

Lucid

DOCUMENT DE CONCEPTION

Par la Lucid Team pour la TransJam 2024

Introduction	2
Résumé du jeu	2
Inspiration	2
Expérience du joueur.se	2
Plateformes	2
Logiciel de développement	2
Genre	2
Public cible	2
Concept	3
Vue d'ensemble du jeu	3
Interprétation du thème (Les apparences sont parfois trompeuses)	3
Mécanique primaire	3
Mécanique secondaire	3
Représentation trans	4
Accessibilité (facultatif)	4
L'art	4
Interprétation du thème	4
Conception	4
Audio	4
Musique	4
Effets sonores	5
Expérience du jeu	5
UI	5
Contrôles	5

Insérer une couverture de jeu

Introduction

Résumé du jeu

Lucid n'a plus confiance en iel et pense être invisible aux yeux du monde, littéralement. Mais iel doit partir à la recherche de ses amix pour partir en vacances et, peut-être, réaliser qu'iel n'est pas si invisible que ça.

Inspiration

Dora l'exploratrice pour la bonne humeur simple et colorée. Baba is You pour la perte de repère dans l'espace. Ico pour la relation avec un PNJ au comportement indépendant.

Expérience du joueur

Nous sommes d'abord dans l'inconfort d'avoir un personnage invisible et devons apprendre à nous situer grâce aux réactions de l'environnement : pas dans le sable, chien qui aboie... A cette déstabilisation s'ajoutent les comportements des PNJ qui ne sont pas tout de suite évident à cerner. Au final toutefois, ces deux inconforts se compensent pour nous permettre de nous repérer dans l'espace via la façon dont les PNJ réagissent à nos actions.

Plateformes

PC

Logiciel de développement

Godot

Genre

Puzzle

Public cible

Personnes queer et/ou fans de Dora l'exploratrice

Concept

Vue d'ensemble du jeu

Chaque niveau est un écran fixe en vue du dessus où Lucid doit aider un PNJ à rejoindre la sortie, représentée par un bus qui se remplit au fur et à mesure par les PNJ des niveaux précédents.

Le PNJ de chaque niveau réagit différemment à la présence de Lucid. Par exemple, une personne suit Lucid quand iel l'appelle, une autre au contraire s'écarte, tandis qu'une autre tente de garder une distance fixe, ou ne réagit pas directement à la présence de Lucid mais à celles d'autres animaux qui, eux, interagissent avec Lucid.

La personne joueuse doit comprendre comment réagit chaque PNJ, puis comprendre comment utiliser ce comportement afin non seulement de diriger le PNJ vers la sortie, mais aussi situer Lucid dans l'espace en dépit de son invisibilité.

Interprétation du thème (Les apparences sont parfois trompeuses)

Le thème est abordé à deux niveaux. Au premier niveau, Lucid pense être inutile et invisible, mais réalise qu'il arrive à se rendre utile. Au second niveau, Lucid pense être celui qui aide ses amis, mais réalise que ce sont eux qui l'ont aidé à se situer dans l'espace, à trouver son chemin et ainsi à redevenir visible et complète.

Mécanique primaire

Mécanique	Maquette animée (<i>L'art n'est pas nécessairement définitif</i>)
Le comportement des PNJ est influencé par celui de Lucid	
La position de Lucid peut être déduite à partir de la réaction des PNJ	

Mécanique secondaire

Mécanique	Maquette animée (<i>L'art n'est pas nécessairement définitif</i>)
Certains éléments du décor peuvent aussi aider Lucid à se situer.	
Le décor évolue pour montrer l'accumulation de PNJ réunis.	

Représentation trans

La narration et le gameplay illustrent l'importance de notre entourage et de la communauté queer pour nous retrouver et nous comprendre nous-même dans nos parcours de transition, qui ne sont pas de simples introspections individuelles mais aussi des expériences collectives et réactives. Ce thème est de plus souligné par la présence de symboles queer explicites.

Accessibilité (facultatif)

La compréhension du gameplay ne repose pas sur du texte mais sur la réaction visuelle des PNJ. Certains effets sonores ponctuent ces réactions mais sont toujours doublés par des signaux visuels clairs.

L'art

Interprétation du thème

Avec des traits simples et colorés, les personnages tendent à ne pas être genrés et à être représentatif de la diversité de la communauté queer dans son ensemble.

Conception

Les différents éléments sont dessinés sur Procreate à la main et visent à être minimalistes et efficaces.

Audio

Musique

Pas de musiques

Effets sonores

Effets minimums pour souligner les signaux visuels importants pour le gameplay.

Expérience du jeu

UI

Pas d'UI

Contrôles

ZQSD pour se déplacer et Espace pour appeler les PNJ

Calendrier de développement

PRODUIT MINIMUM VIABLE

#	Affectation	Type	Statut	Finir par	Notes
1	Document de conception	Autres	Pas commencé	22 juin 2022	
...		Autres	Pas commencé	29 juin 2022	
x	SOUMETTRE	Autres	Pas commencé	29 juin 2022	Créer une page Itch et télécharger le document

AU-DELÀ (en cas d'avance sur le calendrier / de temps supplémentaire)

	Autres	Pas commencé	
	Autres	Pas commencé	
	Autres	Pas commencé	