

MONITORED

<runner edition>

<start> ... |

<made_by> LORIAN DOPPAGNE

le PITCH



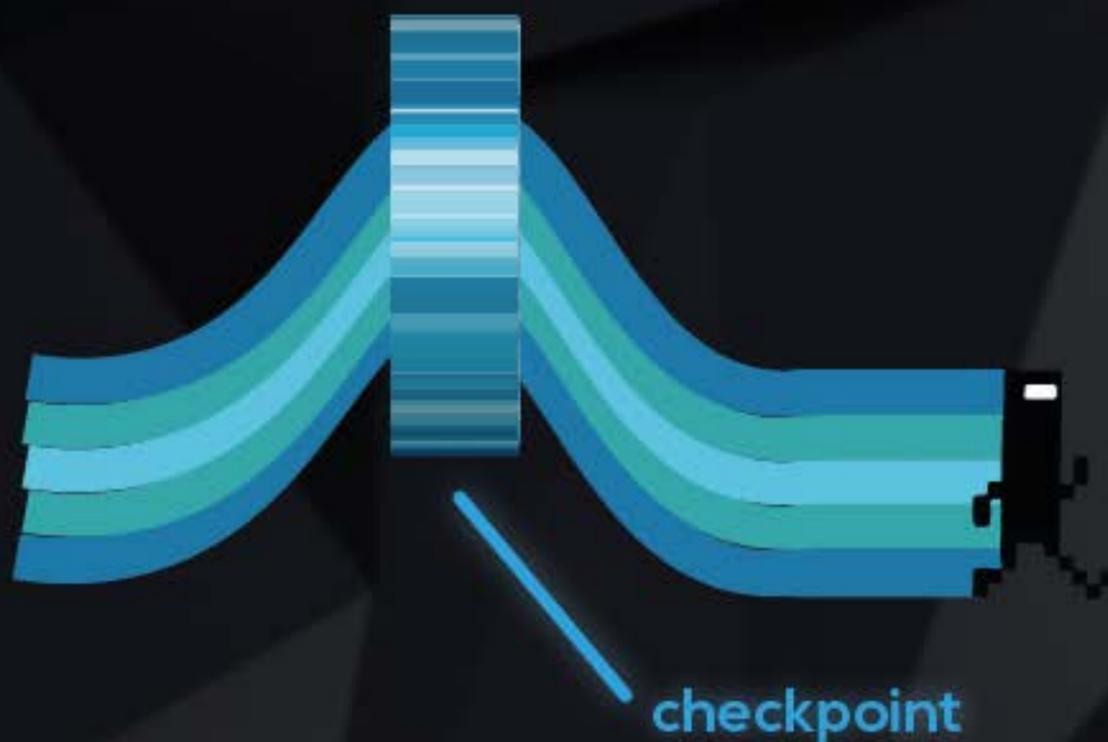
Monitored est un runner dans lequel le personnage principal tente de s'échapper d'une simulation informatique sur le rythme de la musique, suivi de près par une vague destructrice de bugs. Cet univers rétro laisse place à un univers 3D lorsque le personnage s'échappe de la simulation et se rend compte que la réalité est également une simulation !



FONCTIONNEMENT

2

Monitored est un runner musical composé de différents niveaux les plus uniques les uns que les autres. Le level design est fait de telle sorte que chaque action (sauts, dashes, parades, coups, glissades, etc...) doit être réalisée en rythme avec la musique sous peine de se prendre un mur, un ennemi, etc... et ainsi devoir recommencer le niveau, ou de reprendre au dernier checkpoint. Le personnage court automatiquement selon la vitesse de la musique.



Chaque action bien réalisée octroie des points en fonction du **timing** plus ou moins parfait avec le rythme de la musique. Un classement à la fin de chaque niveau permet aux joueurs de se comparer avec la communauté. De plus, passer au dessus du checkpoint offre un bonus de points supplémentaire !

BUT DU JEU

3

Le **but principal** du jeu est d'arriver à la fin de tous les mondes que l'on appelle « section » en terminant tous leurs niveaux. Des objectifs secondaires sont également présents afin de prolonger l'expérience du jeu, comme par exemple, la récolte de collectibles (failles, tokens, etc). De plus, récupérer certains éléments (clés) permettent au joueur de débloquent des fins alternatives (bloquées par des cadenas) et donc, de nouveaux niveaux « secrets ». La difficulté est croissante.



Clé / Cadena
(débloquent des
fins alternatives)



Faïlle
(quête secondaire)



Token
(permet l'achat
de cosmétiques)

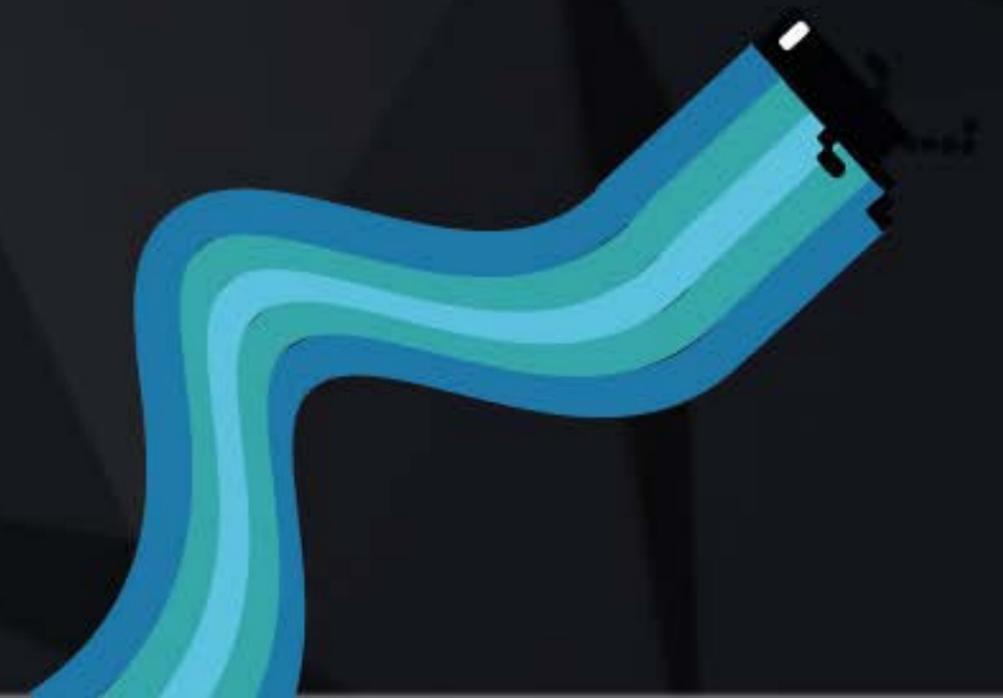
Éditeur de niv.

4

L'éditeur de niveau est un mode supplémentaire et totalement disjoint de l'histoire principale du jeu. En effet, ce mode de jeu permet au joueur d'importer sa propre musique et de créer un niveau rythmé, de choisir l'univers (retro ou réel) et de le partager à la communauté entière qui pourra donner son avis dessus. Un classement des meilleurs niveaux est ainsi proposé dans le mode « Online ».

Si le joueur ne possède pas l'âme d'un créateur, il pourra utiliser **l'intelligence artificielle** afin de créer un niveau automatiquement qui respecte le rythme de la musique.

La **difficulté** de ces niveaux est déduite automatiquement selon le nombre de « réussites / défaites ».



JEU EN LIGNE



Le mode « **Online** » permet à plusieurs joueurs de jouer ensemble en ligne ou en local. Ces deux modes sont identiques à une différence près: le mode local fonctionne sous forme d'écran partagé, et jusqu'à 4 joueurs seulement. Le mode en ligne quant à lui permet de jouer jusqu'à 12 joueurs !



Une partie type se compose de **5 musiques** votées au début de chaque niveau par les joueurs. Ces dernières sont proposées en fonction des meilleures créations de la communauté. L'erreur d'un joueur n'arrête pas la musique, mais celui-ci perd des points et reprend le niveau en fonction de la musique. Les **3 premiers** gagnants sont affichés à la fin sur un podium et remportent des éléments cosmétiques différents afin de customiser leur personnage.

PUBLIC CIBLE



Monitored est un jeu-vidéo autant destiné aux personnes jeunes que plus âgées. En effet, le joueur est libre de jouer les premiers niveaux du mode histoire (plus faciles) ou de tryhard les derniers niveaux (ou ceux de la communauté, réputés comme plus difficiles). Il n'y a donc pas de limite d'âge.



Windows



Apple



Playstation



XBox



Nintendo
Switch

L'UNIVERS

La première moitié du jeu se déroule dans un univers **rétro**. Le personnage se rend compte qu'il n'est pas réel et tente de s'échapper de la simulation dans laquelle il se trouve, pourchassé par une vague de bugs informatiques. Une fois la sortie du dernier niveau retro atteinte, le joueur est projeté dans un monde plus **réaliste**.

Le jeu possède différents mondes appelés « sections » qui contiennent chacun des dizaines de niveaux différents en rapport avec la thématique de la section.

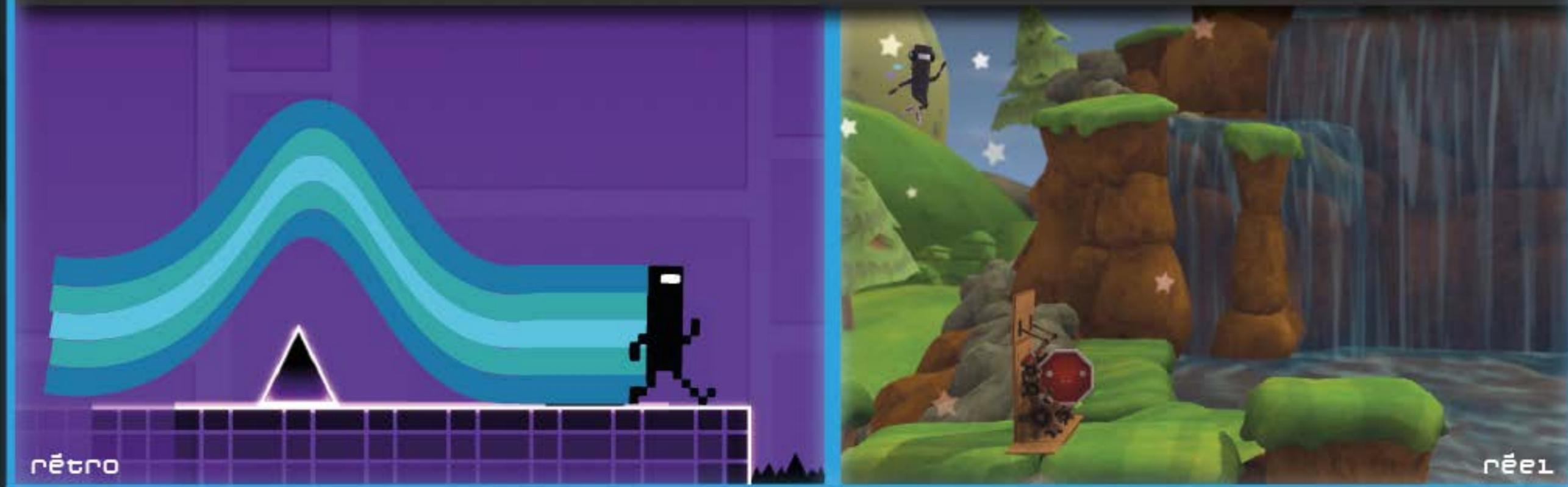
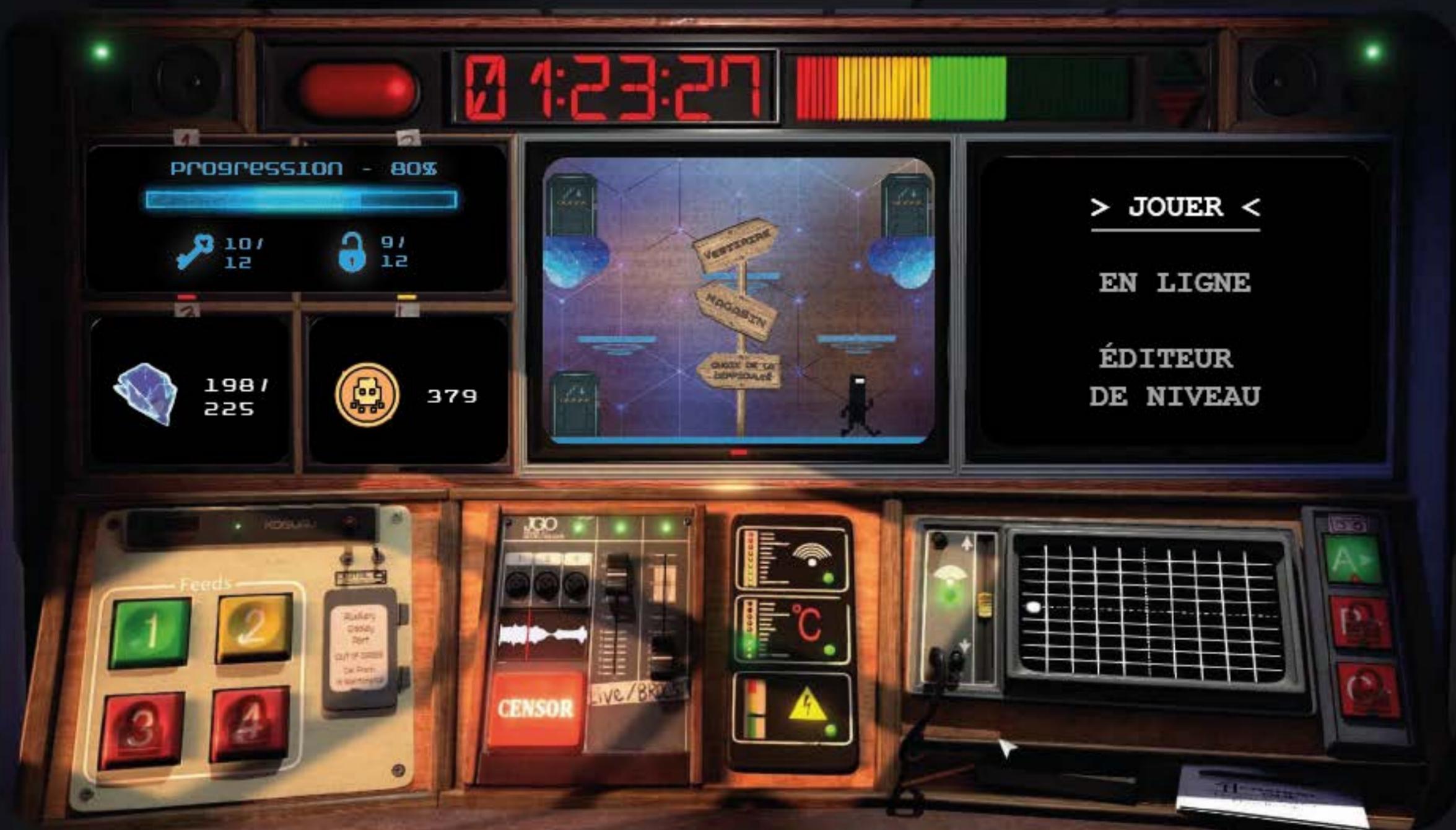


SCHÉMA STRUCT.



scénarimage



SCÉNARIMAGE



Contenu :

- Barre de progression du joueur dans l'aventure solo.
- Nombre de clés récupérées, de fins alternatives débloquées.
- Nombre de failles collectées et de tokens disponibles.
- Une interface jouable.
- Une interface de sélection.

Interactivité :

- Le personnage peut être déplacé afin de se rendre dans une des 3 portes dans le but de choisir la difficulté des prochains niveaux, acheter des cosmétiques et modifier l'apparence du personnage.
- L'interface de sélection permet de rejoindre le mode solo, le mode en ligne, ou l'éditeur de niveau par un simple clic.

Contenu Narratif :

Il s'agit ici du menu principal depuis lequel vous pouvez choisir votre mode de jeu ainsi que la difficulté, voir et acheter des cosmétiques pour votre personnage ou encore contempler votre avancée dans le jeu.

scēnarImage



Contenu :

- Le personnage principal.
- Un pique.
- Une boule de feu.
- Un mur de brique.
- Une boule piquante.
- Un trou.

Interactivité :

- Sauter par dessus le pique.
- Sauter par dessus le trou.
- Parer la boule de feu pendant le saut (apparaît° d'un bouclier).
- Coup de pied sur le mur de brique.
- Glissade pour passer en dessous de la boule.
- Le personnage court tout seul.

Contenu Narratif :

Il s'agit ici d'un petit exemple de niveau (dans l'univers rétro) visant à montrer une majorité des mécaniques possibles dans le jeu..

(D'autres mécaniques de jeu sont possible comme le dash, l'invisibilité, le saut sur trampolines, double saut, etc..) et se débloquent au fûr et à mesure.

SCĒNARIMAGE

13

The screenshot displays the SCĒNARIMAGE software interface. At the top left, there is a menu icon (three horizontal lines) and a double-headed arrow icon. A horizontal bar with a double-headed arrow is positioned below these icons. To the right of this bar, the text "120 BPM" is displayed. The main area of the interface features a purple background with a grid pattern. A white waveform visualization is overlaid on the grid. Below the waveform, there is a level editor interface with a dark blue ground line and several white rectangular obstacles of varying heights. At the bottom of the interface, there is a control bar with several elements: a left arrow icon, a right arrow icon, a button labeled "AUTO FINISH", a row of eight square buttons, a vertical slider, a dropdown menu labeled "OBSTACLES" with a downward arrow, and three circular icons containing a checkmark, an 'X', and an upload symbol.

Contenu :

- Menu hamburger
- Timeline
- Btn «annuler action» / «revenir en avant»
- Btn «Auto Finish»
- Éléments à placer
- Liste déroulante
- Spectre Sonore
- Construire
- Supprimer
- Barre de scroll
- Les BPM
- Des repères
- Btn « Publier »

Interactivité :

- Le menu hamburger permet de naviguer entre les différents modes, de retourner au menu principal, de charger une création, etc...
- La timeline permet de se déplacer dans le niveau. Le spectre sonore permet de s'y retrouver dans la musique.
- Le btn «Auto-Finish» permet de terminer la création du niveau automatiquement grâce à une intelligence artificielle.
- La barre de scroll permet de voir plus d'éléments à placer dans le niveau.

Contenu Narratif :

Il s'agit ici d'un aperçu de l'éditeur de niveau permettant à tous les joueurs de créer leur propre niveau après avoir importé leur musique, et de les partager à la communauté entière !

Interactivité (suite) :

- La liste déroulante permet de sélectionner la catégories des éléments que l'on veut voir apparaître afin de pouvoir les placer dans le niveau. (Ici, seuls les obstacles sont affichés).
- Le bouton construire permet de valider le placement d'un élément. (Tant que le placement n'est pas validé, l'objet peut être déplacé, modifié, transformé, etc...)
- Le bouton supprimer permet de supprimer l'élément du niveau sélectionné.
- L'affichage des BPM n'est qu'une indication calculée par l'IA.
- Les repères permettent de voir où placer les éléments. (Sur les temps forts de la musique en rythme sur les «kick» de la musique.
- Le bouton publier permet de publier le niveau à la communauté, ou de simplement le sauvegarder pour le continuer plus tard.
- Les boutons «annuler» et «revenir en avant» ont les mêmes fonctions que le «CTRL+Z» et le «CTRL+MAJ+Z».



PERSONNAGES

16

<physique>

Ce personnage entièrement noir possède une visière blanche et symbolise l'âme de la personne bloquée au sein de la simulation. Le personnage peut être customisé à l'aide de cosmétiques disponible à l'achat dans le magasin du jeu.

<graphique>

Ce personnage est entièrement pixelisé dans le monde rétro, mais deviens plus réaliste une fois s'être échappé de la première simulation.



PERSONNAGE PRINCIPAL (RETRO)

PERSONNAGES

17

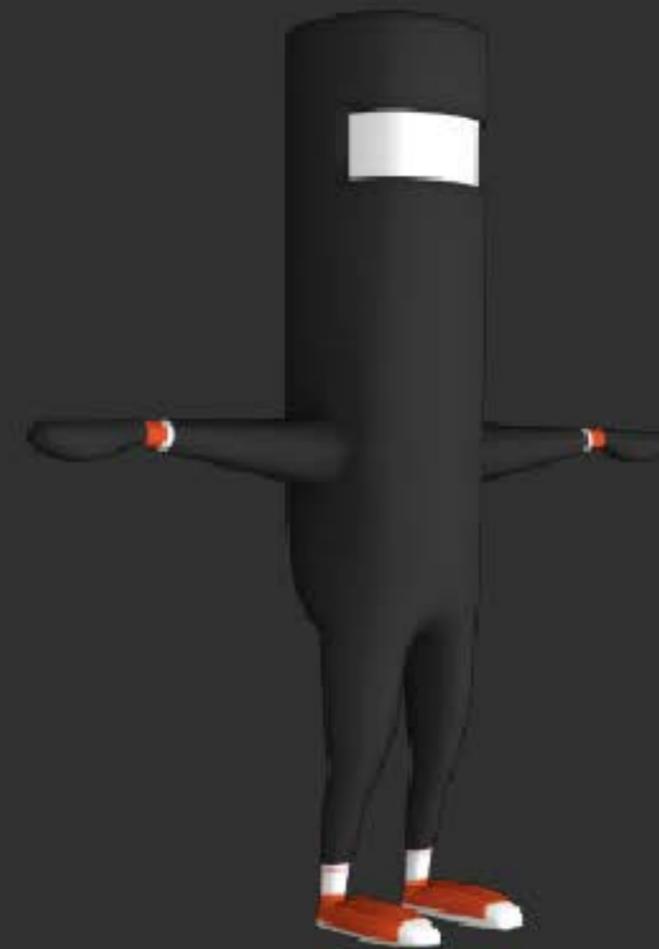
<sociologique & psychologique>

Ce personnage n'en a rien à faire de l'avis des autres. Il veut s'échapper de la simulation, même si il est seul dans cette idée. Il est prêt à tout pour atteindre son objectif !

<technique>

Il s'agit du personnage jouable du jeu. Il court tout seul, mais peut réaliser diverses actions en fonction de la situation: saut, parade, coup de pied, glissade, etc.

(Chaque section est dédiée à l'apprentissage d'une nouvelle mécanique de jeu).



personnage principal (réel)

PERSONNAGES

18



<graphique>

L'image nous montre une apparence plutôt réaliste. Le graphisme des personnages dépend du monde dans lequel ils se trouvent (retro/réaliste), tout comme le personnage précédent qui possède deux versions graphiques.

<physique>

Ces 3 personnages sont un aperçu des boss à battre à la fin de chaque section. De plus, entièrement virtuels, ils retranscrivent une certaine apparence robotisée puissante et incassable.

PERSONNAGES

19



<psychologique et sociologique>

Ces 3 personnages sont des êtres entièrement virtuels imaginés par le «surveillant». Ce dernier est présenté sur les slides suivantes. Ils ne pensent donc pas, ne ressentent aucune émotion, etc...

<technique>

Ces personnages sont des boss qui apparaissent à la fin de chaque section. Chacun possède des caractéristiques différentes, mais communes au personnage principal. Ex: l'un pourra faire un double saut, un autre pourra faire un dash, etc...

PERSONNAGES

20

<physique>

Ce personnage vêtu de noir est une personne humaine. Il est chauve et assez musclé, ce qui lui donne un aspect « hostile ».

<graphique>

Que cela soit dans le monde rétro ou non, ce personnage apparaît dans un style très réaliste, afin d'offrir un certain contraste entre la simulation et la réalité.



Le surveillant de la simulation
(BOSS FINAL)

PERSONNAGES

21

<psychologique & sociologique>

Ce personnage ne ressent plus aucune émotion. C'est lui qui a créé la simulation pour se venger des personnes qui le maltrahaient étant enfant. Désormais, il fait sa justice lui même...

<technique>

Ce personnage apparaît à plusieurs reprises, que cela soit dans l'univers rétro ou plus réaliste. A la fin de chaque section, il nous propose un dilemme. (Le but premier de ce personnage est d'empêcher le joueur de quitter la simulation). Il s'agit également du boss final.



LE SURVEILLANT DE LA SIMULATION
(BOSS FINAL)

le lore

22

Une fois échappé de la simulation, le joueur pense être de retour dans le monde réel. Cependant, il ne sait pas qu'il est toujours dans une simulation, mais cette fois-ci, contrôlée par une copie de son âme. (Quand la copie précédente échoue, son âme est copiée dans une nouvelle simulation). C'est ainsi que le surveillant se fabrique sa propre armée de «contrôleurs».



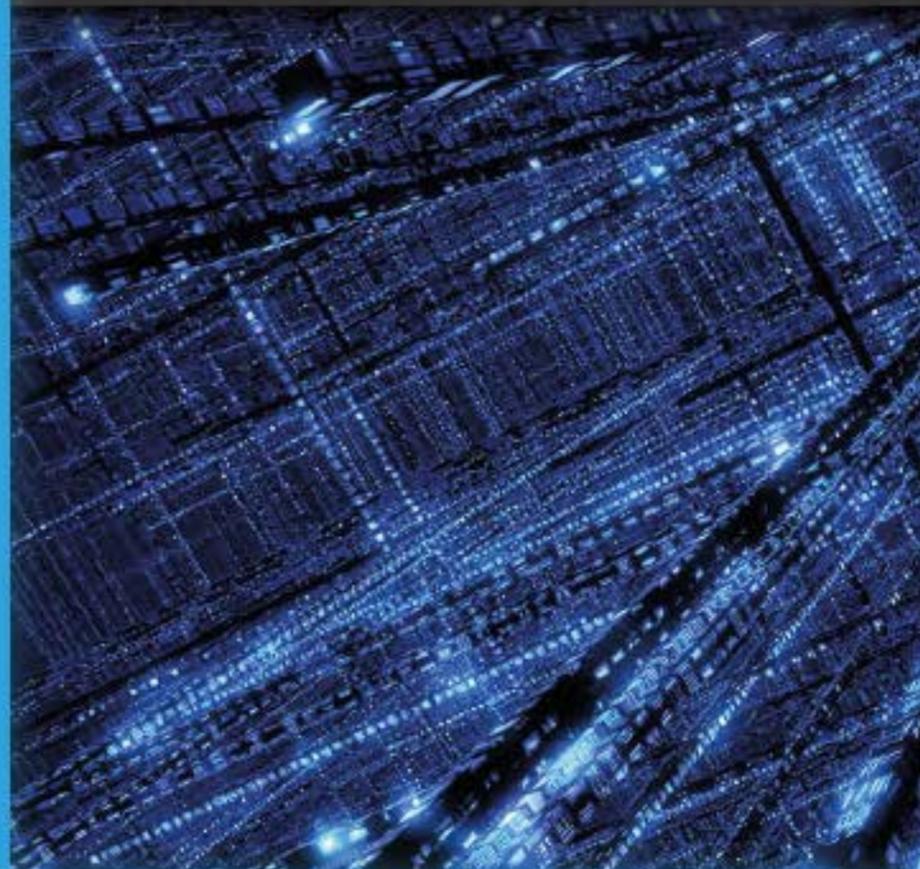
1

Il existe donc une multitude de simulations dans lesquelles certains personnages acceptent de renoncer et d'autres arrivent à leurs fins... De cette façon le joueur est directement impliqué dans l'histoire, et pourrait se demander si lui même n'est pas en train de contrôler une copie de son âme...





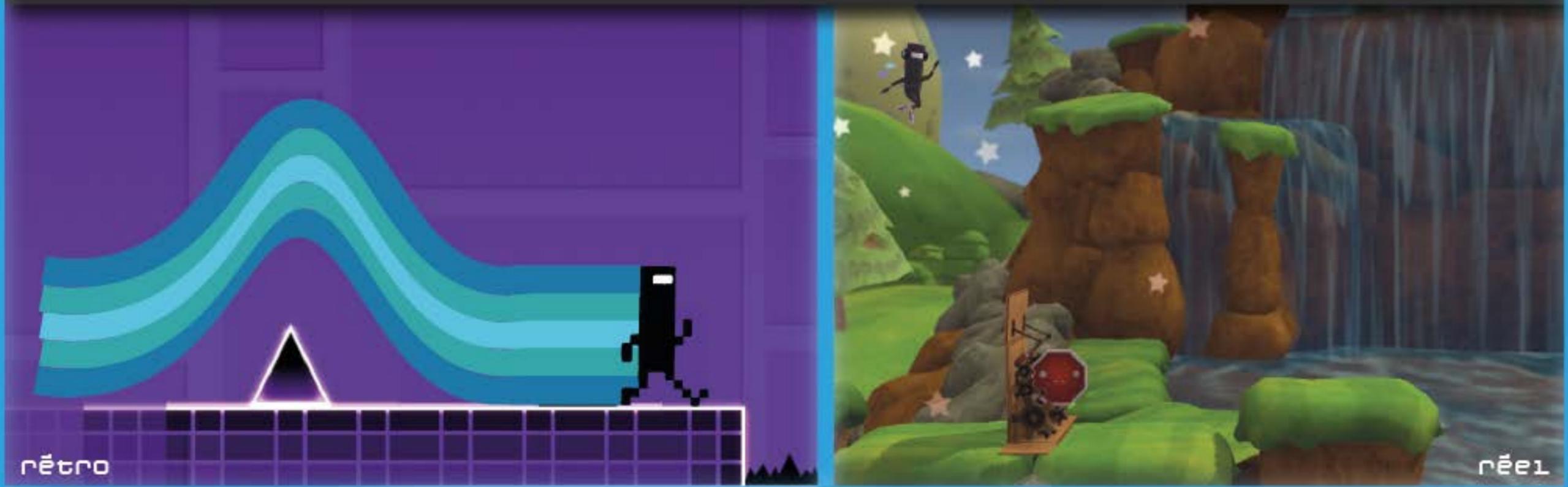
Le surveillant enferme en réalité les personnes l'ayant harcelé durant son enfance en guise de vengeance. Désormais, c'est lui qui a le pouvoir sur les autres !



caract. arène

25

Comme expliqué précédemment, les différentes mécaniques de jeu du personnage principal se débloquent au fur et à mesure que l'on avance dans le jeu. En effet, chaque section est dédiée à l'utilisation et à la perfection d'une compétence en question. Et enfin, à la fin de chaque section, un boss doit être battu pour pouvoir accéder à la section suivante. La manière de le battre dépend de la compétence débloquée dans cette même section.



OUTLINE

26

- Lance le mode solo.
- Joue au premier niveau.
- Se prend un pique.
- Revient automatiquement au début du niveau.
- Passe le checkpoint.
- Se prend un pique.
- Revient automatiquement au checkpoint.
- Termine le premier niveau.
- Revient au menu principal.

MODE SOLO

OUTLINE

27

- Lance l'éditeur de niveau.
- Importe une musique.
- Fabrique un niveau musical.
- Partage le niveau en ligne.
- Accède au mode en ligne.
- Accède aux niveaux de la communautés
- Filtre les niveaux par difficulté.
- Sélectionne un niveau.
- Joue au niveau.

ÉDITEUR DE
NIV. +
MODE ONLINE

FIN

RÉALISÉ PAR
LORIAN DOPPAGNE

