



崇飯
中国料理

INTERNATIONAL ENTERTAINMENT
CATGIRLS

里上クリニッ

ダイナー

手九が

津际盟東年节快快

津际盟東年节快快

CRASHED ROBOT

CRASHED ROBOT

- Une élévation vertigineuse et périlleuse dans un eldorado technologique -

L'expérience se déroule au coeur d'un univers cyberpunk où la technologie et la robotique sont omniprésentes. Les robots jouent un rôle essentiel au développement de cet eldorado. Que leur fonction soit économique, militaire ou purement utilitaire aux citoyens, ils sont produits à la chaîne dans l'objectif d'être exploités. Ce monde utopique placera le joueur dans un environnement où les humains sont glorifiés et les robots seulement utiles à assouvir leurs désirs.

L'intention du niveau est de proposer une scène d'ouverture spectaculaire à une aventure : une ascension périlleuse débouchant sur la découverte d'une société divisée.

Le joueur incarne un robot défaillant. Jugé inutile, il a été dépourvu de ses fonctions et jeté à la casse en plusieurs parties. Sa mémoire a été réinitialisée. Il ne souvient donc plus de son passé, ni de où il se trouve actuellement. Néanmoins, son objectif est clair : reconstituer son corps pour retrouver ses capacités.

Grâce à celles-ci, le robot pourra s'élever dans le level, ce qui lui permettra de sortir de cette misère et d'en apprendre plus progressivement sur le monde qui l'entoure et sur la raison de son existence.

À la fin du niveau, le joueur découvrira l'ampleur et la grandeur de cet eldorado technologique.

1-TRAME PRINCIPALE : Une élévation aux contrastes marqués

L'expérience sera drivée par une ascension continue, allant d'environnements pauvres à des environnements luxueux. En effet, la progression de cette dernière se manifestera par des espaces **en profondeur et exigus** vers des espaces **en hauteur et ouverts**.

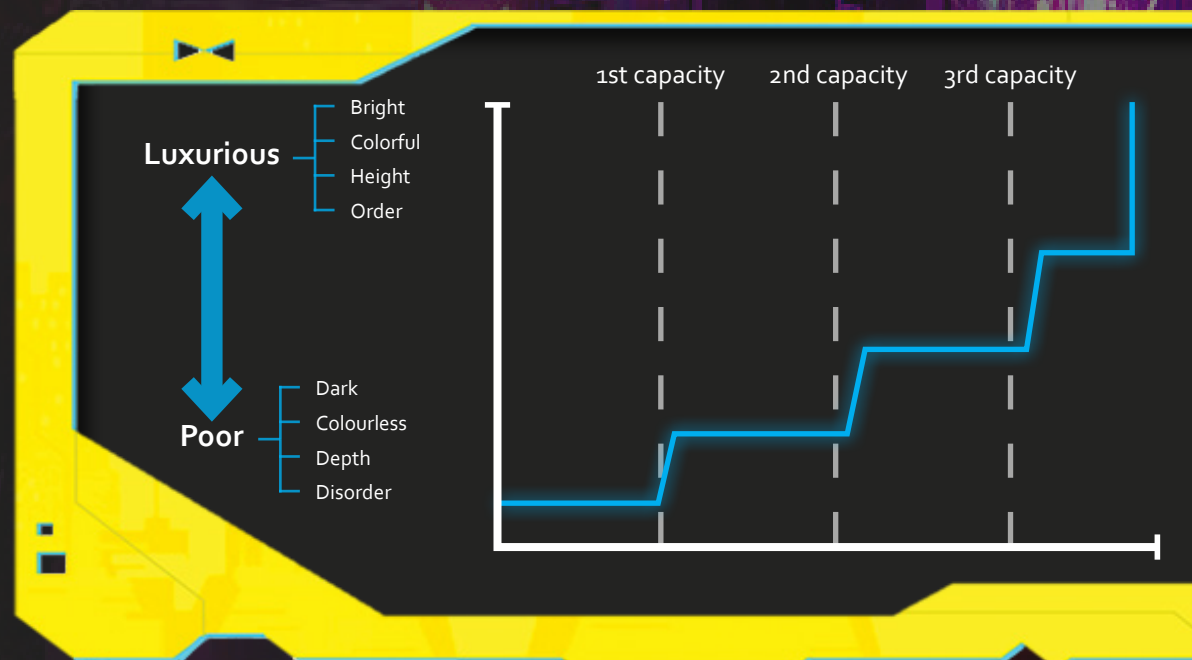
De plus, les espaces en profondeur seront **sombres**, plutôt **incolores**, et en **désordre**. Par la faible présence de néons et de spots lumineux, on y trouvera beaucoup de recoins obscurs et des volumes désordonnés, fait de **matières peu coûteuses et usagées**. Cela permettra de créer une liaison sémantique avec les habitants misérables vivant dans les bas-fonds de la ville. Ce thème sémantique évoluera vers des espaces **lumineux, colorés** et **en ordre**. Grâce à des volumes ordonnés et des **matières luxueuses et neuves**, le joueur évoluera dans un environnement où les humains fortunés dominent la ville et vivent confortablement.

Ces contrastes picturaux, spatiaux et sémantiques se regrouperont pour constituer l'opposition **Luxueux VS Pauvre**.

La trame débutera avec un environnement de pauvreté au plus bas, constant pendant un temps pour imprégner le joueur de la misère dans laquelle il se trouve. C'est aussi un moyen de donner envie au joueur de progresser dans le level pour ne pas rester davantage ici.

Après l'obtention de sa première capacité, la luxuriance progressera paliers par paliers au fur et à mesure que le joueur s'élèvera dans le niveau et découvrira les quartiers luxueux, en opposition par rapport aux bas-fonds de la ville.

Enfin l'ambiance du niveau représente un choc visuel pour bouleverser le joueur et discerner les inégalités qu'il a vues auparavant entre la basse ville et les quartiers luxuriants.



2-RYTHME : Une violence omniprésente et une surveillance inégalitaire

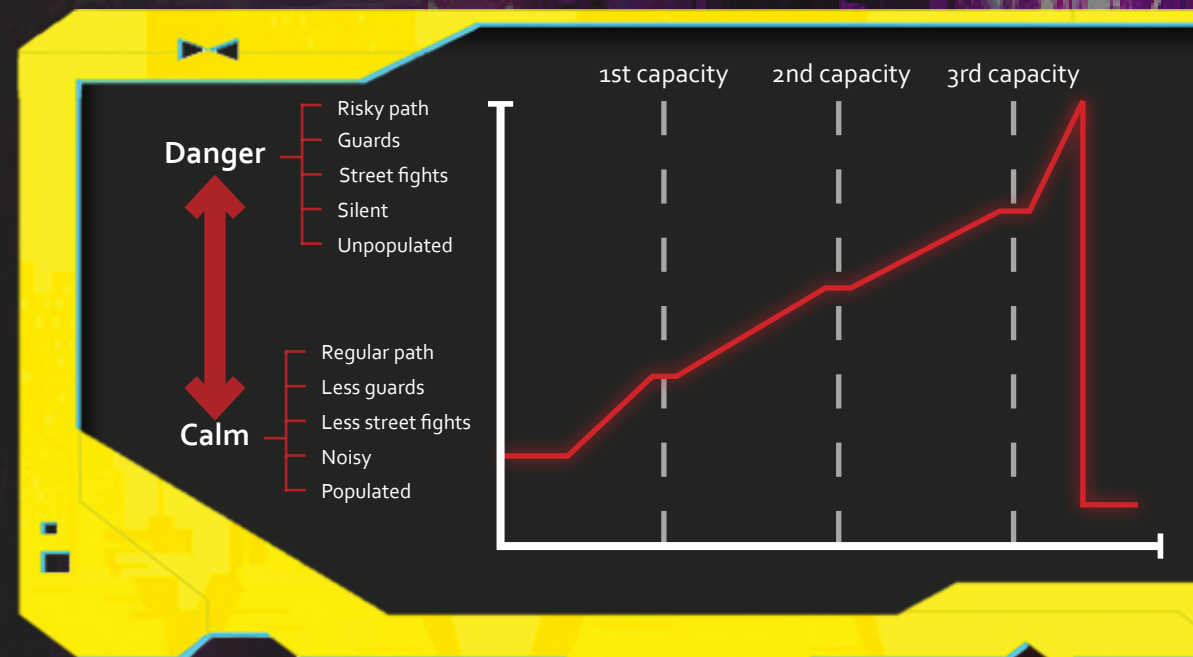
En complément de cette trame principale, des moments de dangers interviendront afin de rythmer l'expérience du joueur. En effet, plus le joueur progressera dans les hauteurs de la ville, plus ce dernier sera sujet aux dangers que la ville renferme.

Un **fort danger** est synonyme de **chemin périlleux**, de **bagarres de rue** qui peuvent vous impliquer, de **gardes** qui vous attaqueront si vous n'êtes pas censé être là, d'une **faible sonorité** qui risquera de vous faire remarquer ou encore de la **présence de peu de citoyens**, ce qui renforcera votre vulnérabilité car vous ne pourrez pas vous cacher dans la masse. Les **moments plus calmes** se définissent par des **chemins plus réguliers**, une **absence ou un faible nombre de bagarres de rue**, de **gardes**, **davantage de sonorité** pour camoufler vos faits et gestes et/ou un **fort rassemblement de citoyens** pour vous dissimuler lors d'un danger.

On débute le level avec une notion de danger tout de même présent. Le joueur ne sait pas où il est et va vite s'apercevoir que son environnement est majoritairement violent et hostile.

Par la suite, ce danger va s'intensifier au fur et à mesure que le joueur s'élèvera vers les quartiers luxueux et surveillés par des gardes. Néanmoins, à chaque palier représentant une nouvelle compétence acquise, un moment de calme sera présent pour faire redescendre la tension du joueur et qu'il puisse s'exercer avec sa capacité. C'est aussi un moyen de ne pas créer un danger constant et potentiellement monotone pour le joueur ; grâce à ces moments de calme, les moments de dangers auront un effet plus inattendu.

Enfin, le pic de danger se trouve à la fin du niveau, représentant le sommet de l'ascension du joueur dans la ville. Suite à ce moment, c'est là que le calme est à son apogée, permettant de créer un moment de contemplation, comme hors du temps, sur ce qu'il découvre au sommet.



3 - COMPÉTENCES PROGRESSIVES : Acteur de son destin

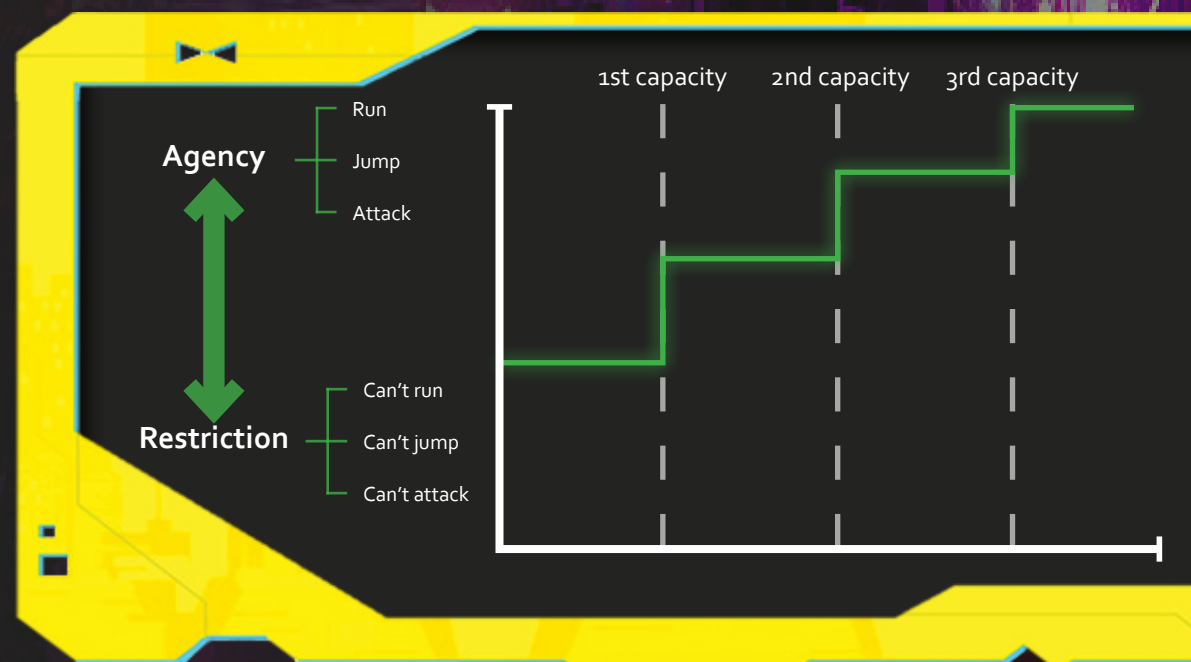
À ce rythme intense et dangereux, alterné avec des séquences calmes, je vais ajouter des moments dans lesquels le joueur est **restreint par son environnement** et les **événements** qui lui arrivent : il est finalement **limité dans ses actions**. À contrario, des moments précis dans l'aventure **augmenteront la capacité d'agency** chez le joueur et **briseront les limitations** auparavant établies.

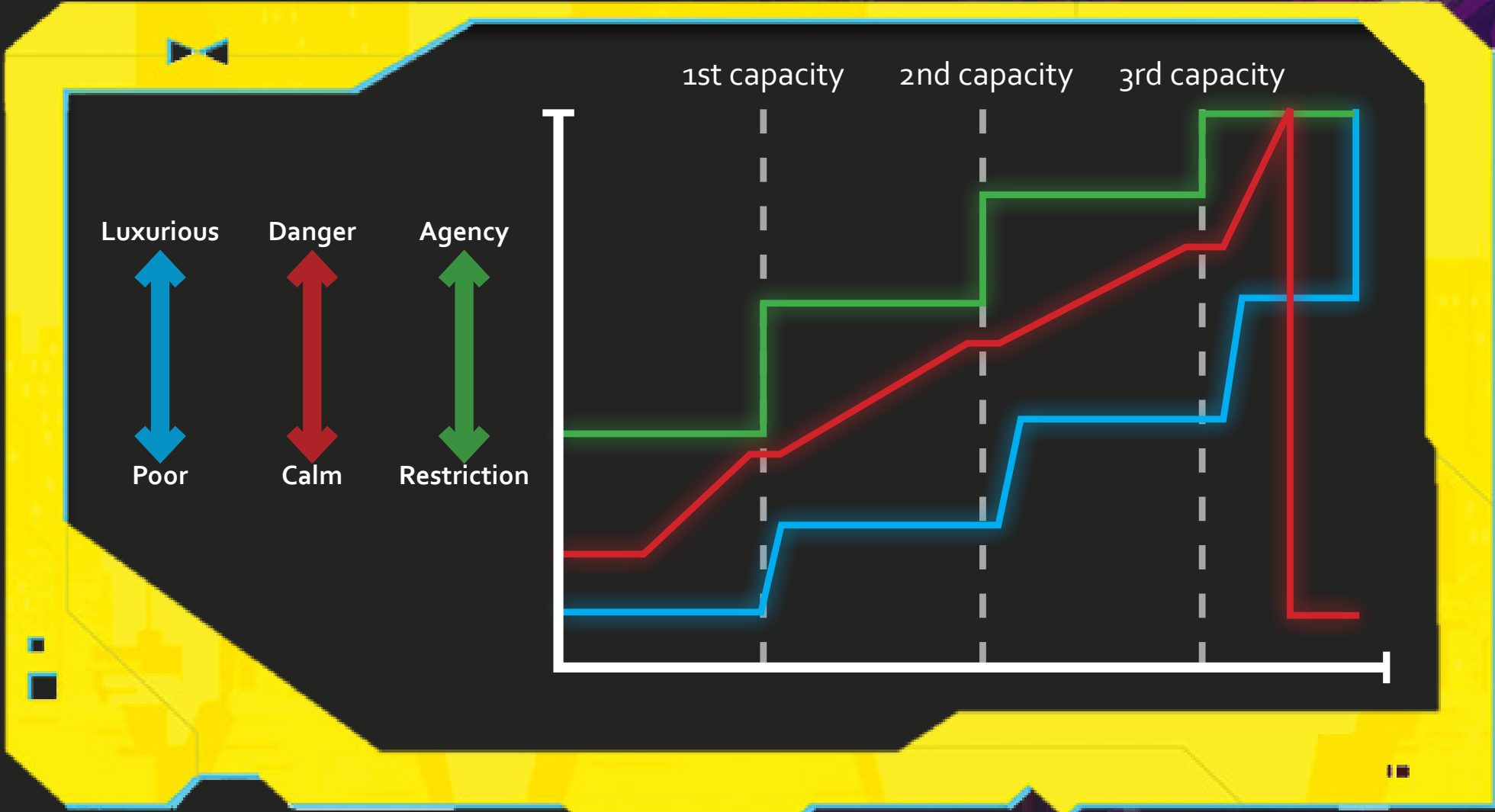
Les **situations de restrictions** seront marquées par une **faible possibilité d'actions** par le joueur, comme acculé par le danger qui lui arrive. On peut visualiser un danger qui se profile face au joueur avec une **impossibilité de courir ou encore sauter** car le joueur incarne un robot défaillant, pas encore totalement réparé. Les moments où le joueur aura débloqué un **contrôle supplémentaire** dans son aventure seront marqués par la **découverte et la collecte des pièces manquantes** de sa carcasse de robot.

Au début de son aventure, le joueur subit majoritairement ce qui lui arrive avec peu de choix pour contrôler la situation. Cela renforce le fait que le robot soit faible car il a été jeté à la casse en piteux état.

Mais au fil de son élévation, le joueur va récolter les pièces manquantes de son robot pour exploiter sa pleine capacité et cela va créer un feeling de puissance chez le joueur, qui va augmenter par palier à chaque nouvelle compétence acquise.

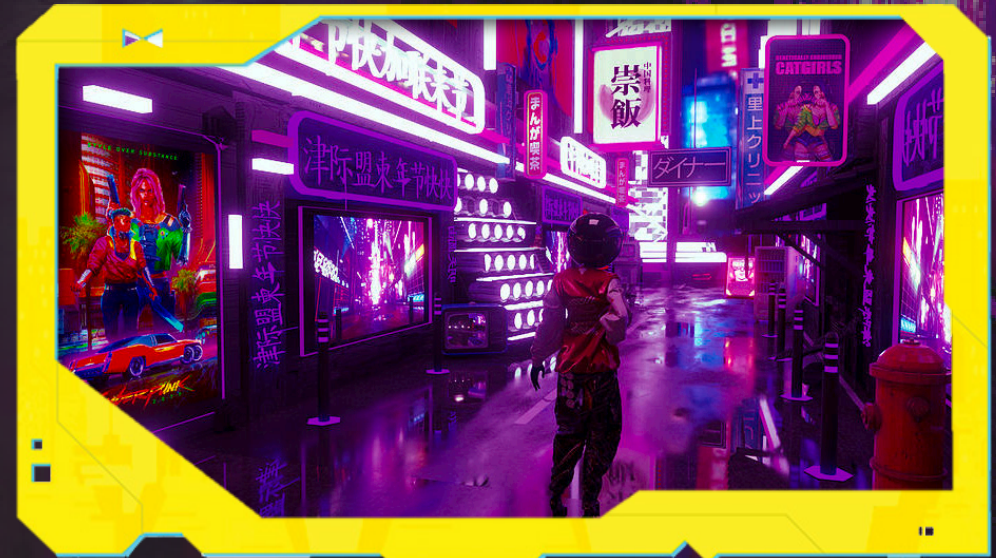
Ces compétences progressives permettent de ne pas donner tous les outils au joueur dès les premiers instant du niveau pour véritablement ressentir la misère dans laquelle il se trouve. De plus, en terme d'équilibrage, c'est un bon moyen de justifier l'augmentation du danger au fil du level.





4-REFERENZES VISUELLES

J'ai pour référence un univers très **coloré** et **futuriste**, témoignant de la **prouesse technologique** que le monde a vécu. Un univers où les humains exploitent les robots, et leur présence et utilisation est **systematique**, à tel point que les humains ne s'imaginent pas vivre sans.



MONDE CYBERPUNK : intriguer, émerveiller, questionner l'éthique, créer une overdose technologique

- Architecture irréelle
- Inégalité des richesses entre les citoyens
- Abondance d'avancées technologiques
- Vision des profondeurs puis découverte de la ville depuis un high spot surplombant les quartiers pauvres
- Dimension verticale omniprésente



Verticalité **restreignant le champ de vision** du joueur. Sentiment de **vertige** mais aussi de **puissance** lors de l'ascension vers les quartiers riches. Idée de tuyaux et autres volumes créant un chaos dans les profondeurs ?



Transition de luminosité et de coloration des quartiers pauvres vers les quartiers riches afin d'appuyer cette vie inégalée (**passage du noir et blanc à la couleur ?**)



Panoramique de la cyber ville et point dominant sur les bas-fonds des quartiers.



Sombre ruelle dépourvue de couleur où règne la criminalité.



LUXURIANCE

V S

GRANDIOSE, AERIEN, DOMINANT, LUMINEUX

EXIGU, PROFOND, MISERABLE, TERNE

Pointe de l'avancée technologique.



Violence et bagarres de rue incessantes.

