

# Infamous Light Productions

Studio de jeux-vidéos franco-qubécois

## Document de design de jeu vidéo *Gravity Adventures*



### **Infamous Light Productions**

Entre le Québec et la France

Studio spécialisé depuis moins de 2 semaines

### **Responsable de la bonne humeur**

Lucie Aldebert

### **Spécialiste du code**

Antoine Brisebois-Roy

### **Responsable du soin de vous**

Pierre Pereira

### **Intermittent du spectacle à mi-temps**

Thomas du Lac

# Contents

<b>1</b>	<b>Aperçu du jeu</b>	<b>1</b>
1.1	Résumé de l'histoire du jeu . . . . .	1
1.2	Action du jeu basé sur les emplacements et les environnements du jeu . . .	1
1.3	Défis rencontrés . . . . .	1
1.4	Progression/récompenses . . . . .	2
1.5	Lien entre histoire et gameplay . . . . .	2
1.6	Condition de victoire . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Personnage</b>	<b>3</b>
2.1	Décrire les caractéristiques pertinentes . . . . .	3
2.2	Fournir une représentation visuelle du personnage . . . . .	3
2.3	Détails des caractéristiques signature . . . . .	4
2.4	Détails des contrôles . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Gameplay</b>	<b>5</b>
3.1	Type de jeu . . . . .	5
3.2	Détails du jeu . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Univers de jeu</b>	<b>6</b>
4.1	Lieu . . . . .	6
4.2	Ambiance visuelle et sonore . . . . .	7
<b>5</b>	<b>Expérience de jeu</b>	<b>8</b>
5.1	Ambiance générale du jeu . . . . .	8
5.2	Lien entre la musique, lumières et Gestalt . . . . .	8
5.3	Émotions recherchées . . . . .	8
5.4	Organigramme de la navigation d'interface . . . . .	9
5.5	HUD . . . . .	9
<b>6</b>	<b>Mécaniques de gameplay</b>	<b>10</b>
6.1	Inverseur de gravité . . . . .	10
6.2	Double jump dash . . . . .	10
6.3	Mécaniques émergentes . . . . .	10
6.4	Ennemis . . . . .	10
<b>7</b>	<b>Ennemis</b>	<b>11</b>
7.1	Chiens de garde . . . . .	11
7.2	Alien aveugle . . . . .	11
7.3	Boss . . . . .	12
<b>8</b>	<b>Extras</b>	<b>12</b>
8.1	DLC . . . . .	12

## *CONTENTS*

### **9 Bibliographies**

**13**

# 1 Aperçu du jeu

## 1.1 Résumé de l'histoire du jeu

Le capitaine Patenaude est un jeune terrien qui parcourt l'espace à bord de son vaisseau spatial afin de gagner sa vie en tant que marchand inter galactique.

Malheureusement une faille spatio-temporelle s'est ouverte dans son vaisseau.

Il est pris d'assaut par des créatures invasives venues d'un autre monde.

Celles-ci ont fait de gros dégâts dans le vaisseau, le capitaine doit les réparer et atteindre la faille pour la fermer afin que les monstres disparaissent.

## 1.2 Action du jeu basé sur les emplacements et les environnements du jeu

Les actions du joueur vont grandement dépendre de l'environnement.

Pour atteindre les différentes parties du vaisseau qui nécessite réparation et pour atteindre la faille, le joueur va devoir se servir des objets qui l'entourent : caisse de marchandise, plaque en métal et autres. Pour cela, il peut modifier la force gravitationnelle de son vaisseau afin de déplacer des objets volumineux.

## 1.3 Défis rencontrés

Pour atteindre ses objectifs, le capitaine va devoir éviter des obstacles, ceux-ci peuvent se matérialiser sous la forme de fils électriques défectueux ou encore d'aliens échappés de la faille. Mais il devra aussi apprendre à se servir du changement de gravité pour pouvoir se frayer un passage et atteindre des zones qui ne sont normalement pas accessibles.

## 1.4 Progression/récompenses

On retrouve plusieurs progressions : premièrement, de niveau en niveau la difficulté augmente.

Les puzzles se complexifient : plus d'actions à réaliser et plus d'obstacles. Pour résoudre les énigmes de plus en plus compliquées, le joueur va devoir apprendre à utiliser la gravité de différentes manières et faire preuve d'ingéniosité.

De plus les facultés du capitaine sont réduites par ses blessures, il pourra donc se soigner avec l'aide de kit de secours qui lui permettront de sauter plus haut et de se déplacer plus vite et aussi de débloquent de nouvelles compétences (double saut, dash, wall jump) . Il n'y a pas de récompense à chaque niveau, le joueur se rapproche juste un peu plus de la faille.

## 1.5 Lien entre histoire et gameplay

Le fait de pouvoir jouer sur la gravité coïncide avec l'histoire puisque le capitaine se trouve dans son vaisseau spatial dans l'espace, la gravité est donc contrôlée afin de pouvoir vivre comme sur terre.

## 1.6 Condition de victoire

Le capitaine après avoir réparé les différentes parties de son vaisseau atteint la faille spatiale et la referme.

## 2 Personnage

### 2.1 Décrire les caractéristiques pertinentes

Le capitaine du vaisseau s'appelle Capitaine Patenaude. Il provient de l'espèce humaine et il ne diffère en aucun aspect des autres membres de sa race. Lors de l'ouverture de la faille spatio-temporelle, tout son équipage s'est fait éjecter du vaisseau, faisant de lui le dernier à bord.

Cependant, il a été attaqué par une créature le rendant très faible. À cause de ses blessures, il n'est pas capable de sauter très haut ni de se déplacer très vite. De plus, la prochaine blessure est fatale: s'il touche un ennemi, il meurt sur le champ.

### 2.2 Fournir une représentation visuelle du personnage



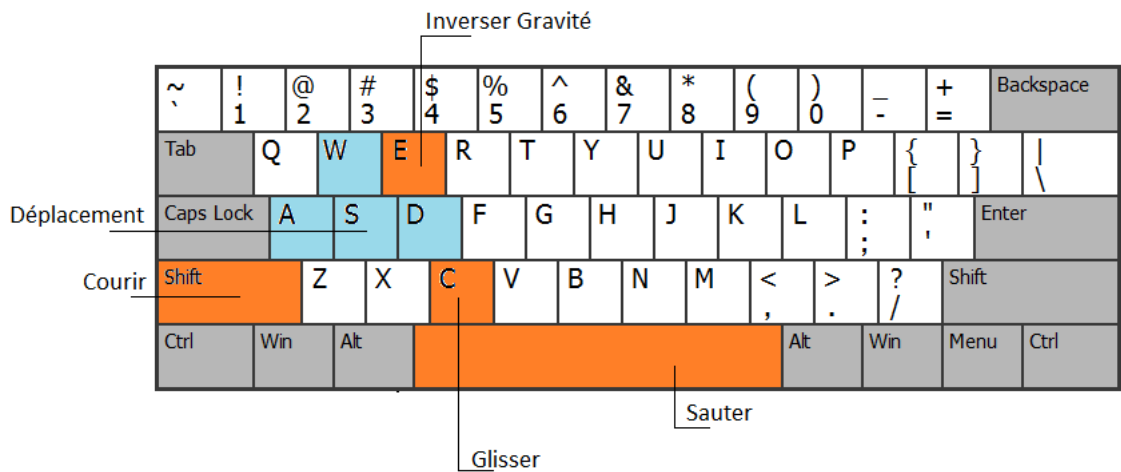
Capitaine Patenaude sera représenté dans son habit d'astronaute, car il a besoin d'oxygène pour respirer et son vaisseau, ayant une faille, n'en contient plus.

2.3 Détails des caractéristiques signature

Avant de quitter le poste de commandement, il a amené avec lui un inverseur de gravité. C’est un bouton qu’il a mis dans sa combinaison. A chaque fois qu’il appuie dessus, la gravité dans le vaisseau spatial change de 180 degrés. Si Capitaine Patenaude marche sur le sol et appuie sur son bouton, il va maintenant marcher sur le plafond.

Capitaine Patenaude a besoin de se soigner durant son parcours. Il doit récupérer des kits de soin pour pouvoir soigner ses blessures, et ainsi prendre des forces pour être capable d’utiliser de nouvelles habiletés (double saut, glissade, ...).

2.4 Détails des contrôles



## 3 Gameplay

### 3.1 Type de jeu

Gravity Adventures est un jeu d'action en deux dimensions, dans lequel notre personnage va devoir arriver au bout des niveaux pour permettre de fermer le portail. De manière classique, le personnage contrôlé par le joueur pourra se déplacer vers la gauche ou la droite, ainsi que de sauter.

Le personnage, grâce au bouton qu'il possède, peut inverser la gravité de la pièce. Cette manipulation de la gravité l'aidera à atteindre d'autres plateformes initialement inaccessibles et à tuer ou passer des ennemis qui lui bloquent le chemin. Le gameplay se complexifie au fur et à mesure du jeu, avec des mécaniques de gameplay classiques de jeu vidéo qu'il débloque dans l'aventure (double saut, dash, wall Jump).

Le joueur va devoir faire attention à l'organisation des plateformes et au positionnement des ennemis afin de ne pas se retrouver dans une impasse.

Les ennemis ainsi que les objets du vaisseau subissent la gravité imposée par le joueur. Les ennemis peuvent être résistants à la gravité, obligeant le joueur à utiliser son environnement pour vaincre certains d'entre eux.

### 3.2 Détails du jeu

- Caméra : 2D en vue de profil
- Contrôleur de mouvement : Clavier ou Manette
- Disque dur : 200 Mo
- Contenu téléchargeable : Extension multijoueurs



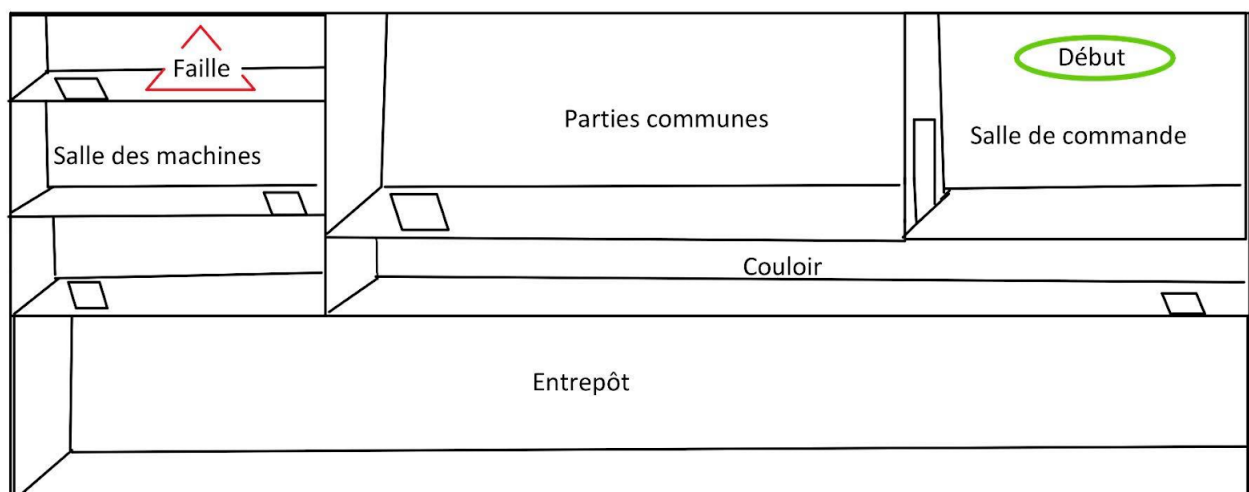
## 4 Univers de jeu

### 4.1 Lieu

Le jeu se déroule en l'année 2543-Beta du calendrier universel intergalactique. L'Homme a trouvé un moyen de voyager dans l'hyper-espace. Ce qui lui a permis la découverte de nombreuses planètes possédants des minerais rares et précieux, mais également l'existence d'extraterrestre parfois hostile.

Plusieurs humains comme le capitaine Patenaude ont décidé malgré les dangers de se lancer dans le commerce de ces précieux minerais.

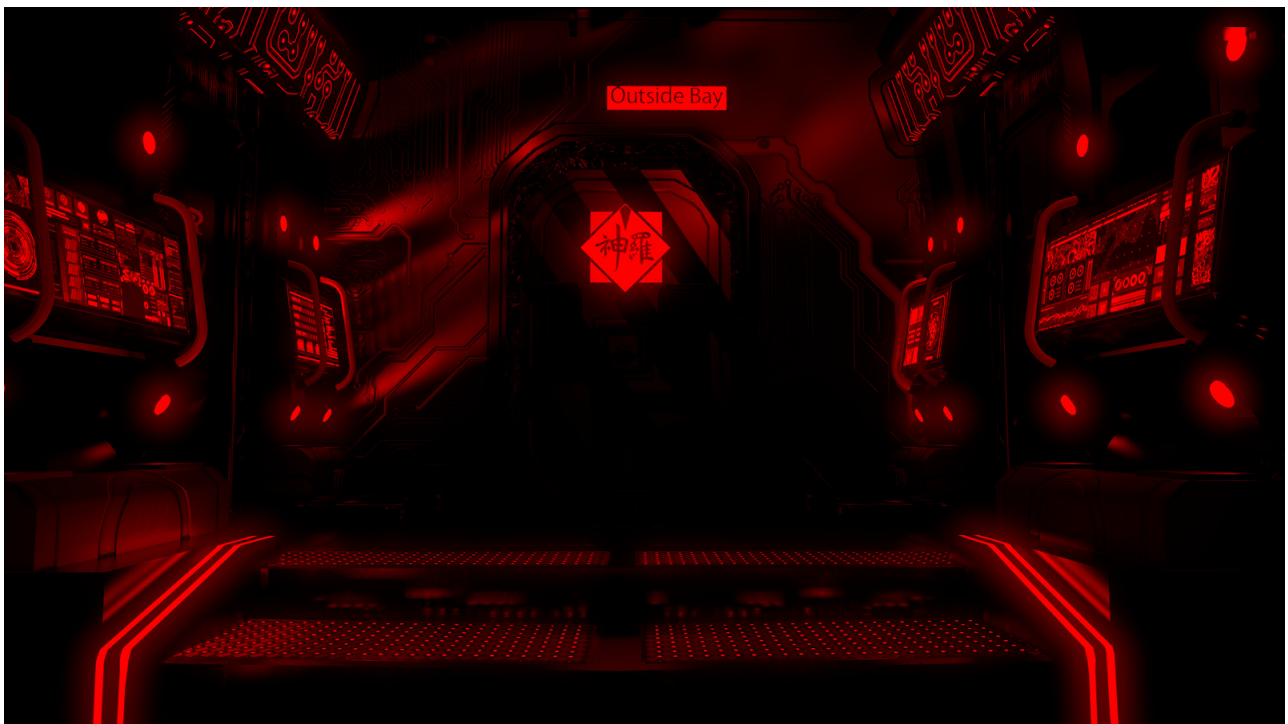
Le jeu se déroule dans le vaisseau spatial du capitaine. C'est un vaisseau marchand dans lequel on retrouve différentes pièces : l'entrepôt où sont entassées les marchandises, la salle des machines, la salle de commande et les parties communes.



## 4.2 Ambiance visuelle et sonore

L'attaque a déclenché des alarmes dans le vaisseau, une lumière de secours teintée de rouge colore les différentes pièces. On entend le crépitement des fils électriques abîmés. Dans la salle des machines, on entend des bruits de moteurs.

Pour mettre le joueur dans l'ambiance d'une invasion d'aliens, une musique angoissante et pressante est présente dans tous les niveaux. De plus, dans certains niveaux, il fait pratiquement noir, alors le joueur doit découvrir ces niveaux en se promenant et en faisant des erreurs.



## 5 Expérience de jeu

### 5.1 Ambiance générale du jeu

L'ambiance générale est angoissante. Le personnage est très vulnérable, il a perdu tous ses coéquipiers, et il subit une attaque d'aliens.

Le vaisseau sonne l'alerte, qui peut être entendue partout sauf dans certaines pièces où l'alarme est défectueuse. Sachant que la seule source de lumière vient de l'alarme qui éclaire en rouge, dans les pièces où l'alarme ne sonne pas, on ne perçoit presque rien.

### 5.2 Lien entre la musique, lumières et Gestalt

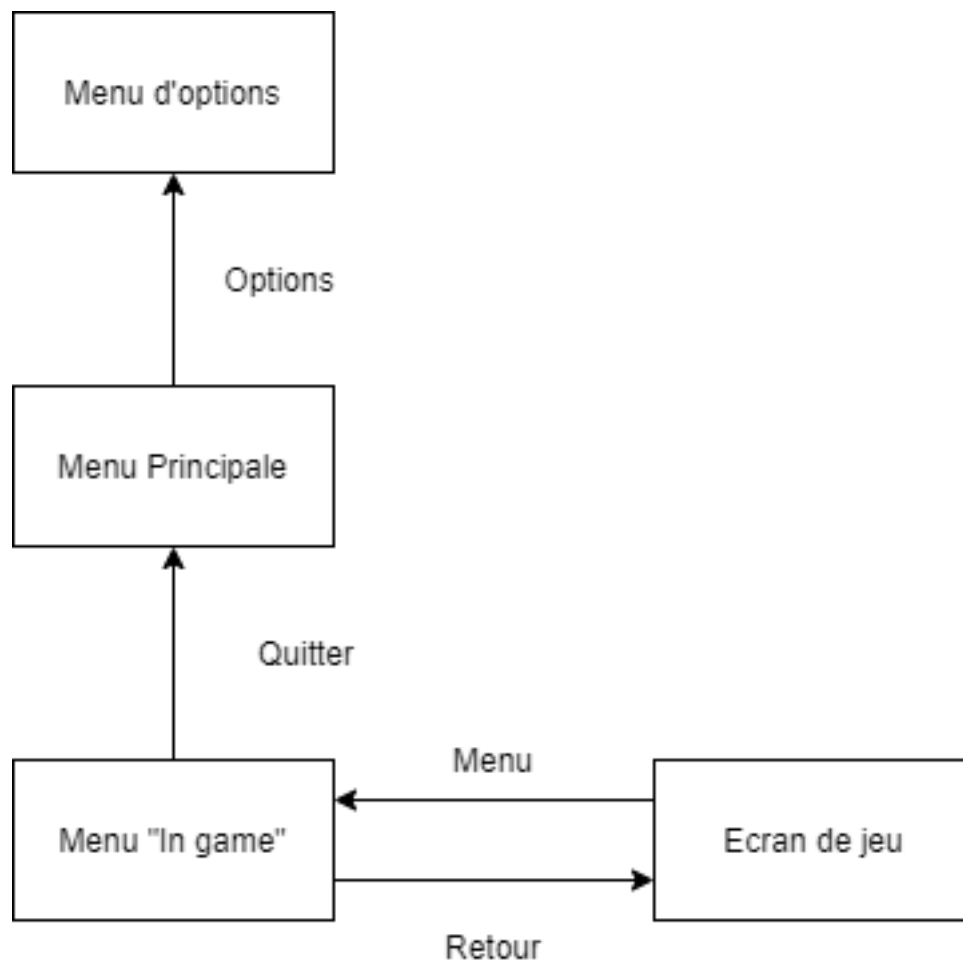
Lorsque l'ambiance se veut angoissante, la musique est plus faible et froide. Les lumières sont aussi plutôt faibles, ce qui rend service à l'ambiance comme au joueur qui aura envie de se cacher. Lorsque l'ambiance se veut plus combative, la musique et les lumières évoluent en conséquence.

### 5.3 Émotions recherchées

Le joueur se sent oppressé par l'ambiance macabre du vaisseau et par la menace que constitue les aliens. Au début, il n'a pas beaucoup de capacités en dehors de l'inverseur de gravité, il est donc assez faible. Petit à petit, le joueur gagne en aisance et en compétences (gagne en mobilité, peut atteindre des endroits inaccessibles pour les aliens).

L'ambiance est moins angoissante et le joueur a un sentiment de pouvoir. Enfin, il affronte un boss final bien plus fort que les aliens habituels, et le joueur retombe dans l'angoisse du début. L'ambiance sonore et visuelle se rapproche aussi de l'ambiance du début du jeu. Finalement, un sentiment de soulagement arrive lorsque le joueur ferme la faille et que les aliens sont tous renvoyés hors du vaisseau.

## 5.4 Organigramme de la navigation d'interface



## 5.5 HUD

Aucun HUD ne sera affiché pendant le jeu car il n'y a pas d'informations particulièrement nécessaires à montrer au joueur (pas de barres de vie ni de munitions par exemple). Cela améliore l'immersion ce qui rend service à l'ambiance angoissante du jeu.

## 6 Mécaniques de gameplay

### 6.1 Inverseur de gravité

Le joueur a comme atout principal cet inverseur de gravité. Cela lui permet de de changer la gravité de tout le niveau actuel. Certains ennemis et les objets non attachés au sol sont impactés par ce changement de gravité. Ce bouton n'a pas d'utilisation maximale, mais Capitaine Patenaude n'est pas capable de l'utiliser s'il ne touche pas au sol, car il est trop faible pour appuyer sur le bouton tout en contrôlant son saut.

Cependant, son meilleur outil peut aussi causer sa mort: s'il utilise l'inverseur de gravité tandis que le sol au-dessus de sa tête est trop loin, il mourra de sa chute. Pour cela, il faut qu'il fasse attention avant d'utiliser ce gadget, qui dans certains cas va lui être d'une grande aide, mais dans d'autres, va causer sa mort.

### 6.2 Double jump dash

Le joueur peut faire un double jump et un dash, pour atteindre des endroits auparavant inaccessibles.

### 6.3 Mécaniques émergentes

Le dash permet de donner une impulsion horizontale au joueur au moment où il inverse la gravité. Cela lui permet de parcourir une grande distance pendant la chute. Le double jump permet d'amortir la chute, prévenant des dégâts.

### 6.4 Ennemis

Une multitude d'ennemis permet de varier l'approche des puzzles.

## 7 Ennemis

### 7.1 Chiens de garde

Le chien de garde n'est pas soumis aux forces de la gravité, alors il restera toujours sur sa plateforme malgré une inversion de celle-ci. Cependant, il peut sentir le joueur se trouvant sur sa plateforme et ainsi, le pourchasser.



### 7.2 Alien aveugle

L'alien aveugle est un patrouilleur qui n'est pas capable de détecter le joueur. Cependant, il subit les effets de la gravité, alors lors d'une inversion de gravité, il va lui aussi être propulsé vers le haut ou le bas. De cela, le joueur devra trouver une façon de déjouer cet adversaire.



### 7.3 Boss

Le boss est l'ennemi le plus redoutable. Il est capable de se déplacer librement. Pour le tuer, le joueur doit activer des lasers dans la salle du boss.



## 8 Extras

### 8.1 DLC

Notre jeu fera sa sortie en deux phases: la première comptera le jeu tel que décrit et la deuxième sera une extension (DLC) qui laissera le joueur bâtir ses propres niveaux (à la Super Mario Maker) pour après les partager au monde entier pour y jouer. Avec cela, nous nous assurons qu'il y aura toujours du changement dans le jeu pour le tant que la communauté sera active.

## 9 Bibliographies

Les différentes images que l'on a utilisé :

- [https://i.ytimg.com/vi/aZW\\_tWF8mCI/maxresdefault.jpg](https://i.ytimg.com/vi/aZW_tWF8mCI/maxresdefault.jpg)
- <https://www.cgtrader.com/free-3d-models/character/man/lips>
- <https://www.artstation.com/artwork/qA3EKe>
- <https://www.cgtrader.com/free-3d-models/animals/dinosaur/alien-animal-re-texture-baked-in-blender-2-81a>
- <https://www.cgtrader.com/free-3d-models/character/sci-fi/alien-grunt>
- <https://cdn3.movieweb.com/i/article/EnBCtyE3caIRF01ymZZQm1KHUKrjEN/1200:100/Alien-Xenomorph-Statue.jpg>