

WORKSHOP QUEST DESIGN

KEVIN COUTAND & QUENTIN BRUNETEAU

Jeu de référence - Cyberpunk 2077



SOMMAIRE

Introduction

Cyberpunk 2077	p.3
À propos de l'Univers	
Arasaka	p.4
Le Gang des Tyger Claws	
Johnny Silverhand	
Wakako Okada	

Concept

Contraintes	p.5
Présentation Générale	
Intentions	
Mécaniques Utilisées	p.6

Narration

Les Différentes Entrées	p.7
Flowchart Général	p.8
Entrée Johnny Silverhand	p.9
Entrée Wakako Okada	p.10
Entrée Second Tyger Claws	p.11
Journal de Quête	p.12
Intégration dans Night City	p.12-14

Entrée 1 - Silverhand

Intention	p.15
Introduction de la Quête	
Objectif de l'entrée	
Flowchart	p.16
Level Design & Location	p.17-18
Hangar Arasaka	

Entrée 2 - Wakako

Intention	p.19
Introduction de la Quête	
Objectif de l'entrée	
Flowchart	p.20
Level Design & Location	p.21-22
Bar des Tyger Claws	
Tour des Tyger Claws - Étage 0	p.23-24
Tour des Tyger Claws - Étage 8	p.25-26
Tour des Tyger Claws - Étage 9	p.27-28

Entrée 2 - Wakako

Intention	p.29
Introduction de la Quête	

Objectif de l'entrée	p.29
Flowchart	p.30
Level Design & Location	p.31
Lieu de RDV	
Bâtiment Annexe - Étage 0	p.32
Bâtiment Annexe - Étage 10	p.33

Conclusion

Conclusion	p.34
Ouverture	

INTRODUCTION

Cyberpunk 2077

Cyberpunk 2077 est un jeu d'**action-RPG en monde ouvert** développé par CD Projekt Red. L'histoire se déroule dans la **mégalopole dystopique** de Night City. Les joueurs incarnent **V**, un mercenaire, qui cherche à survivre et à prospérer tout en faisant face à un implant dans sa tête contenant la conscience de **Johnny Silverhand**. Le gameplay combine des éléments de tir, de combat au corps-à-corps, de furtivité, de hacking et d'exploration.

À propos de l'univers



ARASAKA :

Arasaka est une puissante **méga-corporation**. Elle se spécialise dans la technologie de **sécurité, les armes et les implants**, et exerce une grande **influence politique et économique** à Night City. Son ambition est d'étendre son contrôle sur la ville tout en étant souvent impliquée dans des affaires douteuses et dans des conflits avec d'autres organisations.



GANG DES TYGER CLAWS :

Les Tyger Claws sont un gang influent à Night City. Ils contrôlent les quartiers de **Japantown et de China Town**, et sont connus pour leurs **activités criminelles**, notamment le trafic de **drogues et d'armes**.

Les membres du gang, d'inspiration japonaise, utilisent fréquemment des implants et adoptent une esthétique distinctive basée sur les **motifs de tigre**.



INTRODUCTION

À propos de l'univers



JOHNNY SILVERHAND:

Johnny Silverhand, ancien rockerboy et leader du groupe Samurai, vouait une **haine** profonde envers **Arasaka**. Cette animosité était alimentée par les actions tyranniques de la mégacorporation et sa quête de pouvoir, ce qui a conduit Silverhand à devenir une **figure de la résistance** contre les corporations. Tué lors de l'**Holocauste** de Night City, sa **conscience** a été sauvegardée sous forme d'un **biochip** implanté dans la **tête de V**. Elle assure une présence persistante de Silverhand, influençant le cours des événements.



WAKAKO OKADA :

Wakako Okada est une **fixer** influente basée à Night City. Elle opère principalement dans les quartiers de **Watson et Japantown**, utilisant son réseau étendu pour fournir des contrats et des opportunités aux mercenaires, dont V. Wakako est connue pour son intelligence, son sens des affaires et son efficacité, ainsi que pour sa capacité à manipuler les événements à son avantage.



CONCEPT

Contraintes

Pour la conception de notre quête dans Cyberpunk 2077, nous avons dû respecter la contrainte de proposer une quête avec **3 points d'entrée différents**.

Présentation générale de la Quête

Arasaka cherche à étendre son emprise sur l'ensemble de Night City et est prêt à conclure des accords avec des gangs pour y parvenir. Un marché va être conclu entre **Arasaka et les Tyger Claws**, où Arasaka promet de fournir des armes au gang en échange de leur loyauté et du contrôle des quartiers de **Chinatown, Kabuki et JapanTown**.

Cependant, la **chefe des Tyger Claws** voit cette opportunité comme une chance de revoir à la hausse les termes du contrat et de demander davantage à Arasaka. **Son second**, en revanche, désapprouve cette démarche et tente de l'éliminer dans le seul but de devenir le nouveau leader et de renégocier un accord plus favorable avec Arasaka.

Intentions

- Proposer une quête à 3 **entrées** où tous les **chemins s'imbriquent** les uns avec les autres.
- En fonction de l'entrée choisie, le joueur peut **identifier les actions** qu'il aurait dû effectuer en passant par une autre entrée.
- Chaque entrée offre une **perspective différente**, révélant au joueur des éléments de la quête en fonction des **choix** qu'il effectue.



CONCEPT

Mécaniques Utilisées

- Un système de **dialogue interactif** où les choix du joueur influent sur le déroulement de l'**histoire**, couplé à un **système de compétences** (sang-froid, intelligence, force, etc.).
- Un système de **combat complexe** offrant deux approches distinctes : le **combat frontal** avec des implants et une variété d'armes, ainsi que la **discrétion** favorisée par le piratage et un level design adapté.
- Une mécanique d'**exploration** comprenant la possibilité de se déplacer en véhicule ou d'en appeler un, un monde ouvert avec différentes régions et quartiers, ainsi que des lieux spécifiques à certaines quêtes.
- En cas d'**échec ou de mort**, le joueur est désynchronisé et réapparaît au dernier checkpoint, offrant une seconde chance pour relever les défis rencontrés.



NARRATION

Les différentes entrées

Notre quête s'intitule "**Deal in the shadow**" et nous avons opté pour trois entrées différentes. Chacune est introduite par des personnages emblématiques du jeu comme **Johnny Silverhand** ou **Wakako Okada** (voir les détails des quêtes dans les sections concernées).

①

Entrée Silverhand -
Tuer tout le monde

②

Entrée Wakako Okada -
Protéger la cheffe

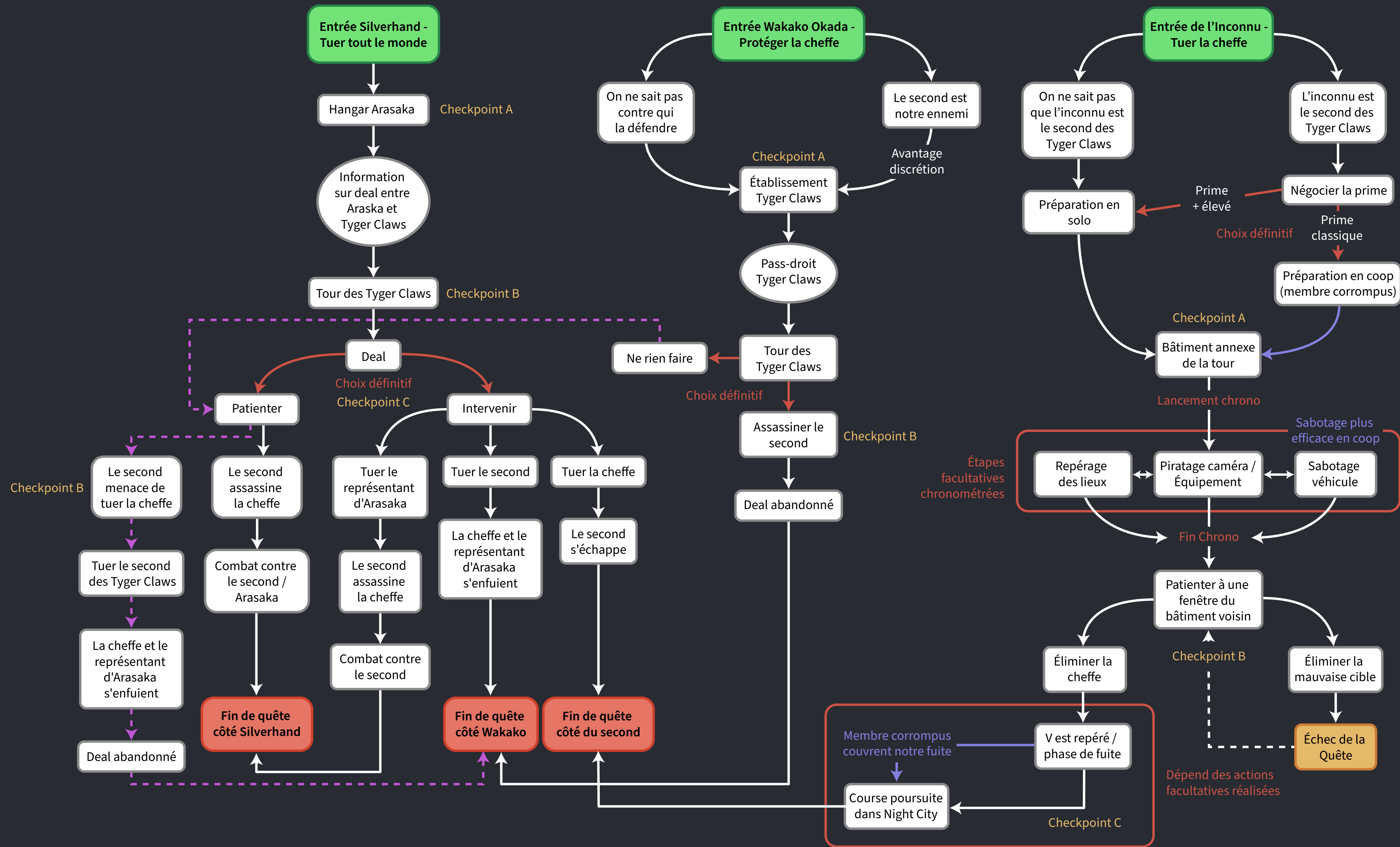
③

Entrée Second Tyger Claws -
Tuer la cheffe

Voici une vue générale du **flowchart** de la quête reprenant les 3 entrées (**page - 8**)

Pour des raisons de tailles, le flowchart détaillé est disponible via **[CE LIEN](#)**.





NARRATION - ENTRÉE 1

Dans la version actuelle du jeu, après avoir terminé tous les contrats secondaires de **Wakako Okada**, le joueur reçoit une quête finale de cette dernière : **Professional Widow**. Dans celle-ci, le joueur doit se rendre à la cachette de l'appartement de V et récupérer le **katana Byakko**.

C'est ici que notre quête "**Deal in the shadow**" s'introduit avec l'apparition de **Johnny Silverhand** dans l'appartement de V.



Fake Screenshot - Introduction de «Deal in the Shadow» par Johnny Silverhand



NARRATION - ENTRÉE 2

Peu après notre discussion avec Johnny, le joueur reçoit un **appel de Wakako Okada** qui lui demande de la rejoindre pour une toute dernière faveur (le joueur se trouve encore dans le méga building H10 lors de la réception de l'appel).

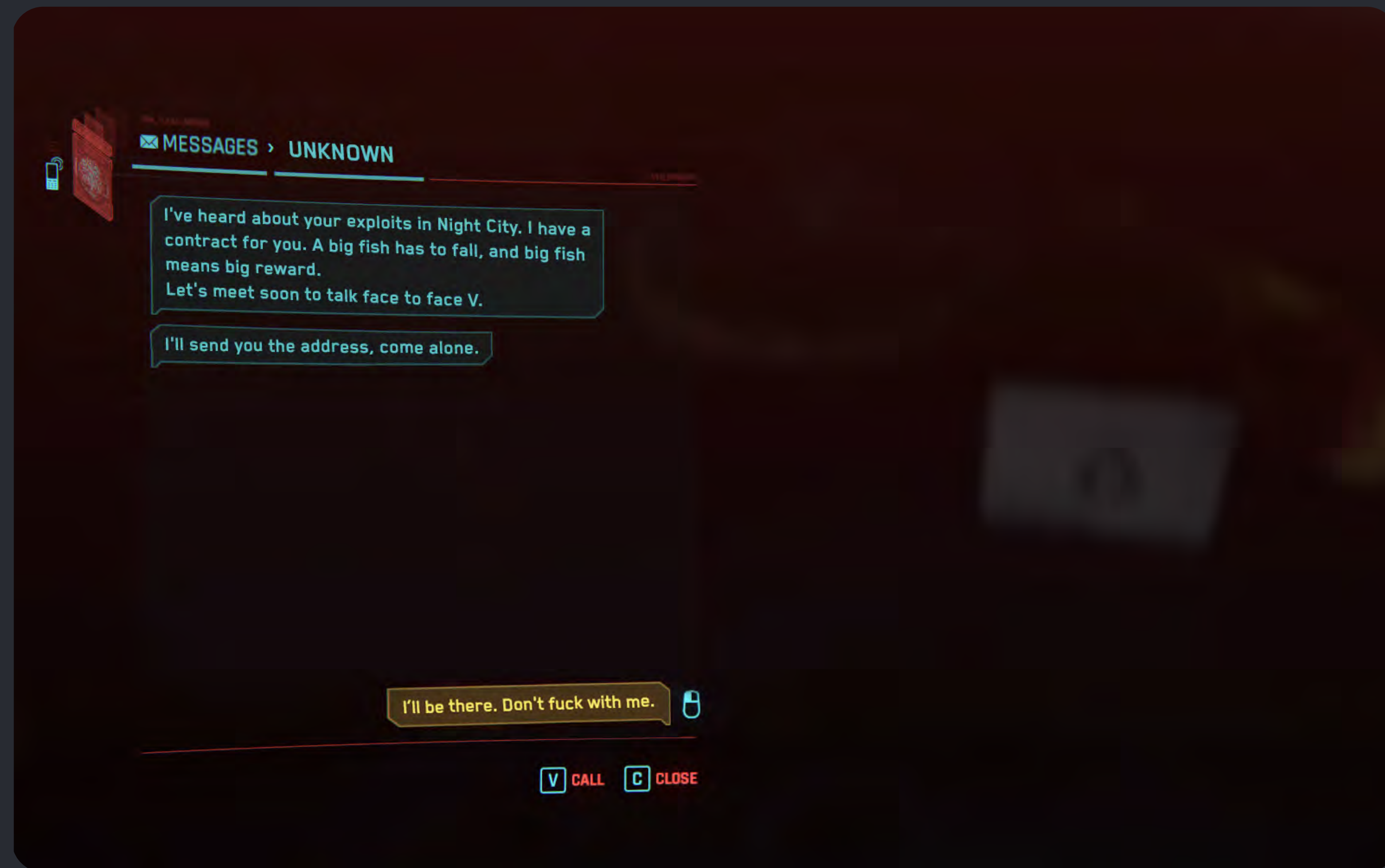


Fake Screenshot - Introduction de «Deal in the Shadow» par Wakako Okada



NARRATION – ENTRÉE 3

C'est en sortant du bâtiment pour rejoindre la route que le joueur reçoit un **message d'un inconnu** qui nous propose un **gros contrat** contre une **grosse récompense**.



Fake Screenshot - Introduction de «Deal in the Shadow» par le Second des Tyger Claws (inconnu)



NARRATION

Voici comment la quête est présentée dans le **journal du joueur**. Lorsqu'il sélectionne la quête, il doit choisir l'entrée qu'il souhaite emprunter. Si le joueur parle à Wakako, se rend au lieu indiqué par Silverhand, ou rencontre l'inconnu, les **autres entrées se bloquent** immédiatement et deviennent **inaccessibles**.

The screenshot shows the game's journal interface. At the top, it displays the player's level (38), Street Cred (50), and various icons for Cyberware, Inventory, Map, Character, and Journal. The top right shows the player's health (362/403) and money (€\$ 130082). The main area is divided into two columns. The left column lists several gigs with their titles, descriptions, and distances. The right column shows a detailed view of the selected gig, 'GIG: DEAL IN THE SHADOW', with three options: 'JOIN THE LOCATION GIVEN BY SILVERHAND', 'OR TALK TO WAKAKO', and 'OR MEET THE UNKNOWN'. Below these options is a paragraph of placeholder text and four location icons: Japantown, Kabuki, Tyger Claws, and Wakako Okada. At the bottom right, there are controls for 'Track Job', 'Sort: Newest', and 'Close'.

Gig Title	Description	Distance
GIG: DEAL IN THE SHADOW	Choose your entry	3.6KM
GIG: SERIOUS SIDE EFFECTS	Go to the Dewdrop Inn.	3.8KM
GIG: MANY WAYS TO SKIN A CAT	Go to the Revere Courier Services facility.	804M
REPORTED CRIME: BLOOD IN THE AIR	Go toward the wind turbine.	7.4KM
REPORTED CRIME: I DON'T LIKE SAND	Go to the abandoned car.	7.9KM
REPORTED CRIME: TABLE SCRAPS	Go to Jalapeño Joe's hideout.	2.4KM
REPORTED CRIME: ONE THING LED TO ANOTHER	Find the antenna.	1.1KM
REPORTED CRIME: DREDGED UP	Find the troll.	1.5KM
REPORTED CRIME: PROTECT AND SERVE		

Fake Screenshot - Introduction de «Deal in the Shadow» par Wakako Okada



NARRATION

Intégration dans Night City



Zoom sur l'intégration des locations dans Night City





Point de rencontre avec le second des Tyger Claws (inconnu)



Tour des Tyger Claws & Bâtiment annexe



Hangar gardé d'Arasaka



Bar des Tyger Claws

ENTRÉE 1 - SILVERHAND

Intentions

- **Exploiter la haine** profonde de Silverhand envers **Arasaka** pour motiver ses actions.
- Créer des situations où Silverhand **influence les décisions de V** contre Arasaka.
- Possibilité de terminer la quête différemment.

Introduction de la quête



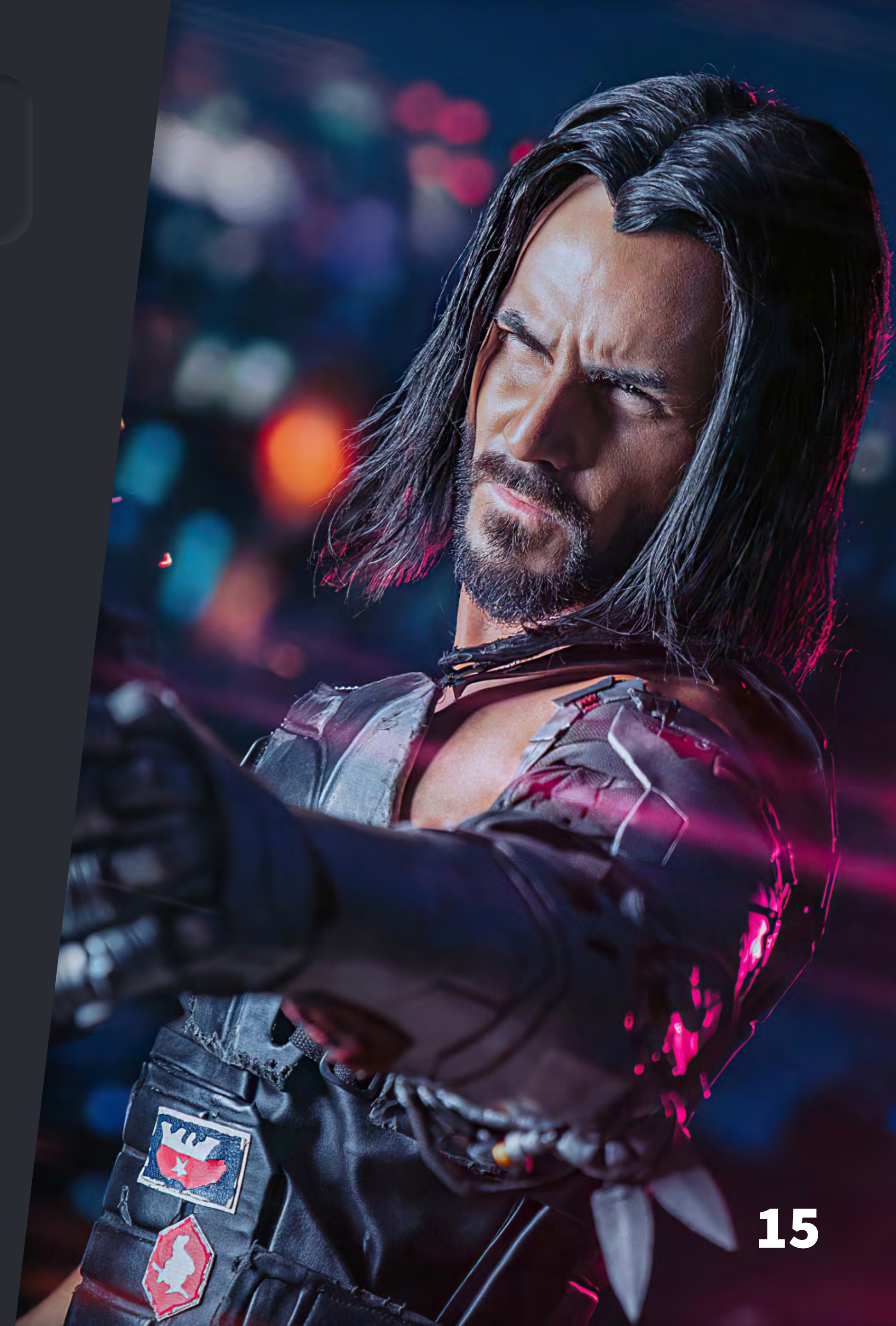
«Hey V, ça fait un bail qu'on n'a pas joué avec du matos d'Arasaka, tu vois où je veux en venir ? J'ai justement en tête un spot où tu pourrais trouver ton bonheur.»

Le joueur assiste à une série de dialogues avec Johnny, ce qui lui permet d'obtenir l'une des trois entrées pour la quête **«Deal in the Shadow»**.

Au cours de celle-ci, il sera amené à découvrir une information indiquant qu'un **deal** entre **Arasaka et Tyger Claws** allait être mené.

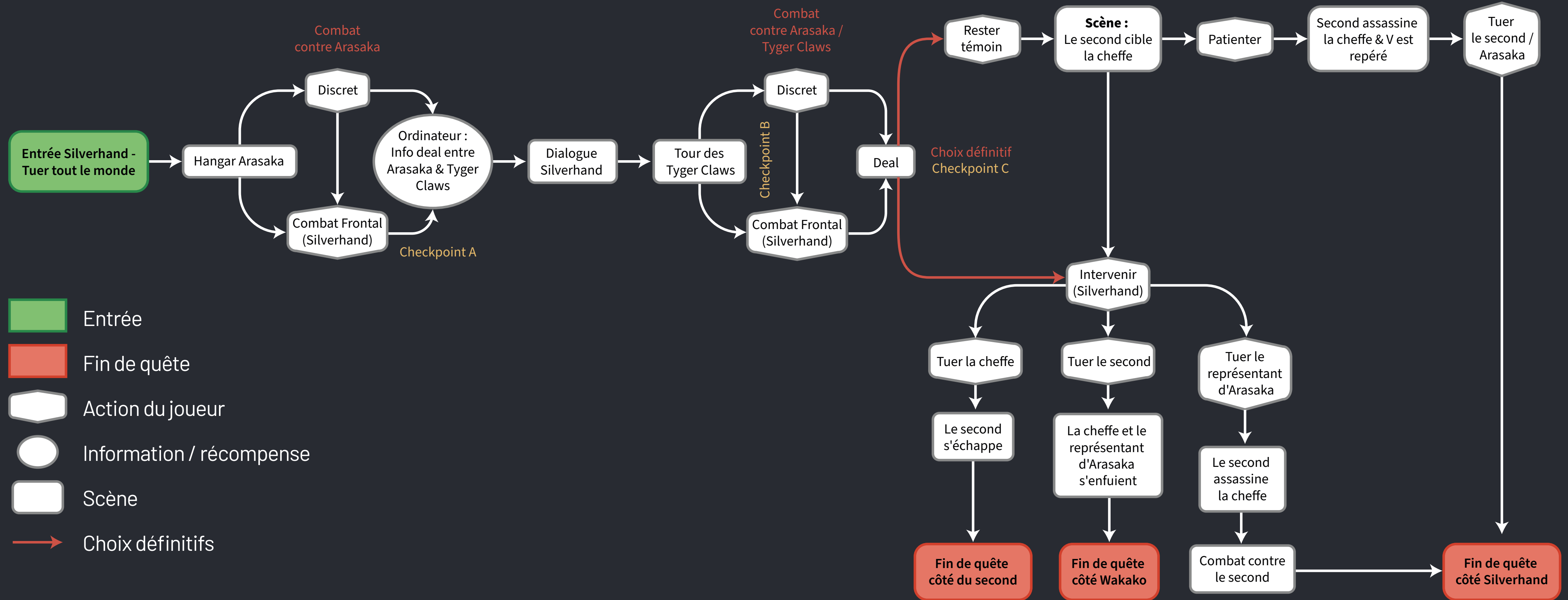
Objectif de l'entrée

Irrité par la tentative d'Arasaka d'accroître son influence, Silverhand demande à V d'intervenir durant le deal et de **tuer tout le monde** pour envoyer un message fort.



FlowChart - Silverhand

Flowchart de l'entrée de Silverhand et sa légende.



ENTRÉE 1 - SILVERHAND

Level Design & Location

HANGAR ARASAKA :



Références pour le Level Design de la location

ENTRÉE 1 - SILVERHAND

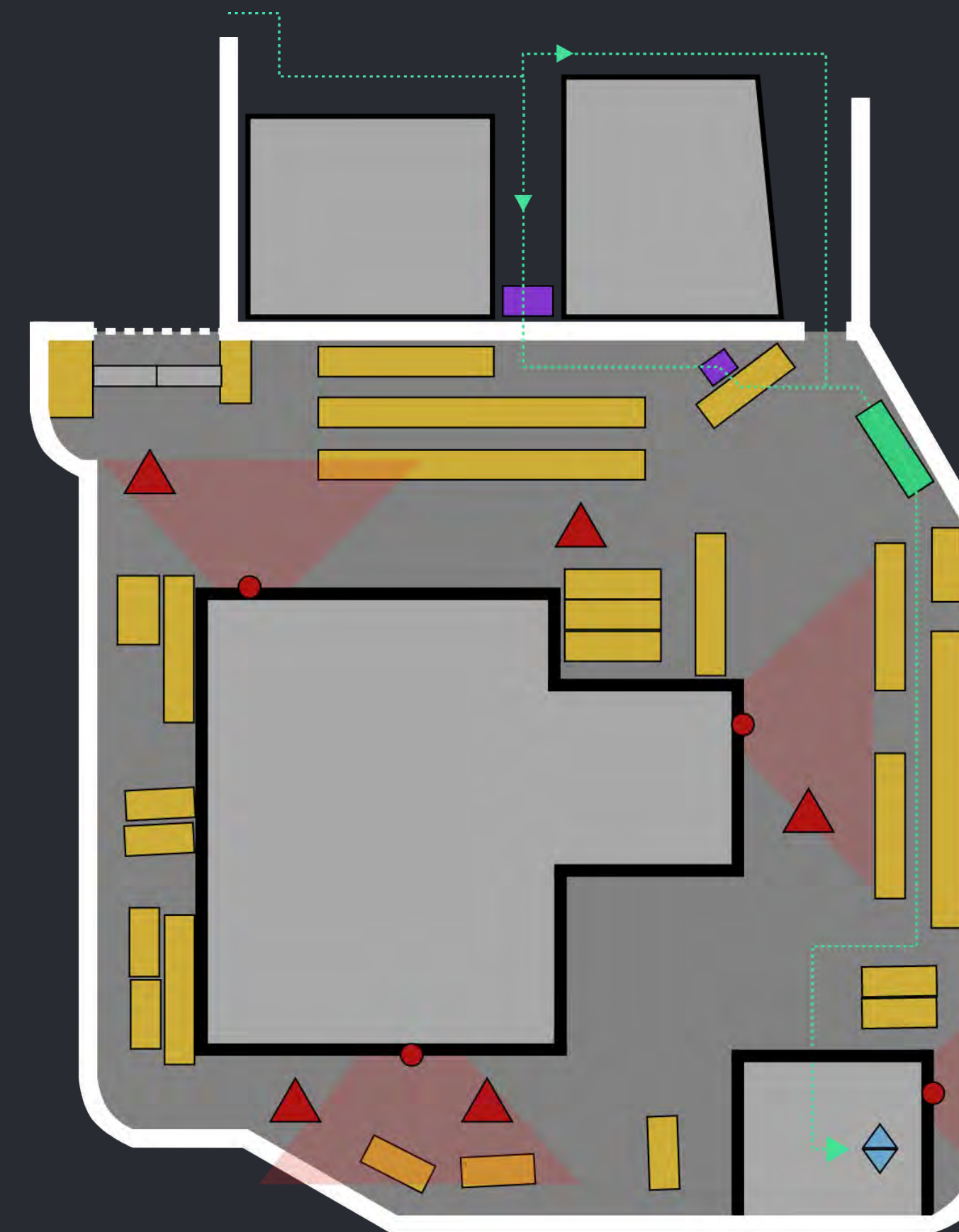
Voici un LD d'intention du **Hangar d'Arasaka**. Il s'agit d'un hangar portuaire.

Liste des ingrédients utilisés :

- Entrée secondaire (discrétion)
- Conteneur obstruant la vision et facilitant la discrétion.
- Caméra
- Simple garde Arasaka

Objectif pour le joueur : Récupérer du matos d'Arasaka.

Véritable objectif : Obtention d'information sur le deal entre Arasaka et Tyger Claws.



LD - Hangar Arasaka

Pour voir la **suite des locations** pour cette entrée, se rendre **page - 23** (même suite de quête que pour l'**entrée de Wakako**)

ENTRÉE 2 - WAKAKO

Intentions

- Implication de V dans les affaires des Tyger Claws sans savoir ce qu'il en est vraiment.
- Implication de la **famille de Wakako**, le joueur se pose des questions.

Introduction de la quête



«J'ai besoin de quelqu'un de confiance pour m'assurer que tout se passe comme je le veux. Tout ce que je te demande, c'est de protéger leur cheffe quoi qu'il arrive. Il ne doit rien arriver à ma nièce.»

Après ce dialogue, Wakako refuse d'en dire plus. Cependant, en faisant preuve de **sang-froid et d'intelligence**, elle finit par révéler quelques informations.

Dans cette entrée de «Deal in the Shadow», le joueur découvrira qu'un accord entre **Arasaka et les Tyger Claws** est imminent, et que la mission dépasse de loin une simple protection.

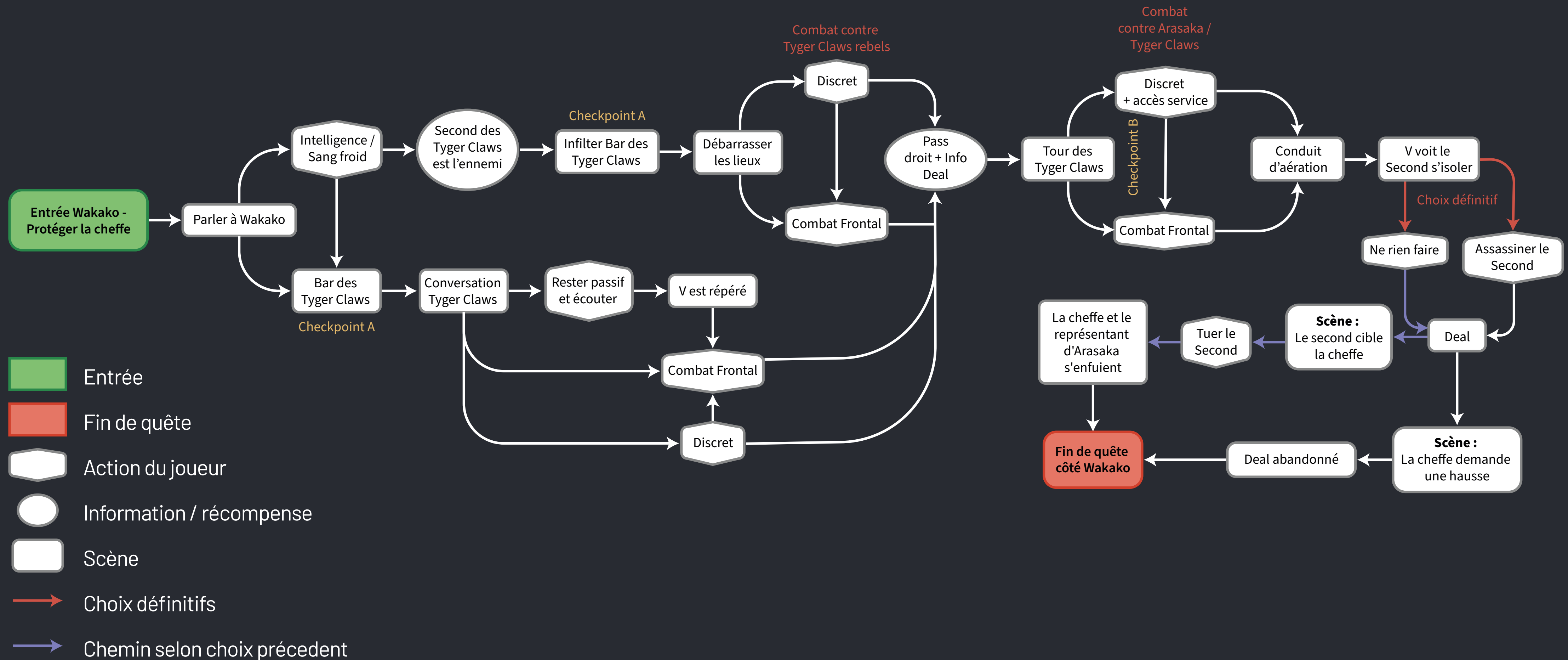
Objectif de l'entrée

Pour des raisons personnelles, Wakako nous demande de **protéger la cheffe des Tyger Claws**. En échange, elle promet de nous révéler toutes les informations que nous désirons.



FlowChart - Wakako

Flowchart de l'entrée de Wakako et sa légende.



ENTRÉE 2 - WAKAKO

Level Design & Location

BAR DES TYGER CLAWS :



Références pour le Level Design de la location

ENTRÉE 2 - WAKAKO

Voici un LD d'intention du Bar des Tyger Claws.

Liste des ingrédients utilisés :

- Gardes Tyger Claws
- Civils (lieu animé)
- Entrée principale
- Arrière du bâtiment (rentre dans le bar par ce côté là, il se fera aussitôt attaquer).

Objectif pour le joueur : Comprendre ce qu'il se passe dans ce bar.








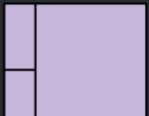
Véritable objectif : Obtention d'information sur le deal entre Arasaka et Tyger Claws et sur les intentions du second (tuer la cheffe).

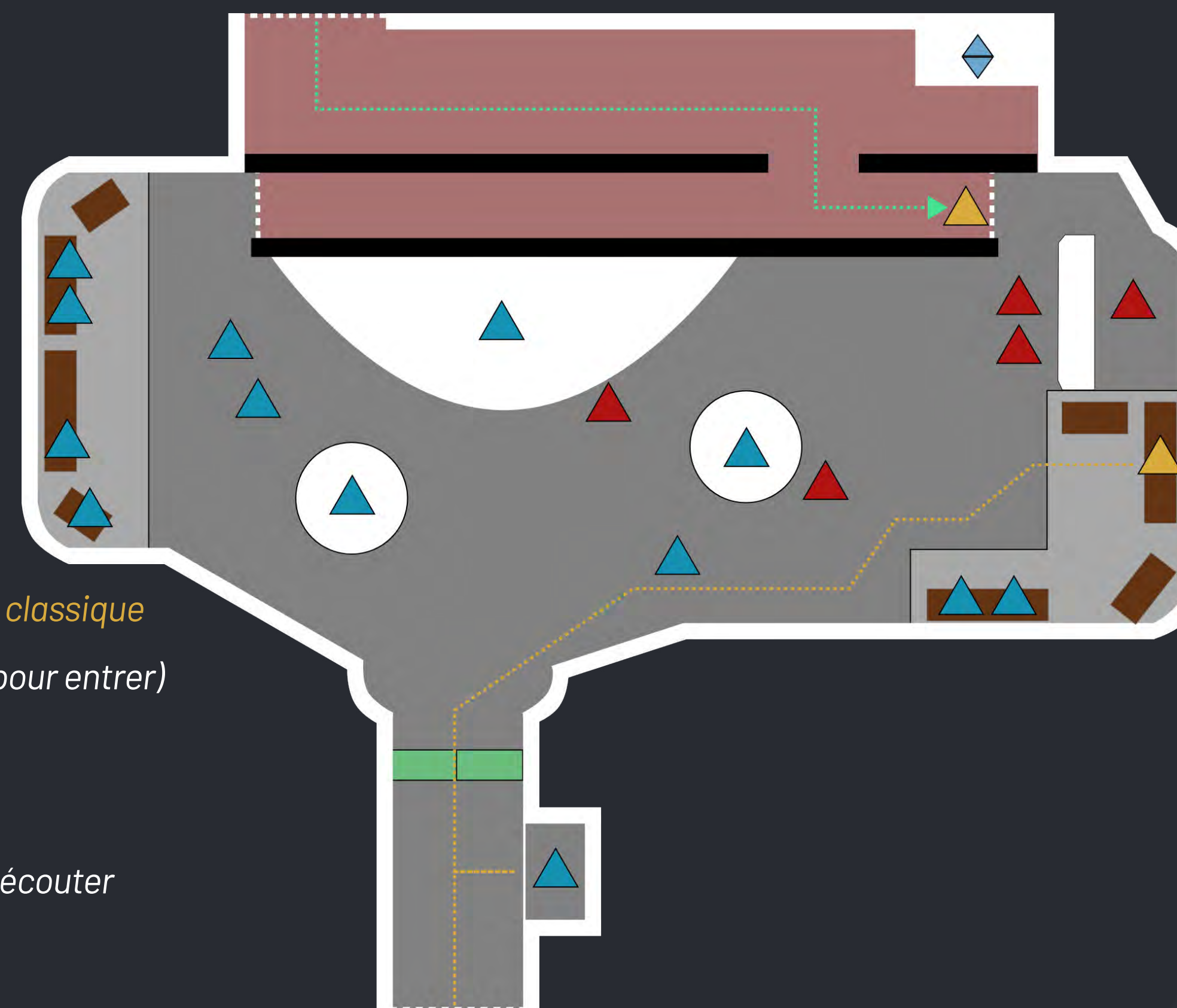
Le joueur pourra surprendre une conversation entre les membres des Tyger Claws, annonçant que leur gang allait changer ce soir-là avec l'arrivée d'un **nouveau chef à sa tête**.

Le joueur pourra surprendre la conversation depuis deux emplacements (▲).

- Si celui-ci écoute la conversation depuis l'**arrière du bâtiment**, il se fera surprendre par un membre et devra riposter par un **QTE**.
- Si le joueur écoute la conversation depuis les canapés, il se fera surprendre par les Tyger Claws en train de discuter.

Avant de quitter les lieux, un **pass droit** est à récupérer à l'arrière du bar. Il sera utile pour la suite de la quête.

-  *Chemin discrétion / classique*
-  *Porte fermée (payer pour entrer)*
-  *Tyger Claws*
-  *Civils*
-  *Emplacement pour écouter*
-  *Tenue et pass-droit*
-  *Arrière du bâtiment*
-  *Ascenseur*



LD - Bar Tyger Claws

ENTRÉE 1 ET 2

Level Design & Location

TOUR DES TYGER CLAWS - Étage 0 :



Références pour le Level Design de la location

ENTRÉE 1 ET 2

Voici un LD d'intention de la **Tour des Tyger Claws - Étage 0**. Il s'agit d'un LD en plusieurs étages.

Liste des ingrédients utilisés (pour le rez-de-chaussée) :

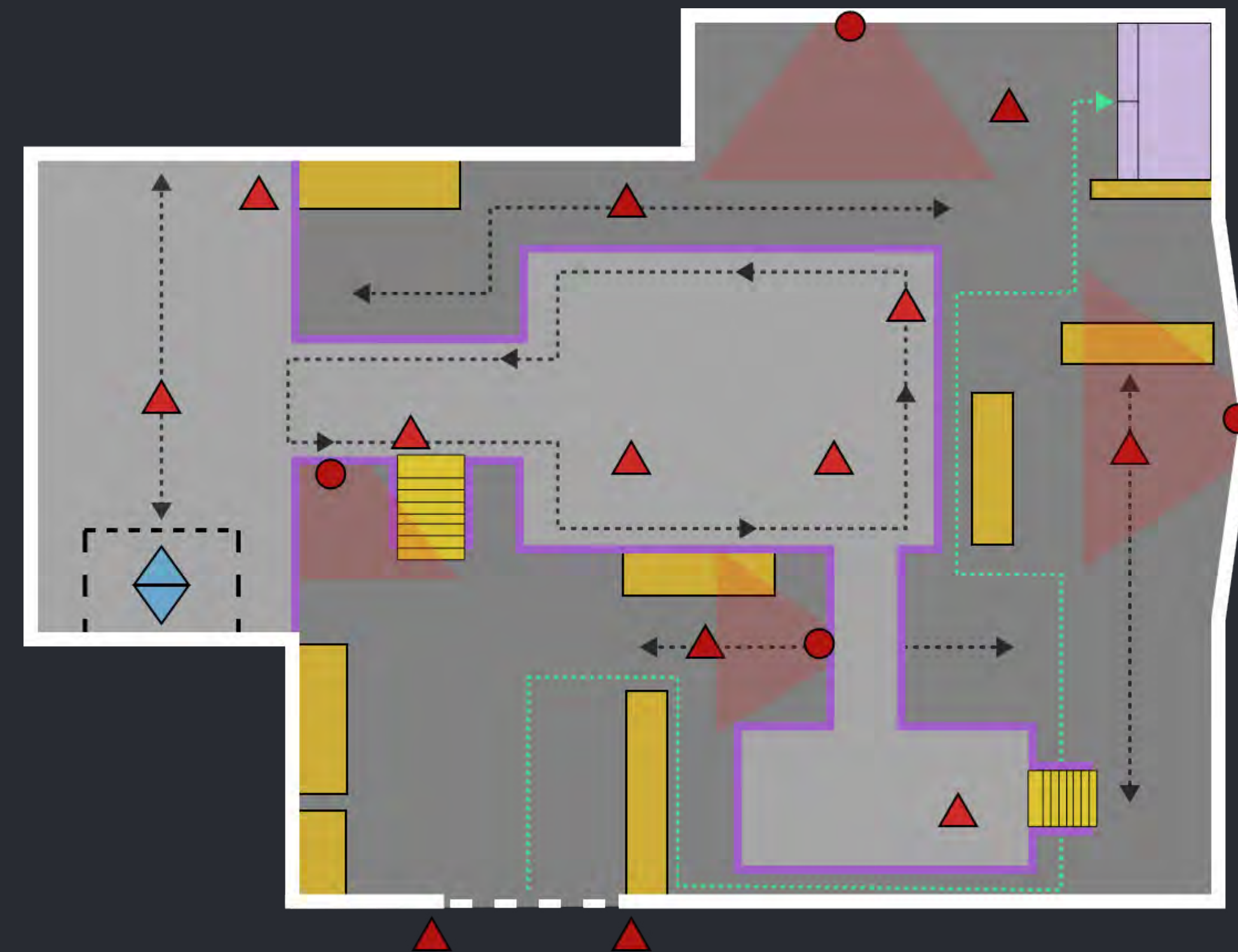
- Deux niveaux de hauteurs différents
- Escalier pour atteindre les hauteurs
- Des éléments obstruant la vision et facilitant la discrétion.
- Caméra
- Simple garde Tyger Claws

Objectif pour le joueur : Rejoindre l'ascenseur pour monter les étages.

Pour rejoindre l'ascenseur, le joueur pourra éviter d'être repéré en esquivant les patrouilles et en désactivant certaines caméras.

Cependant, s'il est détecté, tous les Tyger Claws présents à l'étage connaîtront sa position, et des renforts arriveront progressivement s'il ne monte pas rapidement.

Un ordinateur est disponible pour désactiver les communications ennemies. Une fois désactivées, aucun renfort ne pourra intervenir, même si le joueur est repéré.



LD - Étage 0 de la Tour des Tyger Claws

ENTRÉE 1 ET 2

Level Design & Location

TOUR DES TYGER CLAWS - Étage 8 :



Références pour le Level Design de la location

ENTRÉE 1 ET 2

Voici un LD d'intention de la **Tour des Tyger Claws - Étage 8**.

Liste des ingrédients utilisés (pour l'étage 8) :

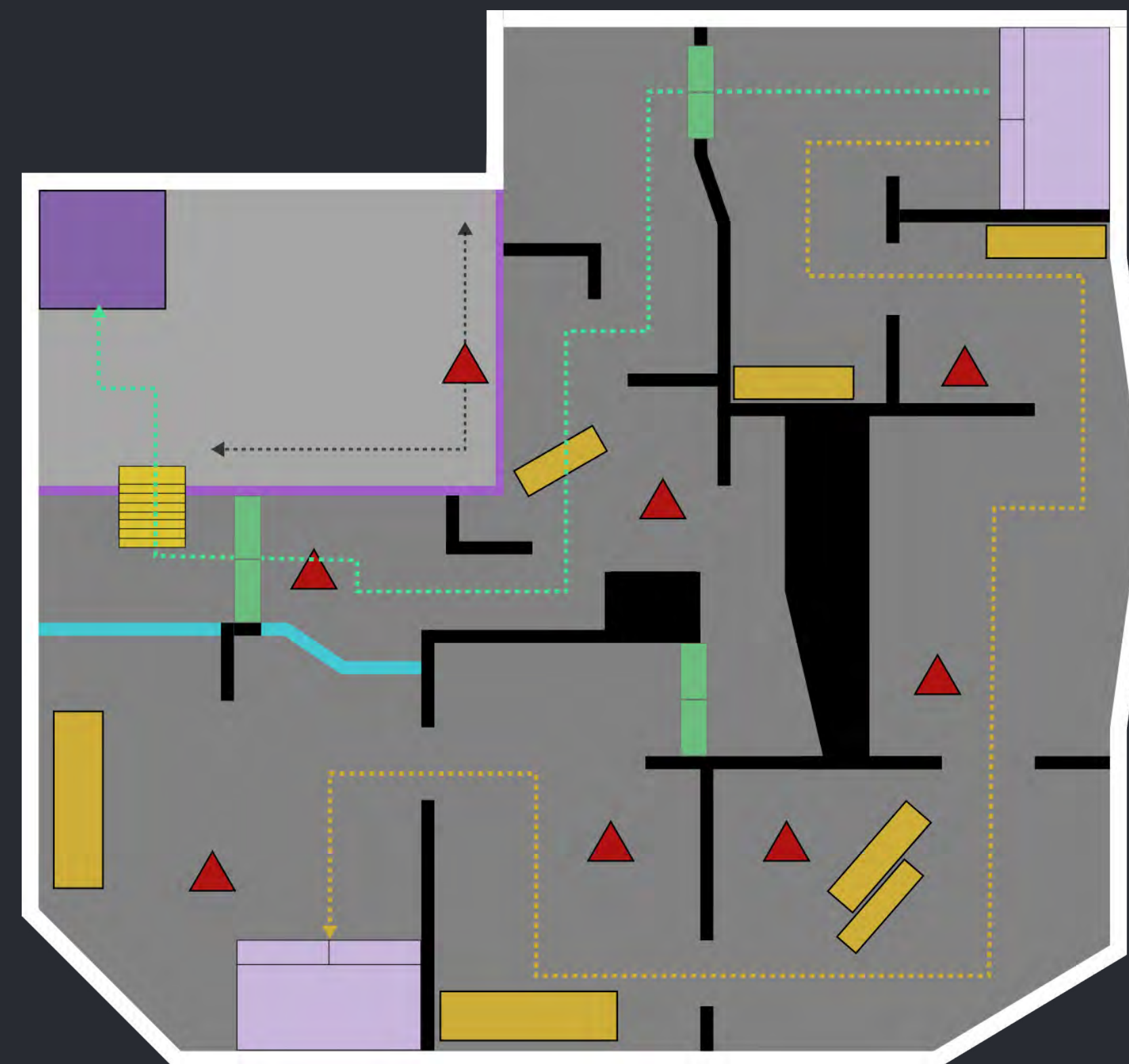
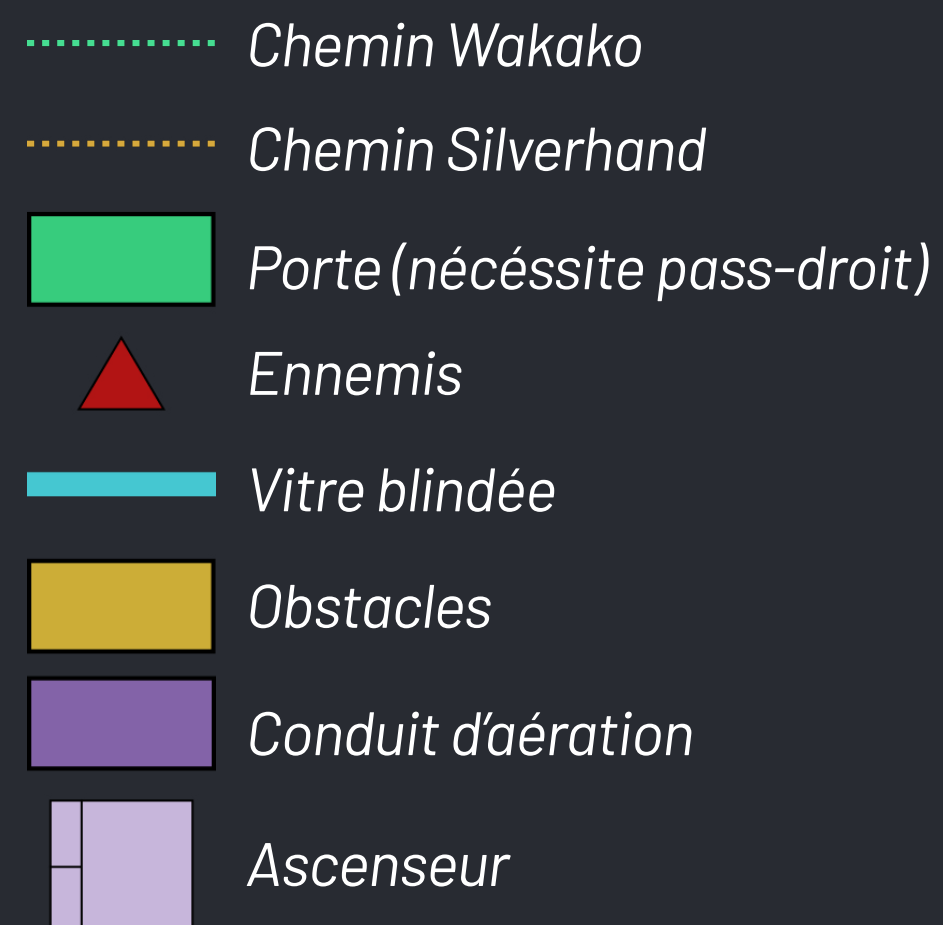
- Portes nécessitant pass-droit (entrée Wakako)
- Gardes Tyger Claws
- Obstacles facilitants la discrétion / obstruant la vision
- Dispositifs piratables (lampe, radio, etc...)

Objectif pour le joueur : Atteindre l'étage supérieur.

Le joueur devra rejoindre l'étage supérieur, mais selon l'entrée la manière diffère :

- **Entrée de Silverhand** : Le joueur doit utiliser l'ascenseur, car toutes les portes nécessitant un pass sont verrouillées, le forçant ainsi à se diriger vers l'ascenseur.
- **Entrée de Wakako** : Le joueur a récupéré le pass qui lui permet d'accéder à la seconde partie de l'étage. S'il tente de prendre l'ascenseur, celui-ci sera bloqué, déclenchant un dialogue de V l'invitant à trouver un autre moyen d'atteindre l'étage supérieur.

Pour atteindre ses objectifs, le joueur peut agir discrètement en piratant les dispositifs de l'étage pour distraire l'attention des gardes et les éliminer furtivement.



LD - Étage 8 de la Tour des Tyger Claws

ENTRÉE 1 ET 2

Level Design & Location

TOUR DES TYGER CLAWS - Étage 9 :



Observer le deal depuis les toits



Déplacement dans les aérations - point de vue sur le second

Références pour le Level Design de la location

ENTRÉE 1 ET 2

Voici un LD d'intention de la **Tour des Tyger Claws - Étage 9**.

Liste des ingrédients utilisés (pour l'étage 9) :

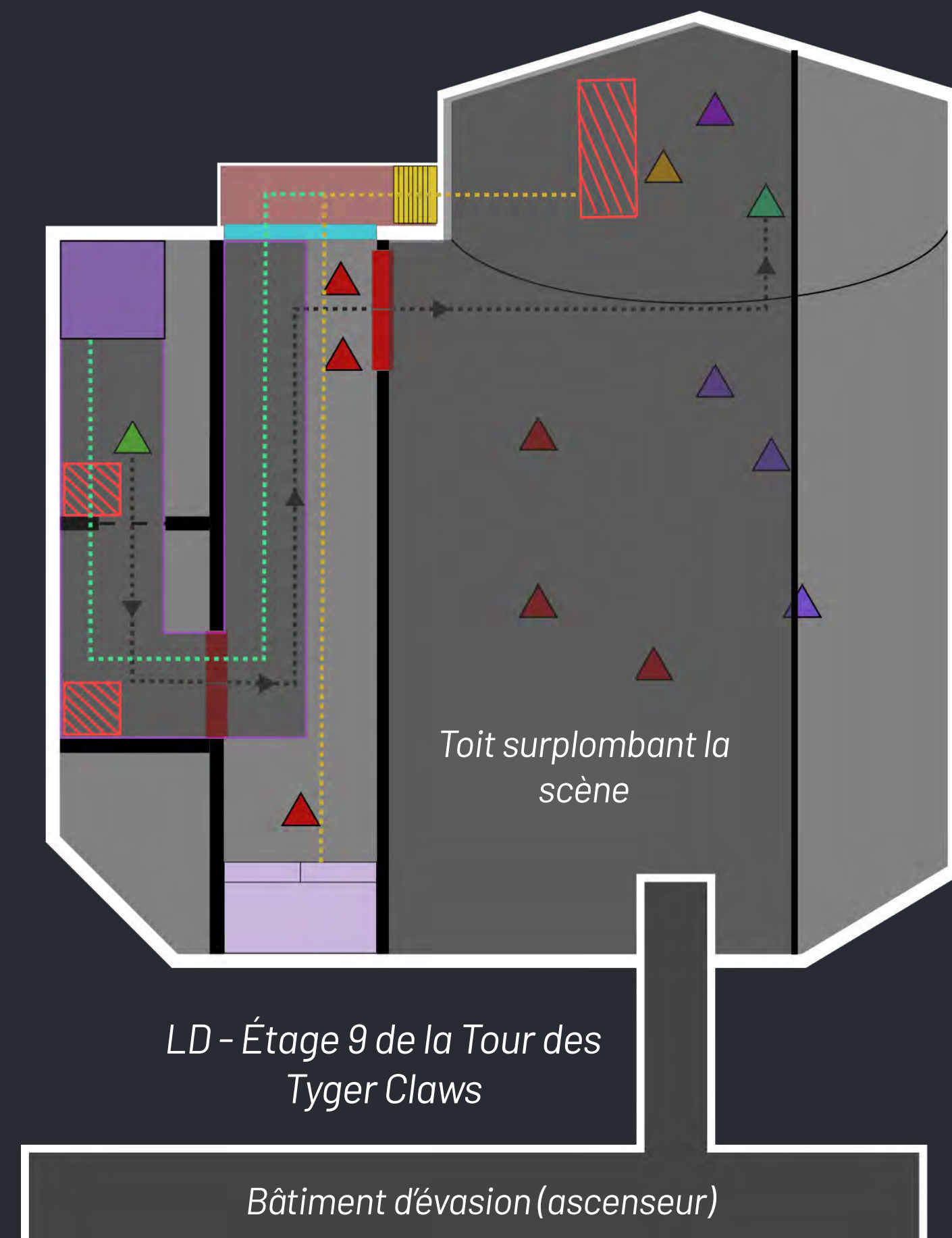
- Les 3 cibles principales
- Simple garde Tyger Claws / Arasaka
- Conduit, trappe et panneau coulissant (toit)
- Vitre brisable

Objectif pour le joueur : Éliminer la bonne cible en fonction du chemin choisi.

En fonction du chemin choisi par le joueur, l'accès au toit pour rejoindre les 3 cibles ne sera pas le même.

- **Entrée de Silverhand** : En sortant de l'ascenseur, le joueur devra se diriger vers la vitre et atteindre l'échelle menant sur le toit.
- **Entrée de Wakako** : Le joueur arrive depuis les conduits. En se déplaçant, il pourra surprendre le second des Tyger Claws dans la salle en contrebas. Il révèle qu'il compte éliminer la cheffe lors du deal. Le joueur peut décider d'éliminer le second en passant par l'un des deux trappes. Sinon, il reste spectateur et le second rejoint le deal.

En fonction de son entrée, le joueur doit éliminer une des cibles qui influencera la fin de la quête. À l'issue, V est recherché et doit s'enfuir en passant par le bâtiment d'évasion.



ENTRÉE 3 - SECOND

Intentions

- Implication de V dans les **affaires des Tyger Claws** sans savoir ce qu'il en est vraiment.
- **Préparer le terrain** en avance pour influencer la **course-poursuite** de fin de quête.
- Être témoin du deal depuis un autre bâtiment.

Introduction de la quête



«Écoute bien, V. Un bâtiment surplombe la suite de [cheffeName]. C'est de là que tu lui assèneras le coup fatal. Avant ça, prépare le terrain, ça te facilitera la tâche et évitera des complications. Fais-le proprement et sans hésitation parce que ce soir, on prend le contrôle.»

Si le joueur utilise l'**intelligence** pendant le dialogue, l'inconnu finit par divulguer des informations supplémentaires et propose même l'**assistance** de certains **Tyger Claws corrompus** pour mener à bien notre mission.

Le joueur aura même la possibilité de **négocier la prime** du contrat.

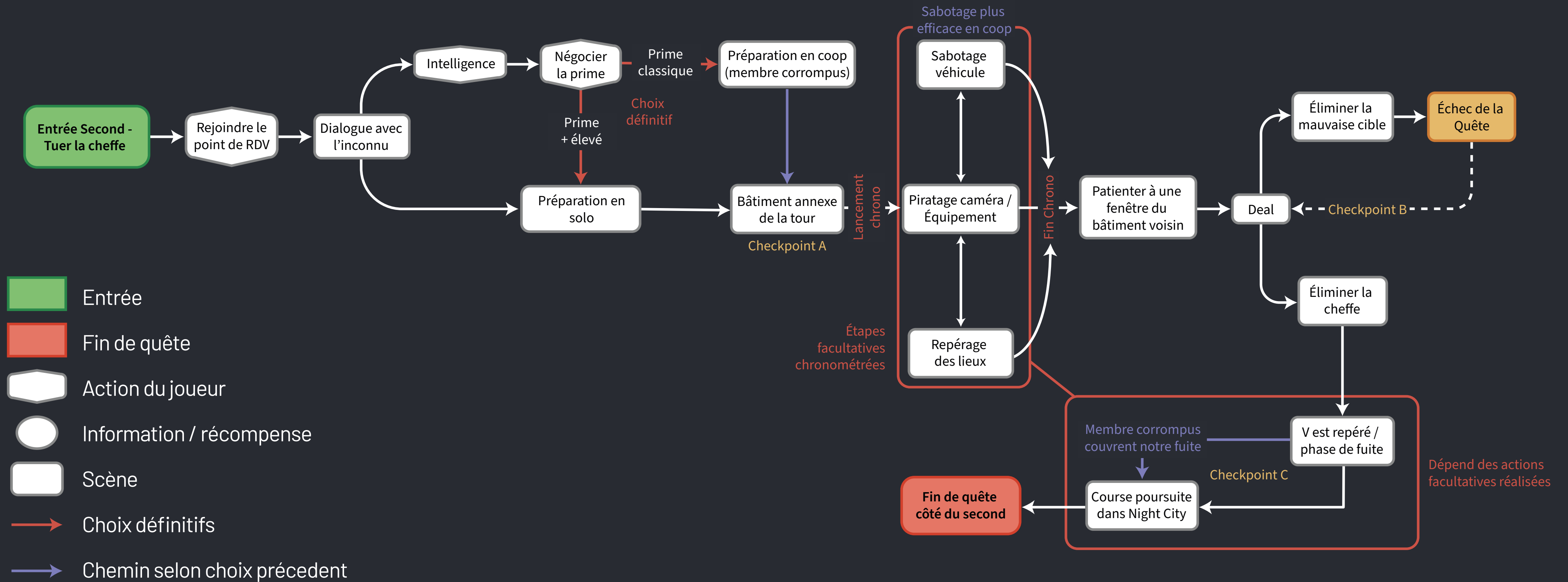
Objectif de l'entrée

Le second veut prendre la tête des Tyger Claws. Pour cela, il enrôle le joueur afin qu'il **élimine la cheffe** durant le deal avec Arasaka.



FlowChart - Second

Flowchart de l'entrée du Second et sa légende.



ENTRÉE 3 - SECOND

Level Design & Location

LIEU DE RENDEZ-VOUS :



Références pour le Level Design de la location

Il ne s'agit que d'un lieu avec des dialogues avec le second. Il n'y a pas de situation de jeu.

Les screenshots suffisent pour imaginer le LD.

ENTRÉE 3 - SECOND

Level Design & Location

BÂTIMENT ANNEXE - ÉTAGE 0 :

Voici un LD d'intention du **Bâtiment Annexe - Étage 0**.





Liste des ingrédients utilisés (pour l'étage 0) :

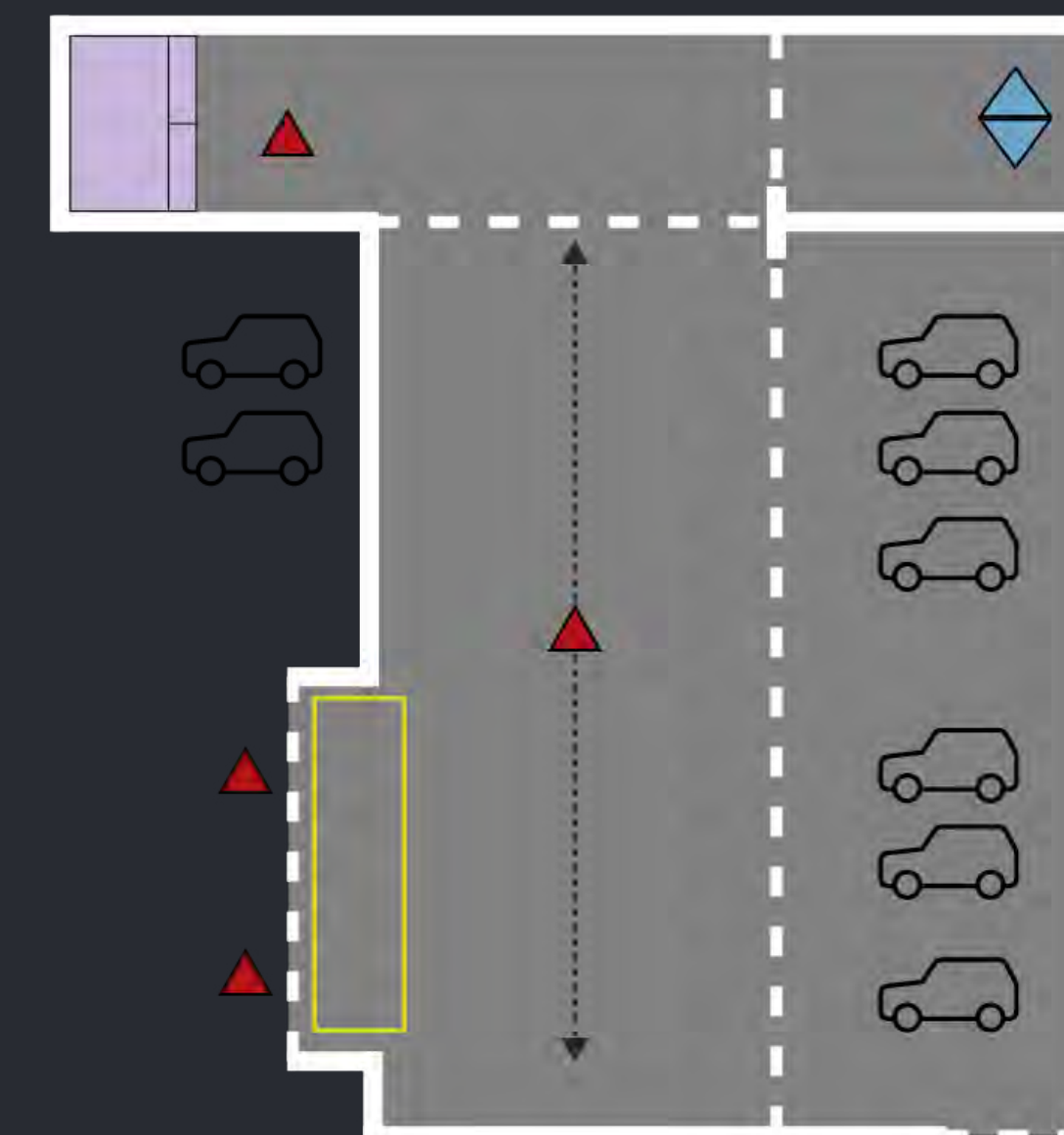
- Gardes Tyger Claws
- Ordinateur à pirater
- Dispositifs à piéger

Objectif pour le joueur : Préparer le terrain avant la fin du temps imparti.

Un **compte à rebours de 4 minutes** démarre, et le joueur doit pirater et saboter autant d'équipements Tyger Claws que possible. Caméras, communications, véhicules... tout ce qui peut être saboté facilitera la course-poursuite prévue plus tard dans la quête (évasion).

Si le joueur a choisi la voie de la **coopération**, le **sabotage sera plus efficace** grâce à l'aide des membres corrompus.

- Zone à piéger
-  Véhicule à piéger
-  Ennemis
-  Ordinateur
-  Ascenseur



LD - Bâtiment Annexe de la Tour des Tyger Claws

ENTRÉE 3 - SECOND

Level Design & Location

BÂTIMENT ANNEXE - ÉTAGE 10 :

Voici un LD d'intention du **Bâtiment Annexe - Étage 10**.

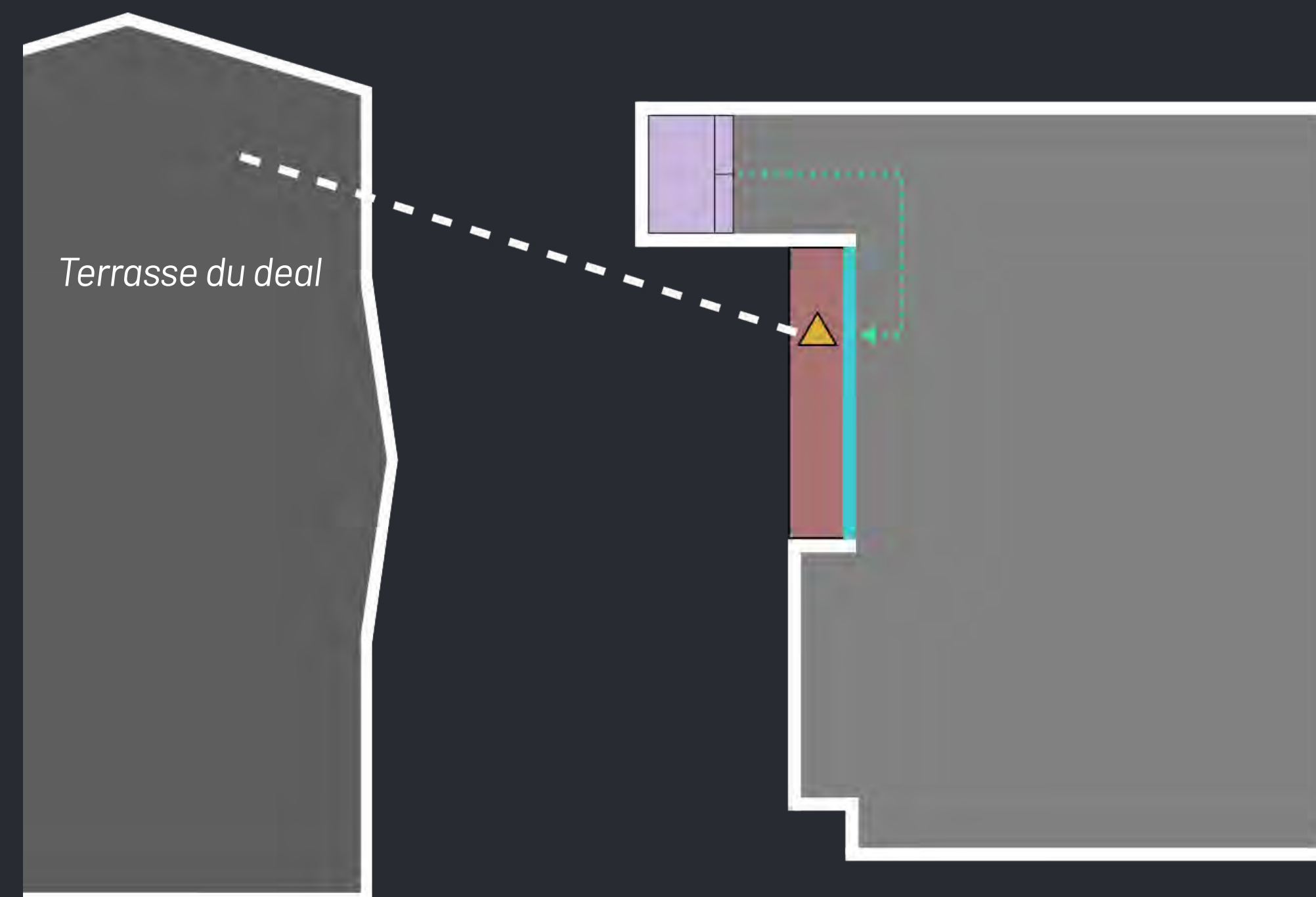
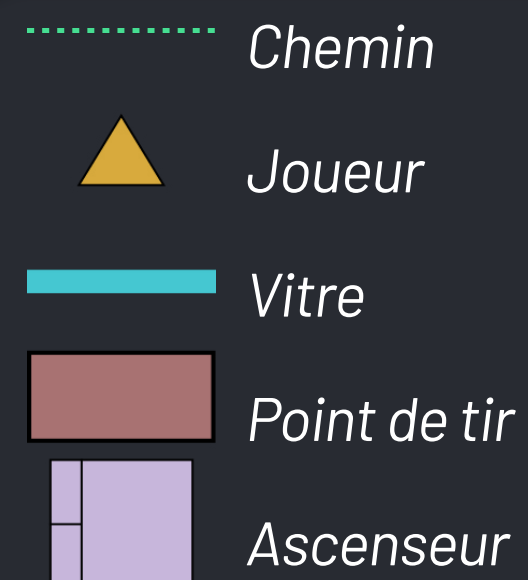
Objectif pour le joueur : Tuer la cheffe des Tyger Claws et s'enfuir.

Une fois arrivé à l'étage indiqué par le second des Tyger Claws, le joueur doit se diriger vers la zone de tir. Une **cut scène** se lance montrant les 3 personnes impliquées arrivant sur la terrasse.

Une fois celle-ci terminée, le joueur peut alors utiliser le fusil de sniper mis à disposition près de lui pour éliminer sa cible.

Dès que la cible est éliminée, la tour Tyger Claw se met en alerte et le joueur doit fuir le bâtiment puis à travers la ville pour semer ses adversaires.

Une course-poursuite en voiture a alors lieu dont la difficulté dépend des sabotages effectué.



LD - Bâtiment Annexe de la Tour des Tyger Claws

CONCLUSION

Conclusion

«Deal in the Shadow» illustre notre intention de proposer une **quête à trois entrées** distinctes, où chaque chemin s'imbrique avec les autres. En fonction de l'entrée choisie, le joueur peut découvrir et identifier les actions qu'il aurait pu effectuer en suivant une autre voie, offrant ainsi une **richesse narrative** et une **re-jouabilité significative**.

En offrant une immersion dans les intrigues et les conflits au sein du gang Tyger Claws, «Deal in the Shadow» engage le joueur à **écrire sa propre histoire** à travers ses **actions et décisions**, garantissant une **expérience immersive** et personnalisée.

Ouverture

La quête «Deal in the Shadow» pourrait s'imbriquer dans une **suite de quêtes** plus complexe mettant en scène des relations plus complètes entre différents personnages des tyger Claws.

Il serait très bien possible de créer de prochaines quêtes impliquant le **second** des Tyger Claws **au pouvoir**, des **révélations sur Wakako** et la cheffe du gang, ou bien la **soif de pouvoir d'Arasaka**. Toutes dépendantes des choix que le joueur peut faire.

