 1 (Titan) Mvmt 3

Muzak

Musique d'ascenseur / corporate

Son pour le mouvement de vent?

Glossaire

Ici la liste de tous les mots bizarres et leurs définition

Boucles de gameplay : Outil d'analyse de game design pour vérifier les actions que va répéter le joueur pour progresser dans le jeu. Elles se construisent sur la forme des 3 questions "OCR" pour :

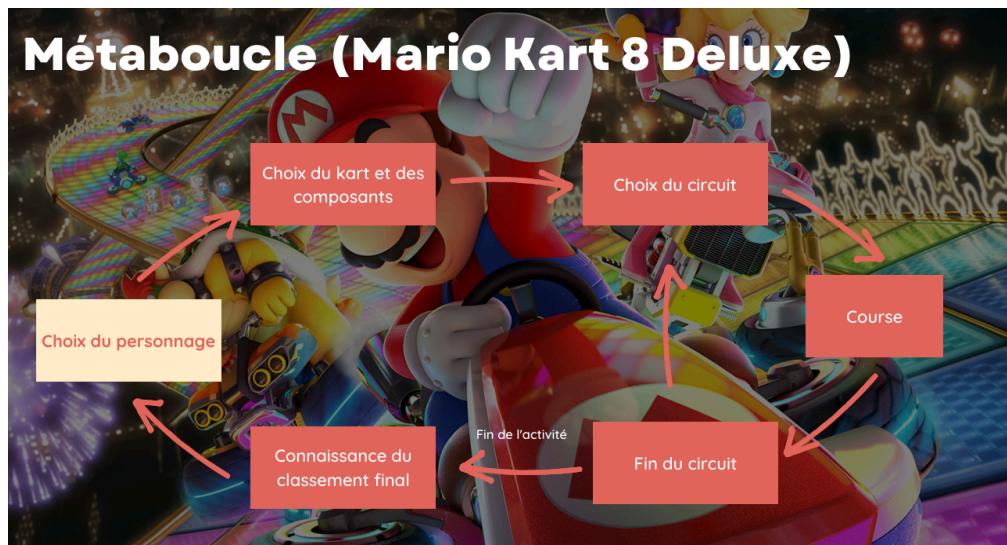
- Quel est l'**Objectif** ?
- Quels sont les ou le **Challenge** ?
- Quelles en seront les ou la **Récompense** ?

Cela met en avant quelles seront les compétences demandées au joueur et quelles en seront les conséquences sur la suite du jeu.

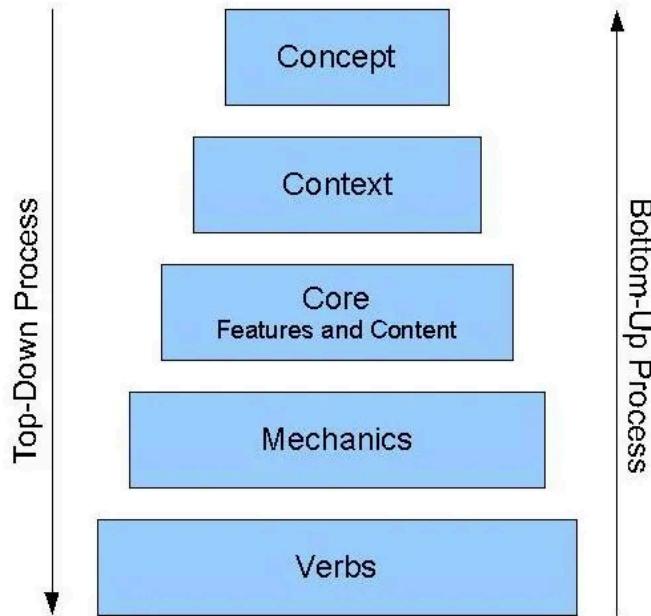
Micro : C'est le point de vue très rapproché qui définit ce qui arrive dans un jeu à très court terme ou de manière microscopique (1 à 2 secondes / 1 action de jeu)

Macro : À l'opposé du micro, c'est un point de vue global qui pense au long terme (sur toute la durée du jeu / l'objectif final ou général)

Métaboucle : C'est une boucle qui schématise les actions et événements que le joueur répètera au cours d'une session de jeu. (Exemple ci-dessous)



Top-Down Process : Le processus en top down part de la forme d'un jeu pour aller vers son fond. C'est une manière de créer un jeu où l'histoire et le lore sont réfléchis en premier. De ceux-ci découlent le reste du jeu comme les différentes mécaniques de gameplay.



<https://www.gamedeveloper.com/design/game-design-cognition-the-bottom-up-and-top-down-approaches>

Bottom-Up Process : À l'inverse, le processus en bottom up part du fond d'un jeu pour aller vers la forme. Le gameplay est conçu en premier et ensuite vient le scénario/ l'histoire qui se construit autour des mécaniques.

Sokoban : Jeu qui a donné son nom à un genre de jeu, souvent en 2D vu de dessus, dans lequel le joueur doit pousser une caisse pour la faire arriver à un endroit précis (Baba is You, Paquerette). Dans ces jeux, on peut se retrouver coincé si on pousse la caisse dans un coin, cette dernière devient imposable et le jeu interminable sans recommencer le niveau.

HUD : Head Up Display (Affichage Tête Haute / ATH en français), c'est l'interface qui se superpose à l'écran de jeu. Exemple : La barre de vie et la minimap dans Zelda.