https://www.figma.com/deck/xQ3bYcCd41HpVJO0FwsW7V/TSI_Slide?node-id=2-189&t=1UCNLKNlL9h2Xbt8-1

TIME SENSITIVE

INVESTIGATION

DIRECTED BY LISAA

FEATURING G-UI

31-03-2025

SOMMAIRE

> OVERVIEW_____(P.03)
> USP / KSP_____(P.04)
> HISTOIRE & UNIVERS__(P.05)
> PILIERS DE GAMEPLAY_(P.09)
> MOCKUPS_____(P.10)
> 3C-CAMERA_____(P.11)
> 3C-CHARACTER_____(P.12)
> 3C-CONTROLS_____(P.14)
> GAME STRUCTURE_____(P.15)
> BOUCLE DE GAMEPLAY__(P.16)
> LEVEL DESIGN_____(P.29)
> GAMEFLOW_____(P.37)
> WALKTROUGH_____(P.39)
> LIENS_____(P.40)

OVERVIEW



> Genre ; Escape Game / Enquête Narrative
Plateforme ; PC
Engine ; Unreal Engine 5
Cible ; Habitué d’Escape Game, fan d’enquêtes criminelles
Pegi ; 16+
Nombre de joueurs ; Solo
Univers ; Cassette Punk / Cyberpunk
Membre du projet ; 5 GD/ 6 GA / 3 TA

> Pitch ; ***Time Sensitive Investigation*** est un Escape Game vous plongeant dans une histoire mélant meurtre, mystère et megacorporation ! Incarnez un détective fait de métal capable d'analyser les scènes de crimes sur **deux tempolarité différentes** ! Utilisez vos **capacités à voyager dans le temps** pour résoudre une enquêtes palpitante dans cet Escape Game *remplis d'énigme*.

Alternez entre passé et présent pour élucider un mystérieux meurtre avant que le prochain ne se produise !

> Faites preuve de perspicacité pour résoudre des **puzzles avant la fin du temps imparti.**

> **Explorez la scène** de crime sous deux facettes différentes **: Avant et après le drame !**

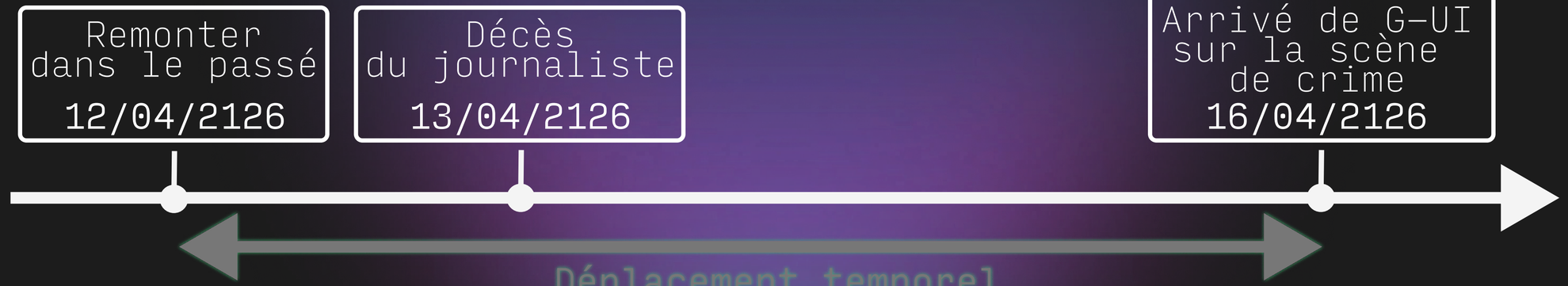
> **Incarnez G-UI** dans une **enquête cassette punk** pleine de suspens !

USP/KSP



> Dans cet univers Cassette Punk, les humains sont capables de transférer leur esprit d’un corps à un autre grâce à des micropuces.

> Le gouvernement fait appel à G-UI, un robot détective capable de remonter le temps afin d’enquêter sur le décès d’un célèbre journaliste d’investigation.



> Dans cet univers Cassette Punk, les humains sont désormais capables de transférer leur esprit d’un corps à un autre grâce à des micropuces.

> Le gouvernement fait appel à vous, G-UI, un robot détective de dernière génération, capable de remonter le temps afin d’enquêter sur le décès d’un célèbre journaliste d’investigation.





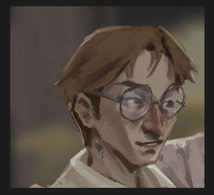
> Notre victime, un journaliste d’investigation, enquêtait depuis plusieurs mois sur trois des plus grandes corporations de ce monde. Le danger d'une telle investigation n'est pas des moindres, son assassinat n'est donc une surprise pour personne.



> Arrivé sur les lieux du crime, le protocole demande au robot détective de scanner la puce du cadavre afin de confirmer son appartenance au journaliste.

> Pourtant, alors que G-UI commence à rassembler des indices, quelque chose l’interpelle. Les données de la puce diffèrent complètement des preuves retrouvées. Mais pourquoi une telle contradiction ?

HISTOIRE & PERSONNAGES



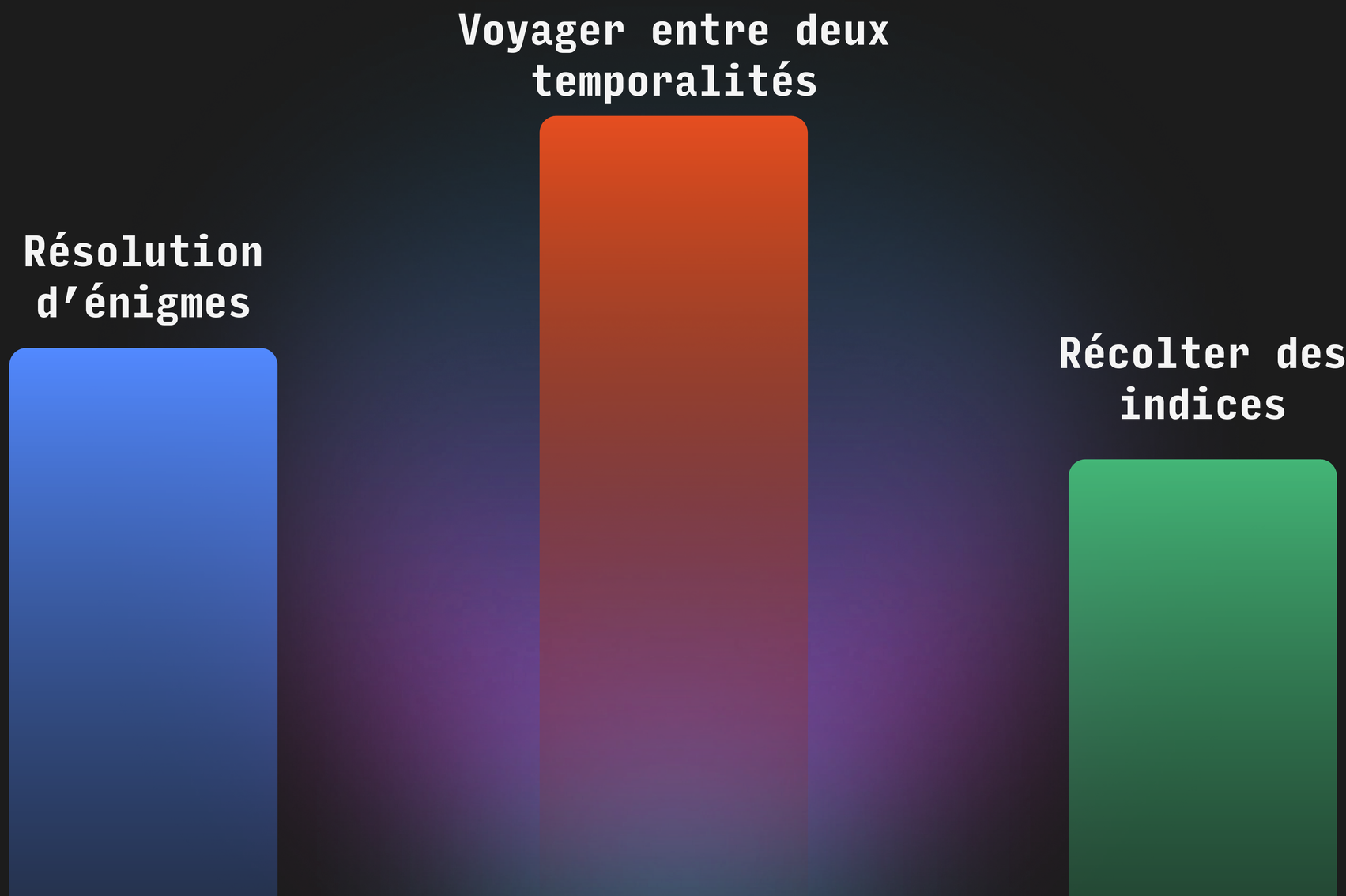
Edward Kessel, journaliste d’investigation et victime dans cette affaire. À rassembler des informations compromettantes sur les trois corporations suspectes dans cette affaire

Novus, corporation de location de corps impliquée dans divers trafics illégaux de corps. Suspect dans l’assassinat du journaliste.

Ascelpios, corporation pharmaceutique supposément impliquée dans la création d’un virus, le RIPID, et seule détentrice du remède contre celui-ci. Suspect dans l’assassinat du journaliste.

Döber Militec, corporation militaire produisant des armes en masse pour le gouvernement. Transferent et revendent illégalement des armes à des pays tierces, des organisations privées et à des marchés noirs. Suspect dans l’assassinat du journaliste.

PILIERS DE GAMEPLAY



MOCKUPS

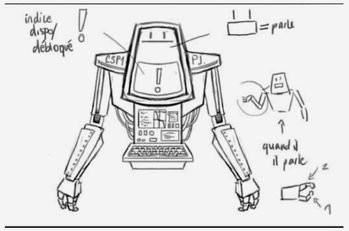


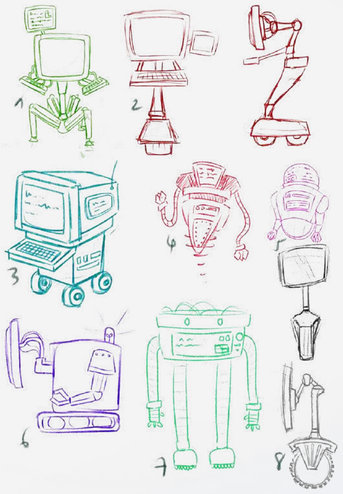
CAMERA PRINCIPALE



CAMERA CONTEXTUELLE : “OBJECT FOCUS”

GA()
{
 Sacha Sahnine
 Pierre Manguin Gouritin
 Stella Young
 Elio Lefebvre
 Elisa Devred
 Céleste Serratrice
}

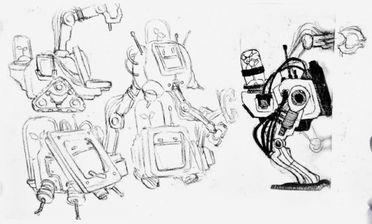


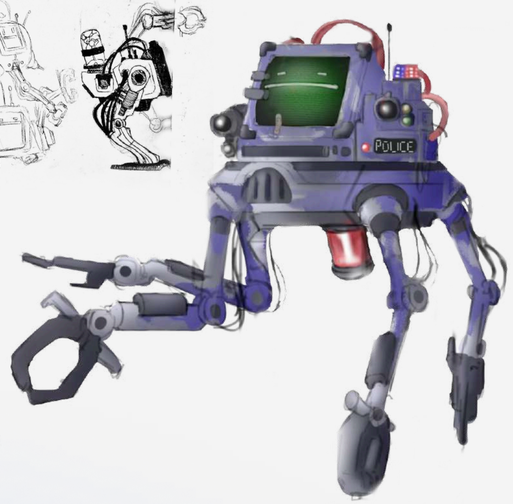








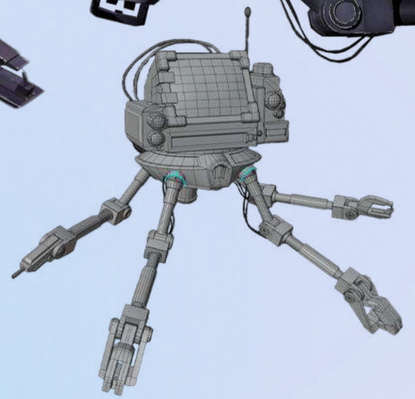






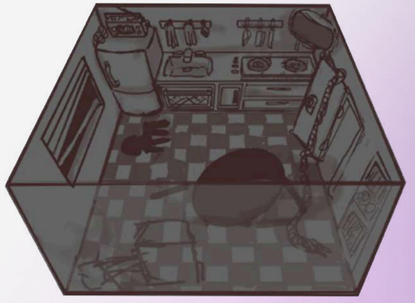


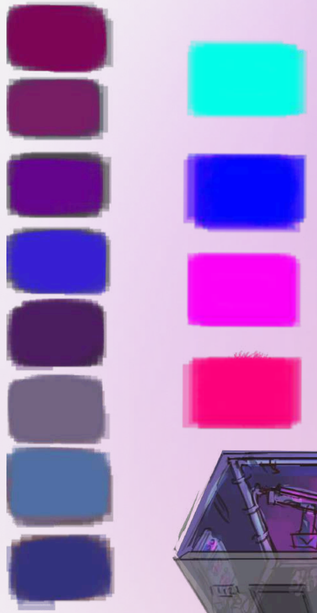


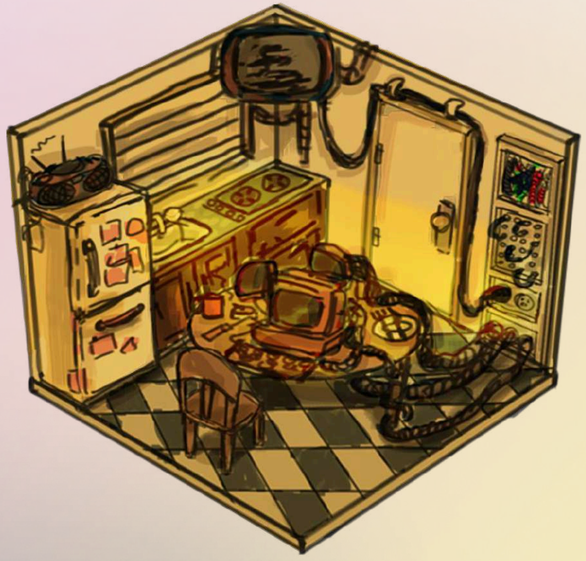


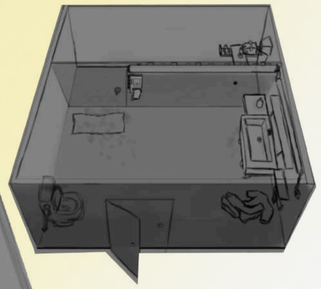
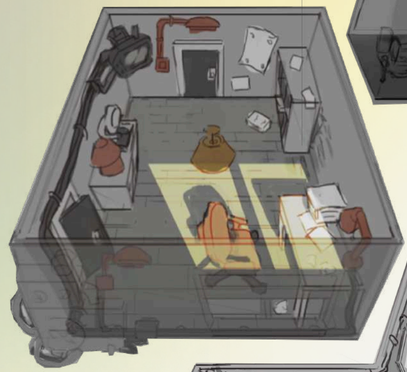
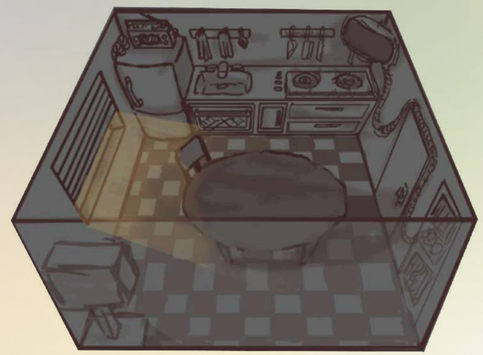
GA()
{
 Sacha Sahnine
 Pierre Manguin Gouritin
 Stella Young
 Elio Lefebvre
 Elisa Devred
 Céleste Serratrice
}









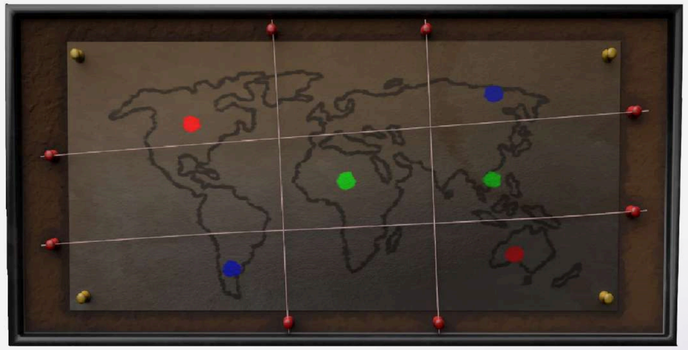





GA()
{
 Sacha Sahnine
 Pierre Manguin Gouritin
 Stella Young
 Elio Lefebvre
 Elisa Devred
 Céleste Serratrice
}









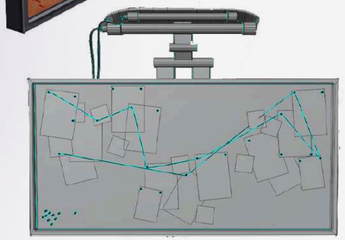






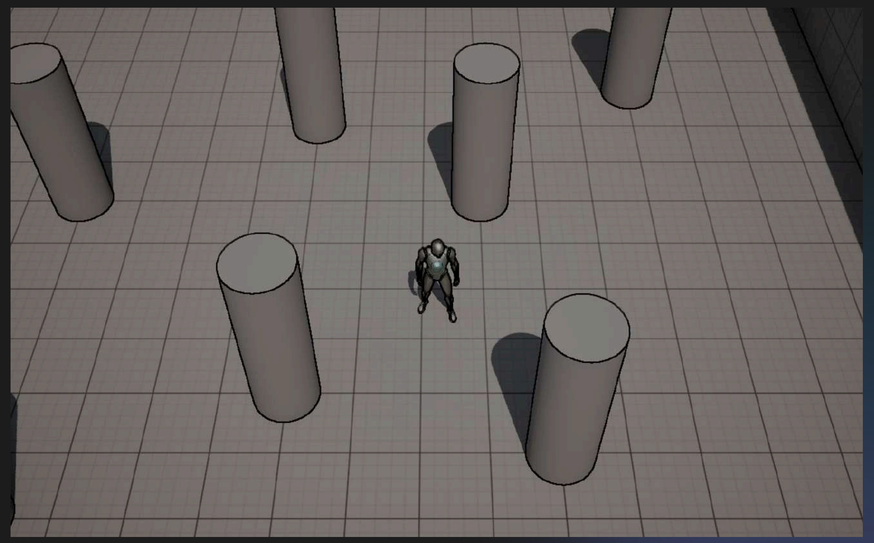




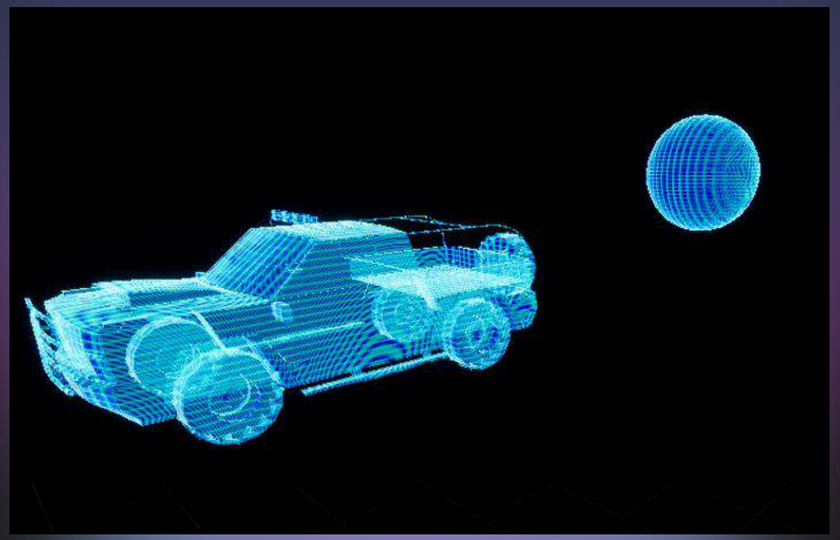


TA()
{
 Antoine Biogeau
 Kélyan Midel
 Nicolas Robert
}

TEST SHADER







TA()
{
 Antoine Biogeau
 Kélyan Midel
 Nicolas Robert
}

TEST SHADER



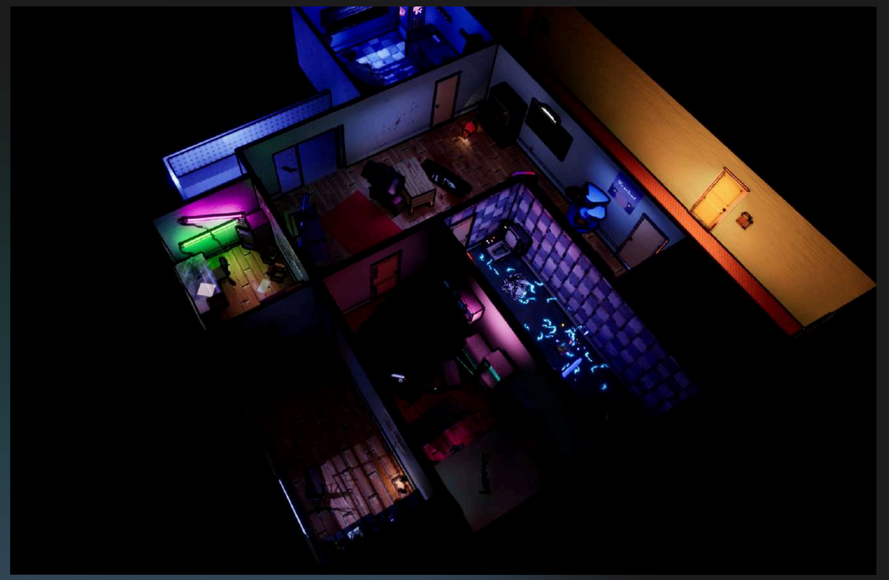


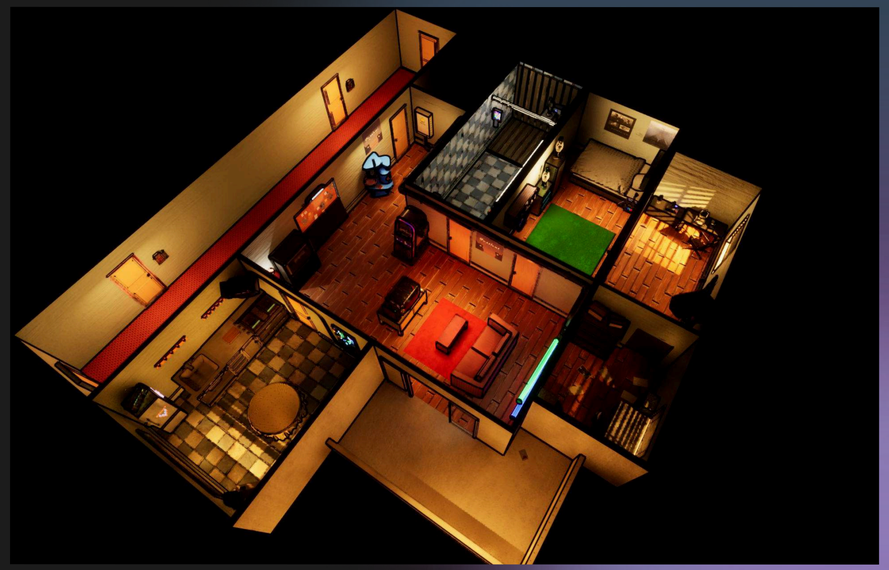


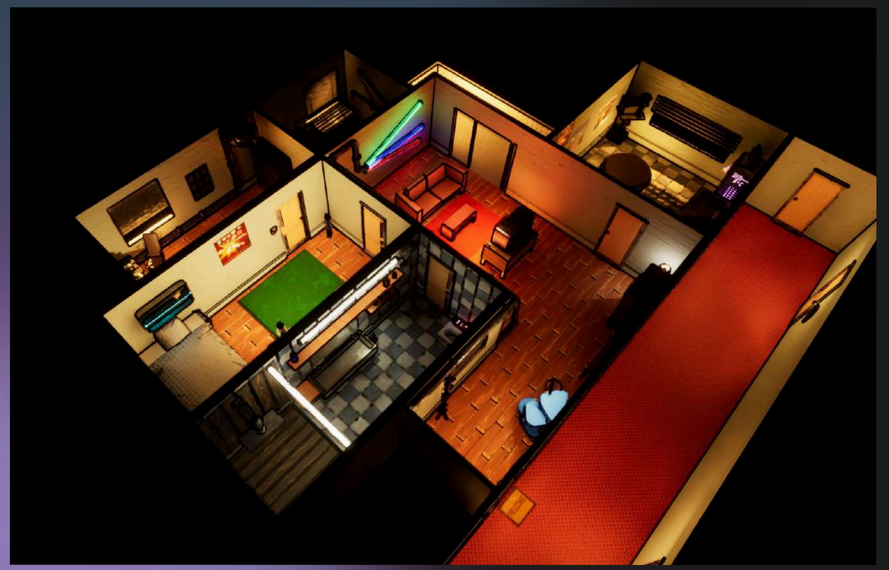
TA()
{
 Antoine Biogeau
 Kélyan Midel
 Nicolas Robert
}

ASPECT VISUEL DU JEU : PASSÉ & PRESENT

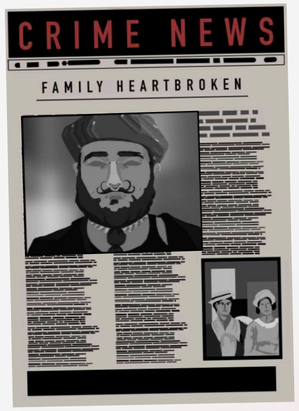


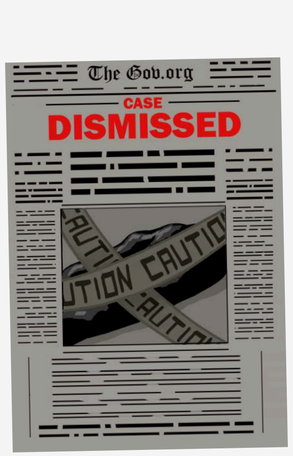






GA()
{
 Sacha Sahnine
 Pierre Manguin Gouritin
 Stella Young
 Elio Lefebvre
 Elisa Devred
 Céleste Serratrice
}





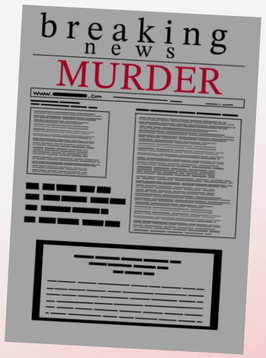




















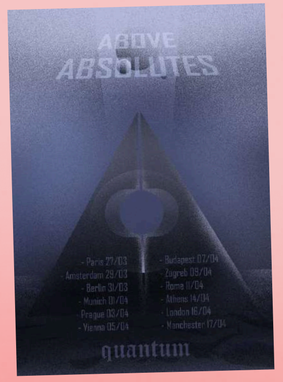












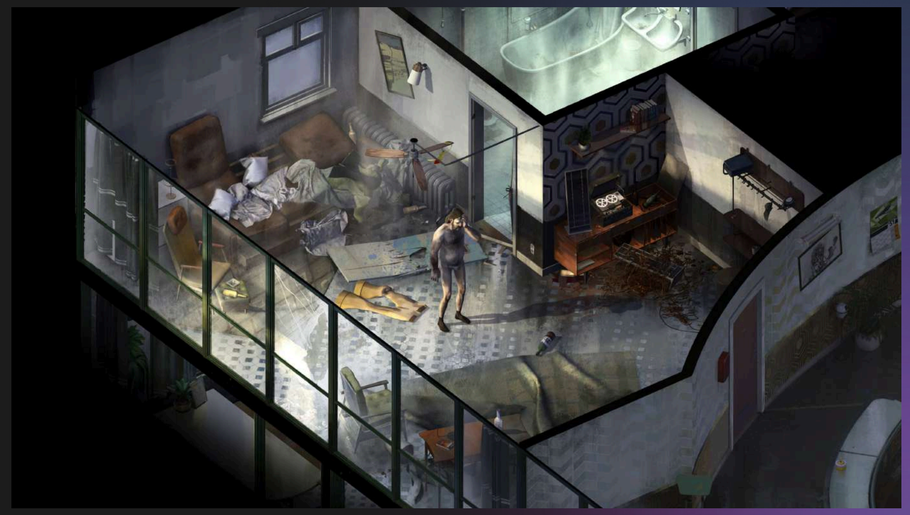




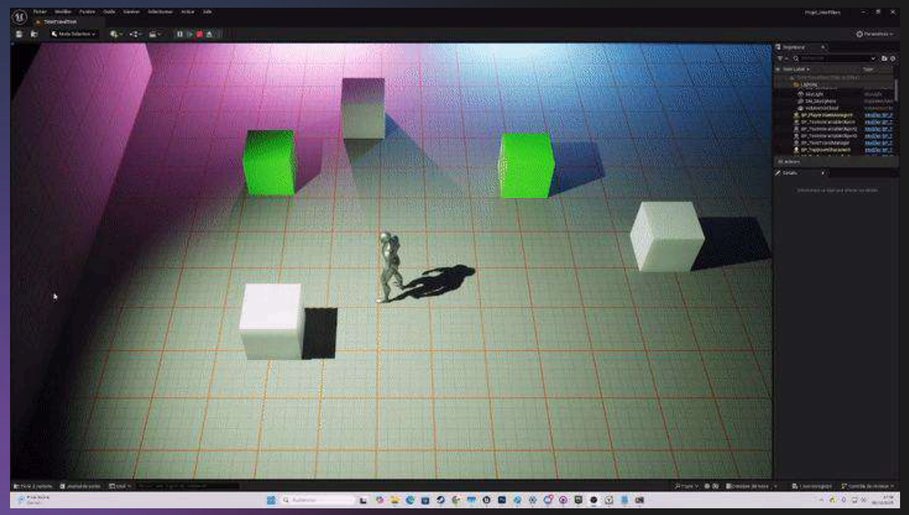
3C-CAMERA

> Caractéristiques
  Type de caméra : 3D Third Person, Top Down.
  Mobilité : 3 axes.

> Spécificité hybride
  Player-Focus (Général).
  Object-Focus / Zoom in (Inspéction).



Disco Elysium



3C-CHARACTER

> Le joueur incarne G-UI, un nouveau prototype de cyber détective high-tech.

> Peut aller dans le présent et dans le passé (garde sa position relative)

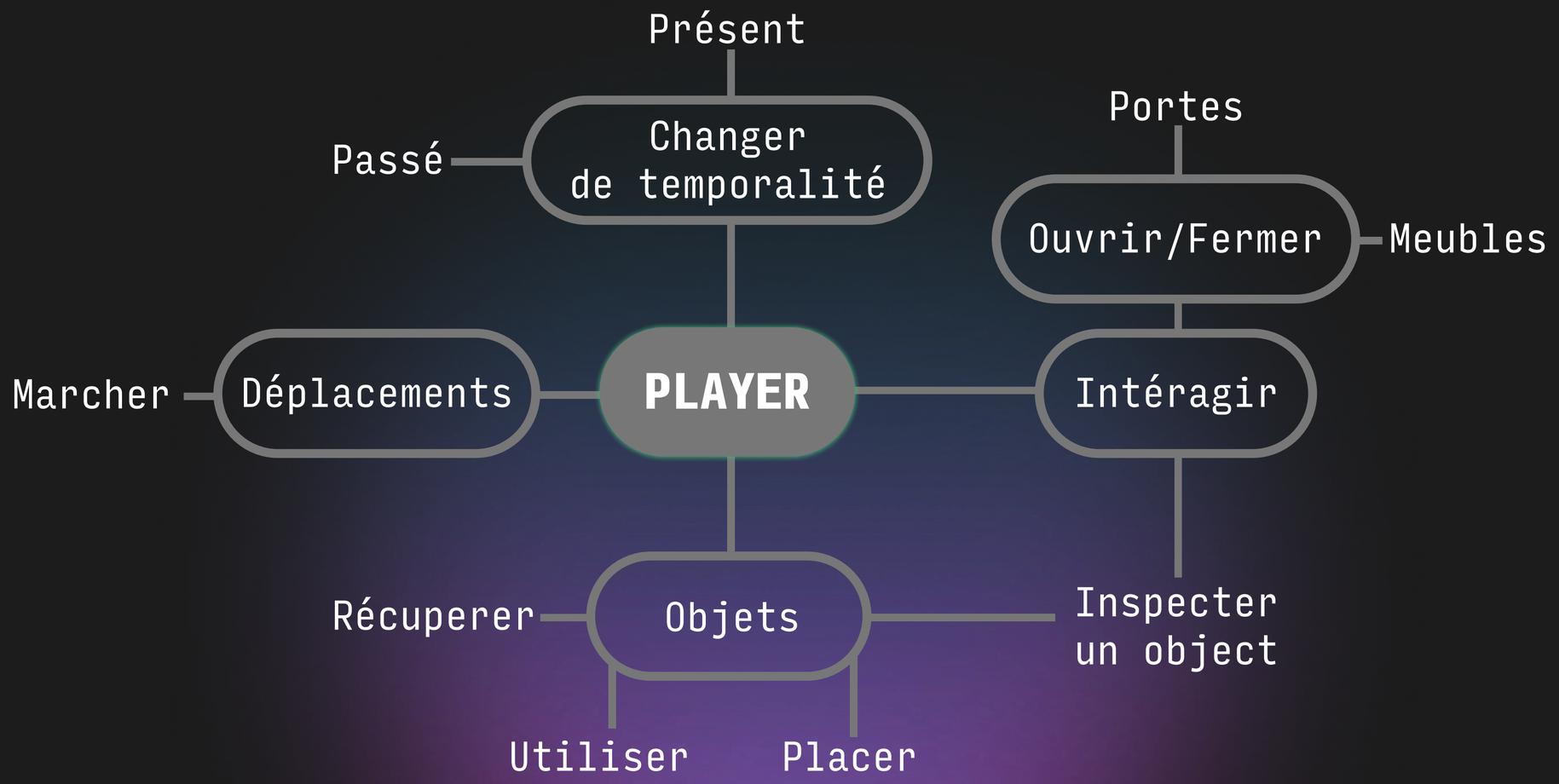
> Gagne en trouvant le bon suspect

> Perd lorsque le temps imparti est écoulé / si sélectionne le mauvais suspect trouvé

> Accède a la liste des suspects à partir d’un moment dans l’histoire



CHARACTER


Présent
Changer
de temporalité
Passé
Portes
Ouvrir/Fermer
Meubles
Marcher
Déplacements
PLAYER
Intéragir
Récuperer
Objets
Inspecter
un object
Utiliser
Placer

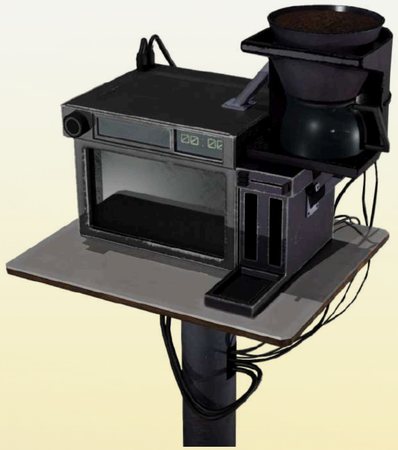
GA()
{
 Sacha Sahnine
 Pierre Manguin Gouritin
 Stella Young
 Elio Lefebvre
 Elisa Devred
 Céleste Serratrice
}














GA()
{
 Sacha Sahnine
 Pierre Manguin Gouritin
 Stella Young
 Elio Lefebvre
 Elisa Devred
 Céleste Serratrice
}

PROPS



















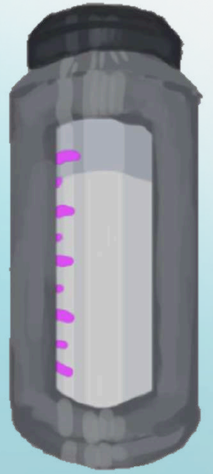


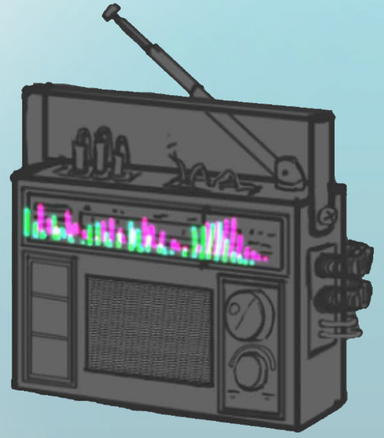
GA()
{
 Sacha Sahnine
 Pierre Manguin Gouritin
 Stella Young
 Elio Lefebvre
 Elisa Devred
 Céleste Serratrice
}

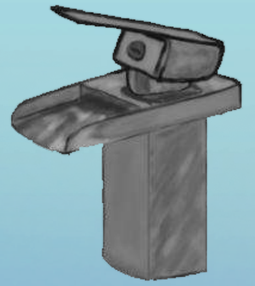


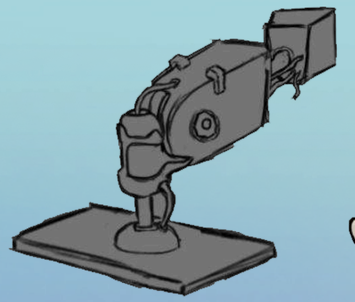






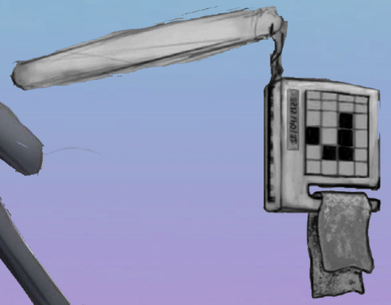


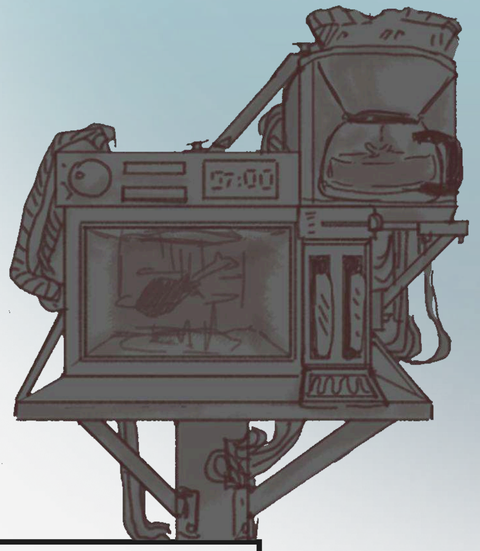


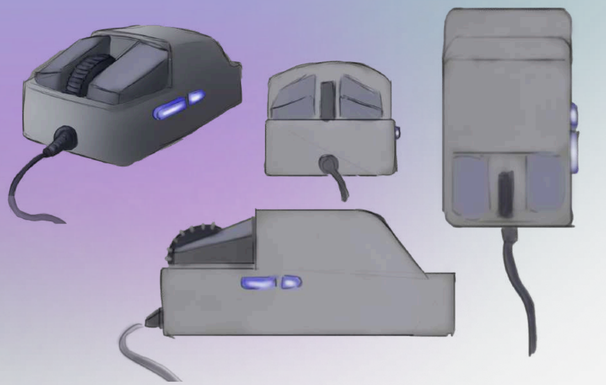




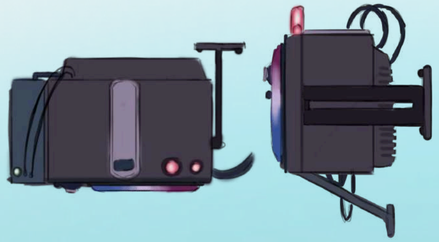


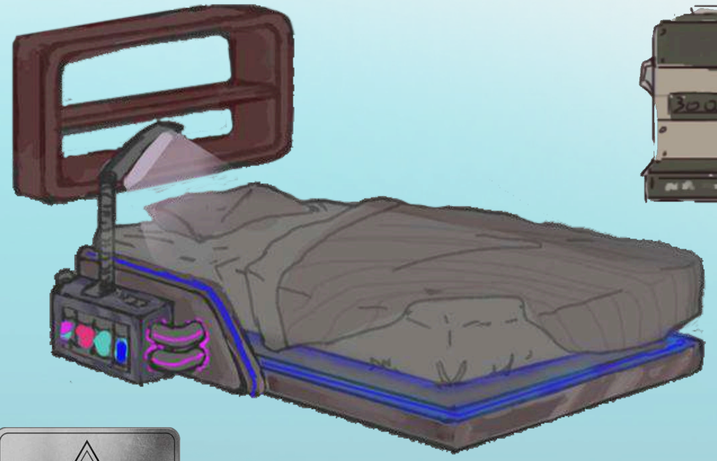


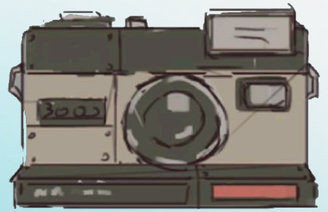




GA()
{
 Sacha Sahnine
 Pierre Manguin Gouritin
 Stella Young
 Elio Lefebvre
 Elisa Devred
 Céleste Serratrice
}























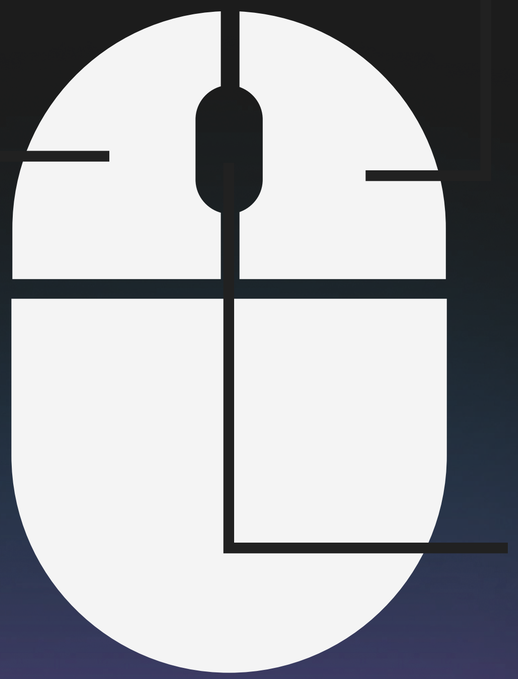
GA()
{
  Sacha Sahnine
  Pierre Manguin Gouritin
  Stella Young
  Elio Lefebvre
  Elisa Devred
  Céleste Serratrice
}

SPLASHART



3C-CONTROLS

> **En jeu ;** Se déplacer *(appui continu ou court)*, interagir *(court)*.



> **En jeu ;** Tourner la caméra *(appui continu)*.

> **Inventaire ;** Inspecter objet *(appui continu)*.

> **En jeu ;** Zoomer / Dézoomer *(défiler)*.

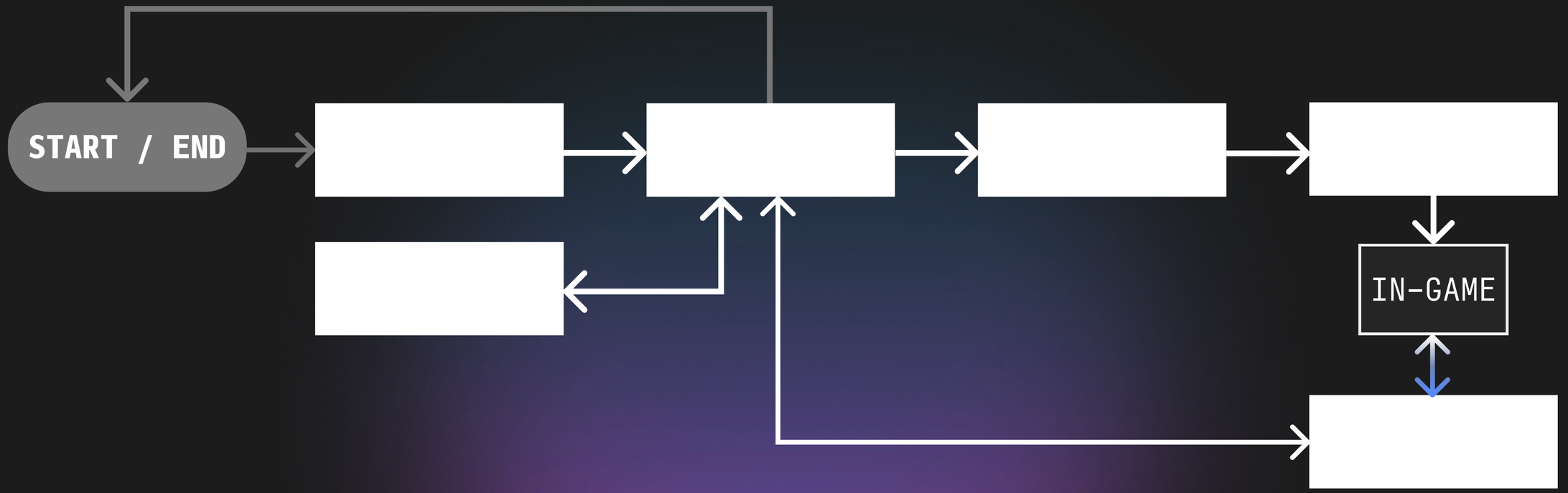
Espace

> Changer de temporalité *(appui long)*.

Echap

> Mettre en pause *(appui court)*.

GAME STRUCTURE



BOUCLE MACRO

Objectif :
Résoudre l’enquête

Challenge :

> Résoudre tout les puzzles
> Rassembler tous les indices
> Trouver le coupable
> Finir avant la fin du timer

Récompense :

> Résolution de l’enquête
> Fin de la vertical slice

BOUCLE MID

Objectif :
Résoudre un puzzle

Challenge :

> Récupérer les éléments nécessaires à sa résolution
> Trouver la solution

Récompense :

> Accéder à un nouvel endroit, élément de puzzle ou indice
> Avancer dans l’enquête

BOUCLE MID

Objectif :
Trouver le code d’accès
de l’appartement

Challenge :

> Remonter dans le temps
> Repérer les touches les plus usées
> Trouver le code correspondant dans le registre

Récompense :

> Porte ouverte, accès à l’appartement
> Début de l’enquête

BOUCLE MID

Objectif :
Déverrouiller le tableau complet des suspects

Challenge :

> Déduire le code sur la mapmonde
> Faire le lien entre le code de la mapmonde et le boîtier du tableau

Récompense :

> Accéder aux fiches des suspects
> Avancer dans l’enquête
> Obtention de la clé de la chambre

BOUCLE MID


Objectif :
Enlever l’eau bloquant
l’accès à la salle de bain
Challenge :
> Remonter dans le temps
> Fermer la valve
Récompense :
> Accéder à la salle de bain
> Avancer dans l’enquête

BOUCLE MID

Objectif :
Ouvrir la porte du bureau

Challenge :

> Changer de temporalité
> Observer la combinaison de la lampe à lave se jouant dans le présent
> Reproduire la combinaison dans le passé

Récompense :

> Accéder au bureau
> Avancer dans l’enquête

BOUCLE MID

Objectif :
Gagner la confiance
du chat

Challenge :

> Trouver du lait
> Ramener le lait au chat

Récompense :

> Nom du chat découvert
> Accéder au contenu de l’ordinateur

BOUCLE MID

Objectif :
Accéder aux fichiers de l’ordinateur

Challenge :

> Trouver le mot de passe
> Exécuter correctement les commandes

Récompense :

> Avancer dans l’enquête
> Avancer dans un puzzle

BOUCLE MID

Objectif :
Ouvrir la pièce secrète

Challenge :

> Récupérer toutes les cartes
> Trouver le texte descriptif de leur utilisation
> Disposer les cartes de la bonne manière

Récompense :

> Accéder à la pièce secrète
> Avancer dans l’enquête

BOUCLE MICRO

Objectif :
Changer de temporalité

Challenge :

> Appuyer sur la bonne touche
> L’utiliser au moment adéquat

Récompense :

> Avancer dans les puzzles
> Accéder à de nouveaux éléments

BOUCLE MICRO

Objectif :
Interagir avec un élément pour progresser

Challenge :

> Trouver l’élément interactif
> Cliquer sur l’élément pour intéragir avec celui-ci

Récompense :

> Obtenir des nouvelles informations
> Avancer dans un puzzle
> Avancer dans l’enquête

BOUCLE MICRO

Objectif :
Reproduire la combinaison de couleurs

Challenge :

> Observer dans quel ordre se fait la combinaison
> Mémoriser l’ordre de combinaison

Récompense :

> Avancer dans un puzzle

BOUCLE MICRO

Objectif :
Récupérer une carte
de tarot

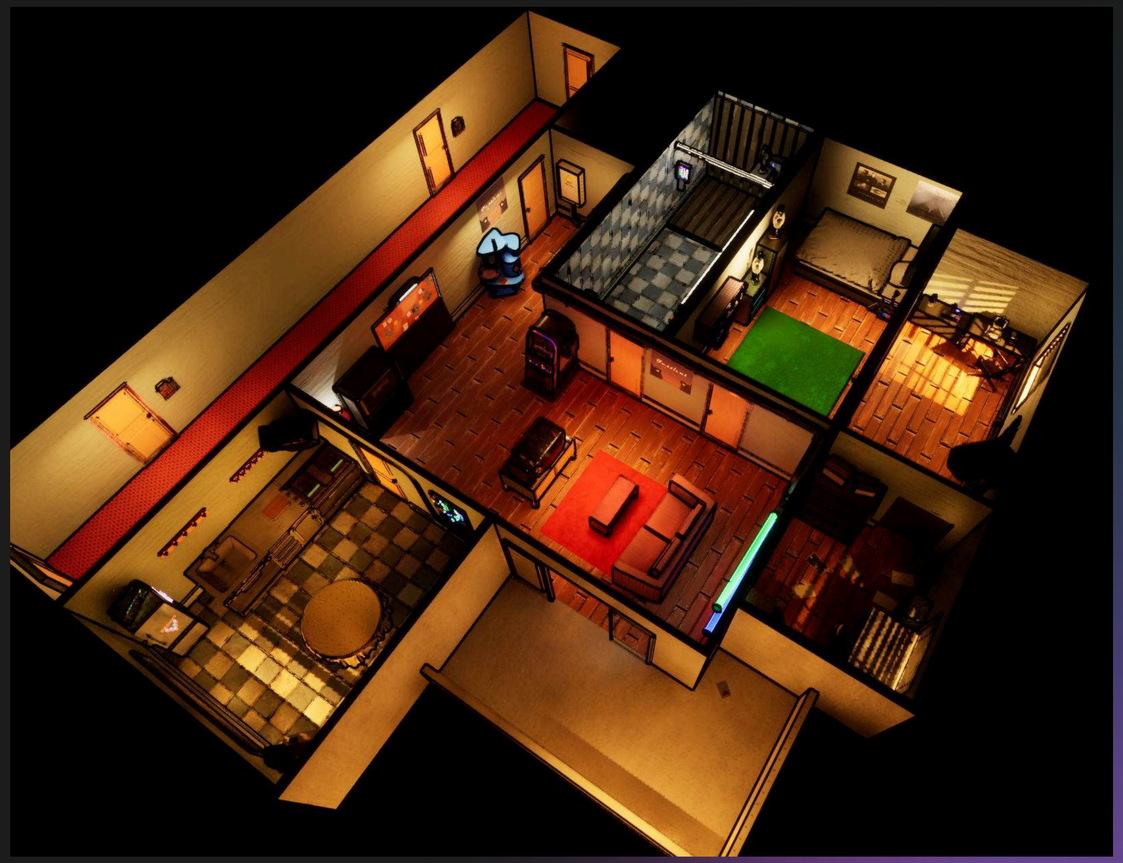
Challenge :

> Explorer l’appartement
> Repérer la carte parmis
les éléments présent
dans une pièce

Récompense :

> Accéder à un nouveau puzzle
> Avancer dans l’enquête

L’appartement In-Game



> Appartement passé



> Appartement présent

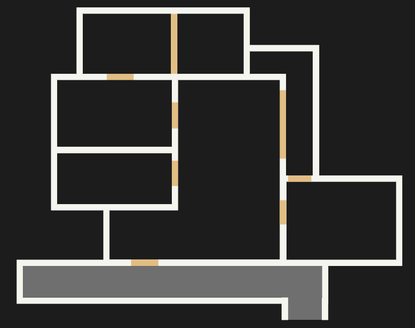
L'appartement



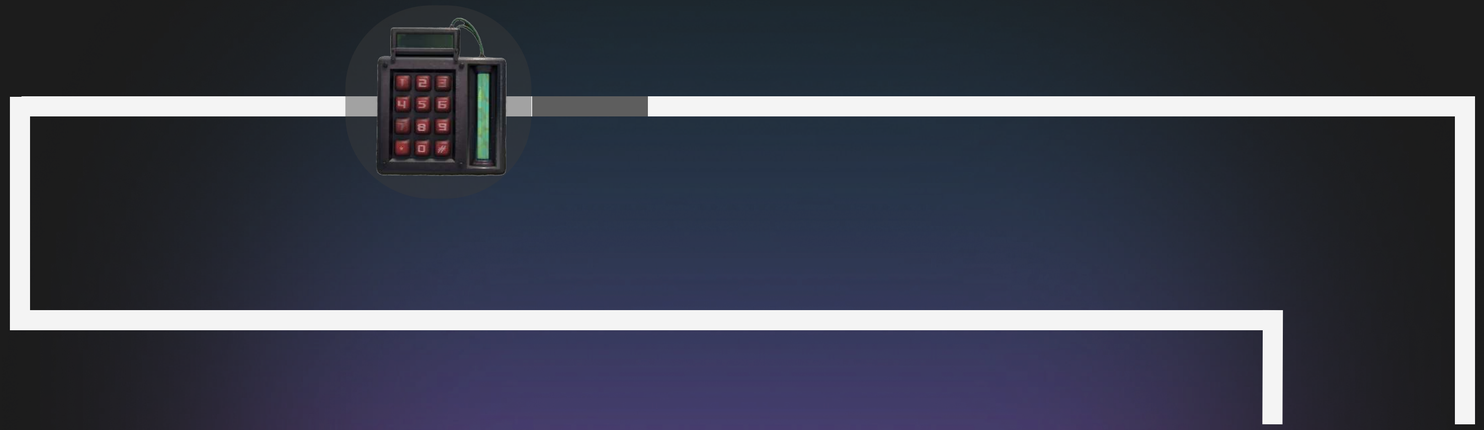
LEGENDE

- > Porte
- > Accessible dans la scène du passé
- > Accessible dans la scène du présent
- > Cartes de tarot

L'entrée



LEVEL DESIGN



LEGENDE

> Porte

> Accessible dans la scène du passé



> Digicode

Le salon

LEVEL DESIGN



LEGENDE

> Porte

> Accessible dans le passé

> Accessible dans le présent

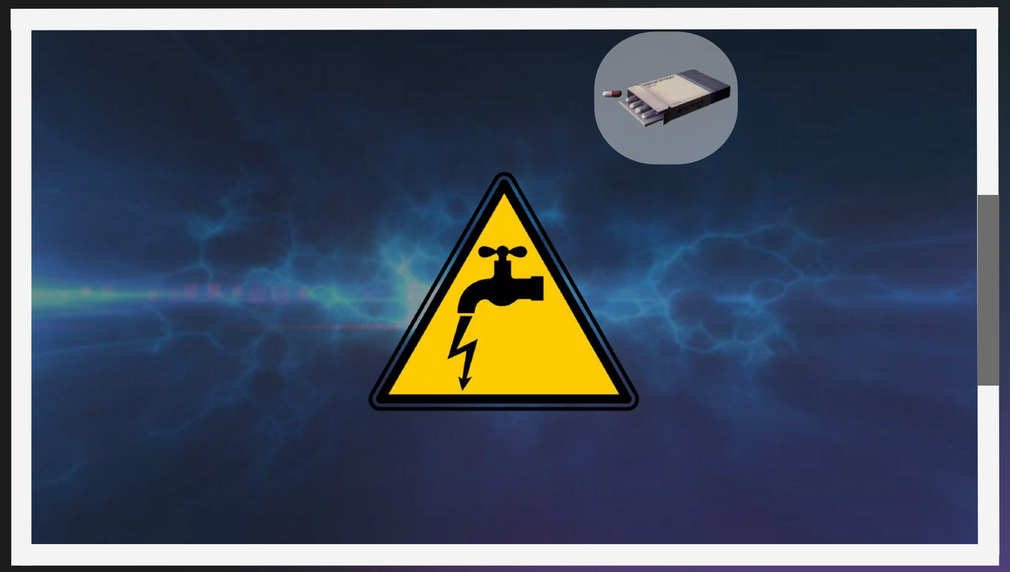
 > MapMonde

 > Pistolet

 > Corps du journaliste

 > Puce

La salle de bain



LEGENDE

> Porte

> Accessible dans le présent

> Eau éléctrifiée

> Médicaments

La chambre



LEGENDE

> Porte

> Accessible dans le passé

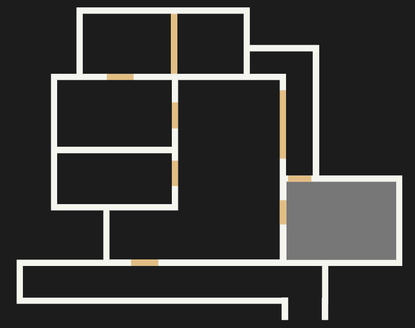
> Accessible dans le présent

> Le chat du journaliste (Albert)

> Lampes a lave

LEVEL DESIGN

La cuisine



LEVEL DESIGN



LEGENDE

> Porte

> Accessible dans le passé

> Accessible dans le présent



> Réfrigerateur



> Lait pour le chat

Bureau & pièce secrète

LEGENDE

> Porte

> Accessible dans le passé

> Accessible dans le présent



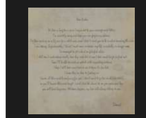
> Ordinateur



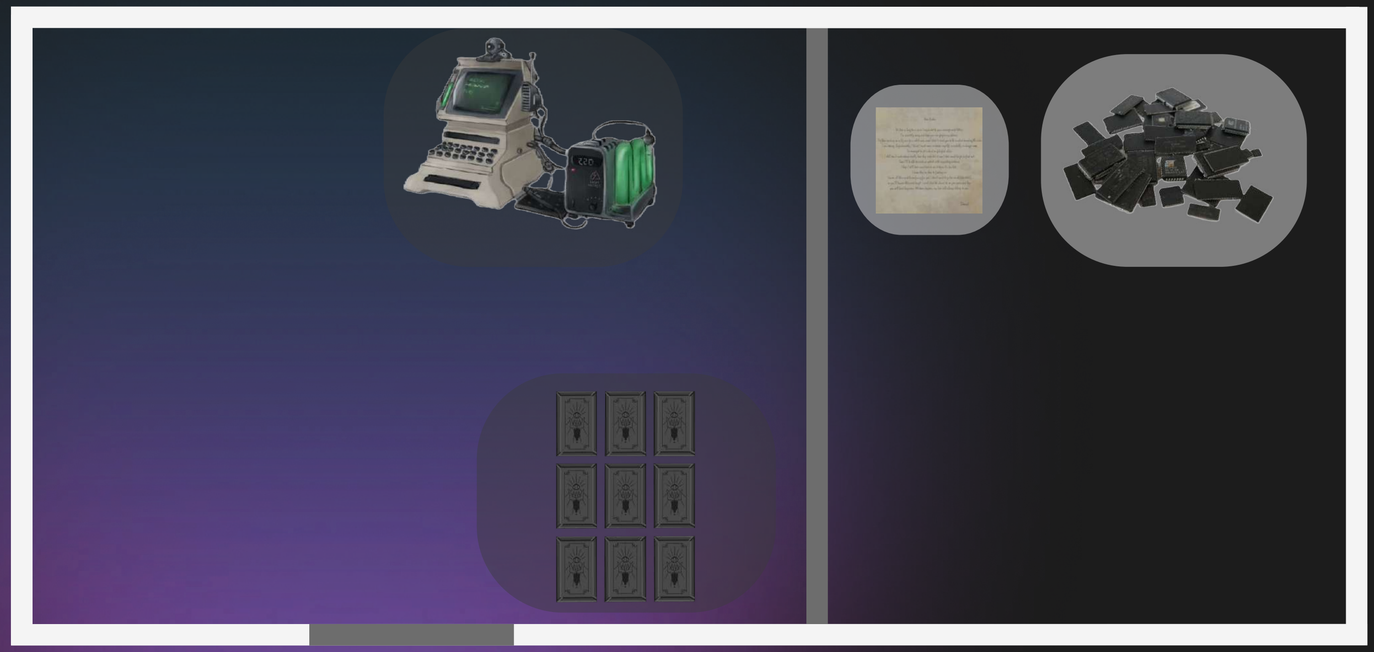
> Tableau des cartes



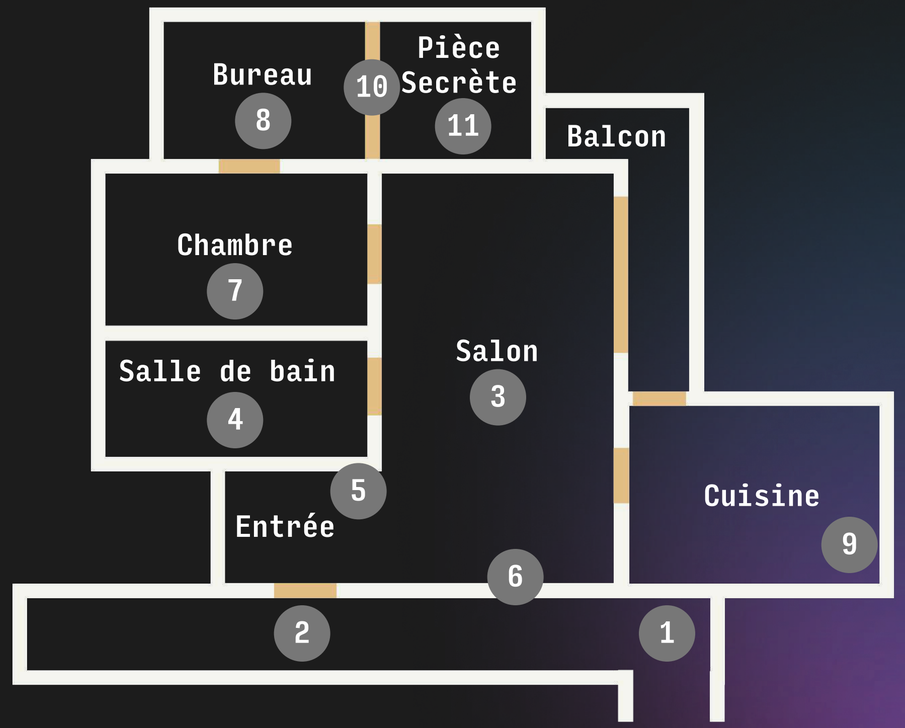
> Amas de fausses puces



> Lettre du journaliste

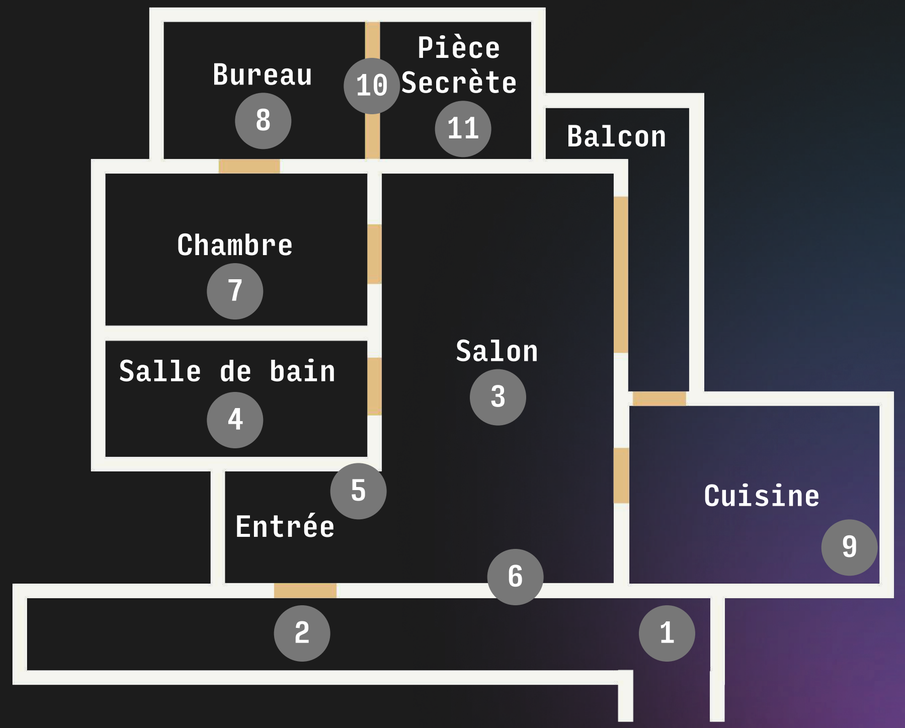


GAMEFLOW



1. Le joueur commence devant l’entrée de l’appartement.
2. Il utilise la liste de codes et le retour dans le temps afin de déverouiller la première porte
3. En passant par l’entrée il trouve une carte de tarot, élément du dernier puzzle, puis accède au cadavre de la victime et scanne sa puce.
4. Il entre ensuite dans la salle de bain, où il obtient une carte de tarot.
5. En ressortant, et en observant l’entrée, il accède à la carte du monde, en complétant celle-ci, il déverouille le tableau des suspect.

GAMEFLOW



6. En s’ouvrant celui-ci laisse tomber la clé pour accéder à la chambre.
7. Dans la chambre, il résout l’énigme des lampes et accède au bureau, ramassant une carte au passage.
8. Dans le bureau, le joueur retourne dans le temps afin d’accèder à l’ordinateur
9. Le mot de passe de ce dernier s’obtient en offrant le lait trouvé dans la cuisine au chat dans la chambre.
10. Il y obtient aussit la dernière carte, qu’il insère dans un piédestal, lui permettant d’accèder à la pièce secrète.
11. Dans la pièce secrète, il obtient la dernière preuve de l’enquête, ce qui lui permet de retourner voir le robot assistant et désigner le suspect.

TIME SENSITIVE

INVESTIGATION

DIRECTED BY LISAA FEATURING G-UI 31-03-2025

TA()
{
 Antoine Biogeau
 Kélyan Midel
 Nicolas Robert
}

GA()
{
 Sacha Sahnine
 Pierre Manguin Gouritin
 Stella Young
 Elio Lefebvre
 Elisa Devred
 Céleste Serratrice
}

GD()
{
 Jarod Bouillo
 Lucie Houpillart
 Nicolas Gal
 Paul Piazzoni
 Thibault Louët
}