

# **1889**

## **MULTIJOUEUR**

### **Game Design Document**

- I. BUT DU JEU**
- II. CONTEXTE**
- III. DÉBUT DE PARTIE**
- IV. DÉROULEMENT DE LA PARTIE**
- V. LES OBJETS À ÉNIGMES**
- VI. LE JOURNAL**
- VII. GAMEPLAY**
- VIII. EXPLICATIONS DES CHOIX**
- IX. INSPIRATIONS**

## BUT DU JEU

Le but du jeu est de résoudre les **énigmes de 3 objets différents** afin de trouver qui, parmi plusieurs suspects, est le coupable. Pour parvenir à leurs fins, les joueurs doivent **travailler en équipe**.

## CONTEXTE

*Un Enquêteur reconnu cherche qui est le responsable des mystérieux crimes qui frappent la ville de Paris. Il a toujours une signature : les énigmes. A force de le chercher, c'est le Criminel qui a fini par trouver l'Enquêteur. Le Tueur l'enferme dans une pièce énigmatique.*

*Il le laisse en vie à une seule condition : s'il réussit à deviner son identité dans les 30 minutes qui suivent.*

## DÉBUT DE PARTIE

**2 à 3 joueurs.**

Les trois joueurs découvrent sur l'écran de jeu comme va se dérouler la partie.

Le jeu indique aux joueurs qu'ils possèdent dès le début dans leur **inventaire** 5 pièces à convictions qui seront utiles plus tard. 5 suspects sont également présentés.

Ces informations seront utiles pour résoudre les énigmes et mieux comprendre l'environnement dans lequel ils sont.

Ensuite, un joueur se place devant **un ordinateur**. Il est dans la salle close, entourée par 3 objets.

Les deux autres joueurs possèdent en leurs mains un "*Le Petit Parisien*", **journal** de 1889. Il contient des informations et indices permettant au joueur placé devant l'ordinateur de résoudre les énigmes de la salle dans laquelle il se trouve.

**Les deux joueurs devant le livre ne doivent en aucun cas regarder ce que le joueur sur l'ordinateur perçoit.** Cela permet une meilleure immersion dans le jeu et un travail d'équipe plus intéressant.

**Inversement, le joueur sur l'ordinateur ne peut pas lire directement le livre.**

La **communication** est donc très importante.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie dure **30 minutes** maximum. Le temps qui s'écoule est indiqué aux joueurs.

### La première phase (phase d'enquête)

Dans une salle obscure, trois objets côte à côte sont présentés.

Chaque objet contient une énigme que les joueurs doivent résoudre pour avoir des **indices** sur le coupable.

**L'objet en lui-même abrite plusieurs énigmes** à résoudre dans un ordre précis. L'ordre sera à découvrir en observant l'objet.

Les joueurs peuvent **commencer par l'objet qu'ils souhaitent**.

Une fois un premier objet résolu, les joueurs sont amenés à **échanger leurs rôles**. Le premier sur l'ordinateur prend place devant le journal et ainsi de suite.

L'immersion n'est pas affectée par ce changement de rôle, car les objets n'auront pas de liens entre eux et les informations du journal sont totalement mélangées.

Ce qu'un joueur aurait pu voir ou lire durant la première énigme n'aura pas de lien pour les énigmes suivantes. Par exemple, une méthode de cryptage utile pour un objet ne sera pas utile pour les deux autres.

**Cette phase se termine au bout des 30 minutes**, même si les joueurs n'ont pas récolté tous les indices.

Inversement, si les joueurs ont résolu toutes les énigmes avant la fin des 30 minutes, cette phase de termine.

### **Deuxième phase (phase de décision)**

A ce moment précis, les joueurs peuvent tous regarder l'ordinateur. Les photos et noms des cinq suspects sont montrés aux joueurs.

Les trois joueurs doivent **se concerter afin de désigner, qui est le criminel**.

Tous les indices récoltés durant la phase enquête doivent leur permettre avec un peu de logique de trouver le coupable.

**Il n'y a qu'une seule chance.**

**Si les joueurs trouvent le bon coupable**, ils gagnent.

**S'ils se trompent**, la partie se termine sur un échec.

Le jeu indique au joueur en cas d'échec, qui était le coupable.

## **LES OBJETS À ÉNIGMES**

Ces trois objets sont le cœur des énigmes du jeu.

Il est possible de **tourner** autour d'eux.

Il est possible de les **manipuler**.

Il est possible **d'interagir** avec.

Il est possible de **zoomer** dessus.

**L'analyse** de ces objets et leur compréhension permettent aux joueurs de finir le jeu.

Les objets présentent de manières plus ou moins subtile plusieurs énigmes entremêlées.

Les **indices sur le coupable sont a trouvés dans l'objet** lorsque les joueurs résolvent les énigmes.

Les indices peuvent être un nom, une référence à un article dans le journal, une date, un code...

### **Idée d'objets**

#### **1) L'Horloge**

Permet de multiples énigmes grâce aux rouages, aiguilles, chiffres, pendule, Temps...

Rapport direct avec l'**exposition universelle de 1889**: la Galerie de l'Horlogerie.

Possibilité d'inclure des personnalités de l'époque dans l'énigme (écrivains tourmentés par leurs réflexions sur le Temps etc...)

Esthétisme de l'horloge.

Lien avec l'un des financiers du jeu, qui est une entreprise d'horlogerie déjà présente à l'époque.

#### **2) La Malle**

Permet de cacher divers objets à l'intérieur et lier les énigmes à ces objets.

Partenariat possible avec Louis Vuitton.

3) à définir

LE JOURNAL



Le journal est un document que seulement **deux autres joueurs** possèdent.

Il contient toutes les **informations** qui permettront au joueur devant l'ordinateur de résoudre l'énigme devant lui.

Les joueurs possédant le livre peuvent le manipuler et avoir une **réflexion** à voix haute devant le joueur sur l'ordinateur.

Le joueur sur l'ordinateur n'a en aucun droit la possibilité de le consulter.

Les **informations seront éparpillées** et montrées **indirectement** aux deux joueurs.

Tout est mélangé sans aucun sens apparent.

Les joueurs doivent **deviner** ce qui est intéressant ou pas et ce qui convient ou non à la situation du joueur devant l'ordinateur.

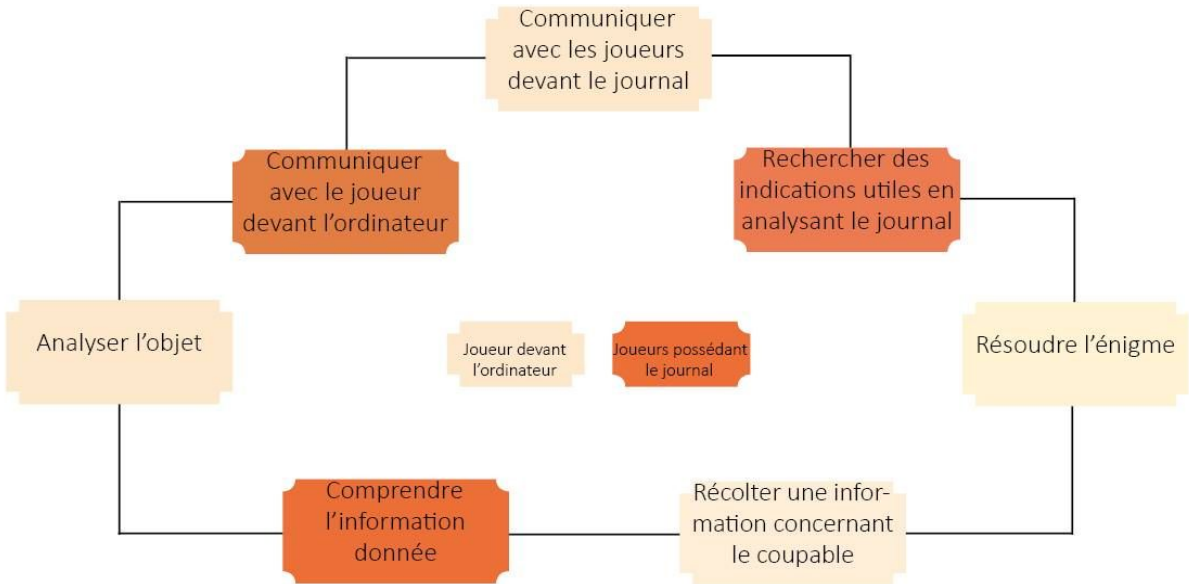
GAMEPLAY

Le jeu propose 2 types de Gameplay selon le rôle du joueur durant la partie.

En tant que joueur devant l'ordinateur, le joueur peut se déplacer et manipuler les objets avec un système de **Drag & Drop**.

Le ou les joueurs devant le journal peuvent uniquement consulter le journal.

Voici un schéma illustrant la **boucle de Gameplay**.



## EXPLICATIONS DES CHOIX

Nous pensons que tous nos choix **encouragent le travail d'équipe** et donc le Team Building.

La **communication** entre les joueurs est obligatoire afin d'atteindre l'**objectif commun**.

L'**entraide** est constante entre celui sur l'ordinateur et les joueurs face au livre: **aucune personne n'est passive**.

## INSPIRATIONS



- Le système d'objet à énigmes.
- L'enfermement dans une pièce tant que l'énigme n'est pas résolue
- Le déplacement
- L'atmosphère
- Le style artistique



- Le **Gameplay**: un joueur est isolé, les autres tentent de l'aider à l'aide d'un manuel