



## D:\Intentions



Proposer une expérience qui **alterne** entre des phases de contemplation à ambiance **pesante** et des phases de hacking **intense** brisant toutes les règles établies par la simulation.



Faire ressentir la **solitude** et le **vertige** dans un monde qui nous écrase par ses dimensions titanesques et que l'on doit dominer par le **parkour** tel un David affrontant le Goliath.



Mettre en exergue un **questionnement philosophique** sur le sens de l'**existence humaine** par une **histoire morcelée** à reconstituer et une expérience **méta-fictionnelle** provoquée par le hacking.

## E:\References\_Graphiques

## Références Univers



Blame! (1998)

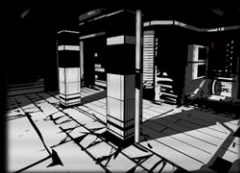
Structures rétro-futuriste  
aux dimensions colossales  
provoquant le vertige



Control (2019)

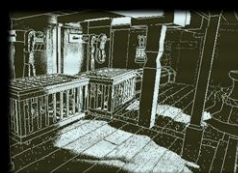
L'esthétique  
de l'architecture  
brutaliste

## Références Direction Artistique



Hiversaires (2013)

Gestion de la  
monochromie

Return of  
the Obra dinn (2018)

l'effet de dithering  
dans l'image

## Références FX



Observation (2019)

Les filtres d'effets de  
caméra

Memories of a Broken  
Dimension (2017)

Les glitches visuels

## F:\Core\_Gameplay\Hacking

A tout moment dans le jeu, le joueur a la possibilité de se connecter et hacker toutes les machines qui l'entourent dans un certain rayon autour de lui et dont il possède leur adresse IP (Internet Protocol).

## HACKING D'UNE MACHINE

Si la machine à laquelle le joueur est connecté est protégée par un mot de passe et qu'il ne le possède pas, il peut se décider à l'hacker pour y rentrer illégalement. Un Chrono se lance alors et il devra y réussir un mini-jeu d'adresse, de rapidité ou de réflexion (en fonction du type de protection).

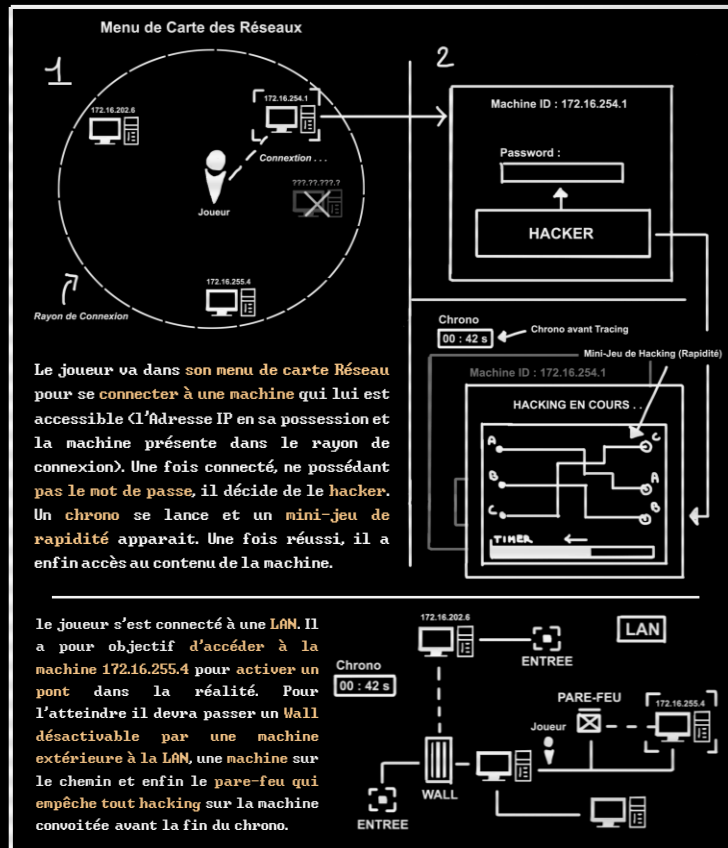
Une fois dans la machine, le joueur aura accès à des fichiers de scénario, aux logs de la machine, des mots de passes, de possibles nouvelles adresses IP ou encore débloquent des passages dans la réalité. Il pourra les décrypter, les télécharger ou encore les supprimer.

Si le joueur est encore dans la machine à la fin du chrono ou qu'il a oublié d'effacer son adresse IP personnelle des logs de la machine, il se fera alors tracer par BABEL qui lui enverra des ennemis mécaniques dans la réalité.

## HACKING D'UNE LAN (Local Area Network)

Il est parfois possible qu'au lieu de se connecter à une machine seule, que le joueur se connecte à un réseau local de machines. Pour accéder à une machine précise, il devra remonter la chaîne du réseau en hackant tous les obstacles sur sa route tels que des pare-feux, des Walls ou d'autres machines.

## G:\Situation\_de\_Jeu\Hacking



## G:\Core\_Gameplay\Parkour

En dehors des phases de hacking, le joueur erre dans un monde labyrinthique et démesuré aux chemins multiples peu praticables. Il est alors forcé de sauter, courir, grimper, s'accrocher et s'accroupir à ce qu'il trouve pour surmonter les embûches que ce monde lui oppose et qui lui sont souvent mortelles.

## ENERGIE CINETIQUE

Lorsqu'on prend de la vitesse ou que l'on se prépare à sauter, l'énergie cinétique de notre personnage (représentée par une jauge) s'accumule. Elle se relâche quand on perd de la vitesse ou qu'on saute.

Plus cette énergie est haute, plus notre inertie augmente et nous permet de faire des actions impossibles à faire autrement (exemple : Saut mural, glissade, etc.).

## SURCHAUFFE

Si l'énergie cinétique du joueur atteint la Zone de Surchauffe et n'est pas vite relâchée, il rentre dans une phase temporaire : la surchauffe. Il perd toute son énergie cinétique et se retrouve à avoir un déplacement très limité.

**A** Sauter et Roulade à l'atterrissage

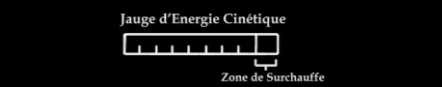
**LT** S'accroupir

**LB** S'accrocher et Grimper aux murs

**RT** Courir

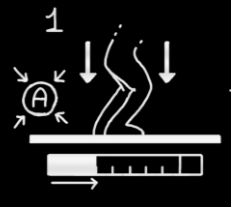
## G:\Situation\_de\_Jeu\Parkour

Jauge d'Énergie Cinétique




Zone de Surchauffe

1

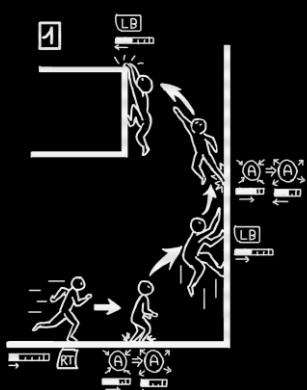


2

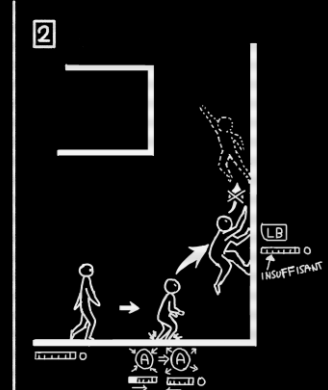


Le joueur appui sur A, le personnage se prépare alors à sauter et la jauge d'Énergie cinétique se remplit (1). Au moment de lâcher le bouton A, l'énergie accumulée se libère et permet au saut de s'effectuer (2).

1



2



Situation 1 : Le joueur a assez accumulé d'énergie cinétique grâce à la course, ce qui lui donne assez d'inertie pour passer l'obstacle.

Situation 2 : Le joueur n'a pas assez accumulé et échoue.

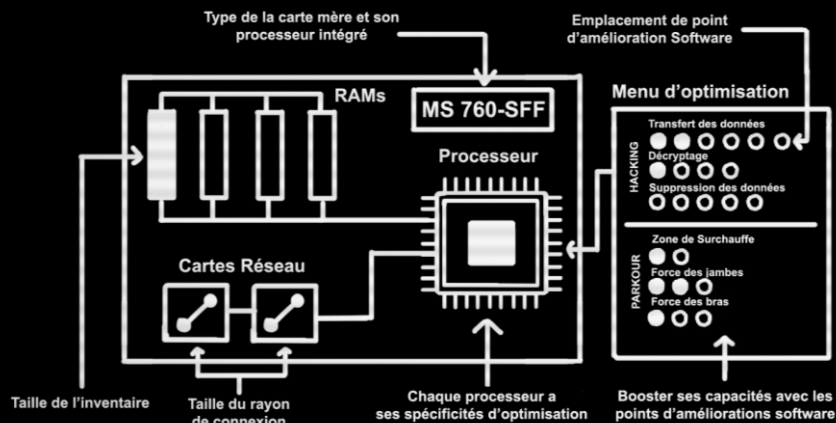
## H:\Core\_Gameplay\Personnalisation

Au cours du jeu, le joueur pourra ramasser moult composants de hardware (Carte mère, Cartes réseau et Barrettes de RAMs) et points d'améliorations software lui permettant de personnaliser au mieux son expérience.

### LA CARTE MERE (HARDWARE)

Chaque type de carte mère est composé d'un Processeur avec ses propres spécificités en optimisation et d'un certain nombre d'emplacements pour les barrettes de RAM et les Cartes réseau à remplir. Le joueur ne peut cependant en équiper qu'une à la fois.

Voici un schéma représentant une carte mère spécialisée en Hacking :



## I:\Les\_Serveur\_Cores\_&\_BABEL

### LES SERVEURS CORES

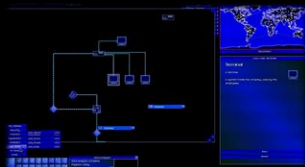
Serveurs gérant les échanges de données entre les simulateurs présent dans le monde de \_ENTROPY, Ils servent de pont avec le véritable monde réel. En les hackant, le joueur a ainsi la possibilité de changer les règles du monde de \_ENTROPY comme par exemple changer le sens de la gravité ou l'écoulement du temps.

Cependant plus le joueur touchera aux règles de ce monde, plus il provoquera des bugs pouvant même y modifier la structure de la simulation tel que des bugs de géométrie non-euclidienne.

### BABEL

Grand ennemi du jeu, BABEL est l'Intelligence Artificielle qui administre les CORES du monde de \_ENTROPY. Outre le fait d'envoyer des ennemies au joueur, il a la possibilité modifier la structure, de le bloquer dans ses phases de hacking ou même hacker la carte mère de ce dernier pour lui entraver temporairement de certaines de ses capacités.

## J:\References\_Gameplay

**Uplink (2001)**

Référence : phases de Hacking

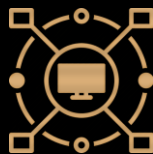
**Mirror's Edge (2008)**

Référence : phases de Parkour

**Antichamber (2013)**

Référence : changement des règles de jeu

## K:\Points\_Forts

**HACKING**

Une expérience de Hacking complète et personnalisable permettant même de changer les règles propres du monde du jeu.

**PARKOUR**

Un gameplay de parkour cherchant à se rapprocher au plus près des sensations perçues dans la réalité.

**UNIVERS**

Un univers rétro-futuriste aux dimensions démesurées cherchant à provoquer un vertige artistique et une contemplation de ce monde.