



Q U A M U N D O

TEXTE EXPLICATIF

Il s'agit d'un jeu de réalité virtuelle en 3D, qui se joue avec un casque VR. Il mélangera plusieurs genres : Futuriste, horreur, guerre et infiltration/combat à mains nues. Le but est simple : deux frères et leur sœur cherchent à retrouver leur petit frère perdu dans un des mondes du jeu.

Quand le jeu commence, le joueur pourra choisir si il veut commencer par le premier, deuxième ou troisième monde. Le quatrième ne sera accessible que quand tous les autres niveaux auront été gagnés.

Les personnages sont issus du monde dans lequel nous vivons, à notre époque, dans notre contexte politique et culturel. Cependant, chaque univers du jeu se passe à sa propre époque et dans ses propres circonstances. Chaque univers et son contexte seront expliqués sur les fiches descriptives.

Le jeu est donc un jeu de réalité virtuelle, joué avec un casque VR et des manettes. Le jeu reproduira donc les mouvements de tête et des mains du joueur, ce qui permettra donc au joueur d'interagir avec les objets et les personnages.

Il vise principalement les jeunes adultes (20 à 30 ans), plus réceptif à la réalité virtuelle. Cependant, il peut être joué et apprécié par tous.

Il est malgré tout déconseillé aux enfants de moins de 16 ans non seulement afin de ne pas entraver le développement de leur vision, mais également car, par exemple dans le niveau de guerre ou le niveau d'horreur, certaines scènes peuvent être gores, ou effrayantes, et être perçues comme choquantes.

Pitch:

Dans un monde où les humains peuvent physiquement rentrer dans les mondes virtuels pour pouvoir jouer, un jeune garçon s'y perd, et c'est à ses deux frères et sa sœur de le retrouver.

Univers, structure et fonctionnement:

Les fenêtres montrent l'extérieur de la pièce, et montrent que la pièce n'est qu'une zone de « jeu » flottant dans un univers de data. Physiquement, il n'y a rien en dehors de la pièce, mais quand les personnages passent la porte, ils rentrent dans le data et entrent dans les mondes de jeu.

Chaque porte s'ouvre sur un monde qui représente la « spécialité » d'un des personnages. Pour l'un, il s'agira d'un jeu rapide, nerveux, basé sur les réflexes, pour l'autre il s'agira de discrétion, de jeux d'esprit et de calme.

Donc, si le joueur choisi le second niveau, il entrera dans la peau du personnage dont c'est la spécialité.

Le joueur peut mettre « pause » et enregistrer son avancement à tout moment, pour aller avancer dans l'un des autres monde, et revenir au précédent plus tard.

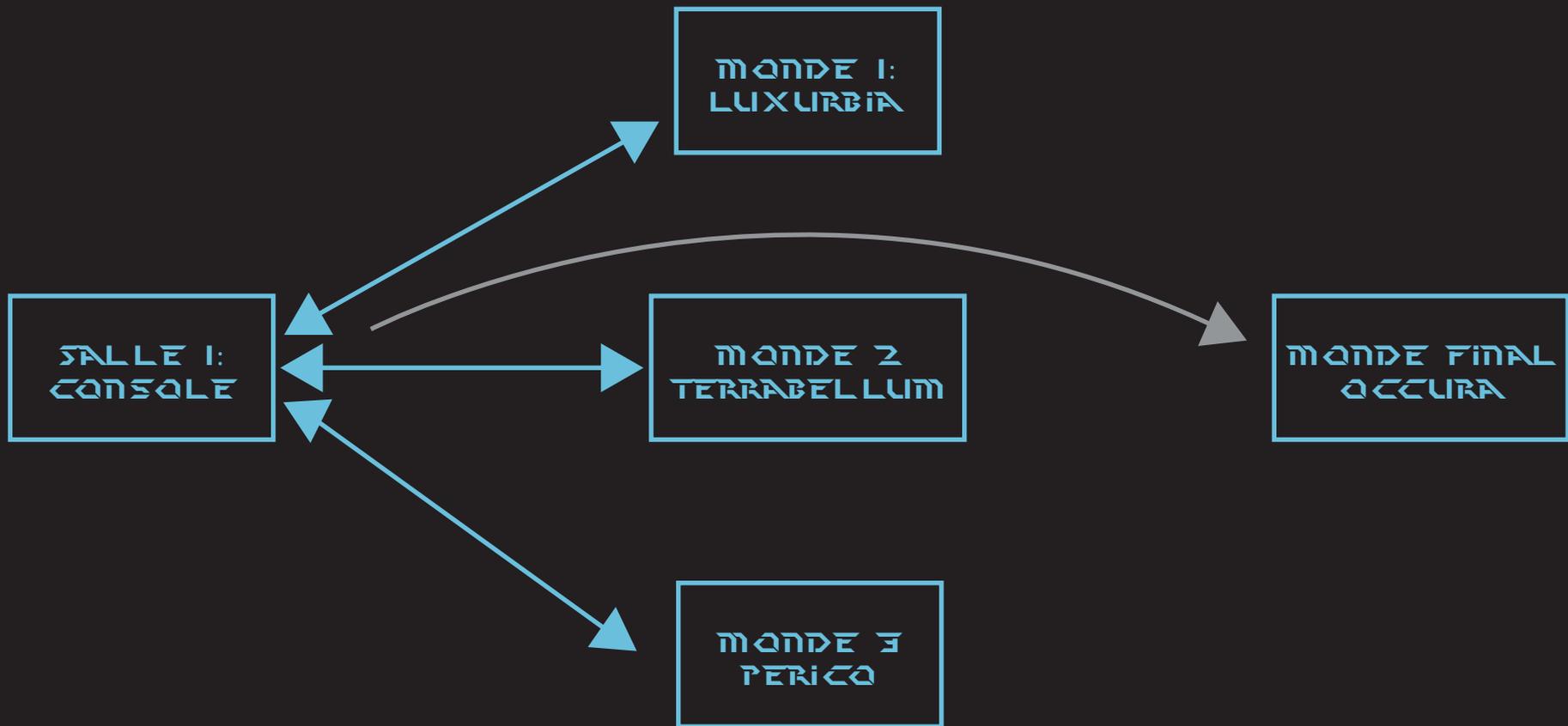
La quatrième porte correspond à la spécialité du frère perdu, là où il faut aller le chercher. Il faut gagner tous les niveaux pour le retrouver. Il n'y a pas de niveau de difficulté. Le niveau 1 n'est pas plus simple que le 3, ils sont juste par nature très différents, et donc plus ou moins simples selon les aptitudes personnelles des joueurs. Tour à tour, le joueur incarne le personnage spécialisé dans le monde dans lequel on se trouve.

Pour le dernier monde, le joueur peut choisir quel personnage il veut incarner, selon ses affinités et selon les traits de caractères des personnages.

Lorsque les trois premiers niveaux sont réussis, le joueur aura droit à une prévisualisation du quatrième niveau, afin de mieux pouvoir se décider quant au personnage qu'il souhaite incarner.

Les lois de la physique s'appliquent de la même façon que dans le monde que nous connaissons, sauf que le premier univers, où la gravité est légèrement différente: les personnages sautent plus haut et plus loin.

SCHEMA STRUCTUREL



Explications:

Tout part de la salle des consoles. De là, le joueur peut choisir si il veut aller dans le monde 1, 2 ou 3. Il peut à loisir retourner à la salle des consoles pour aller explorer d'autres mondes, ses avancements seront enregistrés. Mais quoi qu'il arrive, pour changer de monde, il devra toujours repasser par la salle des consoles pour changer de porte. Quand, et seulement quand le joueur a réussi chacun des trois mondes de base, il pourra retourner aux consoles et emprunter la dernière porte qui le mènera au mode final. A partir de la, il ne peut plus retourner en arrière.

LES PERSONNAGES

NERO



NERO EST L'AINE. APRES LE DECES DE LEUR PERE, IL S'EST SENTI RESPONSABLE DE SES FRERES ET DE SA SOEUR. C'EST D'AILLEURS SUJET DE CONFLITS AVEC LEUR MERE, QUI PENSE QU'IL PREND TROP DE RESPONSABILITE POUR UN JEUNE HOMME DE 22 ANS. IL EST TRES TETU MAIS PATIENT ET A TOUJOURS DE BONS REFLEXES. IL EST ASTUCIEUX MAIS NE REFLECHIT PAS TOUJOURS ASSEZ AVANT D'AGIR. QUAND IL N'EST PAS DANS SON COSTUME DE JEU, MONTRE ICI A GAUCHE, NERO EST GRAND, AUX CHEVEUX NOIRS, AVEC UNE CICATRICE SUR L'OEIL GAUCHE. IL ETUDIE L'ARCHITECTURE, EST POPULAIRE ET SE REVENDIQUE ATHEE.

STATISTIQUES:

FORCE



ENDURANCE



DEXTERITE



SAGESSE



INTELLIGENCE



CHANCE



LYRA



LYRA AIME DIRE A TOUT LE MONDE QU'ELLE EST LA PLUS INTELLIGENTE DE SA FRATRIE. ELLE ADMET CEPENDANT N'AVOIR AUCUNE PATIENCE. AGEE DE 20 ANS, ELLE ETUDIE LA PSYCHOLOGIE ET EST ATHEE. APRES LA MORT DE LEUR PERE, DONT ELLE ETAIT TRES PROCHE, ELLE S'EST ENORMEMENT RAPPROCHEE DE SON JEUNE FRERE ARLO, QUI ETAIT AGE DE SEULEMENT 8 ANS, ET S'HABILLE ET SE COIFFE TOUJOURS DE FACON CLASSIQUE, SAUF DANS SON JEU OU ELLE SE PERMET UN STYLE PLUS SPECIAL, COMME DEMONTRE A GAUCHE. ELLE A QUELQUES AMIS PROCHES DANS LE CENTRE DE LONDRES, OU ELLE VIT AVEC SA FAMILLE, MAIS EST EN GENERAL PLUTOT RESERVEE.

STATISTIQUES:

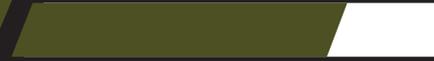
FORCE



ENDURANCE



DEXTERITE



SAGESSE



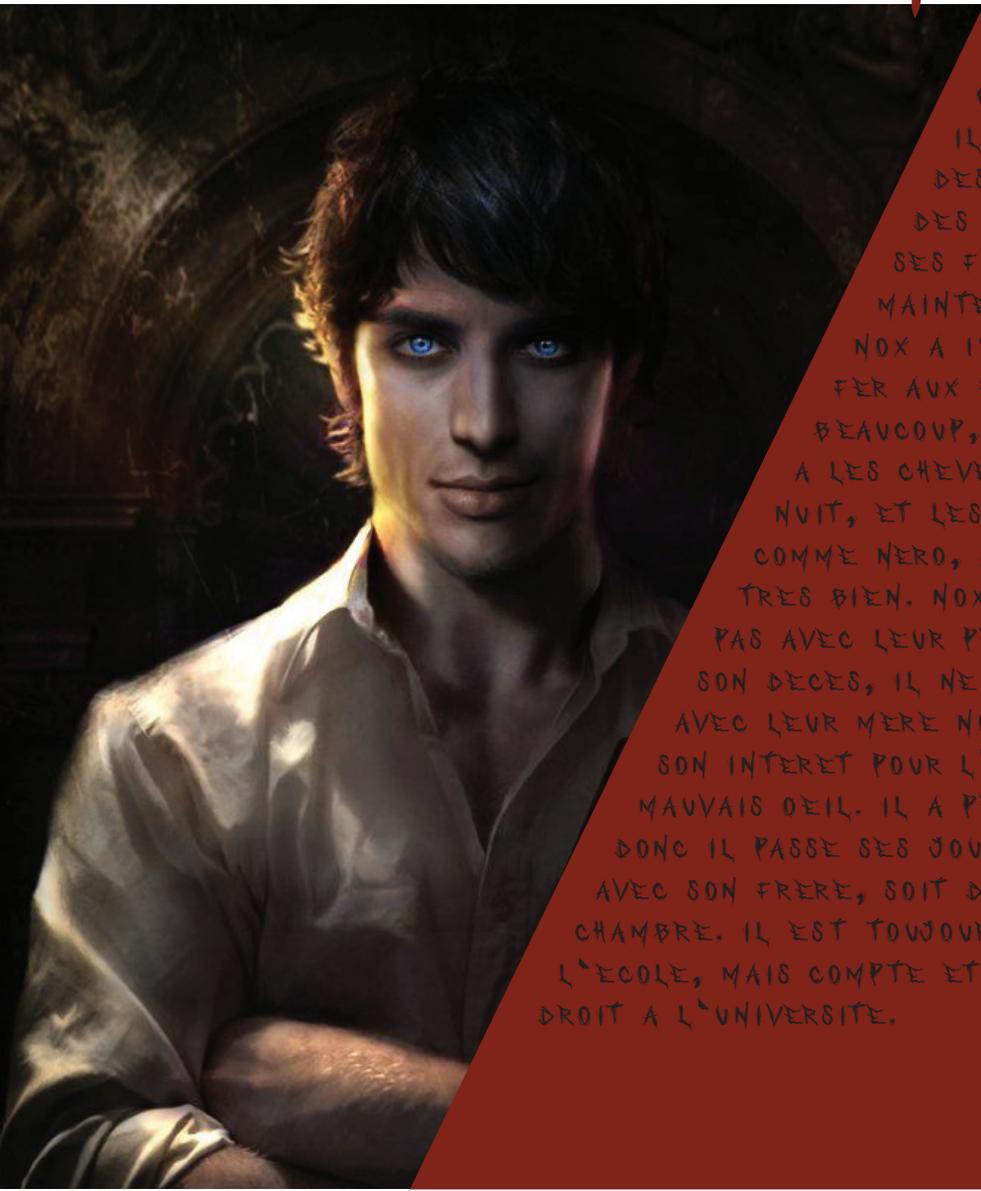
INTELLIGENCE



CHANCE



NOX



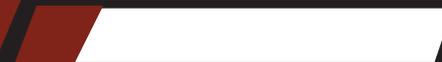
NOX EST PEUREUX. C'EST POUR CA QU'IL ADORE LES JEUX D'HORREUR. IL SE SAISIT VITE, ET A TRES PEUR DES FANTOMES. CELA DIT, APRES DES ANNEES DE FARCES VENANT DE SES FRERES ET DE SA SOEUR, IL A MAINTENANT DES NERFS D'ACIER. NOX A 17 ANS, ET CROIT DUR COMME FER AUX FORCES OCCULTES. IL LIT BEAUCOUP, ET ADORE APPRENDRE. IL A LES CHEVEUX NOIRS COMME LA NUIT, ET LES YEUX BLEUS CLAIRS, COMME NERO, AVEC QUI IL S'ENTEND TRES BIEN. NOX NE S'ENTENDAIT PAS AVEC LEUR PERE, MAIS DEPUIS SON DECES, IL NE S'ENTEND PLUS AVEC LEUR MERE NON PLUS, QUI VOIT SON INTERET POUR L'OCCULTE D'UN MAUVAIS OEIL. IL A PEU D'AMIS, DONC IL PASSE SES JOURNEES SOIT AVEC SON FRERE, SOIT DANS SA CHAMBRE. IL EST TOUJOURS A L'ECOLE, MAIS COMPTE ETUDIER LE DROIT A L'UNIVERSITE.

STATISTIQUES:

FORCE



ENDURANCE



DEXTERITE



SAGESSE



INTELLIGENCE



CHANCE



ARLO



ARLO EST LE CADET DE LA FAMILLE. IL EST JEUNE, NAIF MAIS MALIN. IL ADORE ESPIONNER LES GENS DEPUIS SON ENFANCE, SA PETITE TAILLE LUI PERMETTANT DE SE CACHER. IL N'AVAIT JAMAIS JOUE A UN JEU VIDEO AVANT CETTE TENTATIVE RATEE. ARLO EST TRES PROCHE DE SA SOEUR, MAIS A CHOISI NERO COMME MODELE LORS DE LA MORT DE LEUR PERE, ET A TOUJOURS CHERCHE A TOUT FAIRE COMME LUI, CE QUI EXPLIQUE LE LOOK VAGUEMENT FUTURISTE DE SON PERSONNAGE. IL N'A AUCUN AVIS SUR LA RELIGION, ET PENSE QUE CE N'EST PAS IMPORTANT. IL DETESTE L'ECOLE ET SOUHAITE REJOINDRE L'ARMEE, CE QUI CREE EGALEMENT DES CONFLITS AVEC LEUR MERE. PHYSIQUEMENT, IL EST GRAND POUR SON AGE, ET PORTE LA CHEVELURE ET LES YEUX TYPIQUES DES MEMBRES DE SA FAMILLE.

STATISTIQUES:

FORCE



ENDURANCE



DEXTERITE



SAGESSE



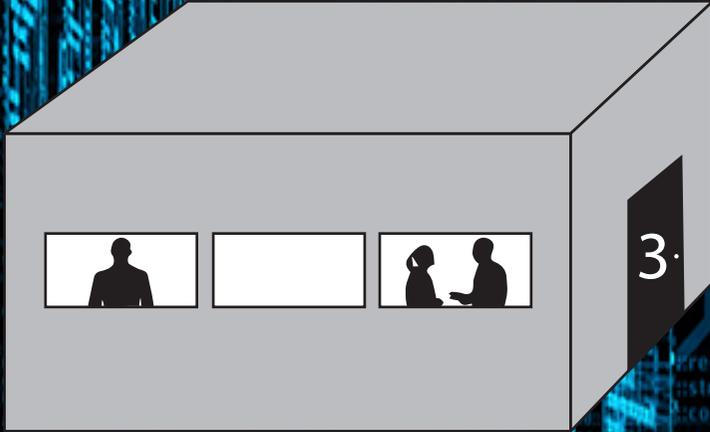
INTELLIGENCE



CHANCE



LES ARENES



Point de vue depuis les fenêtres



La pièce est une pièce très froide, vide de décoration, avec les murs gris. La table centrale est en fait une console. Dessus, le joueur peut s'approcher et sélectionner le monde dans lequel il veut jouer. La console indiquera alors les caractéristiques principales de cet univers, ainsi que quelques previews imagées. Les portes sont simples et noires, portant uniquement le numéro correspondant à leur univers.



LUXURBIA

NOUS SOMMES EN L'AN 3752. LE VIRTUEL A PRIS LE PAS SUR LA REALITE. TRES PEU D'ENTRE NOUS SONT ENCORE HUMAINS. LES PROGRAMMES CHERCHENT A DETRUIRE LES HUMAINS RESTANT. A TRAVERS DES EPREUVES DE COMBATS LASER, DE COURSES ET DE PARCOURS, LE JOUEUR DOIT VAINCRE LES PROGRAMMES POUR ARRIVER AU COEUR DE L'ORDINATEUR PRINCIPAL, ET LES DECONNECTER TOUS AFIN DE LAISSER L'HUMANITE SE RECONSTRUIRE. LA GRAVITE EST PRESENTE, MAIS MOINDRE PAR RAPPORT AU MONDE QUE NOUS CONNAISSONS. LES PERSONNAGES PEUVENT PAR EXEMPLE SAUTER PLUS HAUT ET PLUS LOIN.

L'UNIVERS EST UNE SEULE ET GRANDE VILLE, AVEC DE HAUTS BUILDINGS A PERTE DE VUE, TOUT EST EXTREMEMENT LUMINEUX, AVEC DES LUMIERES VIVES BLEUES ET ROUGE. LES PERSONNAGES SONT HABILLES AVEC DES VETEMENTS FUTURISTES QUI RESSEMBLE A DU METAL. ILS PORTENT TOUS DES MASQUES. DANS LES RUES SE DEPLACENT DES VEHICULES QUI NE TOUCHENT PAS LE SOL. IL N'Y A AUCUN ANIMAL, ET AUCUNE NATURE. UNE MUSIQUE ELECTRONIQUE JOUE CONSTAMMENT EN BACKGROUND.



TERRABELLUM

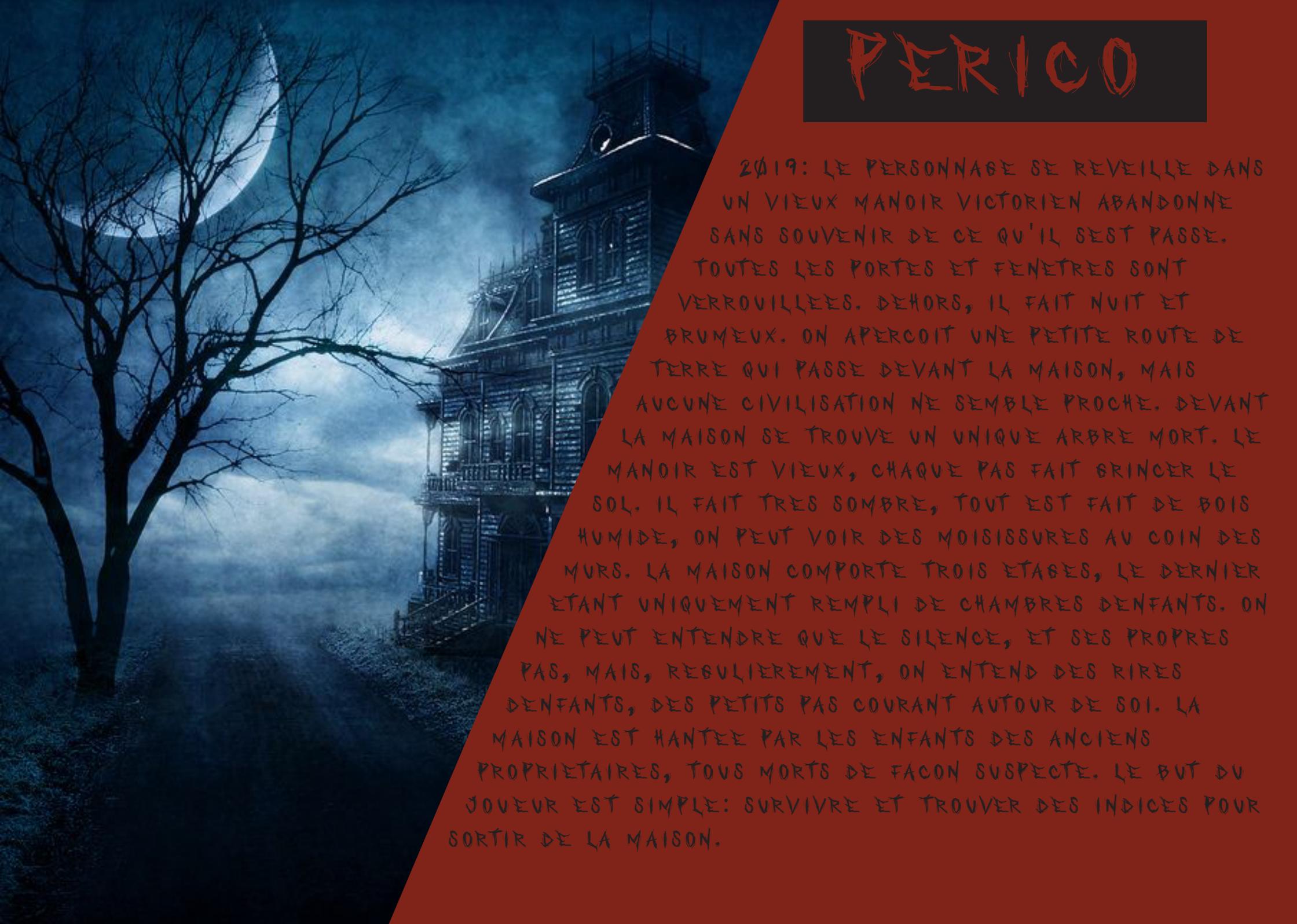
**2037 : TROISEME GUERRE MONDIALE .
LES USA SONT ENTRES EN GUERRE AVEC
LA CHINE , ENTRAINANT SUR SON CHEMIN
L'EUROPE ET LA RUSSIE . LE MONDE
ENTIER A SUIVI .**

**NOUS NOUS TROUVONS DANS UNE VILLE
EUROPEENNE RAVAGEE . IL FAIT SOMBRE ,
GRIS . IL Y A DES DEBRIS ET DES CADAVRES
PARTOUT . TOUT N'EST QUE DESOLATION ,
DESTRUCTION ET POUSSIERE . DES TANKS
ABANDONNES BARRENT LES ROUTES , ON**

**ENTENDS LES BRUITS DE TIRS ET DE
BOMBARDEMENT AU LOIN . TOUS LES
PERSONNAGES SONT HABILLES AVEC LEURS
UNIFORMES SALES ET DECHIRES .**

**CETTE GUERRE EST PLUS TERRIBLE QUE LES
PRECEDENTES . AU SOL , EN UNIFORME , SE
TROUVENT DES HOMMES , DES FEMMES , DES
ADOLESCENTS ...**

**UN GROUPE DE SOLDATS , DONT LE JOUEUR , TENTE DE
SE FRAYER UN CHEMIN A TRAVERS LA VILLE INFESTEE
D'ENNEMIS , AFIN DE S ENFUIR ET REJOINDRE
L'HELICOPTERE QUI LES EMMENERA LOIN . LES LOIS
PHYSIQUES SONT LES MEMES QUE CELLES QUE NOUS
CONNAISSONS .**



PERICO

2019: LE PERSONNAGE SE REVEILLE DANS UN VIEUX MANOIR VICTORIEN ABANDONNE SANS SOUVENIR DE CE QU'IL S'EST PASSE. TOUTES LES PORTES ET FENETRES SONT VERROUILLEES. DEHORS, IL FAIT NUIT ET BRUMEUX. ON APERCOIT UNE PETITE ROUTE DE TERRE QUI PASSE DEVANT LA MAISON, MAIS AUCUNE CIVILISATION NE SEMBLE PROCHE. DEVANT LA MAISON SE TROUVE UN UNIQUE ARBRE MORT. LE MANOIR EST VIEUX, CHAQUE PAS FAIT BRINÇER LE SOL. IL FAIT TRES SOMBRE, TOUT EST FAIT DE BOIS HUMIDE, ON PEUT VOIR DES MOISSURES AU COIN DES MURS. LA MAISON COMPORTE TROIS ETAGES, LE DERNIER ETANT UNIQUEMENT REMPLI DE CHAMBRES D'ENFANTS. ON NE PEUT ENTENDRE QUE LE SILENCE, ET SES PROPRES PAS, MAIS, REGULIEREMENT, ON ENTEND DES RIRES D'ENFANTS, DES PETITS PAS COURANT AUTOUR DE SOI. LA MAISON EST HANTEE PAR LES ENFANTS DES ANCIENS PROPRIETAIRES, TOUS MORTS DE FACON SUSPECTE. LE BUT DU JOUEUR EST SIMPLE: SURVIVRE ET TROUVER DES INDICES POUR SORTIR DE LA MAISON.

The background image shows a dark, industrial setting, likely a secret base. A soldier in full combat gear, including a helmet and a rifle, is seen from behind, walking through a narrow, dimly lit corridor. The walls and ceiling are made of dark, heavy metal, with various pipes and structural elements visible. The lighting is low, with some greenish-blue highlights, creating a tense and mysterious atmosphere.

OCCURA

2031: LA RUSSIE ET LES USA SONT AU BORD DE LA GUERRE. CRAIGNANT DES ATTAQUES IMMINENTES ET DES ARMES ENCORE INCONNUES, LES USA ENGAGENT LE JOUEUR POUR INFILTRER LA BASE SECRETE RUSSE SITUEE DANS LES MONTAGNES. LA BASE EST ENTIEREMENT COMPOSEE DE METAL, LES COULOIRS SONT HAUTS ET ETROITS, SALES ET COUVERTS DE ROUILLE. LE SOL GRINCE SOUS NOS PAS SELON L'ENDROIT OU ON MARCHE. IL N'Y A AUCUNE FENETRE, ET TRES PEU DE PORTES. A L'INTERIEUR, DES SOLDATS MASQUES MONTENT LA GARDE, LOURDEMENT ARMES. LE LONG DES COULOIRS, DE PETITES PORTES S'OUVRENT SUR DIFFERENTES PIECES A DIFFERENTS BUTS. CERTAINES NE CONTIENNENT QUE DES LITS POUR LES GARDES, D AUTRES CONTIENNENT DES DOCUMENTS HAUTEMENT IMPORTANT QUE LE JOUEUR DOIT RECUPERER. LES LOIS PHYSIQUES SONT IDENTIQUES A CELLES QUE NOUS CONNAISSONS. TOUT AUTOUR DE NOUS, NOUS ENTENDONS DES PAS QUI SE RAPPROCHENT ET S'ELOIGNENT, NOUS INFORMANT DES POSITIONS DES DIFFERENTS GARDES.

LE BUT DU JOUEUR EST DE NE PAS SE FAIRE REMARQUER PAR LES GARDES. SI IL L'EST, IL DEVRA SE DEFENDRE A MAINS NUES POUR S'ECHAPPER VIVANT ET CONTINUER SA MISSION AVANT QUE LA SECURITE NE SOIT ALERTEE. AU FINAL DE LA MISSION SE TROUVE ARLO. IL FAUDRA LE RAMENER SAIN ET SAUF EN DEHORS DU MONDE.

PARCOURS POSSIBLE

-Au début du jeu, le joueur se trouve dans la pièce de la console. Il voit les trois personnages discuter des actions à faire pour sauver leur frère. Il se penche ensuite sur la console, et doit décider quel personnage incarner en premier, et donc quel monde il souhaite essayer.

-Le joueur choisit Nero. Il se dirige vers la porte 1 et entre dans le premier monde, Luxurbia. Sa première épreuve est une course. Il se trouve dans une voiture futuriste et doit la piloter à travers la ville et arriver premier. Il y arrive à sa 3ème tentative. Il se déplace ensuite dans la ville pour trouver son adversaire suivant, qui le défiera à un combat laser. S'ensuivent quelques autres épreuves. Le joueur perd quelques parties et recommence à chaque fois au dernier point de sauvegarde automatique.

-Le joueur a vaincu le monde 1. Il retourne donc à la salle de console et choisit son personnage suivant. Il choisit Nox. Il se dirige vers la porte 3 et entre dans cet univers.

- Le joueur se retrouve dans une maison hantée, dont toutes les portes et fenêtres sont verrouillées. Son but est de trouver des indices pour s'enfuir, mais également de ne pas se faire tuer par les fantômes des enfants qui hantent l'endroit. Le joueur se fait attraper par les fantômes 3 fois.

-Au milieu du jeu, le joueur prend peur. Il décide de mettre pause sur sa partie dans le monde 3, et de retourner à la salle des commandes.

-A la salle des commandes, il décide d'incarner Lyra. Il passe la porte 2 et se retrouve à Terrabellum. De là, il incarne une militaire coincée dans une ville ennemie qui doit survivre à tout prix. Après 9 tentatives ratées, le joueur arrive à conduire son personnage en dehors de la ville. Il retourne donc à la salle des consoles, et retourne dans le monde de Nox.

-Après 4 autres tentatives, le joueur réussit à faire sortir son personnage de la maison sain et sauf. Il retourne donc à la salle des consoles.

-Le joueur se penche sur la console, et reçoit un bref résumé du quatrième monde, dans lequel est coincé Arlo. De là, le jeu lui propose de choisir quel personnage il veut incarner. Il lui remontre les capacités de chacun des personnages.

-Le joueur choisit d'incarner Lyra. Il passe la porte 4, et entre dans le monde final.

-7 fois, le joueur est capturé par les gardes ennemis, et tué 4 autres fois. A sa tentative suivante, il parvient à combattre à mains nues les ennemis qui l'avaient repéré.

-Dans une des cellules, le joueur retrouve Arlo. Il trouve la clé et ouvre la grille. Ensembles, ils tentent de sortir de la base sans se faire repérer. Ils se font attraper deux fois, et doivent recommencer au moment où le joueur retrouve Arlo.

-Le joueur arrive à sortir Arlo de la base. Ensembles, ils retournent à la salle des consoles, où les trois frères et leur soeur se retrouvent.

-La partie est gagnée.

REFERENCES

IMAGES

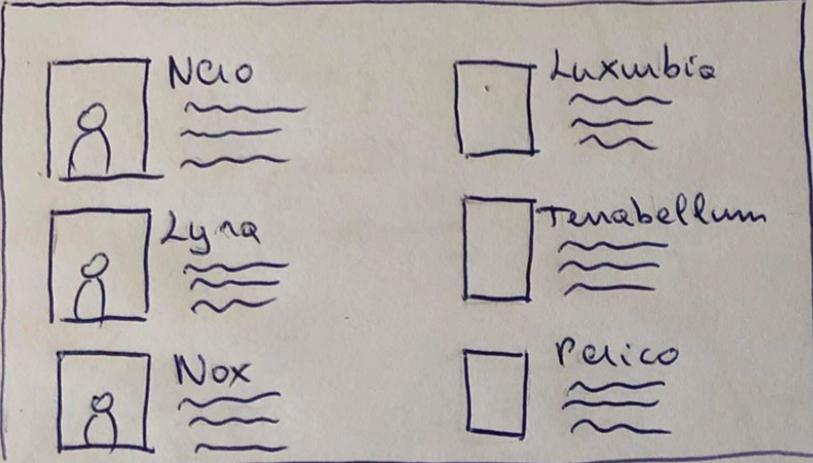
<https://inspirationfeed.com/20-outstanding-tron-legacy-fan-artworks/tron-2-0-concept-art1>
<https://www.pinterest.com/pin/166492517460549235>
https://powerlisting.fandom.com/wiki/User_blog:GrandMethuselah67/Mage_Tribute_Sheet:_Gareth_Van_Agteren
<https://www.artstation.com/artwork/zmzx6>
<http://wallls.com/download/61364/original>
<https://www.pinterest.com/pin/204139795581690605>
<https://robohub.org/research-arrows-are-up-with-one-common-thread-digital-data>
<https://www.pinterest.com/pin/444730531923023857>
<https://www.artstation.com/artwork/n015E/>
<http://www.sandwichjohnfilms.com/2010/11/tron-legacy-costumes-merchandise.html>
<https://wall.alphacoders.com/big.php?i=617904>

Titre : Quamundo

Réalisation :

SCENARIMAGE

Page : 1

<p>Console de la salle principale :</p> 	<p>DESCRIPTION DES CONTENUS, MÉDIA, BOUTONS, LIENS...</p> <p>Chaque photo est cliquable et s'ouvre sur plein écran, on peut ensuite scroller pour lire l'entièreté des textes qui sont des descriptions des personnages et des différents mondes.</p>
<p>CONTENU NARRATIF :</p> <p>Le joueur est "penché" sur la console. On entend les 3 personnages discuter derrière nous (ils parlent de l'importance de retrouver leur frère).</p>	<p>DESCRIPTION INTERACTIVITÉ + REMARQUES TECHNIQUES :</p> <p>Le joueur peut cliquer sur chaque photo et scroller les textes. Il pourra ensuite choisir le personnage qu'il souhaite incarner en premier.</p>
<p>REMARQUES : Il s'agit de ce qu'on voit en premier après la cinématique d'introduction. C'est le premier acte du joueur.</p>	

Date : 07 / 11

Titre : Quamundo
Monde 1

Réalisation :

SCENARIMAGE

Page : 2



DESCRIPTION DES CONTENUS, MÉDIA, BOUTONS, LIENS...

Rien n'est cliquable. Tout se contrôle avec les manettes du kit VR. Les boutons des manettes sont utilisées pour accélérer et ralentir, et les mouvements des mains dirigent la voiture.

CONTENU NARRATIF :

Le joueur se trouve dans une course automobile contre 10 "Robots" et doit gagner la course pour continuer ses missions.

DESCRIPTION INTERACTIVITÉ + REMARQUES TECHNIQUES :

Le joueur contrôle la voiture. Il doit la piloter à travers la ville et arriver premier. Il peut accélérer, ralentir et tourner.

REMARQUES : Il s'agit de la 1^{ère} épreuve du monde 1.

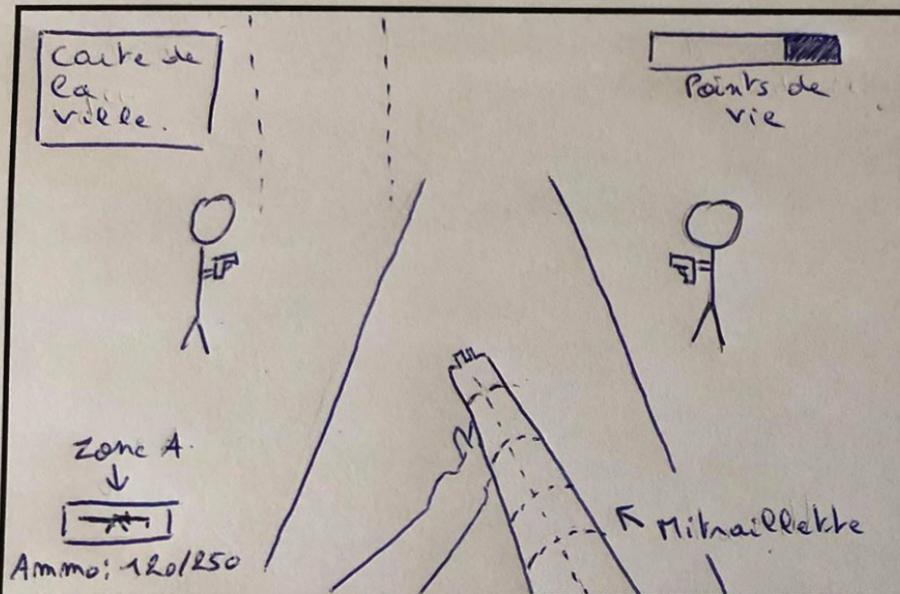
Date : 07 / 11

Titre : Qu amundo
monde 2

Réalisation :

SCENARIMAGE

Page : 3



DESCRIPTION DES CONTENUS, MÉDIA, BOUTONS, LIENS...

La Zone A est cliquable pour changer d'arme.
Pendant la partie, il y aura plusieurs "Zones" que le joueur pourra viser et cliquer avec ses manettes : boîtes de munition, armes, personnages...

CONTENU NARRATIF :

Le joueur se trouve en situation de guerre. Il y a beaucoup de bruit, de cris, d'explosions... Le joueur doit survivre avec les soldats de son équipe et fuir la ville. Des ennemis sont partout et tirent sur le joueur et son équipe qui doivent riposter et tirer sur eux également.

DESCRIPTION INTERACTIVITÉ + REMARQUES TECHNIQUES :

Le joueur contrôle les mouvements et déplacements du personnage. Il peut tirer avec son arme, ramasser des objets et interagir avec d'autres personnages.

REMARQUES : J'ai choisi de présenter les premières pages des 2 premiers mondes au lieu de présenter 2 pages du même monde afin de montrer les différences entre les différents mondes.

