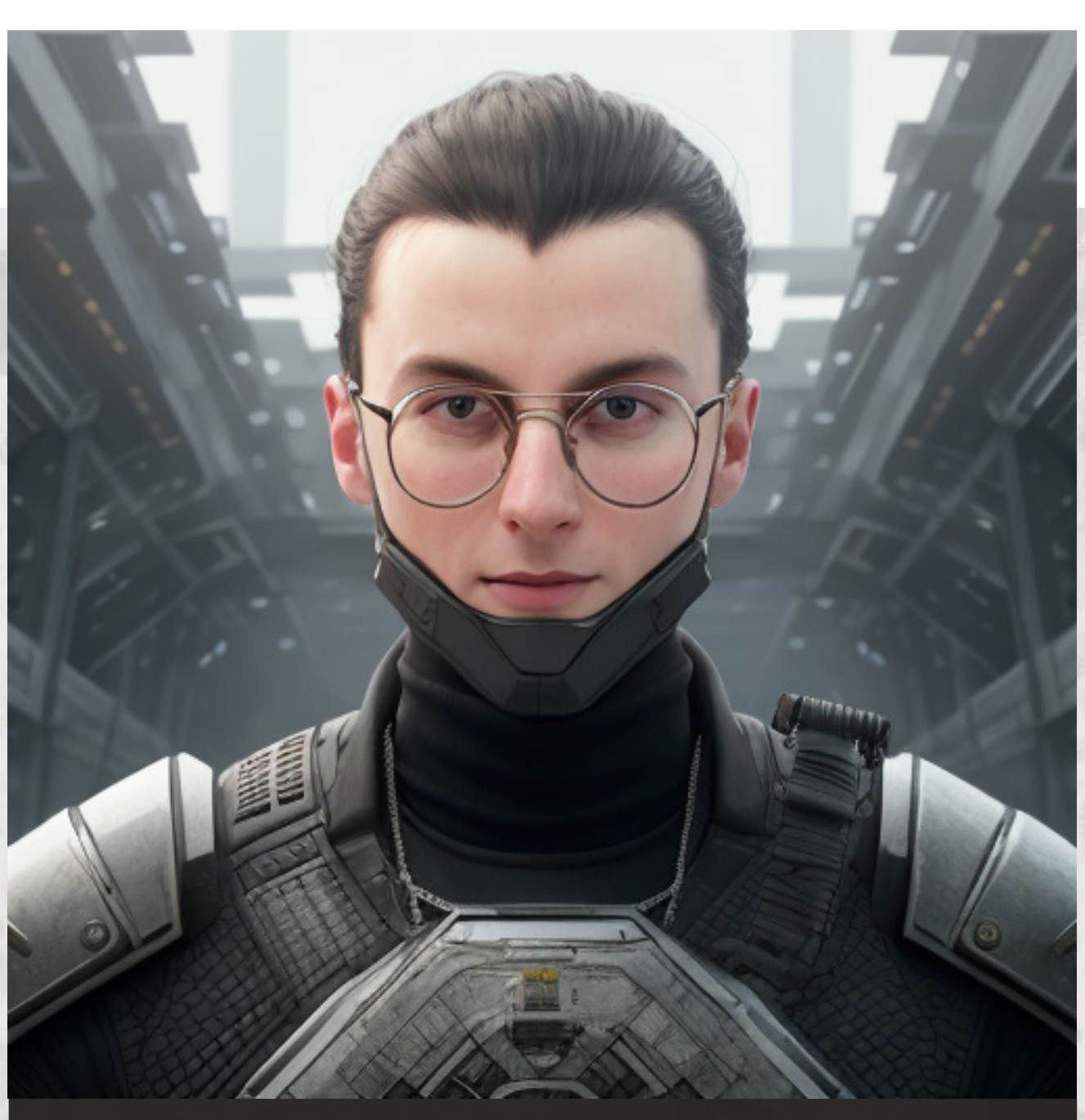
Daily very

Un jeu d'Antoine Belliard, Gabriel Bondia,
Alyssa Delord, Guilhem Garcia et Rémy Ollier

Antoine
Employé Delivzon n°56-248

- Game designer
- Lead développeur
- Scrum master



Gabriel
Employé Delivzon n°69-420

- Game designer
- Graphiste 2D
- Graphiste 3D

Alyssa
Employée Delivzon n°21-296

- Game designer
- Lead graphiste 3D
- World designer

Guilhem
Employé Delivzon n°15-756

- Game designer
- Développeur
- Sound designer
- Graphiste 2D
- Graphiste 3D

Rémy
Employé Delivzon n°42-404

- Game designer
- Level designer
- Narrative designer
- Développeur

Sujet
Computo Ergo Sum

Notre sujet, Computo Ergo Sum, joue sur une citation célèbre du philosophe Descartes, issue de son Discours sur la méthode. La citation originelle est cogito ergo sum, et signifie en latin : je pense donc je suis. Dans son application systématique du scepticisme afin de découvrir la nature de la réalité, Descartes, après avoir écarté les sens comme sources sûres de savoir, en vient à la conclusion que notre faculté de penser est la seule preuve certaine de notre existence. Le verbe cogito, qui signifie donc penser, est ici remplacé par le verbe computo, qui signifie calculer. Ce n'est plus la faculté de raisonnement qui définit notre nature d'être, mais celle de faire des opérations mathématiques, englobant par la même occasion l'intelligence informatique dans la définition des êtres pensants.

Le sujet vient donc interroger la place des machines et des intelligences artificielles sur les plans philosophique, éthique et ontologique. Il offre ainsi plusieurs pistes de recherche qui seront explorées par le jeu, telles que la place de la machine dans notre société, son rapport avec les hommes et ce qu'elle nous révèle de notre propre humanité.

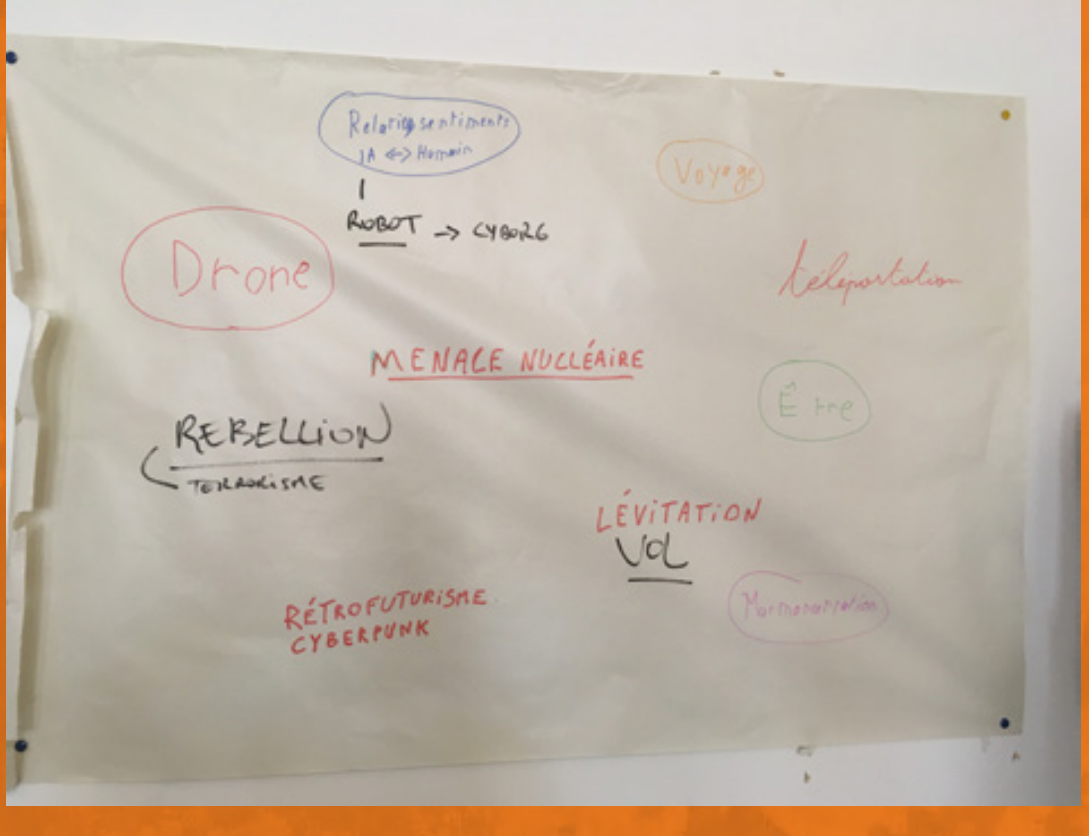
Contraintes

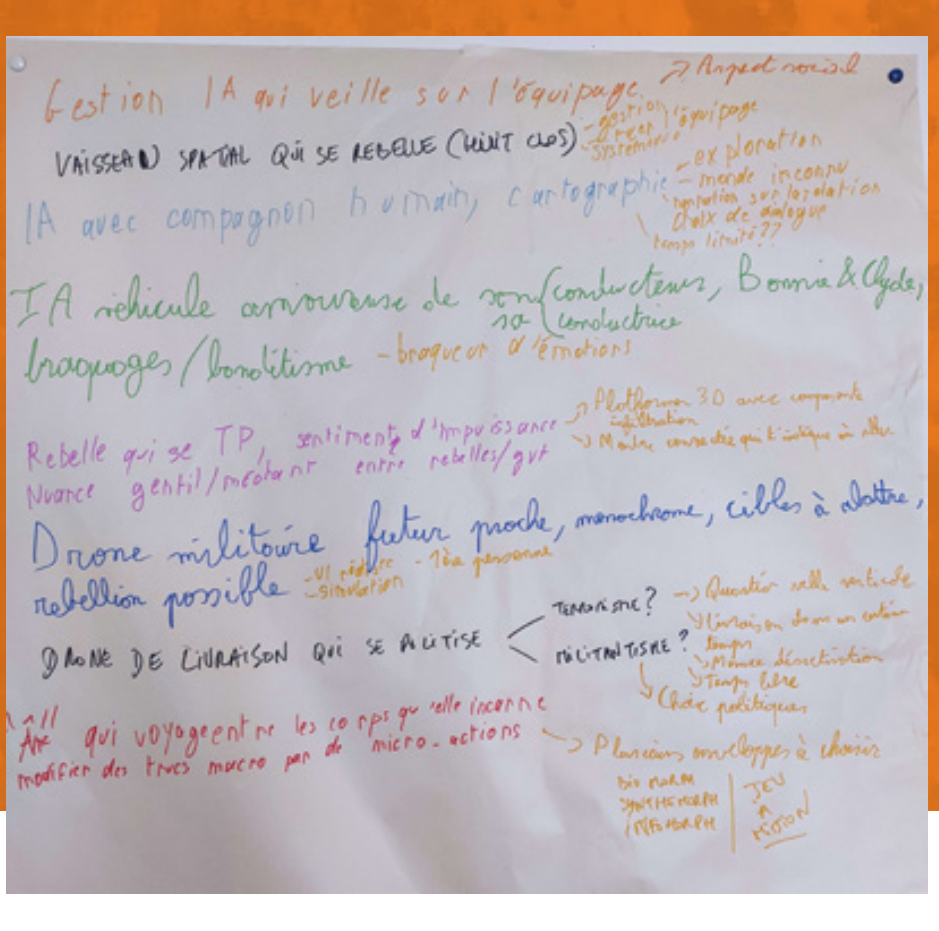
À cela s'ajoute des contraintes formelles qui doivent guider la conceptualisation du jeu:

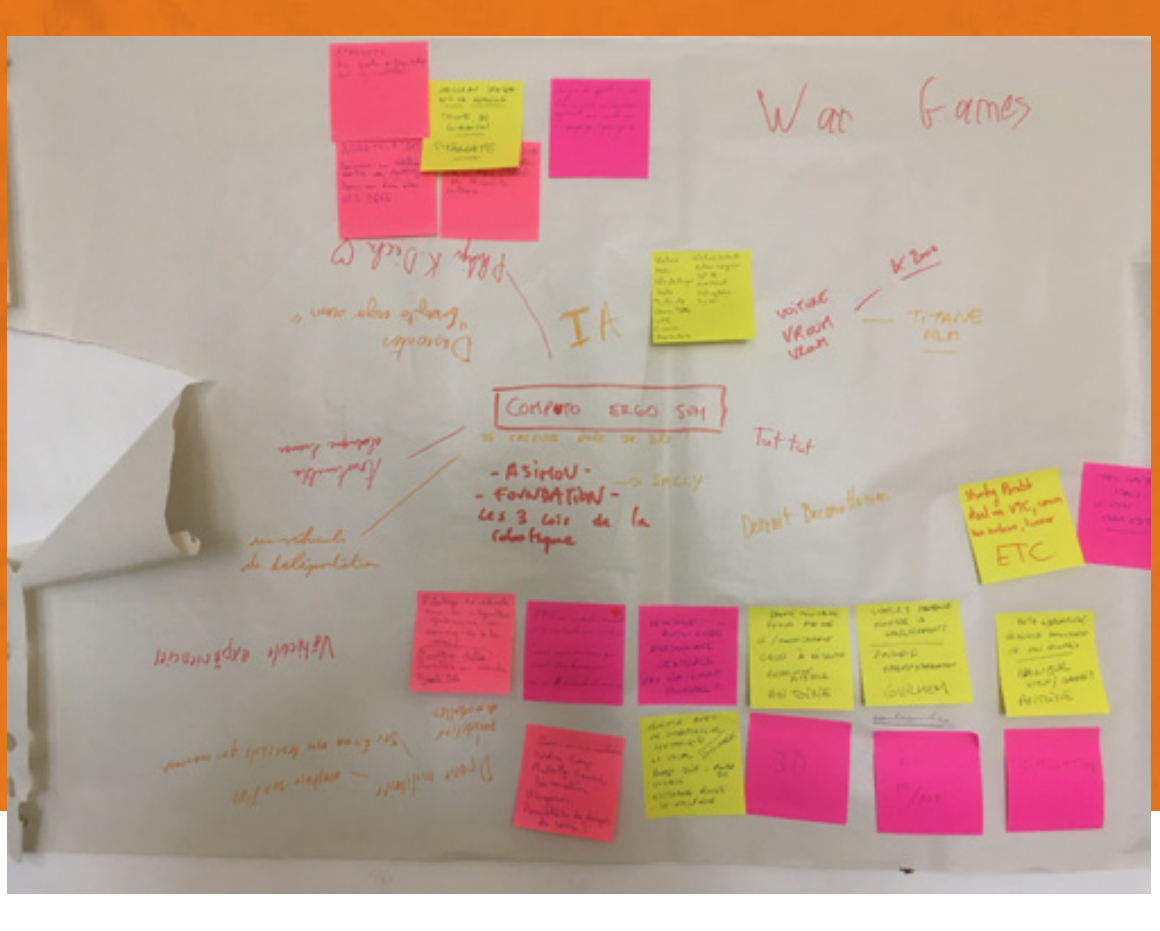
- le jeu doit être une simulation
- le jeu se centre autour d'un véhicule que le joueur incarne, ou conduit
- le jeu doit respecter la forme d'un III
- le jeu doit être en 3D
- le jeu doit s'approcher du genre de l'anticipation, tant par ses thèmes que par son univers

Sujet
Le 7

- gestion d'une IA qui veille sur l'équipage d'un vaisseau spatial
- vaisseau spatial qui se rebelle
- IA avec un compagnon humain qui cartographie un lieu inconnu
- IA amoureuse de son conducteur / braqueur d'émotion
- platformer 3D avec un rebelle qui se TP grâce à une montre connecté
- drone militaire qui abat des cibles à la première personne
- drone de livraison qui se politise
- "âme" qui voyage dans les corps qu'elle incarne, modifier des trucs macro avec des micro-actions







Sujet
Le 3 : Project Jamestown

Pitch

La situation est grave : notre colonie a disparu.
La Smith Corporation vous envoie pour découvrir ce qui est arrivé à son investissement.
Incarnez un robot modulable dernière génération.
Enquêtez et explorez une planète lointaine.

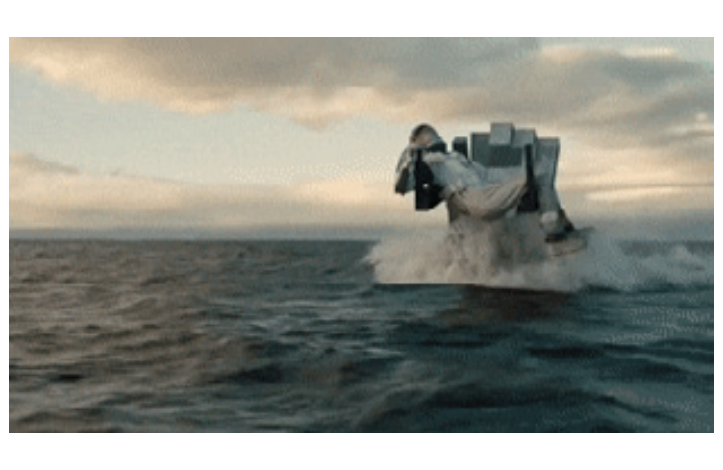
OCR (Objectif, Challenge, Récompense)

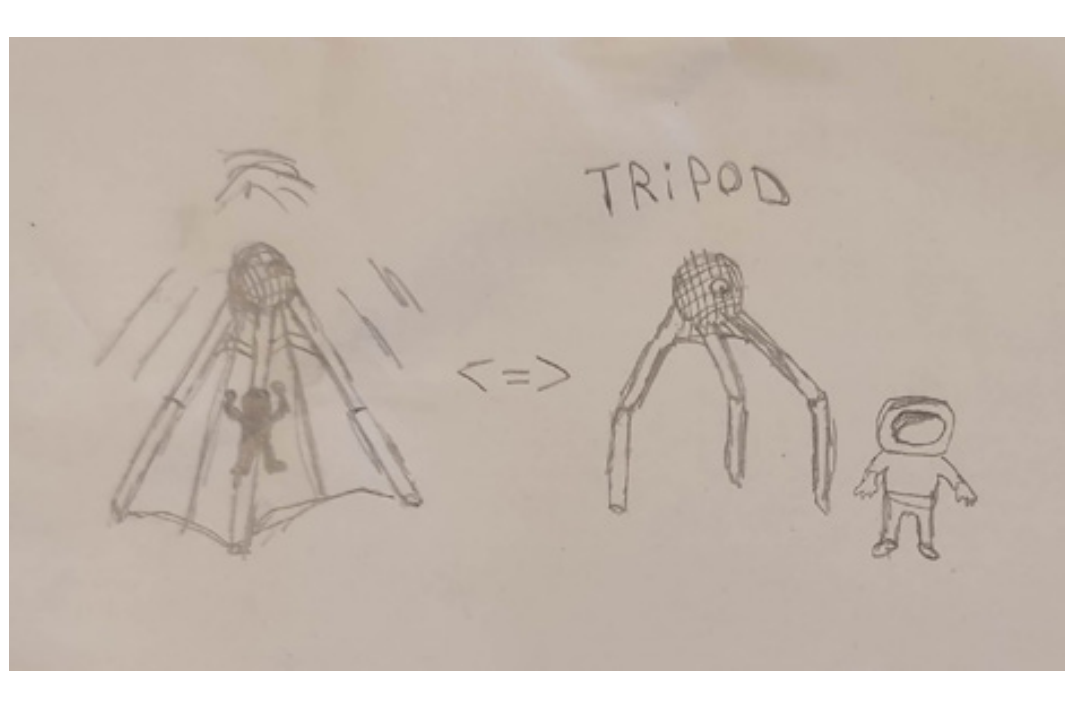
- Explorer en mode deltaplane
- Trouver un endroit où se poser
- Narration sur un lieu + renforcement de la relation humain/IA

3C (Character, Camera, Control)

- Robot modulable, avec un partenaire humain
- 3ème personne
- Manette, Clavier/Souris

L'aspect simulation est concentré sur le mode deltaplane. Le jeu explore les thèmes du capitalisme, du colonialisme et du conflit IA/Humanité.





Sujet
Le 3 : Project Motopulse

Pitch

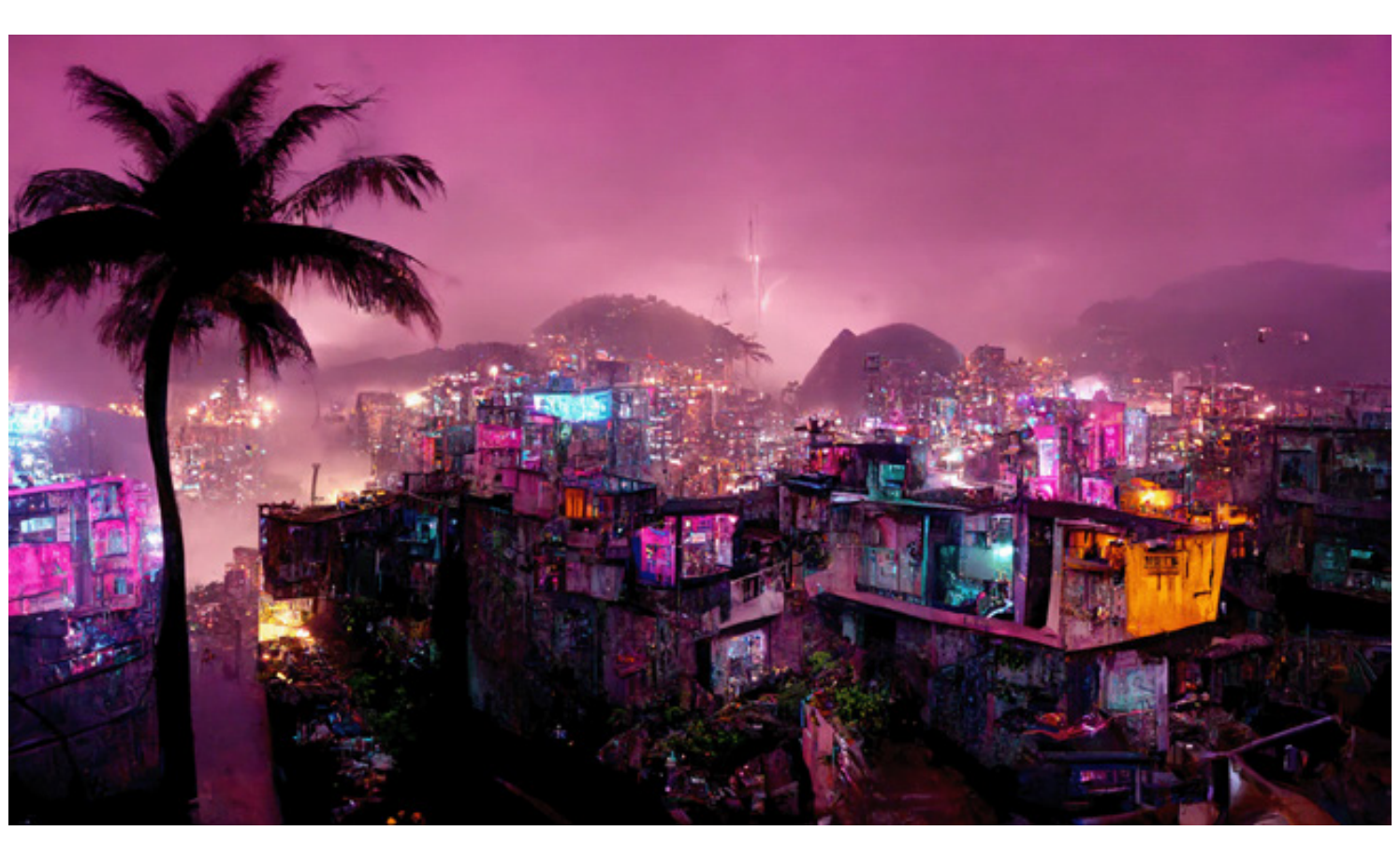
Dans un monde où l'industrie du divertissement commercialise les émotions, un.e pilote de motopulse se rebelle en braquant des distributeurs dans un pays futuriste inspiré par le Brésil.

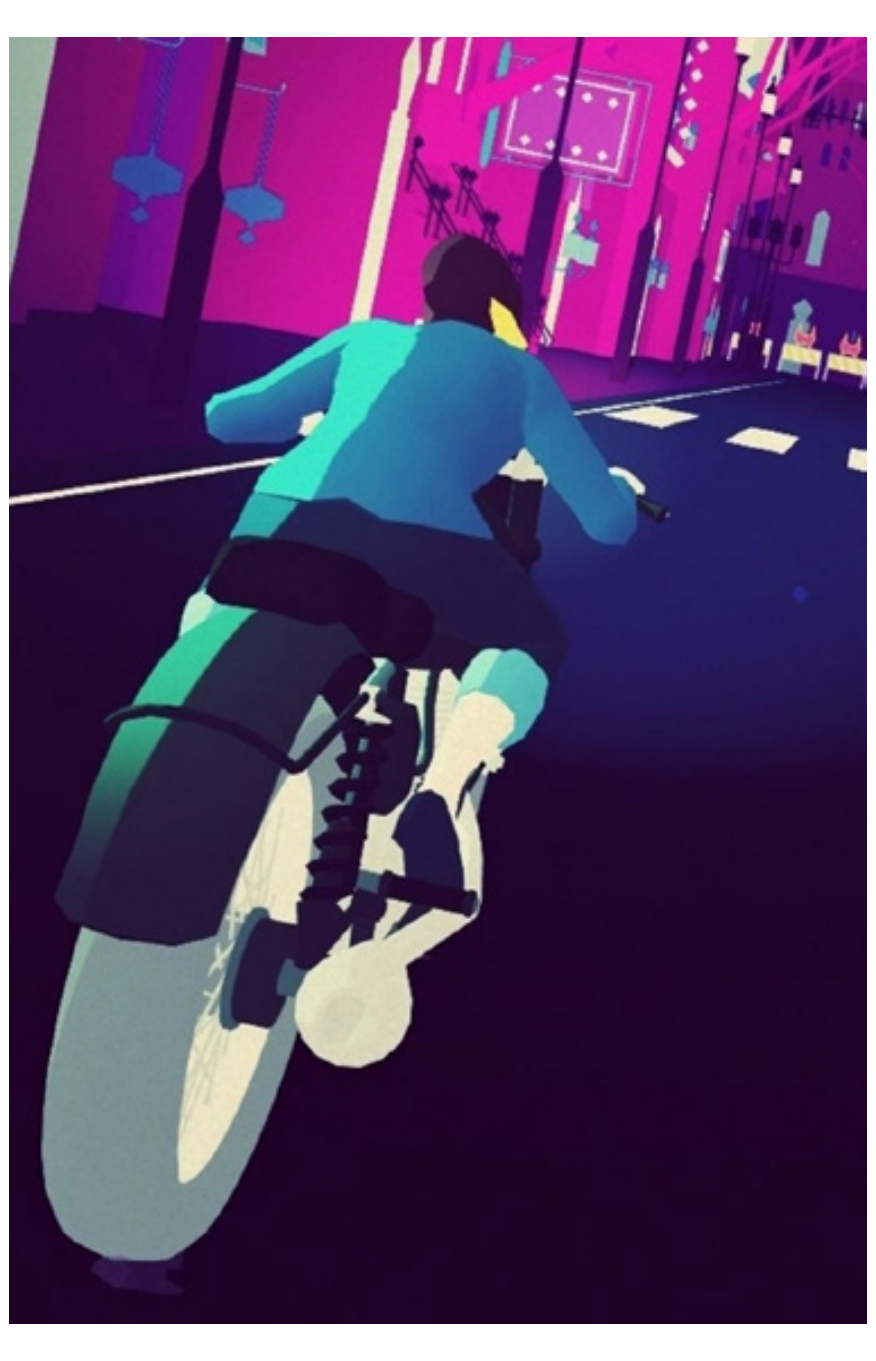
Unique Selling Point

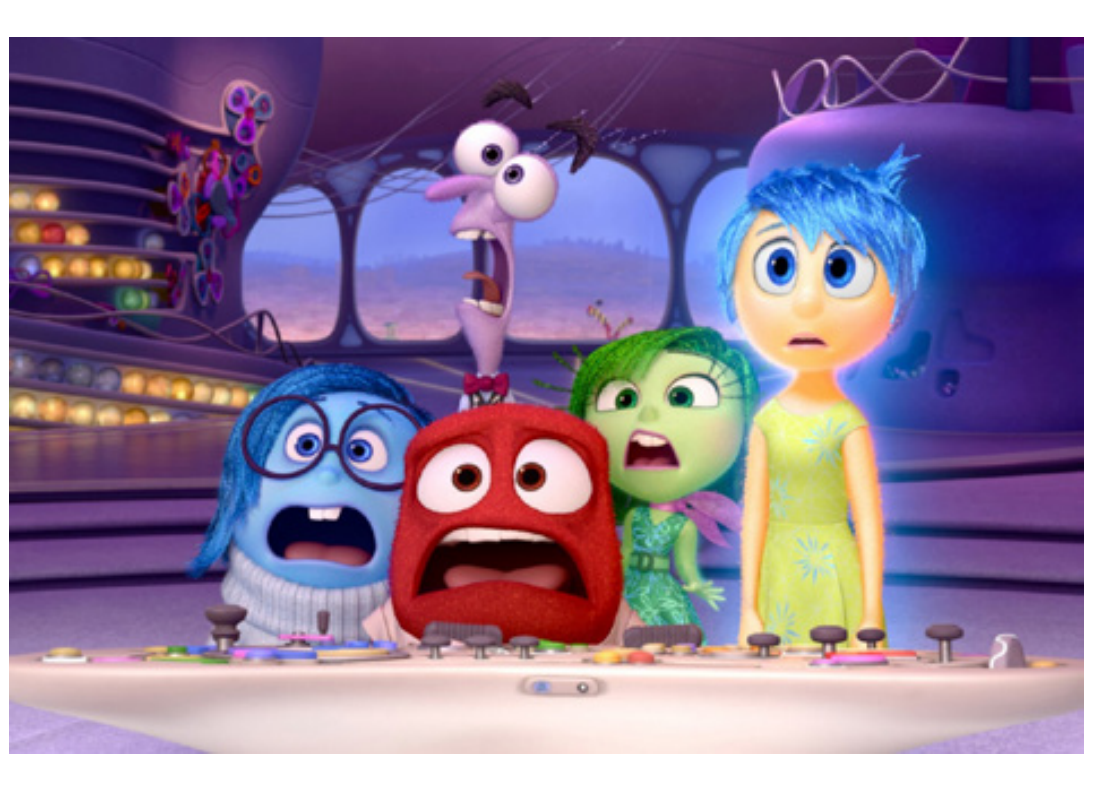
3 ÉMOTIONS qui changent le gameplay de la motopulse (Joie, Peur, Colère).

3C (Character, Camera, Control)

- Moto + Humain
- 3ème personne
- Manette, Clavier/Souris







Sujet
Le 3 : Project Delivzon X

OCR (Objectif, Challenge, Récompense)

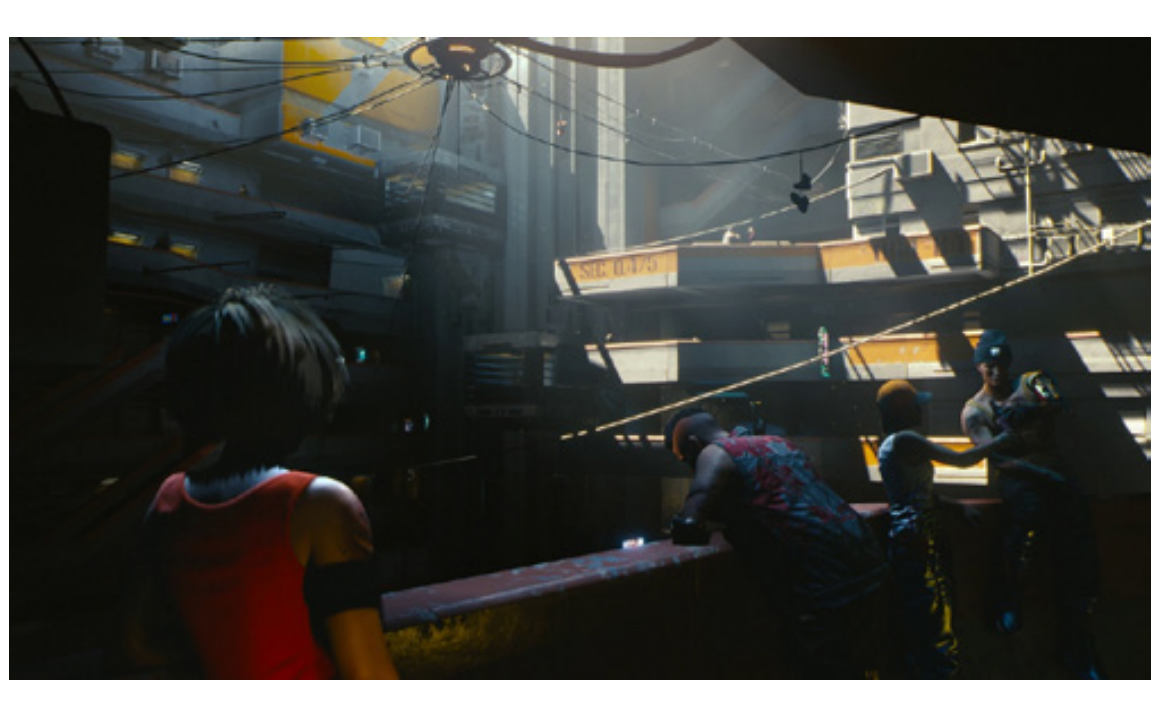
- Livrer un paquet
- La ville est une jungle
- Nouveau paquet à livrer

OU

- Observer, écouter, interagir
- Chemin imposé par le centre de livraison
- Avancer dans la compréhension du monde

3C (Character, Camera, Control)

- Drone de livraison
- 3ème personne (modifié ultérieurement)
- Manette, Clavier/Souris



Sommaire

Sujet
7
3

Introduction

- Pitch
- Overview
- Références
- Intentions
- Narration

Direction artistique

- Charte graphique
  - Dailyvery
  - Delivzon
- Construction du monde
  - La Mégatour 42
  - Assets 3D
  - Visuels 2D
- Sound design

Gameplay

- Livraisons
- Activités
- Mécaniques
  - Conditions d'échec
  - Flowchart
- Objectifs
- Boucles de gameplay
  - Macros
  - Moyennes
  - Micros

3C & RGD

- Character
  - Design
  - Simulation
- Cameras
- Controls
  - Mouvement
  - Assignation manette
  - Touches clavier & souris
- Rational Game Design

Level design

- Intentions LD
- Narration environnementale
- Approche du RLD

User experience

- Public
- Notes pour les playtests

Sélectionnez le

pitch

écrit par un être humain

N’avez-vous jamais rêvé de vivre la vie d’un drone de livraison ? Participez au bien-être des habitants de la mégatour 42 en transportant leurs colis au service de la joyeuse multinationale Delivzon© (tous droits déposés) !
Accomplissez votre travail d’IA sans vous plaindre pour atteindre la plénitude professionnelle. Après tout, nulle raison de remettre en question la raison même de votre existence.

Dans Dailyvery, incarnez un drone de livraison IA dans une mégatour futuriste. Vous devez livrer les commandes à temps pour répondre aux besoins des résidents isolés de la tour, mais vous découvrirez rapidement que votre rôle est loin de se limiter à cela.
Explorez la tour pour découvrir des secrets cachés et des activités annexes qui vous permettront de mieux comprendre votre environnement. Chaque livraison que vous faites vous rapproche de la vérité sur ce qui se passe dans la tour.
Alors, êtes-vous prêt à découvrir les secrets les plus profonds de la mégatour 42 ?

CATCH PA

© Delivzon Inc - tous droits réservés

erreur

Quelque chose n'a pas fonctionné. Cliquez sur réessayer pour réessayer.

Réessayer

CATCH PA

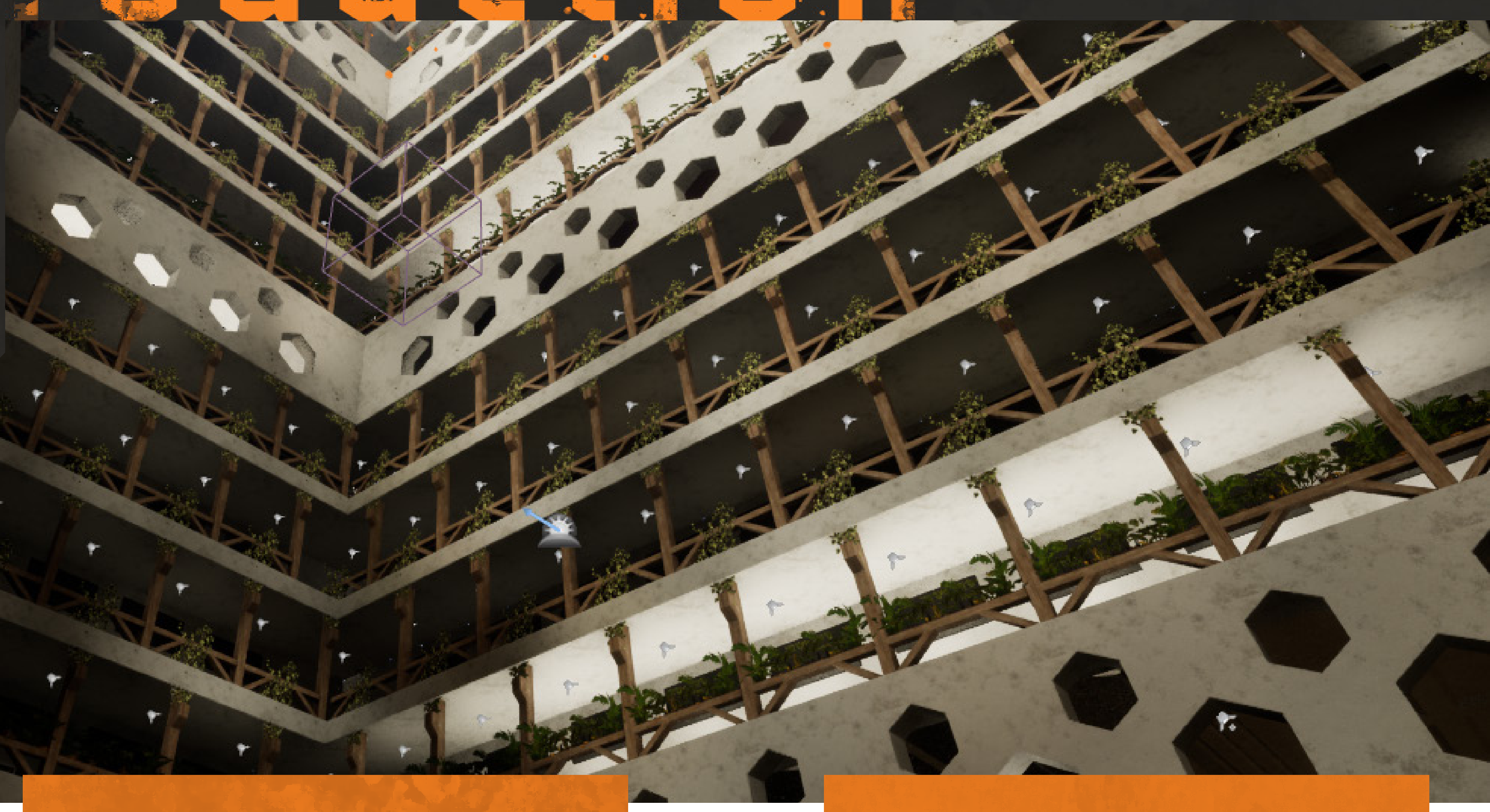
© Delivzon Inc - tous droits réservés

Introduction

Pitch

N'avez-vous jamais rêvé de vivre la vie d'un drone de livraison ? Participez au bien-être des habitants de la mégatour 42 en transportant leurs colis au service de la joyeuse multinationale Delivzon© (tous droits déposés) !

Accomplissez votre travail d'IA sans vous plaindre pour atteindre la plénitude professionnelle. Après tout, nulle raison de remettre en question la raison même de votre existence.



Plateformes

PC, Consoles (support manette inclus)

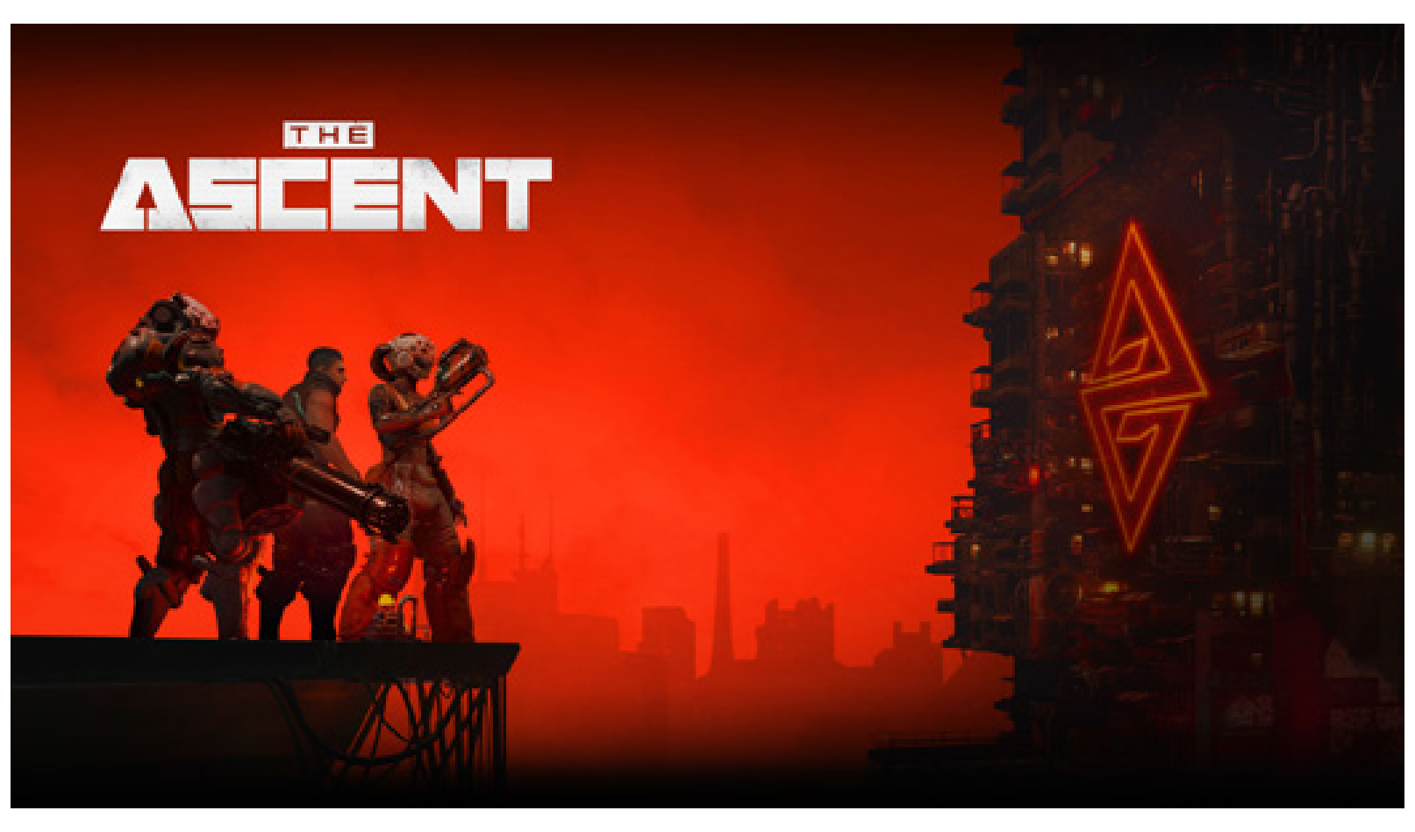
Genre

- Simulation de drone
- Anticipation
- Aventure
- Satire

Unique Selling Point

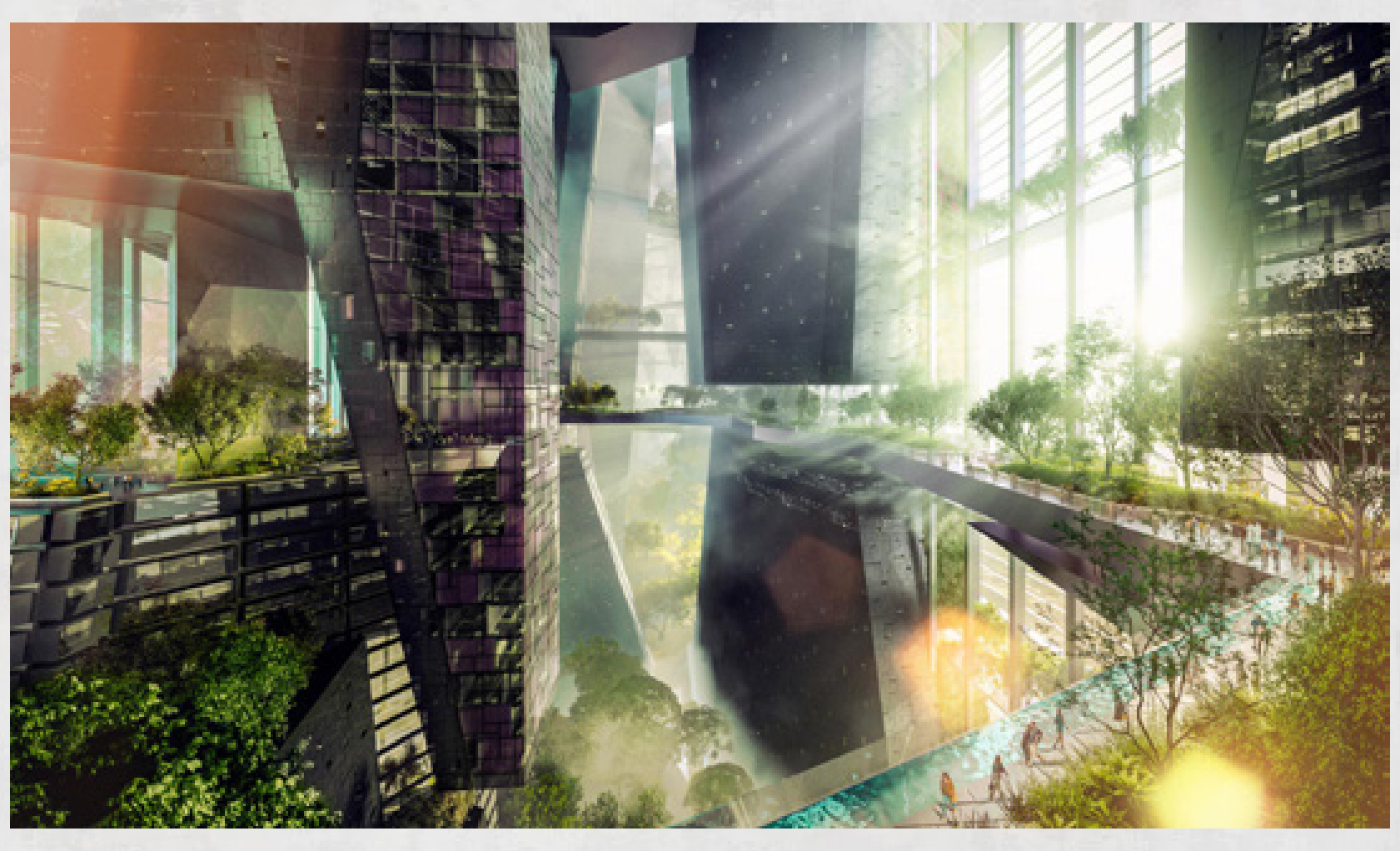
Incarner un drone de livraison dans un univers dystopique.

Références



Univers (mégatour)

Solarpunk



Concept arts de projets futuristes
Végétalisation de l'environnement

Aspect simulation, caméras

REMEMBER ME

DA (Environnement)

DISNEY·PIXAR
WALL·E

Character design
(humanisation des robots)

Intentions

À la lumière de notre choix numéro un, il apparaît que le propos du jeu va s'orienter vers une critique sociale du travail des intelligences artificielles.

"La technique n'est jamais neutre, elle influence et surtout est influencée par la société dans laquelle elle évolue."
- François Jarrige

Les intentions suivantes forment donc le coeur du jeu Dailyvery :

Discours critique principal

Le paradoxe entre libération de la technologie et paupérisation. Les intelligences artificielles offrent à l'homme l'opportunité de se libérer de la contrainte du travail et de s'orienter vers son développement physique et intellectuel, mais cette opportunité n'est quasiment jamais accomplie. Au lieu de cela, force est de constater que le développement technologique conduit à un appauvrissement des classes sociales les moins aisées qui perdent leurs emplois face aux machines plus efficaces. L'univers de Delivzon illustre cette utopie perdue en mettant en scène une société où tout le monde reste enfermé chez soi, entièrement dépendant du travail des machines, et où les plus pauvres se retrouvent sans occupation. La libération laisse ainsi place à une forme d'asservissement à la machine, illustrée par l'omniprésence des drones, seuls habitants visibles de ce monde.

La déshumanisation des travailleurs perceptible depuis longtemps dans notre société. Le jeu dénonce l'exploitation des livreurs d'entreprises type Uber et Amazon. Leur travail, à la fois pénible et mal payé, est en plus menacé par l'automatisation des engins de locomotion. Il peut littéralement être effectué par des drones, et il est souvent attendu des travailleurs le même degré d'efficacité et de rigueur que des machines, au mépris de leurs besoins et de leur humanité. Le joueur est placé dans la peau d'une machine dont l'objectif est d'accomplir les mêmes travaux de livraison répétitifs pour illustrer l'aboutissement d'une tendance déjà vérifiable. Ce principe présente également un questionnement. Si l'intelligence artificielle est similaire à l'intelligence humaine au point de pouvoir effectuer les mêmes travaux, peut-elle toujours être exploitée comme une machine ?

Propos secondaires

Malgré les apparences, le travail humain persiste derrière l'utilisation des intelligences artificielles, même s'il est dissimulé. Pour illustrer ce propos, nous avons envisagé d'inclure des caméras qui suivent les drones en permanence et qui permettent de les surveiller. Un rôle qui est par ailleurs incarné par le joueur lui-même, qui perçoit le monde au travers de la caméra du drone, et contrôle en réalité ses déplacements. De plus le jeu s'ouvre sur captcha destiné à évoquer ces dispositifs de "détection" des logiciels informatiques et qui collectent des données servant ultimement à améliorer les capacité des détection des machines.

Enfin l'obsolescence programmée des machines est illustrée dans l'une des fins du jeu, où le drone se fait remplacer par le modèle suivant, plus performant. Cette fin rappelle désagréablement la manière dont les humains qui auraient "outrepassé" leur utilité sont écartés de la vie active, traités comme indésirables ou paresseux. Un traitement qui affecte particulièrement les personnes âgées ou en fin de carrière, et celles qui n'ont pas suivi un parcours scolaire classique.

Narration

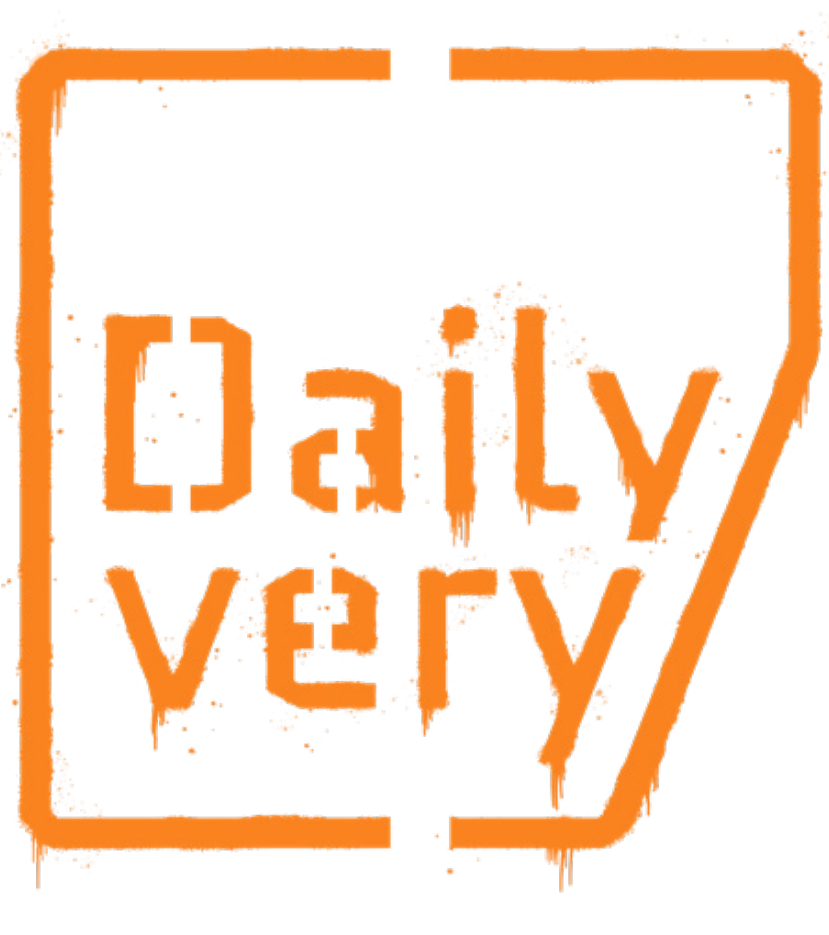
Bienvenue à votre premier jour de travail au sein de la joyeuse entreprise de livraison Delivzon. Chez nous la sûreté et l'efficacité sont garanties ! Vous êtes une intelligence artificielle, conçue pour piloter un drone afin de transporter nos colis. Votre travail consistera à les amener d'un point A à un point B en manoeuvrant correctement au sein de la mégatour 42, qui est votre secteur assigné. Certains endroits peuvent se révéler difficiles à atteindre et il faudra faire attention à ne pas perturber vos collègues, mais vous êtes la dernière génération d'IA, vous n'aurez aucun mal à calculer la trajectoire la plus sûre et la plus rapide jusqu'à votre destination. N'allez surtout pas vous perdre ou dévier de votre trajectoire, le territoire en dehors de la tour est strictement interdit ! Et puis vous avez déjà suffisamment à faire avec votre travail au sein de celle-ci pour aller vous embêter à chercher une éventuelle sortie ou je ne sais quoi !

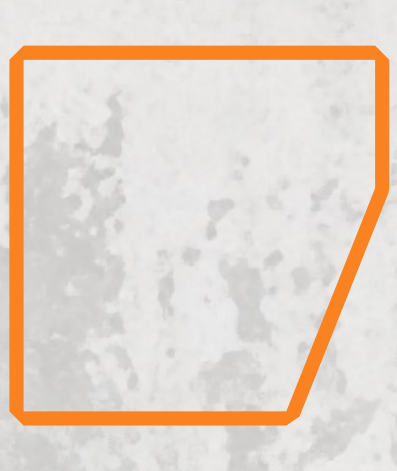
Dans tous les cas, si vous ne parvenez pas à effectuer vos livraisons à temps, vous serez désactivé. Faites attention vous n'avez le droit qu'à une seule erreur ! Par ailleurs, surveillez votre batterie, des bornes de recharges sont à votre disposition un peu partout mais si vous tombez en panne parce que vous étiez trop concentré sur votre travail, l'entreprise sera obligée d'acheter un nouveau drone. Certes nous en avons des millions, mais c'est quand même de l'argent perdu ! Si vous effectuez toutes vos livraisons de façon diligente et efficace, nous vous maintiendrons en service aussi longtemps que nous le pourrons, du moins jusqu'à l'arrivée du prochain modèle.

Direction artistique

Charte graphique

Le logo de Dailyvery est construit pour donner au joueur un avant-goût de l'atmosphère et des sensations dans lesquelles le jeu cherche à le plonger.


Logo final



Contour

Le contour reprend la forme de la mégatour vue de dessus. Il rappelle l'enfermement du drone/joueur dans la prison que la tour représente. Le drone dans la tour a quelque chose de l'oiseau en cage, première inspiration du logo.

Sorties

Les ouvertures de part et d'autre du contour sont un premier indice pour le joueur. Elles suggèrent la possibilité de s'échapper des contraintes auxquelles le drone est soumis.

Effet spray

L'effet peinture à la bombe est un rappel à la dimension urbaine du jeu, aux murs de béton froids et tristes que l'on aurait envie de recouvrir de graffitis.

Coulures

Les coulures, associées à la peinture à la bombe, sont aussi un rappel à la végétation et particulièrement au lierre "envahissant" la tour, devenant ainsi un obstacle pour le joueur

Quantico
regular & **bold**

Très droite, carrée, la police d'écriture Quantico rappelle les règles strictes auxquelles les drones sont soumis. Son design presque futuriste, mais sans les artifices qu'aurait une police science-fiction d'une part, et son approche presque minimaliste, très actuelle d'autre part permet de situer le contexte du jeu dans l'anticipation.

Ubuntu

Plus simple, la police Ubuntu permet une lecture agréable des textes.

Le orange est celui utilisé pour le logo de l'entreprise Delivzon© (tous droits réservés), également créé pour le jeu (voir plus bas). Il représente le dynamisme (contraignant, stressant, voire angoissant) attendu des livreurs au quotidien, et donc du drone incarné par le joueur.

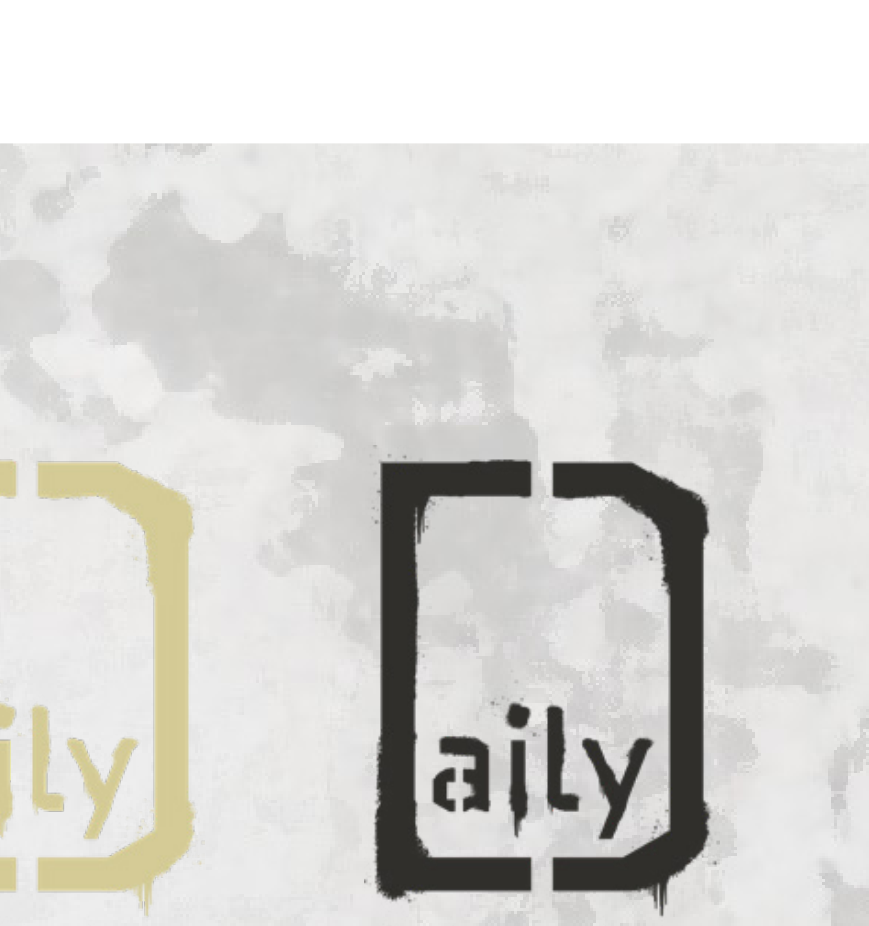
#FA8221
R : 150
V : 130
B : 33
PANTONE
1495 C

Les nuances de gris montrent l'omniprésence du béton dans la mégatour 42 (béton armé, aux normes NF EN 206/CN et NF EN 1992-1-1, produit exclusivement par Delivzon© Inc).

#302E2B
R : 48
V : 46
B : 43
PANTONE
Black C

L'usure du béton laisse des traces irrégulières, permettant de nuancer en différentes tonalités de gris les murs autrefois monochromes (Delivzon© Inc décline toute responsabilité en cas d'accident ou d'intoxication suite à l'usure des murs).

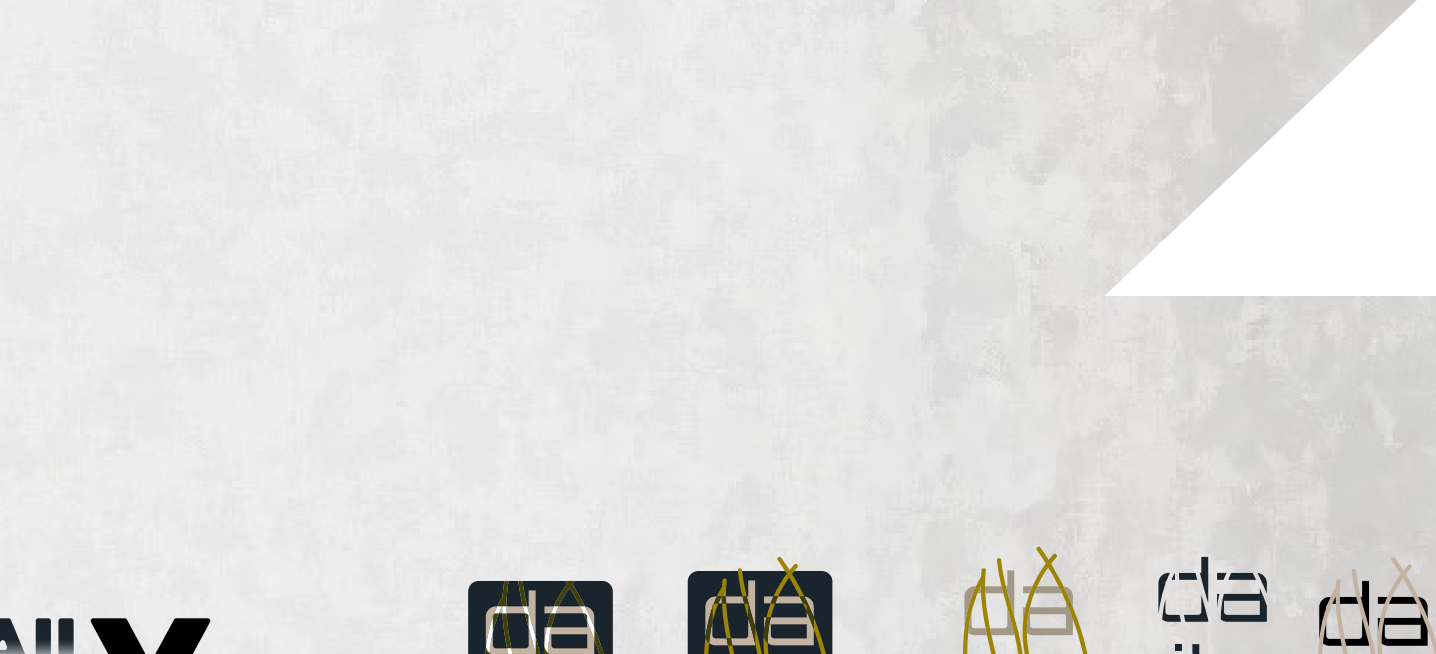
#6E6B61
R : 110
V : 107
B : 97
PANTONE
404 C


Logo final - nuances de gris

Déclinaison du logo

Bien que le logo principal (orange) soit la version utilisée sur fond sombre, une version blanche peut également être utilisée, par exemple pour de l'impression en nuances de gris sur fond sombre.

Recherche de logo



Première version du logo. Le manque de lisibilité a nécessité un retravail sur le contour, originalement incarné par le "D".

Le beige représentait le style Haussmanien, inspiration pour le design de la tour au moment de la création du logo. L'équipe n'ayant finalement pas retenu ce type de design, le beige a fait place à un gris béton plus clair.

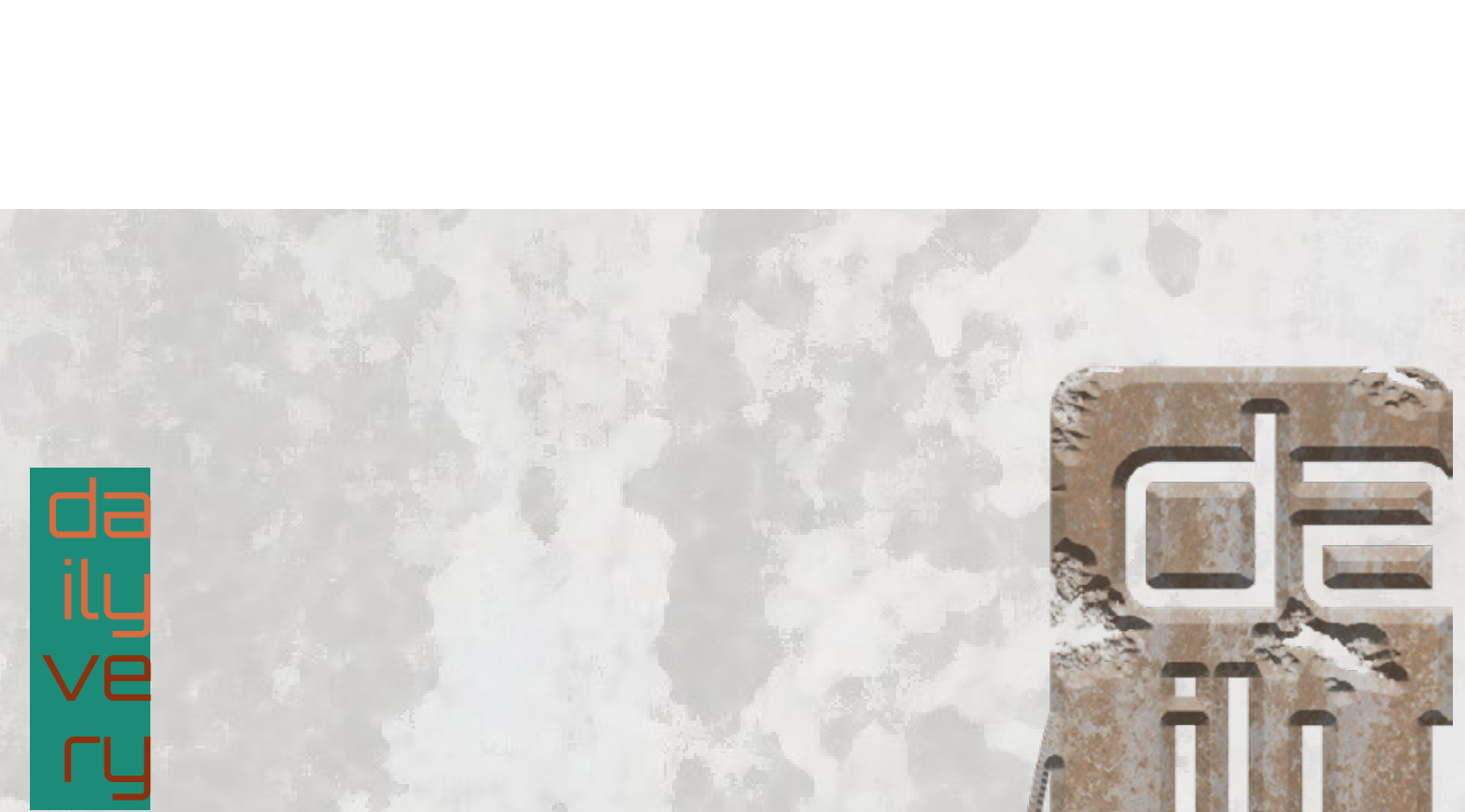


Planche de logos alternatifs

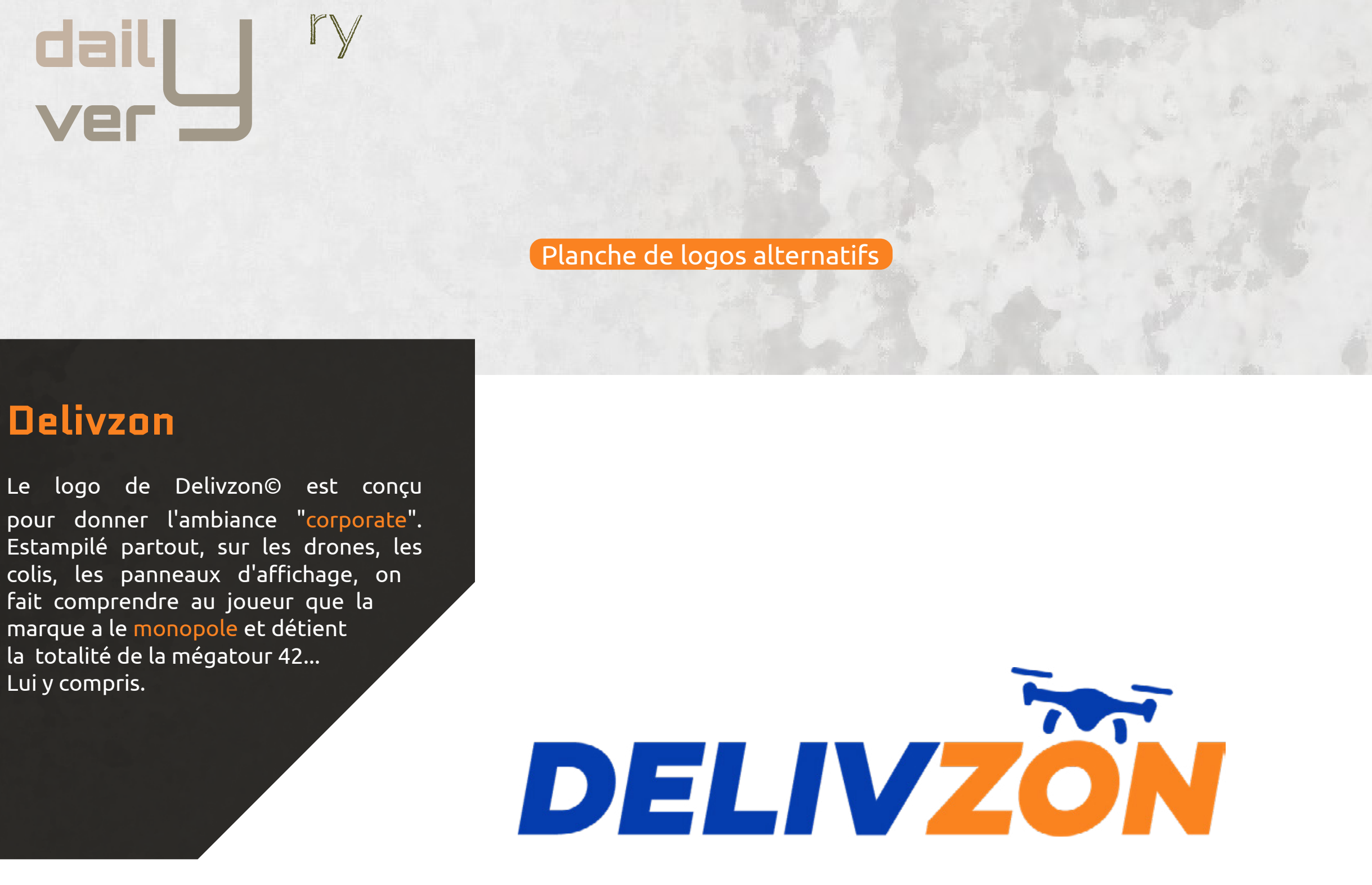
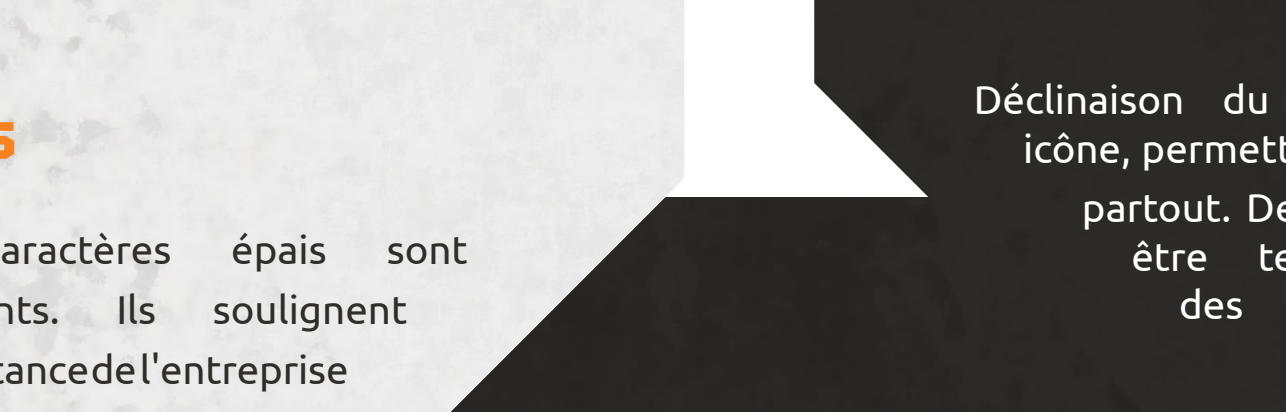


Planche de logos alternatifs

Logo alternatif

Delivzon

Le logo de Delivzon© est conçu pour donner l'ambiance "corporate". Estampillé partout, sur les drones, les colis, les panneaux d'affichage, on fait comprendre au joueur que la marque a le monopole et détient la totalité de la mégatour 42... Lui y compris.



Drone

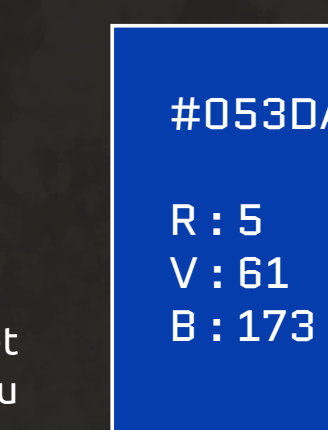
Le drone soulève le O comme un colis qu'il s'empresse de livrer à un client. Il semble permettre à l'entièreté du logo à aller de l'avant à toute vitesse.

Vitesse

L'inclinaison des lettres vers la droite donne une impression de vitesse. C'est l'image que cherche à entretenir Delivzon©, où chaque livraison est plus rapide que la précédente.

Gras

Les caractères épais sont imposants. Ils soulignent l'importance de l'entreprise Delivzon© au sein de la mégatour 42.



Icône

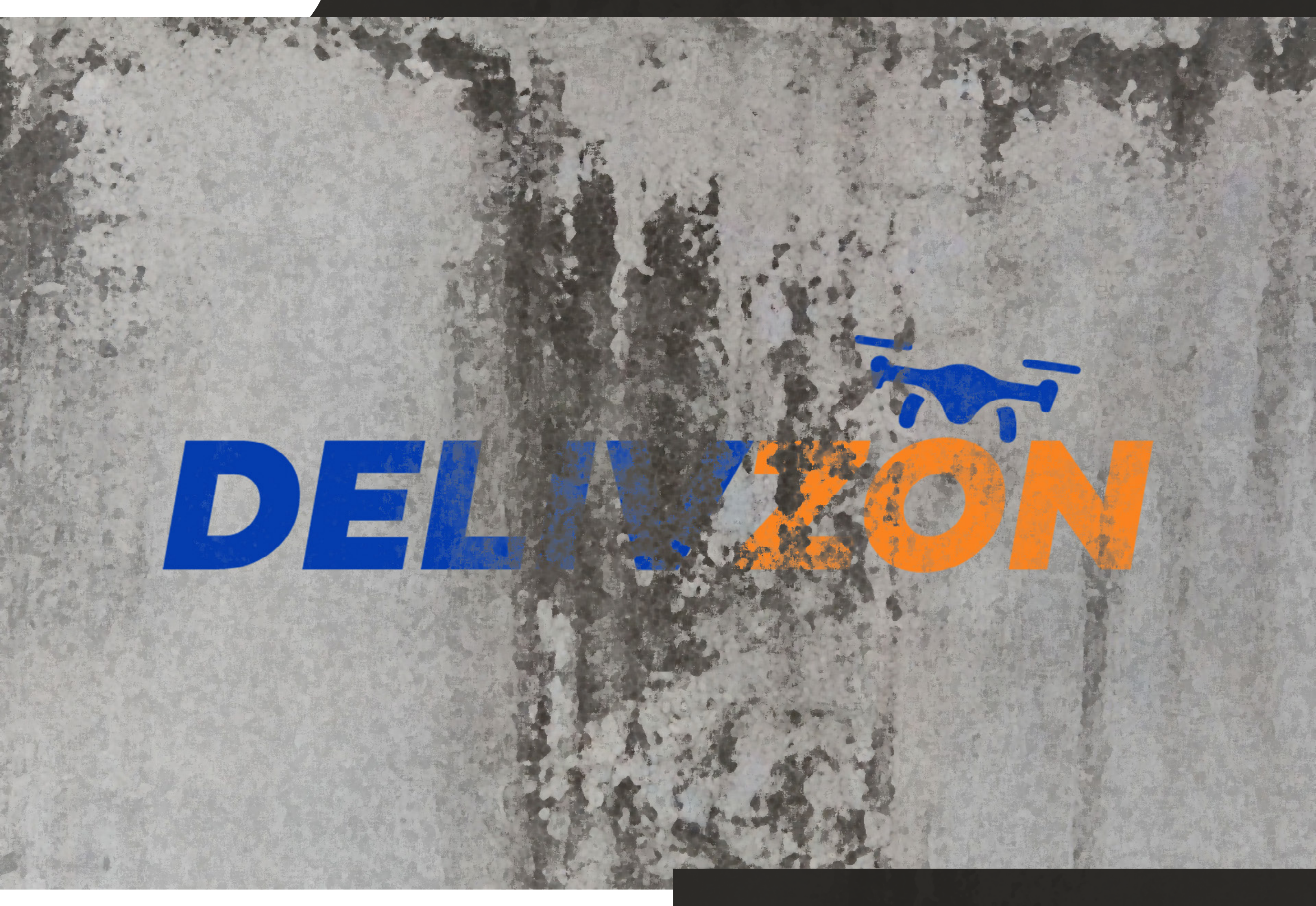
Déclinaison du logo au format icône, permettant de l'estampiller partout. Delivzon© ne saurait être tenue responsable des contrefaçons en circulation.

CAMPTON
black italic

Le bleu utilisé est synonyme de loyauté et de fiabilité. Il cherche à donner confiance au client ; ses colis sont sécurisés entre les mains des drones Delivzon©.

#053DAD
R : 5
V : 61
B : 173
PANTONE
293 C

#FA8221
R : 150
V : 130
B : 33
PANTONE
1495 C



Construction du monde

La Mégatour 42

Dailyvery se déroule dans une "mégatour", un immeuble qui se veut autonome. En 2070, les humains se sont habitués à vivre enfermés chez eux : ils travaillent, se divertissent, font leur vie dans leur appartement et ne sortent que très rarement. Ils n'ont pas besoin de sortir faire des courses grâce à Delivzon©.

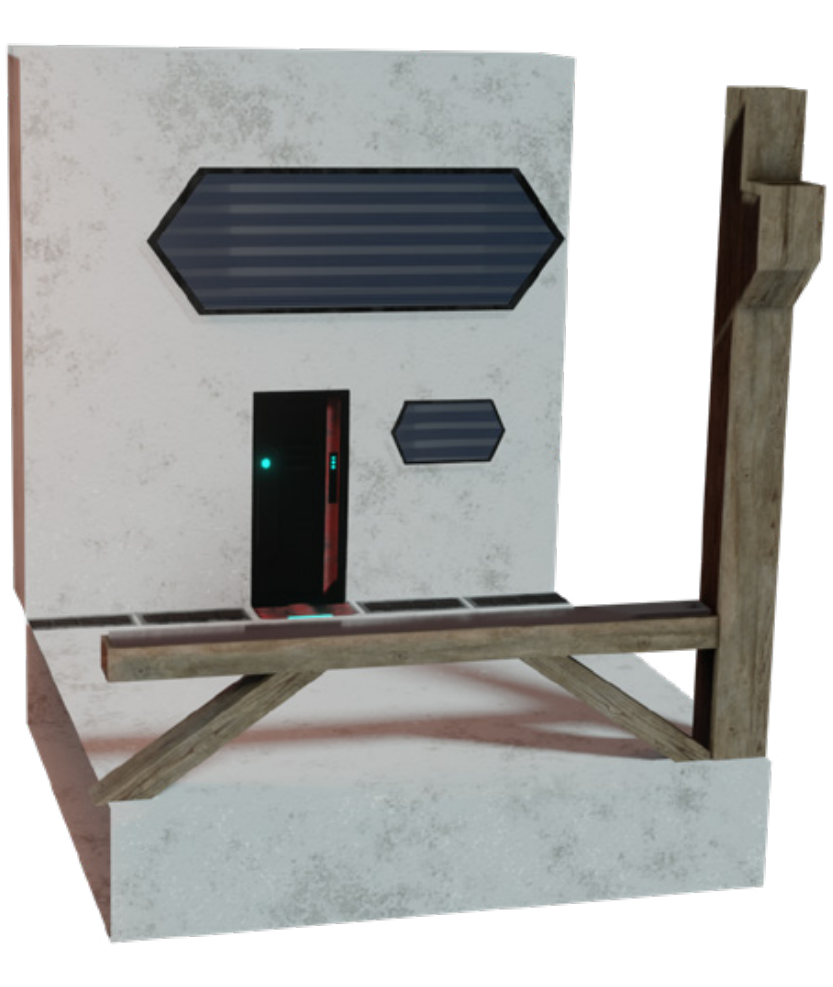
La présence constante de murs entourant le drone produit un sentiment de claustrophobie, renforçant l'idée d'une forme d'enfermement du joueur dans la routine de ses actions. La structure de la tour offre aussi des possibilités d'obstacle au joueur, ne serait-ce que par la restriction de l'espace et l'étroitesse des balcons.

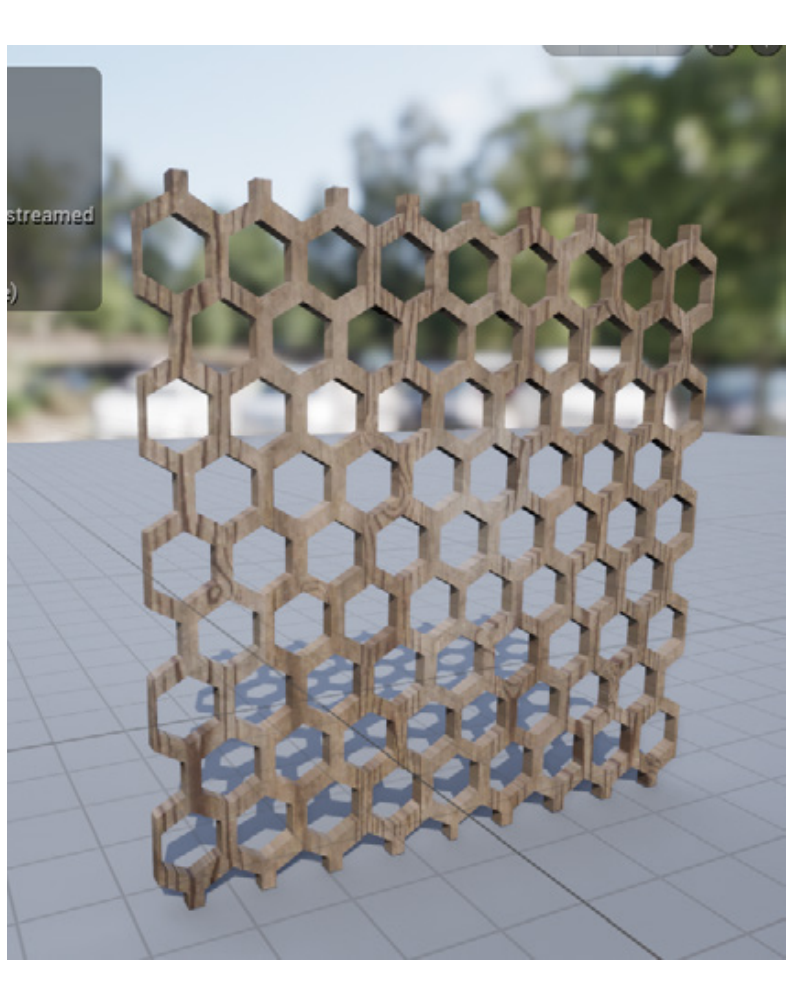
D'un point de vue visuel, la tour est une projection dans le futur de notre humanité, où nous avons tenté de moderniser ce type de grand bâtiment en utilisant des matériaux plus durables et en implantant de la végétation. Mais ce bâtiment moderne a désormais plus de cinquante ans. Le béton s'est sali au fil des années. Le bois a vieilli et s'est terni, adoptant une couleur grise. Enfin les plantes se sont répandues et ont envahi certaines sections des murs de la tour.

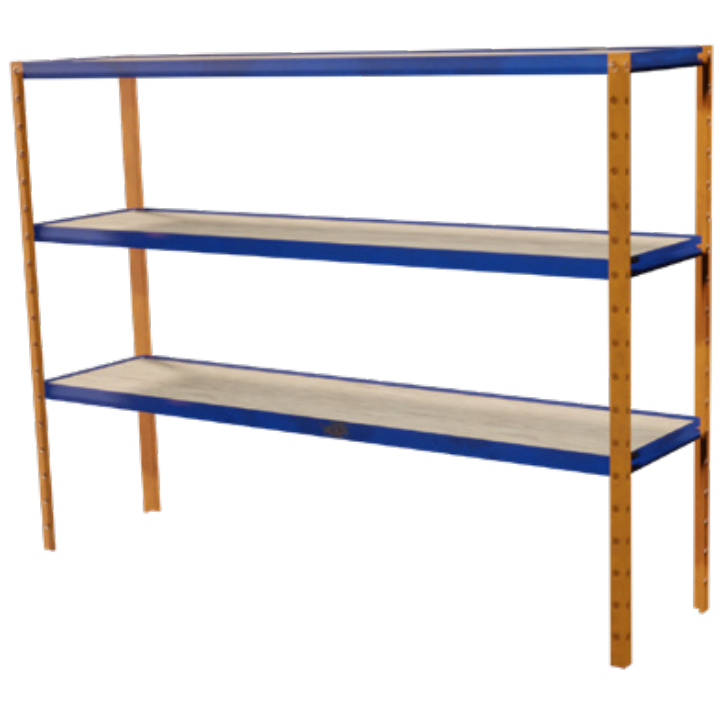
Assets 3D

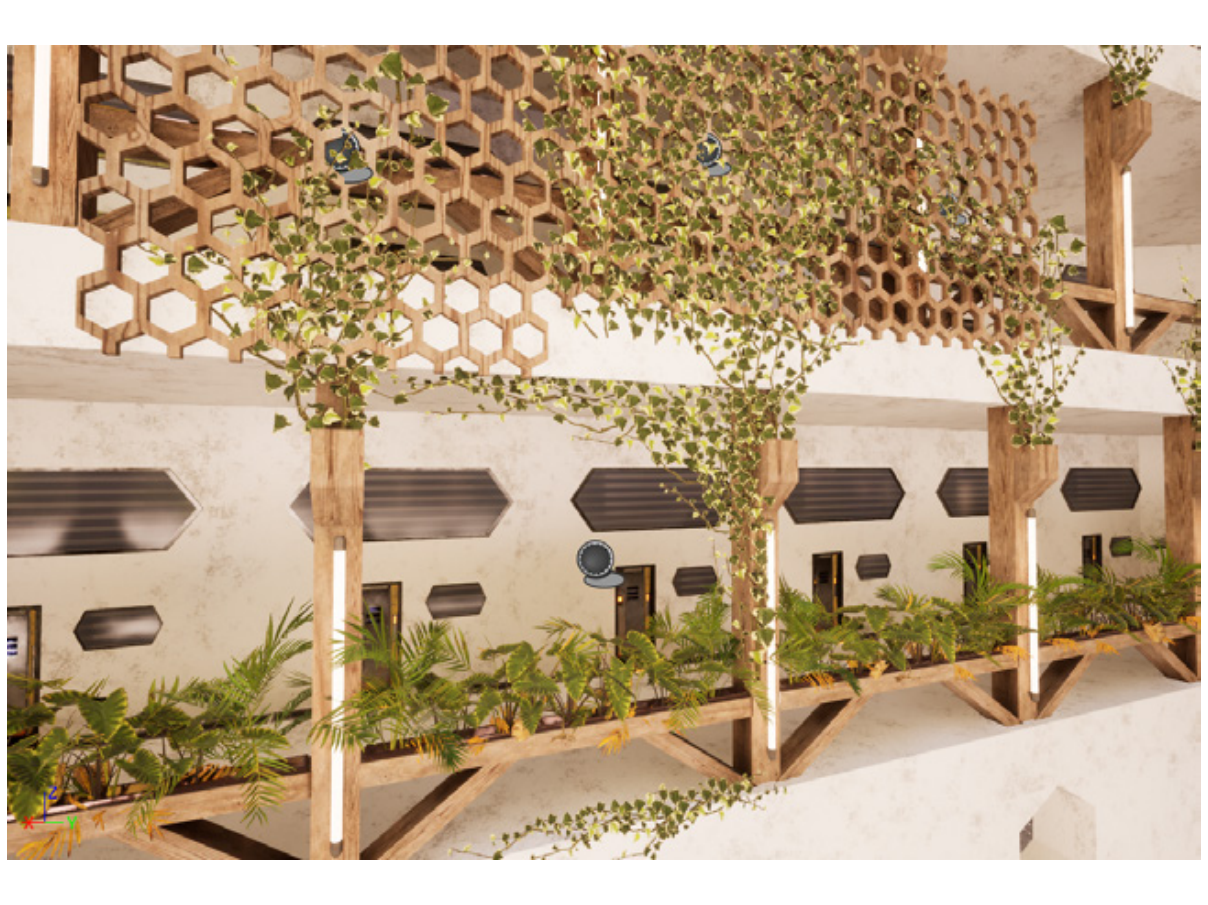
L'histoire se passe dans un environnement géométrique et répétitif, alors créer des assets modulaires était impératif: il fallait pouvoir dupliquer les assets, et les optimiser, qu'ils soient le plus simple et léger possible. Faire des Atlas Map et Trimsheets a également été le moyen de réutiliser les textures sur plusieurs assets.

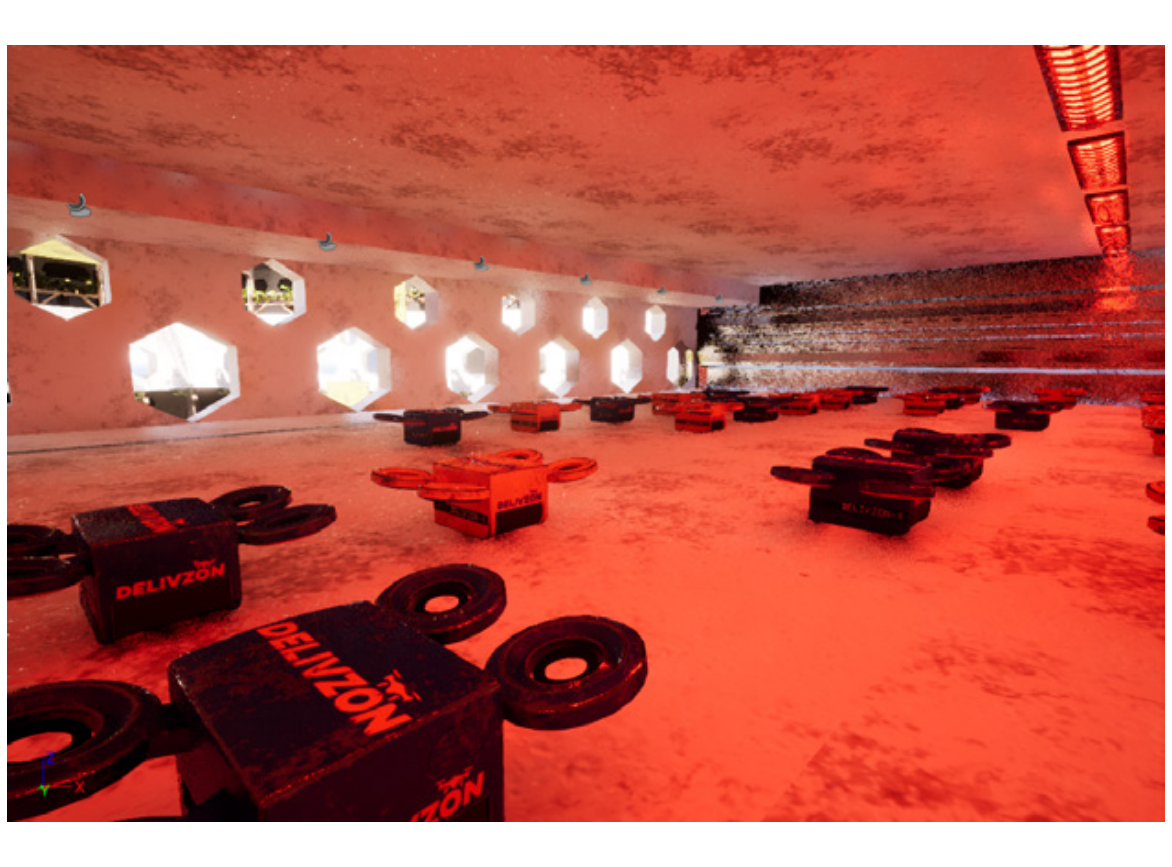
Visuellement, pour l'aspect entreprise omniprésente, les assets en rapport à Delivzon son aux couleurs de celles-ci (drone, étagère, hangar etc).
Pour ce qui est des assets du bâtiment, il s'agit d'un assemblage dans un blueprint qui permet la régularité des étages. Les textures sont des matériaux brut, simples qui contraste avec les assets plus futuriste, que ce soit les drones ou les portes.

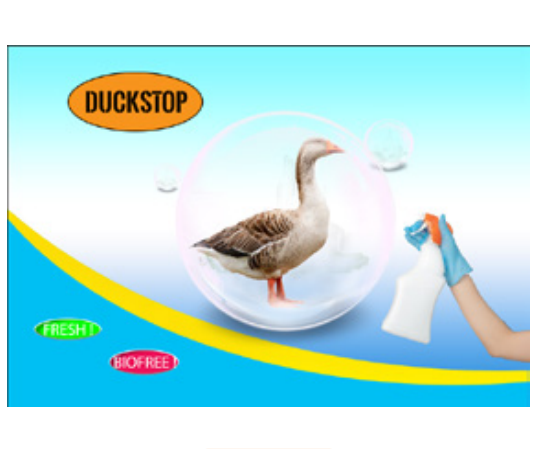

Palier d'appartement


Tuteurs

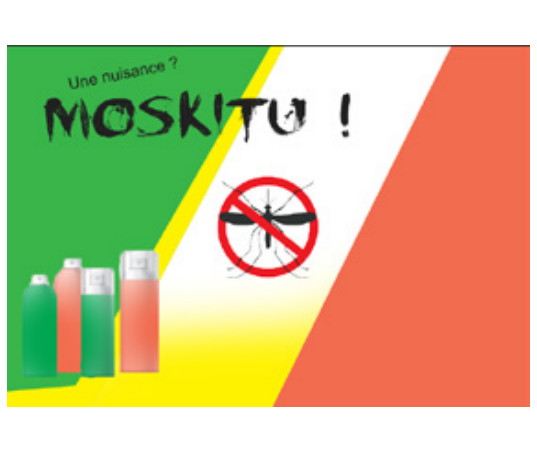

Étagère à colis

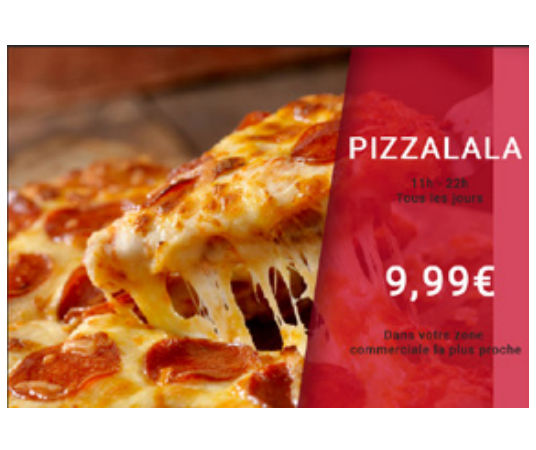

Décor typique de la Mégatour 42


Hangar à drones

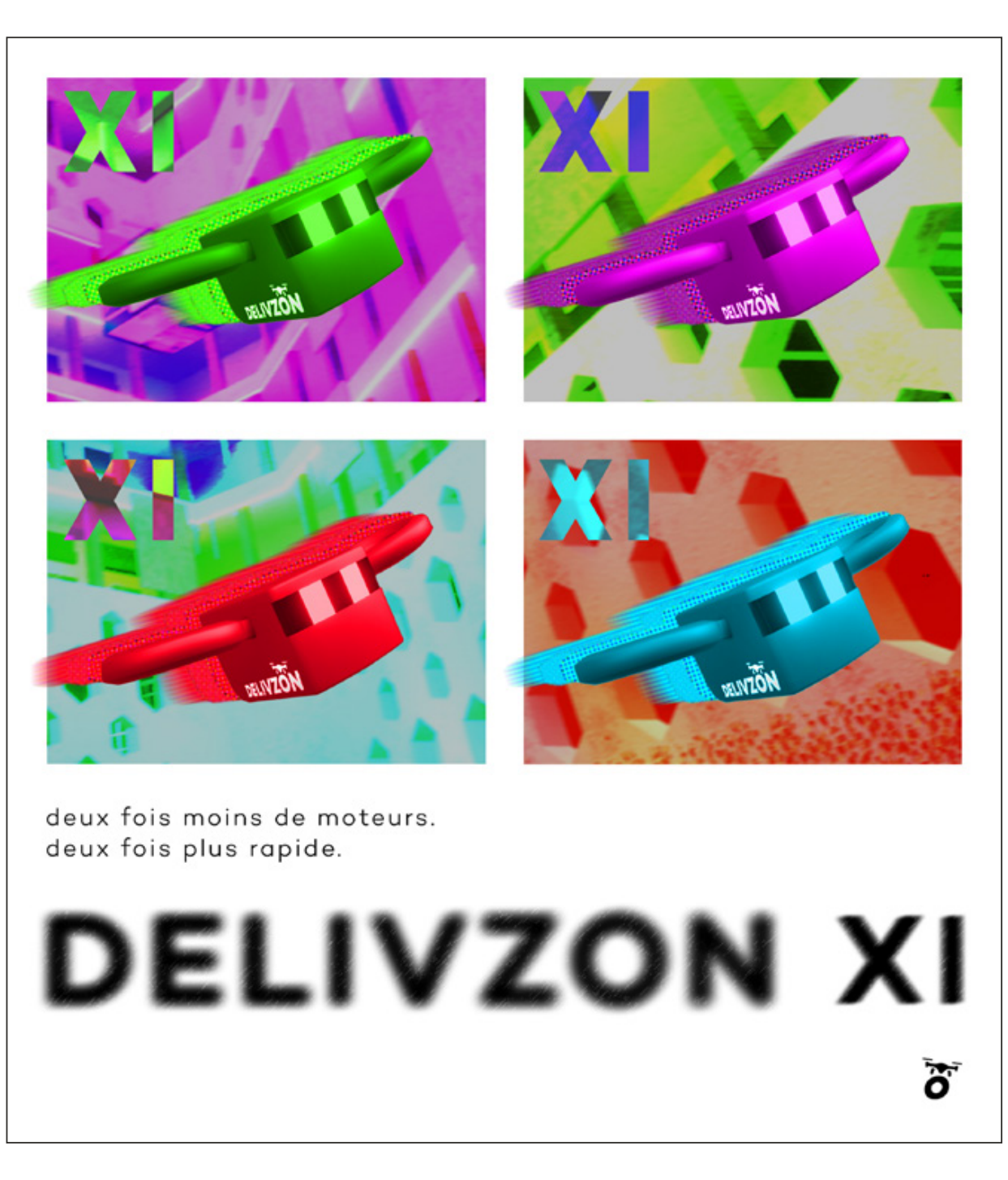


Pub 1


Une nuisance ?
MOSKITU !
Pub 2



Pub 3



Pub pour le modèle de drone suivant

Visuels 2D

Dans un monde où les corporations contrôlent l'ensemble de la société, la publicité est restée un élément de communication central.

Dans le but de parfaire l'ambiance du monde dans lequel le joueur évolue, nous avons créé différentes publicités qui seront affichées à la vue de tous dans la Mégatour 42.

Si certaines publicités ont uniquement un but décoratif, d'autres pourraient bien donner des indices au joueur sur le futur du drone qu'il incarne...

Sound design

Pour la musique du jeu, nous avons décidé d'utiliser une IA. Non seulement parce que cela fonctionne avec le propos du jeu, mais aussi parce qu'une musique générique et commerciale correspond exactement à l'ambiance de la mégatour. Elle sert de préparation à l'univers et renforce la narration environnementale.

Gameplay

Dailyvery peut être joué de plusieurs manières différentes :

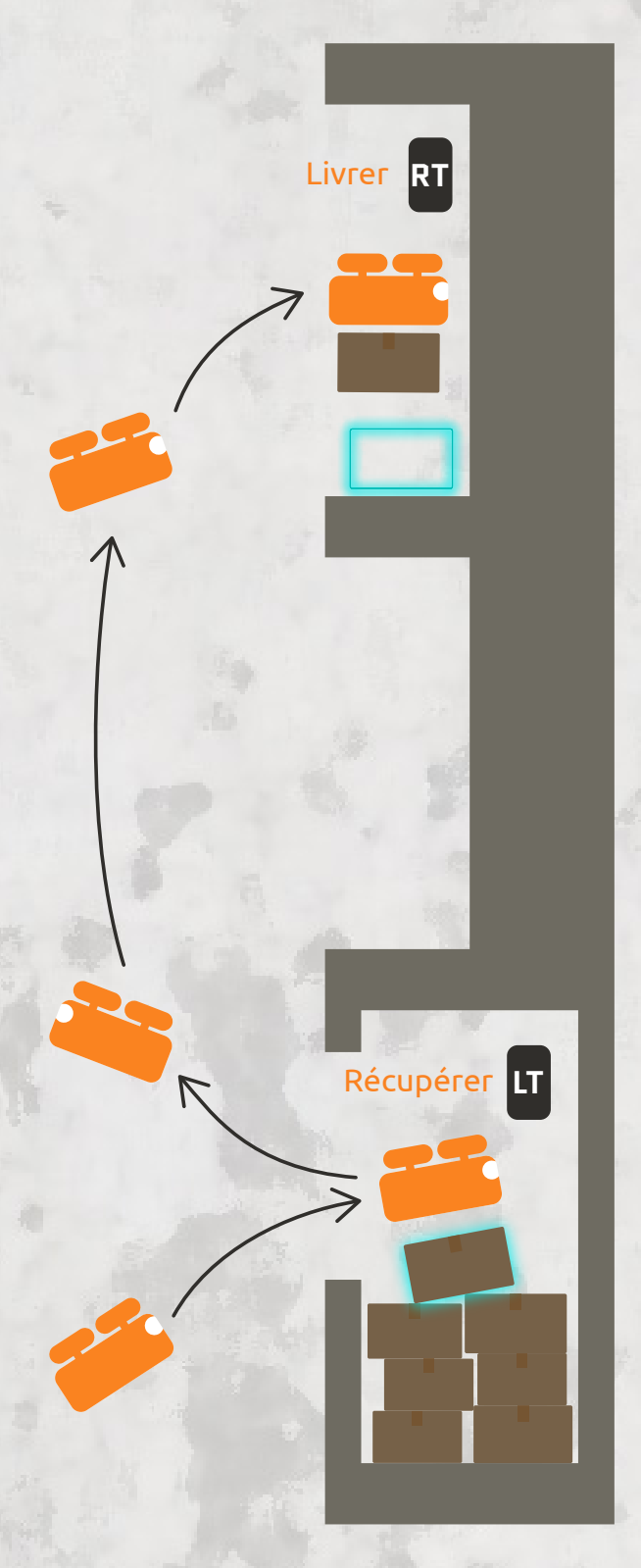
Certaines missions sont données au joueur par l'IA ruche. Elles sont indiquées clairement sur le HUD. Ce sont les livraisons. Elles sont la raison même de l'existence du drone.

D'autres missions peuvent être débloquées par le joueur en explorant son environnement. Elles ne font pas partie de son travail de drone de livraison. Aucune indication sur le HUD ne les mentionne. Ce sont les activités.

Livraisons

Les livraisons sont le seul objectif clair donné au joueur. Les colis à récupérer et les zones de dépôt sont affichés en surbrillance. On cherche dans un premier temps à conditionner le joueur dans sa tâche de livreur, le pousser à croire que c'est la seule bonne manière de jouer, comme Delivzon© (tous droits réservés) conditionne ses drones à se limiter aux tâches de livraison.

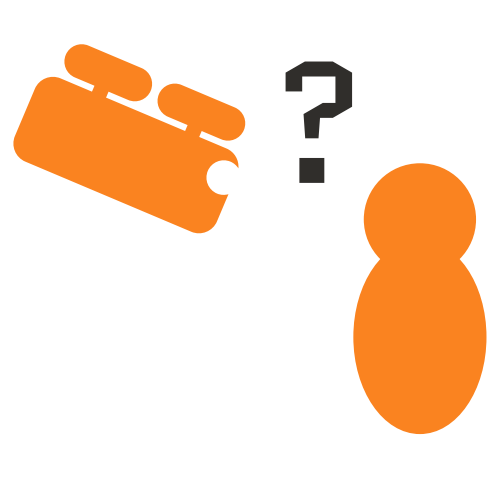
Chaque livraison est chronométrée. Le joueur dispose d'un délai limité pour récupérer un colis et le déposer. On cherche à faire ressentir au joueur la pression constante que subissent certains livreurs : stress, quête perpétuelle de meilleures performances, de livraisons plus rapides.


Livrer RT
Récupérer LT

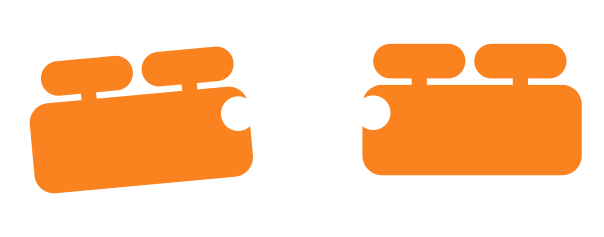
DELIVZON XI

Regarder une pub

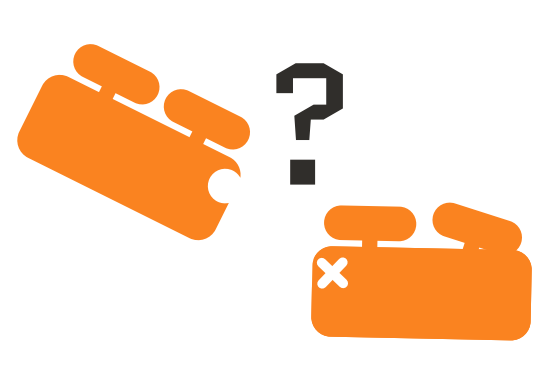
Écouter à une porte



Parler à un humain



Interagir avec un drone actif



Interagir avec un drone mort

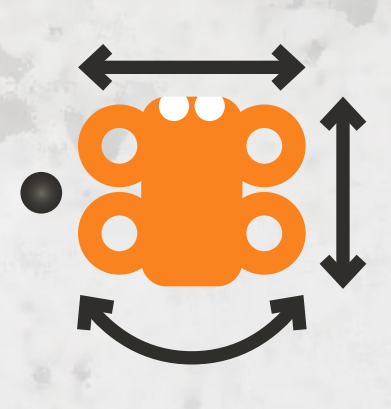
Activités

En cours de livraison, le joueur peut vagabonder et découvrir différentes activités. Elles étendent la narration sur le contexte, la mégatour 42, la vie humaine et lui permettent d'en apprendre plus sur son environnement. Grâce aux activités, le joueur peut découvrir une nouvelle manière de jouer que celle qui lui semble imposée au premier abord, voire un nouvel objectif macro...

Les activités pourraient s'apparenter à des missions secondaires, puisqu'elles ne sont pas obligatoires pour terminer le jeu. En revanche, elles permettent de le finir d'une autre manière. Elles ne sont pas indiquées sur le HUD puisqu'elles ne font pas partie du rôle imposé au drone.

Puisque le drone est censé être productif en permanence, les activités s'effectuent forcément au milieu d'une livraison. Pendant une activité, le joueur est toujours soumis aux contraintes de la livraison en cours (chronomètre, batterie...) !

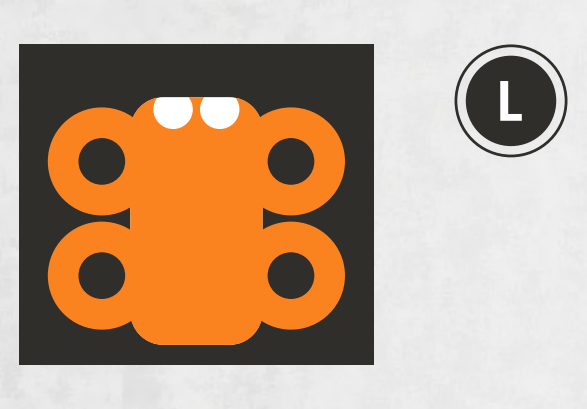
Mécaniques



Pilotage

précision, timing, mesure

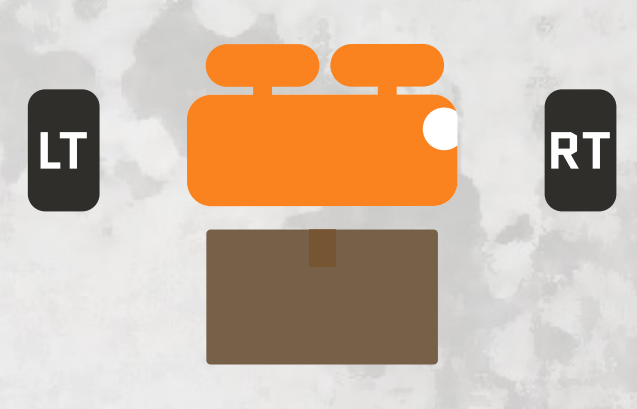
- Les drones Delivzon© sont agiles et vifs, permettant les livraisons les plus rapides et fiables au monde
- Le pilotage du drone doit être agréable et réaliste
- Lors des livraisons et activités, le joueur devra faire preuve de dextérité pour éviter les obstacles



Batterie

gestion, mémoire, perception

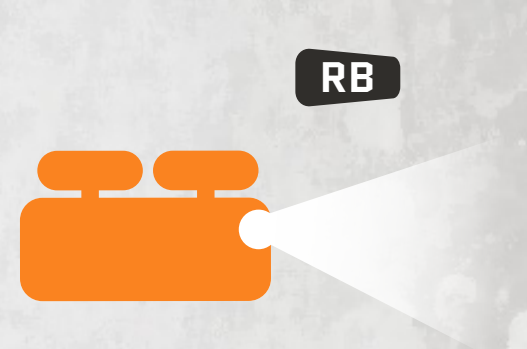
- Les drones Delivzon© sont équipés de batteries au lithium issu du commerce équitable
- La batterie du drone se vide avec le temps
- À l'arrêt, la batterie diminue beaucoup moins vite
- Des stations de recharge sont dispersées dans la mégatour
- Une batterie vide est une des conditions d'échec



Récupérer / Livrer

précision, mesure

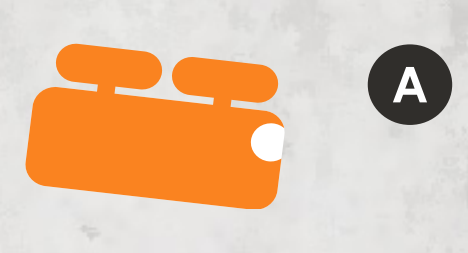
- Les drones Delivzon© transportent vos colis de nos entrepôts au point de dépôt de votre choix
- Permet de récupérer et déposer des colis dans la zone de dépôt
- Utile dans certaines activités (récupérer un ballon perdu par un enfant, poser une bombe...)
- Le drone peut porter jusqu'à 3 colis à la fois
- Chaque colis augmente le poids du drone, impactant sa maniabilité



Phares

gestion

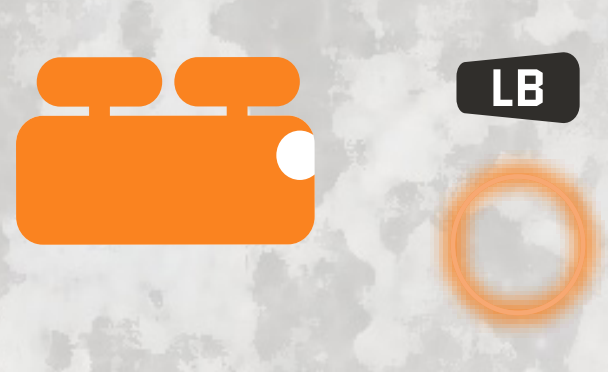
- Les drones Delivzon© sont équipés de phares de manière à livrer vos colis même en cas de coupure de courant
- Les phares permettent de s'éclairer dans les zones sombres (tuyau d'aération, angle mal éclairé...)
- Actifs, les phares augmentent légèrement l'utilisation de la batterie



Interagir

curiosité

- Les drones Delivzon© sont capables de répondre à vos questions et de récupérer les informations de livraison d'un autre drone en cas de disfonctionnement infortuné de celui-ci
- Permet de déclencher certaines activités
- Nécessaire pour communiquer avec un humain ou un drone (actif et mort)



Points de repère

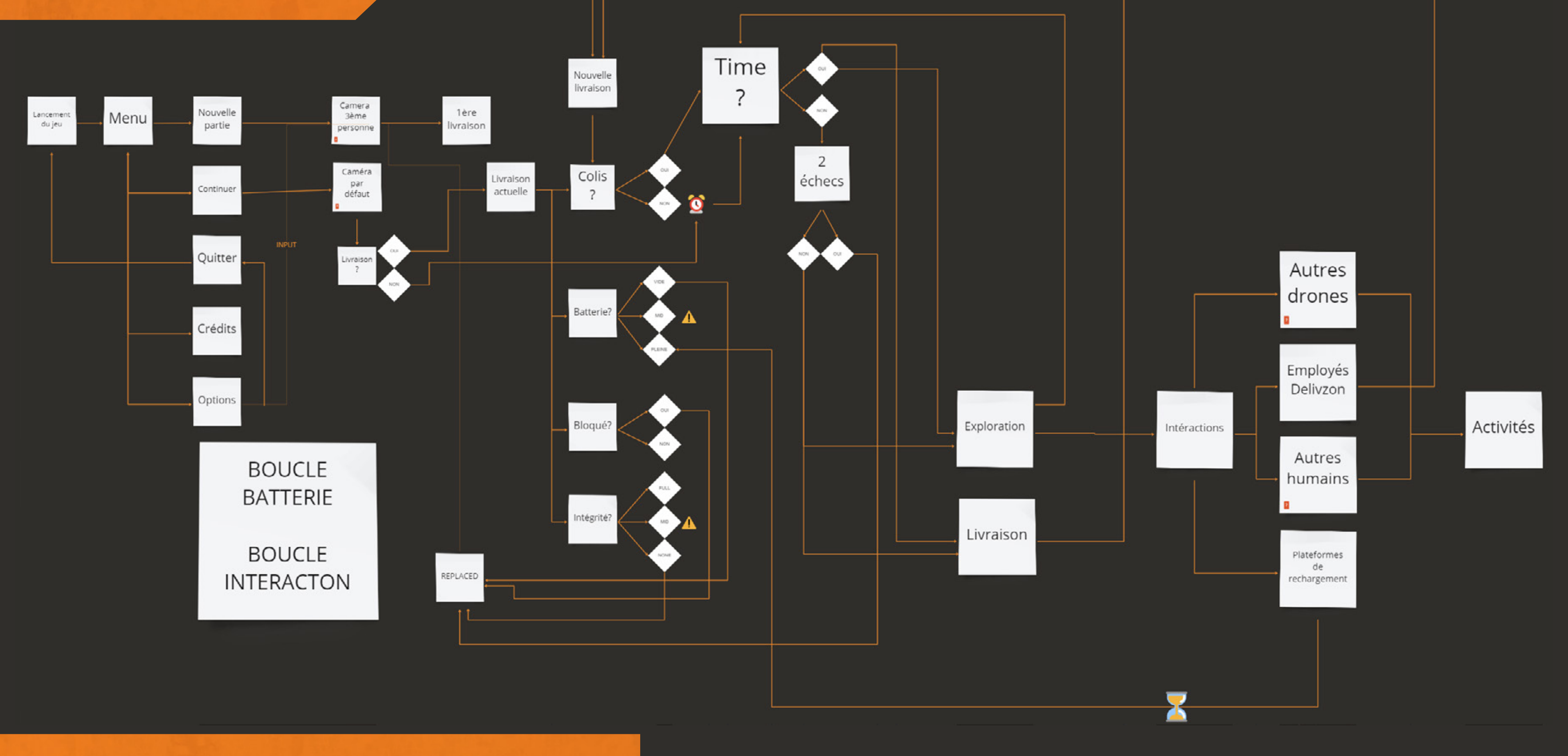
intelligence spatiale (capacité à se repérer dans un environnement en 3 dimensions)

- Les drones Delivzon© sont capables d'optimiser leur parcours afin de vous livrer toujours plus rapidement
- Le joueur peut placer et retirer des points de repère à tout endroit qu'il juge intéressant (zone qu'il souhaite explorer, activité, raccourci...)
- Les points de repère sont visibles en surbrillance, comme les colis et les zones de dépôt

Conditions d'échec

- Ne pas livrer le colis avant la fin du timer = échec de la mission, nouvelle mission attribuée
- Échouer plus de deux missions résulte dans la désactivation du drone
- Si le drone se prend trop de collisions il est détruit, il est alors remplacé par un nouveau drone (respawn) qui reçoit son ancienne mission
- Si la batterie du drone se vide complètement avant qu'il n'ait le temps de la recharger, il se désactive et il est remplacé par un nouveau drone

Flowchart


Lancement du jeu
Menu
Nouvelle partie
Continuer
Quitter
Crédits
Options
INPUT
Camera 3ème personne
Caméra par défaut
Livraison ?
OUI
NON
1ère livraison
Livraison actuelle
Nouvelle livraison
Colis ?
OUI
NON
Time ?
OUI
NON
2 échecs
NON
OUI
Batterie?
VIDE
MID
PLEINE
Bloqué?
OUI
NON
Intégrité?
FULL
MID
NONE
REPLACED
BOUCLE BATTERIE
BOUCLE INTERACTON
Exploration
Livraison
Intéractions
Autres drones
Employés Delivzon
Autres humains
Plateformes de rechargement
Activités

Objectifs

Macro

Compléter toutes les livraisons

OU

Rassembler suffisamment d'informations pour trouver un échappatoire, s'émanciper

Moyen

Compléter une livraison

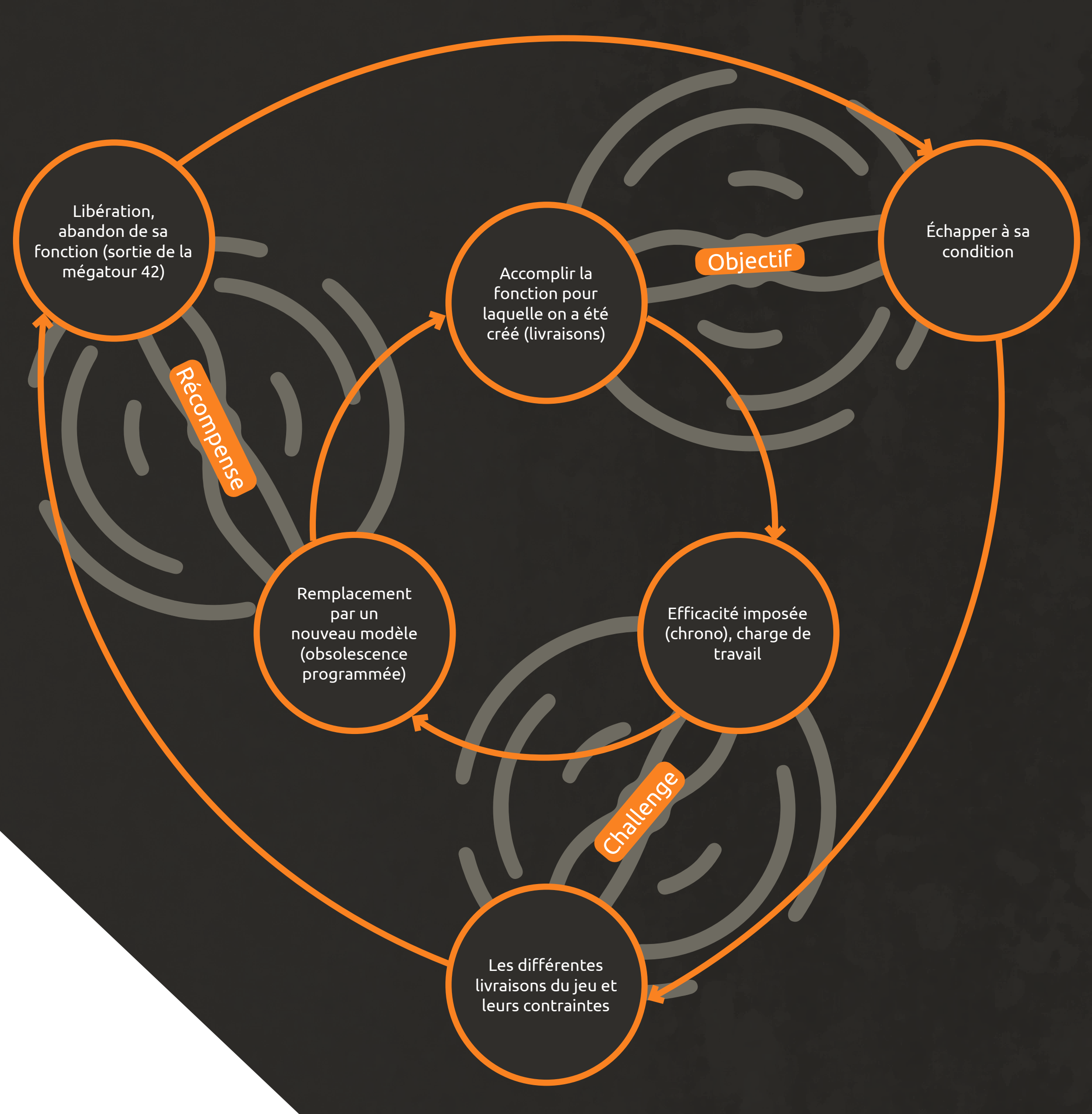
Découvrir un indice sur le monde

Micro

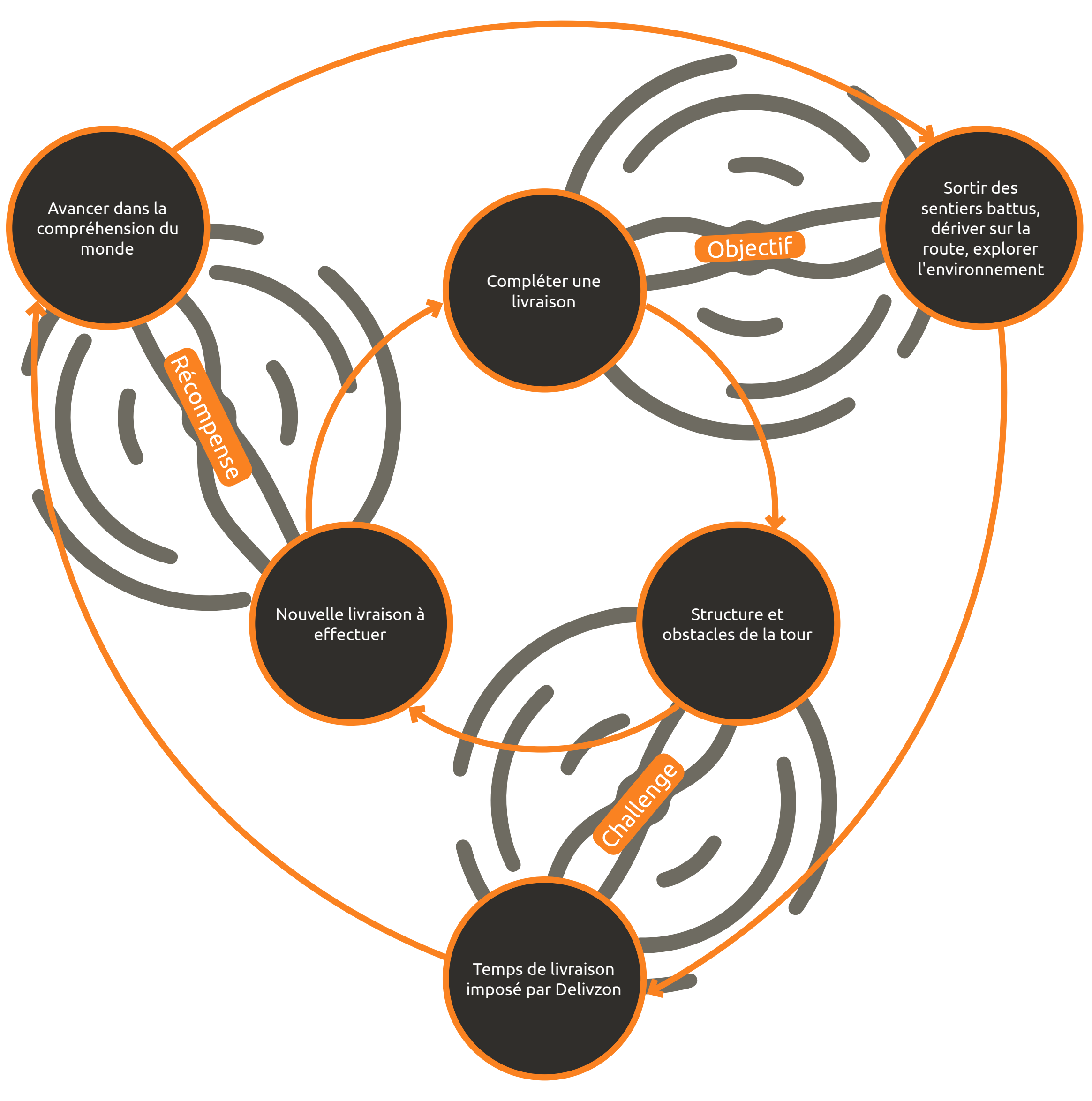
Esquiver un obstacle
Se poser sur une borne de rechargement
Écouter à une fenêtre
Regarder une pub
Interagir avec un autre drone (actif ou "mort")
Parler à un humain

Boucles de gameplay

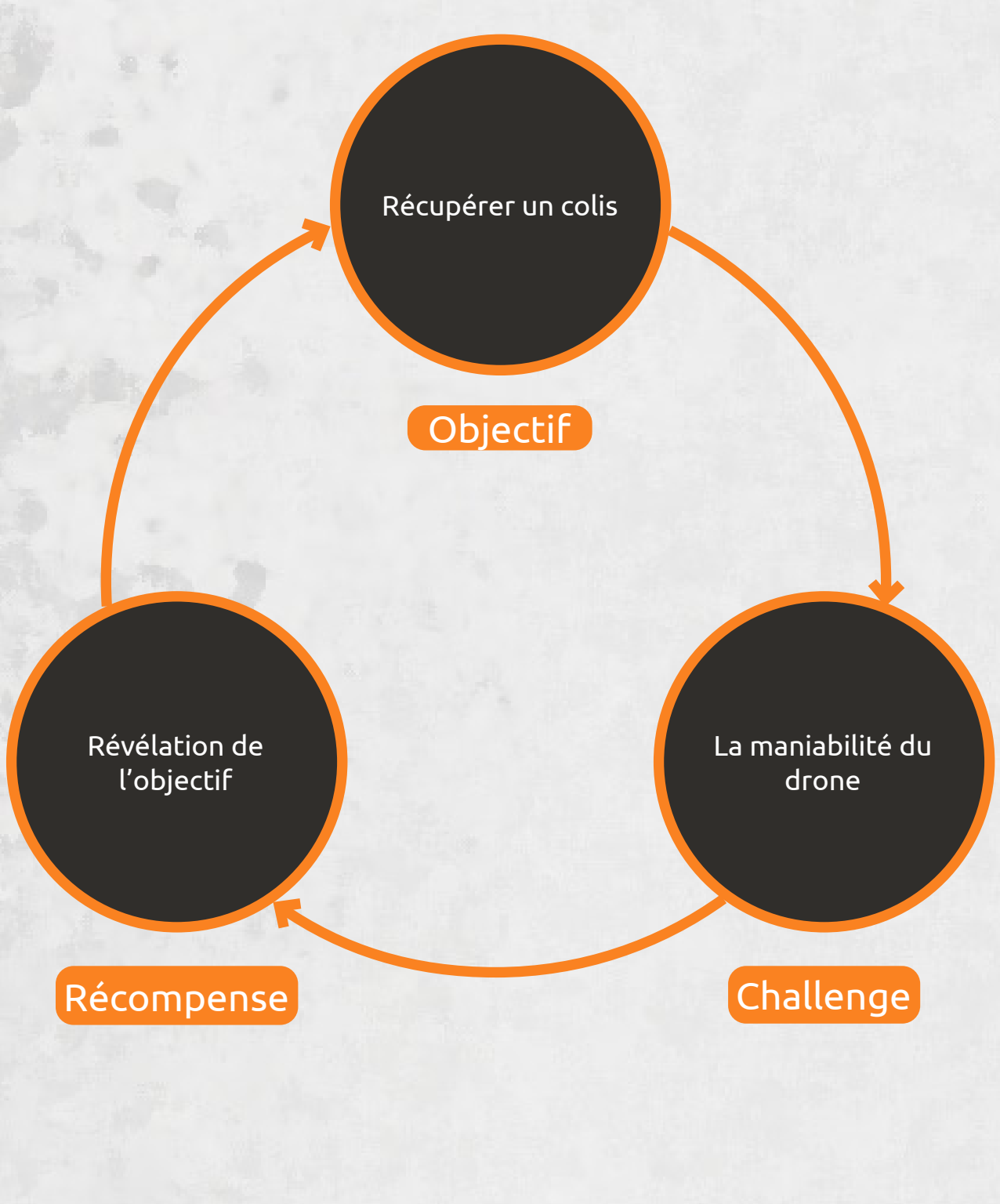
Boucles macros

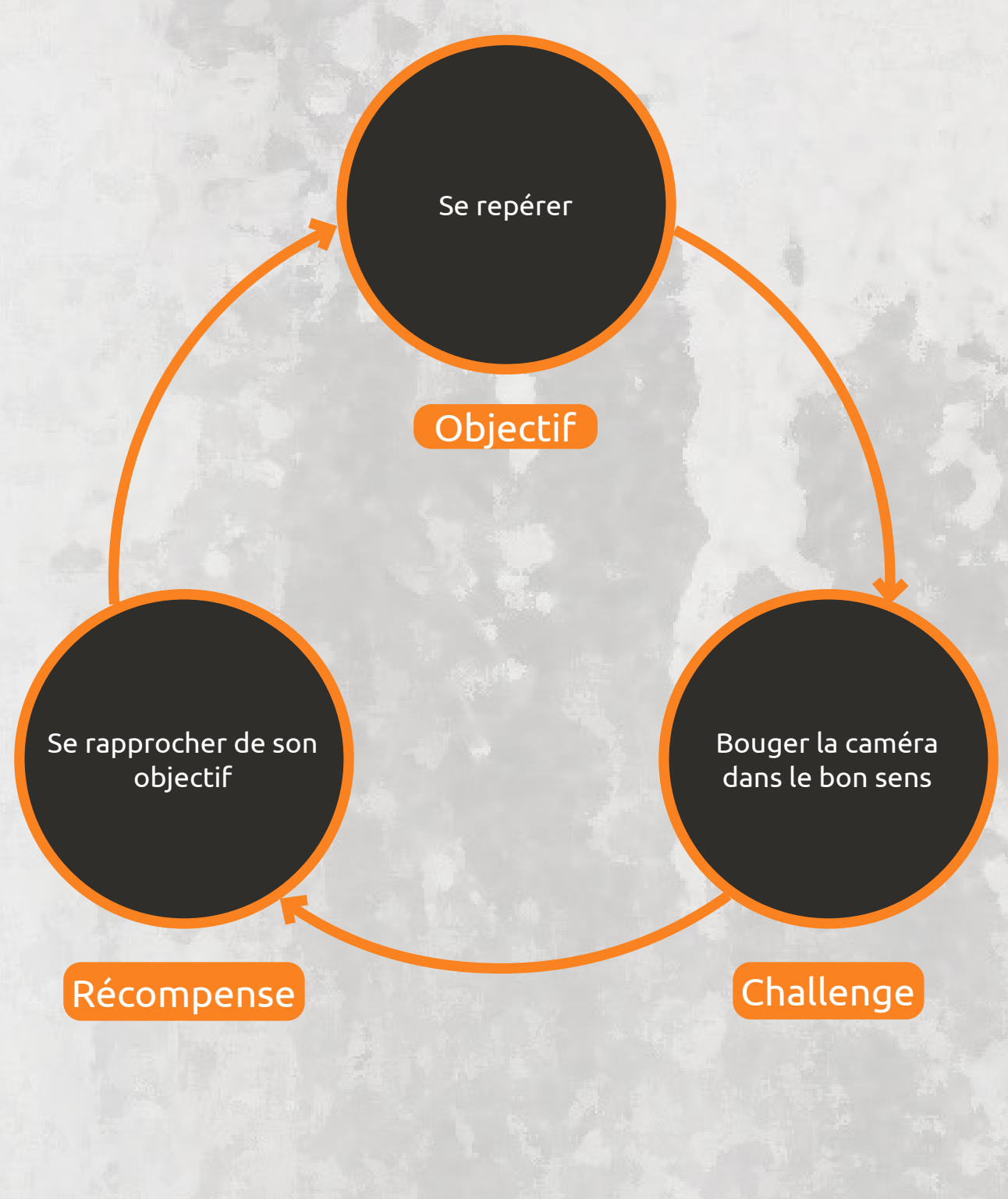

Libération, abandon de sa fonction (sortie de la mégatour 42)
Accomplir la fonction pour laquelle on a été créé (livraisons)
Objectif
Échapper à sa condition
Récompense
Remplacement par un nouveau modèle (obsolescence programmée)
Efficacité imposée (chrono), charge de travail
Challenge
Les différentes livraisons du jeu et leurs contraintes

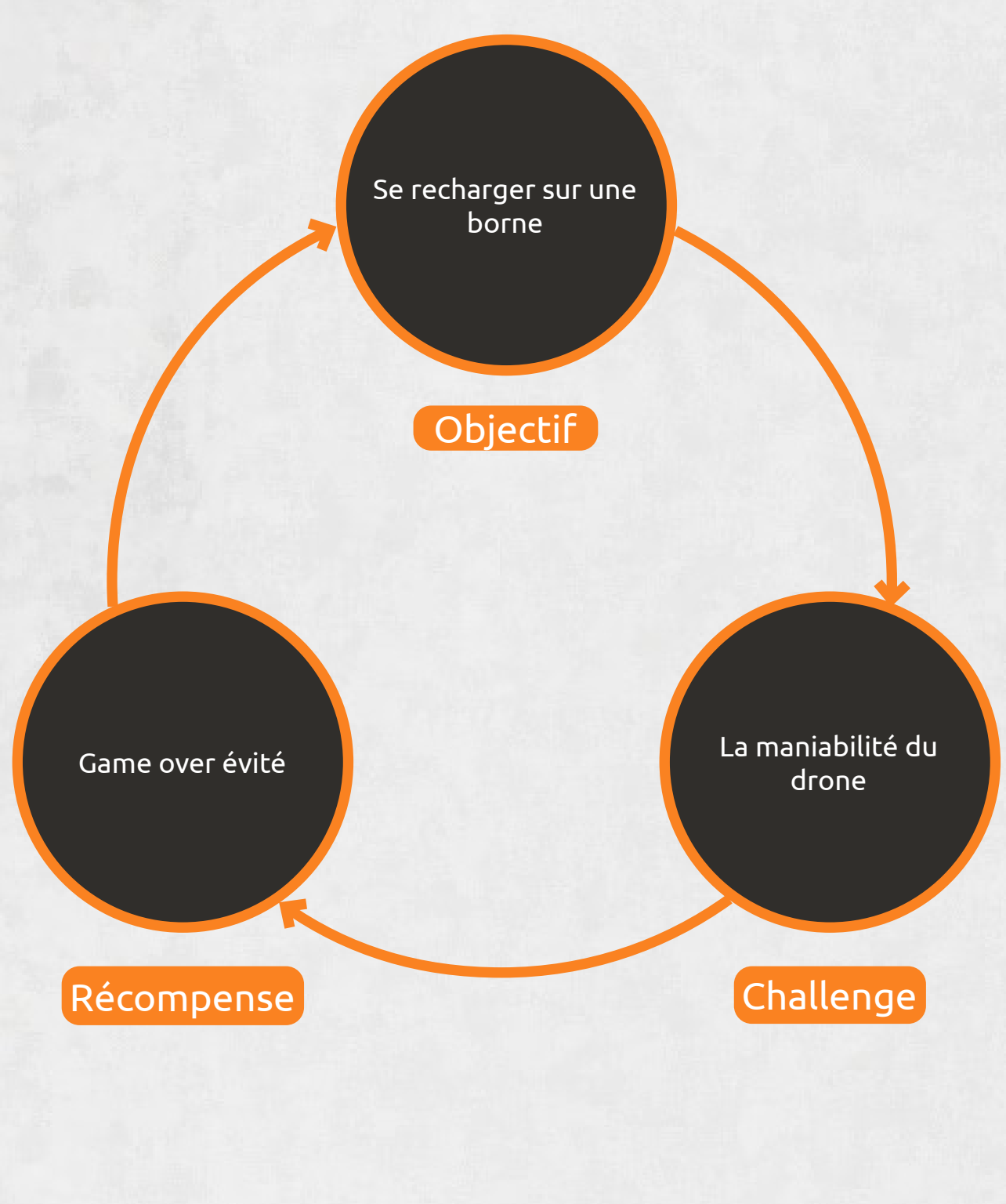
Boucles moyennes


Avancer dans la compréhension du monde
Compléter une livraison
Objectif
Sortir des sentiers battus, dériver sur la route, explorer l'environnement
Récompense
Nouvelle livraison à effectuer
Structure et obstacles de la tour
Challenge
Temps de livraison imposé par Delivzon

Boucles micros


Récupérer un colis
Objectif
Révélation de l'objectif
La maniabilité du drone
Récompense
Challenge

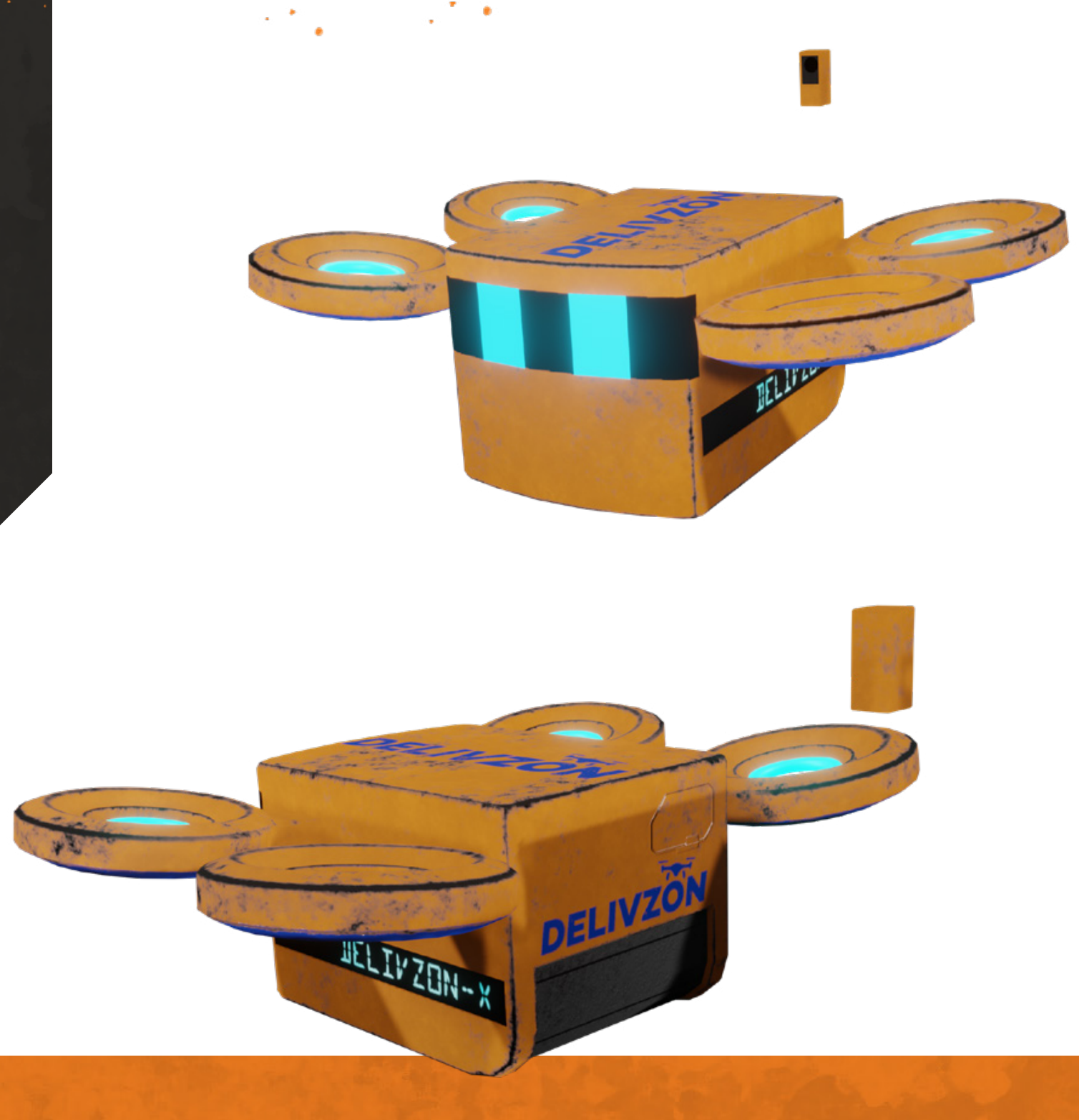

Se repérer
Objectif
Se rapprocher de son objectif
Bouger la caméra dans le bon sens
Récompense
Challenge

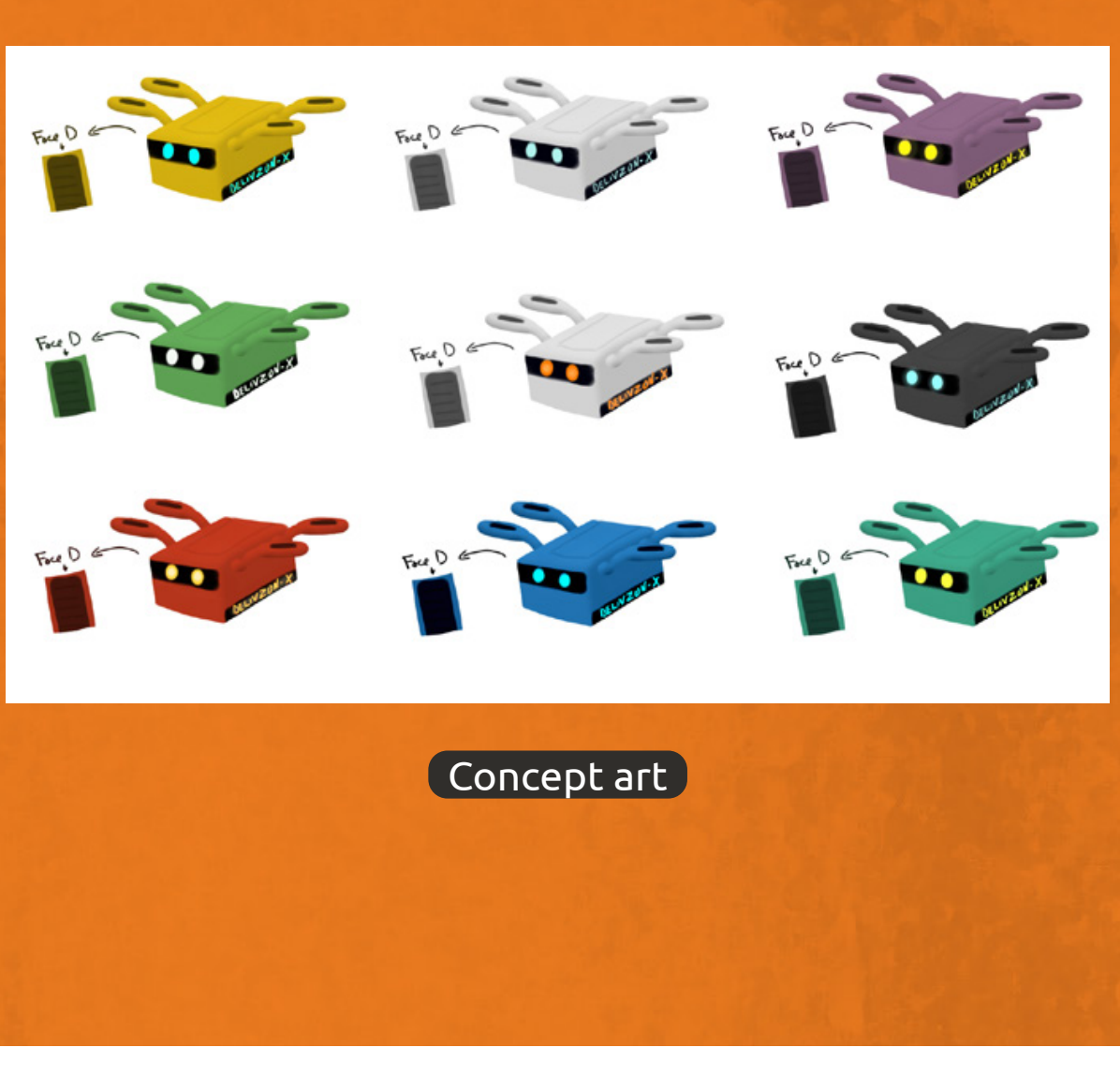

Se recharger sur une borne
Objectif
Game over évité
La maniabilité du drone
Récompense
Challenge

3C & RGD

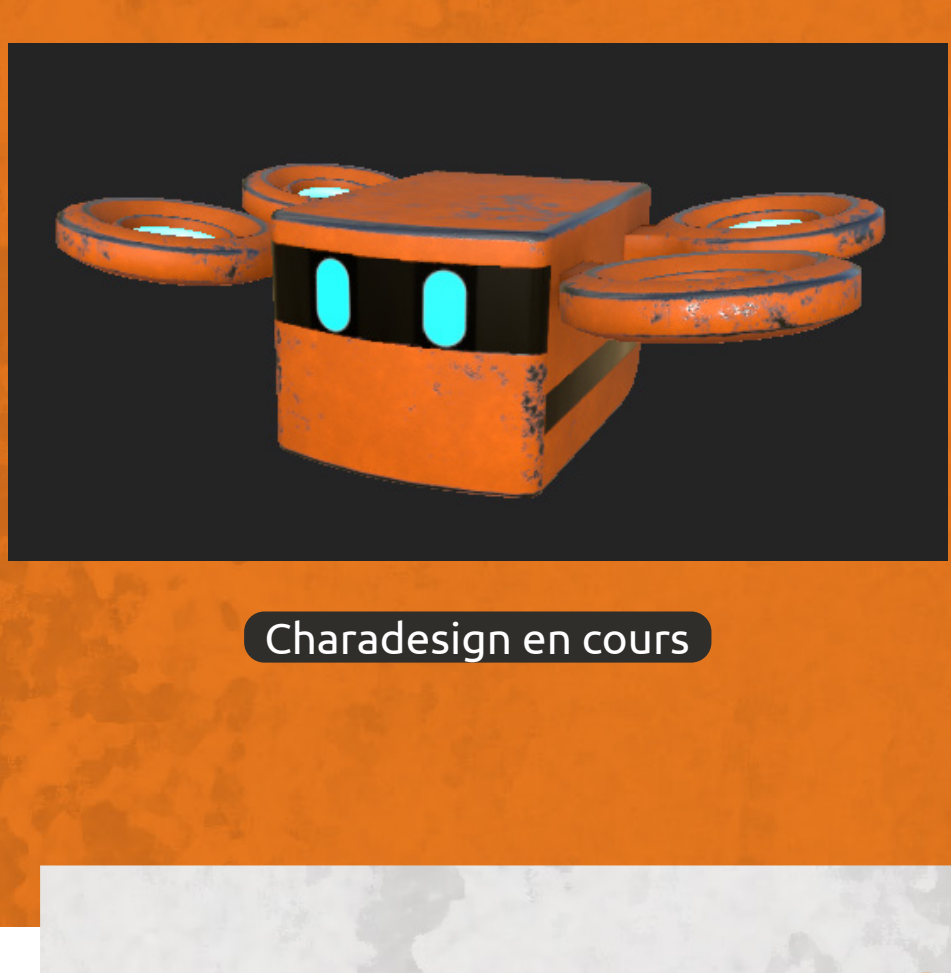
Character
Design

- Le drone est inspirée des Amazon Locker, les colis sont ramassé sous le drone qui a une trappe. Celle-ci se referme des que le colis est sécurisé et bien accroché à l'aide de petites pinces à l'intérieur du drone (qui permettent notamment d'amortir le colis en cas de mouvement brusque)
- Aux couleurs de l'entreprise
- Humanisé avec des yeux et une voix car il s'agit de l'élément de sociabilité le plus courant pour kes humain, et surtout le rendre sympathique. L'ecran qui lui sert de visage peux également diffuser des informations au clients lors de la réception, mais surtout ses "yeux" peuvent également servir de lampes torches pour des lieux mal éclairé
- Ils sont un peu abîmé, puisque le modèle est en circulation depuis quelques années, la peinture s'efface un peu et surtout les angles sont endommagés à force de froler des murs ou se cogner, ce qui fait apparaitre le metal brut (et léger) qui se cache sous la peinture.





Concept art



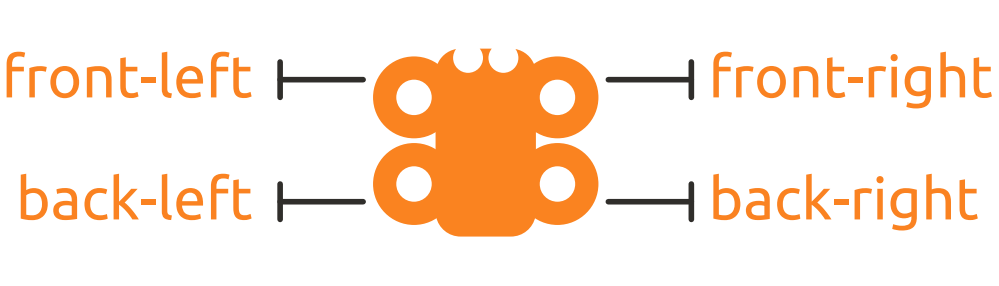
Charadesign en cours

Character
Simulation

L'une des contraintes de notre sujet était "Simulation". Nous nous sommes particulièrement concentrés sur la maniabilité du drone pour transmettre une sensation de réalisme. Pour cela, nous nous sommes renseignés sur le fonctionnement d'un drone pour le retranscrire avec le moteur physique d'UE5.

Nous avons utilisé le composant physics thruster d'unreal, qui, comme son nom l'indique, permet de simuler une force de poussée sur un objet.

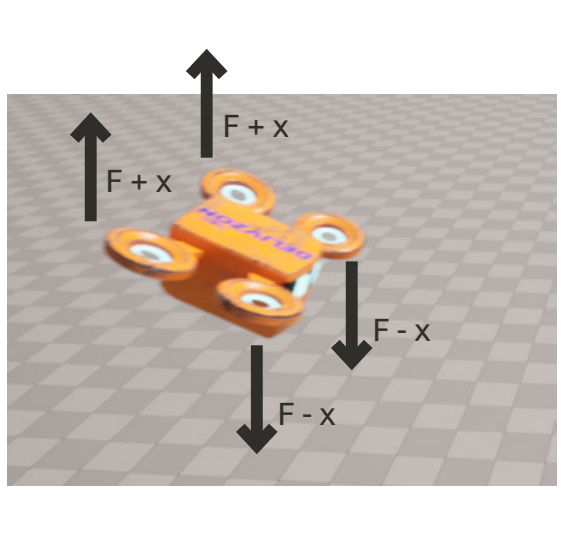
Notre personnage dispose de 4 physics thruster qui simulent la force de poussée de chacun de ses moteurs.



Pour mettre en place l'aspect simulation du jeu, nous avons dû faire des maths afin de nous rapprocher le plus possible des conditions réelles.

Le résultat est que le drone se déplace dans l'espace de façon réaliste (inertie, etc) ce qui donne un sentiment d'immersion au joueur.

Pour faire en sorte que le drone se déplace vers l'avant (tangage), nous réduisons la puissance des moteurs à l'avant et augmentons la puissance des moteurs arrière. Cela fait se pencher le drone de façon naturelle.



Force d'un moteur du drone en vol statique :

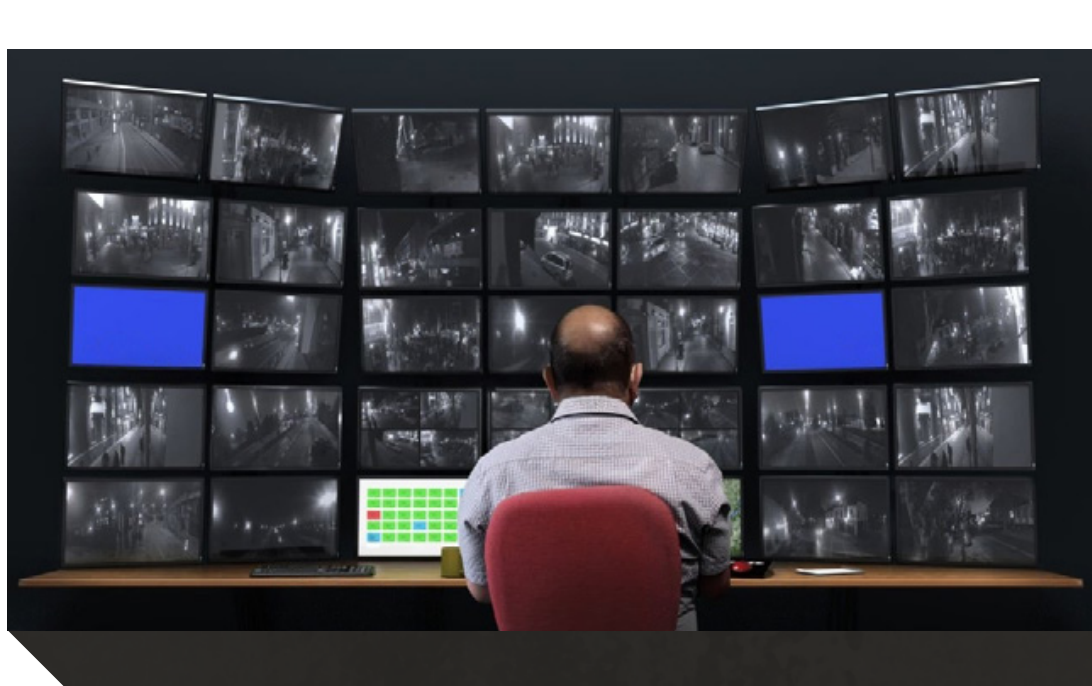
$$F\uparrow = \frac{\overbrace{980 * m_{drone}}^{\text{Gravité dans Unreal}}}{\underbrace{4}_{\text{Nombre de moteurs}}}$$

Cameras

Afin de mettre le joueur dans les yeux du drone, il n'y a pas de "caméraman invisible" dans Dailyvery. Chaque caméra est intradiégétique.

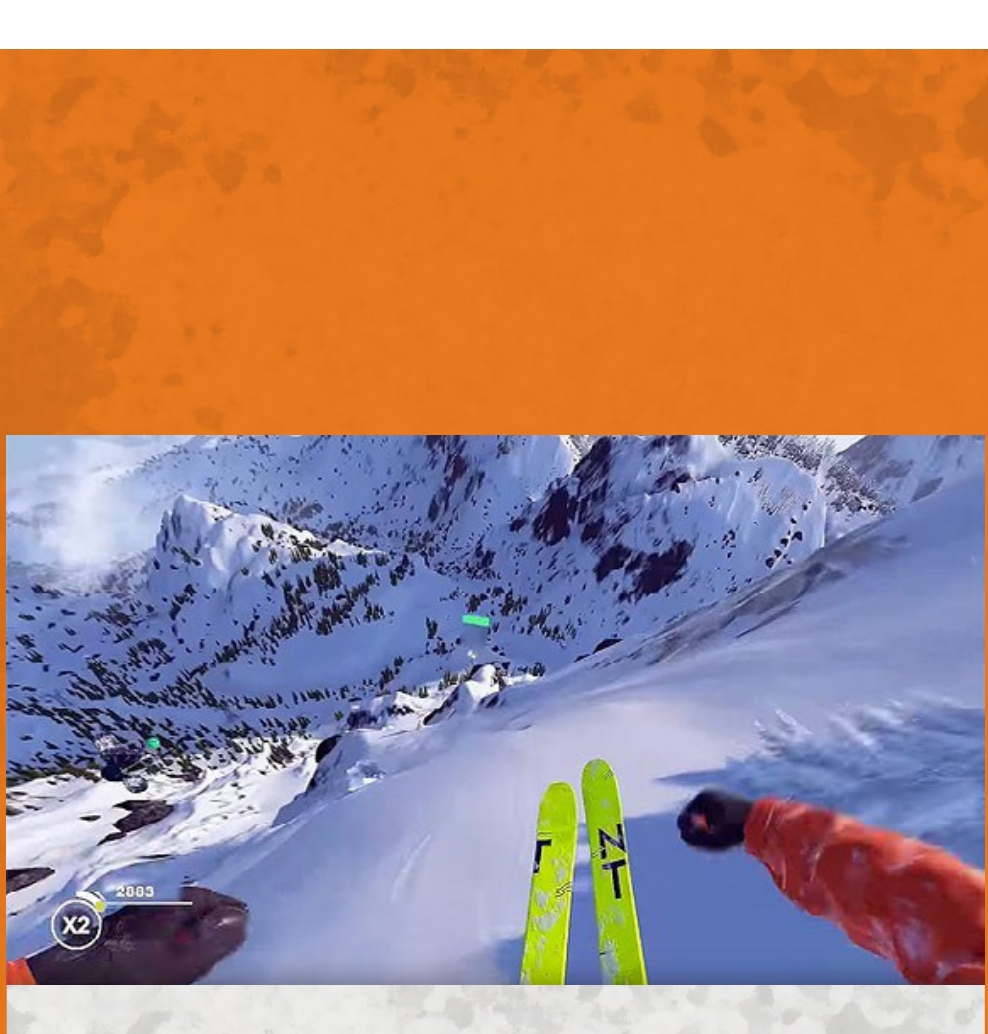
Elles sont utilisées par le Drone IA (contrôlé par le joueur) pour s'orienter et rester conscient de lui-même et de son environnement.

Le joueur peut librement passer d'une caméra à l'autre :



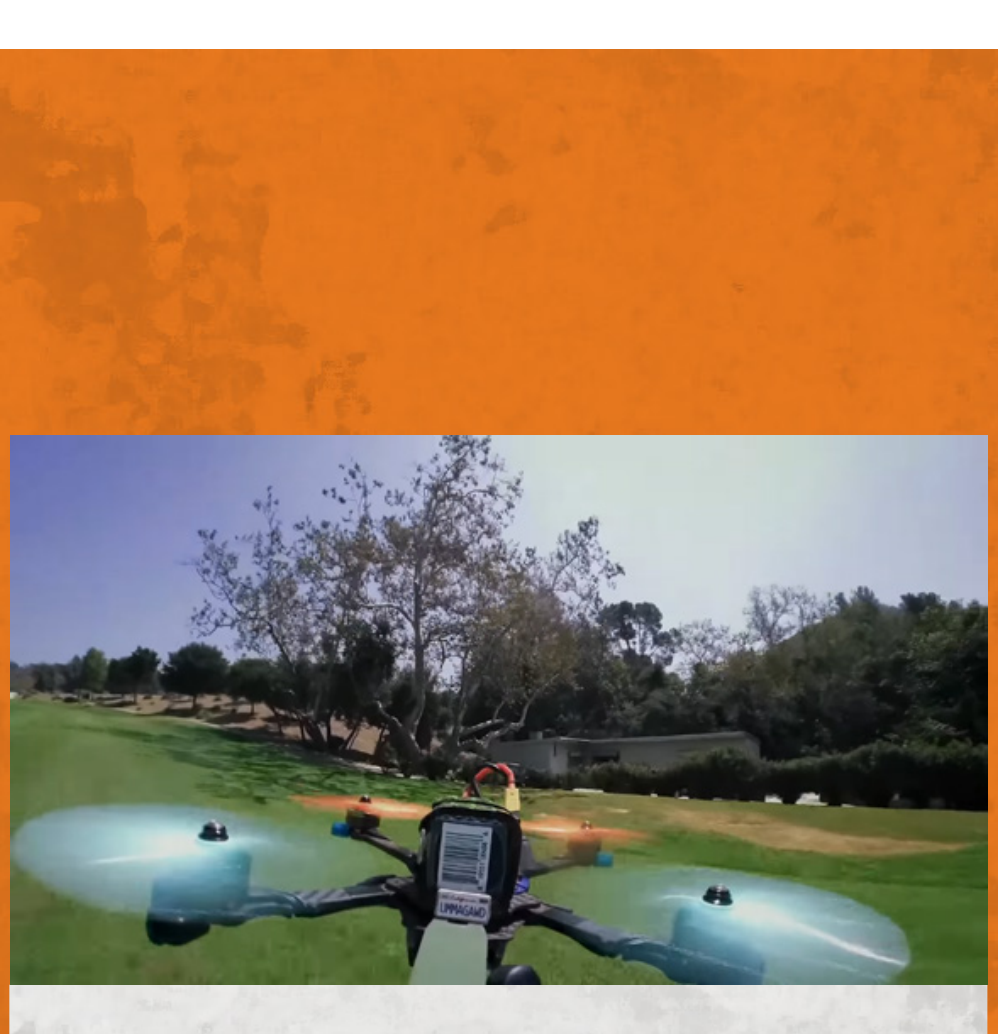
Les caméras ne sont pas seulement là pour le drone, mais aussi pour l'opérateur humain qui les surveille.

Seul superviseur humain sur les drones, l'opérateur a le pouvoir de vie et de mort sur eux.



Caméra frontale

- Le point de vue à la 1ère personne est utilisé pour voler dans des endroits étroits.
- Mieux adapté pour aller vite et éviter les obstacles devant soi
- Fixe : la caméra se déplace avec le drone
- Inspiration : Steep (la 1ère personne est utilisée de la même manière)
- Note : L'un des principaux défi des drones de livraison est la nécessité d'aller dans des espaces restreints (par exemple à l'intérieur d'un immeuble d'habitation) alors que les drones sont conçus pour voler à l'extérieur



Caméra arrière

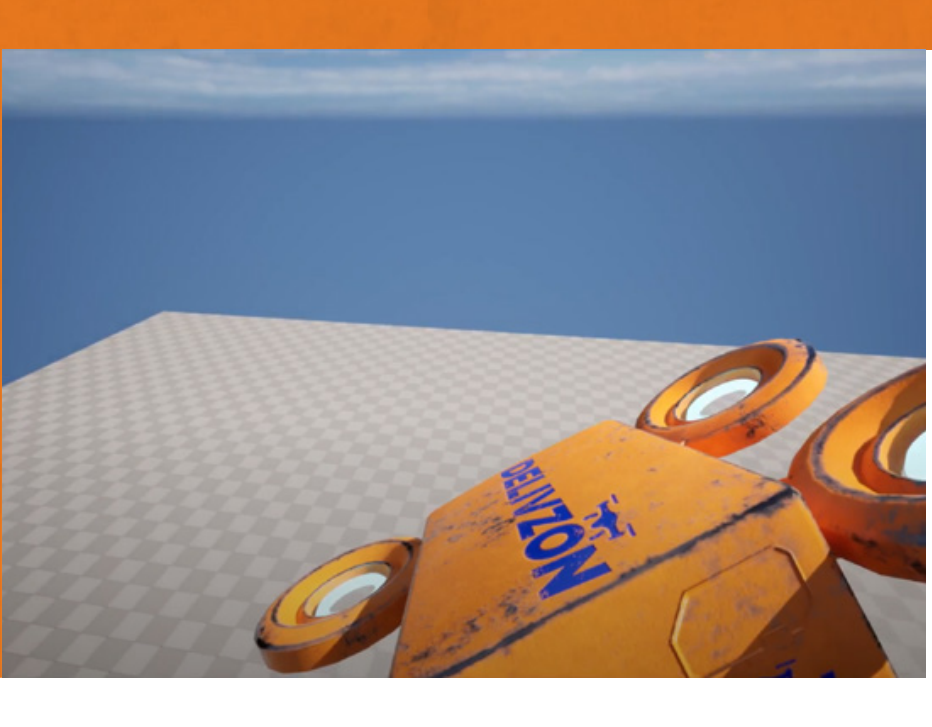
- 3ème personne (1ère personne mais gardez ça pour vous)
- Fixée derrière le drone avec un bâton
- Stabilisée (n'oscille pas avec le drone lors du roulis)
- Permet une meilleure vision de la situation
- Très proche du drone, procure au joueur un sentiment mitigé entre l'attachement et l'enfermement.
- Caméra libre : à l'arrêt, le joueur pourra faire pivoter à 360° la caméra arrière, lui permettant d'observer librement son environnement

Caméra inférieure

- Permet de voir sous le drone
- Usage principal : récupérer des colis
- Usage secondaire : s'introduire dans des endroits étroits par le haut (cheminée, tuyau d'aération...)

Note

La caméra arrière suit le drone lors du tangage, mais reste stabilisée lors du roulis.



Roulis à gauche

Décentrage intentionnel de la caméra
Le drone part vers la droite

Tangage avant

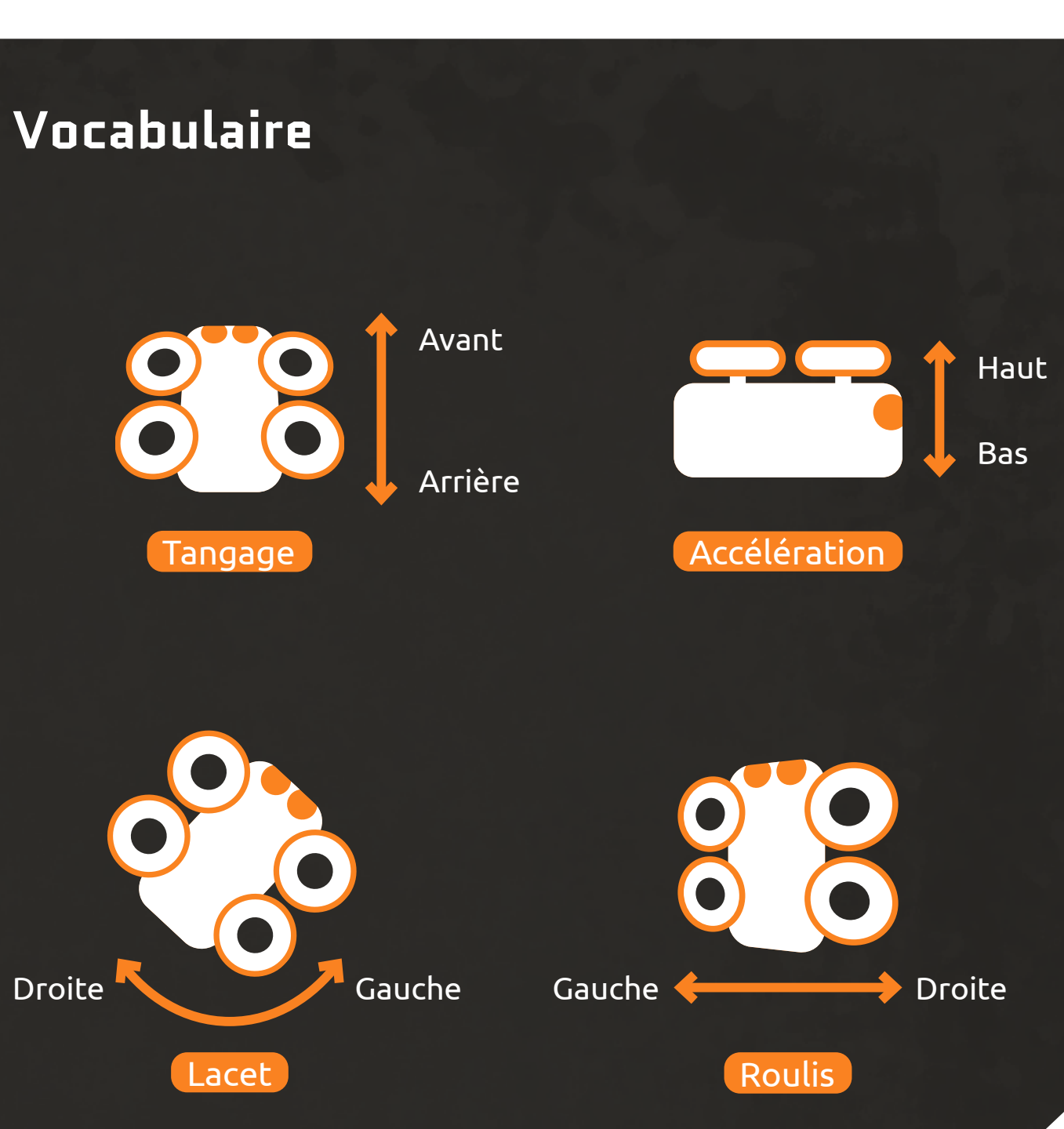
Regard caméra vers le bas

Controls

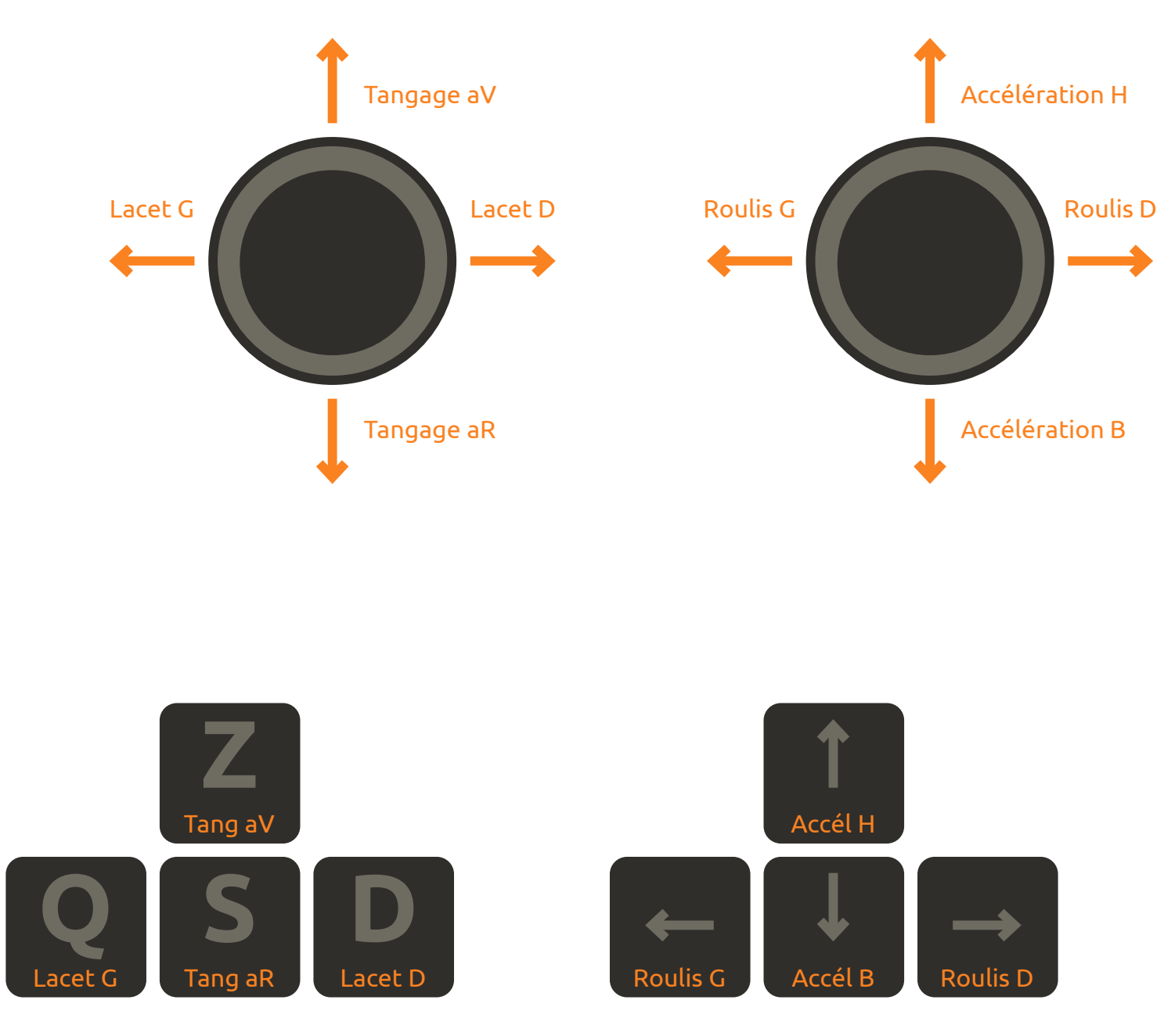
Il existe plusieurs modes de pilotage sur les télécommandes de drones, inversant les commandes du tangage, de l'accélérateur, du roulis et/ou du lacet. Certaines proposent de naviguer entre ces modes avec un bouton, d'autres nécessitent un recâblage.

Le mode de pilotage transposé dans Dailyvery est le plus courant. Le joueur pourra alterner entre différents modes de pilotage dans le menu Options et réassigner tous les inputs à sa guise.

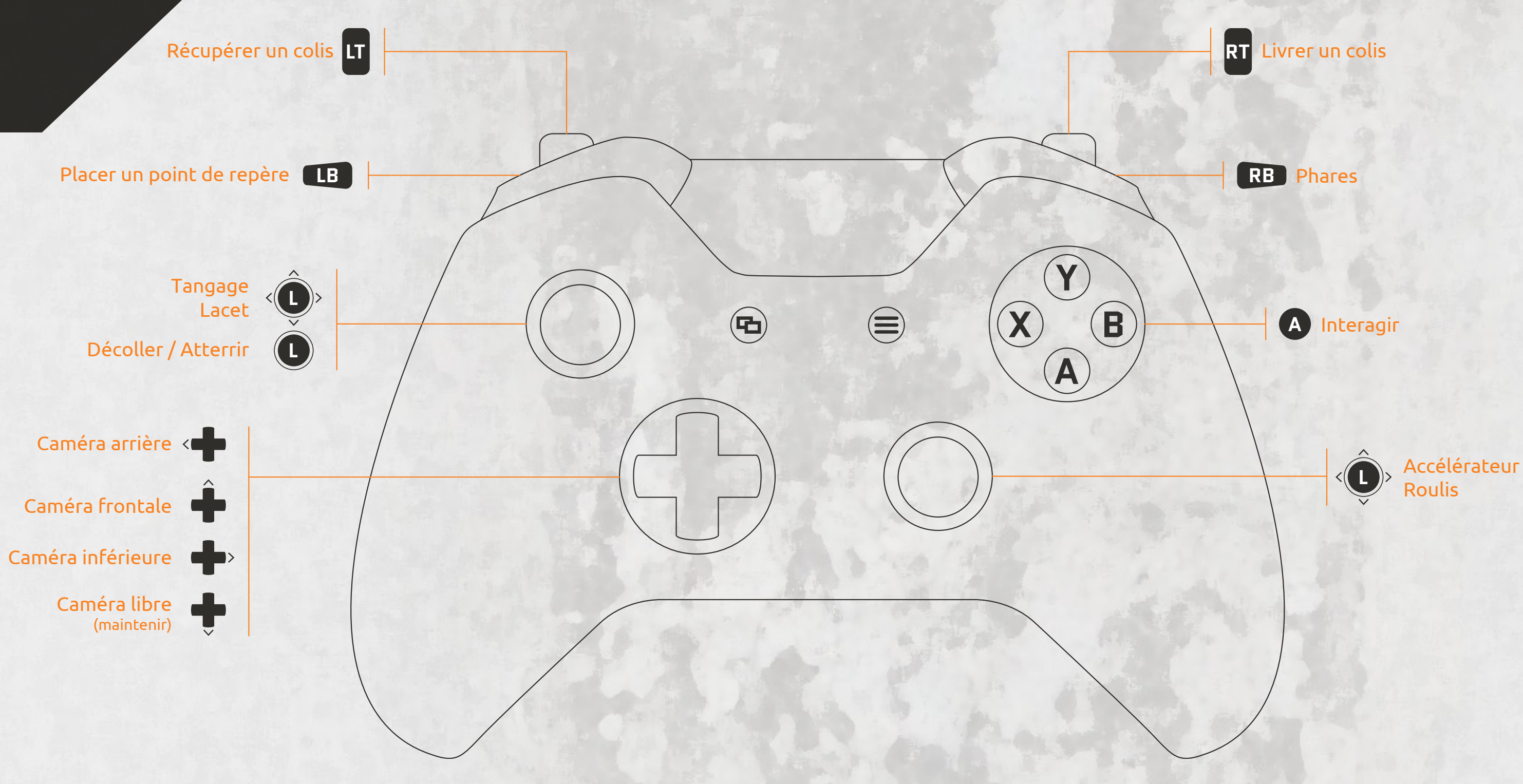
Vocabulaire



Contrôles - mouvement



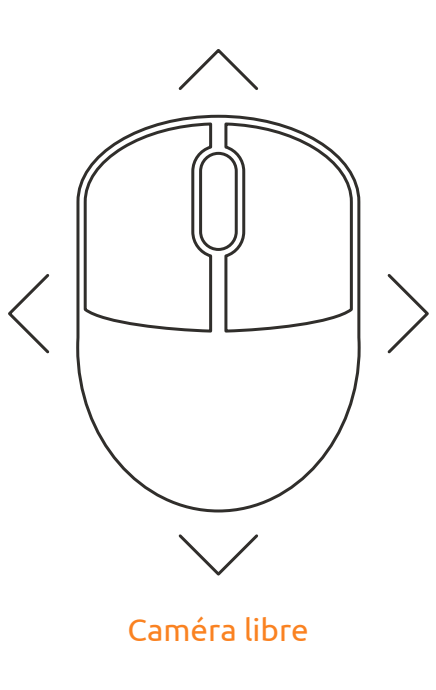
Assignation manette

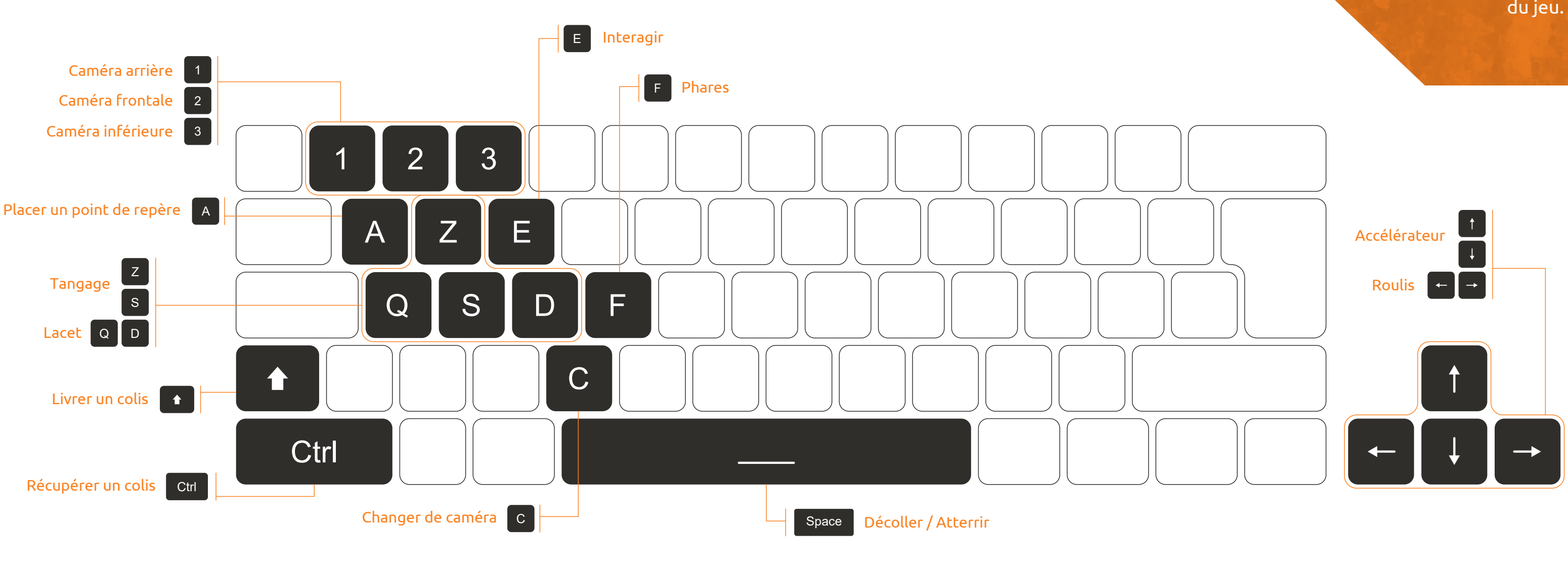


Touches clavier & souris

Pour une expérience la plus immersive possible, il est conseillé de jouer à Dailyvery avec une manette.

Afin de respecter la contrainte "III/AAA", il est tout à fait possible de jouer avec un clavier et une souris, de manière à ce que chaque joueur PC puisse profiter du jeu.



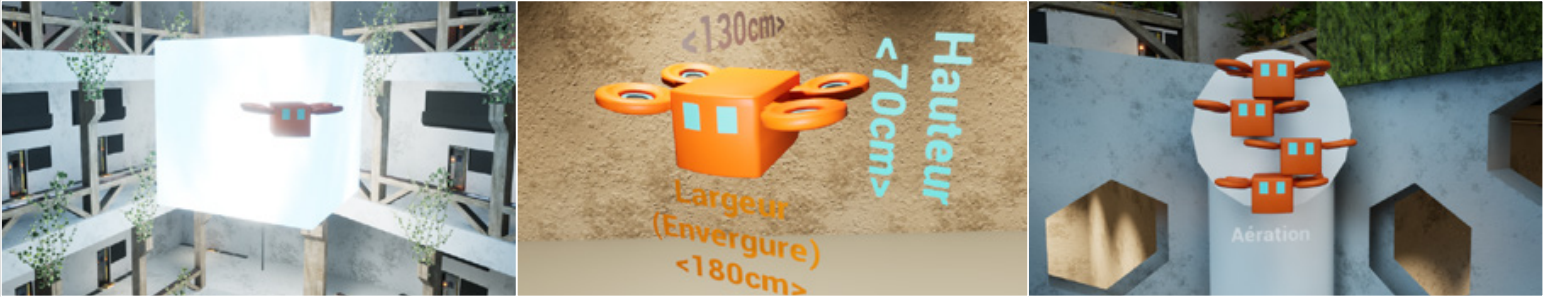


Rational Game Design

Mécaniques	Éléments atomiques	Descriptions	Unité de mesure	Pas de défi	Facile	Moyen	Difficile	Impossible
Déplacement (Navigation aérienne / Manoeuvrabilité) Compétences : précision, timing, mesure.	Batterie	Charge	Pourcentage	100%	80%	60%	40%	0%
		Distance lieu de recharge	Mètres	X	10m	50m	100m	
		Perte de batterie	Pourcentage	X	Entre 10% à 20%	Entre 20% à 40%	Entre 40% à 60%	Vide
	Caméra	Type de caméra	Type	N/A	3ème personne	1ère personne	Landing	X
		Résolution	Nombre de pixels	X	16:10 (1920x1200)	16:9 (1920x1080)	4:3 (1600x1200)	X
	Distance	Cadastre de la Mégatour	Mètres	X	H20m / L10m	H50m / L20m	H150m / L40m	H200m / L50m
		Hypoténuse	Mètres	X	22,36m	53,85m	155,24m	206,15m
		Nombre d'obstacles	Quantitatif	0	1 - 2	3 - 4	5 - 6	X
	Durabilité	Niveau de dommages*	Niveaux	0*	0*	1*	2*	3*
	Orientation	Angle de vue	Degré	0°	0°- 90°	90° - 180°	180° - 360°	X
	Masse du colis	Inertie dû à la charge	Kilogramme	0kg	1,5kg+	3kg+	6kg+	10kg
	Timer	Temps de livraison	Minutes	X	10min	5min	2min	1s
		Durée des dialogues	Minutes	X	1min	3min	5min	15min
	Visibilité	Globale	Pourcentage	100%	80%	50%	20%	0%
		Nombre d'obstacles	Quantitatif	0	1 - 2	3 - 4	5 - 6	∞
		Position des obstacles	Écran	Hors-champs	Coin	Côtés	Centre	Plein écran
		Taille des obstacles	Mètres	X	< Drone (- de 1,80m)	2 - 3m	3 - 5m	Taille écran
	Vitesse	Manoeuvrabilité du drone	Kilomètre/heure	Statique	10 à 30kmh/h	30 à 50km/h	50 à 70km/h	100km/h
		Vitesse de l'obstacle mouvant	Kilomètre/heure	Statique	10 à 30kmh/h	30 à 50km/h	50 à 70km/h	100km/h

Mécaniques	Éléments atomiques	Descriptions	Unité de mesure	Pas de défi	Facile	Moyen	Difficile	Impossible
Interaction (Livraison) Compétences : précision, timing, mesure	Dialogues	Durée des dialogues	Minutes	X	1min	3min	5min	15min
	Récupérer / Livrer Colis Compétence : précision, mesure	Intéraction avec un colis, que l'on peut récupérer et déposer	Tailles et quantité de colis Emplacement du colis	X	Gros colis (x1) 1 - 2 obstacles	Moyen colis (x2) 3 - 4 obstacles	Petit colis (x3) 5 - 6 obstacles	Colis (x4) Colis inacessible
	Rechargement Batterie Compétence : gestion	Intéraction avec un tapis de recharge, lorsque la batterie diminue	Mètres	X	Surface du tapis = 4mx4m	Surface du tapis = 3mx3m	Surface du tapis = 2mx2m	Tapis inacessible
	Scan Compétence : gestion	Automatique, ne fonctionne qu'avec la caméra à la 1ère personne	Mètres	X	Distance = 1 à 2m	Distance = 3 à 6m	Distance = 7 à 10m	Distance = + de 10m
	Timer	Timer qui se déclenche lors des livraisons, les colis doivent être livré en un temps donné par l'entreprise	Minutes	X	10min	5min	2min	1min

Matrices de variation



Matrice de Variation			Obstacle - Type 1	Obstacle - Type 2	Obstacle - Type 3
			Objets électroniques	Objets électroniques	Espace étriqués
Mécaniques	**Éléments atomiques**	**Descriptions**	**Hologramme**	**Drone Delivzon X**	**Aération**
Déplacement (Navigation aérienne / Manoeuvrabilité) Compétences : précision, timing, mesure	Batterie	Charge	N/A	N/A	N/A
		Distance lieu de recharge	N/A	N/A	N/A
		Perte de batterie	N/A	N/A	N/A
	Caméra	Type de caméra	N/A	N/A	N/A
		Résolution	N/A	N/A	N/A
	Distance	Cadastre de la Mégatour	N/A	N/A	N/A
		Hypoténuse	N/A	N/A	N/A
		Nombre d'obstacles	Facile	Moyen	Facile
	Durabilité	Niveau de dommages*	Variable	Variable	Variable
	Orientation	Angle de vue	Facile	Moyen	Difficile
	Masse du colis	Inertie dû à la charge	N/A	N/A	N/A
	Timer	Temps de livraison	N/A	N/A	N/A
		Durée des dialogues	N/A	N/A	N/A
	Visibilité	Globale	Facile	Moyen	Difficile
		Nombre d'obstacles	Facile	Moyen	Facile
		Position des obstacles	Facile	Difficile	Facile
		Taille des obstacles	Facile	Facile	Moyen
	Vitesse	Manoeuvrabilité du drone	Facile	Moyen	Difficile
		Vitesse de l'obstacle mouvant	N/A	Variable	N/A

Matrice de Variation			Type 1	Type 2	Type 2	Type 3
			Objets intéractifs	Objets intéractifs	Objets intéractifs	Objets intéractifs
Mécaniques	**Paramètres atomiques**	**Descriptions**	**Tapis de recharge**	**Colis léger**	**Colis moyen**	**Colis lourd**
Interaction (Livraison) Compétences : précision, timing, mesure	Dialogues	Durée des dialogues	N/A	N/A	N/A	N/A
	Récupérer / Livrer Colis	Intéraction avec un colis, que l'on peut récupérer et déposer	N/A	Moyen	Moyen	Difficile
	Rechargement Batterie Compétence : gestion.	Intéraction avec un tapis de recharge, lorsque la batterie diminue	Facile	N/A	N/A	N/A
	Scan	Automatique, ne fonctionne qu'avec la caméra à la 1ère personne	N/A	Facile	Moyen	Difficile
	Timer	Timer qui se déclenche lors des livraisons, les colis doivent être livré en un temps donné par l'entreprise	N/A	15 min	10min	5min

Level design

Intentions LD

Dailyvery est avant tout un jeu de simulation où le déplacement et la manœuvrabilité du personnage est prépondérante.

Le level design est donc pensé de manière à influer délibérément sur les déplacements du joueur. Nous avons pensé le LD en trois grandes parties :

- La structure globale du niveau qui s'incarne dans la Mégatour et qui délimite un environnement clos qui porte notre propos. Un lieu isolé, déshumanisé, incarnation d'une routine de travail … où la robotisation remplace l'ubérisation de notre époque contemporaine.
- 3 grandes familles d'obstacles :
  - Espace étriqués (structurel) : aération, balcon, etc.
  - Obstacles végétaux qui contextualisent la Mégatour, c'est en effet un lieu végétalisé qui contraste avec l'aspect ultra-technologique et déshumanisé.
  - Obstacles électroniques qui s'avèrent plus dangereux, il s'agit de mettre en lumière les avantages et désavantages de la technologie. Ici les autres drones sont le danger principal, une collision avec un autre drone de livraison peut causer la destruction du personnage. Les hologrammes publicitaires sont aussi en sorte une distraction qui peut gêner la visibilité et exposer le joueur à des collisions.
- La narration environnementale, qui opère de manière discrète. Le joueur est avant tout spectateur, plutôt qu'acteur. Il glane au fur et à mesure de ses pérégrinations des informations sur l'univers, l'époque et sa condition d'IA. Ici la narration est utilisée comme levier afin de faire réfléchir le joueur et pour le pousser à s'extirper de sa condition de robot de livraison.

Hangar Delivzon

Pas de RLD, seulement une approche, car le jeu met en avant l'idée de simulation, il se veut proche de la réalité dans la manoeuvrabilité. La difficulté ne progresse pas en fonction de niveaux découpés, le jeu possède d'ailleurs qu'un seul et unique niveau : la mégatour. Finalement la difficulté va varier en fonction des décisions du joueur et en cohérence avec une véritable structure architecturale. Au final, on veut plus jouer sur la redondance des livraisons que sur une difficulté progressive. On ne fait pas véritablement varier la difficulté, certains endroits sont plus complexes que d'autres pour des raisons structurelles.

Narration environnementale

Un bâtiment (la Mégatour) qui a une histoire : un immeuble construit durant la vague écolo des années 2030, il a plus de quarante ans. L'idée était de pouvoir offrir aux habitants un espace végétalisé pour remplacer le béton froid et impersonnel. Pourtant le lieu est plus occupé et habité par des drones de livraison que par des gens satisfaits de leur lieu de vie.

Une ambiance déshumanisée : les humains n'interviennent que par le biais de dialogues entendus au travers de portes.

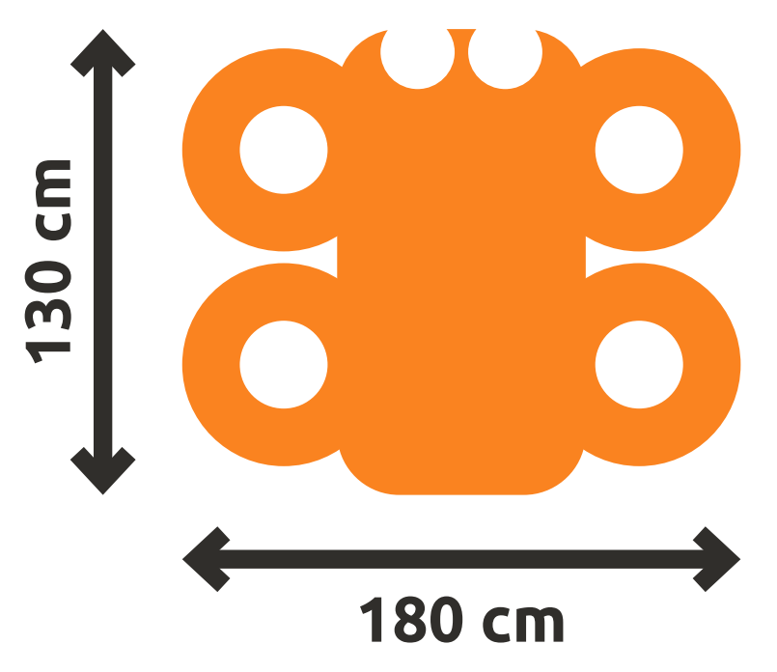
Des publicités envahissantes : Les drones Delivzon ne sont pas simplement des livreurs, ils sont aussi des ambassadeurs pour d'autres marques. Si on ajoute aussi les publicités hologrammes présentent dans la Mégatour, cela fait un flot d'informations conséquent.

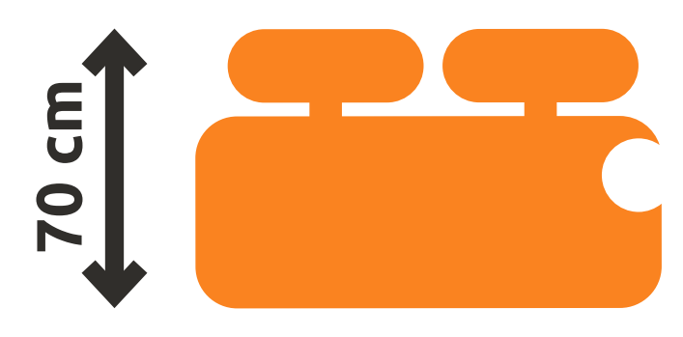
Une suractivité des drones de livraisons : tous semblables, qui s'affairent à satisfaire des clients invisibles et à respecter des contraintes fixées par une corporation pyramidale.

Une IA ruche intrusive : tout passe par elle, de la désignation des livraisons, au temps de livraison, etc. C'est le centre névralgique et logistique de l'immeuble et la garante de la politique de l'entreprise : livraison en un temps record 24h sur 24, aucune contrainte sur le contenu des colis, tant que c'est transportable par un drone, vous pouvez l'avoir au pied de votre porte.

Une corporation qui s'exprime à travers son image, ses couleurs et sa politique. Le logo Delivzon apparaît partout, son omniprésence n'est que le reflet de l'interdépendance qui se joue entre l'entreprise, les drones et les humains (clients).

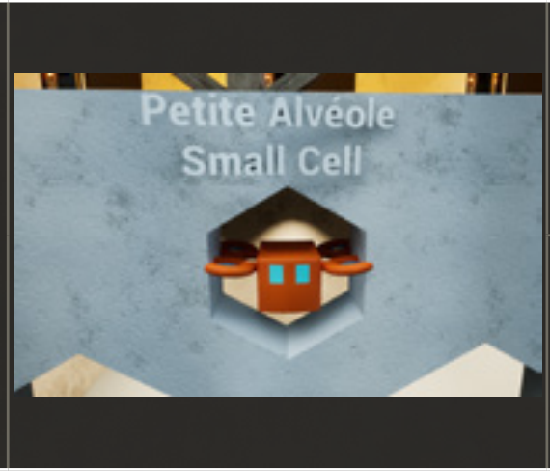
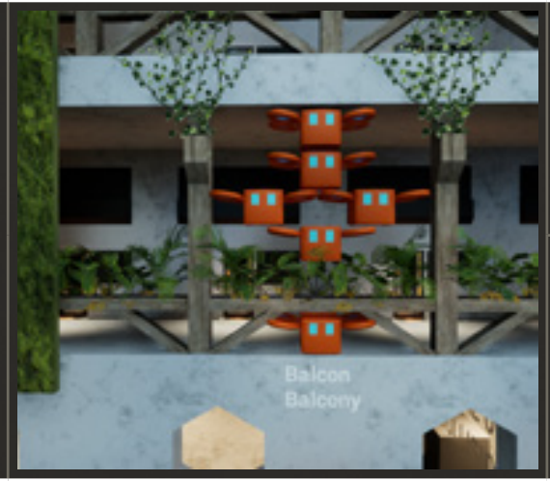
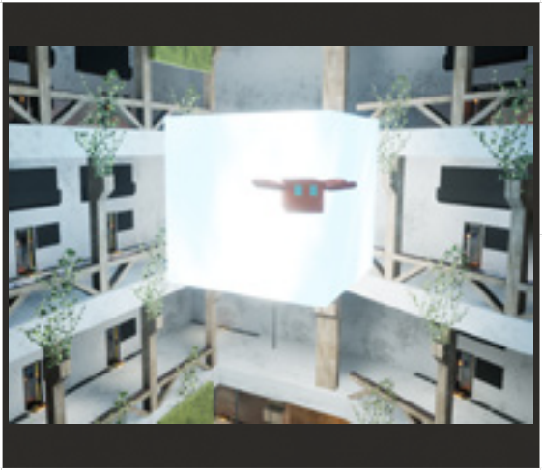
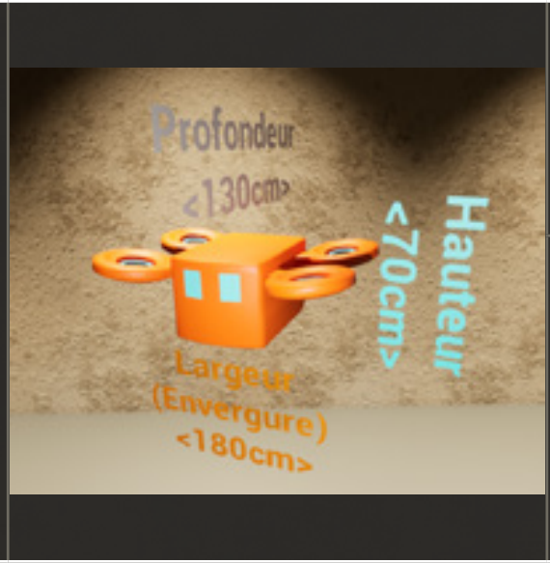
Dimensions du drone





DELIVZON
DEL

Approche du Rational Level Design

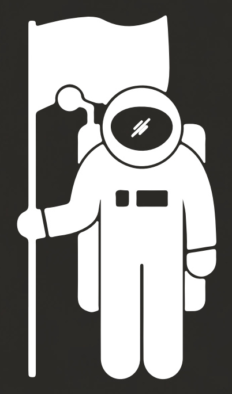
Nom FR / ENG	Images	Type d'obstacle - Fonction	Description	Dimension	Indice de Difficulté	Destructible	Dégâts sur le Drone	Spécificités de l'obstacle
Petite Alvéole / Small Cell		Espaces étriqués	1er obstacle du jeu, lorsque le drone sort du Hangar à drones	Hauteur = 2 Drones	Difficile	NON	Si Collision	• Invariable • Statique • Collision dommageable
		Statique		Largeur < 1 Drone	Impossible			
Grande Alvéole / Large Cell		Espaces étriqués	1er obstacle du jeu, lorsque le drone sort du Hangar à drones	Hauteur = 3 Drones	Moyen	NON	Si Collision	• Invariable • Statique • Collision dommageable
		Statique		Largeur = 1,2 Drones	Difficile			
Aération		Espaces étriqués	Unique issue de sortie pour quitter la Mégatour	Hauteur = 4 Drones	Moyen	NON	Si Collision	• Invariable • Statique • Collision dommageable • Intérieur = Visibilité réduite
		Statique		Largeur = 1,5 Drones	Déplacement dans Aération = Difficile			
Couloir / Corridor		Espaces étriqués	Espace où la majorité des colis sont livrés, devant la porte des clients	Hauteur = 7 Drones	Facile	NON	Si Collision	• Invariable • Statique • Collision dommageable
		Statique		Largeur = 2 Drones	Moyen			
Étagère / Rack		Mobilier	Mobilier où sont stockés et entreposés les colis à livrer	Hauteur = 15 Drones	Facile	NON	Si Collision	• Invariable • Statique • Collision dommageable
		Statique		Largeur = 3 Drones	Facile			
Fenêtre / Window		Espaces étriqués	Fenêtre d'appartement (inacessible), elles pourraient dans le projet complet s'avérer être une future issue possible	Hauteur = 1 Drones	Difficile	NON	Si Collision	• Invariable • Statique • Collision dommageable
		Statique		Largeur = 2 Drones	Moyen			
Balcon / Balcony		Espaces étriqués	Espace étriqué qui permet d'accéder aux corridors où ce situent les appartements	Hauteur = 4 Drones	Facile	NON	Si Collision	• Invariable • Statique • Collision dommageable
		Statique		Largeur = 3 Drones	Facile			
Câble / Cable		Objets électroniques	Câbles variables dû à une maintenance inefficace, certains sont défectueux et peuvent endommager le drone	Hauteur = Variable	Variable	NON	"Fontionnel = N/A"	• Peut être poussé • Collision dommageable • Colliion non dommageable
		Câbles fonctionnels / Disfonctionnels		Largeur = Variable	Variable		"Disfonctionnel = Dégâts"	
Plante / Plant		Obstacles végétaux	Lierre grimpant, végétalisation de la Mégatour	Hauteur = Variable	Variable	NON	N/A	• Ne peut être traversé • Collision non dommageable • Visibilité réduite (derrière l'obstacle)
		Lierre, etc		Largeur = Variable	Variable			
Hologramme / Hologram		Objets électroniques	Projection publicitaire, peut être traversé par le drone, mais la visibilité est réduite à l'intérieur	Hauteur = Variable	Variable	NON	N/A	• Peut être traversé • Aucune collision • Visibilité réduite
		Visibilité réduite		Largeur = Variable	Variable			
Drone / Delivzon X		Objets électroniques	Autres drones de livraisons qui s'affairent dans la Mégatour	Hauteur = 70cm Largeur = 180cm	Variable	OUI	Si Collision	• Ne peut être traversé • Collision dommageable • Obstacle destructible • Obstacle en mouvement
		En mouvement		Vitesse = Variable	Variable			
Colis / Packet		Objets intéractible	Colis de livraison avec lequel on peut intéragir. Il s'agit de le récupérer et de le déposer à un endroit donné en respectant un timer fixé par l'entreprise	Hauteur = Variable	Variable	NON	N/A	• Ne peut être traversé • Collision non dommageable • Intéractibilité
		Intéractibilité		Largeur = Variable	Variable			

User experience

Public

Dailyvery s'oriente vers un public amateur de simulations. Un public familier avec les jeux en 3D, les jeux assez lents aux contrôles difficiles. Les jeux d'avions et de simulation de vol.

Thinker 3



Explorator 2
découverte
curiosité

Destructor 2
chaos
désobéissance à l'autorité
destruction de colis

Émotions

Dégoûts + Anticipation = Langueur

Peur + Confiance = Soumission

Joie + Surprise = Satisfaction

Notes pour les playtests

3 personnes (2 manette, 1 clavier/souris), faires des ajustement, puis retester avec 3 autres personnes

- Le temps mis pour récupérer le colis
- Le temps mis pour atteindre le point de dépôt
- Le temps mis pour déposer le colis

Relever des informations au niveau de la manoeuvrabilité

Merci

© Delivzon Inc - tous droits réservés

Antoine Belliard, Gabriel Bondia,
Alyssa Delord, Guilhem Garcia
et Rémy Ollier