

8INF960

Principes de conception et développement de jeux vidéo

Élaboration d'un document de concept de jeu



Université du Québec
à Chicoutimi

Étudiants - Codes UQAC :

BAUVENT Kilian - BAUK16050100
HAUTEVILLE Léane - HAUL29579905
LACOMBE Alexia - LACA02540009
LANGLAIS Hugo - LANH12050107
THEDON Valentin - THEV10079801

Remise le 20/09/2022

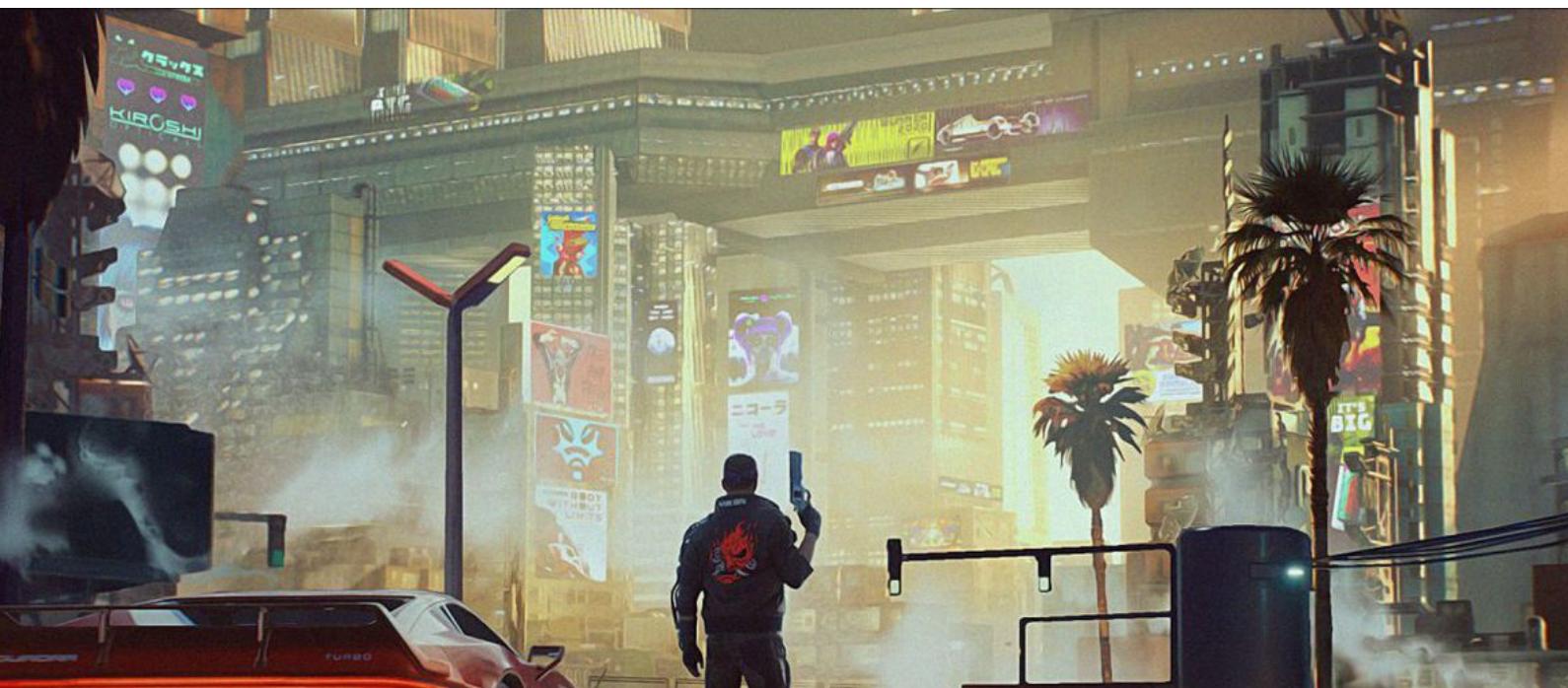


Image tirée du jeu Cyberpunk 2077 de CD Projekt RED

Titre du jeu	Comeback home Retourne à la maison
Promoteurs	BAUVENT Kilian HAUTEVILLE Léane LACOMBE Alexia LANGLAIS Hugo THEDON Valentin
Date de livraison	Décembre 2022
Genre	Rogue Like Futuriste
Contexte	Monde futuriste
Mode	Solo hors ligne
Point de vue	Troisième personne dimétrique
Clientèle	18/25 ans adeptes de <i>Die and Retry</i>
Particularités	Voyage dans un monde parallèle avec évolution de la même carte de jeu Choix dans le déroulement du jeu
Plaisirs primaires escomptés	Émotion Challenge (Re)Découverte de la carte du jeu
Plateforme	Windows 10
Média	Dématérialisé
Contrôles	Clavier Manette

Synopsis

L'histoire se déroule dans un monde futuriste. La technologie est très avancée et les hommes vivent sur la Terre en cohabitation avec des races extraterrestres de tout le système solaire. Le joueur incarne un scientifique, Edgar ROBBINS, complètement absorbé par son travail et vit seul avec sa fille, Marion.

Un jour, pensant amener sa fille chez le médecin pour un simple mal de tête, le diagnostic tombe : sa fille est atteinte d'une méningite. La maladie est foudroyante, quelques jours plus tard, à son huitième anniversaire, Marion meurt dans les bras de son père. Pris d'un chagrin infini, le scientifique se rend compte qu'il n'a pas assez pris soin de sa fille tant il était absorbé par son travail, et décide donc de tout mettre en œuvre pour pouvoir revivre avec sa fille.

Quelques années après, Edgar est enfin proche de son rêve. Il a créé une machine capable de le faire voyager dans des mondes parallèles. Il décide donc de l'utiliser pour trouver un monde où sa fille n'est jamais décédée pour qu'ils puissent reprendre leur vie ensemble. Ce qu'il ne sait pas encore c'est que sa machine a un défaut, plus il l'utilise plus elle le fait voyager dans des mondes hostiles et dangereux.

But du jeu

Nous incarnons Edgar. Le but est d'explorer le monde parallèle afin de trouver Marion. Edgar change de temporalité dans son laboratoire, il doit ensuite rejoindre sa maison, à l'opposé de la ville pour espérer y croiser notre fille.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque les deux protagonistes sont réunis. L'utilisation excessive de la machine a dévasté le monde, qui est maintenant en guerre. Edgar se trouve alors face à un dilemme : rester avec sa fille dans ce monde dévasté ou retourner dans son monde original, laissant sa fille derrière lui. Le choix de la fin est donné au joueur.

Environnement

Le labo

Le menu du jeu est le laboratoire d'Edgar, on peut y trouver :

- son lit, où le personnage revient après sa mort dans une partie
- sa machine, qui servira à lancer ou reprendre une partie en cours

La ville

Le jeu est composé d'une map unique : la ville, ou plus précisément le chemin de son labo à sa maison. Elle ne change pas, mais l'état général de l'environnement peut évoluer afin de mettre en évidence les changements entre les différents mondes.

Règles et mécanique

Difficulté

Les mondes parallèles ont des niveaux de difficulté qui déterminent la violence et les armes des personnages que l'on peut rencontrer dans ce monde. On commence dans un monde de niveau 0 qui correspond à un endroit complètement pacifique où les habitants nous saluent et sont non armés.

Avancement

Lorsqu'on traverse la ville, chaque partie du chemin est remplie de manière aléatoire de PNJ de différentes races, plus ou moins violentes et armées en fonction du niveau du monde.

Pour avancer, le joueur est obligé de mettre KO ou de tuer tous les PNJ qui lui veulent du mal. Les PNJ peuvent laisser tomber leurs armes. Le joueur est alors en capacité de les ramasser, cela peut toujours servir pour plus tard.

Mort/Succès

Si Edgar meurt lors d'un combat, il conserve tout de même toutes les armes qu'il a pu récupérer mais doit recommencer dans un nouveau monde qui sera de même difficulté que le précédent.

Après avoir traversé toute la ville pour atteindre le but, Edgar a une chance de revoir sa fille en entrant.

Si la maison est vide c'est que ce n'était pas le bon endroit. Edgar active donc sa machine pour changer de monde parallèle. Son utilisation crée des bugs qui rendent les autres mondes plus violents et difficiles.

S'il rentre et voit sa fille Marion, alors le jeu est terminé.

Ambiance / style graphique

Ambiance globale

L'univers correspond à un monde cyberpunk et comporte une grosse composante émotionnelle. Les musiques doivent faire ressentir la perte d'un enfant, la recherche inarrêtable du père ainsi que la tension lors des combats menés pour une belle cause.

Exemple Musique

Ambiance futuriste :

- [Daft Punk - Veridis Quo](#)
- [The Ambientalist - Storm Inside](#)

Ambiance émotionnelle :

- [Hiroyuki Sawano - Call of silence](#) (Attack On Titan)
- [Yuki Kajiura - Gracefully](#) (Sword Art Online)

Ambiance épique ou combat :

- [Revolt Production Music - Cygnus](#) (Hyperdrive)
- [Marcin Przybyłowicz - NCPD Prowl](#) (Cyberpunk 2077)

Style graphique

Notre personnage évolue sur terre, dans un monde futuriste. Les deux packs Synty disponibles dans l'asset store du DIM correspondent parfaitement à notre univers. Les packs utilisés seront Sci-Fi City et Sci-Fi Space. D'autres packs du même style sont disponibles et peuvent être utilisés pour compléter l'univers.



[Synty - Polygon Sci-Fi City](#)

Exemple pour une rue



[Synty - Polygon Sci-Fi City](#)

Exemple pour une rue



[Synty - Polygon Sci-Fi Space](#)

Exemple pour le laboratoire



[Synty - Polygon Sci-Fi Space](#)

Exemple pour le laboratoire

Participation

Nom	Code permanent	Taux de participation
BAUVENT Kilian	BAUK16050100	20%
HAUTEVILLE Léane	HAUL29579905	20%
LACOMBE Alexia	LACA02540009	20%
LANGLAIS Hugo	LANH12050107	20%
THEDON Valentin	THEV10079801	20%