

# M A S S CONTROL

The letter 'O' in the word 'CONTROL' is replaced by a stylized television set. The television has a dark blue, rounded rectangular body with a grainy, static-like texture. It features two small, dark, oval-shaped eyes on its front face. Two thin, dark lines extend from the top of the television, forming an inverted 'V' shape, representing antennae.

**Anthony Deutsch**  
Game Design Document  
2012



Anthony Deutsch  
*Game Design*  
2012

## SOMMAIRE

|                                                    |     |
|----------------------------------------------------|-----|
| Cadre du projet.....                               | p3  |
| Histoire.....                                      | p4  |
| Overview.....                                      | p5  |
| Personnages.....                                   | p6  |
| Univers.....                                       | p7  |
| Références.....                                    | p8  |
| Mockup Screenshot.....                             | p9  |
| Camera.....                                        | p10 |
| Interface.....                                     | p11 |
| Principe de navigation.....                        | p12 |
| Contrôles.....                                     | p13 |
| Mécaniques.....                                    | p14 |
| Mécaniques – Habitants & Audimat.....              | p14 |
| Mécaniques – Entités critiques et culturelles..... | p15 |
| Mécaniques – Programmes TV (Pouvoirs).....         | p17 |
| Gameflow.....                                      | p18 |
| Level Design.....                                  | p19 |



Anthony Deutsch  
Game Design  
2012

## CADRE DU PROJET

### Le PRiNCiPe

De toutes les thématiques que l'on peut trouver dans «Le Prince» de Machiavel, celle du contrôle des foules retient particulièrement l'attention. Si Machiavel écrivait un mail aux «princes» d'aujourd'hui, que leur conseillerait-il comme moyens pour assurer le contrôle de leur peuple? Mass Control fait le pari qu'il recommanderait vivement l'usage des masse-médias, plus particulièrement la télévision. Dans le rôle d'un dirigeant national, guidez votre bonhomme TV en vue aérienne et utilisez ses programmes TV pour vous assurer du contrôle total de votre peuple, afin qu'il reste bien sage et ne cause pas de problème.

### GENRE

Jeu d'action en vue aérienne

### PLATEFORME

Mass Control est pensé ici pour ordinateur. Adaptable sur consoles et supports tactiles pour toucher un public large au possible.

### USP

Ne soyez plus passif devant votre télévision, incarnez-là!

### KSP

- Utilisez les différents programmes de votre télévision pour garder le contrôle en toutes situations
- Attention aux entités critiques et culturelles qui tenteront de délivrer le peuple de votre emprise!
- Villes après villes (niveaux), gagnez le maximum de points d'audimat pour être assuré d'asseoir votre autorité sans contestations sur le pays

### PUBLIC

Tous les âges, orienté joueurs occasionnels. La problématique soulevée dans Mass Control, à propos de l'influence des médias de masse sur le peuple, est un sujet auquel tout le monde peut être sensibilisé

### RATiNG



## HISTOIRE

### CONTEXTE NARRATIF

Le joueur est dans la peau du dirigeant d'un pays (dont il choisira le nom en guise de pseudo) en crise au XXI<sup>e</sup> siècle. Ayant accumulé dernièrement des mesures politiques fortement contestées pour redresser le pays, l'autorité du dirigeant est compromise et son pouvoir menacé. Un jour qu'il pensait être l'un des derniers de son règne, le dirigeant reçut un mail (d'un certain nico@machiavel.com) ayant pour objet «*De principatibus*». Il trouva en ce mail des conseils fort avisés qui l'aideraient à recouvrer et asseoir son autorité sur le pays. Parmi la longue liste de prescriptions le dirigeant en trouva une particulièrement pertinente : le peuple devait passer sous son contrôle sans s'en rendre compte. Les pensées du peuple devaient être déviées pour l'empêcher de penser à renverser le dirigeant. Le peuple devait même au contraire se sentir satisfait et en sécurité sous la bienveillante protection du gouvernement.

Ainsi chercha-t-il le moyen le plus redoutable de manipuler efficacement les foules et reprendre un contrôle incontesté sur son pays. C'est en consultant la pièce jointe du mail (ci dessous) —



La dite pièce-jointe, représentant des bonhommes TV

— que la solution lui vint comme une sainte illumination : Les masses médias était la clé du contrôle du peuple du XXI<sup>e</sup> siècle. Absorbés devant leur télévision, les habitants des villes oublieraient bien vite leurs problèmes et leur rancœur. Une fois leur libre arbitre endormi plus de contetation possible! Sans même faire appel aux forces de l'ordre!

Ainsi le dirigeant entreprit-il d'envoyer un de ses bonhomme TV dans les villes stratégiques du pays et d'organiser lui même les programmes des chaines de télévisions afin de contrôler l'ensemble du pays et enfin régner en maitre.

\* (logo officiel du passage au tout numérique de 2011, © l'état pour faire court)



Anthony Deutsch  
Game Design  
2012

## OVERVIEW

### Le Jeu en une phrase

À l'aide du bonhomme TV, trouver et absorber un maximum d'habitants de la ville dans le temps imparti et gagner ainsi le plus de points d'audimat.

### Le Jeu en plus de phrases

- Le joueur dirige son bonhomme TV dans les rue de la ville où des habitants sont régulièrement générés aléatoirement. Si le bonhomme TV s'approche d'un habitant, celui ci est immédiatement absorbé et le joueur gagne des points d'audimat en conséquence.
- Le joueur peut réaliser des combos en enchainant rapidement l'absorption de plusieurs habitants proches les uns des autres.
- Tout au long du jeu, le joueur débloquent des programmes TV(des pouvoirs) qui l'aideront à absorber le peuple plus rapidement grâce à ses points d'audimat.
- Des entités culturelles et critiques tenteront d'empêcher le joueur de procéder en toute tranquillité. ils se feront plus nombreux et plus efficaces au fil du temps
- Le jeu se compose d'une vingtaine de niveaux. À chaque niveau le joueur doit obtenir un nombre de points d'audimat minimal afin de débloquent le niveau suivant, sinon c'est la révolte et votre autorité de dirigeant est compromise.
- Le but est d'absorber plus d'habitants que nécessaire afin d'avoir le plus de points d'audimat possible. Ces points servent à deux choses :
  - Ils indiquent d'abord le score réalisé sur le niveau en question. Ce score pourra être partagé et comparé sur un écran de score à celui des dirigeants d'autres pays (d'autres joueurs), via internet, pour savoir quel est le dirigeant s'y prenant le mieux pour contrôler son peuple.
  - Tous les points gagnés au fur et à mesure des niveaux s'accumulent, permettant au joueur de les dépenser pour obtenir de nouveaux programmes TV (voir page des mécanismes - programmes TV)

### PHILOSOPHIE DU JEU

Machiavel axe notamment l'art de gouverner sur la capacité du prince à contrôler son peuple. L'ambition de Mass Control est ainsi de proposer une analyse de la notion de contrôle des masse et de soulever les problématiques en relation. Quelle est l'influence des médias de masse sur notre libre arbitre? Ces médias de masse peuvent-ils jouer un rôle dans l'application sans contestation de la politique d'un gouvernement?

«Gouverner, c'est mettre vos sujets hors d'état de vous nuire et même d'y penser» : la télévision a cette faculté de nous empêcher de penser comme bon nous semble par sa capacité à monopoliser l'esprit. Le peuple «ne demande rien, sinon de n'être point opprimé» : exhiber la misère du monde à la télévision en fait prendre la conscience au téléspectateur. N'est-ce pas le meilleur moyen pour que nous nous sentions bien chez nous en nous disant que c'est pire ailleurs?

En adoptant un ton caricatural et quelque peu cynique, Mass Control a pour principal objectif de sensibiliser le joueur aux rôles que tiennent les médias de masses dans son quotidien. Étant placé du point de vue du dirigeant et de son bonhomme TV, le second degré est omniprésent dans le jeu.



Anthony Deutsch  
Game Design  
2012

## PERSONNAGES

### NOTRE BONHOMME TV

Incarnation des masses médias, le bonhomme TV est l'entité contrôlée par le joueur. Sa principale fonctionnalité est d'absorber un habitant en le touchant



### LE PEUPLE

Toutes les autres entités sont basées sur le modèle de l'habitant lambda. Des attributs les caractériseront afin de différencier les habitants lambdas, si facilement absorbés par la télévision, et les entités critiques et culturelles qui viendront nous mettre des bâtons dans les roues



*un habitant, tout ce qu'il y a de plus lambda*

### LES CONTRAIGNANTS ACTEURS CULTURELS

Quand un acteur culturel s'approche du bonhomme TV, ce dernier voit sa vitesse ralentir, l'empêchant d'accumuler rapidement l'audimat



*L'étudiant rebel*



*Le professeur gréviste*



*L'artiste engagé*

### LES VILAINS PERSONNAGES CRITIQUES

Quand un personnage critique touche le bonhomme TV, certains des habitants absorbés sont libérés et le joueur perd une partie de ses points d'audimat



*Le crieur public révolté*



*Le journaliste idéaliste*



*Le philosophe agitateur*



Anthony Deutsch  
*Game Design*  
2012

## UNIVERS

### OÙ SOMME NOUS

Dans un environnement urbain géométrisé. Des bâtiments schématiques s'érigent en guise de murs et les rues de la ville constituent l'espace jouable

### REGISTRE

Le ton caricatural et cynique du jeu justifie l'usage du stéréotype. Ainsi pour figurer une entité on utilise des formes simples auxquelles viennent s'ajouter des attributs caractéristiques.

### STYLE GRAPHIQUE

L'univers en 3D vu de haut est particulièrement simple et géométrisé. Ce choix reprend le point de vue du rôle de dirigeant pour le joueur qui, pour prendre le contrôle de son peuple, doit schématiser et systématiser son environnement, rentrer les habitants dans des cases, etc... Les bâtiments sont donc composés de parallélépipèdes dotés d'attributs caractéristiques comme des fenêtres ou des portes. Enfin les éléments de décors sont tout autant schématisés, par exemple un lampadaire serait un fin cylindre avec une excroissance cubique lumineuse par dessus.

Les personnages, en 2D cette fois, sont des boules humanisées avec l'attribut de leur fonction (aucune pour les habitants lambdas). Ce contraste entre la 3D et la 2D est utilisé pour évoquer la confrontation entre la machine (l'univers en fait) et le vivant, en minorité dans cet univers froid et aséptisé.

La gamme de couleur n'excède pas plus de 5 tons par niveau, tous les éléments inertes sont traités par aplats avec de légers changements de nuance plus sombre pour donner les sensations de volume. Ce choix marque l'intention de rester dans une certaine retenue pour le joueur qui, même s'il s'amuse à récolter ironiquement ses habitants, ne doit pas avoir l'impression d'être dans un monde où règnent la joie et la bonne humeur.

### LIEUX & DÉCORS

Toujours en restant dans un environnement urbain géométrique et schématique, le joueur jouera dans plusieurs villes d'un niveau à l'autre. Il pourra donc se retrouver dans des villages de campagne, des villes de bord de mer, des villes de montagne, des mégalo-pôles, et tout ce qui peut constituer le paysage urbain d'un pays. Tous ces éléments caractéristiques seront sans conséquence sur le gameplay et serviront surtout à changer d'ambiance d'un niveau à l'autre.

### SOUND DESIGN

Musique composée à partir de jingles fictifs et de musique synthétique. Le son robotique et calculé de la musique électronique se mêle à la mélodie des spots publicitaires (souvent des chants, des voix, des paroles faciles à retenir) conçu pour vendre du rêve. Un procédé mécanique qui utilise des moyens organiques pour mieux nous parler, métaphore du processus «d'absorption» des médias de masse.



Anthony Deutsch  
Game Design  
2012

## RÉFÉRENCES

### **GRAN THIEF AUTO 1, DMA DESIGN, 1998 - PROCÉDÉ GRAPHIQUE ET CAMÉRA**

Un monde immobile en 3D et des entités mouvantes en 2D.  
La vue aérienne de Mass Control est aussi du même type que celle de GTA 1.



### **TRON, STEVEN LISBERGER, 1982 - AMBIANCE**

L'univers géométrisé, terne et aséptisé des «rues» de Tron est à peu près l'ambiance souhaitée dans Mass Control.



### **BRAZIL, TERRY GILLIAM, 1985 - LES GRANDES IDÉES**

La volonté de contrôle des pensées du peuple par un système supérieur, usant de manipulations et d'illusions.



### **WORLD OF GOO, 2D BOY, 2008 - CHARACTER DESIGN**

Géométrie des entités interactives, humanisée par des attributs caractéristiques.



### **PACMAN, TORU IWATANI, 1980 - GAMEPLAY DE BASE**

Le principe de récolte de points et d'interaction ambivalente avec des entités hostiles est le gameplay de base de Mass Control.



### **ORCS MUST Die!, ROBOT ENTERTAINMENT, 2008 - PROGRESSION DU JOUEUR**

Le joueur accumule les points gagnés à chaque niveau afin de débloquer peu à peu de nouveaux pouvoirs.





Anthony Deutsch  
Game Design  
2012

## MOCKUP SCREENSHOT

*Schéma renseignant sur l'aspect global du jeu, les HUD, feedback, etc, sans direction artistique*



## CAMÉRA

### POINT DE VUE

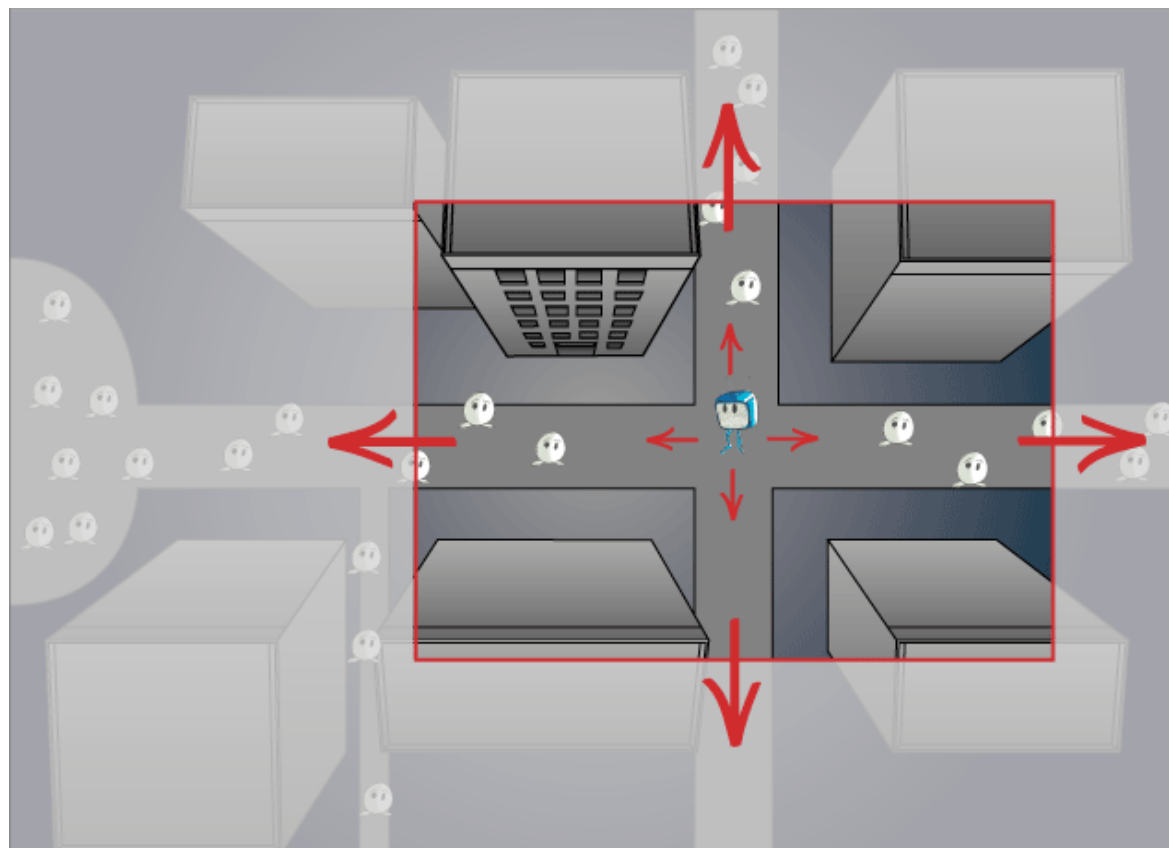
Le joueur voit la carte d'en haut. Ce choix est dans l'idée d'insister sur la notion de contrôle, dans l'idée de Big brother.

### CADRAGE

La caméra ne montre qu'une portion du niveau. Le personnage est toujours centré au milieu de l'écran.

### MOUVEMENT DE CAMÉRA

Un scrolling vertical et/ou horizontal s'enclenche en suivant les mouvements du bonhomme TV, dévoilant ainsi au joueur le reste du niveau.



## INTERFACE

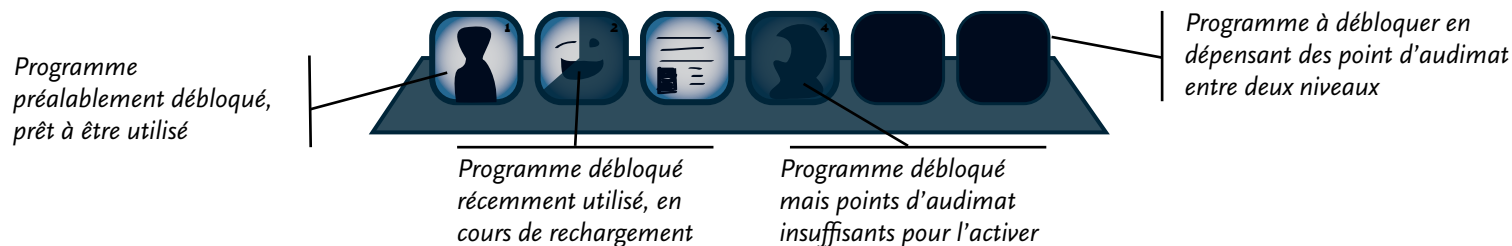
### AUDIMATOMÈTRE

Renseigne sur le nombre de points d'audimat à atteindre pour accéder à la ville (niveau) suivante. indique le nombre de points d'audimat accumulés durant le niveau joué.



### BARRE DES PROGRAMMES TV (POUVOIRS)

Chaque icône représente un des programmes débloqués par le joueur afin de l'aider dans sa quête de contrôle du peuple. 4 états possibles pour le programme : prêt à être utilisé, en rechargement, pas encore utilisable, pas encore débloqué. Les programmes TV sont activables uniquement par raccourcis clavier personnalisables.



### Limite de Temps

Le bonhomme TV doit absorber le plus d'habitants possibles sous peine qu'ils commencent à penser par eux même si trop peu d'entre eux sont absorbés par le bonhomme TV. Chaque niveau dispose d'un temps déterminé durant lequel le joueur devra accumuler le plus de points d'audimat.

00:47

## PRINCIPES DE NAVIGATION

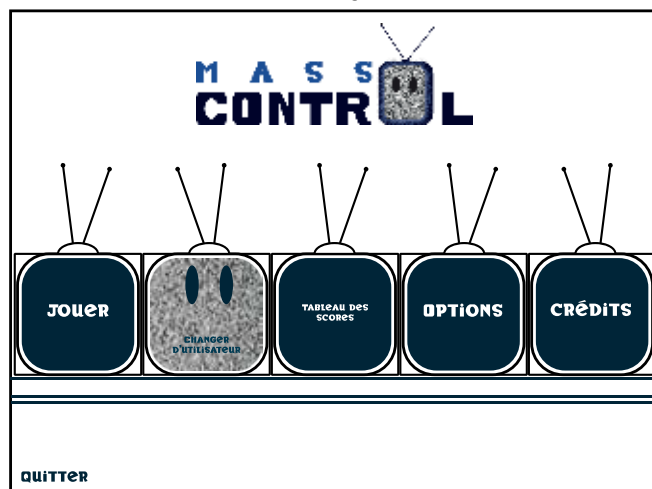
### NAVIGATION GÉNÉRALE

En arrivant sur le jeu le joueur n'est pas encore de l'autre côté de l'écran. La navigation au travers des menus du jeu connote sans cesse que c'est bien la télévision qu'il va incarner in-game. Ainsi, Les boutons de menu sont des télévisions qui se changent en bonhomme TV lorsque le joueur interagit avec elles.

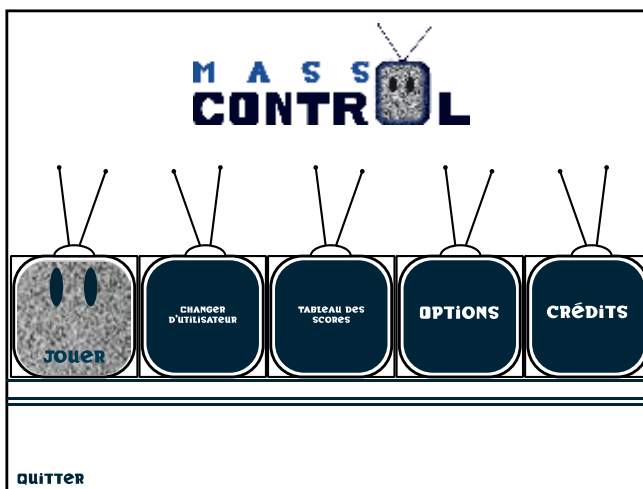
- Nous sommes au départ face à plusieurs télévisions éteintes sur lesquelles est indiqué le nom du sous menu
- Une fois la télévision sélectionnée, elle s'allume en affichant de la neige et des yeux apparaissent (le joueur peut dès à présent reconnaître un bonhomme TV)
- En appuyant sur «Entrée», la caméra zoom sur l'écran du bonhomme TV jusqu'à ce qu'il prenne l'ensemble de l'écran du joueur. L'écran du joueur et celui de la télé ne font plus qu'un, ça y est le joueur EST le bonhomme TV.
- Appuyer sur «Esc» enclenche l'action inverse, un dézoom vers le menu précédent.
- Une fois dans le menu, le contenu s'affiche en alpha progressif
- Les 'boutons' ayant pour fonction de «valider», de continuer dans le processus pour jouer, est toujours un petit bonhomme TV, sur l'écran duquel on zoomera en cliquant dessus. On utilise ainsi un procédé de mise en abyme évoquant la position ambiguë du joueur dont le but est de contrôler le peuple alors qu'il en fait lui même partie IRL

Le principe de navigation dans les menus est déjà une sensibilisation pour le joueur à la notion de contrôle des masses médias sur le peuple.

État sélectionné du menu «Changer d'utilisateur»



Sélection du menu «Jouer», On valide avec 'Entrée'



Zoom sur le bonhomme TV, le menu suivant s'affiche





## CONTRÔLES

### TOUT AU CLAVIER - EN JOUANT

Déplacement : Z, Q, S, D

Programmes TV (pouvoirs) : raccourcis personnalisables, par défaut 1, 2, 3, 4, 5, 6, etc..

### TOUT AU CLAVIER - NAVIGATION DANS LES MENUS

Déplacement : Z, S (+Q, D pour les réglages de volume, résolutions, etc..)

Validation : Entrée

Retour : Echap

Le jeu étant destiné à un public large au possible, il est préférable de n'avoir à utiliser qu'un seul périphérique (plutôt que de faire clavier + souris). Ainsi le joueur aura davantage la sensation d'un contrôle facile.

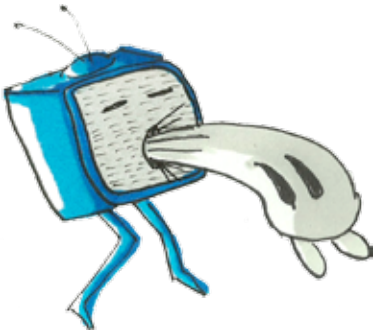
### ADAPTATION SUR SUPPORTS TACTILES

In game, les déplacements du bonhomme TV s'effectuent via l'accéléromètre et les programmes TV s'activent au doigté

La navigation dans les menus se fait au doigté exclusivement

### INTERACTION PRINCIPALE AUTOMATIQUE - L'ABSORPTION

L'absorption d'un habitant par le bonhomme TV se déclenche quand le bonhomme TV s'approche de l'habitant. Le joueur gagne des points d'audimat pour chaque absorption effectuée.



## MÉCANIQUES – HABITANTS & AUDIMAT



### LES HABITANTS LAMBDAS

Ils èrent sans but dans les rue de la villes. Les habitants sont la source de points d'audimat principale pour le joueur. Leur seule fonction est d'être absorbé par le bonhomme TV. En présence d'un batiment culturel, les habitants s'y dirigent naturellement afin d'être à l'abri du bonhomme TV. Une fois dans le batiment culturel, l'habitant ne réapparaît plus, ce qui représente des points d'audimat en moins pour le joueur (voir p18 mécaniques – entités critiques et culturelles). Un habitant libéré par l'assaut d'un personnage critique sur le bonhomme TV s'éloigne à toute vitesse de ce dernier.

Absorber un habitant rapporte immédiatement  
10 points d'audimat de base au joueur

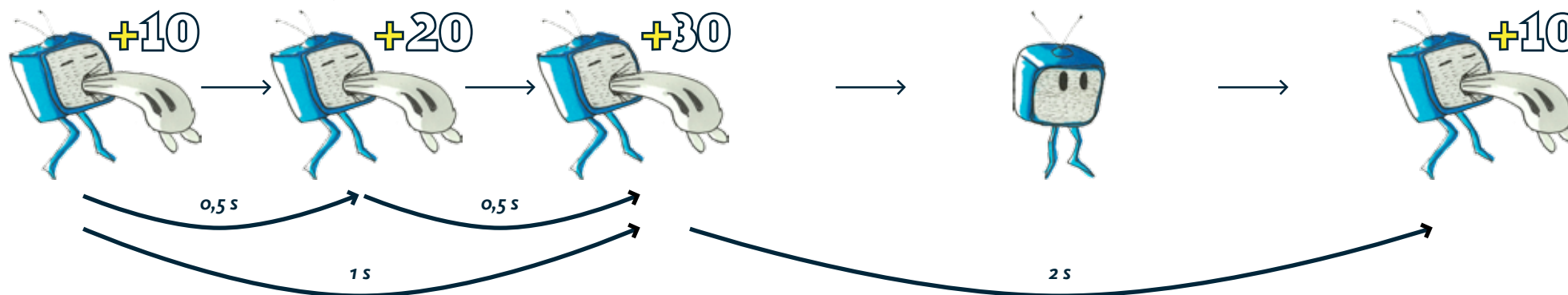


### COMBOS D'AUDIMAT

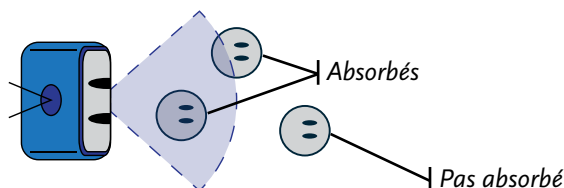
Si le temps entre deux absorptions d'habitants successives est très court (0,5 secondes)

Le joueur se voit octroyer un bonus de points d'audimat. Si l'action se reproduit plusieurs fois, le montant du bonus est exponentiel.

Le combo est interrompu si le joueur met plus d'une seconde entre deux absorptions.



Taille de la zone d'absorption :  
1,5 x la taille du bonhomme TV

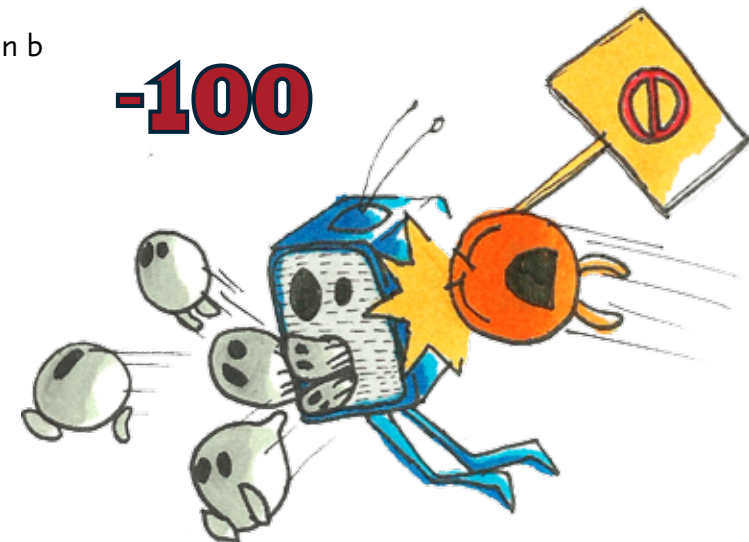


## MÉCANIQUES – ENTITÉS CRITIQUES & CULTURELLES

### PERSONNAGES CRITIQUES

Les personnages critiques sont ceux qui ne se laisseront pas absorber par le bonhomme TV. Ils tenteront même à tout prix de réveiller les consciences face à cette menace.

- Le comportement des personnages critiques est de charger le bonhomme TV à vu.
- Sa vitesse de déplacement est similaire à celui du bonhomme TV.
- Une fois prit en chasse, le joueur n'aura pas le droit à l'hésitation.
- Le personnage critique disparaît quand il entre en collision avec le bonhomme TV et une portion des habitants préalablement absorbés est libéré, enlevant 10 points d'audimat au joueur par habitant ainsi libéré.
- Le nombre d'habitants libérés dépend du niveau du personnage critique (1:révolté, 2:journaliste presse, 3:philosophe). Ils libéreront respectivement 10, 50 et 100 habitants lors d'une collision. (Soit 100, 500 et 1000 points d'audimat)
- Si le nombre de points d'audimat qui doivent être enlevés est supérieur au nombre de point d'audimat effectif pour le niveau joué, le joueur perd le niveau.
- La seule manière de réabsorber les habitants perdus est d'utiliser un programme TV adéquat (les immobiliser avec le «Journal TV» par exemple) avant que les habitants ne soient plus à portée
- 3 manières d'échapper à un personnage critique :
  - > Prendre de la distance en sortant de son champ de vision (tourner à l'angle d'un b
  - > Subir la course poursuite jusqu'à la fin du temps du niveau en essayant d'absorber en même temps les habitants afin d'avoir au moins le taux de point d'audimat minimum
  - > Utiliser un programme TV, par exemple «Débat socio-politique» pour immobiliser le personnage critique le temps d'un court instant et en profiter pour sortir de son champ de vision



## MÉCANIQUES – ENTITÉS CRITIQUES & CULTURELLES

### ACTEURS CULTURELS

Les acteurs culturels sont moins agressifs que les personnages critiques mais tout aussi contraignants. Leur but est de sensibiliser le peuple au danger que représente le bonhomme TV. Leur principale fonction est de ralentir la progression du bonhomme TV.

- À l'image des personnages critiques, les acteurs culturels foncent à vue vers le bonhomme TV.
- Les acteurs culturels vont légèrement plus vite que le bonhomme TV. Une course poursuite ne peut pas durer longtemps.
- À la collision avec le bonhomme TV :
  - > L'acteur culturel déploie une zone de ralentissement circulaire au sol, visible par le joueur.
  - Tant que le bonhomme TV sera dans cette zone, sa vitesse sera ralentie.
  - > Tous les habitants qui ont le bonhomme TV dans leur champ de vision se mettent à partir à vitesse normale à l'opposé du bonhomme TV.
- Les habitants cessent de marcher à l'opposé du bonhomme TV à partir du moment où il parvient à quitter la zone de ralentissement. L'acteur culturel disparaît alors et les habitants recommencent à errer sans but.
- La taille de la zone de ralentissement dépend du niveau de l'acteur culturel (1:étudiant, 2:professeur, 3:artiste).
- La seule manière d'échapper à un acteur culturel est d'utiliser un programme TV, par exemple «Documentaire» pour l'immobiliser le temps d'un court instant et en profiter pour sortir de son champ de vision.

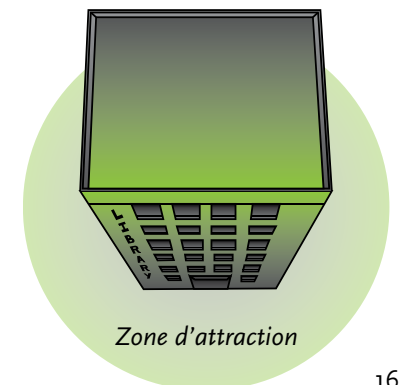


### BÂTIMENTS CULTURELS

Les bâtiments culturels sont des refuges pour les habitants. Une fois qu'un habitant entre à l'intérieur d'un bâtiment culturel, il ne pourra plus être absorbé par le bonhomme TV, ce qui signifie des points d'audimat en moins pour le joueur. Ces bâtiments sont d'une couleur vive afin que le joueur puisse les remarquer rapidement.

- Le bâtiment culturel prend effet à partir du moment où il apparaît à l'écran (avec le scrolling) et affiche sa zone d'attraction.
- Tous les habitants présents dans la zone d'attraction se dirigent à vitesse normale vers l'entrée du bâtiment afin d'y pénétrer.
- La taille de la zone d'attraction dépend du niveau du bâtiment (1:bibliothèque, 2:école, 3:amphithéâtre)
- Un bâtiment culturel reste actif en permanence. Les seuls moyens de défense dont dispose le joueur face à ces bâtiments sont :

- > Éviter par chance de tomber sur l'un d'eux.
- > Utiliser un programme TV tel que «Polémique» qui annule les pouvoirs des entités critiques et culturelles.



## MÉCANIQUES – PROGRAMMES TV (POUVOIRS)



### GÉNÉRALITÉS AU SUJET DES PROGRAMMES TV

Les programmes TV sont des capacités spéciales du bonhomme TV activées contre des points d'audimat (tous les programmes ne plaisent pas à tout le monde). Le joueur choisit d'utiliser un programme ou un autre pour attirer la foule, occuper un personnage critique pendant un temps, etc.. Bien utilisés, les programmes TV augmenteront le rendement des points d'audimat et sortiront le joueur de tous les mauvais pas. L'idée est que le joueur doit bien garder à l'idée qu'il peut à tout moment reprendre le contrôle de la situation, malgré les difficultés. L'enjeu étant d'utiliser les bons programmes aux bons moments..

- Les programmes doivent être achetés entre les niveaux pour être débloqués en échange de points d'audimat.
- Ils s'activent sur commande du joueur via des raccourcis personnalisables (par défaut 1,2,3,4,5,etc..)
- Activer un programme TV coûte des points d'audimat. Un programme ne s'utilise pas à la légère! La valeur de ce coût varie selon le programme.
- Une fois activés, un temps de rechargement est nécessaire avant la prochaine utilisation. Ce temps varie en fonction du programme.

### LISTE DES PROGRAMMES TV (NON EXHAUSTIVE)

#### «JOURNAL TÉLÉVISÉ», 200 PTS, 15S DE RECHARGE

Accélère temporairement la vitesse du bonhomme TV, lui permettant entre autre de réaliser plus facilement les combos d'absorption

#### «TÉLÉ-RÉALITÉ», 500 PTS, 10S DE RECHARGE

Les habitants autour du bonhomme Tv sont instantanément immobilisés pendant un court instant, permettant au joueur de les absorber sans difficulté.

#### «SÉRIE TV», 750 PTS, 20S DE RECHARGE

Tous les habitants de la carte sont légèrement attirés par vague régulière vers le bonhomme TV.

#### «DOCUMENTAIRE», 1000 PTS, 30S DE RECHARGE

L'acteur culturel le plus proche du bonhomme TV est immobilisé pendant un court instant, laissant le temps au joueur de sortir de son champ de vision.

#### «DÉBAT SOCIO-POLITIQUE», 1000 PTS, 30S DE RECHARGE

Le personnage critique le plus proche du bonhomme TV est immobilisé pendant un court instant, laissant le temps au joueur de sortir de son champ de vision.

#### «POLÉMIQUE», 2000 PTS, 60 SEC DE RECHARGE

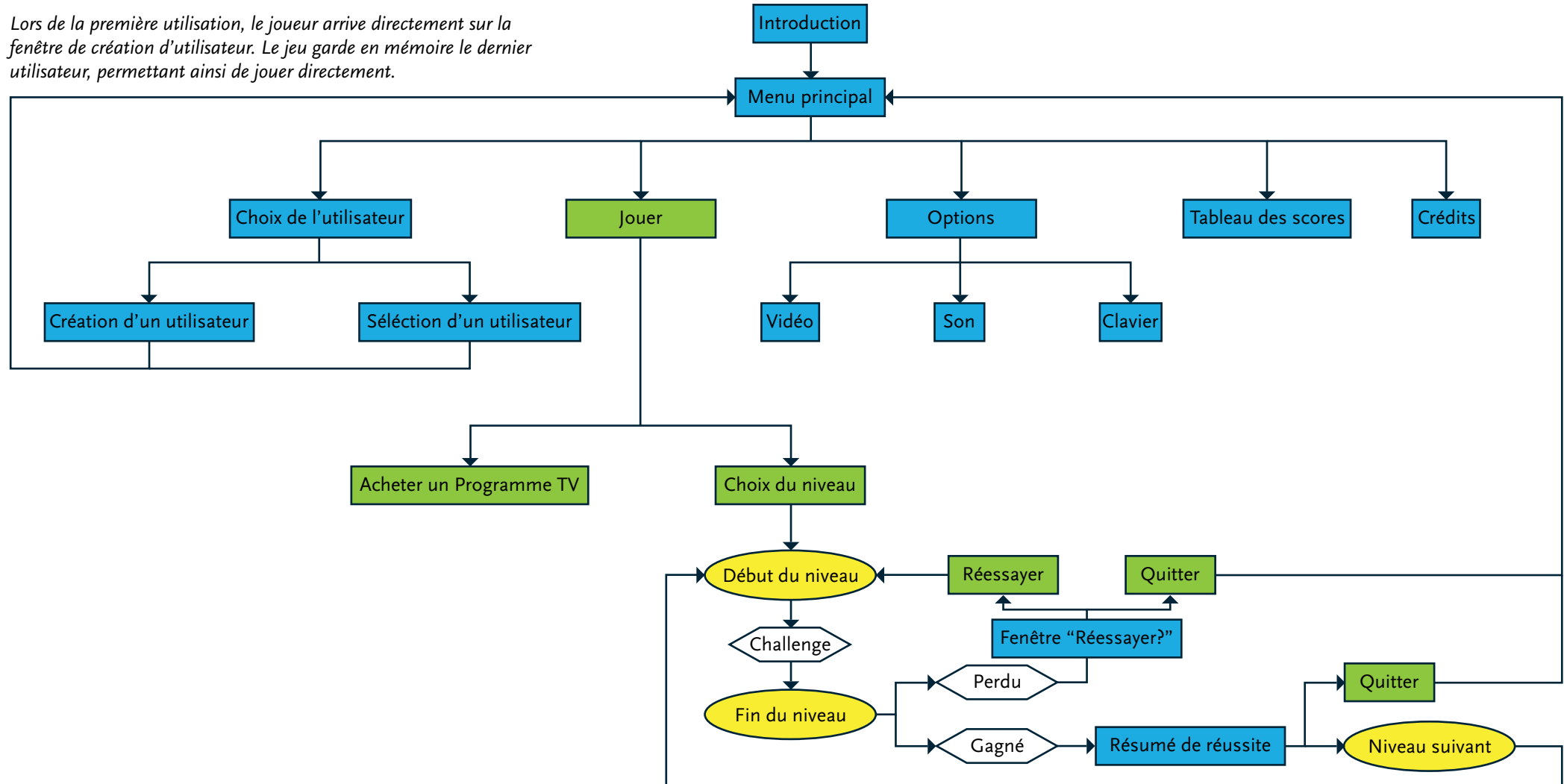
Toutes les entités critiques et culturelles dans le cadre de l'écran de jeu perd ses capacités spéciales pendant un court instant. Les personnages critiques et culturels deviennent de simples habitants (c'est la seule chance pour le bonhomme TV de les absorber). Les bâtiments culturels perdent leurs pouvoirs d'attraction, laissant un peu de temps au joueur d'absorber les habitants qui pensaient pouvoir se mettre à l'abri.

#### «JEUX TÉLÉVISÉ», 100 PTS, 60 SEC DE RECHARGE

Arrête le compte à rebours pendant un court instant.

## GAMEFLOW

Lors de la première utilisation, le joueur arrive directement sur la fenêtre de création d'utilisateur. Le jeu garde en mémoire le dernier utilisateur, permettant ainsi de jouer directement.



## LEVEL DESIGN

### L'EXPERIENCE DE JEU

En terme de Level Build, la conception des niveaux de Mass Control doit comprendre :

- >Des zones de challenge, où les entités critiques et culturelles sont très présentes et où l'espace engage les réflexes du joueur dans sa fuite.
- >Des zones calmes, pauvres en briques de gameplay, qui permettront au joueur d'hésiter entre un chemin et un autre et ainsi savourer un plaisir de l'exploration et de la découverte, même en temps limité
- >Des zones de reward, où le joueur se retrouve dans un espace confiné remplie d'habitants sans défense qui pourront se faire absorber en combo sans se faire déranger par d'éventuelles entités critiques et culturelles.

### GESTION DE LA DIFFICULTÉ

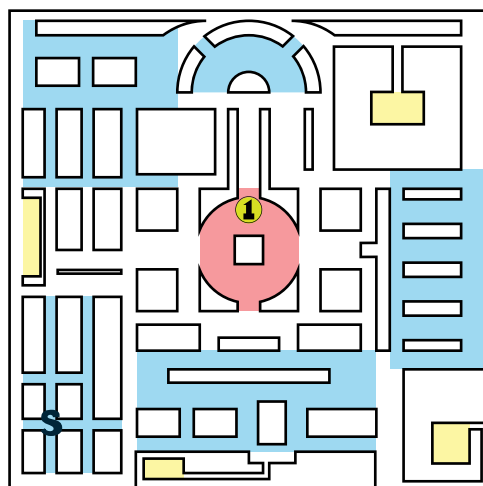
Les leviers de difficultés se basent sur

- >Le nombre minimal de points d'audimat à obtenir pour chaque niveau
- >La limite de temps différente à chaque niveau
- >Le nombre des entités critiques et culturelles
- >Le niveau des entités critiques et culturelles (1, 2 ou 3)
- >Les combinaisons possibles entre les personnages critiques, les acteurs culturels et les bâtiments culturels (tous niveaux confondus)

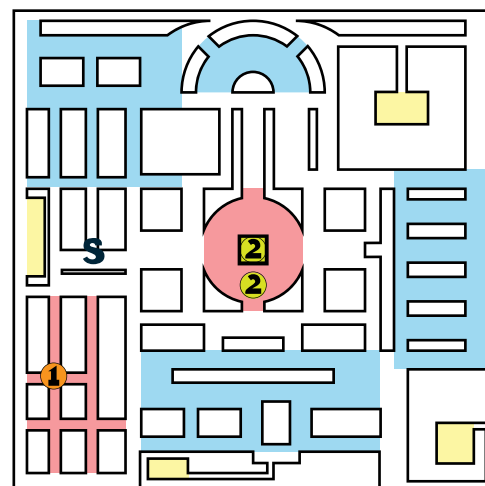
Exemple de gestion de la difficulté  
sur un même niveau type

-  Zones reward
-  Zones exploration
-  Zones challenge
-  Point de départ
-  Acteur culturel
-  Personnage critique
-  Bâtiment culturel
-  Niveau de l'entité critique ou culturelle
-  01:00 Limite de temps
-  1500 Audimat minimal à atteindre

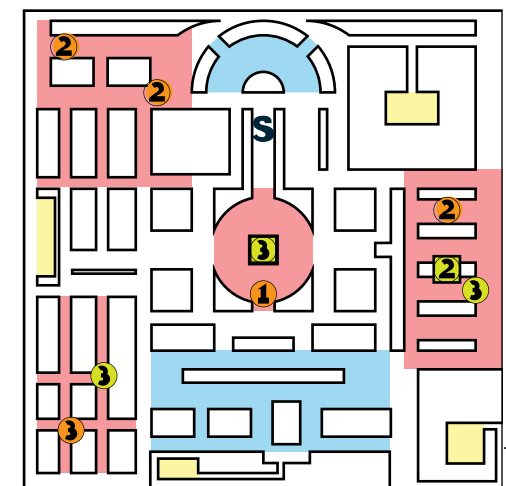
1000 05:00



7000 03:00



15000 02:00



# M A S S CONTROL

The logo for 'MASS CONTROL' features the word 'MASS' in a light blue, sans-serif font above the word 'CONTROL' in a dark blue, bold, sans-serif font. The letter 'O' in 'CONTROL' is replaced by a stylized television set. The television has a dark blue frame, a grey screen with a grainy texture, and two black vertical oval shapes for eyes. Two thin black lines representing antennae extend from the top of the television.

**Anthony Deutsch**  
Game Design Document  
2012