

IMPERIUM

RATIONAL DESIGN DOCUMENT

ANTHONY DANIS

INTRODUCTION

CAMERA: Vue à la **première personne**.

CHARACTER: Nous incarnons une **caméra de surveillance** dotée d'une IA.

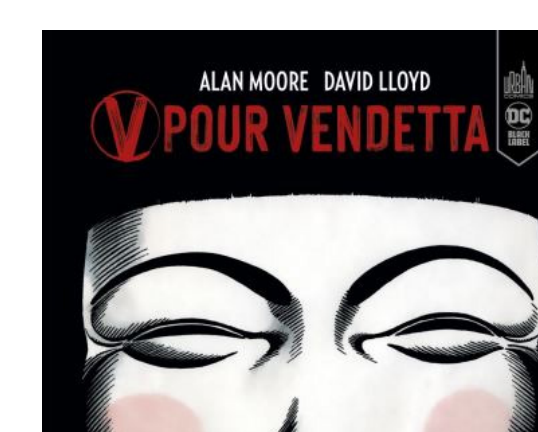
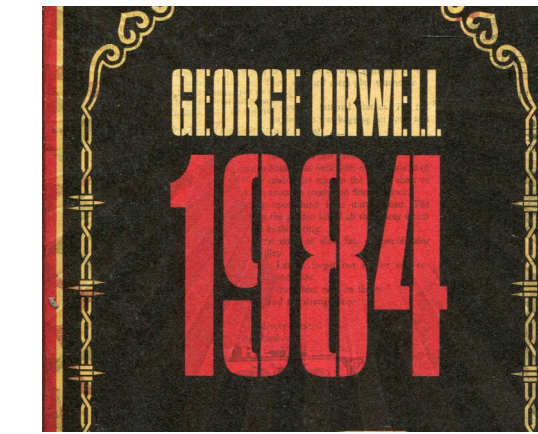
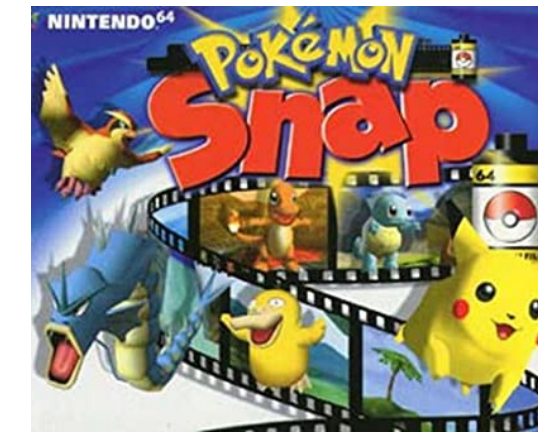
CONTROLS: Nous jouons essentiellement avec la **souris**.

Imperium est un **jeu prévu sur PC**, réalisé dans le cadre du **projet de fin d'étude** pour la Licence Professionnelle Métiers du jeu vidéos - Game et Level Design à L'Université Sorbonne Paris Nord. Le thème imposé est : **«La lutte sociale par le glitch.»**

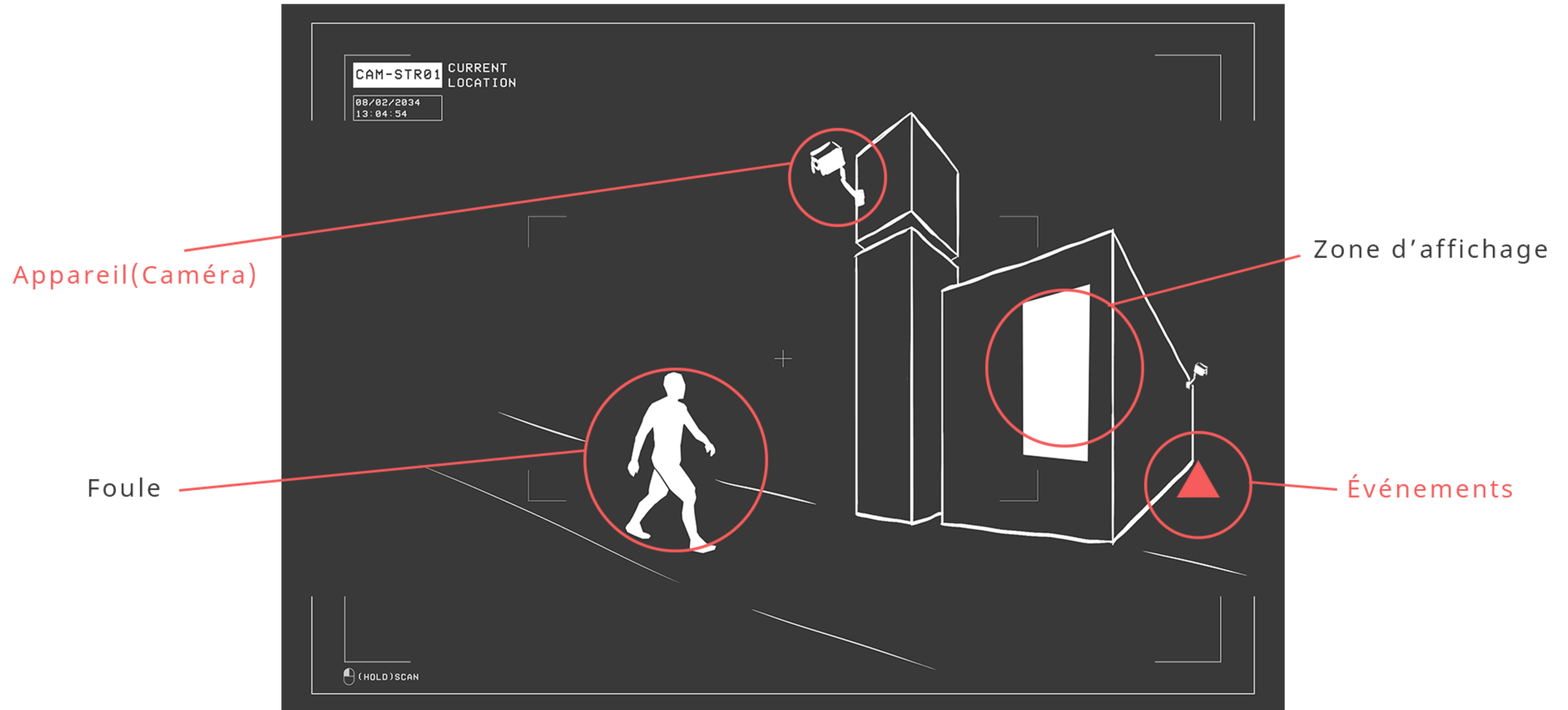
Nous sommes une **camera de surveillance piratée par la rébellion** dans un monde **dystopique** aux **lois liberticides**. Nous avons ainsi le pouvoir de **pirater** d'autres **appareils électroniques** afin de se **déplacer**, de prendre en **photo** certains **événements** et de les **diffuser** sur différents **écrans** dans le but de provoquer une **insurrection du peuple**.

Cependant, il va falloir éviter d'éveiller l'attention du gouvernement sur nos agissements.

INSPIRATIONS



VISUALISATION



Ceux sont ici les **événements** et les **appareils** qui vont nous intéresser pour mon étude rationnelle afin de voir comment les **valeurs atomiques** qui les composent et qui en dépendent vont impacter le jeu de manière **macroscopique**.

CHALLENGES MACRO

DEXTÉRITÉ

OBSERVATION

ÉVÉNEMENTS

PRÉCISIONS

Afin de **transmettre** notre **vision** : *Une lutte n'existe que si elle est médiatisée*
Certains événements comme des **violences policières** par exemple auront une nature **quantique**. C'est à dire qu'ils n'existent que si on a le **regard** posé dessus. Si on le perd du champ de vision, celui-ci disparaît. Le seul moyen de le faire exister est alors de la prendre en **photo**.

TAGS

Cette liste de **tags** non exhaustifs sert à définir les différents **types** d'événements possibles afin que les **Level Designer** puissent les **utiliser, les attribuer et les manipuler**.

QUANTIQUE

Disparaît une fois que l'on détour le regard

NARRATIF

Important pour la narration.

UNIQUE

N'existe qu'à un seul endroit.

CLÉ

Obligatoire pour la progression du jeu.

VARIABLES ATOMIQUES

INDICE DE DIFFICULTÉ

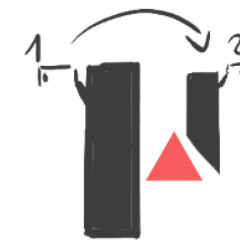
OBSTRUCTION (Ob)

Nombres d'éléments qui peuvent obstruer notre vue et contraindre sa prise en photo.



SAUTS (St)

Nombre de déplacement requis pour atteindre une bonne vue de l'événement.



DANGER (Dng)

Taux de vigilance pour regarder l'événement sans se faire remarquer.



CAMERAS (Cmr)

Nombre de camera qui peuvent le regarder.



ACTEURS (Act)

Nombre de personnes impliqués dans l'événement. Ce qui impact sa visibilité.



PROXIMITÉ (Prx)

Zones d'affichages à proximité.



APPLICATION

INDICE DE DIFFICULTÉ

Grâce à ces variables, une formule donnera un indice de difficulté :

$$(\text{Ob} + \text{St} + \text{Dng}) - (\text{Cmr} + \text{Act} + \text{Prx})$$

Evenement	Obstruction	Sauts	Danger	Cameras	Acteurs	Proximité	RESULTATS
1	0	1	10	2	3	2	4
2	1	2	15	2	2	1	13
3	3	4	30	1	1	0	35
4							
5							
6							
7							
8							
9							

VARIABLES ATOMIQUES

TAUX DE RÉACTION DE LA FOULE

TOLÉRANCE (Tlr)

L'événement doit figurer sur la photo à x% minimum pour être effectif à la diffusion.

FRÉQUENCE (Frq)

Taux de chance d'apparition de l'événement.

DURABILITÉ (Drb)

Temp que la photo peut rester dans la mémoire de la camera avant que ça n'alerte.

APPLICATION

TAUX DE RÉACTION DE LA FOULE

Grâce à ces variables, **une formule** donnera un taux de réaction de la foule lors de l'affiche d'un événement :
 $27 * Tlr / (Frq + Drb)$

Evenement	Obstruction	Sauts	Danger	Cameras	Acteurs	Proximité	DIFFICULTÉ	Tolérance	Fréquence	Durabilité	RÉACTIONS	Tags
1	0	1	10	2	3	2	4	20	70	60	4	Quantique
2	1	2	15	2	2	1	19	50	20	40	23	Quantique, Narratif
3	3	4	30	1	1	0	37	70	0	20	95	Clé, Unique, Narratif
4												
5												
6												
7												
8												
9												

APPAREILS

PRÉCISIONS

Se **déplacer** dans le jeu est possible en passant **d'appareil en appareil**. Cependant, les caméras de surveillances ne seront pas les seuls dispositifs accessibles. Notre **gameplay changera** en fonction des objets électroniques dans lesquels on **s'introduit**.

VARIABLES ATOMIQUES

TYPE D'APPAREIL

Mobile

Vision controllable ou non de l'appareil

BOOLÉEN

Fixe

Appareil en mouvement ou non.

BOOLÉEN

Son

Capacité à capter du son ou non.

BOOLÉEN

Zoom

Capacité de zoom de l'appareil.

Angle

Champ de vision de l'appareil.

Vitesse

Vitesse de déplacement de la vision de l'appareil.

Position Y

Position verticale de l'appareil. Le sol étant de 0 et une taille humaine 10.

APPLICATION

TYPE D'APPAREIL

Grâce à ces variables, on peut créer **différents types** d'appareils. Cela peut être un outil pour les **Level Designer**.

Appareil	Mobile	Fixe	Son	Zoom	Angle	Vitesse	Position Y	TYPE
1	VRAI	VRAI	FAUX	30	180	50	50	Caméra Surveillance
2	FAUX	VRAI	VRAI	0	90	0	10	Téléphone Portable
3	VRAI	VRAI	FAUX	0	360	30	20	Caméra Panoramique
4	VRAI	FAUX	FAUX	50	90	70	100	Drone
5	FAUX	VRAI	VRAI	0	120	0	15	Dashcam
6	FAUX	VRAI	VRAI	0	0	0	0	Écouteurs/Micro
7	FAUX	VRAI	FAUX	0	120	0	8	ATM

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1StCGk8grIzqzOmiwJNTI19MfA5uSvKC6T1_fu9xuKYs/edit?usp=sharing