

# 10-T0π

## *DYSTOPIE INDUSTRIELLE*



Par:

Maxime Zobenbueler  
Axel Ruiz Diez  
Charles-Olivier Péloquin

Plateforme:

PC/Xbox-One/PS4/Linux

Public Cible:

12 ans et plus.

Campus ADN :

24 février 2016

## 1. Synopsis

### 1.1 Histoire

Après avoir accidentellement tué un garde responsable d'amener les enfants à l'usine, l'avatar (R0-X4-N3) est jeté dans une décharge. Il se réveille au centre d'une usine, juste avant d'être détruit. En sortant, il réalise qu'il se trouve au cœur d'une ville industrielle. Traqué par des gardes, il devra utiliser son environnement ainsi que des possibles alliés pour tenter de s'échapper.

### 1.2 Flow

Le jeu est une succession de puzzles homogènes, joués à la troisième personne. Le rythme global du jeu est lent, en effet aucun élément ne met en danger le joueur si celui-ci ne bouge pas. Il devra néanmoins trouver la sortie en évitant de se faire détruire par les gardes et les différents dangers de l'environnement. Il devra également guider les enfants pour activer différents éléments.



## 2 Avatar

### 2.1 Caractéristiques

L'avatar est un vieux robot de style steampunk victorien fonctionnant à l'électricité. Son apparence est humanoïde. Après avoir tué un garde pour défendre des enfants, il est jeté au centre d'une cité industrielle pour se faire recycler. Son principal objectif est de s'en sortir vivant. Sa personnalité lui permet de s'attacher aux enfants qui travaillent dans l'usine dans laquelle il se trouve et avec lesquels il pourra interagir pour faciliter sa fuite.

Au cours du jeu, le joueur ramasse des engrenages et pourra "upgrader" son avatar selon un arbre de compétence (vitesse, combat et quantité de vie). L'avatar peut interagir avec des interrupteurs, des dynamos, ramasser des objets et les lancer. Il possède une mécanique de combat défensive comme celle de riposte dans Batman (avec fenêtre d'opportunité) et une mécanique de hack, qu'il peut utiliser sur les robots pour les faire passer d'ennemis à alliés. Il peut aussi diriger des enfants et leur demander d'utiliser des dynamos et des interrupteurs. L'avatar perd de la vie (électricité) s'il se fait attaquer ou s'il se fait électrocuter. Il meurt quand il n'a plus d'électricité ou s'il tombe dans le vide.



### 2.2 Contrôles et Caméra



Le jeu se déroule en vue à la 3ème personne et la caméra est contrôlable par le joueur avec le stick droit.

## 3 Gameplay

### 3.1 Déroulement de l'expérience

**Utilisation de l'environnement:** Le joueur devra réussir à résoudre des puzzles basés sur des éléments électriques : Générateur et dynamo qui alimentent des lumières, des tesla coils, des trains, des antennes radios, des araignées mécaniques ainsi que des ST-4L1-N3 (cf:NPC).

**Interactions avec les NPC:** Le joueur devra demander de l'aide aux enfants. Il leur demandera leur demander d'activer des interrupteurs et des dynamos, tout en évitant qu'ils meurent. Un ST-4L1-N3(cf:NPC) gardera une large zone Le joueur devra désactiver la tour radio qui contrôle le ST-4L1-N3 en question.

**Combats:** S'il est repéré, le joueur se fera attaquer par les ennemis ou les araignées, s'en suivra un QTE pour se défendre. Les scènes de combats seront en réalité des QTE qui demanderont une interaction avec une fenêtre d'opportunité plus ou moins grande dépendant de l'ennemi.

**Récupération de collectibles:** Ils lui permettront de débloquent des améliorations.

Le jeu serait divisé en 3 chapitres

#### Chapitre 1 - Le Cœur De La Décharge

Très peu d'humains, beaucoup de machines et de robots. Dortoirs, objets de la vie quotidienne. Ici, toutes les introductions aux mécaniques de base (cf:Mécanique).

#### Chapitre 2 - Le Bidonville

Des habitations humaines sont intégrées dans les usines, et on y trouve de nombreux humains et enfants. Introduction de nouvelles mécaniques et de résolution de puzzle. Introduction des enfants et de la responsabilité du joueur envers ceux-ci.

#### Chapitre 3 - La Frontière Infranchissable

Beaucoup de trains, plus riche et lumineux (nécessite une variation/évolution des ingrédients précédents), beaucoup de gardes de sécurité, de grillages. Les enfants sont plus rares et plus difficile à garder en vie.

### 3.2 Références



Mécanique d'entraide inspiré d'Oddworld, Tesla Coils et générateur inspiré de Dishonored et indice de fenêtre d'opportunité inspiré de Batman

## 4 Environnement de jeu

### 4.1 Gameworld

Le jeu se déroule dans un 1900 dystopique dans une cité industrielle. Elle est constituée de quartiers usines-dortoirs sombres et glauques côtoyant des zones d'habitation luxueuses, lumineuses. Le tout est relié par des chemins de fer. La cité est peuplée de robots et d'humains travaillant dans l'usine.

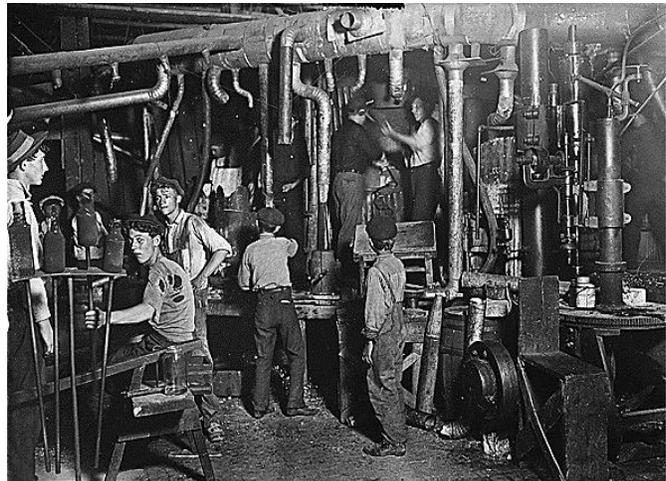


### 4.2 Émotions et Évocations

C'est un monde malsain, un univers industriel sombre, où les gens vivent dans de mauvaises conditions, des enfants sont maltraités et des robots humanoïdes sont massacrés en masse. On veut en sortir.

Après avoir pris conscience de sa vie et tué un être humain qui l'opprimait, Le robot - Joueur ressent une certaine empathie envers des humains maltraités. Nécessité d'agir

C'est de plus un rappel, une évocation des conditions de vie et travail des humains parfois insupportables à laquelle on préfère éviter de penser.



## 5 Interface

L'interface du HUD est minimaliste. La barre de vie de l'avatar est représentée par l'électricité disponible directement sur l'avatar.

### 5.1 Expérience de jeu

La première impression du joueur est l'angoisse. Il est plongé dans un environnement glauque et hostile. Il devra chercher à s'en sortir avec l'aide d'enfants maltraités qui travaillent dans les usines. Cette relations avec les enfants poussera le joueur à se construire une certaine empathie pour ceux-ci et essaiera que le moins d'enfants possible meurent à cause de lui. Cette relation avec des humains vulnérables ajoute de l'importance aux actes du joueur. Les sentiments d'emprisonnement et d'oppression lui donneront l'impression de devoir effectuer ses actions rapidement.

Deux ambiances musicales permettraient d'indiquer au joueur le type d'environnement dans lequel il se trouve. Une musique lente et angoissante pour les zones puzzle et calmes, et plus heavy pour les zones de combats nécessitant des réactions rapides.



## 6 Mécaniques et ingrédients

Ingrédients	Description	Interaction
<b>Générateurs d'électricité</b>		
<b>Générateur électrique</b>	Active les ingrédients en rouge.	Interagit avec le joueur seulement
<b>Batterie</b>	Active certains ingrédients	Active le générateur électrique. Peut être déplacé par le joueur
<b>Dynamo</b>	Active les ingrédients en rouge quand elle est utilisée par un personnage	Interagit avec tout les personnages
<b>Éléments électriques activables/désactivables</b>		
<b>Tesla Coil</b>	Fais du DPS à l'avatar et aux NPC entrants dans sa zone	Peut être désactivé par l'avatar
<b>Lumière</b>	Éclaire la zone	Peu être désactivées, les enfants ne vont pas dans les zones non - éclairées
<b>Antenne Radio</b>	Contrôle Titans et robots présents dans la zone	Les robots n'attaquent plus quand l'antenne de leur zone est désactivée
<b>Trains</b>	Peut être déplacé et utilisé comme couvert. Déplace les personnages a son bord Peuvent avoir des générateur a leur bords	
<b>Rails</b>	Rails que le train va suivre	On peut changer le chemin du train grâce a un levier
<b>Lever</b>	Se trouve sur plusieurs ingrédients pour qu'ils puissent être désactivés	
<b>Generateur d'araignées</b>	Génère des araignées	L'araignée attaque les personnages qui passent porter
<b>Checkpoints: Point de recharge</b>	Remonte la vie de l'avatar. Il revient ici quand il meurt	Uniquement l'avatar. Doit être activé pour fonctionner
<b>Porte</b>	Peut nécessiter d'être activé pour fonctionner	

**Collectibles** : Engrenages à trouver un peu partout

## 7 NPC, Ennemis AI & Boss

### NPC Alliés

Ce sont des enfants pauvres qui travaillent dans l'usine. L'avatar peut les appeler avec un geste pour qu'ils le rejoignent et leur indiquer une zone vers laquelle ils iront en ligne droite. Ils actionneront une dynamo ou un interrupteur si on les y envoie. Ils ont peur du noir et refuseront de passer dans une zone non-éclairée. Un nombre d'enfant est disponible par zones, un certain nombre est nécessaire à la réussite du puzzle, le joueur doit leur faire éviter les dangers. Une fin alternative dépendra du nombre d'enfants tombés pendant la partie. Certaines zones seront accessibles que par les enfants.



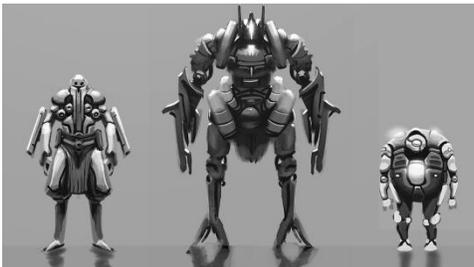
### NPC Ennemis (Robot & Humain):

Ce sont des gardes. Ils vous reconnaissent et vous attaquent s'ils vous voient. Le système d'attaque est basé sur une action à faire durant la fenêtre d'opportunité qui diffère en fonction des ennemis, et des capacités de l'avatar.



Les robots auront un comportement basique, néanmoins, leur zone de détection s'étend à 360 degrés. Ils nécessiteront trois coups au départ pour être neutralisé.

Plus tard, il sera possible de les pirater afin de les faire changer de camp.



Les humains sont plus rapides mais beaucoup plus fragiles, un seul coup suffira pour les neutraliser et leur zone de détection est un cône de 60 degrés.

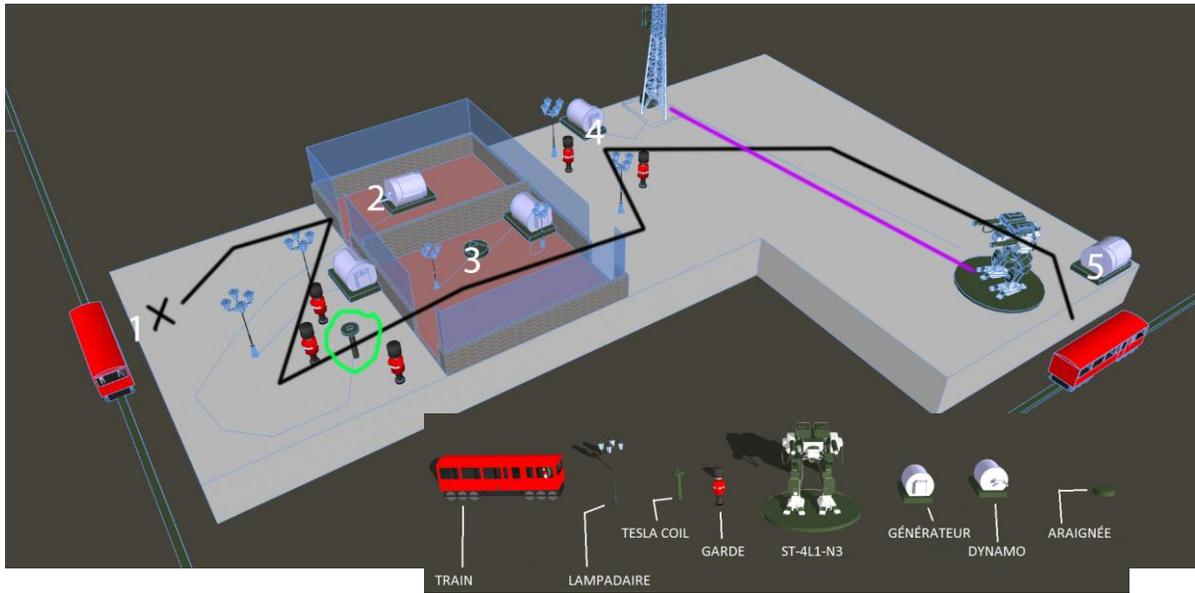
Humains comme robots possèdent des variantes au corps à corps et à distance. Certains Robot Élite ont des capacités spéciales et nécessiteront plus de coup, ou une façon indirecte pour les tuer (araignées).

### ST-4L1-N3

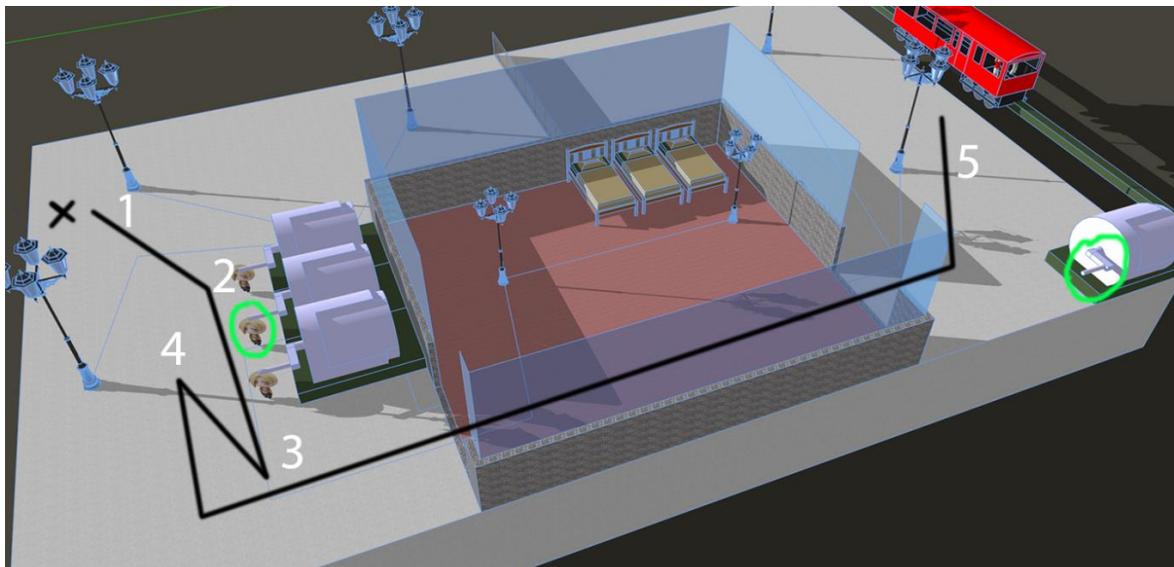
Ces Machines mécaniques géantes servent de tour de garde pour la cité industrielle, ils obligent humains et robot à respecter l'ordre établi. Le joueur n'a aucune chance de le vaincre au corps à corps. Pour le vaincre, il doit tout d'abord fermer le courant de la tour radio associée à celui-ci, coupant ainsi le réseau et désactivant le ST-4L1-N3. Ensuite, le joueur pourra alors récupérer une grosse quantité de collectibles (Servant de monnaie d'échange pour les améliorations) et un upgrade



## 8 Vertical Slice



1. L'avatar sort du train
2. L'avatar active le dynamo pour ouvrir le Tesla Coil et tuer les gardes
3. L'avatar récupère l'araignée pour l'envoyer sur les gardes et avoir accès à la tour
4. L'avatar prend la batterie du générateur pour désactiver la tour, ce qui désactive ST-4L1-N3
5. L'avatar branche la batterie sur le générateur pour pouvoir activer le train



1. L'avatar arrive dans le niveau
2. L'avatar interagit avec l'enfant et celui-ci est prêt à recevoir l'ordre du joueur
3. L'avatar envoie l'enfant vers le dynamo pour activer le train
4. L'avatar utilise le dynamo pour garder les lumières allumées pour que l'enfant puisse passer dans le dortoir. Les enfants ne vont pas dans les zones sombres
5. Une fois que l'enfant a traversé la zone dortoir, l'avatar va jusqu'au train pour s'enfuir