

Charlie Wagner
Maxence Quenedey
Jean Choupaÿ
Romain Sautron
Antoine Guérin



E.M.Re.D

Division de Recherche en Matériaux Exotiques

Sommaire

3C - Character

3C - Camera

3C - Controls

Makey Makey

Scénario

Gameplay

HUD

Level Design

Décors

Sound Design

Signs & Feedbacks

Tutoriel

Assets Graphiques

Narrative Design

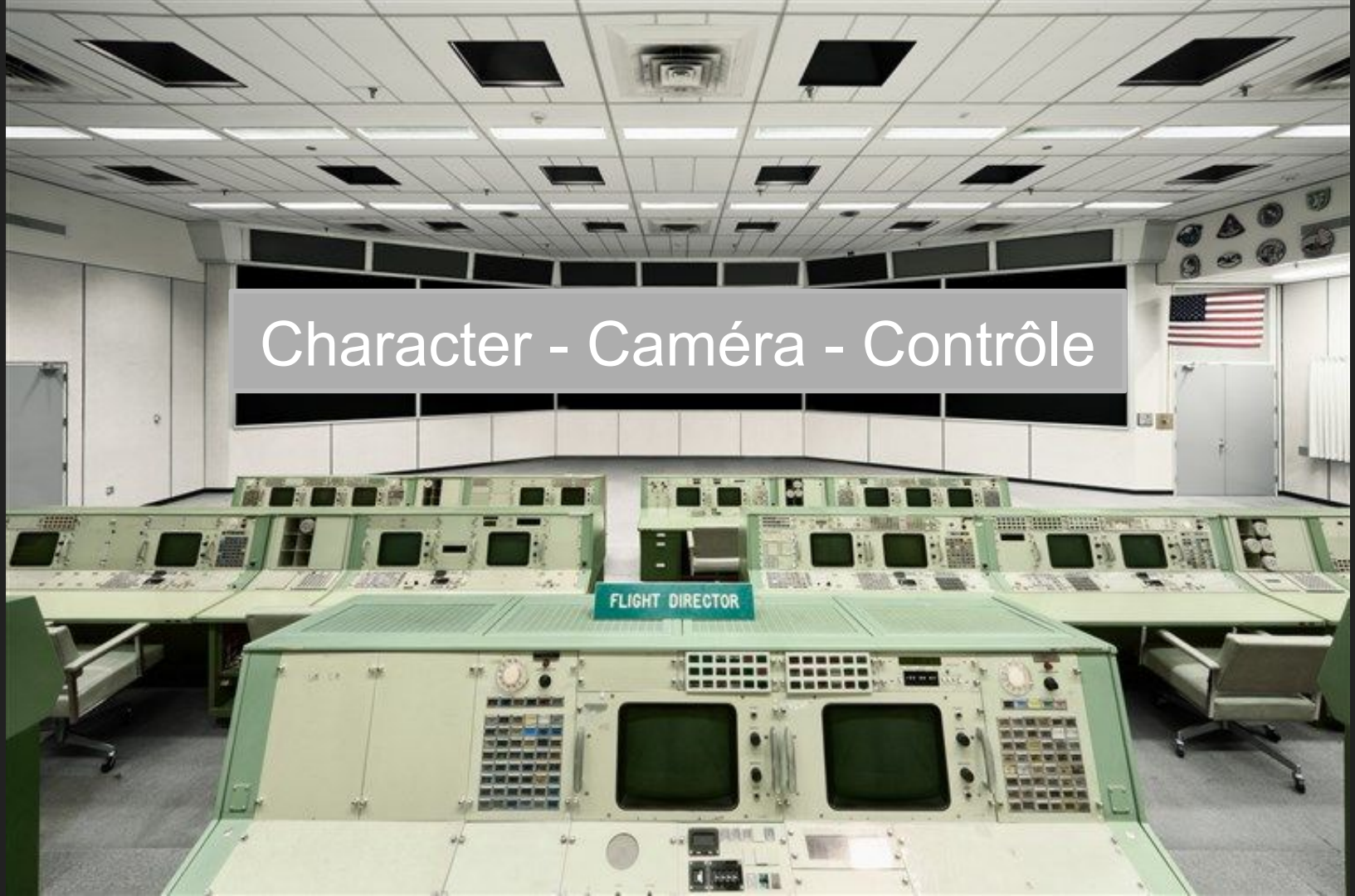
Références

Brainstorming

Cadre du projet

Bienvenue à : “Exotic Materials Research Division” ou E.M.Re.D.

Character - Caméra - Contrôle



3C - Character

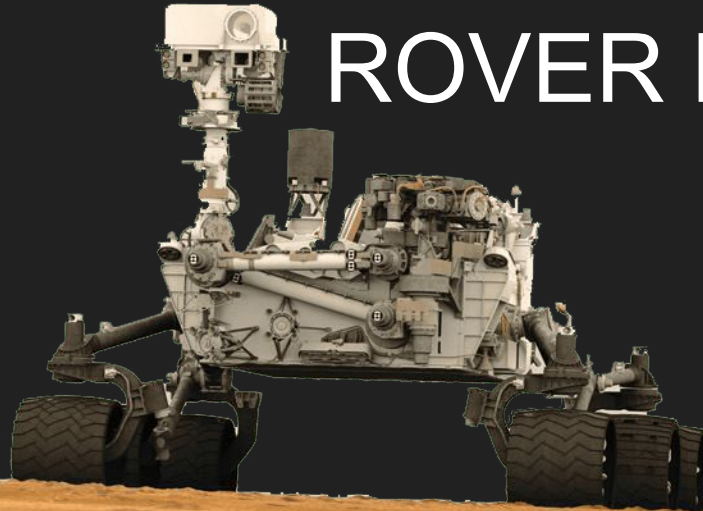
Le joueur prend le contrôle d'un Rover d'exploration de l'E.M.Re.D. Le dernier cri en termes de technologie ! Grâce à ce véhicule et à ces équipements nouvel génération, le joueur pourra explorer de nouveau monde étrange !

Le joueur utilise un système de disquette pour activer les systèmes souhaités.

CAPACITÉS :

- Déplacement (No disquette)
- Lampe (No disquette)
- Propulseur (Disquette A)
- Laser (Disquette B)
- Scan (Disquette C)
- Menu (Disquette D)

ROVER L30-B



3C - Character - Capacité

Chaque équipement correspond à une capacités du rover.

Déplacement (No disquette) :

Cette capacités s'enclenche quand aucune disquette n'est enclenché dans le système. Elle est liée à "Caméra Frontale". Dans ce mode le bouton active/désactive une lampe

Le déplacement s'effectue en 4 direction :

- HAUT : Vers l'avant
- BAS : Vers l'arrière
- GAUCHE : Effectue une rotation vers la gauche
- DROITE : Effectue une rotation vers la droite

Propulseur (Disquette A) :

Le propulseur s'enclenche quand on insère la disquette A. Elle est liée à "Caméra Basse". **gestion chaleurs**

- Le bouton : les propulseur émette une impulsions. Rester appuyer pour s'élever.
- HAUT : Vers l'avant
- BAS : Vers l'arrière
- GAUCHE : Slide vers la gauche
- DROITE : Slide vers la droite

Laser (Disquette B) :

Cette capacités s'enclenche quand on insère la disquette B. Elle est liée à "Caméra Centrale".

Le laser s'active en maintenant le bouton appuyer. Il permet d'interagir avec certain éléments de l'environnement. (Cristaux - Portail - etc) **gestion chaleurs (en option)**

Scan (Disquette C) :

Cette capacités s'enclenche quand on insère la disquette C. Elle est liée à "Caméra Haute". Le scan est un filtre sur la caméra qui met en surbrillance certains éléments de l'environnement. Quand on appuie sur le bouton on effectue une analyse de l'objet ciblé (QR Code - Lore - Information objets)

Menu (Disquette D) :

il s'agit d'une disquette qui enclenche un menu pause quand elle est inséré.

3C - Character - Capacité

Le Rover dispose de deux autres capacités : L'autodestruction et le système de reboot.

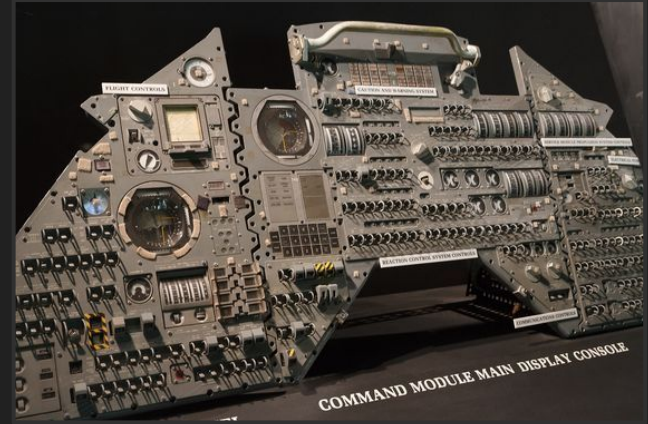
Bouton autodestruction :

Ce bouton lance la procédure d'autodestruction du Rover. Peut être déclenché à n'importe quel moment = fins multiple [Faild screen / Win Screen].



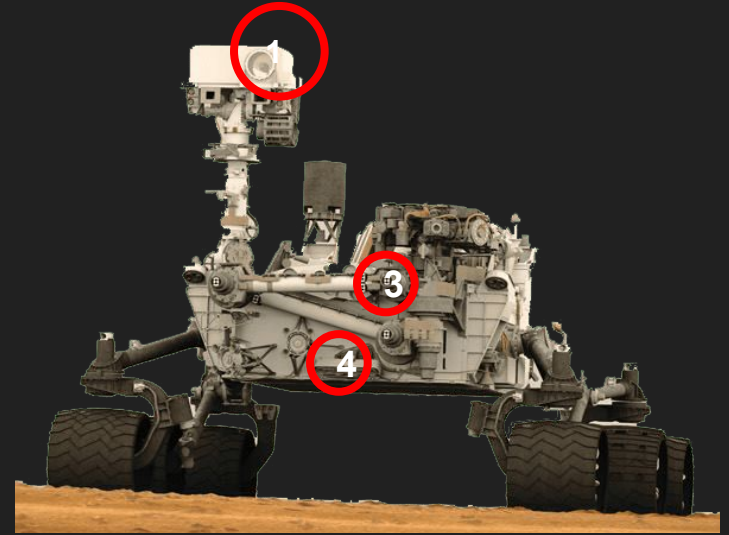
Système de Reboot :

Cette ensemble de bouton permet de lancer le jeu au démarrage et de relancer le rover quand celui-ci est bloqué.



3C - Camera

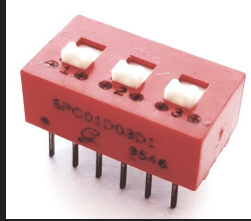
Camera	Position	Module	FOV	Rotation
1	Haute	Laser / Scanner	Large	Illimitée
3	Frontale	Déplacement	Restreint	None
4	Basse	Propulseur	Restreint	None



3C - Contrôle

REBOOT

Pour reboot le Rover et le faire revenir au dernier point de sauvegarde, le joueur doit désactiver puis réactiver une série de 5-6 switches.



BOOM

Le joueur peut déclencher l'autodestruction de son Rover appuyant sur un gros bouton rouge. Enclenche la fin du jeu.

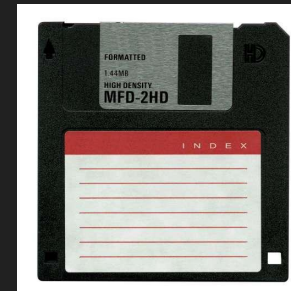


DISQUETTES

Le joueur dispose d'une fente sur son plateau de contrôle, dans lequel il peut insérer une des 3 disquettes à sa disposition.

Chaque disquette à la disposition du joueur lui donne accès à un module particulier lorsqu'elle est insérée dans le plateau de contrôle. Lorsqu'aucune disquette n'est insérée, le joueur bénéficie du module de déplacement du Rover.

De plus, chaque module est accompagné de sa propre caméra positionnée sur le Rover ; changer de disquette fait donc également changer de caméra et de module.



3C - Contrôle

DÉPLACEMENTS

Les déplacements du Rover sont gérés par un joystick quadridirectionnel.

Une seule des quatre directions peut être activée à la fois.

Lorsqu'aucune disquette n'est insérée dans le Rover, le joueur peut déplacer librement son Rover à l'aide du joystick.

Il peut également allumer une lampe frontale en appuyant sur le bouton Utiliser.

- HAUT : Vers l'avant
- BAS : Vers l'arrière
- GAUCHE : Effectue une rotation vers la gauche
- DROITE : Effectue une rotation vers la droite



PROPULSEUR

Les déplacements du Rover sont gérés par un joystick quadridirectionnel.

Une seule des quatre directions peut être activée à la fois.

Lorsque la disquette Propulseur est insérée dans le Rover, le joueur appuie sur le bouton Utiliser pour s'envoler. Le Rover prend de l'altitude tant que le bouton est maintenu.

Gestion de la chaleur des propulseurs (surchauffe)

Les déplacements du Rover avec la disquette Propulseur ne sont pas effectifs si le Rover est posé au sol.

- Le bouton : les propulseurs émettent une impulsion.
Rester appuyé pour s'élever.
- HAUT : Vers l'avant
- BAS : Vers l'arrière
- GAUCHE : Slide vers la gauche
- DROITE : Slide vers la droite

3C - Contrôle

LASER

L'orientation de la caméra du Laser est gérée par un joystick quadridirectionnel.

Une seule des quatre directions peut être activée à la fois.

Gestion de la chaleur du laser (surchauffe)

Lorsque la disquette Laser est insérée dans le Rover, le joueur reste appuyé sur le bouton Utiliser pour tirer un rayon laser.

SCANNER

L'orientation de la caméra du Scanner est gérée par un joystick quadridirectionnel.

Une seule des quatre directions peut être activée à la fois.

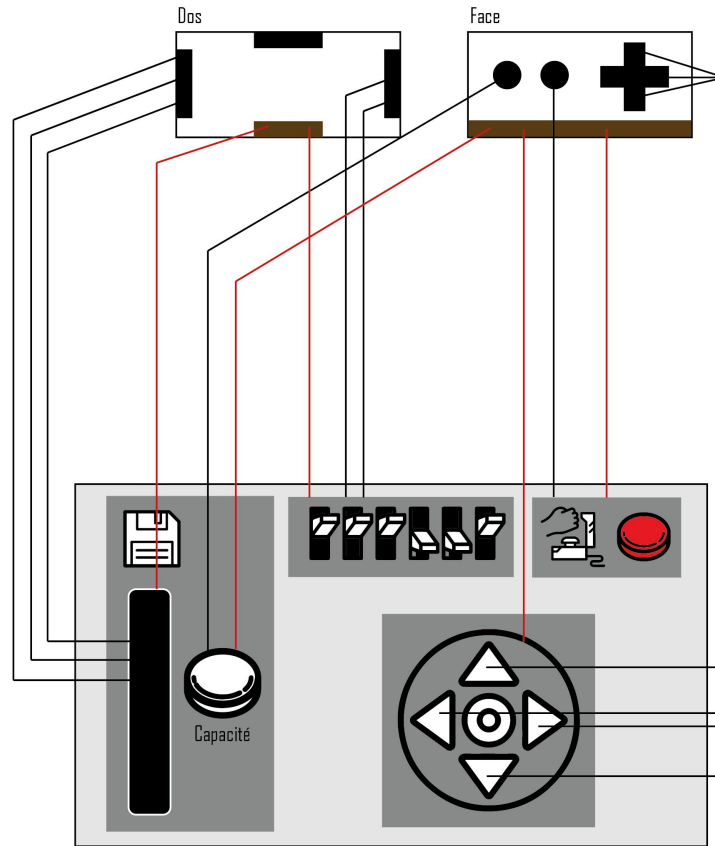
Lorsque la disquette Scanner est insérée dans le Rover, le joueur reste appuyé sur le bouton Utiliser pour scanner son environnement.

MAKEY MAKEY

Fonctionnement Makey Makey

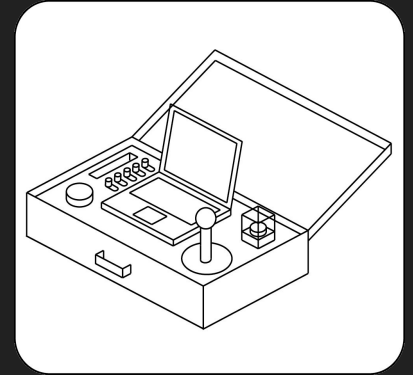
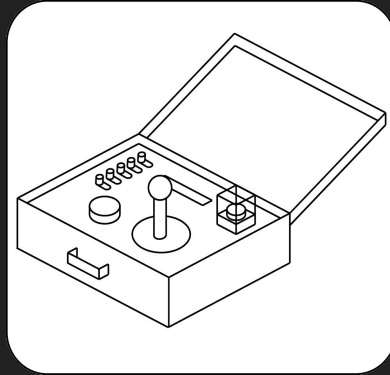
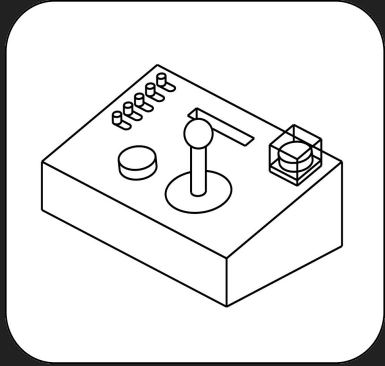
Nom de l'élément	Nombre d'Input	Type d'Input	Commentaire
Joystick de déplacement	4	Maintenu	4 direction possible, 1 seul direction à la fois
Bouton de capacité	1	Maintenu / appuie	
Disquettes	1 input par disquettes (x3)	Maintenu	La disquette menu prend les 3 inputs
Bouton de autodestruction	1 Inputs	Appuie	
Bouton de redémarrage	2 Inputs	Maintenu	

— Input — Terre



Propositions Contrôler

Modification (06/02/20) : Bouton rouge seulement en Input down et peut être activé à n'importe quels moment. Lampe en Input Down.
Ajout rangement disquette + (option) place pour le dossier



SCÉNARIO

PITCH

Vous intégrez l'agence : "Exotic Materials Recherche Division" ou E.M.Re.D
En tant que nouvel agent vous êtes assigné à un poste de contrôle rover pour explorer de nouveaux univers.

Cependant aujourd'hui vous recevez votre premier dossier : "Des agents en exploration n'ont toujours pas donné de nouvelles, avec l'aide d'un de nos rovers partez à leur recherche."

SCRIPT V4 (à faire) : Un seul monde

[Doc univers](#)

[Script V3](#)

Journal / Fiches



Carte

SCP-049 "Plague Doctor"

EUCLID

Special Containment Procedures: SCP-049 is to be contained in a secure holding cell in Research Sector █████. SCP-049 is not to be removed from its cell unless approved by a Level Two or higher personnel, before which SCP-049 must be heavily sedated. Even so, at such times SCP-049 is to be accompanied by two (2) armed guards and guided by an iron collar, secured to two (2) iron poles 2 m in length, and held firmly by two (2) Level One or higher personnel while in transit. Any experiments performed on SCP-049 are to be conducted inside of specifically prepared rooms (see document 049-0-3-10).

SCP-049's cell should be monitored at all times via a security camera. Should any abnormal behavior occur, Doctor █████ is to be alerted at once.

Description: SCP-049 is humanoid in appearance, standing at 1.9 m tall and weighing 95.3 kg; however, the Foundation is currently incapable of studying its face and body more fully, as it is covered in what appears to be the garb of the traditional "Plague Doctor" from 15-18th century Europe. This material is actually a part of SCP-049's body, as microscopic and genetic testing show it to be similar in structure to muscle, although it feels much like rough leather, and the mask much like ceramic. It was originally discovered in █████, England, by local police. Mobile task force █████ responded to a suspected outbreak of [DATA EXPUNGED]. All civilians within a 5km radius were given class A amnestics as part of the initial containment procedure.

SCP-049 does not speak (See addendum A-1), although it seems to understand English perfectly well, and is completely docile until it tries to perform surgery. SCP-049's touch is invariably lethal to humans. After contact with SCP-049's hands, the victim (hereafter referred to as SCP-049-2) suffers █████ and dies within moments. SCP-049 will then attempt to kill all humans it can see in a similar manner, █████ supposedly to avoid interruption, before returning to SCP-049-2. It produces a bag made of █████ containing scalpels, needle, thread, and several vials of an as-yet-undefined substance, from somewhere within its body (research has been unable to locate these tools when inside of SCP-049 through X-ray and similar techniques) and begins dissecting SCP-049-2, as well as inserting various chemicals into the body. After approximately 20 minutes, SCP-049 will sew SCP-049-2 back up and become docile once more.

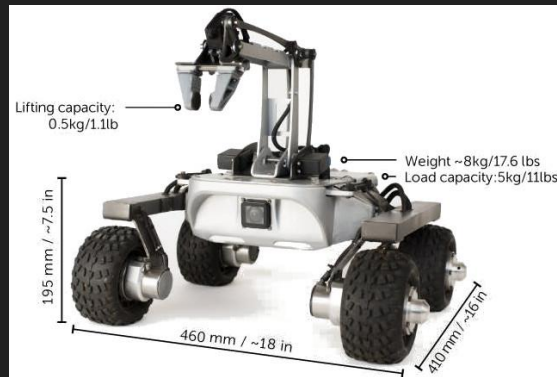
After a period of a few minutes, SCP-049-2 will resume vital signs and appears to reanimate. However, SCP-049-2 seems completely without higher brain functions, and will wander aimlessly until it encounters another living human. At that point, SCP-049-2's adrenaline and endorphin levels increase to approximately three-hundred (300) percent as it attempts to kill █████. Any human beings it can find, before returning to its mindless state and wandering until it comes across more humans. At this stage, termination with extreme prejudice is allowed. Failure to enforce this protocol outside of testing scenarios (see addendum T-049-12) is punishable by termination.

Detailed autopsies of SCP-049-2 have found several unusual substances (along with usual substances in large amounts) within the bodies, including █████. However, several have yet to be identified (researchers with level 3 or higher authorization, refer to Addendum C-1).

Addendum A-1: SCP-049 spoke for the first time today, 12-6-20 █████ addressing Dr. █████. A full account of the conversation is attached to the next document.



SCP-049, revealing very human-like eyes.



Rapport de mission

Manuel du Rover

GAMEPLAY

Brick de Gameplay

- Laser = destruction rocher + activation cristaux (ouverture passage / lumière / Plateforme) tous les cristaux fuient + Gestion de la chaleur
- Propulseur = accéder à des zones lointaine (plateforme haute, basse, crevasse, etc...) Gestion de la chaleur
- Scan = detection trace humain + affichage éléments trigger + affichages éléments récoltable.
- Lampe
- Déplacement

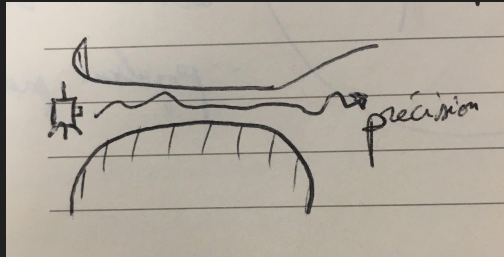
Briques

Pont

Challenge : Emprunter un chemin étroit

Capacités : Déplacement

Skills : Précision

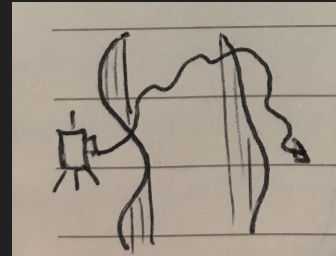


Trou / Mur

Challenge : traverser une zone horizontale en vol

Capacités : Propulseur

Skills : Précision



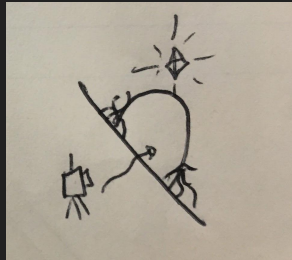
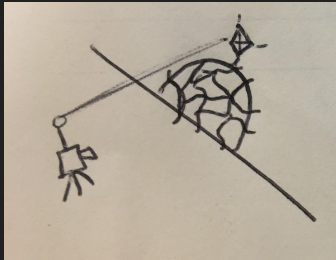
Briques

Cristal & plantes

Challenge : Dégager le chemin

Capacités : Laser

Skills : Précision

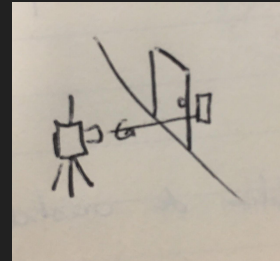


Porte EMReD

Challenge : ouvrir la porte

Capacités : Laser

Skills : Mini-jeu (précision)



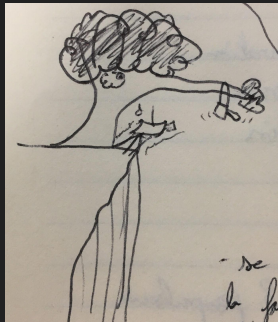
Briques

Au bord du gouffre

Challenge : Analyser un objet proche d'une zone à risque

Capacités : Scanner (analyse), déplacement

Skills : Précision, prudence

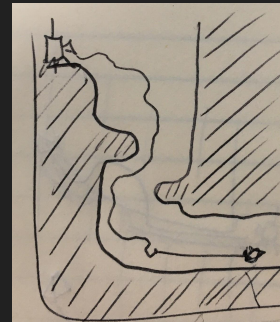


Descente contrôlée

Challenge : Emprunter un chemin vertical

Capacités : propulseur

Skills : Gestion, précision



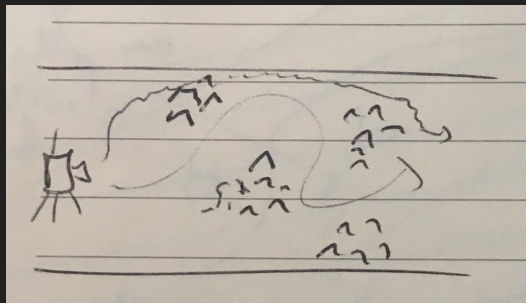
Briques

Zone accidentée

Challenge : éviter de se retrouver coincé dans les rochers

Capacités : déplacement, propulseur, sonar

Skills : observation, précaution, précision

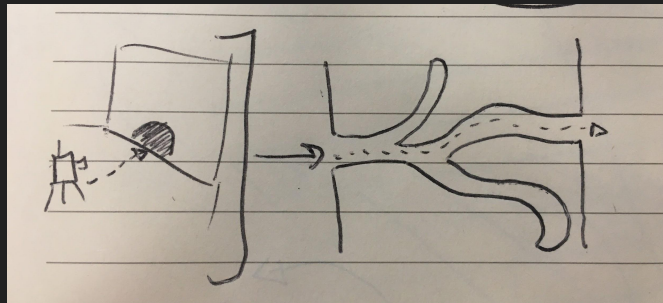


Tunnels

Challenge : trouver son chemin dans les tunnels

Capacités : déplacement, lampe, sonar, scanner

Skills : observation, déduction



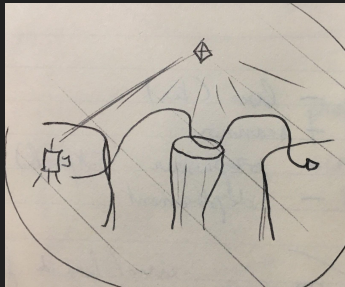
Briques

Colonne & Lumière

Challenge : éclairer le chemin, passer le fossé

Capacités : scanner, laser, propulseur, lampe

Skills : observation, gestion, précision



HUD

Interface

Apparaît quand une
lignes de dialogues
est active

toujours présent

Apparaît quand
le scan est
activer

OUTILS EN COURS
DESCRIPTION

Rover Control Mode
Camera 1

SOUS-TITRE IA

Slot 01 : Laser
Slot 02 : Scanner

OBJECTIF

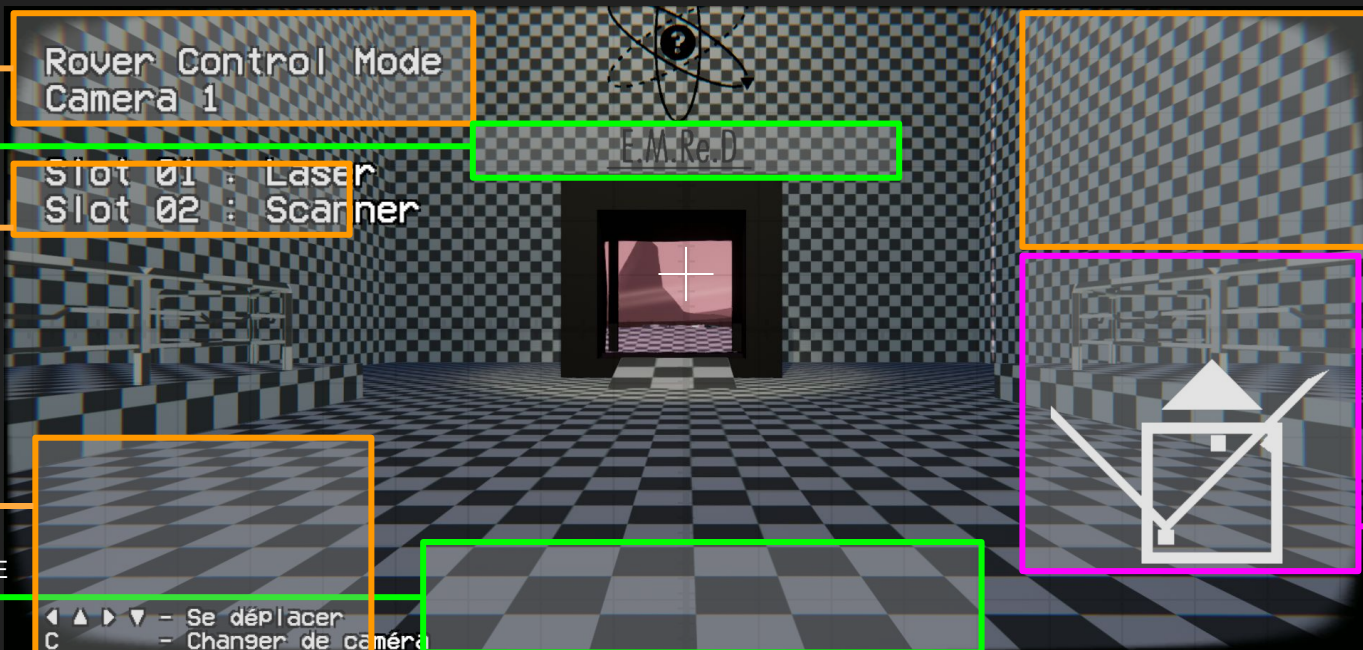
COORDONNÉES
SONAR
SCHÉMA ROVER

INFO
ADDITIONNEL

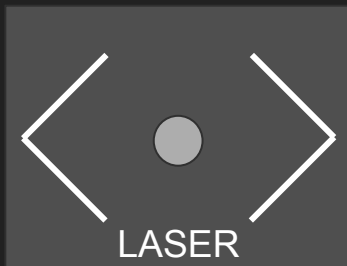
← ▲ ▶ ▼ - Se déplacer
C - Changer de caméra

SOUS-TITRE DIALOGUE

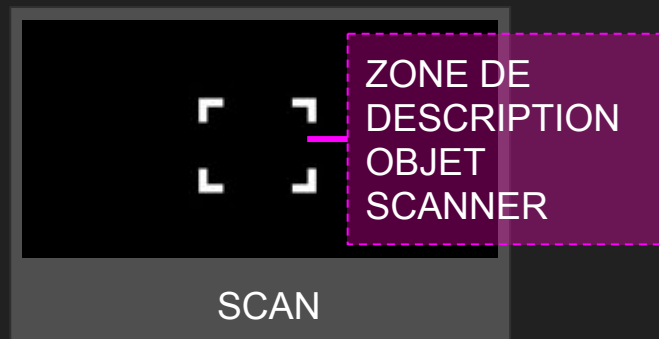
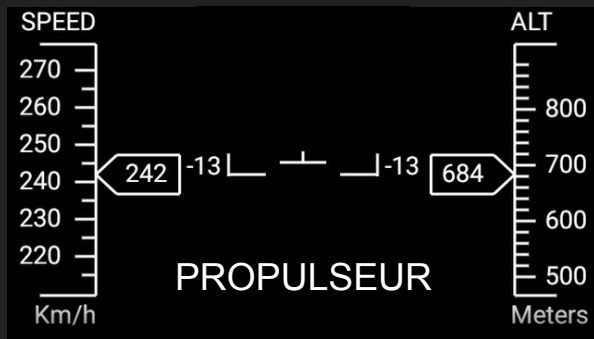
SCAN



Réticule



En fonction de l'équipement
activer le réticule s'adapte.



Menu Pause interface

Code couleur blue screen, r:0 v:0 b:255

REGLAGES

SONS

NOUVELLE PARTIE

QUITTER

SELECT.  ACCEPT. 

POUR QUITTER < REGLAGES > ENLEVER LA DISQUETTE

SONS

<|||||.>

AJUST.   RETOUR. 

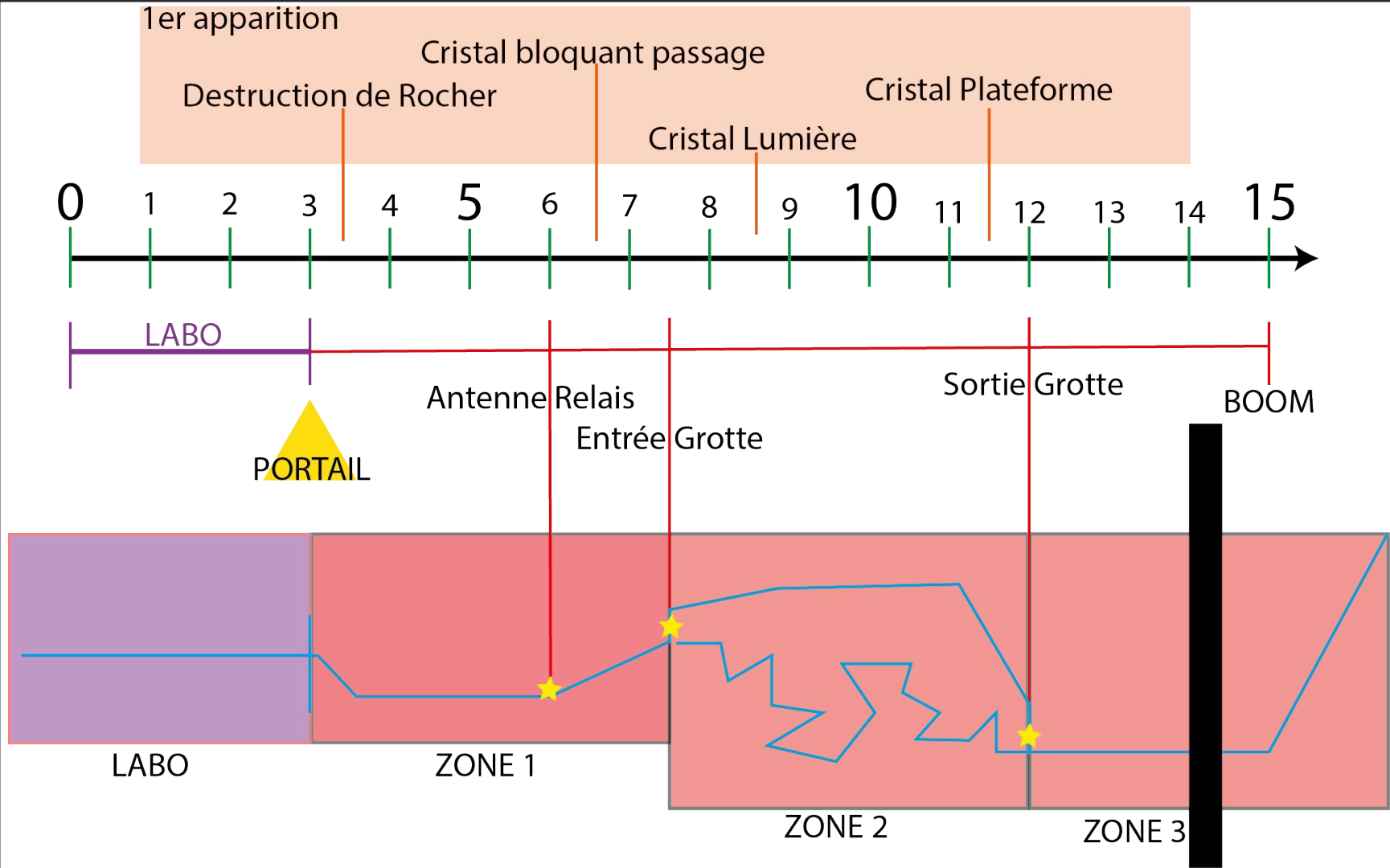
POUR QUITTER < REGLAGES > ENLEVER LA DISQUETTE

LEVEL DESIGN

Level Design / Univers

Le jeu est composé de 2 Mondes.

- Monde #1 : Laboratoire E.M.Re.D (standard). ce niveau correspond à Intro du jeu + tutoriel.
- Monde #2 : Monde Étrange. il est découpé en 3 zones distinctes :
 - Zone 1 = Arrivé planète , antenne relais , entrée grotte
 - Zone 2 = Réseaux de grotte souterraine + sortie
 - Zone 3 = Plateau bas, Tour alien, entité alien, ruine alien, end game. (distorsion)
 - Le pilliers alien se voit de l'arrivé sur le monde de l'autres côter d'une chaine montagneuse



Level Design / Univers

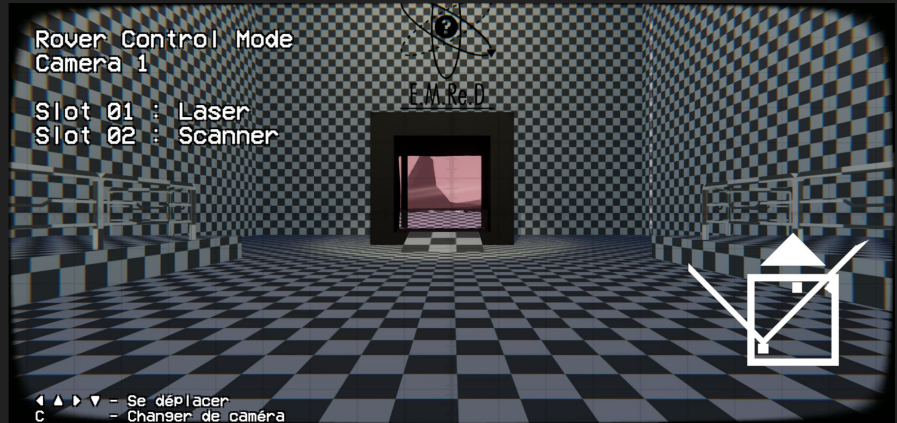
- Monde #1 : Laboratoire E.M.Re.D (standard).

Ce niveau correspond à Intro du jeu + tutoriel.

Le joueur est dans la salle d'embarquement, il y a un portails face au joueur.

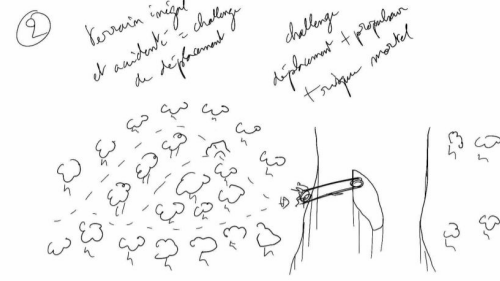
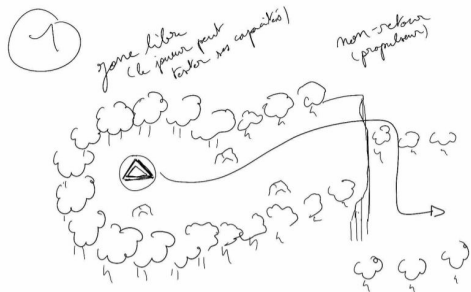
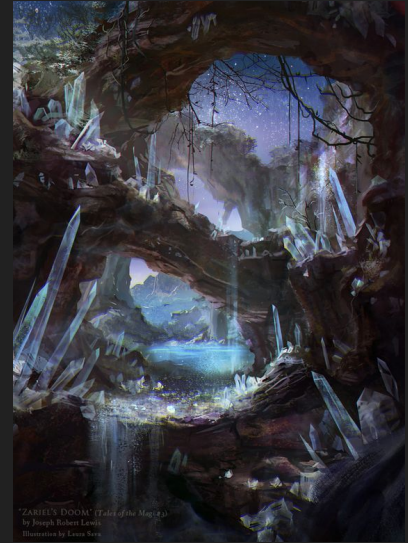
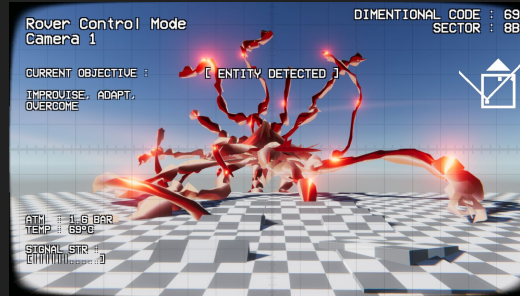
La salle est close. il y a un poste de contrôle à droite.

Dans cette salle le joueur peut expérimenter les différents équipement du rover.



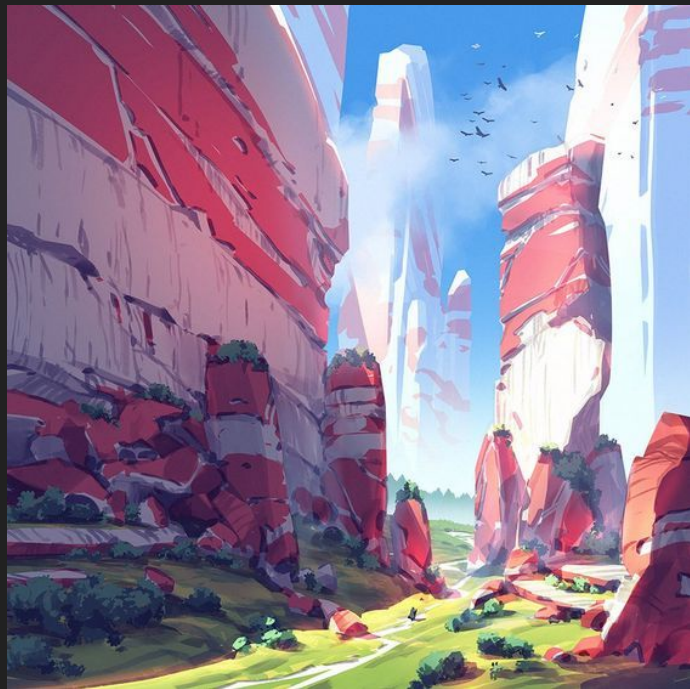
Level Design / Univers

- Monde #2 : Monde étrange.



MISE EN SCÈNE & DÉCORS

MISE EN SCÈNE & DÉCORS



SOUND DESIGN

Musiques : pistes

<https://www.bensound.com/index.php?route=product/search&search=meditation&sort=relevance&order=DESC>

Relaxing

https://freemusicarchive.org/search?adv=1&quicksearch=meditation&sort=track_date_published&d=1&page=4

Haare : thunder meditation

SIGN & FEEDBACK

Signes & Feedbacks

TUTORIEL

Tutoriel

Le tutoriel prend place dans le premier monde : le laboratoire de test, où le joueur apprend sa mission et à contrôler le Rover.

ASSET GRAPHIQUE

NARRATIVE DESIGN

Narration

PNJs

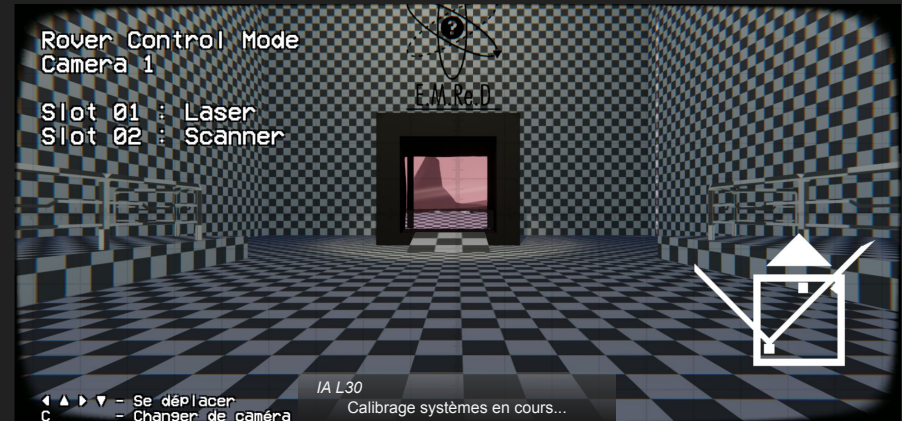
- Contrôle : le membre d'EMReD chargé de communiquer avec le joueur et de s'assurer du bon déroulement de la mission. C'est lui qui donne ses objectifs au joueur et qui **comble les moments de silence en parlant.**
- IA L30 : l'IA du Rover, tient le joueur informé de l'état du Rover et des changements dans son environnement.
- Scientifique : présent dans le monde 1, chargé de superviser le joueur pour lui faire passer le tutoriel.

DIALOGUES

Les dialogues sont marqués au bas de l'écran;

Les voix humaines sont enregistrées, tandis que le texte de l'IA **n'est accompagnée que d'un bruitage électronique.**

Le texte de l'IA est donc intradiégétique, tandis que les sous-titres de l'équipe EMReD est extradiégétique, il est donc nécessaire de marquer la différence entre ces deux boîtes de dialogue, par exemple en changeant la police, la taille d'écriture et la boîte de fond.



Référence

- SCP
- No man's SKy
- Stargate
- FTL
- Control
- Projet Manhattan
- Rover Curiosity
- Star wars galaxy's edge
- Please don't touch anything

BRAINSTORMING

Note - Réunion générale 06/02/20

- Modification scénario + Univers = Monde : Il #1 le labo = tuto + Monde #2
découper en 3 zone de level
 - Zone 1 : arriver rover début enquêtes
 - zone 2 : réseaux de caverne
 - Zone 3 : Zone alien du pilier
 - détails : le pilier alien se voit de loin ! l'entrée de la caverne se voit à partir de l'antenne relais
- Mécanique :
 - Scan bouge pas
 - Propulseur c'est de la chaleur (inverser la jauge)
 - Laser : Ajout de brick = Rocher explosable et cristaux (se décharge / plateforme alien / lumière)

Level Design / Univers

Le jeu est composé de 4 Mondes. Chaque niveau correspond à un monde qui correspond à une mission/objectif qui correspond à un biome.

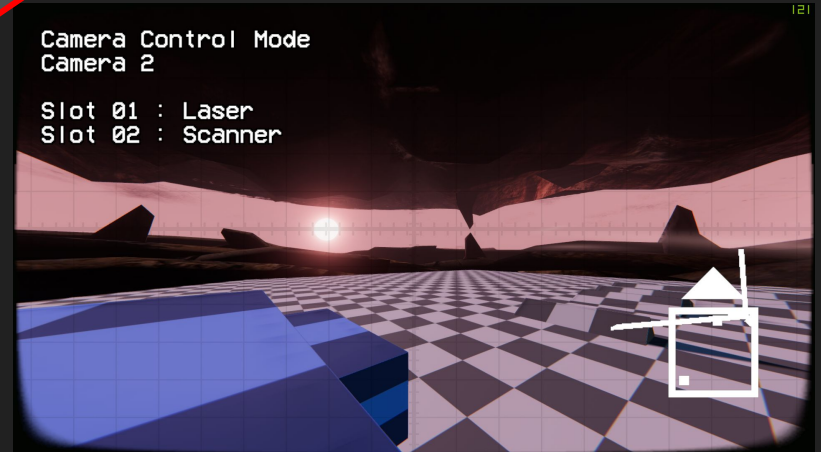
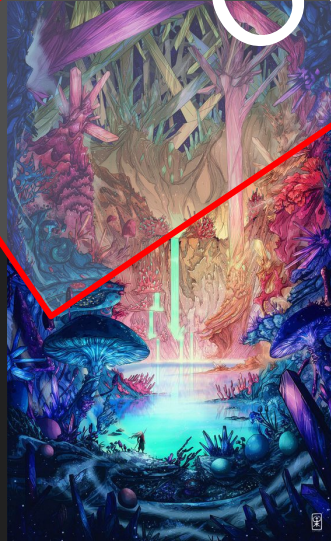
- Monde #1 : Laboratoire E.M.Re.D (standard). ce niveau correspond à Intro du jeu + tutoriel.
- Monde #2 : Monde Étrange. il s'agit d'un monde composé deux strate rocheuses formant un sandwich. c'est un biome mi-cristallin mi-organique.
- Monde #3 : Monde Fractale. Ce monde étrange semble contaminer par une entité organique.
- Monde #4: Laboratoire E.M.Re.D (distortion). Ce niveau correspond à la fin du jeu. il ressemble à un laboratoire d'intro mais à des anomalies.

Level Design / Univers

- Monde #2 : Monde Étrange.

Il s'agit d'un monde composé de deux strates rocheuses formant un sandwich. c'est un biome mi-cristallin mi-organique. Dans ce monde les plantes poussent sur des cristaux éteints. Il y a un campement avec une antenne relais désactivée. Il est abandonné. Il y a un second portail abandonné dans ce monde.

OLD

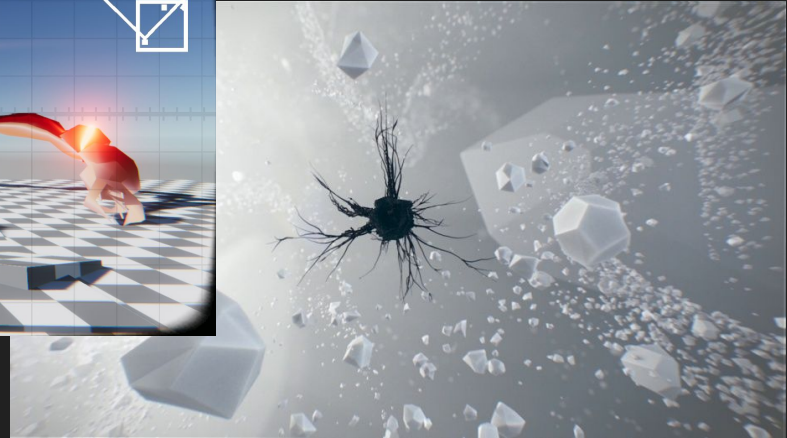
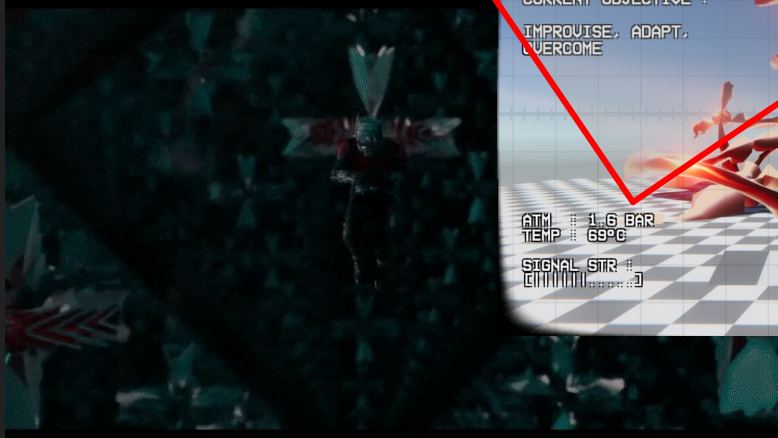


Level Design / Univers

- Monde #3 : Monde Fractale.

Le monde fractal est un monde géométrique et étrange s'inspirant du Quantum Realm.
Ce monde est contaminé par une entité organique qui a absorbé les scientifique disparut.

OLD

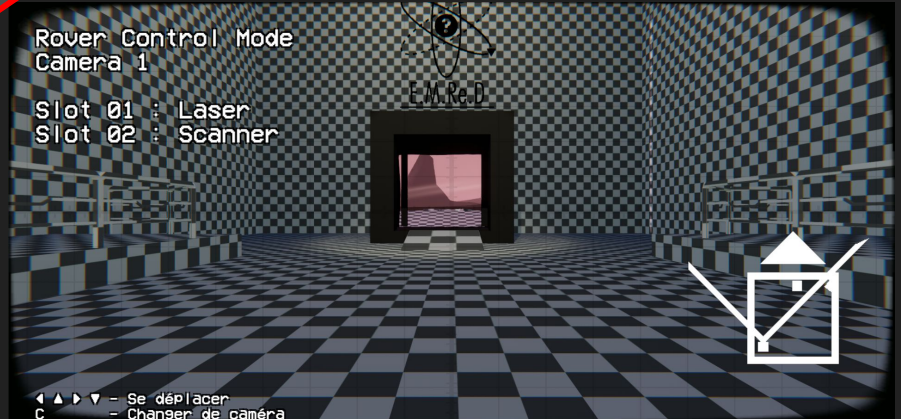
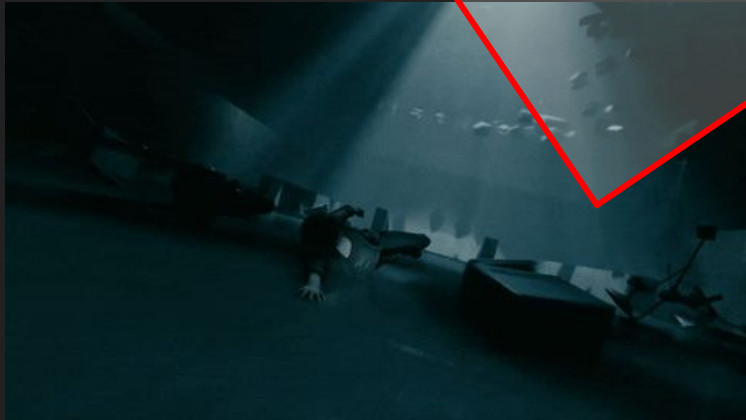


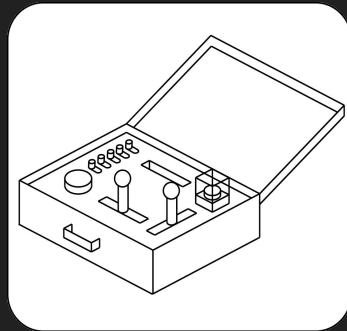
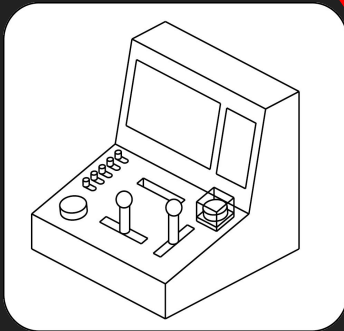
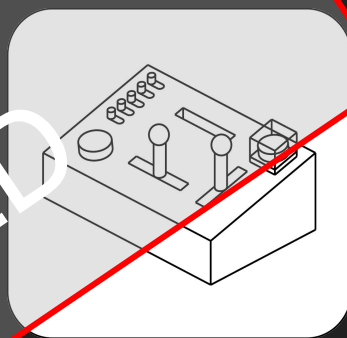
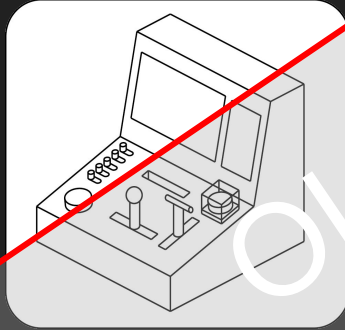
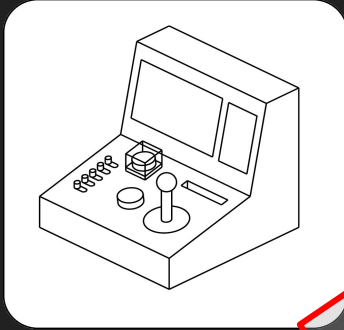
Level Design / Univers

- Monde #4: Laboratoire E.M.Re.D (distortion).

Ce niveau correspond à la fin du jeu. il ressemble à au laboratoire d'intro mais à des anomalies. La porte initialement fermer laisse place à un couloir menant à un niveau dans le laboratoire qui conduit vers le coeurs de l'anomalie.

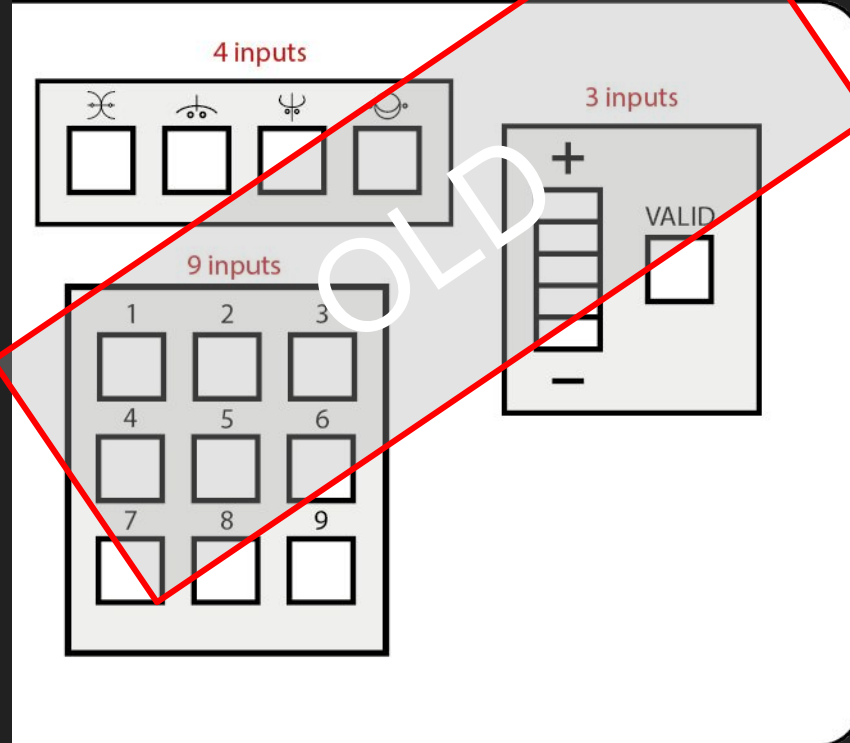
OLD

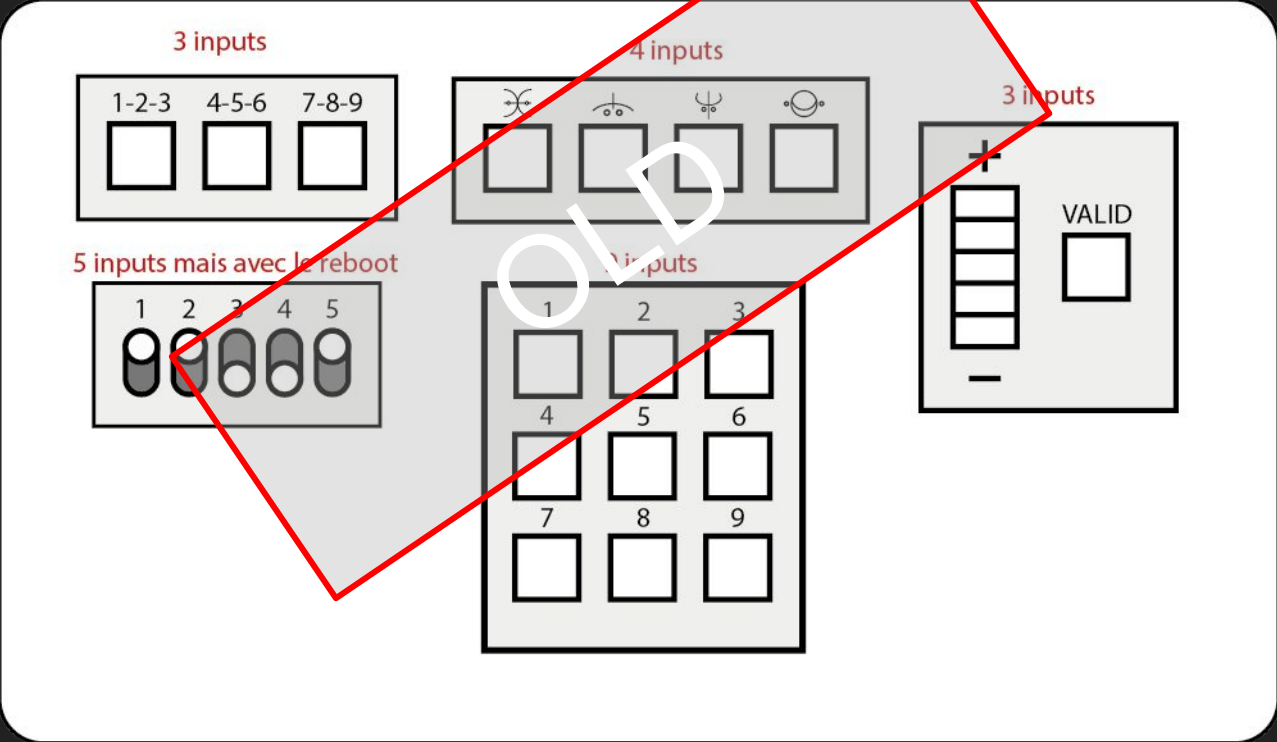




OLD

Propositions Controller : Code Portail





Les trucs en plus

- Le jeu prend un aspect "Narration / enquête"
- Le joueur reçoit un DOSSIER pour débiter son enquête
- Des indices sont cachés dans le système Makey Makey
- Les cartes des niveaux sont incluses dans le dossier : Les maps ne seront pas toutes complètes
- Mécanique de reconnexion des systèmes (Energie ? Disquette ?)
- Mécanique de système de disquette pour les équipements (2 slots visibles un 3ème caché ?)

Charlie - Proposition

Biomes : (visuels skybox)

- Monde 'écrasé' entre 2 plaques de roche, soleil à l'horizon

OLD

- Pas de planète, seulement des blocs de roche épars qui flottent en l'air (cf black rock quarry, control)



Antoine - Proposition

Mécanique de rover :

- Devenir invisible (furtif) pendant un cours instant

Ajouter une mission qui jouerait sur l'infiltration. Peut être des matériaux instable qui explose quand ils sentent la présence du rover

OLD



Jean - Proposition

Mécanique de rovers

- La caméra scanners (système de scan comme hacktag)
- le laser deux mode (ou une capacité passive = récolte de matériaux)

Couche de gameplay

1er = Enquêtes : trouver une série d'indices (aller de A -> B) [quêtes narrative principale]

2nd = se déplacer dans l'environnement (capacité déplacement + jet pack + Laser ?) [challenged principale]

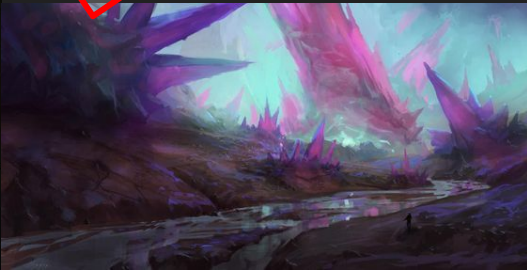
3ème = Récolter des données environnemental (caméra scanner + laser ?) [système d'achèvement ou de complétion path /100%]

Jean - Proposition

Biome :

- Monde cristalle - électromagnétique = premier niveau de jeu , apprendre les déplacements , utilisez la caméra et les lasers. challenge principale fluctuation gravitationnel
- ????????
- monde brisé = dernier niveau du jeu , (intention : course contre la montre) , le monde se détruit au fur et à mesure, difficile.

OLD



Jean - Proposition

Makey Makey :

Bon je vous expliquerai ce sera plus simple ;)



OLD

Jean - Script

Act I

“Une équipe à disparu , vous devez les retrouver. Leurs dernière position connu est une base d'excavation minière dans le monde [NOM].”

En Chemin => des zone d'excavation et du matériel abandonné en chemin. des Audio log laisse penser que l'équipe est tomber sur quelques choses, un artefact. ils l'ont emmené au labo

Point d'arrivée => Le labo est vide et sans dessus dessous. un artefact vibre au milieu du labo, des trace de brûlure forme un cercle autours de lui. Un audio log dis que les scientifique vont tenter de l'activer.

== Il faut utiliser le laser dessus pour l'activer, le rover est balancé dans un autres monde.

Jean - Script

Act II

“Arrivé dans ce nouveau monde étrange, vous découvrez un ce qui semble être des sacs abandonnés par l'équipe ils sont partie dans une direction, ils semblaient fuir quelques choses.”

En chemin => Une créature rôde et va surprendre le rover à plusieurs reprises. des audio logs sont abandonnés ici et là. l'équipe tente de trouver un portail pour rentrer mais sont poursuivis par le monstre.

Point d'arrivée => Un portail est là, et un monstre semble se repaître de ce qui reste d'un membre de l'équipe. Le joueur doit le faire fuir (combat ?) Une fois fait, le joueur peut récupérer le dernier audio log. Apparemment l'équipe a tapé des coordonnées proches de la terre mais dans la précipitation ils se sont trompés d'un symbole (chiffre ?) il faut aller les aider ! activer le portail.

Jean - Script

Act III

“Vous arrivez sur ce nouveau monde face à l'équipe, ils ont l'air en panique. Ce monde est instable car ils disposent de deux portails. en l'activant à nouveau vous avez déstabiliser le noyau terrestre et ce portail est inutilisable, il faut trouver d'autres et vite avant que ce monde n'explose.”

=> en chemin les membre de l'équipe vont mourir les un après les autres.

=> vous arrivez aux portails, l'activer et rentré.

Possibilité de chemin multiple (peut être sauver l'équipe ou certain membres ?)