

Un jour de plus

Game Design Document

Sommaire

Overview

INTRODUCTION

- * Développement

ÉQUIPE

- * Magmas

FICHE D'IDENTITÉ

- * Présentation

INTENTIONS

- * Sens
- * 4F

RÉFÉRENCES

- * Game Design

3C

- * Character
- * Caméra
- * Controllers

SITUATION DE JEU

- * Allumer le feu
- * Moment de stress

STRUCTURE GLOBALE

- * Overview et zone sécuritaire
- * Zone de ressources

- * Zone bloquée 20

GAME SYSTEM

- * Métaboucle 21
- * Schéma de Ventrice 22
- 6 * Boucle de gameplay 23

FLOW CHART

- 7 * Schéma 24
- * Screen menu 25

8 UNIVERS

- * Visuel et sonore 26

9

11

Game Design

12

3C

- 13 * Intentions et références 28
- 14 * Character 29
- 15 * Camera 30
- * Controllers 32

16 RÈGLES

- 17 * Personnages 34
- * Inventaire 36
- * CheckList 37
- 18 * Ressources 38
- 19 * Amélioration 39

Sommaire

- * Fabrication
 - * Terrain et points d'intérêt
 - * Neige, traces et brume
 - * Carte et événement
 - * Tendances système et tension
- 45

MICRO-GAMEPLAY

- * Coeurs de jeu
- * Brique de gameplay
- * Condition victoire et défaite
- * Feedbacks
- * Signes

MACRO-GAMEPLAY

- * Boucle de motivation
- * Système de jeu
- * Déroulement d'une partie
- * Flowchart

RATIONAL GAME DESIGN

- * Esthétiques
- * Dynamique
- * Paramètres atomiques

GAME FEEL

- * Contexte
- * Metrics

40 ANALYSE

- 42 * Typologie de joueurs 71
- 43 * Typologie de jeux 72
- 44 * Typologie des rewards 73
- * Peur/Espoir 74
- * Emplacement des zones de brume 77
- * Emplacement des zones du terrain 78

46 USER INTERFACE

- 47 * Menu Principal 80
- 48 * Menu Pause et Game Over 81
- 49 * Inventaire 82
- 52 * Établi et coffre 83
- * Pop-ups, barre de satiété et timer 84

54

55

56

57

Charte Visuelle

UNIVERS DE RÉFÉRENCES

- 58 * Jeux vidéo 86
- 60 * Films 88
- 61 * Peintures 89
- * Livre et Série 90

66 MOODBOARDS

- 68 * Brume 91
- * Végétation 92

Sommaire

- * Neige

ASSETS

- * Fabrication et Outils
- * Végétations
- * Mobilé cabane principale
- * Points d'intérêt
- * Sac et Bûches
- * Pièces de radio
- * Nourritures

UI

- * Coffre et Établi
- * Menus

TYPOGRAPHIE

- * Journal, Please write me a song et Snow Time

ICONE

- * Titre et logo

ÉVOLUTION

- * Projet : Première version
- * Projet : Première soutenance
- * Projet : Version transitoire
- * Projet : Version actuelle
- * UI

93

Charte Sonore

94

95

96

98

100

102

104

106

107

108

109

110

111

112

113

114

INTRODUCTION

- * Intentions

TIMELINE DE GAMEPLAY

- * Schéma et events

SOUND LIST

- * Tableau

FMOD

- * Composition et screen

RECHERCHES

- * The Long Dark

- * Minecraft Soundtracks

- * Hellblade : Senua's Sacrifice

- * Mad Max

- * The Revenant

- * Interstellar

- * Riders on the Storm

- * Doctor Who

Sources

- * Sources

116

117

118

123

124

125

126

128

129

130

131

132

135

Un jour de plus

Overview

Introduction

Développement

Un Jour De Plus est un projet de jeu réalisé dans le cadre de notre troisième année d'études à l'ICAN. Le thème des projets de cette année était "Trace".

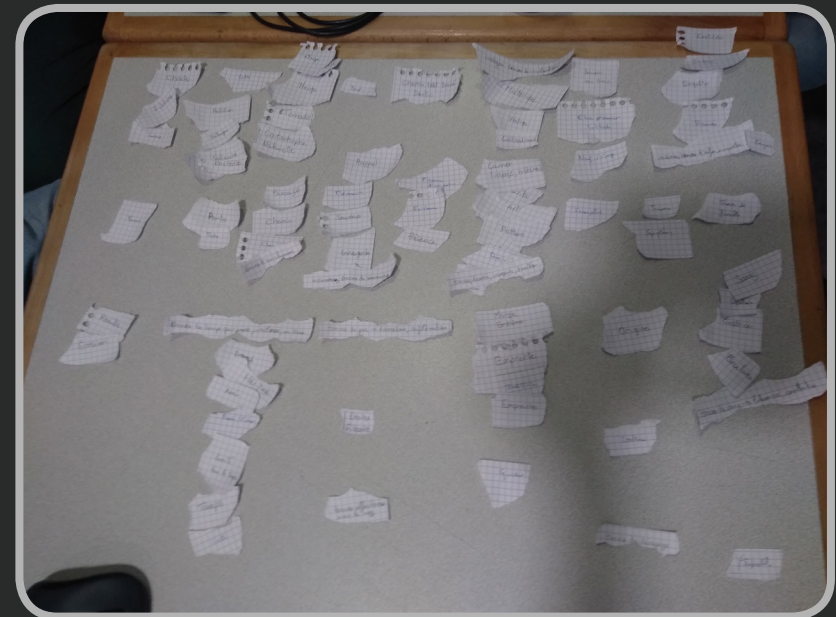
A partir de ce thème, nous avons été inspiré par un concept particulier de la trace, et réalisé de nombreux prototypes autour de l'exploitation de ce concept. Il y a eu beaucoup d'itérations et de prototypes, mais à chaque itération nous nous approchions plus de notre idée idéale.

Un Jour De Plus est le fruit de ces nombreuses recherches. La notion de trace a permis de créer une base pour l'univers du jeu, et a grandement influencé le type de gameplay que nous avons développé. Bien qu'elle ne soit pas le sujet principal du jeu, la trace trouve sa place dans le jeu de manière naturelle et sensée.

Ce Game Design Document contient toutes les informations sur le système de jeu de Un Jour De Plus, et complète le prototype, qui représente un aperçu de notre idée.



Logo



Toutes les idées de la première semaine

Equipe

Magmas



- Modélisation 3D
- Programmation / UI
- Level Design



- Modélisation 3D
- Sound Design



- Modélisation 3D
- Asset 2D / UI
- Documentation



- Programmation
- Level Design
- Narrative Design



- Game Design
- Documentation
- Narrative Design



- Sound Design

Fiche d'identité

Présentation

Pitch : Perdu en montagne, sans moyen de communiquer avec le monde extérieur et sans repère pour rentrer chez vous, vous trouvez un abri au loin pour passer la nuit et survivre un peu... Mais combien de temps tiendrez-vous ?

Type de jeu : Exploration en 3D à la première personne - Gestion de ressources

Support : PC

Public visé : Joueurs occasionnels et expérimentés - Explorateurs, collectionneurs

Univers : Réaliste et fixe/peu de variation

Concept : Le joueur contrôle un avatar humain dans un univers montagneux et doit trouver des ressources dans l'environnement qui l'entoure pour survivre à la nuit qui tombe. A cause des conditions climatiques, il peut être difficile de retrouver son chemin. Le joueur sera limité dans sa capacité à porter plusieurs ressources en même temps, mais pourra utiliser des outils aidant à la collecte et au transport de ressources. À la fin de la journée, le joueur doit rentrer dans sa cabane avant la fin du temps imparti. Une fois chez lui, les ressources de survie sont consommées, et le joueur a un temps de répit où il peut consulter les ressources restantes et prévoir ce qu'il fera le lendemain.

Condition de victoire : Le joueur s'approche de la victoire tant qu'il collecte assez de ressources pour se maintenir en vie et qu'il rentre dans la cabane avant la tombée de la nuit. La partie continue tant que les besoins quotidiens du personnage sont satisfaits. Il doit trouver des pièces de radio afin d'appeler les secours et être ramené à la civilisation.

Condition de défaite : Le joueur perd automatiquement la partie s'il n'arrive pas à rentrer dans la cabane le soir, à la fin du temps imparti. Dans le cas où le joueur réussit à rentrer, mais n'a pas les ressources nécessaires pour subvenir à ses besoins, il sera simplement pénalisé la journée suivante. S'il était déjà pénalisé pour la journée, il perd la partie.

Macro objectif : L'objectif macro du jeu est de collecter quatre pièces de radio pour pouvoir la construire et appeler les secours. Chaque pièce est cachée dans un endroit spécifique de l'environnement et requiert de l'espace d'inventaire pour pouvoir la transporter.

Intentions

Sens

(Qu'est-ce qu'on veut transmettre au joueur ?)
(Quelle est l'expérience qu'on veut lui faire vivre ?)

- * Survivre
- * Gérer ses ressources
- * S'approprier l'espace de jeu
- * Planifier ses déplacements
- * Narration environnementale
- * Ambiance incertaine, avec des moments calmes et d'autres plus intenses

Proposition : Survie en montagne, sans connaissance préalable de l'espace de jeu, avec temps et ressources limités. On cherche à proposer une expérience dans laquelle le joueur est perdu, et dans laquelle ne pas planifier sa journée peut le mettre en danger. On veut lui donner envie d'explorer toujours plus loin, mais dans le même temps, le maintenir sous une certaine pression liée au temps limité. On veut également que le joueur comprenne qu'il ne peut pas rester éternellement dans cet endroit, que son temps est précieux et qu'il doit planifier sa survie.



Environnement de départ



Ressources de bûches à côté de la maison

Intentions

4F

Fun : “Pourquoi et comment le jeu va-t-il être fun ?”

- ✱ Tenir “un jour de plus” : voir jusqu’où on peut survivre.
- ✱ Être “sur la brèche” : se créer des situations où on a peu de chances de survivre, et essayer de s’en sortir.
- ✱ Explorer un univers inconnu, trouver ses marques à force d’explorer. S’approprier l’espace de jeu et le maîtriser.

Feeling :

- ✱ Ressenti : Le joueur doit se sentir explorateur. Le jeu doit lui permettre d’éveiller sa curiosité, lui donner envie de voir et revoir tous les recoins de la carte.
- ✱ Émotions fictionnelles :
 - Qui : Un être humain
 - Quoi : Survivre en montagne, construire une radio pour appeler les secours
 - Où : Montagne enneigée. Sentier autrefois visité par l’homme, mais qui reste sauvage.
 - Émotions artistiques : Ambiance calme mais inquiétante. Style graphique : couleurs froides, lumières étouffées par la brume. Sons relaxants et environnementaux. Mise en scène acteur solitaire.
- ✱ Émotions vidéoludiques : Avec ses activités calmes d’exploration, et son rythme lent, le jeu génère chez le joueur des sensations de tranquillité, mais aussi de solitude. En revanche, le temps limité imposé par le jeu générera une pression constante chez le joueur, qui s’intensifie à l’approche de la deadline.
- ✱ Identification : Le joueur incarne un personnage inclus au sein d’un univers fictionnel plutôt détaillé. Cependant, il n’a pas accès à toutes les informations du système. On peut dire que le joueur a autant d’informations que le personnage qu’il incarne, ce qui crée une certaine empathie.

Fond : “Quelles valeurs le jeu va-t-il être transmettre au joueur ? Que restera-t-il du jeu une fois que le joueur l’aura fini ?”

- ✱ Le jeu cherche à transmettre des valeurs de débrouillardise et d’organisation.



Intentions

4F

Il pousse le joueur à faire des choix sur sa gestion du temps afin d'assurer sa survie, et le pénalise s'il n'arrive pas à subvenir à ses besoins quotidiens.

- ✿ A la fin d'une partie gagnée, le joueur doit se sentir satisfait de la manière dont il s'est géré.
- ✿ S'il a perdu, il doit avoir compris les erreurs qui l'ont mené à l'échec.

Forme : "Si le jeu était une oeuvre de cinéma, quel genre de film ce serait ? Quel est son univers ? Son esthétique ? Quel type de gameplay va être utilisé ? Quel est le ton du jeu ?"

- ✿ Film d'aventures en pleine nature, similaire à Into the Wild
- ✿ Univers montagneux au climat froid. Lieu enneigé et désert, plutôt calme au premier abord. Jeux de lumières et de sons liés à la tension du moment (approche de la nuit, perte dans la brume, éloignement de la cabane, □)
- ✿ Esthétique réaliste. Le jeu ne cherche pas à idéaliser son univers ou à créer quelque chose de fantaisiste.
- ✿ Gameplay de gestion et d'exploration poussant à la réflexion et à la prise de décisions.
- ✿ Ton du jeu sérieux. Expérience de jeu solitaire.



Références

Game Design

The Long Dark : Jeu de survie dans un univers montagneux enneigé.

Notre jeu reprend le même type d'espace et place le joueur dans un contexte différent. Le joueur n'est pas contraint par des éléments dangereux qui le mènerait à un échec critique immédiat.

Le joueur fait cependant face aux problèmes liés à l'environnement que l'on rencontre également dans The Long Dark, comme les changements de météo ou le relief.



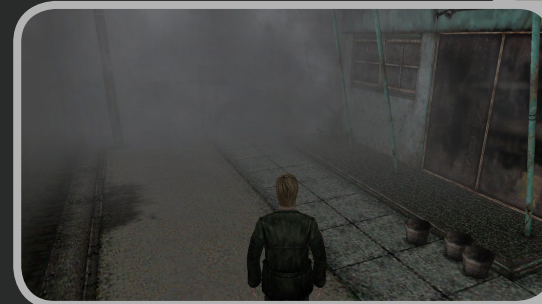
The Forest : Jeu de survie

Comme dans le jeu The Forest, nous cherchons à proposer une expérience doit apprendre à s'adapter à un environnement qu'il ne connaît pas et devoir survivre par ses propres moyens.



Silent Hill : Jeu d'horreur

La brume est un élément très présent dans le jeu Silent Hill. Elle permet d'amplifier l'angoisse du joueur en dissimulant les lieux et le danger. Dans notre projet, bien qu'il n'y ait pas cette même pression sur le joueur, la brume met un voile sur les éventuels points de repère et rend le joueur plus prudent.



Firewatch : Personnage solitaire dans un milieu naturel.

Notre jeu propose une ambiance d'un lieu naturel avec un personnage qui doit apprendre à se débrouiller par lui-même. Dans Firewatch, un autre personnage aide le joueur, mais il ne la voit jamais, ce qui permet de garder l'aspect solitaire dans le jeu.





Character

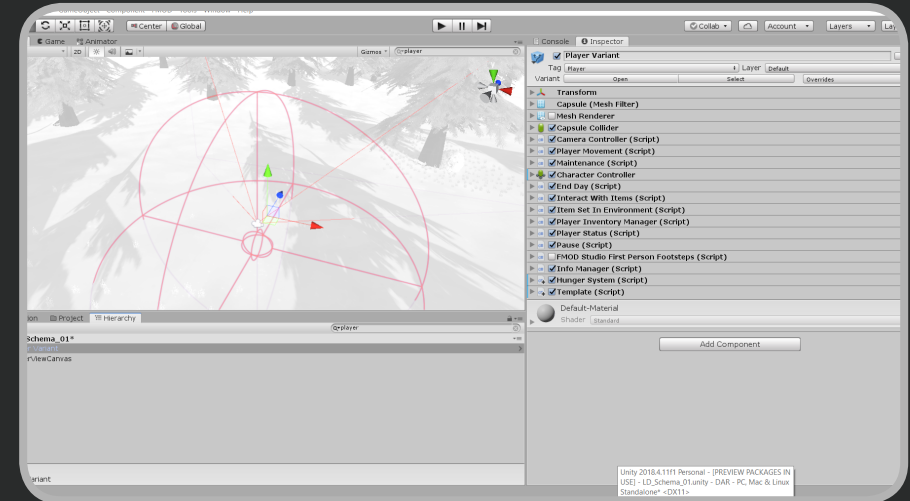
Le personnage contrôlé par le joueur est un avatar aux caractéristiques suivantes :

- ✿ Soumis à la gravité terrestre
- ✿ Peut se déplacer au sol dans toutes les directions
- ✿ Peut ajuster son angle de vue pour regarder devant et autour de lui
- ✿ Possède un inventaire pour stocker un nombre limité d'objets sur lui
- ✿ Peut prendre des objets désignés à portée en les visant du regard
- ✿ Possède une liste de tâches qui se met à jour automatiquement
- ✿ Laisse des traces en se déplaçant dans la neige

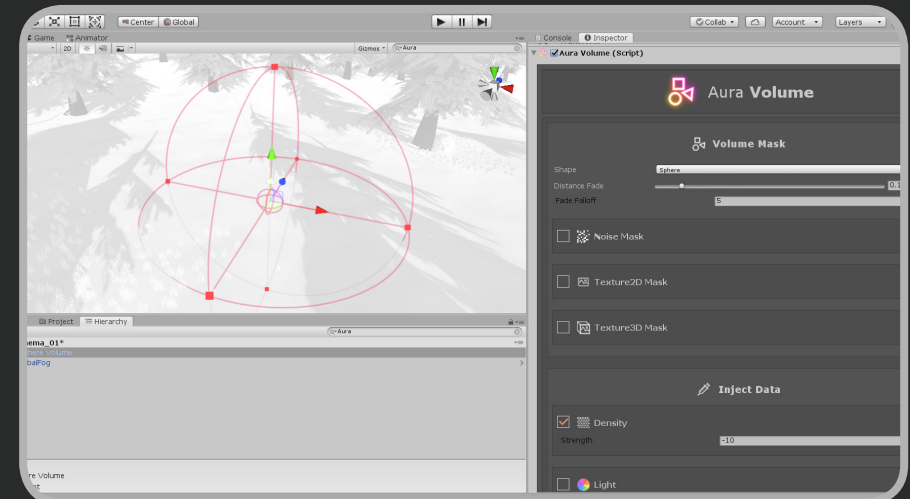
Le personnage laisse des traces, interagit avec des objets et possède ses propres besoins. Il est normal que le joueur veuille voir le personnage qu'il contrôle. Dans une version idéale, le personnage serait représenté par un modèle entier.

L'état du personnage affecte ses déplacements. En cas de fatigue, il sera plus lent.

Le personnage possède une aura sphère autour de lui pour fluidifier le visuel et alléger la brume autour du joueur.



Settings avatar sur Unity



Aura sphère autour de l'avatar



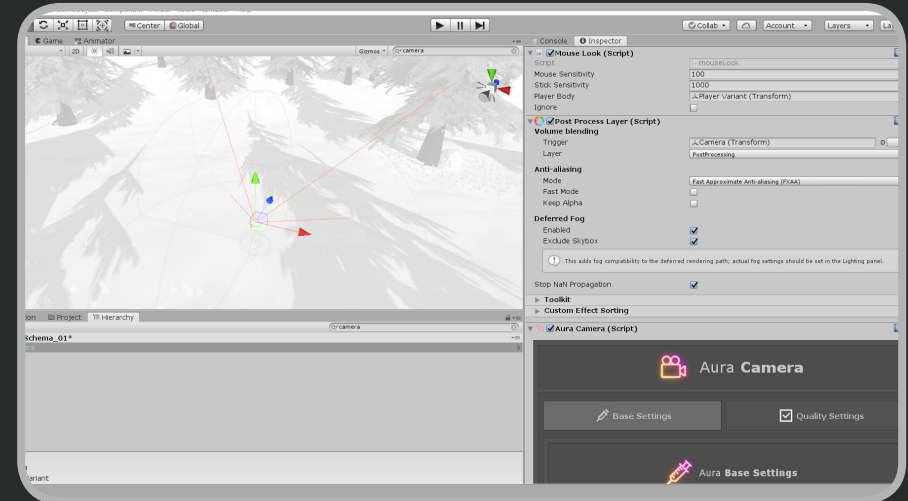
Caméra

Le jeu se joue à la première personne, et présente plusieurs vues. La caméra représente en tout temps le point de vue du personnage.

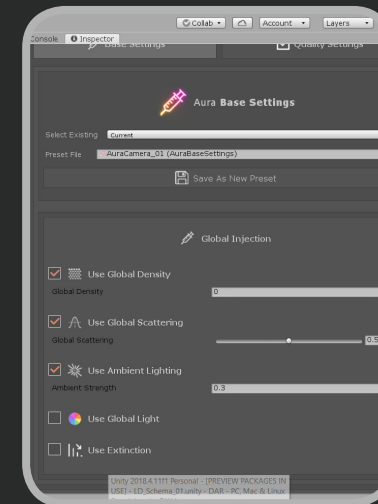
Nous avons opté pour ce choix de caméra pour permettre une meilleure immersion du joueur lors d'une partie, et lui donner le point de vue du personnage en jeu. La lisibilité offerte par une telle caméra permet aussi de créer des réactions en fonction de l'environnement.

Le joueur peut changer l'inclinaison de la caméra et donc la vision de l'avatar avec le déplacement de la souris.

Une vue à la troisième personne aurait été contradictoire avec l'envie de réduire la vision du joueur.



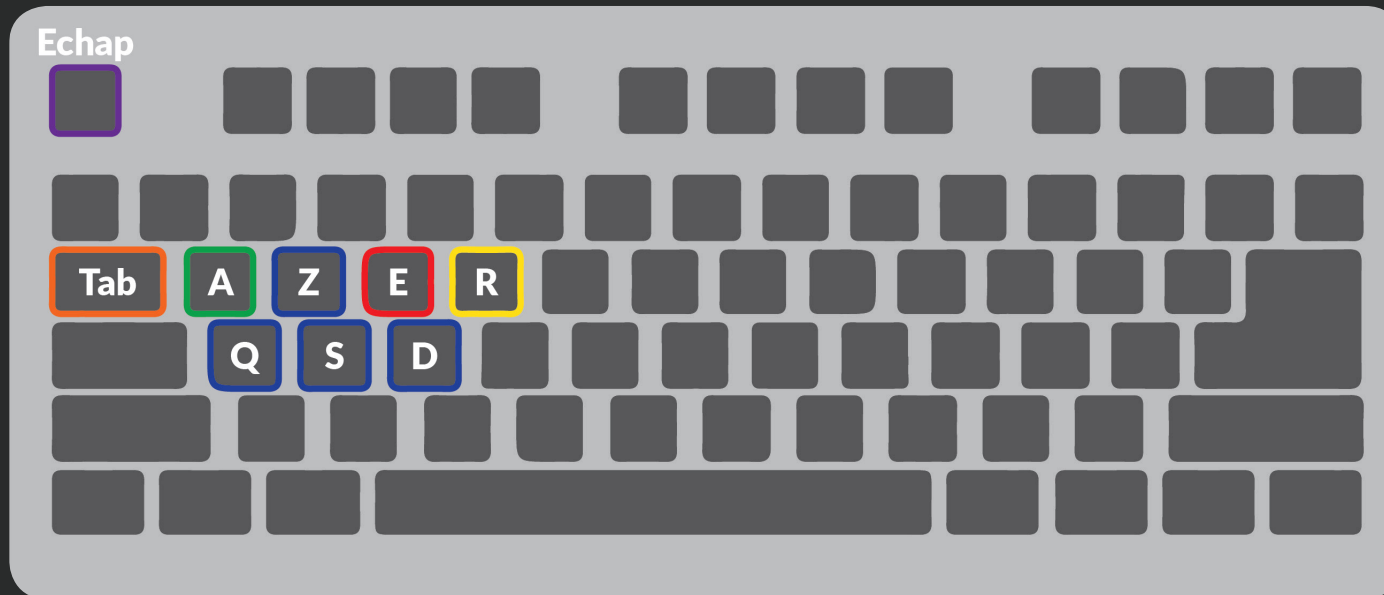
Settings caméra sur Unity



Setting caméra Aura



Controllers



 **Appuyer/Maintenir** : Déplacer l'avatar

 **Appuyer** : Interagir avec des éléments

 **Appuyer** : Ouvrir/Fermer la checklist

 **Appuyer** : Sortir de la zone de pêche

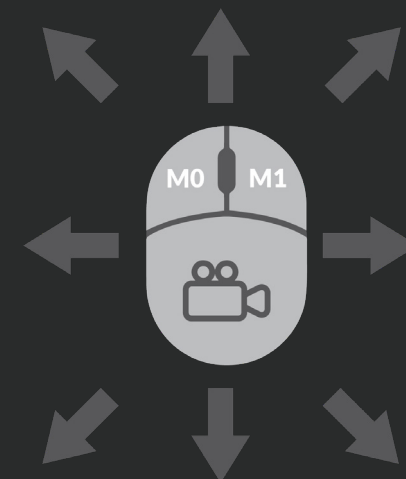
 **Appuyer** : Ouvrir/Fermer l'inventaire

 **Appuyer** : Ouvrir/Fermer le menu pause

M0 **Appuyer** : Tirer la ligne / poser au sol(*depuis l'inventaire*)

M1 **Appuyer** : Manger

 **Déplacer** : Tourner la camera



Situation De Jeu

Allumer le feu



Le joueur va récupérer les trois bûches qui lui permettront d'allumer le feu.



Il n'a plus de place dans l'inventaire donc il va devoir faire un deuxième voyage.



Il récupère la dernière bûche.



Il a le nombre de bûches nécessaire et il allume le feu.

Situation De Jeu

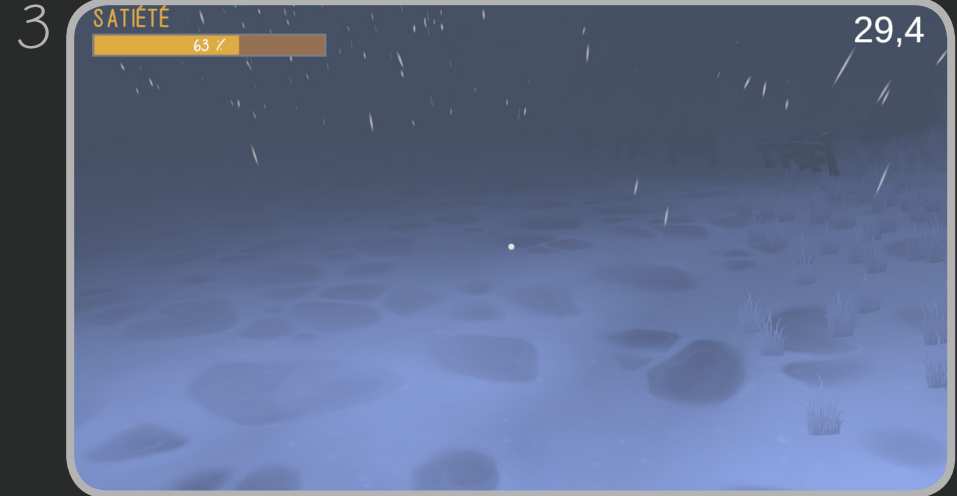
Moment de stress



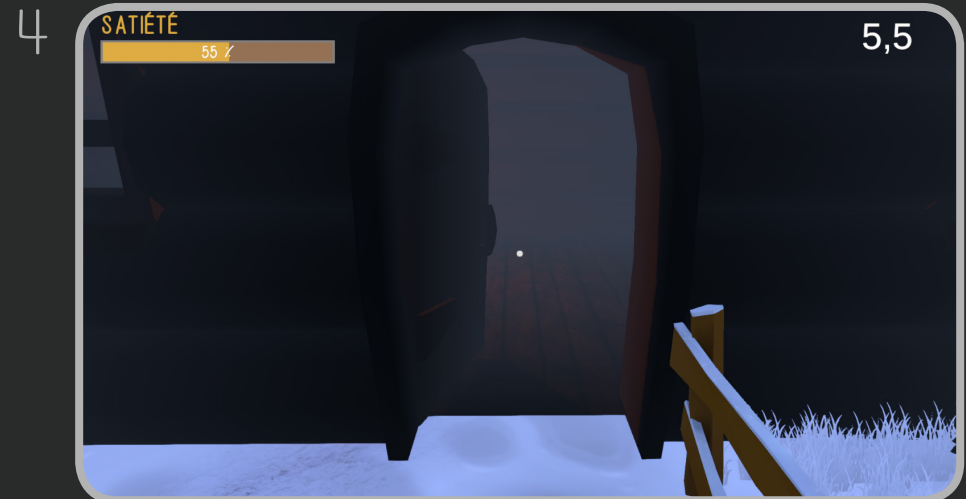
Le joueur a allumé le feu en début de journée pour partir en exploration.



Il découvre un sac abandonné dans une vieille cabane.



Alors qu'il était sur le retour, la nuit est tombée et le timer a démarré. Pris de stress, le joueur tenta d'aller à la cabane.



Heureusement, il réussit à arriver dans la cabane avant la fin du timer.

Structure Globale

Overview et zone sécuritaire

Overview :

Le jeu se sépare en journées, qui se déroulent en temps réel pendant 5 minutes. Ce temps limité est réservé à l'exploration du terrain et à la recherche de ressources. Si les conditions de survie sont remplies à la fin du temps imparti, le joueur passe en phase de repos, et à la fin de cette phase enchaîne sur la journée suivante.

En début de partie, le joueur commence en matinée du jour 1, avec aucune ressource sur lui ou dans son coffre, et pour seul inventaire transportable ses deux mains.

Zone Sécuritaire :

Dans ce jeu, il n'existe pas de zone dans laquelle le joueur peut arrêter de jouer et laisser le jeu continuer. Mais il existe une zone dans laquelle, le joueur est plus en sécurité qu'ailleurs : sa cabane. Au début, le joueur est à sa cabane et peut collecter très facilement des ressources primaires, il y a donc peu de difficulté pour qu'il assimile mieux les mécaniques et le fonctionnement du jeu.

Cependant, au fur et à mesure que le joueur va exploiter cette zone, l'aspect sécuritaire va baisser, jusqu'au stade où cet aspect ne sera représenté que par l'intérieur de la cabane avec les inventaires, l'établi, le fourneau et le lit.



Début de partie



Intérieur cabane principale

Structure Globale

Zone de ressources

Il existe deux zones de ressources ayant leur propre apparence et leur propre densité de brume. Même si le joueur possède des ressources proches de la cabane, il va finir par toutes les utiliser et il va donc devoir en rechercher ailleurs.

Les forêts :

Les forêts dans le jeu permettent d'obtenir des ressources primaires comme le bois et les baies en plus grandes quantités que dans le reste de la map. La densité de brume est assez forte et propose donc un challenge élevé pour l'obtention de ces ressources demandant au joueur d'utiliser sa compétence d'observation.

Le lac :

Le lac est gelé et possède un trou qui permet au joueur, s'il a la canne à pêche, de pêcher du poisson. Cette denrée étant plus nutritive que les baies, le lac est assez éloigné de la cabane pour que le joueur ne puisse pas y avoir facilement accès dès le début.



Forêt embrumée



Lac

Structure Globale

Zone bloquée

Le joueur n'a pas la possibilité d'atteindre certaines zones de jeu dès le début. Il devra trouver un moyen de passer ces différents obstacles. Chacune de ces zones renferme une cabane avec une pièce de radio que le joueur doit utiliser pour appeler les secours.

Les crevasses :

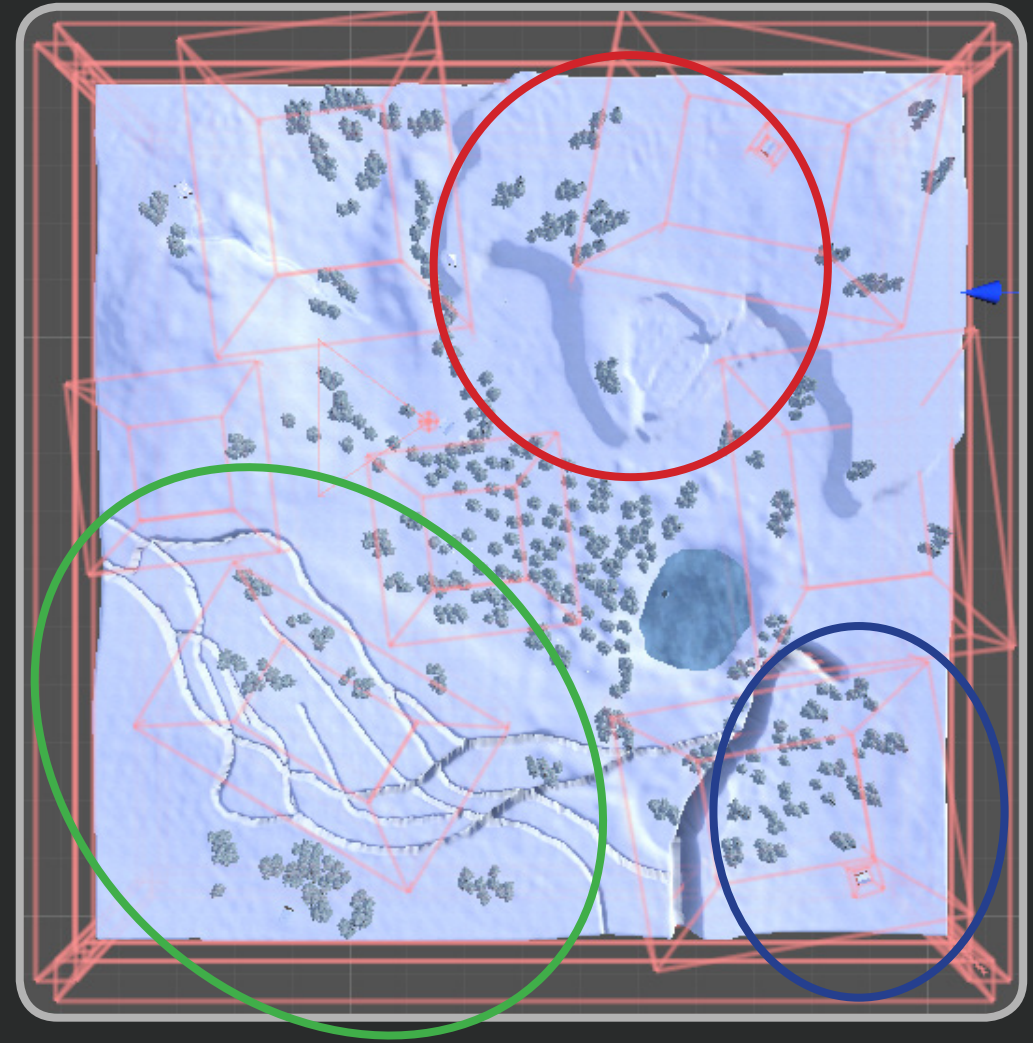
De grandes crevasses empêchent le passage du joueur et il devra fabriquer, grâce à l'établi, de longues planches pour fabriquer un pont de fortune afin de les passer.

La falaise :

La falaise est assez haute et le joueur devra trouver un moyen de la monter que ce soit avec des échelles et/ou des outils d'escalade. L'échelle pouvant être fabriqué dans l'établi.

La longue distance :

Ici, ce n'est pas un obstacle naturel, mais un obstacle lié aux capacités du joueur puisqu'il ne peut marcher qu'à une certaine vitesse dans la neige. Mais la cabane étant trop éloignée, il lui est impossible de l'atteindre, sauf si le joueur fabrique dans l'établi des raquettes de marche afin d'avancer plus vite dans la neige.



Zone de jeu vue du haut

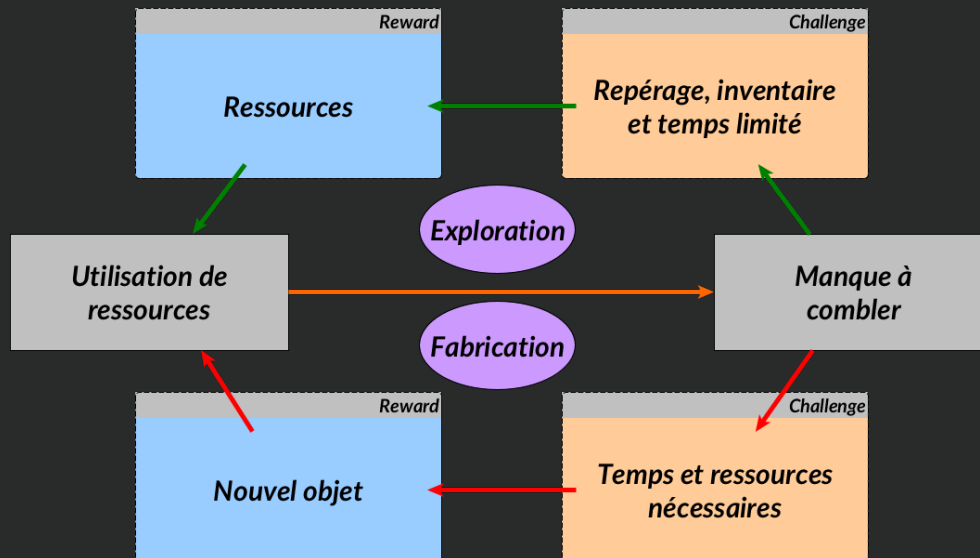
Game System

Métaboucle

Cette métaboucle représente exactement l'expérience de jeu :

- Une boucle continue liée à l'exploration de l'environnement principalement pour combler le manque de ressources.
- Une boucle de fabrique que le joueur décide de faire lorsqu'il est face ou qu'il prévoit qu'il sera face à un problème d'orientation et/ou de zone bloquée et donc demandant les ressources récupérées pendant la première boucle.

La gestion des ressources est donc capitale pour veiller au bon fonctionnement des boucles sans quoi le joueur n'aurait plus de moyen d'avancer.



Exploration



Fabrication

Game System

Schéma de Ventrice

Concept

Survivre pendant plusieurs
journée dans un espace 3D
aux ressources limitées

Paradigm

Gestion des ressources

Gestion du temps

Exploration

Feature

Consommation quotidienne de
ressources

Acquisition de ressources

Temps limité en journée

Explorer un espace inconnu

Mechanic

Survivre au froid

Collecter de ressources

Action à réaliser

Repérage

Acquisition de ressources

Survivre à la faim

Fabrication

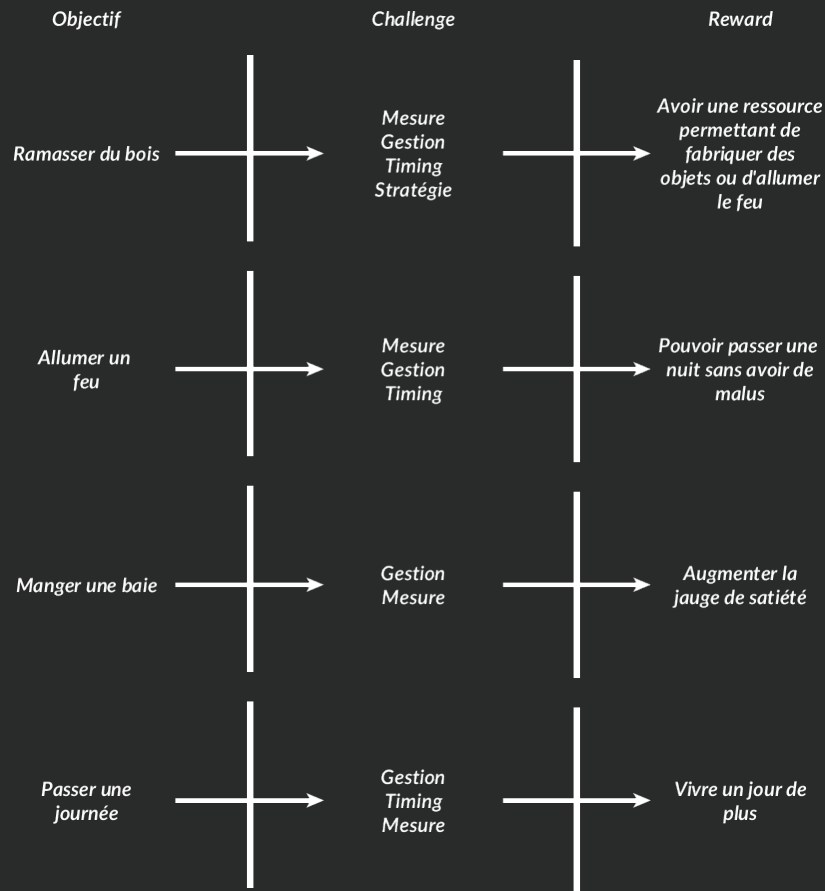
Acquisition de ressources

Explorer un espace inconnu

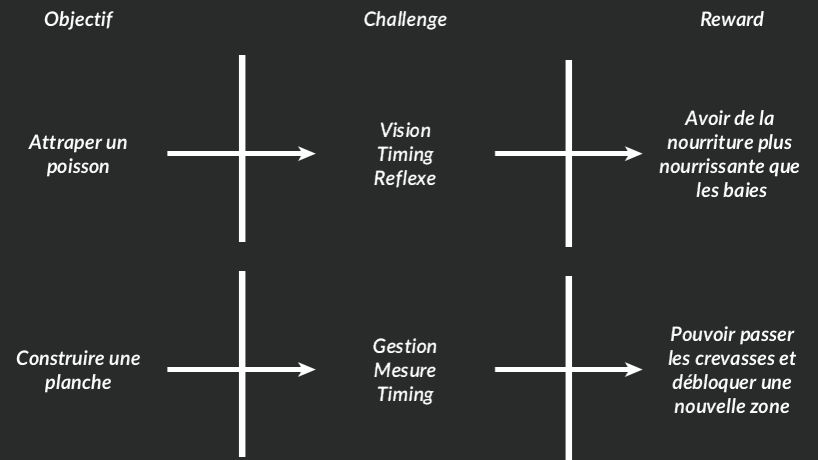
Game System

Boucle de gameplay

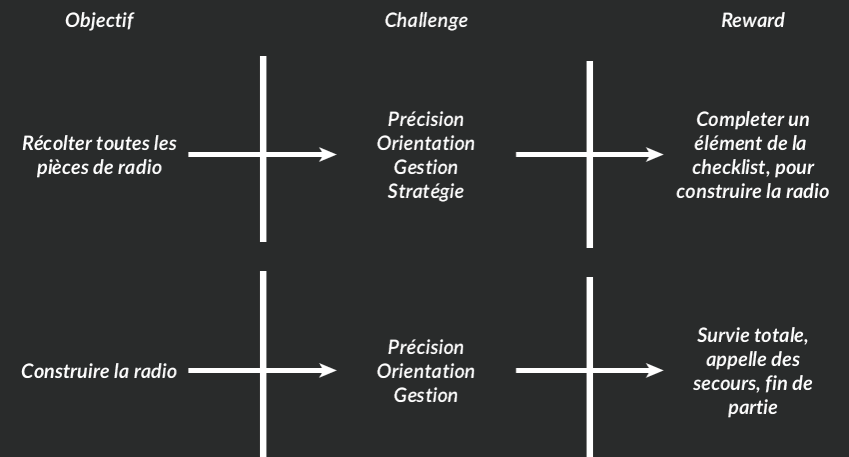
Court terme :



Moyen terme :

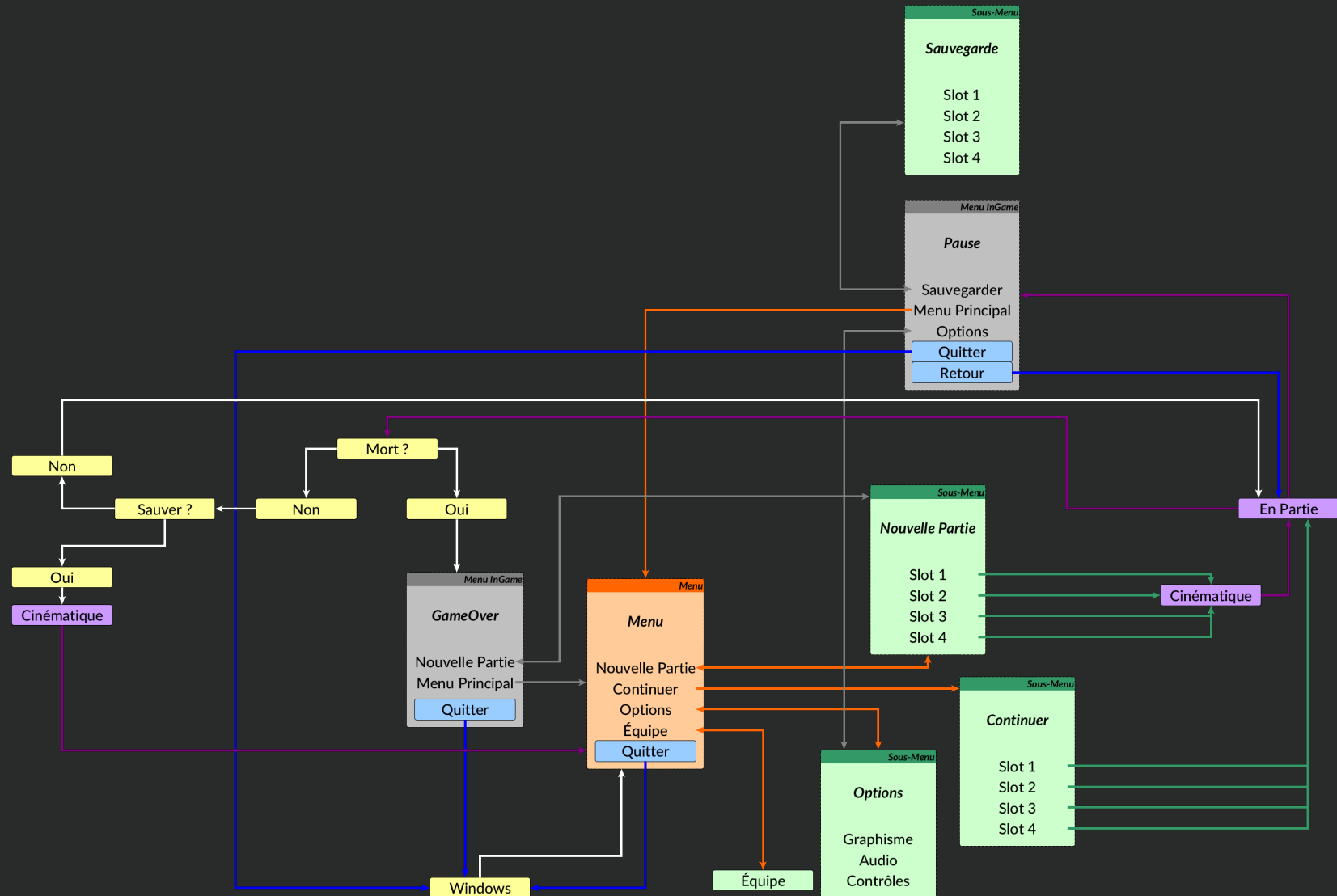


Long terme :



Flowchart

Schéma

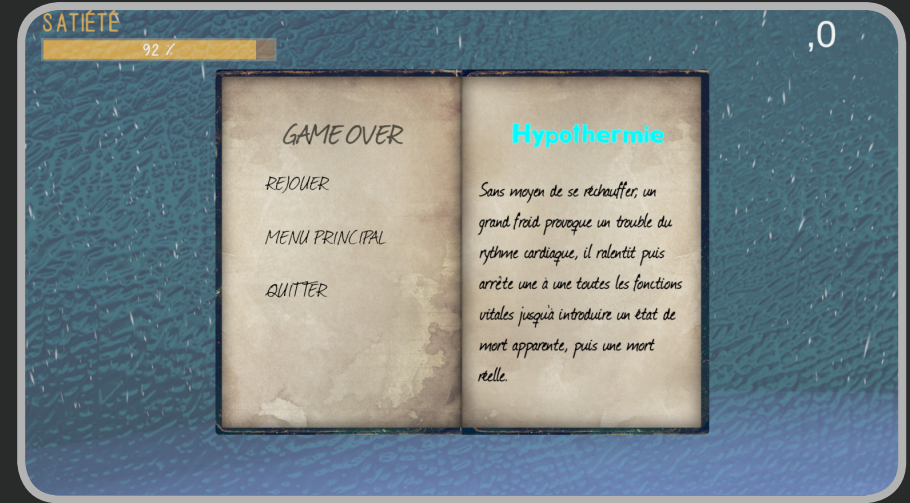


Flowchart

Screen menu



Menu Principal



Menu Game Over Hypothermie



Menu Pause



Menu Game Over Famine

Univers

Visuel et sonore

Visuel :

La végétation est très présente dans notre projet, elle est représentée selon deux catégories : les arbres et les buissons. Ces assets possèdent les mêmes caractéristiques avec des feuillages blancs puisqu'ils sont recouverts de neige.

Les assets de végétations sont tous très identiques pour renforcer l'aspect perte que procure le déplacement dans la brume, mais également dans une forêt.

La cabane principale est le lieu sécurisé où le joueur va pouvoir tout mettre en œuvre pour sa survie (entreposer les ressources, allumer un feu, dormir, fabriquer des éléments). Il doit donc avoir tous le nécessaire à l'intérieur.

Sonore :

Le jeu se repose essentiellement sur les actions du joueurs et donc les effets sonores qui en découle. Le reste de l'environnement es divisée en deux partie : une partie paisible et douce pendant la journée et une partie stressante pendant la nuit.

Ces deux parties sont appuyées par le thème musical du jeu évoluent différemment pendant la journée et en fonction de la densité de brume.



Un jour de plus

Game Design

Intentions et références

Intentions :

Transmettre l'expérience de l'exploration dans la neige. Donner au joueur l'occasion de contrôler un explorateur des montagnes, avec son sac, son équipement et ses contraintes. (Poids, Température, gestion des outils)

Le personnage réagirait à la neige avec un déplacement qui change en fonction de là où il marche (vitesse de montée et descente, mouvement de tête en marche, sons).

L'accès à l'équipement passerait majoritairement par des éléments d'UI au lieu d'animations dédiées. Pour cet aspect, on favorise l'efficacité au réalisme.

Le personnage doit collecter des pièces mécaniques pour construire une antenne radio et alerter les secours. La partie construction n'est jamais montrée à l'écran et est remplacée par un fond noir et des sons qui représentent la construction.

Références :

Les 3C du jeu ont été inspirés par d'autres jeux aux contrôles similaires. [Firewatch](#) fut notre inspiration principale, car le personnage du jeu peut faire les actions que nous recherchions. Ce jeu se joue également à la première personne et se déroule dans un univers à reliefs en extérieur.



[Firewatch](#)



[Firewatch](#)



Character

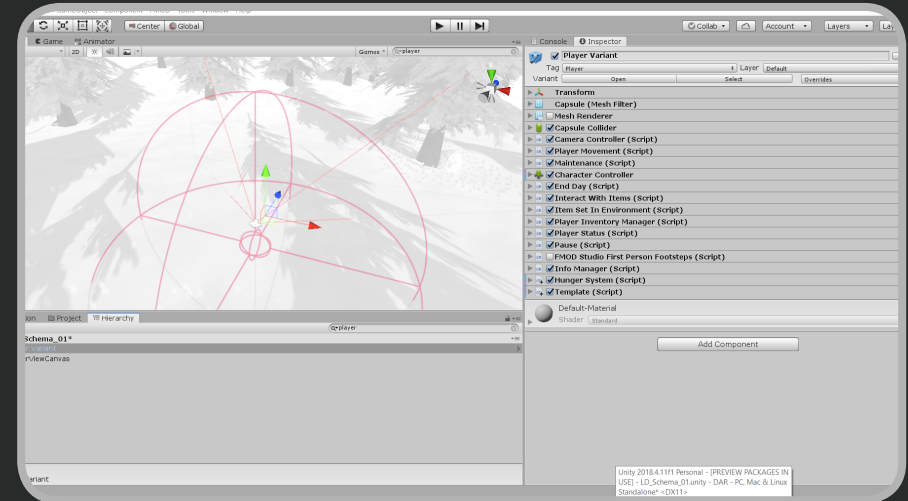
Le personnage contrôlé par le joueur est un avatar aux caractéristiques suivantes :

- ✱ Soumis à la gravité terrestre
- ✱ Peut se déplacer au sol dans toutes les directions
- ✱ Peut ajuster son angle de vue pour regarder devant et autour de lui
- ✱ Possède un inventaire pour stocker un nombre limité d'objets sur lui
- ✱ Peut prendre des objets désignés à portée en les visant du regard
- ✱ Possède une liste de tâches qui se met à jour automatiquement
- ✱ Laisse des traces en se déplaçant dans la neige

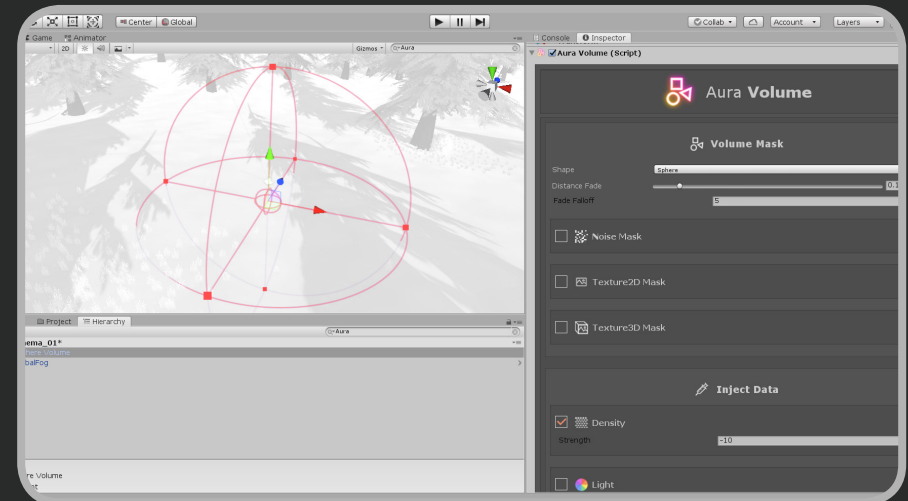
Le personnage laisse des traces, interagit avec des objets et possède ses propres besoins. Il est normal que le joueur veuille voir le personnage qu'il contrôle. Dans une version idéale, le personnage serait représenté par un modèle entier.

L'état du personnage affecte ses déplacements. En cas de fatigue, il sera plus lent.

Le personnage possède une aura sphère autour de lui pour fluidifier le visuel et alléger la brume autour du joueur.



Settings avatar sur Unity



Aura sphère autour de l'avatar



Caméra

Le jeu se joue à la première personne, et présente plusieurs vues. La caméra représente en tout temps le point de vue du personnage.

Nous avons opté pour ce choix de caméra pour permettre une meilleure immersion du joueur lors d'une partie, et lui donner le point de vue du personnage en jeu. La lisibilité offerte par une telle caméra permet aussi de créer des réactions en fonction de l'environnement.

Vue normale :

- La vue du personnage
- Un réticule au centre de l'écran pour viser du regard

La vue normale est l'écran que le joueur verra le plus souvent. Dans ce mode, la caméra est contrôlable par le joueur, et comme le joueur ne peut pas voir le personnage en lui-même, c'est la caméra et son comportement qui vont attester de l'état du personnage.

- Vision limité selon le climat : brume, neige
- Mouvements de tête lorsque le personnage se déplace. Varie selon la vitesse de déplacement.

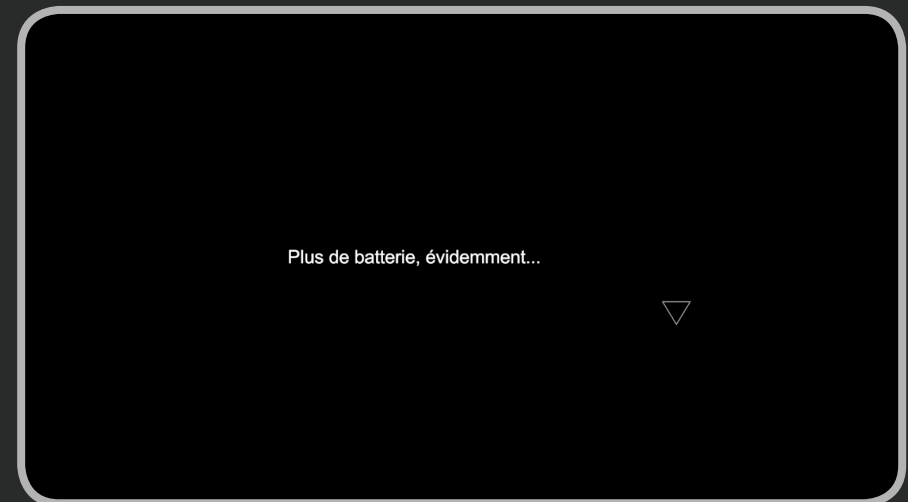
Vue cinématique :

- Ecran noir avec texte défilant

La vue cinématique est réservée à la mise en place de l'aspect narratif de jeu. Dans cette vue, le joueur ne contrôle pas l'avatar et devient spectateur. Dans la version actuelle, la cinématique est sur un écran noir avec un texte défilant, mais par la suite, il s'agit d'une cinématique en temps réel à la première personne.



Vue principale



Vue cinématique

Caméra

Vue menus :

- ✿ L'inventaire du personnage, et les objets qu'il contient.
- ✿ La liste de tâches du personnage
- ✿ Le reste de la vue du personnage

La vue menu est dédiée à la gestion des ressources du joueur. Cette vue ne met pas le jeu en pause et le temps continue de s'écouler normalement dans le jeu. Malgré la place que prend l'interface sur l'écran, le joueur voit toujours l'espace de jeu, mais c'est uniquement pour rappeler que le jeu tourne toujours en arrière-plan.

Vue pause :

- ✿ Ecran de pause

La vue pause est réservée à la mise en pause du jeu. Dans ce mode, le temps arrête de s'écouler dans le jeu. Le joueur ne peut pas voir l'écran de jeu dans cette vue, pour l'empêcher d'utiliser la pause pour tricher. C'est dans cette vue que le joueur peut atteindre les options en jeu.

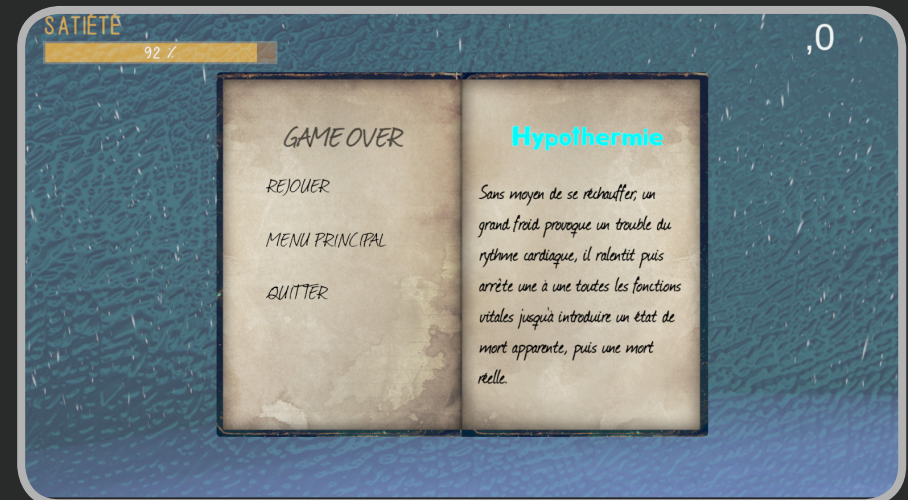
Vue game over :

- ✿ Ecran game over

Le joueur obtient cette vue quand cas de mort, il ne peut plus utiliser son inventaire et la pause. Il ne peut également plus reprendre à la dernière sauvegarde et doit obligatoirement quitter le jeu ou retourner au menu principal.



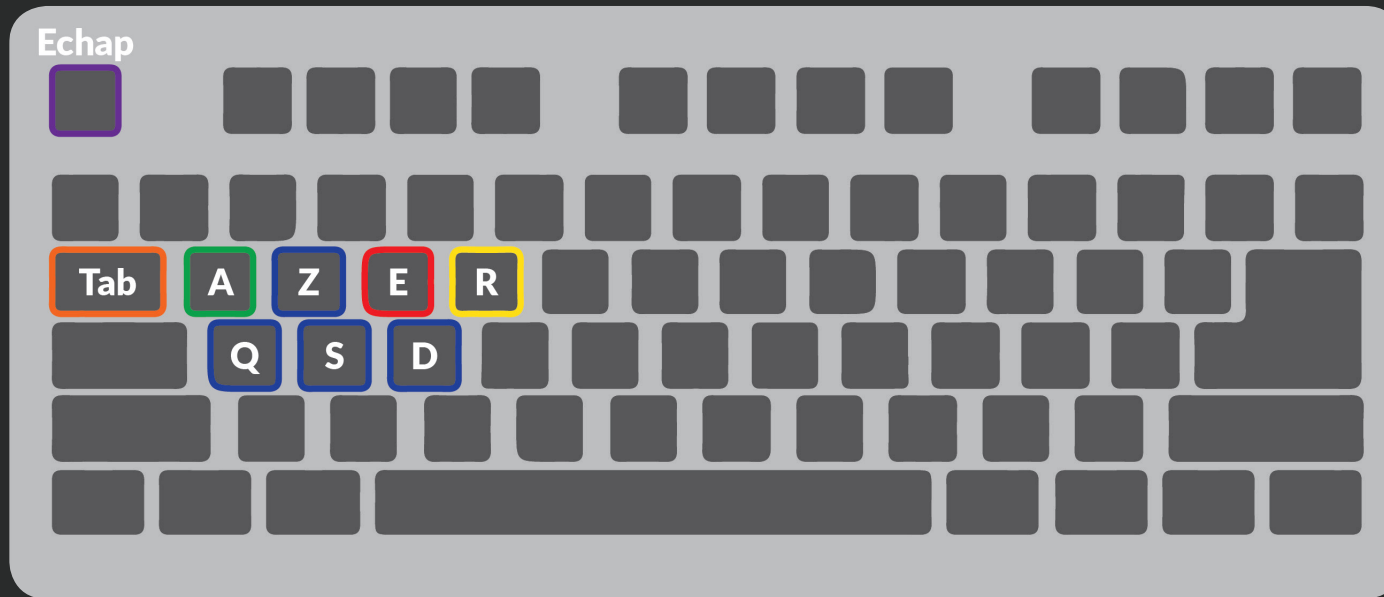
Vue inventaire



Vue Game Over



Controllers



 **Appuyer/Maintenir** : Déplacer l'avatar

 **Appuyer** : Interagir avec des éléments

 **Appuyer** : Ouvrir/Fermer la checklist

 **Appuyer** : Sortir de la zone de pêche

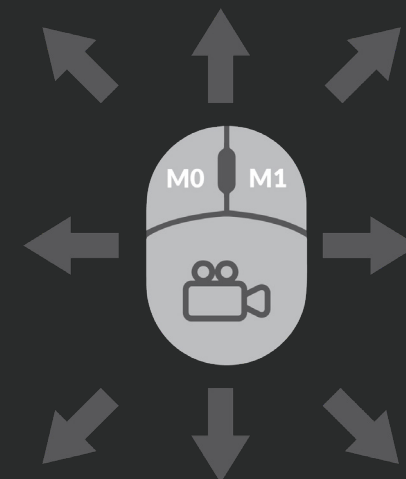
 **Appuyer** : Ouvrir/Fermer l'inventaire

 **Appuyer** : Ouvrir/Fermer le menu pause

M0 **Appuyer** : Tirer la ligne / poser au sol(*depuis l'inventaire*)

M1 **Appuyer** : Manger

 **Déplacer** : Tourner la camera





Controllers

Chacun des inputs du clavier a été rassemblé sur la partie gauche du clavier. Le reste des inputs est disposé sur la souris. Cependant, le menu principal et le menu pause permettent au joueur de choisir ses propres inputs. La partie que vous allez voir est le mapping standard des inputs.

Avatar

Déplacer l'avatar :

Les inputs Z,Q,S,D permettent de déplacer le joueur. La direction des inputs suit le regard de l'avatar et donc la caméra.

Orienter la caméra :

Les mouvements de la souris permettent de déplacer la caméra et donc de faire effectuer une rotation à l'avatar. On peut aussi bien faire une rotation autour de l'avatar que de regarder vers le haut ou vers le bas.

Interagir avec des éléments :

L'input E permet d'effectuer une action sur un élément interactif à portée du joueur. L'élément doit être visible et spécifiquement signalé comme interactif (inscription « E pour activer » par exemple).

Sortir de la zone de pêche :

L'input R permet de sortir de la zone de pêche. Le joueur récupère alors le plein contrôle de son avatar (déplacement et caméra) ainsi que la capacité d'utiliser les interfaces.

Tirer la ligne de pêche :

Mouse0 (clic gauche) permet de tirer la ligne lorsqu'un poisson mord à l'hameçon. Lorsque le joueur peut utiliser cet input, un message "Mouse0 pour tirer" apparaît.

Poser au sol :

Lorsque le joueur est dans son inventaire. Il peut utiliser Mouse0 (clic gauche) sur une icône dans l'inventaire afin de poser l'objet relié à l'icône au sol.

Manger :

Que se soit avec les modèles 3D dans l'environnement ou les sprites dans l'inventaire, le joueur peut manger un aliment avec Mouse1 (clic gauche).

User Interface

Ouvrir/Fermer la checklist :

L'input A permet d'ouvrir la checklist. Si la checklist est déjà ouverte, cet input permet de la refermer.

Ouvrir/Fermer l'inventaire :

L'input Tab permet d'ouvrir l'inventaire. Si l'inventaire est déjà ouvert, cet input permet de la refermer.

Ouvrir/Fermer le menu pause :

L'input Echap permet d'ouvrir le menu pause. Si le menu pause est déjà ouvert, cet input permet de la refermer.

Règles

Personnage

Le personnage contrôlé par le joueur possède multiples caractéristiques de déplacement et de survie.

Exploration :

Il se déplace dans la neige de différentes manières :

- ✱ Le personnage adhère au sol de manière régulière en temps normal.
- ✱ Selon l'inclinaison de la pente, il peut être plus ou moins difficile de progresser.

La caméra choisie est la 1ère personne car on se perd plus facilement avec. Le joueur ne peut pas tout voir autour de lui sans se déplacer un peu.

Survie :

Les caractéristiques de survie du personnage sont le froid et la faim. Le joueur doit s'assurer, chaque soir, de maintenir un bon niveau de chaleur et de pouvoir manger.

Le joueur survit correctement à une journée s'il a amassé assez de vivres pour se nourrir, a allumé un feu et se trouve dans une cabane à la fin de la journée.

Le joueur perd la partie s'il ne parvient pas à allumer un feu ou s'il n'est pas chez lui à la fin du timer.

Si le joueur n'a pas assez de bois pour allumer un grand feu à la fin du timer, un feu de secours sera allumé à la place dans la cheminée, utilisant les bûches restantes dans le coffre. Le joueur sera pénalisé la journée suivante par des déplacements plus lents.

Tout au long de son aventure, le joueur possède un jauge de nourriture qui se décrémente au fur et à mesure du temps. Il peut la remplir en mangeant



Exploration et découverte de la tour de garde au loin



Pêcher pour obtenir de la nourriture afin de ne pas mourir de faim

Règles

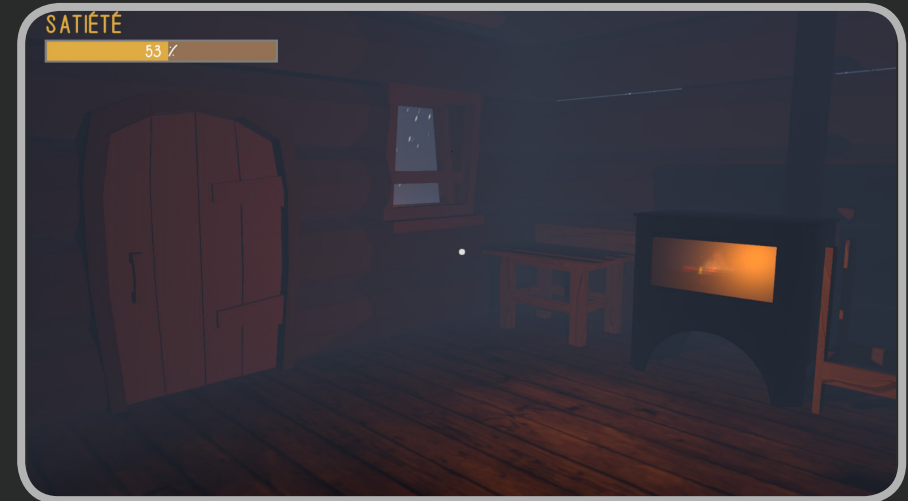
Personnage

de la nourriture. S'il ne lui reste plus que assez de la jauge le joueur sera dans l'incapacité de courir et si sa jauge atteint zéro, il meurt. Chaque denrée produit plus ou moins de nourriture. La jauge de nourriture est comprise en zéro et cent.

Repos :

A la fin de la journée, après avoir rempli ses conditions de survie quotidiennes, le joueur peut réaliser des dernières actions dans la cabane dans laquelle il est :

- * Dormir : Passer à la journée suivante
- * Fabriquer : Utiliser le bois restant du coffre pour créer des outils
- * Carte : Regarder la carte des lieux
- * Coffre : Vérifier ses ressources restantes
- * Check-list : Vérifier l'état de la checklist du joueur



Nuit, phase où le joueur est enfermé dans sa cabane



Le joueur peut décider de fabriquer des objets pendant la phase de repos

Règles

Inventaire

Les inventaires sont les espaces de stockage des ressources ramassées par le joueur. Le joueur en possède un sur lui, et un autre dans sa cabane.

Le joueur possède un inventaire transportable à la capacité limitée, accessible en tout temps en appuyant sur une touche. Lorsque le joueur ramasse une ressource, le poids de cette dernière remplit une jauge de poids limite de l'inventaire. Le joueur ne peut pas ramasser une ressource si son poids fait dépasser la limite supportée par l'inventaire du joueur.

La limite de cet inventaire peut être modifiée par le biais d'amélioration. Il existe deux inventaires transportables :

- Les mains : Transportable, 2 emplacements
- Le sac à dos : Transportable, 9 emplacements

Le coffre dans la cabane du joueur est un inventaire fixe dans lequel le joueur peut déposer ses ressources de son inventaire transportable. Il peut contenir une infinité de ressources.



Inventaire deux places



Inventaire neuf places

Règles

CheckList

Le joueur possède une check-list qui lui indique les objectifs qu'il doit atteindre. Elle est donc utile sur deux plans : elle permet de faire comprendre au joueur les actions à effectuer et comment les réaliser. Cette check-list n'a pas toutes les informations dès le début, elle se met à jour continuellement en fonction des objectifs complétés ou des découvertes du joueur.

Intitulé de l'action	Condition d'apparition	Condition de complétion
Trouver du bois	Onboarding - Dès le début	Récupérer au moins une bûche
Allumer un feu	Onboarding - Récupérer au moins 3 bûches	Avoir 3 bûches et appuyer sur E devant le fourneau
Trouver le sac à dos	Mains remplis	Obtention du sac
Ramasser des baies	Onboarding - Dès le début	Récupérer au moins une baie
Manger	Onboarding - Récupérer au moins une baie	Avoir une baie et faire un clic droit dessus
Passer une nuit	Onboarding - Allumer le feu	Appuyer sur e devant le lit
Trouver un moyen de s'échapper	Onboarding - Passer une nuit	Trouver une pièce de radio
Trouver toutes les pièces de radio	Avoir trouver au moins une pièce	Obtenir toutes les pièces en question

Construire la radio	Avoir toutes les pièces	Être dans l'établi et avoir toutes les pièces pour fabriquer la radio
Trouver un moyen de pêcher	Atteindre le trou d'eau dans le lac gelé	Fabriquer une canne à pêche
Trouver un moyen de passer la crevasse	Atteindre la crevasse	Placer une planche sur la crevasse
Trouver un moyen de monter la falaise	Atteindre la falaise	???
Trouver un moyen de marcher plus vite	???	Fabriquer les raquettes



UI Checklist

Règles

Ressources

Au cours de ses explorations, le joueur va pouvoir collecter différents types de ressources qui lui serviront selon sa situation de jeu. Les points communs entre ces ressources sont qu'elles peuvent toutes être stockées dans les inventaires du joueur, et qu'elles ont toutes un poids spécifique. Il existe trois types de ressources :

Ressources primaires :

Elles permettent au joueur de vivre plus longtemps

- ✿ Bûches de bois : 3 bûches permettent d'allumer un feu pour lutter contre le froid. Le bois est également utilisé pour fabriquer des ressources utilitaires (voir "Fabrication").
- ✿ Poisson, Baie : Permet au joueur de se nourrir pour lutter contre la faim.

Ressources utilitaires :

Ce sont des objets à fabriquer qui permettent au joueur de mieux collecter les ressources primaires et mécaniques.

- ✿ Hache
- ✿ Balise
- ✿ Echelle
- ✿ Canne à pêche
- ✿ Longue planche

Pièces de radio :

Ces ressources spéciales permettent au joueur de construire sa radio pour atteindre le macro-objectif et finir le jeu. Le joueur peut les trouver dans des cabanes abandonnées.

Ces pièces sont en général encombrantes et leur transport nécessite beaucoup de place disponible dans l'inventaire du joueur.

Une fois ces quatre pièces réunies, le joueur peut construire la radio

dans la soirée qui suit.

- ✿ Antenne
- ✿ Groupe électrogène
- ✿ Haut-Parleur
- ✿ Tableau de bord



Buissons à baies

Règles

Amélioration

Une amélioration est un objet qui augmente de manière permanente les capacités du personnage. Ce type d'objet est ramassable au même titre qu'une ressource, mais ne requiert pas d'espace libre dans l'inventaire. L'amélioration prend effet dès que le joueur ramasse l'objet et subsiste jusqu'à la fin de la partie.

D'autres types d'améliorations sont fabricables par le joueur dans son établi. Il ne peut fabriquer qu'un exemplaire de l'objet.

Sac à dos : Augmente la capacité du personnage à transporter des ressources, en augmentant le nombre de places de son inventaire de 2 places à 9 places. Ramassable.

Raquettes : Augmente la vitesse de course du personnage en extérieur. Fabricable.



Le joueur à trouver le sac



L'inventaire a maintenant 9 emplacements au lieu de 2

Règles

Fabrication

En plus d'utiliser ses ressources primaires pour répondre à ses besoins de survie, le joueur peut les consommer pour fabriquer des ressources utilitaires qui lui répondent à certaines situations. Pour ce faire, il doit être dans l'interface de l'établi (situé dans la cabane) et avoir suffisamment de ressources primaires requises pour cette fabrication dans son inventaire ou dans l'inventaire de la cabane.

La fabrication de ces objets lui faisant utiliser des ressources précieuses pour sa survie lui demandera de la planification pour ne pas faire de faux pas et se retrouver en manque de ressources dans un moment critique. De plus, la fabrication prend du temps sur la journée du joueur et donc lui fait perdre du temps pour collecter de nouvelles ressources.

Le joueur peut utiliser l'établi pendant la phase de repos.

Utilisation du bois :

Balise

- ✿ Description : Il s'agit de long pic en bois (de couleur ou non) que le joueur peut planter sur le terrain afin d'avoir un repère visuel d'où il passe. Il peut les récupérer si l'endroit où il les a posées ne lui convient pas.
- ✿ Intérêt : Permet au joueur d'avoir un repère visuel et donc de mieux s'orienter dans la brume.
- ✿ Coût : 2 pour un pic ou 3 pour 2 pics (à voir avec les autres)

Marchepied / Échelle

- ✿ Description : Élément de une à deux marche qui permet de surélever le joueur.
- ✿ Intérêt : Permet d'atteindre des points en hauteur et donc des endroits inaccessibles (dans des lieux en ruine par exemple)



Le joueur a fabriqué une planche



Le joueur a posé une balise

Règles

Fabrication

- ✿ Coût : 6

Longue planche

- ✿ Description : Il s'agit de planche en bois très longue que le joueur.
- ✿ Intérêt : Retirer deux espaces ensemble (comme les bords d'une crevasse). Elle peut également servir de renforcement en cas de tempête.
- ✿ Coût : 4

Outils

- ✿ Description : Attirail de première nécessité pouvant être une hache, pioche
- ✿ Intérêt : Aider le joueur à récolter plus facilement d'autres ressources et/ou plus rapidement.
- ✿ Coût : 4

Canne à pêche

- ✿ Description : L'avatar a déjà de la ficelle dans son établi et crée une canne rudimentaire (à voir si y a un nombre d'utilisations limitées).
- ✿ Intérêt : Permet au joueur de pêcher des éléments dans le lac (poisson)
- ✿ Coût : 3

Rangement en bois

- ✿ Description : Meuble (coffre, armoire) en bois que prend énormément de temps à être produit.
- ✿ Intérêt : permet au joueur de stocker plus de ressource dans la maison et ajout d'une dimension d'upgrade de la maison.
- ✿ Coût : 8 - 10



Le joueur utiliser une canne à pêche qu'il vient de fabriquer

Règles

Terrain et points d'intérêt

Le terrain dans lequel le joueur se déplace est un espace ouvert parsemé de points d'intérêts. C'est un assemblage de lieux importants pour le joueur qui seront soit des lieux naturels permettant de collecter des éléments bien précis (Ex: le lac pour les poissons) soit des structures construites par l'homme qui abritent les éléments dont le joueur a besoin pour faire sa radio. Le personnage trouvera aussi au long de sa progression des ressources qu'il pourra collecter.

Les points d'intérêt sont des lieux que le joueur voudra visiter pour se situer sur la carte. Certains permettent également de trouver en son sein, des ressources permettant au joueur de construire sa radio de fortune. Ils possèdent également des éléments narratifs forts qui permettent de mieux comprendre l'histoire autour de ces lieux.

Cabane :

Les cabanes sont des points d'intérêt importants où le joueur peut passer la nuit. Pour survivre, le joueur doit y allumer un feu avant de dormir. La cabane de démarrage du joueur est sa cabane principale, et les autres cabanes présentes dans le terrain sont des cabanes abandonnées.

Les cabanes disposent toutes d'une chambre à feu pour permettre d'allumer un feu et passer la nuit. Cependant, seule la cabane principale possède le coffre et l'établi. La phase de repos n'est également accessible que dans la cabane principale.



Cabane abandonnée



Tour de garde

Règles

Neige, traces et brume

Neige et traces :

Le joueur se déplace dans un lieu couvert de neige. Partout où il passe, il laisse des traces dans la neige. Ces traces s'effacent lors du passage d'une journée à l'autre.

Le joueur peut utiliser ses traces pour retrouver plus facilement son chemin. Cependant, plus le joueur va laisser de traces en explorant les environs, plus elles seront illisibles et deviendront un obstacle pour son repérage.

Brume :

Dans le terrain, la vision du joueur est réduite par une brume épaisse. La densité de la brume est modifiée selon la zone dans laquelle se trouve le joueur. Par exemple, la brume est faible autour de la cabane mais forte dans la forêt.

Sans visibilité, le joueur avance avec prudence vers des endroits inconnus. Avec un certain degré de brume épaisse, le joueur ne voit quasiment plus ses traces de pas.

La brume permet d'afficher les silhouettes des objets distants. On ne voit pas distinctement ce que c'est, mais le joueur peut supposer ce que c'est avec l'apparence de la silhouette. Cependant, dans la brume, tous les éléments perdent les ombres ce qui rend la perception de l'espace encore plus difficile.

Les faisceaux lumineux puissants et les sources de lumières peuvent se voir à travers la brume.



Traces au sol

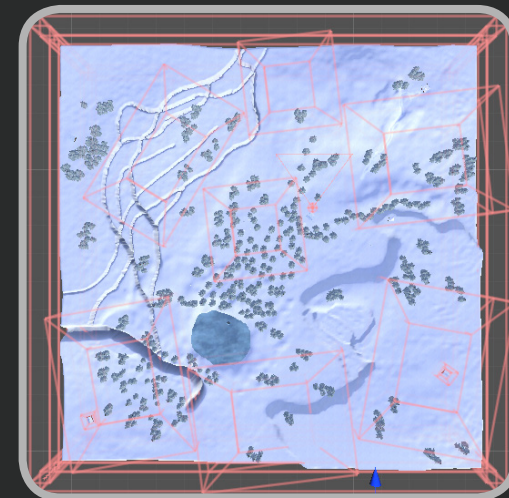


Schéma des zones de brume (chaque cube rouge est une zone de brume avec sa propre densité)

Règles

Carte et évènements

Il s'agit d'idée non intégré au projet et qui pourrait être développé et produit dans le futur de celui-ci.

Carte :

Le joueur possède une maquette dans sa cabane qu'il peut mettre à jour selon les éléments qu'il a découvert dans la journée. Cette maquette permet donc au jour de planifier les prochains trajets en fonction des modifications de l'environnement.

Évènements météorologique :

Les évènements sont des occurrences qui apparaissent périodiquement et posent des conditions de jeu supplémentaires au joueur.

Liste exhaustive :

- * Tempête de neige
- * Vent



Règles

Tendance système et tension

Le système fait découler le temps constamment et dégrade l'état du joueur au fil du temps. Plus le jeu avance, plus le joueur :
consomme des ressources (nombre limité qui ne se recharge pas)
s'approche de l'échec (si les conditions de survie ne sont pas remplies à la fin du temps imparti).

Le système génère aussi des inconvénients qui ralentissent le joueur dans sa quête de ressources et d'abri : éloignement des ressources, brouillage de vision, etc.

Quant au joueur, il cherchera à remplir ses objectifs dans le temps imparti.



Micro-Gameplay

Cœurs de jeu

(C'est ce que le joueur fait le plus souvent tout au long du jeu.)

Le projet est composé de deux cœurs de jeu différents :

Le premier cœur de jeu est le déplacement et l'orientation dans la brume. Malgré le fait que le joueur commence le jeu proche de sa cabane, la baisse des ressources pour ses besoins primaires va l'obliger à s'aventurer dans la brume pour tenter de retrouver des ressources. La densité de la brume est plutôt importante et diffère selon les endroits.

Le deuxième cœur de jeu est lié à la collecte et la gestion de ressources que le joueur doit utiliser pour survivre et/ou se faire des repères. Plus le joueur aura besoin de ressources plus il devra se déplacer dans des zones éloignées et donc utiliser le premier cœur de jeu.

Les deux cœurs de jeu sont donc liés par leurs challenges et leurs besoins mutuels et donc ces deux cœurs ne sont pas séparés distinctement, mais forment un tout.



Barre de satiété



Coffre rempli de ressources

Micro-Gameplay

Brique de gameplay

(Éléments satellites au cœur de jeu, qui vient enrichir ses possibilités en créant des situations de jeu)

Cœur 1 : Exploration

Épaisseur de brume

- Brume légère : Champ de vision étendu. Peu de difficultés à se repérer. Distinction claire des éléments à distance grâce aux silhouettes.
- Brume moyenne : Champ de vision plus limité. Repérage imprécis car les silhouettes des objets à distance sont floues.
- Brume épaisse : Champ de vision extrêmement limité. Même les traces dans la neige sont difficilement visibles.

Points d'intérêt : À différentes distances de la cabane du joueur, le challenge sera de les atteindre et d'y revenir dans le temps imparti

- Cabane du joueur
- Cabane vide
- Lac
- Tour de garde forestier

Cœur 2 : Gestion

Ressources : Chaque ressource prend un certain espace dans un inventaire (nombre de blocs). Le joueur doit s'arranger d'avoir assez de blocs disponibles dans son inventaire personnel pour pouvoir transporter la ressource.

De plus, les ressources permettant à la survie ne couvrent qu'un type de besoin du joueur.



Le joueur a trouvé le lac



Inventaire rempli

Micro-Gameplay

Condition victoire et défaite

- ✱ Victoire : Le joueur a réussi à construire la radio et a ainsi appelé à l'aide
- ✱ Défaite : Le joueur n'a pas pu collecter assez de ressources pour rétablir sa playerstate.

L'oscillation peur/espoir se fait en fonction de l'état du joueur et de son nombre de ressources accessibles pour subvenir à ses besoins. Cette oscillation est encore plus importante, lorsque le timer des trente secondes se déclenche et que le joueur n'a pas encore fini de collecter ses ressources.

Créer des émotions ludiques (lister les situations de jeu et les émotions engendrées) :

- ✱ Naviguer dans l'espace à travers la brume:
 - Si le joueur sait où il veut aller : Légère incertitude
 - Si le joueur ne sait pas où il va : Incertitude plus grande, anxiété
- ✱ Voir un point d'intérêt non visité au loin : Curiosité, excitation
- ✱ Arriver au point d'intérêt non visité : Fouiller
- ✱ Il reste 30 secondes :
 - Si le joueur n'a pas assez de ressources et est loin de chez lui : Immense stress, voire abandon
 - Le joueur a assez de ressources mais est loin de chez lui : Précipitation
 - Le joueur est chez lui avec assez de ressources : Répit

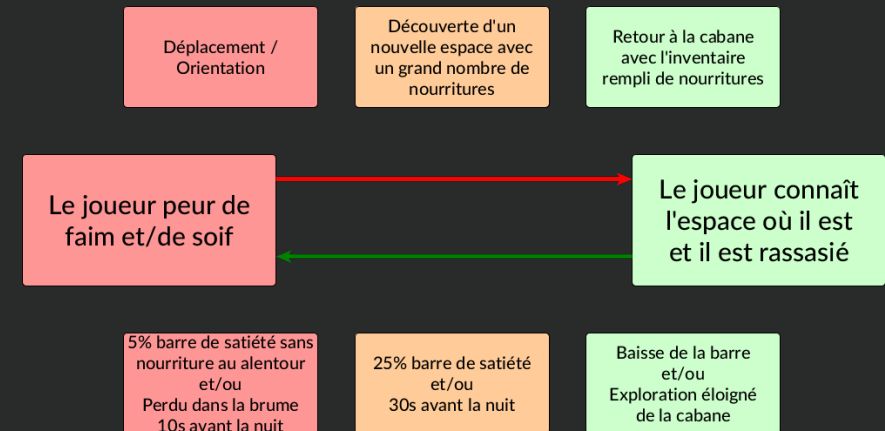
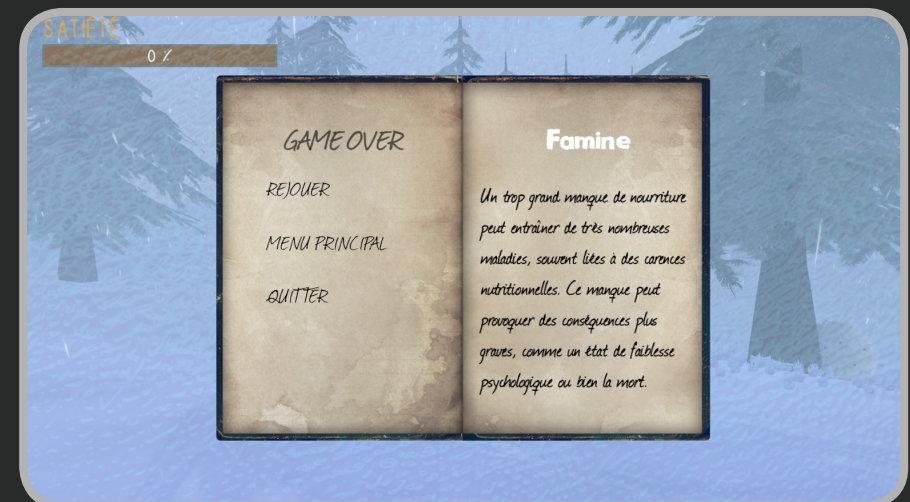


Schéma peur/espoir



Game over par la famine

Micro-Gameplay

Feedback

(Indication sur ce que le joueur vient de faire ou d'essayer)

Le jeu privilégie les feed-back sonores et visuels environnementaux, en utilisant des assets que l'on pourrait retrouver dans un environnement naturel ou dans un lieu abandonné.

<u>Type d'action</u>	<u>Action</u>	<u>Type de feedback</u>	<u>Description</u>
Déplacement	Marcher dans la neige	Sonore, Visuel	Bruit de pas dans la neige, trace dans la neige si possible
Déplacement	Marcher sur de la pierre	Sonore	Bruit de pas sur surface dure
Déplacement	Marcher sur du bois	Sonore	Bruit de pas sur surface dure
Menu In Game	Ouvrir/Fermer l'inventaire	Sonore, Visuel	Son fouille, affichage de l'inventaire
Menu In Game	Poids inventaire	Visuel	Barre rempli dans l'inventaire
Menu InGame	Ouvrir/Fermer le coffre	Sonore, Visuel	Son coffre, affichage du coffre
Menu InGame	Ouvrir/Fermer l'établi	Sonore, Visuel	Son Bois, affichage de l'établi
Menu InGame	Ressource insuffisante pour fabrication	Visuel	Nombre en rouge dans l'affichage de l'étable
Menu InGame	Update checklist	Sonore, Visuel	Son rature, léger pop-up

Micro-Gameplay

Feedback

<u>Type d'action</u>	<u>Action</u>	<u>Type de feedback</u>	<u>Description</u>
Menu InGame	Nouvelle élément checklist	Sonore, Visuel	Son crayonnage, léger pop-up
Scène	Changement de scène	Visuel	Fondu au noir
Action joueur	Allumer le feu	Sonore, Visuel	Son feu fourneau, active asset feu
Action joueur	Dormir	Visuel	Animation
Action joueur	Pêcher	Visuel	Active asset canne à pêche, animation
Action joueur	Ramasser un élément	Sonore, Visuel	Son de l'élément en question, léger pop-up
Action joueur	Inventaire plein	Visuel	léger pop-up
Action joueur	Manger	Sonore, Visuel	Son manger, augmentation barre de satiété
Action joueur	Fabriquer quelque chose	Visuel	active asset sur l'établi
Action joueur	Poser un élément au sol	Visuel	Projection visuel de l'objet au sol

Micro-Gameplay

Feedback

Type d'action	Action	Type de feedback	Description
Interaction	Ouvrir la porte	Sonore, Visuel	Son de la porte, Animation
Interaction	Ouvrir le coffre	Sonore Visuel	Son du coffre, Animation
Interaction	Ranger le bois	Sonore, Visuel	Son de bois posés, active asset bois
Exploration	Variation densité de brume	Sonore, Visuel	Variation brume, changement musical
Exploration	En journée	Sonore	Changement musical
Exploration	30 secondes restantes	Sonore, Visuel	Assombrissement, changement musical
Terrain	Changement météo	Visuel	Changement particules et lumières
Terrain	Vent fort	Sonore, Visuel	Déplacement rapide des particules, son de vent fort
Cinématique	Apparition cinématique	Visuel	Fondu au noir, texte descriptif

Micro-Gameplay

Signes

(Provoque l'action en donnant au joueur une indication sur ce qu'il doit faire)

Les signes du jeux sont en majorité des éléments d'UI qui indiquent au joueur ce qu'il peut faire et ce avec quoi il peut interagir.

Type d'indication	Indication	Description
UI	Quantité de nutrition	Barre de Satiété variante
UI	Élément collectable	Pop-up collectable avec l'input à faire
UI	Élément mangeable	Pop-up mangeable avec l'input à faire
UI	Élément interactif	Pop-up interactif avec l'input à faire
UI	30 secondes restantes	Timer 30 secondes
UI	Jour actuel	Pop-up indiquant la journée à chaque début de journée
UI	Inventaire plein	Pop-up inventaire plein
UI	Élément collecté	Pop-up collecte
UI	Impossibilité de cliquer sur un bouton	Bouton grisé

Micro-Gameplay

Signes

Type d'indication	Indication	Description
UI	Bouton interactible	Grossissement, colorimétrie bleu
UI	Ressource insuffisante fabrication	Colorimétrie rouge dans l'affichage de l'établi
UI	Poids dans l'inventaire	Barre de Poids variante



Macro-Gameplay

Boucle de motivation

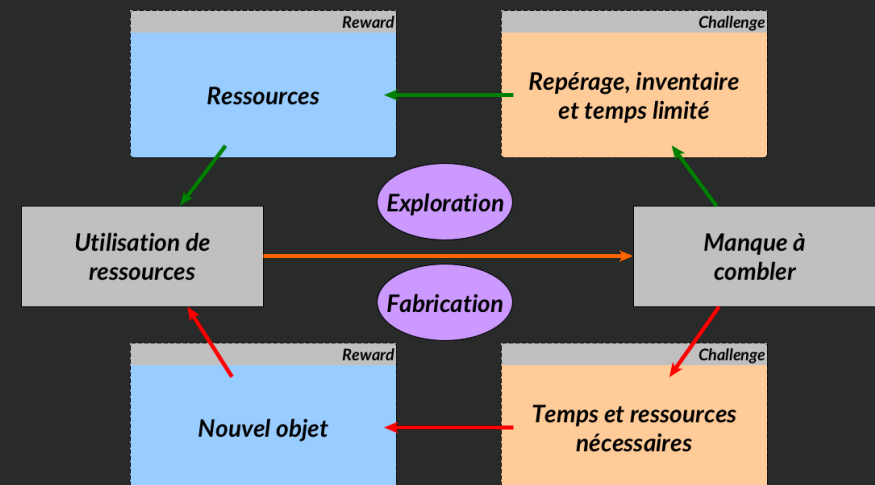
Le joueur est amené à faire plusieurs aller-retours à entre les points d'intérêt de la carte pour trouver des ressources, qui lui permettront de survivre pour une journée et poursuivre sa longue recherche de pièces de radio. La principale motivation du joueur à court terme est de collecter des ressources de survie. A long terme, la survie du joueur lui permettra de quadriller plus de terrain à la recherche de pièces de radio.

Challenges

Durant une partie, le joueur fait constamment des choix en fonction de ses besoins du moment. En fonction de ce qu'il choisit de faire, il sera contraint par différents types de challenges. S'il décide de rechercher des ressources, il devra alors explorer l'espace de jeu sans avoir de carte sur lui, utilisant alors ses propres repères pour s'orienter et trouver ce qu'il cherche. Il sera également contraint de faire de la place dans son inventaire pour pouvoir transporter l'objet de sa recherche.

Dans le cas où le joueur veut construire un objet, il devra s'assurer de posséder les ressources requises auparavant et d'avoir assez de temps pour la fabrication. Dans les deux cas, le joueur sacrifie son temps et plus ou moins de ressources pour réaliser une des actions. Cela signifie qu'il doit prendre une décision sur ses priorités et considérer non seulement ses besoins, mais également les ressources restantes dans l'espace de jeu.

La recherche de pièces de radio permet au joueur de s'approcher de la victoire, mais ne procure pas de ressources lui permettant de survivre. C'est un investissement risqué, mais à forte récompense sur le long terme.



Type de motivation	Description
Extrinsèque	Compléter la checklist
Extrinsèque	Trouver des ressources
Extrinsèque	Construire la radio
Extrinsèque	Retrouver son chemin
Extrinsèque	Placer une balise
Intrinsèque	Survivre le plus longtemps possible
Intrinsèque	Braver la météo
Intrinsèque	Trouver un endroit symbolique
Intrinsèque	Avoir une meilleure vision
Intrinsèque	Trouver un moyen d'aller dans la zone bloquée

Macro-Gameplay

Système de jeu

Le personnage explore un espace enneigé et embrumé.

Le jeu est divisé en trois parties :

- La journée où il va partir explorer pour trouver des ressources
- Les trente secondes : temps de stress où le joueur devra retourner dans cabane avec les ressources nécessaires.
- La nuit où il va planifier dans sa cabane les actions des jours à venir.

Il sait où il est :

- Le joueur démarre prêt de sa cabane dans un espace prédéfini en plein milieu de la carte.
- L'espace est ouvert
- Le joueur n'a aucune outil pour s'orienter

Dans cet espace se trouve plusieurs points d'intérêts. En explorant l'un d'entre eux, le joueur se fait une meilleure idée de l'espace où il est.

- Les points d'intérêt se distinguent du reste des éléments par leur apparence unique (lac, cabane...).

Dans ces points d'intérêt, le joueur trouve potentiellement du matériel pour l'aider ou des outils pour construire sa radio.

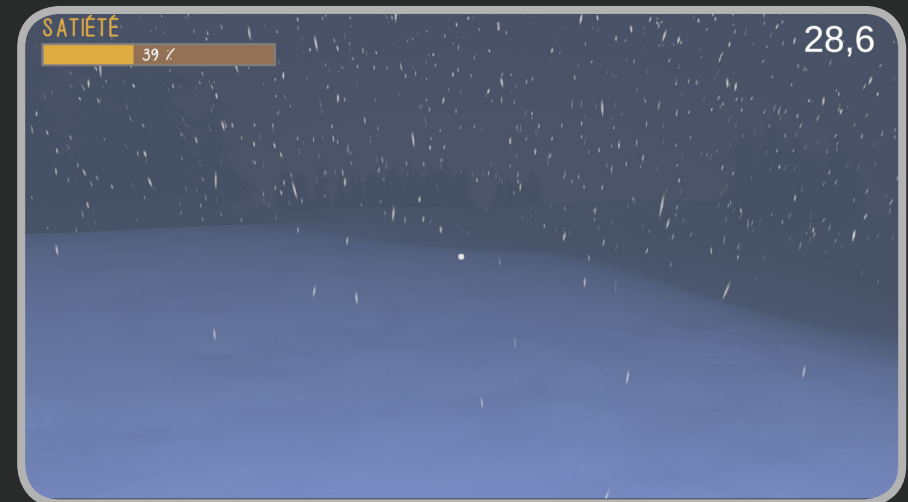
- Explorer un point d'intérêt permet de compléter la carte

Le joueur gagne lorsqu'il a appelé les secours.

- Donc, il doit avoir trouvé toutes les ressources mécaniques.



Vision pendant la journée



Vision pendant la nuit

Macro-Gameplay

Déroulement d'une partie

Le joueur démarre la partie à la matinée du Jour 1, à proximité de sa cabane. Son inventaire est vide et sa cheminée n'a pas de bois pour le feu. Dès le début de la partie, le temps s'écoule normalement.

L'objectif du joueur durant la journée est de réunir du bois pour pouvoir allumer sa cheminée et de ne pas manquer de nourriture. Il va devoir pour cela explorer les environs de sa cabane à la recherche de bûches de bois et des baies. Trois bûches sont nécessaires pour allumer un feu.

Le temps du jeu continue de s'écouler normalement, faisant ainsi progresser la journée de la matinée jusqu'à la nuit. A la tombée de la nuit, le joueur a 30 secondes pour rentrer chez lui et allumer sa cheminée. S'il échoue, le personnage meurt de froid et la partie se termine.

Le joueur peut porter jusqu'à 2 éléments sur lui, mais peut en stocker un nombre illimité dans le coffre de sa cabane. Utiliser le coffre est la clé pour pouvoir progresser dans le jeu. Lorsque le joueur a 3 bûches dans son coffre, il peut allumer un feu chez lui et passer au jour suivant.

Les jours suivants, l'objectif du joueur reste inchangé, mais les endroits où le joueur a déjà récupéré des bûches n'offrent pas plus de bois. Il va devoir chercher ailleurs et s'éloigner un peu plus de sa cabane.

La partie continue tant que le joueur arrive à allumer sa cheminée avant la fin du temps imparti chaque jour. Il gagne s'il arrive à compléter la radio.



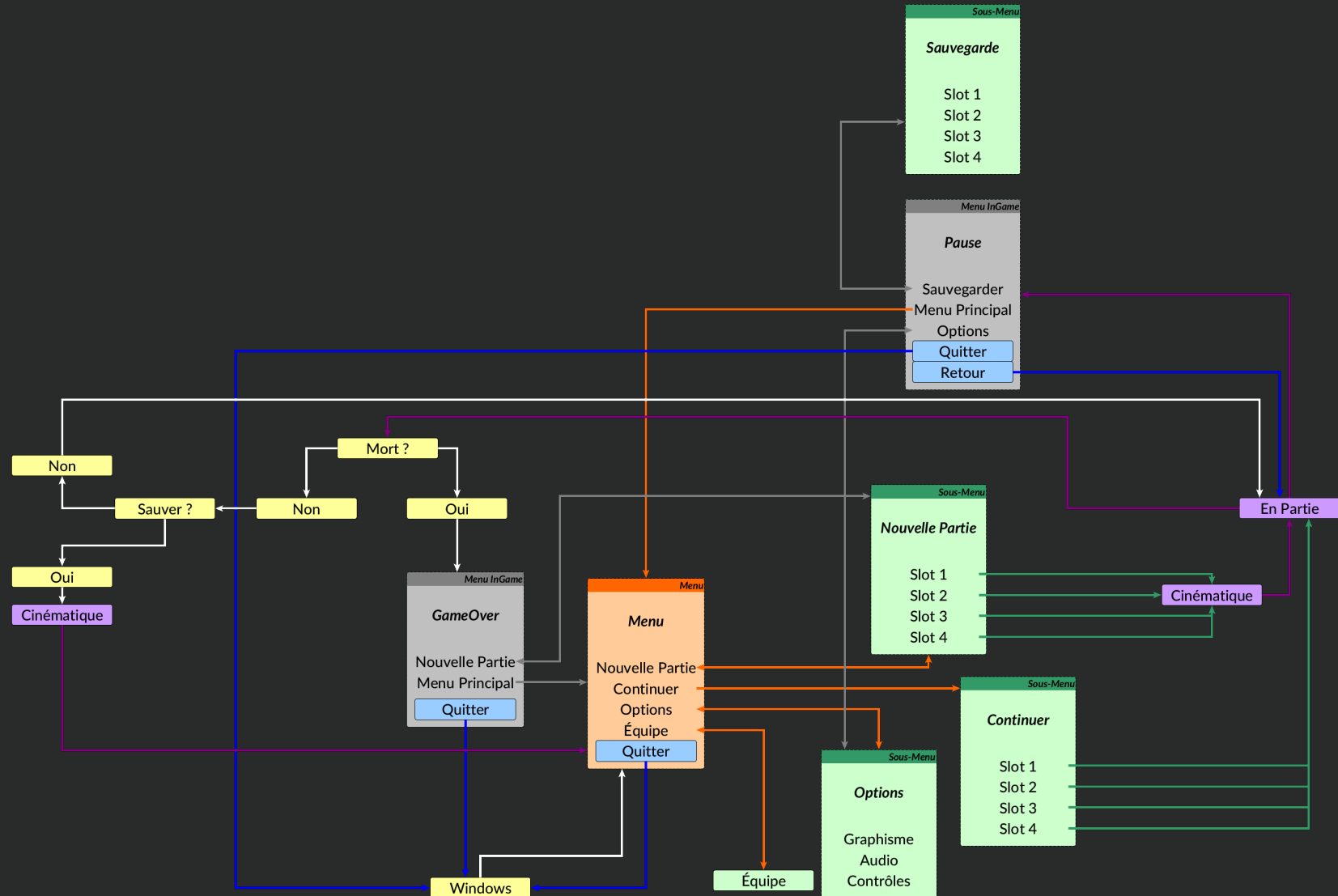
Trois bûches présentent à côtés de la porte pour facilité l'activation du premier feu



Obtention du sac permettant de récupérer la pièce de radio à coté

Macro-Gameplay

Flowchart



Rational Game Design

Esthétiques

Ambiance :

L'ambiance est l'esthétique la plus importante dans Un Jour De Plus puisque le joueur doit pouvoir ressentir l'ambiance froide et vide d'être vivant. L'ambiance permet également de retranscrire la solitude du personnage. Elle est présente aussi bien en visuel avec les décors enneigés et des habitations abandonnées, mais également l'aspect sonore qui reste très orienté sur les actions du joueur ne laissant que le thème musical évoluer sans obligatoirement avoir l'impact de celui-ci.

L'ambiance permet de donner un ton au joueur et une envie, l'envie de rester s'il recherche le calme ou l'envie de partir s'il recherche la civilisation (et la survie à long terme). Elle permet de contrebalancer tous ça avec un thème musical doux et un environnement lumineux en journée (pour l'envie de rester) et un thème musical stressant avec un environnement sombre pendant la nuit (pour l'envie de survie à long terme).

Découverte :

La brume impact beaucoup cette partie, puisqu'elle bloque la vision du joueur dans certaines zones, rendant plus fort l'apparition de lieu qui lui était inconnu (Exemple : la découverte du lac après être passé dans la brume de la forêt).

L'esthétique de découverte vient également du blocage des zones proposées au joueur qui par le biais montre qu'il y a un moyen d'y accéder sans lui donner la solution pour autant, lui faisant miroiter une récompense à découvert au travers d'un challenge.



Rational Game Design

Esthétiques

Narration :

Dans le jeu, il y a deux types de narration. Tout d'abord la narration environnement, qui permet de raconter le développement de la nature sur les structures humaines, notamment avec les couches de neige. Mais également, dans un futur de production, une narration liée aux anciens habitants. Les structures posent des questions : Qui vivaient ici ? Pourquoi n'y a-t-il personne ? Et notre envie est de proposer une narration environnementale qui puisse répondre à ces questions.

Le deuxième type de narration est la narration émergente ou le joueur va créer sa propre histoire par ses actions, ses défis personnels... Cela permet à chaque joueur d'avoir sa propre histoire et surtout d'avoir toujours une histoire différente peu importe combien de partie, il a fait. Cette narration se mêle avec l'histoire racontée sur le personnage. Il est perdu, il cherche un moyen d'appeler les secours. Mais il s'agit d'un matériau de base que le joueur va utiliser pour construire sa propre histoire.

Quelle galère.
Dans quel coin je me trouve ?



Rational Game Design

Dynamique

Gestion des ressources :

La gestion des ressources est une partie intégrante du jeu. En fonction de sa situation actuelle, le joueur se fixe différents objectifs dans la journée et décide quoi construire pour subvenir à quel besoin du moment.

Si le joueur a beaucoup de ressources sur lui, il aura moins de place pour de transport s'il trouve une ressource intéressante.

La gestion des ressources joue également sur le long terme, car les ressources du terrain sont limitées et ne réapparaissent pas. Cependant, le nombre exact de ressources restantes est une donnée inconnue du joueur. C'est à lui de jouer le moment où il décide de se concentrer sur le macro-objectif.

Gestion du temps :

Le temps est une donnée essentielle du jeu. Étant limité durant la phase de jour, il met une pression au joueur durant sa phase de progression principale et le force à considérer ses choix d'action durant le jour, ainsi que pendant ses déplacements. Une indécision totale du joueur le pousse vers l'échec.



Rational Game Design

Paramètres atomiques

L'ensemble des features est ici décomposé en paramètres, selon trois niveaux de difficulté pour le joueur. Ces tableaux contiennent l'ensemble des variables sur lesquelles jouer pour paramétrer la progression du jeu, créer l'espace de jeu, ainsi que les boucles de Gameplay correspondantes.

Titre		
Facile	Moyen	Difficile

Objectif	Challenge	Reward	Type
----------	-----------	--------	------

Temps limité en journées :

Repérer une balise dans un espace spécifique	Action à réaliser												Résultat de l'action, élément checklist barré (facility, glory)	Court, moyen ou long terme dépendant de l'action
	Mesure									Orientation				
	Nombre d'étapes d'actions			Temps de réalisation			Ressources dans l'environnement			Types d'étapes d'action				
	1 étapes	2-3 étapes	4+ étapes	Moins de 10s	10s à 5min	Plusieurs journées Ingame	50+	49-10	10-0	Intéraction simple, exploration	Collecte d'objet, fabrication, interaction spécifique	Fabrication radio		

Rational Game Design

Paramètres atomiques

Consommation de ressources :

Allumer un feu dans la cabane et revenir dans la cabane chaque soir	Survivre au froid												Maintien du l'avatar en vie (sustenance)	Court terme
	Mesure									Timing				
	Nombre de ressources en bois du joueur			Distance avec la cabane (temps de trajet)			Ressources dans l'environnement			Moment de la journée				
	6+	5-3	2-	Moins de 30s	30s à 2min	plus de 2min	50+	49- 10	10-0	Début de journée	Fin de journée	30s avant nuit		

Avoir un repas chaque jour	Survivre à la faim												Maintien du l'avatar en vie (sustenance)	Court terme
	Mesure									Timing				
	Nombre de ressources en nourriture du joueur			Apport en pourcentage de la ressources			Ressources dans l'environnement			Moment de la journée				
	6+	5-3	2-	75 %+	50 %- 25 %	25 %- 10 %	50+	49- 10	10-0	Début de journée	Fin de journée	30s avant nuit		

Rational Game Design

Paramètres atomiques

Acquisition de ressources :

Créer une ressource utilitaire à partir de bois	Fabrication												Nouvel objet (access, facility)	Moyen terme
	Mesure									Timing				
	Nombre de ressources en bois du joueur			Ressources nécessaires à la fabrication						Moment de la journée				
	6+	5-3	2-	2	5-3	6+				Début de journée	Fin de journée	30s avant nuit		

Ramasser une ressource	Collecte de ressource												Ressource (access, facility)	Court et moyen terme
	Mesure									Timing				
	Distance avec la cabane (temps de trajet)			Places disponibles dans l'inventaire			Poids de la ressources à ramasser			Moment de la journée				
	moins de 30s	30s à 20min	plus de 2min	9-6	5-3	2-0	1	2-4	5-6	Début de journée	Fin de journée	30s avant nuit		

Rational Game Design

Paramètres atomiques

Exploration :

Se rendre dans une zone ou un point de repère précis	Repérage												Repère de chemin (Facility)	Court terme
	Précision						Orientation							
	Niveau de brume			Mémorisation de la destination			Lecture des traces			Zones de déplacement, repères à proximité				
	-2	1 ou 2	3	Structure unique	Lac, cabane	Forêt, végétation	1 trace	2-3 traces	4+ traces	Cabanes, structures	Lac, dunes	Fôret, espace vide		

Connaitre le chemin traversé par le personnage	Traces dans la neige												Repère de chemin (Facility)	Court terme
	Précision													
	Visibilité			Lecture des traces										
	Plein jour, vue en hauteur	Matinée, fin de journée, obstacle	Nuit, brume	1 trace	2-3 traces	4+ traces								

Rational Game Design

Paramètres atomiques

Exploration :

Se déplacer dans l'espace	Course												Lieu atteint (access)	Court et moyen terme
	Mesure													
	Sinuosité du chemin			Vitesse de déplacement										
	I	S	W	Raquettes	Vitesse de marche	Vitesse après pénalité								

Repérer une balise dans un espace spécifique	Balissage												Repère de chemin (Facility)	Moyen terme
	Précision									Orientation				
	Visibilité			Nombre de repères à proximité			Poids de la ressources à ramasser			Zones de déplacement, repères à proximité				
	Plein jour, vue en hauteur	Matinée, fin de journée, obstacle	Nuit, brume	4+ repères	2-3 repères	1-0 repère	I	2-4	5-6	Cabanes, structures	Lac, dunes	Forêt		

Game Feel

Contexte

High Level Context :

En vue que l'espace de jeu change de manière constante il est impossible de parler du contexte sans le lier à la temporalité et à la progression du joueur.

Au début du jeu le joueur se trouve dans un environnement majoritairement sécuritaire, il est à côté d'une cabane avec des ressources tout autour. L'espace donne un sentiment d'incertitude mais avec toujours avec le côté sécuritaire d'une structure humaine. La brume est très peu épaisse dans cette zone ainsi la vision du joueur n'est pas obstruée.

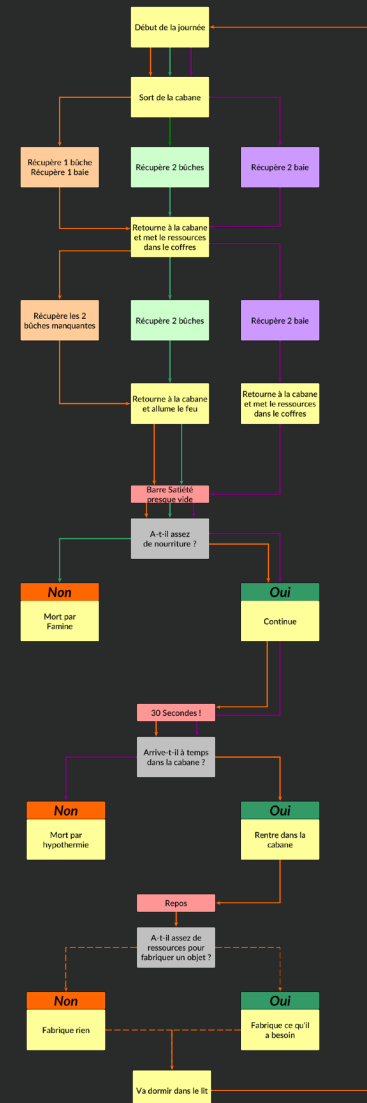
En fonction de l'emplacement dans l'espace de jeu, le joueur sera confronter à différent type de relief (plat, dunes, vide, rempli d'arbre...) et différents degrés d'opacité de la brume. L'environnement ne change pas sur cette aspect mais change la vision et la lisibilité du joueur par rapport à celui-ci.

A cela il faut ajouter, le cycle de journée qui est d'une durée de 5 minutes et 30 secondes. Il y a donc trois états de l'environnement : en journée (5 minutes), la nuit dans la cabane et la tombée de la nuit (30 secondes). Lors de ces 30 secondes, l'ambiance du jeu devient stressant et fait comprendre au joueur qu'il est en danger.

Au fur et à mesure de la progression dans le temps, le joueur va s'adapter à son environnement et ses contraintes afin de mieux gérer son temps.

Mid Level Context :

Le contexte moyen correspond au déroulement d'une journée ou le joueur va devoir s'approvisionner en ressources pour permettre de passer à une



Trois manières de jouer
sur une journée

Game Feel

Contexte

journée supplémentaire. Cette partie, demande principale la ressource de bois, que le joueur doit stocker en priorité pour allumer le feu dans le fourneau.

Low Level Context :

Pour finir, le contexte court dépends du statut du joueur et principalement de son état de faim. Le joueur doit continuellement se nourrir afin de survivre. Il doit donc récolter les ressources suffisante pour faire de longue distance ou pour effectuer des actions longues.

Il existe différentes nourritures qui subante à des pourcentages différents le joueur. Cependant, les ressources donnant plus de nourriture sont confiné dans la même zone alors que celle qui donne le moins sont dissimilées sur toute la map.



Game Feel

Metrics

Input :

L'espace d'input est orienté vers le clavier/souris mais un développement des inputs manettes est déjà en préparation.

□ Clavier et souris :

Le joueur dispose de la souris pour orienter sa caméra lui donnant une dimension de mouvement dans la rotation l'axe horizontal lui donnant une haute sensibilité sans restrictions de mouvement durs avec une sensibilité de 100f. De plus, le joueur peut également orienter la caméra sur l'axe vertical mais avec des restriction de -80f en y et 60f en z. L'orientation du corps de l'avatar ce fait par rapport à l'orientation de la caméra sur l'axe horizontal.

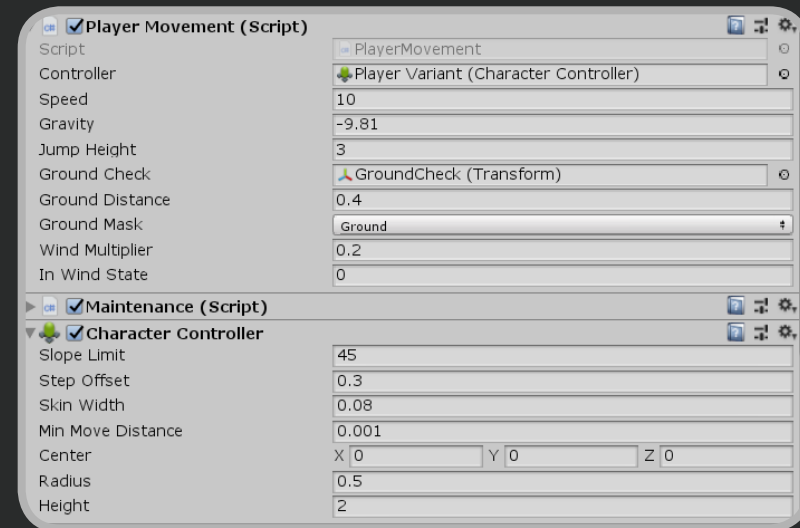
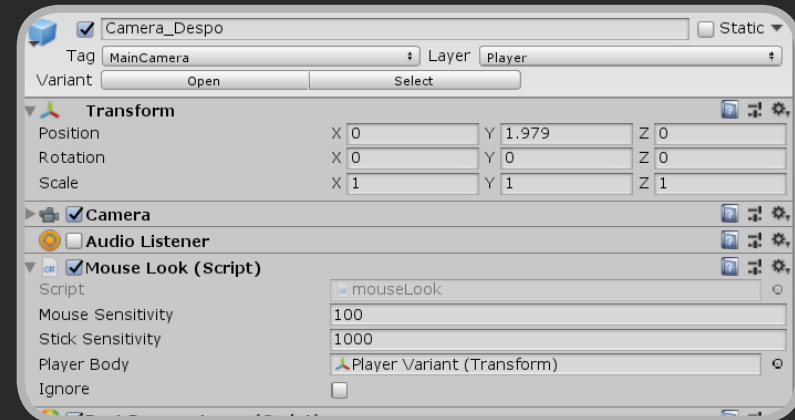
Le joueur se déplace avec le bouton Z à une vitesse constante de 10f par rapport à la valeur de gravity (ici de -9.81f). Lorsque le personnage tombe, il perd sa velocity et la récupérer une fois au sol. Si le joueur place à la journée suivant sans avoir allumé le feu, la vitesse de l'avatar passant à 6f.

□ Manette :

Le joueur dispose du stick droit pour orienter sa caméra lui donnant une dimension de mouvement dans la rotation l'axe horizontal lui donnant une haute sensibilité sans restrictions de mouvement durs avec une sensibilité de 1000f. Le reste des contrôles suit le même fonctionnement que pour le clavier et la souris.

Satiété :

La jauge de satiété est la jauge signifiant la faim de l'avatar. Cette faim



Game Feel

Metrics

peut être sustentée par un apport nutritif.

□ Baisse continue :

La jauge de nutrition est comprise de 0 à 100. Le joueur perd un point par rapport à un ratio de la temporalité et de la variable rateHunger (ici à 5). Plus rateHunger est petit plus le joueur perdra vite de la nutrition. Mais dans le projet, il a été choisi de garder cette variable constante.

Lorsque le joueur perd un point dans sa jauge, il le perd également dans la barre d'info sur l'interface utilisateur. Le choix de faire perdre point par point la jauge permet d'avoir une grande granularité et aussi d'avoir une modification constante.

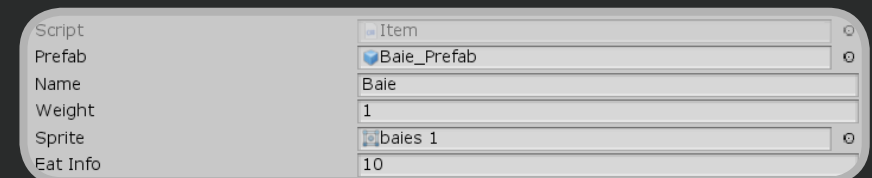
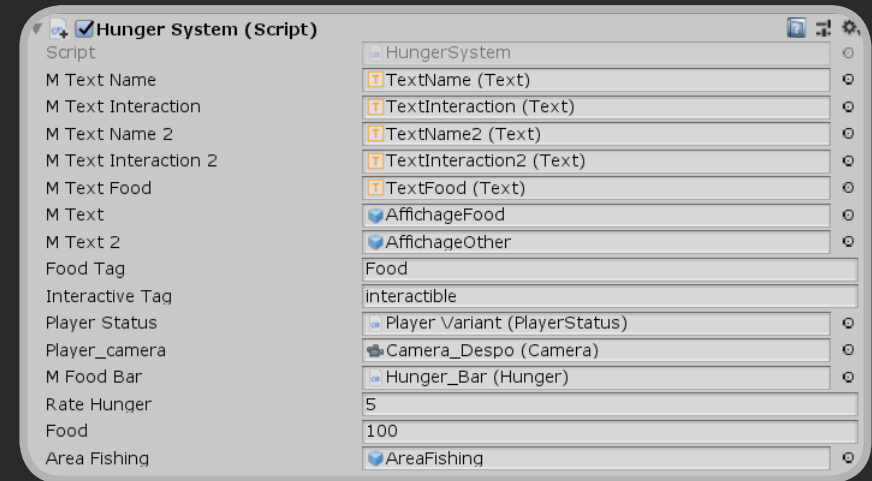
□ Apport de chaque ressource :

Chaque ressource en nourriture donne un apport nutritif différent. Les éléments les plus rares (poisson...) donc plus de nutrition que les autres (baies). Il existe quatre nourritures différentes : les baies ajoutent 10, les poissons communs ajoutent 20, les poissons peu communs ajoutent 30 et les poissons très rares ajoutent 100.

Les poissons n'apparaissent que dans un seul endroit : le trou dans le lac et le joueur doit réussir un challenge complexe pour les avoirs alors que les baies peuvent être trouvées sur toute la map.

Pêche :

Lorsque le joueur possède la canne à pêche, il peut se rendre au trou dans le lac pour tenter de pêcher des poissons.



Game Feel

Metrics

□ Taux d'apparition :

Chaque poisson possède son taux d'apparition et le temps de réflexe. Plus le poisson sera rare plus il sera difficile de les croisés et de les attraper.

Le poisson commun : Il a un taux d'apparition de 75 % et lorsqu'il apparaît le joueur doit avoir un temps de réaction inférieur à 3f pour appuyer sur clic gauche afin de l'attraper.

Le poisson peu commun : Il a un taux d'apparition de 22 % et lorsqu'il apparaît le joueur doit avoir un temps de réaction inférieur à 1.5f pour appuyer sur clic gauche afin de l'attraper.

Le poisson très rare : Il a un taux d'apparition de 3 % et lorsqu'il apparaît le joueur doit avoir un temps de réaction inférieur à 0.8f pour appuyer sur clic gauche afin de l'attraper.

Cycle Jour/Nuit :

Une journée dure 5 minutes réelles et 30 secondes pendant la nuit. Avec cette contrainte, il a été pensé de mettre chacun des points d'intérêt à moins de 2 min 30 (sans obstacle) de la cabane pour que le joueur puisse faire l'allé-retour. Seul un point d'intérêt est placé plus loin puisqu'il faut obligatoirement avoir l'amélioration de playerstate de la vitesse de déplacement.

```
if (randomFish < 0.75) {
    timeLimit = 3f;
    fish = 1;
}
else if (randomFish < 0.97) {
    timeLimit = 1.5f;
    fish = 2;
}
else {
    timeLimit = 0.8f;
    fish = 3;
}
```



Analyse

Typologie de joueurs

Modèle de Bartle :

Notre jeu ne possède pas d'ennemis à tuer ni d'autre personnage avec lesquels interagir donc l'aspect Tueur et Socialisateur sont inexistantes. Cependant, une petite partie Complétionniste existe avec la récolte des ressources primaires et mécaniques, mais aussi des outils et des éléments narratifs collectables (note...). Mais le plus important, est la partie Explorateur qui est au cœur même du jeu avec un mystère autour du lieu, la recherche des lieux d'intérêt, l'orientation dans la brume, les traces de pas et la narration environnementale.

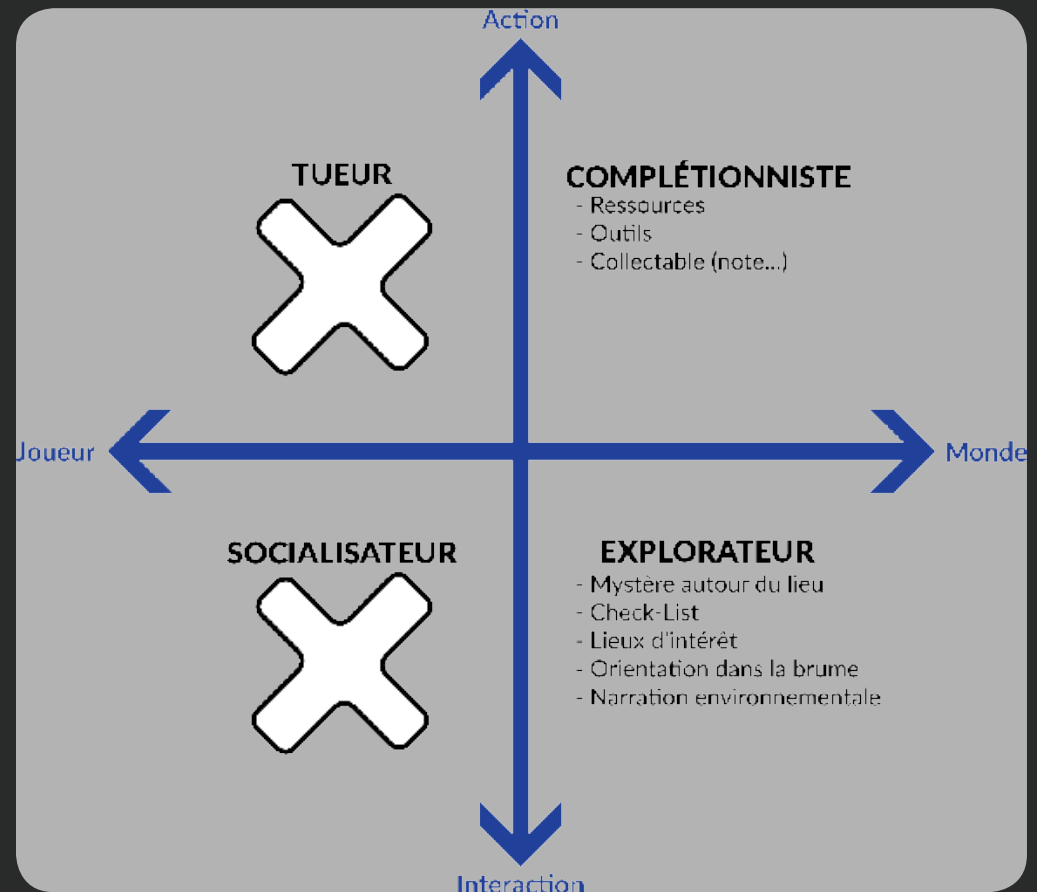
Plateforme :

Le jeu a été développé pour être jouable sur PC, mais un potentiel ajout du support manette peut envisager un portage sur console de salon (PS4, PS5, Xbox One, Xbox série X). L'idée est de pouvoir proposer le jeu à un plus large panel de joueurs dans notre cible sans se heurter au support de jeu.

Persona :

- Illyes, 22 ans
- Étudiant
- Joueur régulier de jeux de survie
- Joue unique sur PC environ 5h par semaine
- Passionné par les jeux comme Subnautica, The Forest, Raft
- Cherche une expérience solitaire et des variantes de jeu de survie originale

- Thibault, 30 ans
- Entrepreneur
- Joueur occasionnel, tous types de jeux
- Ne joue qu'en rentrant du travail de manière peu régulière
- Pas de genre de jeu favori, mais préfère les jeux calmes
- Cherche une expérience qui le sort du contexte du travail



Analyse

Typologie de jeux

Modèle de Caillois :

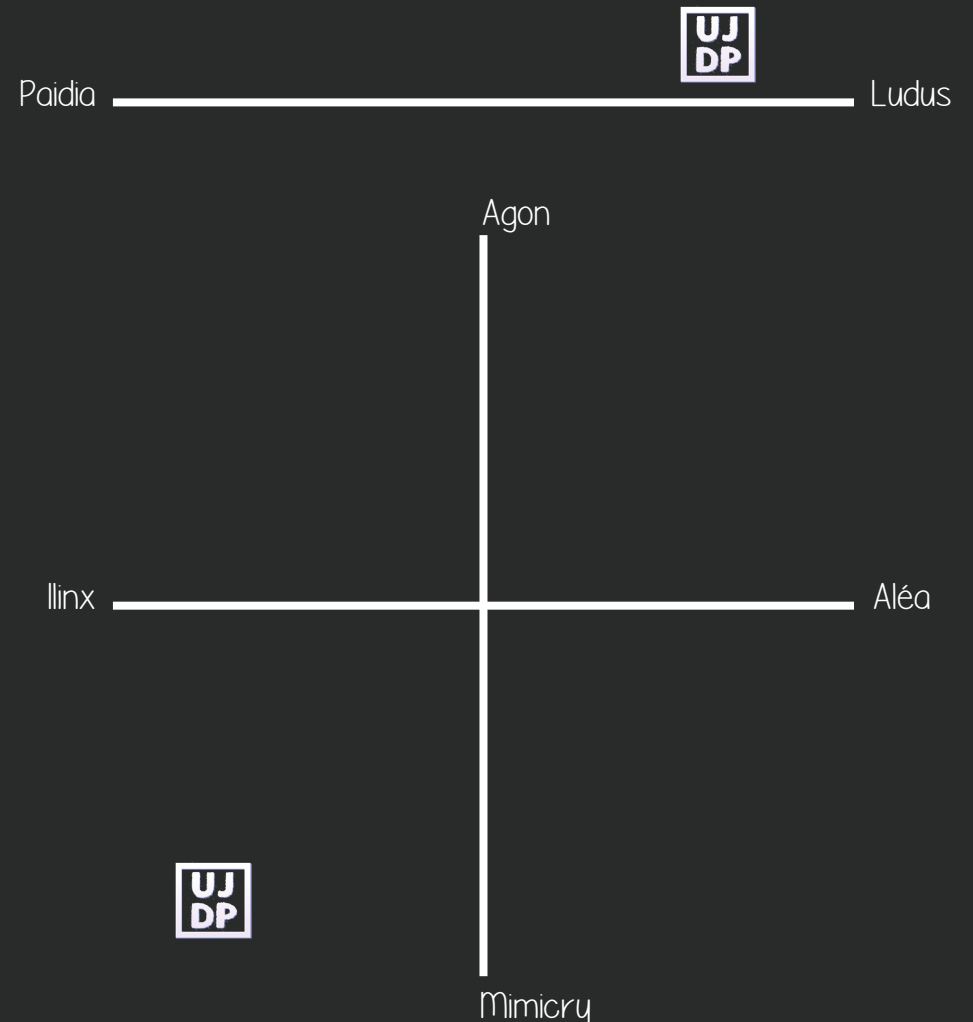
Le modèle de Caillois propose une comparaison en le Paidia ("les manifestations spontanées de l'instinct de jeu") et le Ludus ("Il fournit l'occasion d'un entraînement et aboutit normalement à la conquête d'une habileté déterminée."). Mais aussi une comparaison entre Agon (la compétition), Aléa (le hasard), Mimicry (le simulacre) et Ilinx (le vertige).

□ Paidia et Ludus :

D'après le modèle de de Caillois, Un Jour De Plus, même si la part de Paidia existe et est proposé par la liberté totale du joueur dans son environnement. La contrainte des règles et des problématiques liées au milieu oriente plus notre jeu vers du Ludus. Le joueur est face à un obstacle lié à la survie et demande au joueur de développer sa capacité de repérage et sa capacité de gestion des ressources.

□ Agon, Aléa, Mimicry et Ilinx :

Les deux aspects mis en valeur sont d'un côté le Mimicry avec l'incarnation en première personne d'un avatar humain perdu dans les montagnes et devant survivre par ses propres moyens et de l'autre Ilinx avec la répétition des arbres dans les forêts et la brume c'est dense qui perturbe le joueur et peuvent le désorienter voir même le perdre. L'agon n'est pas présent dans ce jeu en terme de confrontation avec d'autres entités. Toutefois, le joueur peut avoir un esprit de compétition qu'en au nombre de jours maximum qu'il peut survivre. Et pour finir l'aléa n'existe pas dans le projet actuel mais il pourrait y en avoir avec l'ajout d'événements météorologiques qui apparaîtraient de manière aléatoire.



Analyse

Typologie des rewards

Subtenance :

Il n'y a pas de reward donnant un gain au joueur, mais un reward qui permet au joueur de suivre et de garder son état normal effectuant les actions liées à la survie (allumer le feu...).

Facility :

Plus le joueur va être confronté au problème de vision réduite par la brume et les reliefs, plus sa capacité de repérage va augmenter et donc lui mettre de moins se perdre. Des éléments dans le jeu permettent d'augmenter le playerstate du joueur, tout d'abord l'obtention du sac lui permet de passer de 2 emplacements dans l'inventaire à 9. Puis la fabrication des raquettes lui permet de marcher plus vite et donc de faire des distances plus grandes pendant la journée. Pour finir la canne à pêche, qui une fois fabriqué, permet au joueur de pêcher des poissons et donc avoir accès à une nourriture avec plus d'apports nutritifs.

Access :

Comme expliquer plus tôt dans le document, certaines zones du jeu sont bloquer par un obstacle naturel ou à cause du playerstate insuffisant. Chacune de ses zones ne peut être débloquée peut par la fabrication d'objet précis. Lorsque le joueur aura construit ces objets et utilisés au bon endroit, il aura accès à de nouvelles zones de jeu et de nouvelle élément narratif.

Gloru :

Actuellement, de le projet, la seule récompense de cette catégorie est liée à la fabrication de la radio qui permet au joueur d'appeler les secours ce qui lance une cinématique et met fin à la partie. Dans le futur du projet d'autre récompense dans la même idée serait présent avec la découverte de lieu important et la découverte des pièces de radio.



Analyse

Peur/Espoir

<u>Action</u>	<u>Peur</u>	<u>Espoir</u>
Déplacement dans une densité élevée de brume ou d'une densité basse à une densité élevée	Visibilité réduite, perte de repères	X
Déplacement dans une densité basse de brume ou d'une densité élevée à une densité basse	X	Vision large, vision à longue distance
Traces dans la neige	Trop de traces, impossibilité de lire les traces, brouillage	Avoir un repère d'où l'on vient
Baisse de la jauge de satiété	X	X
Collecter une ressources	Moins de place dans l'inventaire	Obtention ressources utiles
Allumer le feu	Baisse du nombre de ressources en bois	Pouvoir passer à la journée suivante sans avoir de malus de vitesse de déplacement

Analyse

Peur/Espoir

Action	Peur	Espoir
Remplir la jauge de satiété	Baisse du nombre de ressources en nourriture	Éloignement de la condition de défaite
Tombé de la nuit alors que le joueur est dans la cabane avec le feu d'allumer	X	Plus de menace avant la prochaine journée
Tombé de la nuit alors que le joueur est toujours à l'extérieur avec le feu d'allumé	Potentiel mort	X
Tombé de la nuit alors que le joueur est toujours à l'extérieur et n'a pas le feu allumé	Potentiel mort, Potentiel malus s'il atteint la maison	X
Entrer dans la maison pendant la nuit	XXWw	Survie à la journée
Timer proche de 0 et le joueur n'est toujours pas dans la cabane	Critique et Potentiel Mort	X

Analyse

Peur/Espoir

<u>Action</u>	<u>Peur</u>	<u>Espoir</u>
Utilisation de l'étable	Perte de ressources	Obtention d'un nouvel objet utiliser
Utilisation d'un objet de déblocage d'une zone	Perte de ressources, plus de distance à parcourir en peu de temps	Nouvelle zone à explorer, Potentiel obtention d'une pièce de radio
Obtention d'un objet unique dans la scène (sac...)	X	Augmentation du playerstate, plus de possibilité
Fabrication d'un objet unique dans la scène (canne à pêche, raquette...)	Perte de ressources	Augmentation du playerstate, plus de possibilité
Réparation de la radio	X	Potentiel Victoire, possibilité d'appeler des secours
Utilisation de la radio	X	Victoire, Arrivée des secours

Level Design

Emplacement des zones de brume

Il existe dans le jeu différentes densités de brume allant de la vision totalement dégagée à une vision totalement bloquée. Lorsque le joueur se retrouve dans celle-ci, la brume fait disparaître les ombres des éléments du décor rendant la perception de l'environnement et de l'échelle encore plus compliquée.

Chaque zone de brume a été pensée pour être plus épaisse entre l'emplacement de la cabane principal et un point d'intérêt comme entre le lac et la cabane principal ou encore entre la première cabane abandonnée et la cabane principal. Chaque point d'intérêt possède une faible densité de brume voir même aucune brume pour que le joueur se sente en sécurité dans l'instant T.

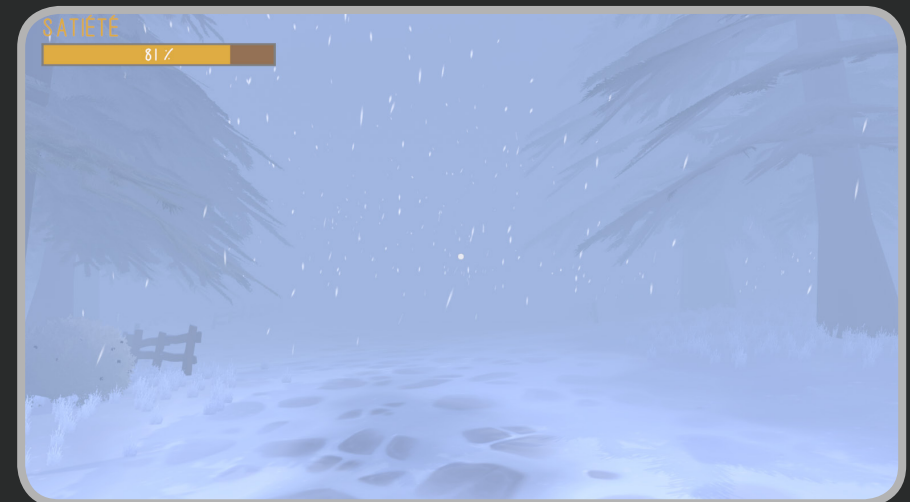
Grâce au logiciel Aura2, la transition entre les différents niveaux de densité de brume se fait de manière naturelle. Même si parfois, ces transitions sont assez rapide.

À chaque bordure de la carte, une brume très épaisse repousse le joueur vers l'intérieur de la carte pour l'empêcher de sortir.

Pendant la période des 30 secondes, ce level design autour de la brume disparaît pour laisser une brume très épaisse sur toute la map sauf à l'emplacement de la cabane principale.



Premier schéma des zones de brume



Level Design

Emplacement des zones du terrain

L'espace de jeu est un grand terrain nivelé où se trouvent différents points d'intérêt. Le joueur va devoir retrouver ces points d'intérêt en se déplacement dans des espaces vides ou avec des éléments peu varié (forêt).

Le choix de cette structure ouverte a été fait pour laisser le joueur dériver. De plus, étant donné que le joueur fera beaucoup d'aller-retours entre les points d'intérêts, il sera plus prône à utiliser les traces comme repère, car il aura plus d'occasions de les voir.

Certains espaces de jeu seront bloqués dès le début de la partie et demanderont au joueur d'effectuer certaines actions pour les débloquent. Chacun de ces espaces permettent d'obtenir une pièce de radio.

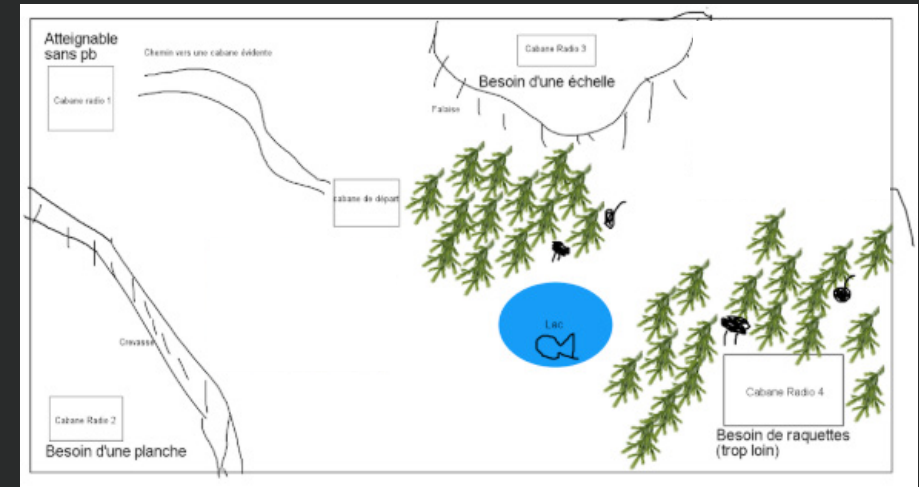
Le premier espace est le lieu de départ du joueur (sa cabane), le joueur peut naviguer librement dans les forêts alentours et le lac.

Le deuxième espace permet au joueur d'avoir sa première pièce de radio (s'il possède le sac) et n'est pas obstrué par un obstacle. Il s'agit également de l'espace le plus proche de la cabane du joueur.

Le troisième espace est bloqué par des crevasses et requiert au joueur de fabriquer des planches avec des bûches pour traverser.

Le quatrième espace est bloqué par des falaises et le joueur doit fabriquer une échelle pour monter en hauteur.

Le cinquième espace n'est pas bloqué au sens strict du terme, mais le joueur ne peut pas l'atteindre dans son état normal, car le trajet prend trop de temps à vitesse normale. Pour contrer cela, le joueur a la possibilité de fabriquer des raquettes en bois pour avoir plus de facilité à marcher dans la neige et ainsi



Premier schéma du level design



Première pièce de radio : l'antenne dans la vieille cabane

Level Design

Emplacement des zones du terrain

aller plus vite.

À chaque bordure de la carte, une brume très épaisse repousse le joueur vers l'intérieur de la carte pour l'empêcher de sortir.

Structure de la zone de départ :

Le joueur est entouré par des bois dans lesquels il va pouvoir dans un premier temps trouver le bois et les champignons nécessaires à sa survie. Ces ressources ne vont pas réapparaître au cours de la partie pour obliger le joueur à se trouver de nouvelles manières de les obtenir ou pour l'obliger à marcher plus loin. Il devrait venir naturellement au joueur que la forêt qui est proche de lui sera remplie des ressources dont il a besoin.

Mais celle-ci est recouverte d'une forte brume qui va rendre plus difficile son repérage dans un environnement où tout se ressemble déjà. De l'autre côté le brouillard est levé pour inciter à l'exploration vers les collines qui mènent à la première cabane. On profite de la première zone pour montrer un beau panorama vers le nord qui ne sera pas atteignable au début mais qui va inciter le joueur à l'exploration.



User Interface

Menu Principal

Le menu principal correspond au standard d'un même de jeu narratif et de jeu de survie avec peu d'éléments sur l'interface. Lorsque le joueur lance le jeu, seul le côté gauche du carnet (qui donne accès à la check-list en jeu) est visible avec inscrit dessus le titre et les boutons des sous-menus : nouvelle partie, continuer, options et équipe. Lorsqu'il clique sur l'un des boutons, le carnet fait un travelling vers le centre laissant apparaître le menu du bouton sur lequel il a cliqué sur la page de droite. Cela permet au joueur de toujours avoir la possibilité d'accès des autres boutons du menu principal. En fond, le menu montre la cabane dans la brume puisqu'il s'agit du lieu pivot pour le joueur.

Que se soit pour le bouton nouvelle partie ou le bouton continuer, la page de droite montre les quatre slots de sauvegarde selon deux états : "aucune sauvegarde" et "Journée X" (X étant le nombre de journées que le joueur a vécu). Même si le visuel reste le même pour le deux sous-menus, l'enchaînement derrière est différent, si le joueur choisi le sous-menu "continuer" il chargera la partie automatiquement (s'il n'y a pas de sauvegarde, le jeu lance une nouvelle partie.), si le joueur choisi le sous-menu "nouvelle partie" il effacera la sauvegarde existante du slot pour la remplacer par une nouvelle.

Le sous-menu "options" permet de régler le son du jeu selon trois critères : la musique, les effets sonores et le master. Il permet également au joueur de voir et configurer les inputs joueurs dans les contrôles. Le joueur peut aussi, dans la partie sur le graphisme, modifier des paramètres tel que la luminosité, la V-sync, la qualité.

Le dernier sous-menu met juste en avant les membres de l'équipe avec les rôles qu'ils ont occupé pendant la production.



User Interface

Menu Pause et Game Over

Pause :

Dans ce mode, le temps arrête de s'écouler dans le jeu. Le joueur ne peut pas voir l'écran de jeu dans cette vue, pour l'empêcher d'utiliser la pause pour tricher. C'est dans cette vue que le joueur peut atteindre les options en jeu.

Même si le jeu sauvegarde automatiquement à la fin de chaque journée, le joueur peut, dans ce menu, sauvegarder sa progression à n'importe quel moment. Il peut également retourner au menu et quitter le jeu.

Pour retourner en jeu, le joueur peut appuyer sur l'input du Menu Pause ou bien appuyer sur le bouton retour en bas de la première page.



Game Over :

Il y a deux écrans de game over afin d'avoir un écran pour la mort par hypothermie et la mort par famine. Dans les deux cas, cela fera apparaître le carnet et le joueur peut appuyer sur des boutons pour quitter le jeu, relancer une partie ou retourner au menu. Cependant, la page de droite est différente montrant la cause de la mort et une description de celle-ci.

Dans ce menu, le temps arrête de s'écouler dans le jeu et le joueur n'a plus accès aux autres interfaces. Il perd également la sauvegarde de sa partie actuelle.



User Interface

Inventaire

Les mains :

Au début du jeu, le joueur n'a que deux emplacements représenté par ses mains dans des moufles. Lorsqu'il récupère un objet et qu'il le met dans son inventaire, le sprite de cet inventaire apparaît dedans.

Le sac :

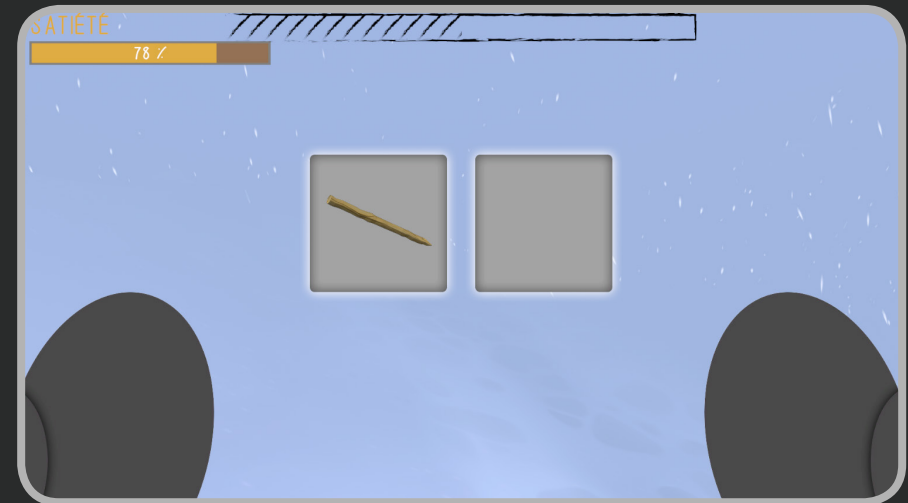
La fonctionnalité du sac est identique à celle des mains. Le joueur l'obtient en récupérant le sac dans la map et l'inventaire obtient 7 emplacements supplémentaires.

Dans l'inventaire :

Lorsqu'un élément est dans l'inventaire, le joueur à deux possibilités d'utilisation. Tout d'abord, il peut reposer l'objet dans la scène laissant apparaître, devant lui, un visuel de cet objet pour voir où il va être posé. De plus, si l'objet est de la nourriture le joueur peut (dans l'inventaire) faire un clique droit sur la case de la nourriture pour la manger. Cependant, s'il tente de poser la nourriture au sol, elle disparaît.

Le poids :

Chaque élément collectable possède un poids qui lui est propre. Les éléments de base n'ont qu'un poids de "1". Mais certains peuvent prendre plus. La jauge de poids augmente et si elle est totalement remplie alors le joueur ne peut plus ajouter d'élément dans son inventaire même s'il lui reste des emplacements.



User Interface

Établi et coffre

Établi :

L'interface de l'établi est simple, elle permet de voir toutes les fabrications que le joueur peut effectuer. Cette interface montre le visuel de l'objet qui sera fabriquer mais également les ressources nécessaires à sa construction. Si le joueur n'a pas les ressources suffisantes, la barre est grisée et le nombre de ressources requis est en rouge pour appuyer la négation.

Lorsque le joueur à le nombre totale de ressources il ne lui reste plus cas appuyer sur la barre de l'objet à fabriquer. Alors, le jeu supprime les ressources utiliser et fait apparaître sur l'établi l'objet que le jeu ensuite récupérer.

Le joueur n'a pas besoin d'avoir les ressources sur lui, elles peuvent aussi être dans le coffre.

Coffre :

Le coffre permet d'entreposer tous les objets que le joueur à dans sont inventaires pour lui permettre d'en récupérer plus. Lorsque le joueur est dans l'interface du coffre, il peut cliquer sur le bouton "Déposer" ce qui mettra tous les objets de son inventaire dans le coffre. Le joueur peut également récupérer des objets depuis le coffre pour les mettre dans son inventaire.

Le coffre est directement relié au stockage de bûches donc si le joueur pose des bûches dans le coffre elles apparaitrons aussi dans le stockage.



User Interface

Pop-ups, barre de satiété et timer

Pop-ups de récolte :

Lorsque le joueur récolte un objet, un pop-up apparaît sur l'écran en bas à droite pour lui signifier qu'il l'a bien récupéré. S'il n'a plus de place, un autre pop-up au même endroit indique au joueur qu'il ne peut pas le prendre. Avec la problématique de l'aspect très claire en extérieur et très sombre dans la cabane et pendant la nuit. Les pop-ups sont en orange pour qu'ils soient visibles dans n'importe laquelle des conditions.

Pop-ups d'interaction :

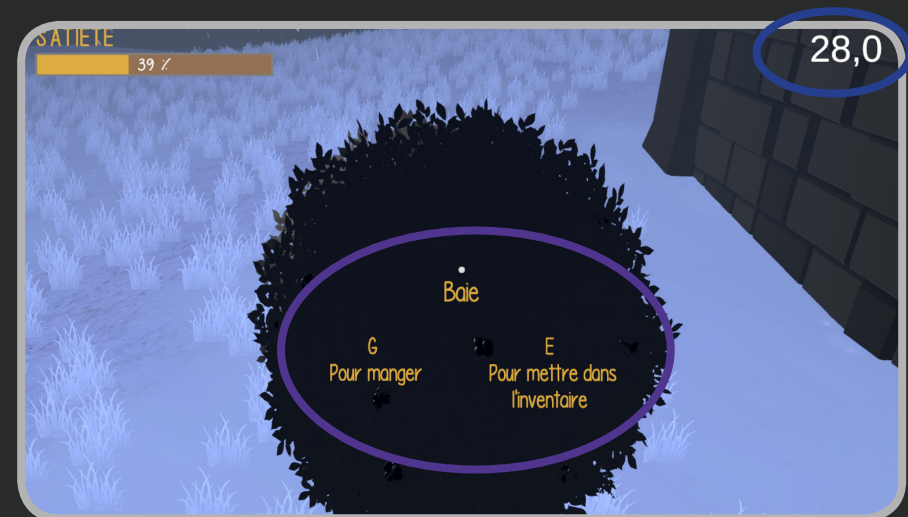
Lorsque le joueur vise avec le réticule au milieu de l'écran un élément avec lequel il peut interagir (porte, baie, bûches...) un pop-up apparaît en dessous du réticule avec l'input à effectuer et ce qu'il va arriver s'il le fait (Exemple : réticule sur une baie --> pop-up "Mouse I pour manger" et pop-up "E pour mettre dans l'inventaire"). Tout comme les pop-ups de récolte, les pop-ups d'interaction sont aussi orange et pour les mêmes raisons.

Barre de satiété :

La jauge de satiété permet au joueur de connaître, en temps réel, s'il a besoin de se nourrir. La jauge est assez lente pour que le joueur perde 75 % de satiété en une journée.

Timer :

Pendant la période des 30 secondes avant la nuit, le timer signifiant le temps restant au joueur s'incrémente de plus en plus qui que le joueur ait un visuel constant.



Un jour de plus

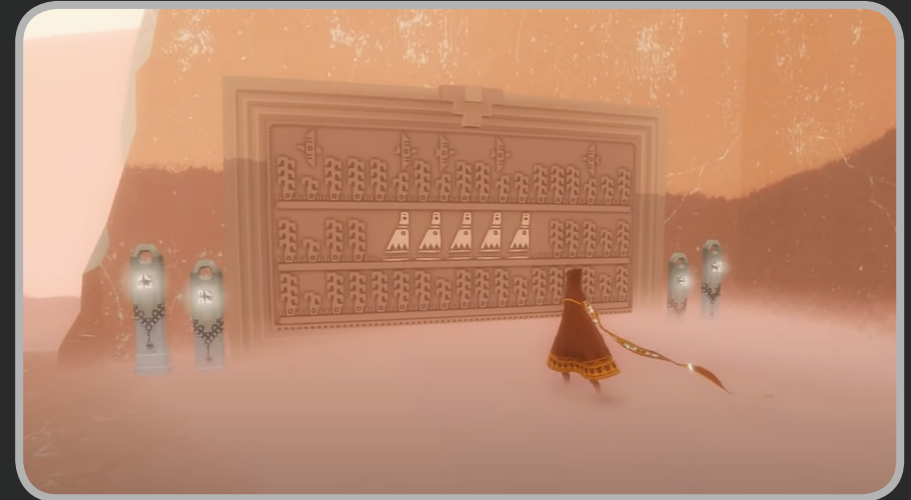
Charte Visuelle

Univers de Références

Jeux vidéo

« Journey », thatgamecompany, 2012 :

Il s'agit d'un jeu d'aventure (walking simulator) où l'on incarne un être vivant qui veut atteindre le haut d'une montagne. Sur son chemin, il découvrira des ruines avec des inscriptions qui permettent de développer l'histoire de sa civilisation. Lors de la phase dans la neige, le personnage est ralenti par la météo. Nous avons choisi ce jeu pour sa météo (brume et vent), l'environnement qui raconte une histoire et la symbolique du voyage (walking simulator) sans avoir besoin de texte.



[Gameplay / Playthrough \(No Commentary\)](#)

19:50

« Firewatch », Campo Santo, 2016 :

Tout comme « Journey », il s'agit d'un walking simulator où un garde forestier doit élucider le mystère autour de la disparition de plusieurs personnes. Nous l'avons pris par rapport à son environnement naturel et contemplatif. Mais aussi pour les feedbacks visuels comme pour la collecte d'un objet ou la découverte d'une nouvelle zone.



[Full Game Walkthrough No Commentary](#)

Univers De Références

Jeux vidéo

« The Long Dark », Hinterland Studio, 2014 :

Il s'agit d'un jeu de simulation de survie où le personnage principal doit survivre dans un milieu enneigé et sans aide. Nous l'avons utilisé pour son ambiance autour d'un personnage solitaire qui tente de survivre suite à une grande catastrophe mais sans l'aspect survie contre la faune mais plutôt contre les contraintes humains (froid, faim).



[Story Mode - Redux Part 2 \(No Commentary\)](#)

12:50

« The Witness », Jonathan Blow, 2016 :

Il s'agit d'un jeu de puzzle où le personnage principal doit résoudre des énigmes/puzzles dans l'environnement 3D pour s'enfuir. Nous l'avons utilisé pour son ambiance autour d'un personnage solitaire qui évolue dans un milieu très végétal et principalement pour les visuels de ses buissons.



[Let's Play - The Witness - part 1 - No Commentary PS4 Gameplay](#)

Univers de Références

Films

« Shining », Stanley Kubrick, 1980 :

Le film « Shining » est l'adaptation du roman d'horreur de Stephen King publié en 1977. Nous avons choisi ce film pour la scène où les personnages principaux du film (Danny et Jack) se trouvent dans un labyrinthe enneigé le petit garçon tente de s'enfuir, mais le tueur continu de le suivre grâce aux traces qu'il laisse au sol. Cela nous a permis de choisir de faire des traces peu profondes qui montre distinctement la forme des traces de pas



[The Shining](#)

« Le Seigneur des Anneaux », Peter Jackson, 2001 :

Adaptation du roman du même nom de J.R.R. Tolkien de 1954. Le film met en avant, dans une scène, des étendues de neiges sans végétation qui nous ont inspirés pour ne pas remplir entièrement la carte de végétation et de laisser des endroits vides.



[The Pass of Caradhras LOTR 113 🎧HD 1080p🎧](#)

Univers De Références

Peintures

Claude Monet :

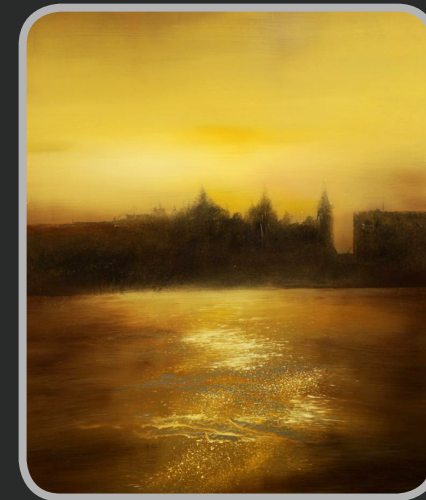
Principalement avec son œuvre « Londres, le Parlement. Trouée de soleil dans le brouillard » créée en 1904, le style impressionnisme de Claude Monet nous a principalement inspiré pour l'aspect visuel de la brume et de la vision très troublée des infrastructures à l'intérieur de celle-ci. Ainsi permettre de ne voir qu'une légère silhouette au long sublimée par la lumière du jour. Il ne s'agit pas de la seule œuvre impressionnisme utilisé (« Soleil Levant » de 1874).



[WikiArt](#)

Maurice Sapiro :

Tout comme pour les œuvres de Claude Monet, Maurice Sapiro rend le décor très flou ce qui ne montre qu'une silhouette vague comme l'utilisation de la vision floue de notre personnage dans la brume ne permettant pas de voir distinctement les éléments dans celle-ci.



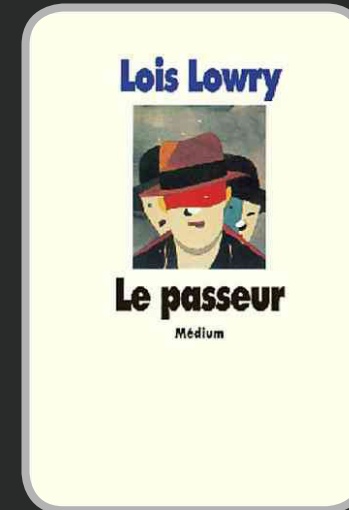
[London](#)

Univers de Références

Livre et Série

« Le Passeur », Lois Lowry, 1993 :

Le chapitre final du passeur met en scène le héros qui prend la fuite en escaladant une montagne enneigée. Au bout d'un moment, plus personne ne le poursuit, mais il continue difficilement à avancer, malgré la neige et la fatigue. Notre personnage n'est jamais poursuivi, mais nous avons utilisé cette référence pour le déplacement sur des reliefs.



[Wikipédia](#)

« The Mist », Christian Torpe, 2017 :

Également l'adaptation d'un roman de Stephen King, mais paru en 1980, cette œuvre utilise la brume pour cacher au personnage ce qui se passe dans celle-ci. Elle permet de poser le mystère et la peur. Elle montre aussi que même si on se trouve dans un endroit que l'on connaît, il est très difficile de se repérer. Cela nous a permis de voir que même si le joueur découvre une zone et qu'il la fouille, il pourra toujours se perdre lorsqu'il ne repassera pas là. Nous avons également décidé que la brume aurait un côté plus mystique notamment avec son opacité qui faiblit à mesure que l'on trouve une zone que si elle était consciente.



[Saison 1, épisode 10 - "Le dixième repas"](#)

Moodboard

Brume

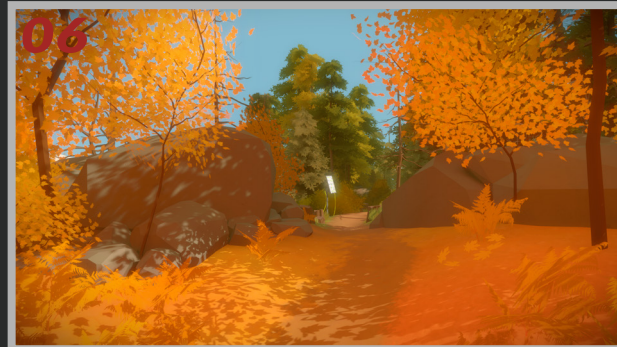
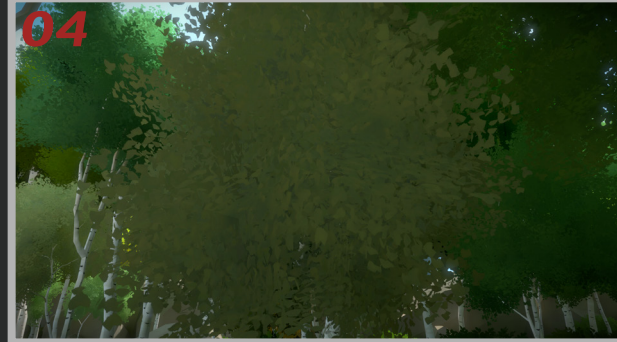


- 01. « [Pokémon Épée/Bouclier](#) », Game Freak, 2019
- 02. « [Pokémon Épée/Bouclier](#) », Game Freak, 2019
- 03. « [Silent Hill : Downpour](#) », Vatra Games, 2012
- 04. « [The Mist](#) », Stephen King, 1980 (originale) / Christian Torpe, 2017 (série)

- 05. « [Londres, le Parlement. Trouée de soleil dans le brouillard](#) », Claude Monet, 1904
- 06. « [London](#) », Maurice Sapiro
- 07. « [Zelda Breath of the Wild](#) », Nintendo, 2017
- 08. « [Dans la Brume](#) », Daniel Roby, 2018

Moodboard

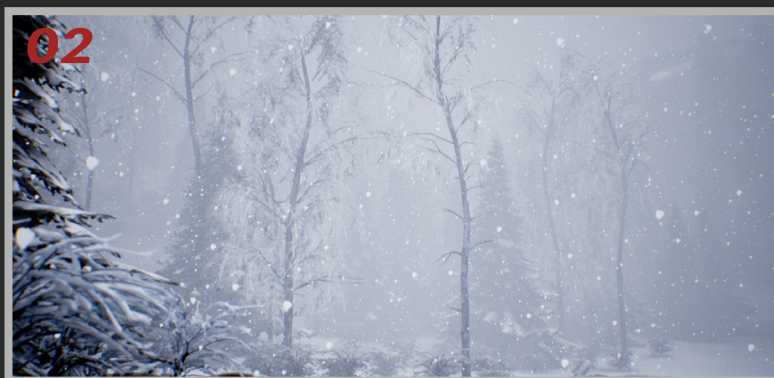
Végétation



01 - 03. « [The Long Dark](#) », Hinterland Studio, 2016 --> Arbres et herbes enneigés
04 - 06. « [The Witness](#) », Jonathan Blow, 2016 --> Buisson dense, feuillage

Moodboard

Neige



01 « Plateau enneigé », Luc Farré, 2015

02 Forêt enneigé et embrumé

03 - 06. Photo prise par Grégoire pendant ses vacances à la montagne

Assets

Fabrication et Outils : Visuels

Fabrication :

Tous les éléments de fabrications sont composés de bois et donc possèdent les mêmes matériaux et les mêmes couleurs. Ils sont tous produits à partir des bûches que le joueur collecte même si elles possèdent un coût différent.

Le joueur doit obligatoirement avoir les ressources nécessaires sur lui ou dans le coffre pour les fabriquer et après celle-ci, l'élément fabriqué apparaît en miniature sur l'établi pour que le joueur puisse le ramasser.

Hâche :

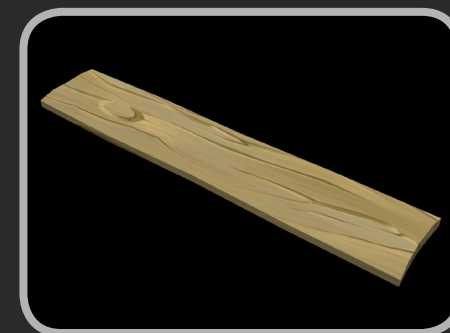
Dans le camp de bûcheron, le joueur peut obtenir une hâche afin de couper certains arbres de la carte pour récolter des bûches supplémentaires. Même si cette mécanique n'est pas implémentée, la hache à déjà été produite.

Canne à pêche :

Lorsque le joueur possède la canne à pêche, il peut aller au lac gelé pour tenter d'attraper des poissons.



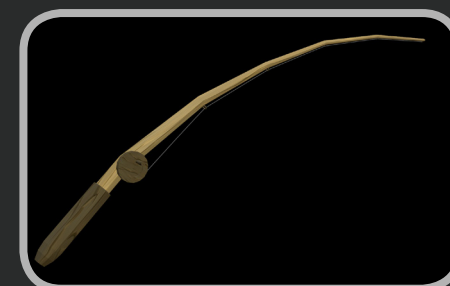
Modèle balise



Modèle planche



Modèle hâche



Modèle canne à pêche

Assets

Végétations : Visuels

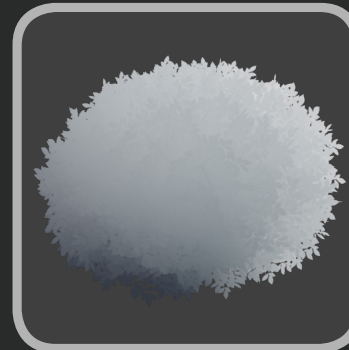
La végétation est très présente dans notre projet, elle est représentée selon deux catégories : les arbres et les buissons. Ces assets possèdent les mêmes caractéristiques avec des feuillages blancs puisqu'ils sont recouverts de neige.

Le projet possède également des herbes, également recouvertes de neige. Tous ces assets ne recouvrent pas totalement la carte, mais sont disposés de manières plus ou moins régulières dans la carte.

Les assets de végétations sont tous très identiques pour renforcer l'aspect perte que procure le déplacement dans la brume, mais également dans une forêt.



Modèle herbe



Modèle buisson



Modèle arbre

Assets

Mobilié cabane principale : Inspirations



Moodboard fourneau/poele



[Lit de camp](#)



[3D](#) & [HandPainted](#) & [Low poly chest](#)

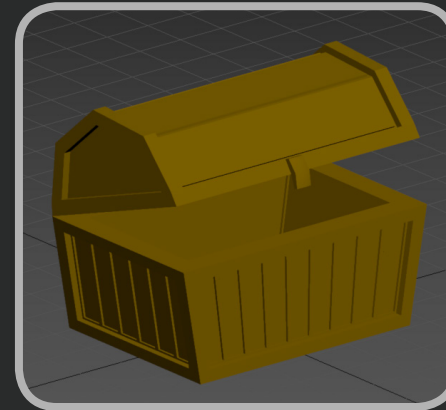
Assets

Mobilier cabane principale : Visuels

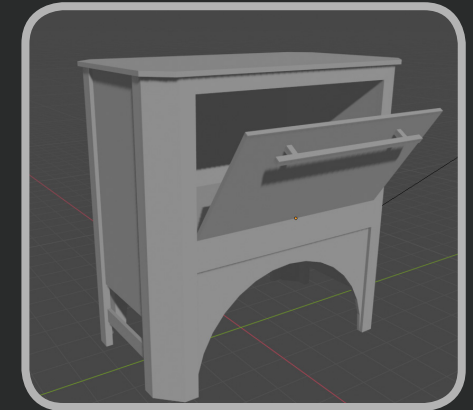
La cabane principale est le lieu sécurisé où le joueur va pouvoir tout mettre en œuvre pour sa survie (entreposer les ressources, allumer un feu, dormir, fabriquer des éléments).

La cabane possède des éléments rudimentaires pour permettre au joueur de survivre : coffre, fourneau, petit établi et lit de camp. Le joueur possède le confort minimal pour le pousser à trouver un moyen de rentrer chez lui.

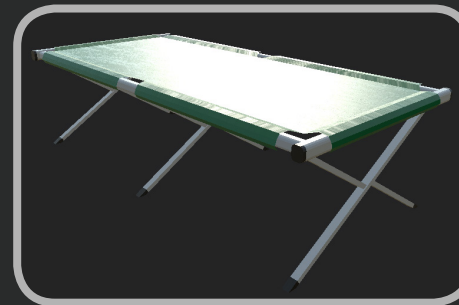
Le coffre et l'établi utilisent de matériaux et des couleurs en adéquation avec celles des arbres et de la cabane principale.



Modèle coffre



Modèle fourneau



Modèle lit



Modèle établi

Assets

Points d'intérêt : Inspirations



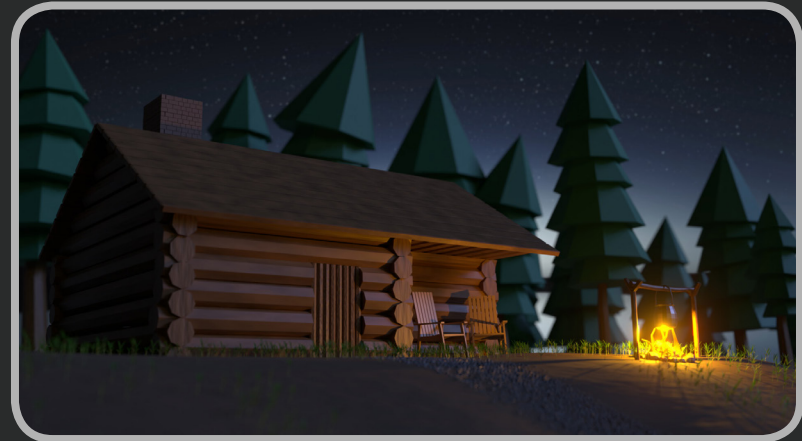
[Cabin](#)



[Feu de camps forestier](#)



[Low poly forest hut](#)



[Cabin Scene-Low Poly](#)

Assets

Points d'intérêt : Visuels

Les points d'intérêt sont principalement des lieux non-naturels dans lesquelles le joueur pourra récupérer des ressources et/ou des pièces de radio. Le seul lieu naturel est le lac pour que le joueur puisse pêcher.

Les points d'intérêt sont aux nombres de quatre : deux cabanes abandonnées, le tour de garde forestier, le camp de bûcherons. Pour le moment juste une cabane abandonnée et la tour de garde forestier ont été produites.

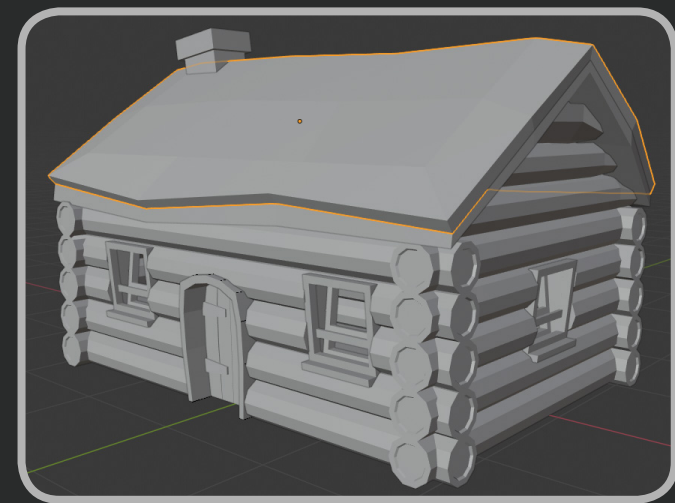
Même si déjà intégré sur la tour de garde forestier, la cabane abandonnée manque encore d'une couche de neige qui recouvre le toit.



Modèle tour de garde



Modèle cabane abandonnée



Modèle cabane principal

Assets

Sac et Bûches : Inspirations



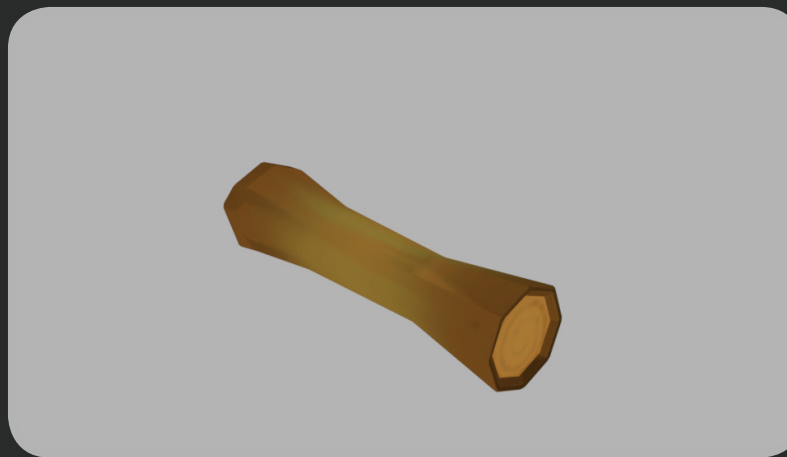
[Low poly backpack](#)



[Low poly logs](#)



[Low Poly Backpack](#)



[Low poly wood log](#)

Assets

Sac et Bûches : Visuels

Sac :

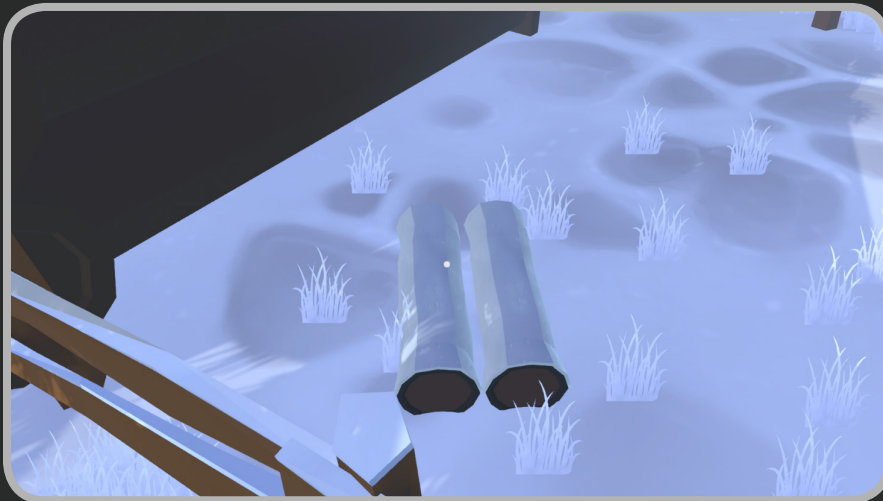
Le sac est rudimentaire et possède des couleurs vives pour représenter les tenues vives que les personnes portent en montagne afin d'être plus facilement repérable dans la neige en cas de recherche.

Bûche :

Il s'agit de rondins de bois recouverts de neige que le joueur peut retrouver dans l'environnement. À chaque fois que le joueur prend une bûche, elle se retire du tas sur lequel elle est.



Modèle Sac



Modèle bûches

Assets

Pièces de radio : Inspirations



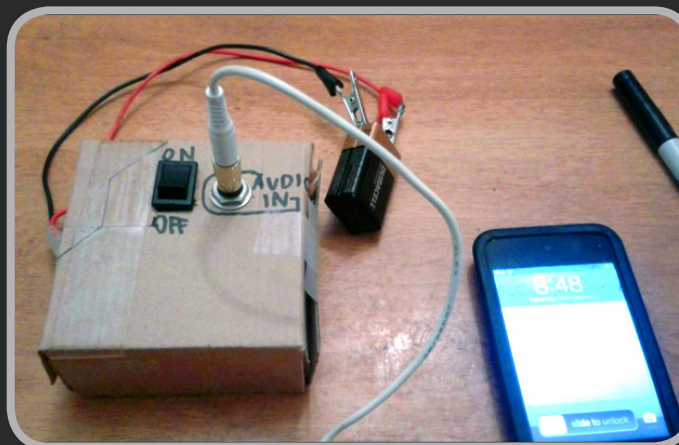
Générateur



Tableau de bord



Antenne



Contraption DIY avec Arduino

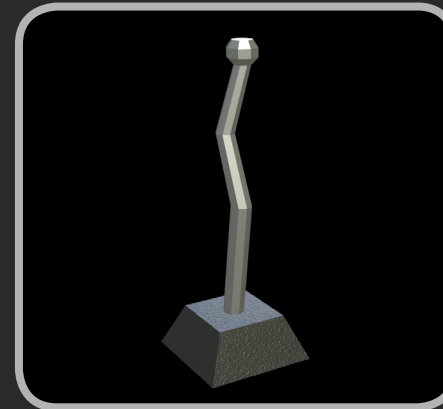


Enceinte

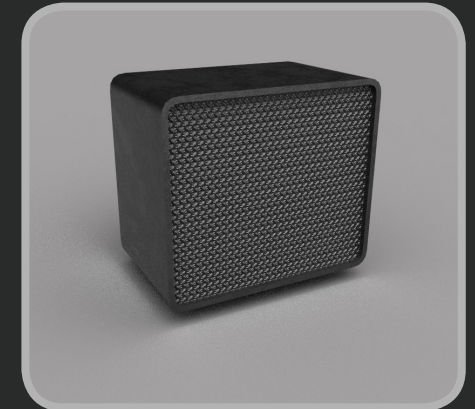
Assets

Pièces de radio : Visuels

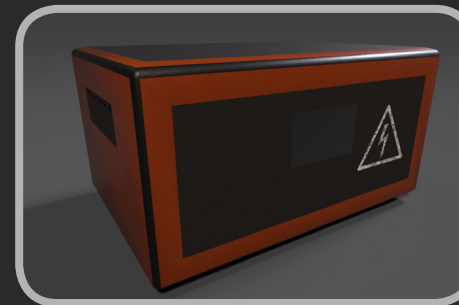
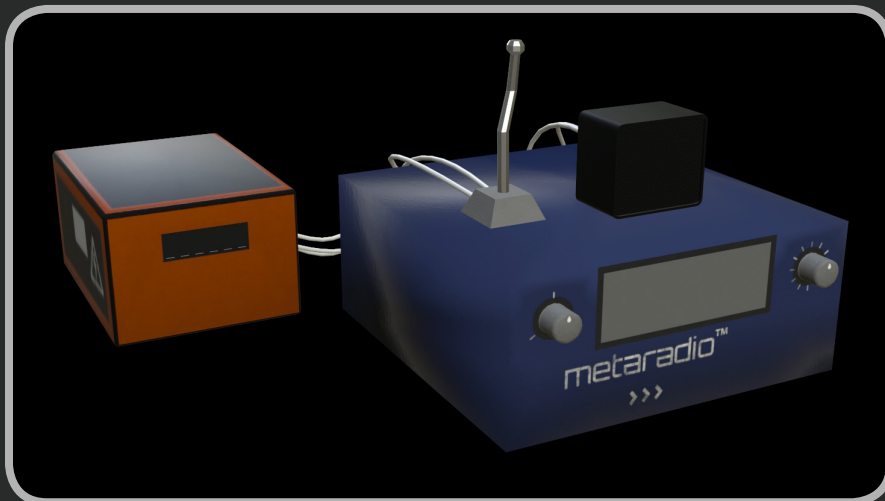
Les pièces de radio sont les ressources les plus convoitées par le joueur, c'est pour cela qu'elles possèdent plus de détails et sont plus texturées. Elles sont au nombre de quatre et entreposées dans les points d'intérêt : le générateur, l'enceinte portable, l'antenne et le tableau de bord.



Modèle antenne



Modèle enceinte



Modèle générateur



Modèle tableau de bord

Assets

Nourritures : Inspirations



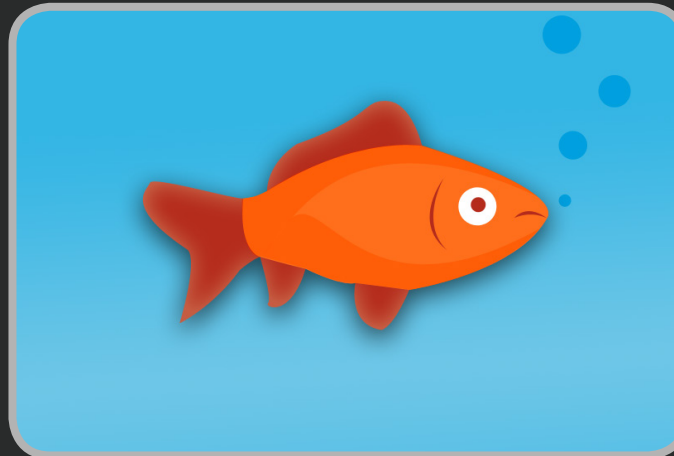
[Vaccinium corymbosum blue cop](#)



[Blueberry "Top Hat"](#)



[Myrtille](#)



[Fish by 2D-Emotion](#)

Assets

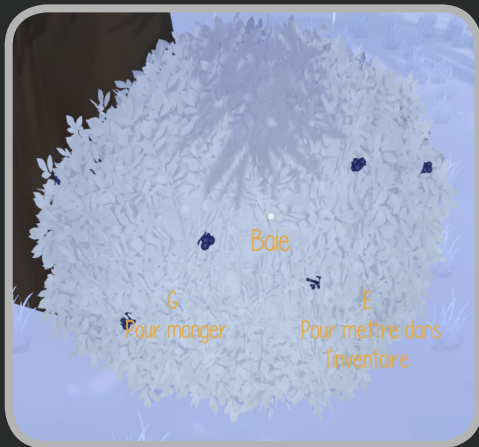
Nourritures : Visuels

Baies :

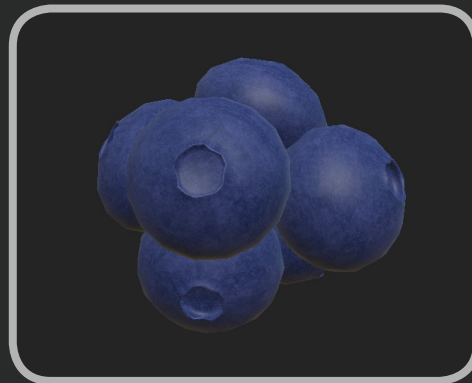
Les baies que le joueur peut récupérer sur toutes la map sur les buissons. Chaque buisson possède un nombre de baies variables qui permet au joueur d'en récupérer plusieurs sur le même.

Poissons :

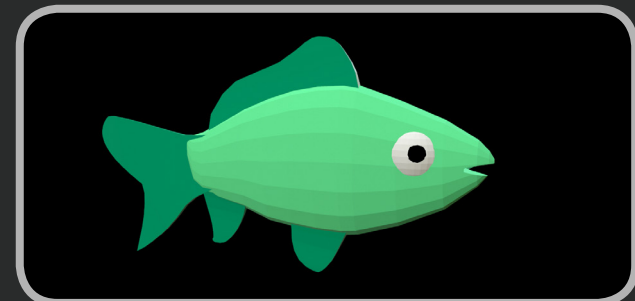
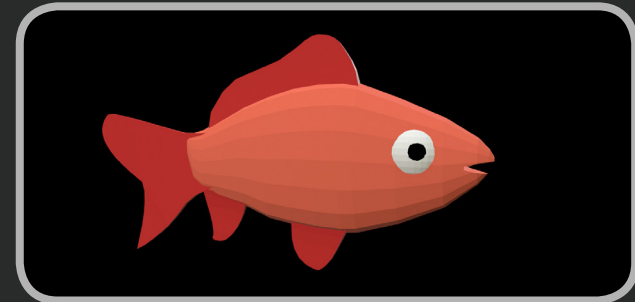
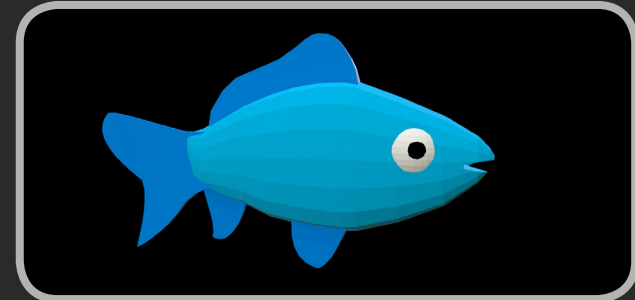
Il y a aussi les poissons, ils nourrissent plus mais ne se trouvent que dans le trou du lac. Il y a trois poissons avec une rareté et un taux de réaction nécessaire pour la capture très différents. Pour simplifier la compréhension du joueur chaque poisson est identique mais possède une colorimétrie différente.



Modèle buisson



Modèle baies



Modèle poisson avec différentes colorimétries

Coffre et Établi

L'interface de fabrication et celle du coffre sont les plus détaillées puisqu'elles sont plus complexes que celle de l'inventaire personnel. Les deux interfaces possèdent la même structure avec un visuel 2D d'une vue de haut de l'établi et du fond du coffre.

Cependant, les couleurs ne sont pas les mêmes correspondant plus à celle de la modélisation à laquelle elles sont liées.



UI coffre



UI établi

UI

Menus

Menu Principale :

Ce même carnet est utilisé dans le menu principal dans lequel est écrite l'interface. La typologie utilisée est manuscrite pour ajouter un ressenti d'un élément inscrit dans le carnet et donc de le rendre visuellement plus diégétique. Lorsque le joueur survole l'un des onglets, il grossit et devient bleu tout en étant souligné par un coup de crayon.

Au début, le joueur ne voit que la page de gauche, mais une fois qu'il a cliqué sur l'un des onglets une animation de travelling fait apparaître le reste du menu.

Tous les autres menus, possèdent la même structure avec un carnet, la page de gauche pour les catégories (options, sauvegarder, quitter...) et la page de droite pour les sous-catégories (options --> graphisme, contrôles, audio...).

Menu pause :

Le menu pause possède un fond qui bloque la vision du joueur pour qu'il ne puisse pas s'aider avec le menu puisque le temps ne s'écoule plus.

Menu game over :

Ce menu n'a pas de sous-catégorie et remplace la page de droite par le type de mort et sa description.

Menu checkList :

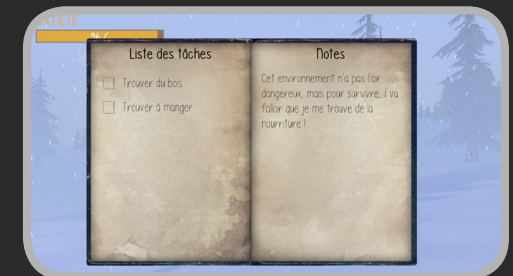
Ce menu n'a pas de sous-catégorie et remplace la page de droite par les descriptifs de la tâche sélectionnée.



Menu principal



Menu pause



Menu checklist



Menu game over

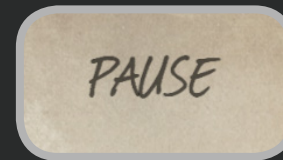


Typographie

Journal, Please write me a song et Snow Time

JOURNAL :

Cette typographie est utilisée dans le carnet pour donner une impression d'écriture manuscrite. Elle permet de donner une immersion au joueur et ne pas le détacher du jeu. Elle est donc utilisée dans le Menu Principal, le Menu Pause, le Menu Game Over et le Menu Checklist. Cette typographie est très peu utilisée puisqu'elle demande d'être écrite assez grosse pour ne pas être illisible.



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z						
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z						
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p
q	r	s	t	u	v	w	x	y	z						
q	r	s	t	u	v	w	x	y	z						

Please write me a song :

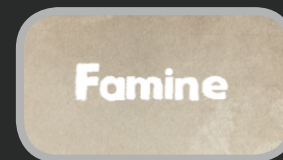
Cette typographie est utilisée dans les inventaires (joueur et cabane) mais aussi pour l'établi et les pop-ups visuels. Elle est donc utilisée dans toutes les interfaces qui ne sont pas montrer au personnage, mais au joueur. Elle a été choisie puisqu'elle se rapproche de la typographie Journal par ses traits fins, mais sans rentrer dans le manuscrit et donc rendre les interfaces potentiellement illisibles puisque les écritures dans ces interfaces sont petites.



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z								
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z								
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q
r	s	t	u	v	w	x	y	z								
r	s	t	u	v	w	x	y	z								

Snow Time :

Pour finir, Snow Time est utilisé pour les causes de la mort dans le Menu Game Over afin de mettre en valeur cette partie par rapport à son aspect large en contradiction avec le reste de la typographie du menu : Journal.



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N		
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N		
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z				
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z				
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p
q	r	s	t	u	v	w	x	y	z						
q	r	s	t	u	v	w	x	y	z						

Icone

Titre et logo

Titre :

Tout comme dans le Menu Game Over, la typographie utilisée dans le titre est Snow Time, cependant, ici la typographie possède en arrière plan un dégradé sombre. Le titre Un Jour De Plus a été choisi pour faire comprendre la principale motivation du joueur, survivre une journée de plus.

Logo :

Il a été choisi que le logo soit très simple avec peu de features puis qu'il serait présent en très petit sur le bureau du joueur. C'est dans cette optique que le logo est l'acronymie du titre du jeu à savoir UJDP. Auquel nous avons rajouté une bordure carrée pour que le joueur puisse voir plus facilement la délimitation de celui-ci.



Logo

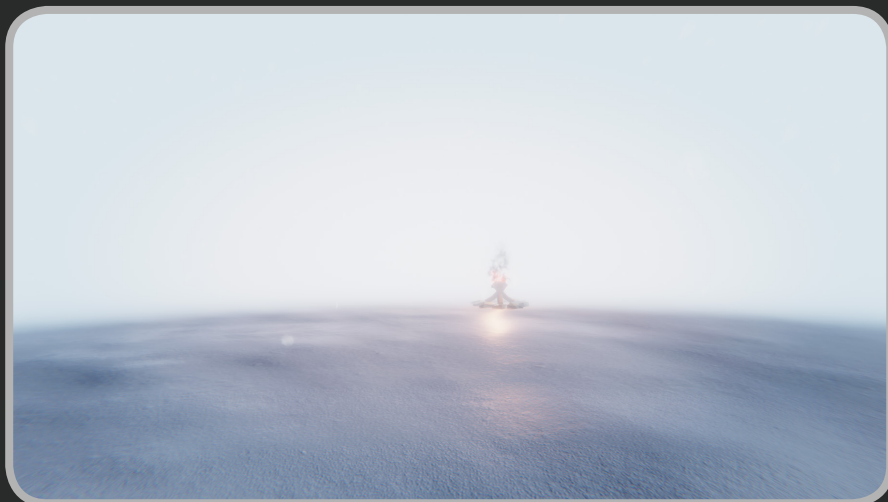


Un jour de plus

Titre

Evolution

Projet : Première version



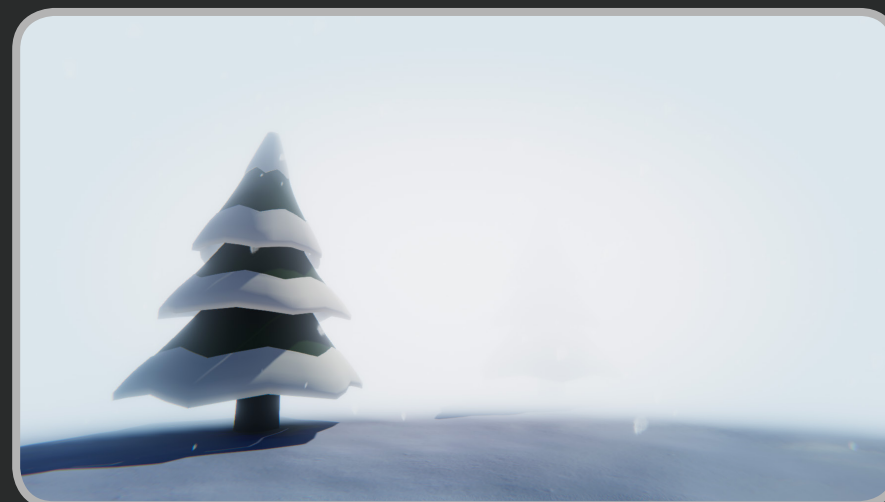
Zone de départ



Première cabane



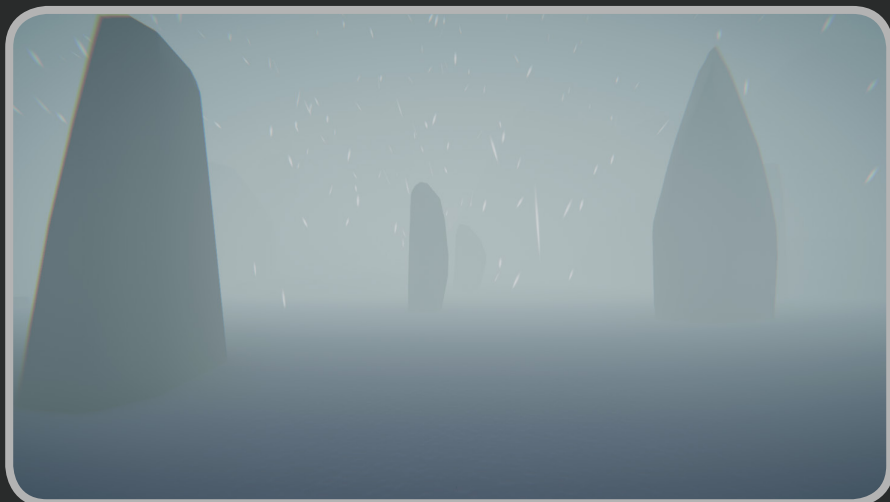
Carte



Forêt

Evolution

Projet : Première soutenance



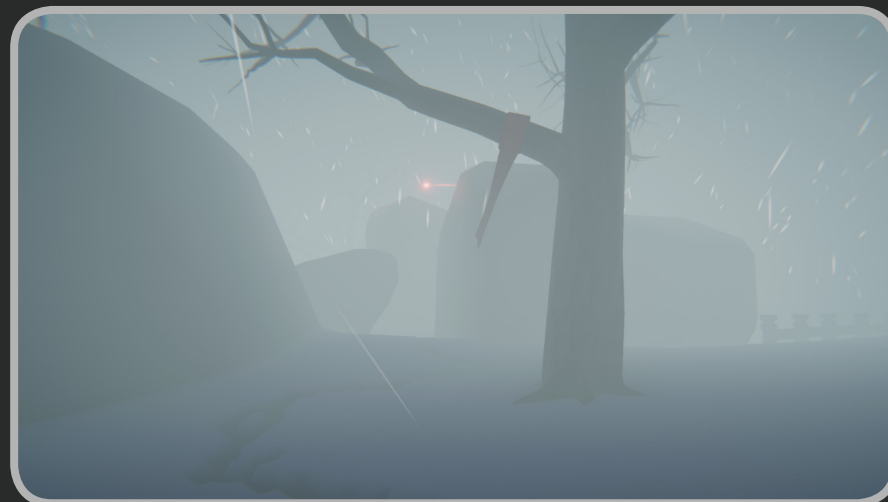
Zone de départ



Phare et ruines



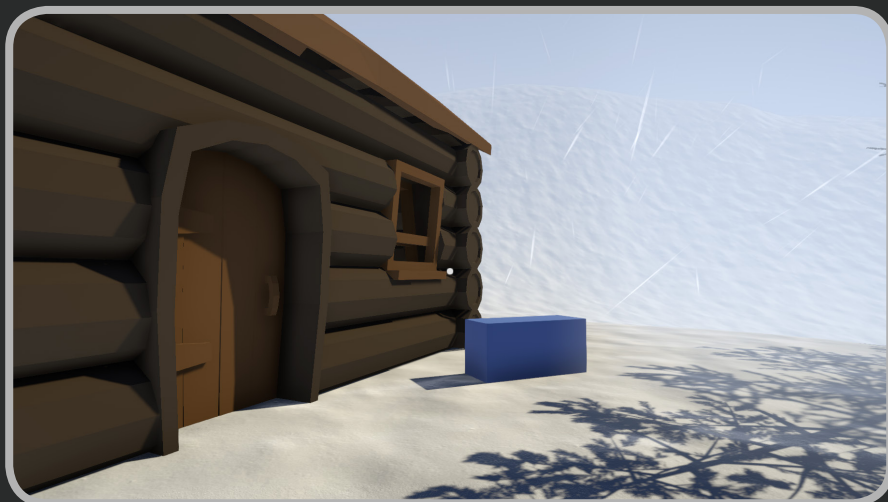
Montée d'escaliers



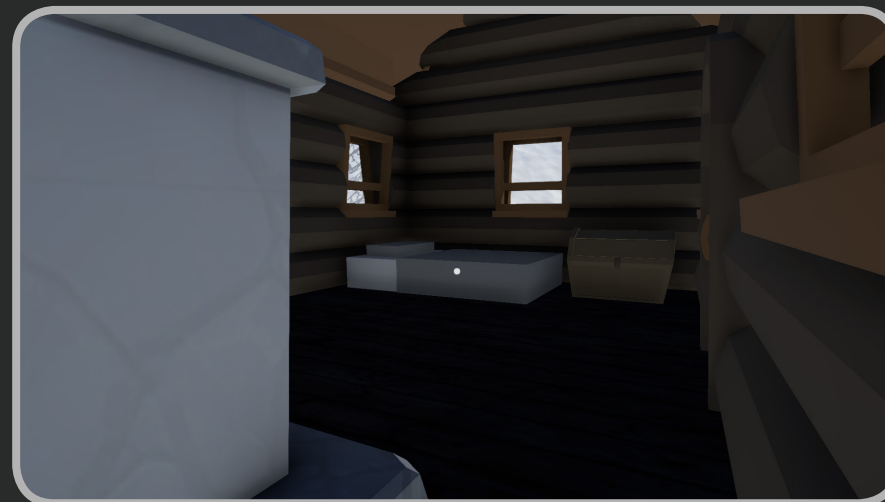
Chemin caché et ruban

Evolution

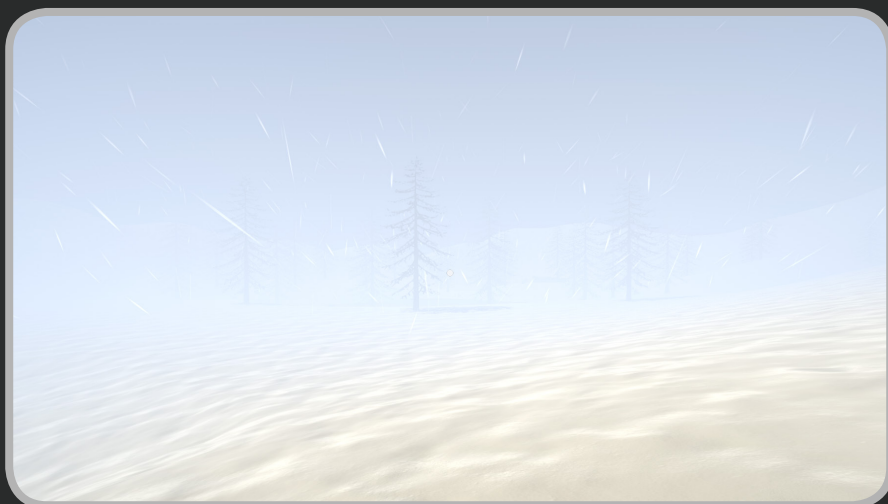
Projet : Version transitoire



Zon de départ



Intérieur cabane



Arbres dans la brume



Lac gelé

Evolution

Projet : Version actuelle



Zone de départ



Cabane abandonnée



Empilement de bûches



Forêt embrumée et enneigé

Evolution

UI



UI établi première version



UI établi dernière version

2



UI établi deuxième version

Par la suite, le modèle de l'UI de fabrication va permettre de produire l'UI du coffre.

Un jour de plus

Charte Sonore

Introduction

Intentions

Dans la conception sonore du jeu, l'objectif était de retranscrire les espaces visuels de telle sorte à ce que l'on puisse ressentir en situation de gameplay, l'immensité du paysage. Principale raison pour laquelle des « rumble » (tremblements) ont été ajoutés aux boucles d'ambiances, ajoutant une sorte de poids à l'atmosphère qui règne autour du joueur. La musique permet par ailleurs d'accentuer cette idée. Avec une composition relativement monotone et neutre, elle permet d'accompagner les ambiances, sans pour autant interférer dans l'espace sonore naturel ainsi créé.

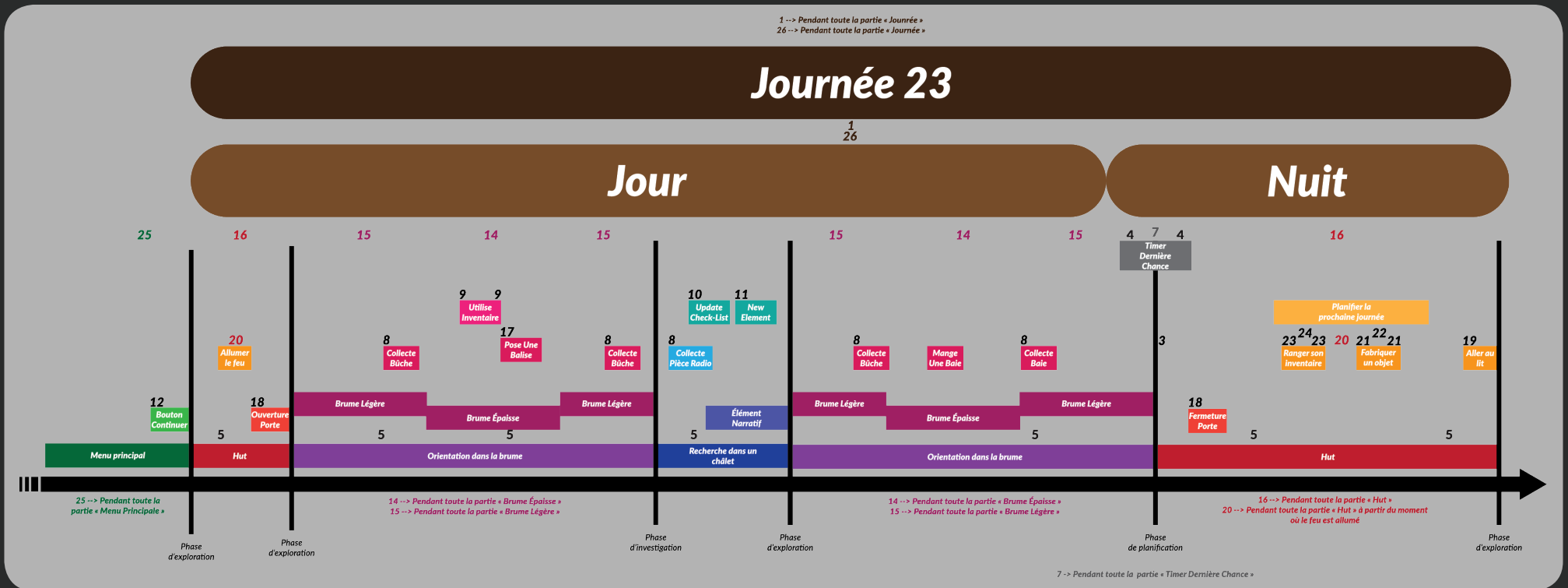
Le choix, porté sur une retranscription plutôt naturelle des sons, permet de rentrer le joueur dans la narration du jeu. Les sons signaux comme le ramassage d'un morceau de bois ou de nourriture, ont été bruités de façon réaliste pour coller à la situation de survie en pleine nature dans laquelle nous nous trouvons.

Je me suis beaucoup inspirée du film de Alejandro González Iñárritu intitulé *The Revenant*, pour imaginer les ambiances sonores du jeu, nous mettant en condition l'homme face à la nature.



Timeline De Gameplay

Schéma et events



1. FootSteps -> Paramètre variation selon le matériau du sol

2. Running

3. Back Home

4. Tired/Cold

5. Idle

6. Death

7. Heartbeat --> Paramètre diminution de l'intensité

8. Collect in inventory --> Paramètre variation selon la catégorie de l'objet ramassé

9. Use inventory closing / opening

10. UpdateCheck

11. NewElement

12. UseButton

13. Transition

14. With Fog Ambiance

15. Without Fog Ambiance

16. Hut Ambiance

17. Put

18. Door closing / opening

19. Bed

20. Flame

21. Use craft closing / opening

22. Crafting

23. Use chest closing / opening

24. Put in chest

25. Menu Music

26. InGame Music

Sound List

Tableau

	Nom du son		Description	Composition	Références
Character					
	Movement				
	l	Footsteps	Lorsque le joueur se déplace, un event est appelé suivant sur quel matériau il se déplace.	Lorsque le joueur se déplace, un event est appelé suivant sur quel matériau il se déplace.	
	a	Snow	Lorsque le joueur se déplace, un son de trace de pas dans la neige est joué, aléatoirement parmi 6 sons différents.	Un seul type de son : Traces de pas dans la neige. Multi-instrument avec 6 itérations différentes.	Steep (pas dans la neige)
	b	Wood	Lorsque le joueur se déplace, un son de trace de pas dans la neige est joué, aléatoirement parmi 6 sons différents.	Un seul type de son : Traces de pas sur du bois. Multi-instrument avec 6 itérations différentes.	
	2	Running	Son de respiration fort durant la course du personnage. Selon le moment de la journée, le son devient de plus en plus rauque.	Bruitage de respirations plus ou moins fortes et rapides selon le moment de la journée (en fonction de la fatigue), lancés par un paramètre.	
	3	Back Home	Soupir de soulagement après être rentré à la maison durant le timer.	Enregistrements avec un micro cardioïde Shure SM7B. Nettoyage à l'aide d'un EQ.	
	4	Tired/Cold	Son de respiration lent, lorsque le joueur est immobile dehors. Change selon le moment de la journée		
	5	IDLE	Sons cosmétiques de réaction aléatoire, lorsque le joueur est immobile : frisson, éternuement, toux...		
	6	Death	Soupir final lorsque le game over apparait. Puis son d'impact au sol dû à l'évanouissement.		

Sound List

Tableau

	7	Heartbeat	Battement de coeur ralentiss progressivement durant le timer.	Bruitage de battements coeur avec une automation de pitch sur 30 secondes, afin que plus le temps avance, plus le coeur ralentisse jusqu'à la mort.	
UI					
	Inventory				
	8	Collect	Le joueur récupère un objet pour le mettre dans son inventaire.		
	a	Food	Le joueur récupère de la nourriture	Multi-instrument de bruitage de sac pour donner l'impression que l'on met la nourriture trouvée dans son sac	
	b	Wood	Le joueur récupère une bûche	Multi-instrument de son de rondins de bois.	
	c	Radio's Piece	Le joueur récupère une pièce de radio	Multi-instrument de son métalliques divers avec du bruitage de sac.	
	9	Use	Le joueur ouvre et ferme son inventaire. Le son joué dépend de l'état de l'inventaire.		
	a	Open	Ouverture de l'inventaire	Ouverture de sac avec un son de zip.	
	b	Close	Fermeture de l'inventaire	Fermeture du sac avec un zip assez frénétique.	
	CheckList				
	10	UpdateCheck	Le joueur met à jour sa checklist.	Multi instrument de sons créés grâce à l'association de : - bruitages de papiers - sons d'écritures.	What Remains of Edith Finch (crayon- nage dans le carnet)
	11	NewElement	Un nouvel élément entre dans la checklist		
	Main Menu				
	12	UseButton	Le joueur appuie sur un bouton. Sons courts et clairs.	Bruitage crée grâce à l'association de sons de : - manipulation de manette de Xbox - Clic de souris pitché	

Sound List

Tableau

	13	Transition	Passage d'un écran à l'autre.	Son d'écriture, avec une automatisation de reverbe sur la fin.	
Environnement					
	Ambiance				
	14	With Fog	L'environnement ne possède pas de brume, la vision du joueur est donc dégagé.	Associations de plusieurs trames : vent calme (enregistré au zoom H5), de rumble pour donner une impression de densité et de la profondeur à l'environnement en accord avec un visuel d'espaces larges. Cependant, il y a un peu moins de composants pour la nuit avec de la brume mais plus de rumble, car lorsqu'il fait nuit, l'ouïe est plus développée pour contre-balancer le fait que nos yeux ne voient pas bien. On regarde avec les oreilles donc on entend les sons plus forts	The Revenant (Environnement sonore)
	15	Without Fog	L'environnement possède de la brume, la vision du joueur est donc fortement réduite.	Même composition des ambiances que pour la brume, avec cependant moins de rumble pour contraster de l'épaisseur du brouillard. Selon que cela soit le jour ou la nuit, on peut entendre différents animaux joués à l'aide d'un scatterer instrument permettant de les spécialiser et randomiser leur présence tout au long du gameplay.	
	16	Hut	L'environnement est beaucoup sécuritaire et chaleureux.	Association d'ambiances : sifflement du vent sous la porte, room tone, vent calme filtré.	
	Objects				
	17	Put	Le joueur pose au sol un objet qui était dans son inventaire.	Multi-instruments de sons de sac que l'on dépose au sol.	

Sound List

Tableau

	Hut				
	18	Door	Le joueur ouvre et ferme la porte.		
	a	Open	Le joueur ouvre la porte.	Multi-instrument de sons ouverture de porte.	
	b	Close	Le joueur ferme la porte.	Multi-instrument de sons fermeture de porte.	
	19	Bed	Le joueur va sur le lit et s'endort.	Multi-instrument de sons créés grâce à l'association de : - Frincements de lits - Foley de personne se glissant dans les draps - De foley de draps	
	20	Flame	Crépitement de flammes en son spatialisé.	Créé à partir de deux boucles : - crépitement du bois qui brule - flammes de feu de cheminée	Sea of Thieves (feu de camp dans la taverne)
	Craft				
	21	Use	Le joueur ouvre et ferme l'établi		
	a	Open	Le joueur ouvre l'établi		
	b	Close	Le joueur ferme l'établi		
	22	Crafting	Le joueur fabrique un objet avec divers éléments de bricolage	Loop de sons d'outillages relativement courts, créée à partir de diverses manipulations d'outils associées.	
	Chest				
	23	Use	Le joueur ouvre et ferme le coffre		
	a	Open	Le joueur ouvre le coffre	Multi-instrument regroupant deux bruitages d'ouverture créent dans le logiciel reaper avec une association de sons métalliques de clés avec le grincement d'ouverture de boîtes.	

Sound List

Tableau

	b	Close	Le joueur ferme le coffre	Multi-instrument regroupant deux bruitages de fermeture créent dans le logiciel reaper avec une association de sons métalliques de clés avec le grincement de fermeture de boîtes	
	24	Put	Le joueur dépose un objet dans le coffre.	Bruitage créé grâce à l'association d'impacts d'objets divers avec des sons seuls de coffres	
Musique					
	25	Menu	Le menu principal laisse paraître la cabane principal en arrière plan.	Loop évolutive créée à partir de: - logic pro - ambiances de jours (en rapport avec le background visuel) Cette boucle commence avec une introduction, et si le joueur reste un certain temps sur cette vue, la musique loop à un endroit particulier pour ne pas créer une rupture dans la continuité.	Heroes Of Might and Magic III - Snow (pour les ambiances en background)
	26	InGame	Le jeu est divisé en deux dans l'environnement extérieur : la journée (calme, tranquillité) et la nuit (stress, peur)	Musique créée à partir de : - logic pro X - lancée selon un paramètre permettant de la faire évoluer en fonction de l'endroit et du moment de la journée.	Heroes Of Might and Magic III - Snow (pour les ambiances en background) Halo 2 - Heavy Price Paid (pour l'utilisation de trames de musiques continues)

Composition et screen

Composition de l'évent Footsteps dans FMOD :

Utilisation d'un paramètre labeled afin de sélectionner quel multi-instrument jouer en modifiant ce paramètre dans Unity grâce à un script.

Composition de l'évent Musique dans FMOD :

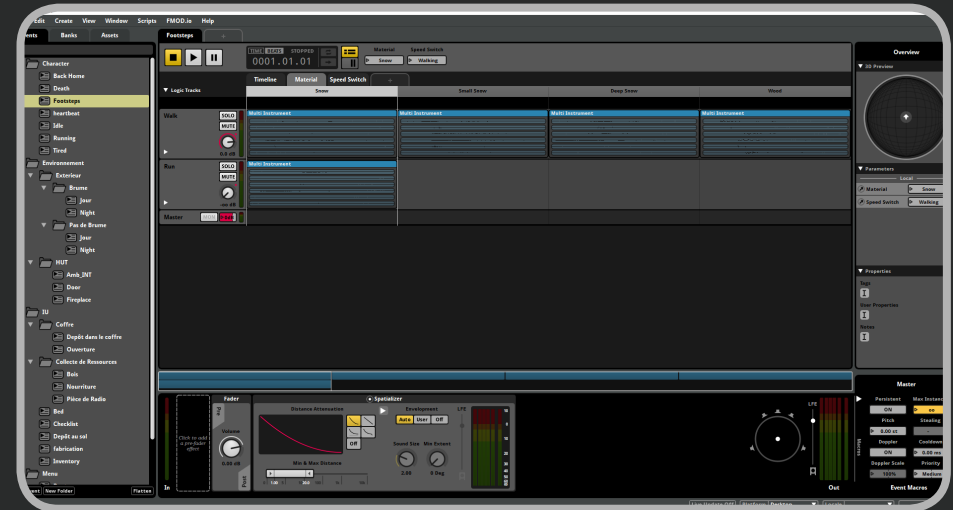
Lancement selon un paramètre permettant de la faire évoluer en fonction de l'endroit et du moment de la journée. La musique existe selon 5 états : PASBRUMEJour, PASBRUMENuit, Brume_Jour, Brume_Nuit, Brume_Intense. Chacun de ces états lance une musique en loop jusqu'à ce qu'il change d'état. Le changement d'état se fait autour de la position dans l'espace du joueur (s'il se trouve dans la brume ou pas) et sa position dans le temps (fait-il jour ou nuit?).

Composition de la musique du Menu Principale dans FMOD :

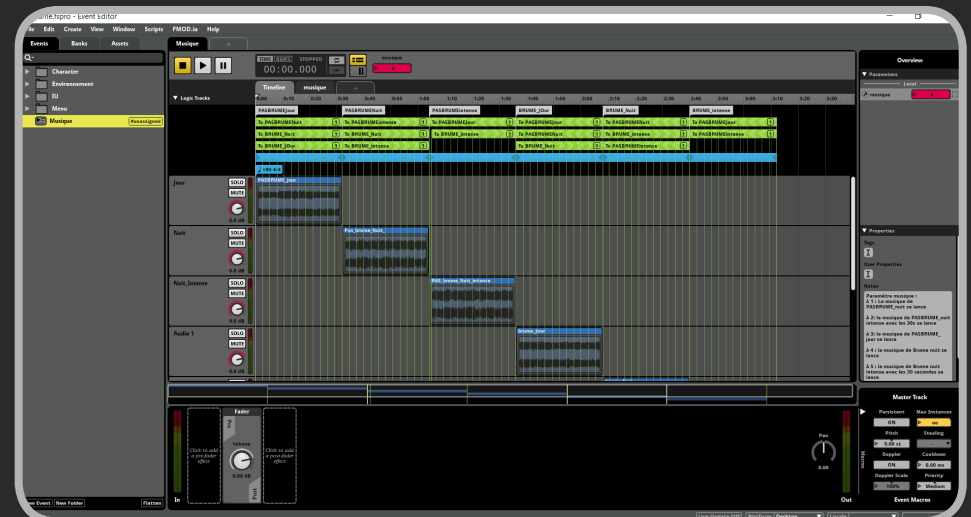
La musique du menu principale commence par une courte introduction de 40 secondes puis lance une loop pour le reste de la musique.

Composition des Feedback Organique dans FMOD :

Les feedbacks organiques (idle, tired, cold...) ont été enregistrés avec un micro cardioïde Shure SM7B. Puis nettoyés à l'aide d'un EQ en amplifiant certaines fréquences.



Footstep



Musique

Recherches

The Long Dark - Main Theme - Cris Velasco & Sacha Dikiciyan

Artiste :

Cris Velasco, né en 1974, est un compositeur de musique de films et de jeux vidéo américain. Il est connu pour avoir réalisé certaines musiques de la série des God of War (Santa Monica Studio, 2005 - 2010), Bloodborne (From Software, 2015) et Borderlands 1 & 2 (Gearbox Software, 2009 - 2012).

Procédure :

Pour la création de la musique du jeu, Cris Velasco a puisé dans sa connaissance cinématographique et dans son amour des bandes sons, il a créé la musique du jeu à partir de scène écrite qu'on lui envoyait, il s'imaginait les décors et il a composé pour par la suite rajouter les musiques sur le jeu. Il explique qu'il a voulu faire sentir dans l'ambiance du jeu et de la musique qui l'accompagne, la force de la nature, et à la fois la solitude que l'on peut ressentir face à cette magnifique nature qui reprend ses droits. Il explique que pour lui, la bande son d'un jeu ou d'un film, doit servir à 100% le support sur lequel elle est apposé, mais il fait de son mieux, pour que les bandes sons qu'il compose, soit également agréable à écouter détacher du contexte du jeu. C'est le travail qu'il s'est efforcé de faire pour la bande son de The Long Dark et pour tous ses travaux en général.



Recherches

Minecraft Soundtracks - C418

Artiste :

C418, de son vrai nom Daniel Rosenfeld, est un compositeur allemand né en 1989. Il est principalement connu pour la réalisation des effets sonores et des musiques de Minecraft.

Deux albums de musiques de Minecraft sont à ce jour sortis : Minecraft - Volume Alpha et Minecraft - Volume Beta. Un troisième album est en cours de création.

Procédure :

C418 compose principalement sur son ordinateur portable, un Macbook Pro. Il utilise Ableton Live, un logiciel de MAO allemand.

Pour composer les différentes musiques du jeu, il a principalement utilisé les VST suivants :

- Native Instrument's Komplete
- East West Hollywood Orchestra
- Omnisphere 2
- Plogue
- Sonic Charge (VST, Synthesizer, Effects[])
- SoniCCouture (Drums, Percussions[])

Ainsi que différents plug-ins tels que les EQ de FabFilter, ou différents plug-ins de D16...

Num de fichier dans Minecraft	Gameplay	Nom de la bande sonore	Bande sonore	Aperçu de la piste
11[1]	Disque de musique	—	—	▶ 0:00 / 1:11 ———— 🔊 ⋮
13	Disque de musique	"Thirteen"	Minecraft - Volume Alpha No. 16	▶ 0:00 / 0:30 ———— 🔊 ⋮
Axolotl	Sous l'eau	"Axolotl"	—	▶ 0:00 / 0:30 ———— 🔊 ⋮
Blocks	Disque de musique	"Blocks"	Minecraft - Volume Beta No. 28	▶ 0:00 / 0:30 ———— 🔊 ⋮
Boss	Combat contre l'Ender Dragon	—	—	▶ 0:00 / 0:30 ———— 🔊 ⋮
Calm 1	Gameplay général	"Minecraft"	Minecraft - Volume Alpha No. 8	▶ 0:00 / 0:30 ———— 🔊 ⋮
Calm 2	Gameplay général	"Clark"	Minecraft - Volume Alpha No. 14	▶ 0:00 / 0:30 ———— 🔊 ⋮
Calm 3	Gameplay général	"Sweden"	Minecraft - Volume Alpha No. 18	▶ 0:00 / 0:30 ———— 🔊 ⋮
Cat	Disque de musique	"Cat"	Minecraft - Volume Alpha No. 19	▶ 0:00 / 0:30 ———— 🔊 ⋮
Chirp	Disque de musique	"Chirp"	Minecraft - Volume Beta No. 20	▶ 0:00 / 0:30 ———— 🔊 ⋮
Creative 1	Mode Créatif	"Biome Fest"	Minecraft - Volume Beta No. 8	▶ 0:00 / 0:30 ———— 🔊 ⋮
Creative 2	Mode Créatif	"Blind Spots"	Minecraft - Volume Beta No. 4	▶ 0:00 / 0:30 ———— 🔊 ⋮
Creative 3	Mode Créatif	"Haurt Musket"	Minecraft - Volume Beta No. 10	▶ 0:00 / 0:30 ———— 🔊 ⋮
Creative 4	Mode Créatif	"Aria Matti"	Minecraft - Volume Beta No. 13	▶ 0:00 / 0:30 ———— 🔊 ⋮
Creative 5	Mode Créatif	"Dreton"	Minecraft - Volume Beta No. 18	▶ 0:00 / 0:30 ———— 🔊 ⋮
Creative 6	Mode Créatif	"Taswell"	Minecraft - Volume Beta No. 16	▶ 0:00 / 0:30 ———— 🔊 ⋮
Credits	Polme de l'End	"Alpha"	Minecraft - Volume Beta No. 2	▶ 0:00 / 0:30 ———— 🔊 ⋮
Dragon Fish	Sous l'eau	"Dragon Fish"	—	▶ 0:00 / 0:29 ———— 🔊 ⋮
End	L'End	"The End"	Minecraft - Volume Beta No. 19	▶ 0:00 / 0:30 ———— 🔊 ⋮

[Musique - Le Minecraft Wiki Officiel](#)

Recherches

Hellblade: Senua's Sacrifice - Ninja Theory

Artiste et œuvre :

Il s'agit d'un jeu d'action-aventure édité par Ninja Theory et sortie le 8 août 2017. Nous suivons les aventures de Senua qui est partie sauver l'âme de son amant Dillion dans le royaume des morts, Helheim. Tout le jeu utilise la psychologie du personnage pour rendre anxieux le joueur grâce aux voix que Senua entend, les ennemis et l'environnement. La musique du jeu a été composée par David Garcia Diaz (responsable sonore principal) et Andy LaPlegua (musicien professionnel).

Procédure :

Vision Globale :

Comme montré dans la vidéo du portfolio de David Garcia Diaz, le jeu utilise des musiques nordiques tout en utilisant des voix comme dans le sound design principal autour du personnage.

Le sound design utilise des feedbacks autour de l'environnement (vent...) et joue sur la folie du personnage principal avec les voix autour d'elle, on peut en distinguer deux types : les voix de femmes qui sont principalement là en temps qu'observateur pendant l'exploration et d'aide sonore pendant les combats (lorsque le joueur va être attaqué dans le dos, les voix le préviennent).

Et l'autre type de voix est celle d'un seul être plus grave qui continue de critiquer Senua faisant référence à son manque de confiance en elle et qu'elle pense être maudite. Cette voix est celle de Steven Hartley (qui joue également le père de Senua, celui qui lui disait constamment qu'elle était maudite).

Séquence Précise : L'épreuve de la cécité :

Dans mon projet, le joueur est perdu dans un milieu enneigé et embrumé il doit donc se repérer avec les silhouettes qu'il distingue et les sons environnants. Et, dans cette séquence de jeu, Senua est enfermé dans une maison où elle ne voit presque rien et se dirige avec la voix de Dillion, le vent, l'eau et les carillons...

Plus tard, des ennemis se dissimulent dans le noir et Senua doit les esquiver en les écoutant. Pour accentuer les feedbacks sonore et rendant la scène plus anxieuse, cette séquence de jeu ne possède aucun thème musical ce qui la fait dénoter du reste des séquences de jeu et plongeant Senua dans ses ténèbres les plus profondes. Bien évidemment, tous les sons sont spatialisés pour pouvoir mieux se repérer.

Ici, tout est fait pour que le joueur se sente perdu dans une ambiance très anxieuse puisqu'il a été habitué à beaucoup d'éléments qui sont chamboulés ici : plus de musiques, plus de voix jouant sur la folie, plus de repère visuel.

Les différents sons entendus et les émotions qui en ressortent :

L'environnement qui oriente le personnage :

- Carillons : Seulement dans la maison, elle permet de faire comprendre au joueur qu'il va atteindre l'extérieur.
- Vent : Permet de donner une direction en fonction de l'orientation de son souffle (et donne de la logique au son de carillons).
- Une petite rivière : Permet d'avoir un chemin tracé pour aller d'un point A à un point B.

Le retour de l'état que le personnage veut

- La voix de Dillion : Fait comprendre à Senua qu'elle approche du but qu'elle veut atteindre (retrouver Dillion). Sentiment d'espoir lié à la quête presque accomplie, il est à portée de main.
- L'écho de la propre voix de Senua : Faire comprendre que le personnage se trouve dans un grand lieu avec peu de structure et peut donner une direction si le joueur sait se repérer avec les échos. On entend les échos quand il y a du silence, élément qu'il n'y a pas encore eu dans le jeu ce qui peut rendre perplexe le joueur.

Recherches

Hellblade : Senua's Sacrifice - Ninja Theory

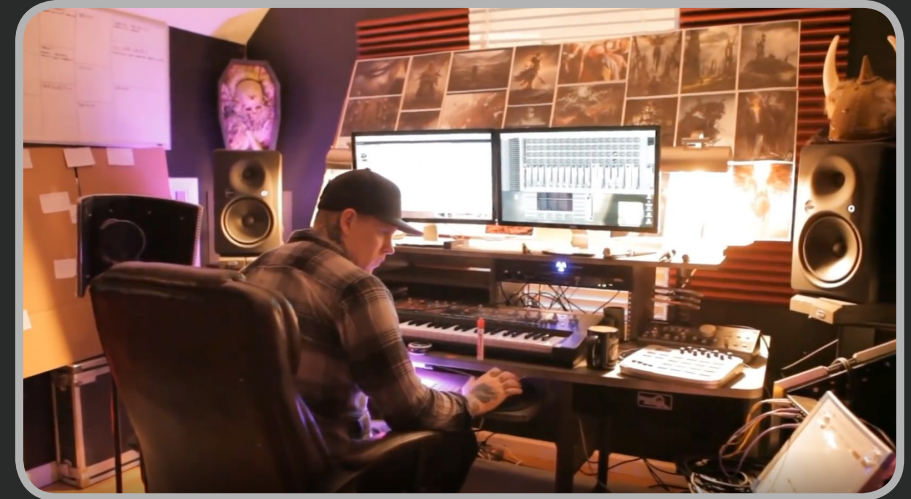
L'inconnu que le personnage redoute et qui lui fait peur :

- Les ronflements d'une créature : Permet de savoir qu'une créature est présente, mais inoffensive sauf si on s'approche trop. Ne pas savoir à quoi il ressemble, mais de l'entendre, plonge le joueur dans son imagination et lui montre une créature monstrueuse.

- Les grognements des créatures mouvantes : Montre qu'il y a des créatures non-amical sur le chemin qu'il faut éviter. Cela donne les mêmes sensations que pour les ronflements, mais avec plus de peur.

Conclusion :

Pour faire accroître une peur, favoriser l'imaginaire du joueur au travers du son puisque seul lui et son imaginaire connaissent ses peurs personnelles tout en jouant avec les codes (visuelles et sonores) que le joueur pensent connaître du jeu.



Recherches

Mad Max - Avalanche Studios, 2015

Œuvre :

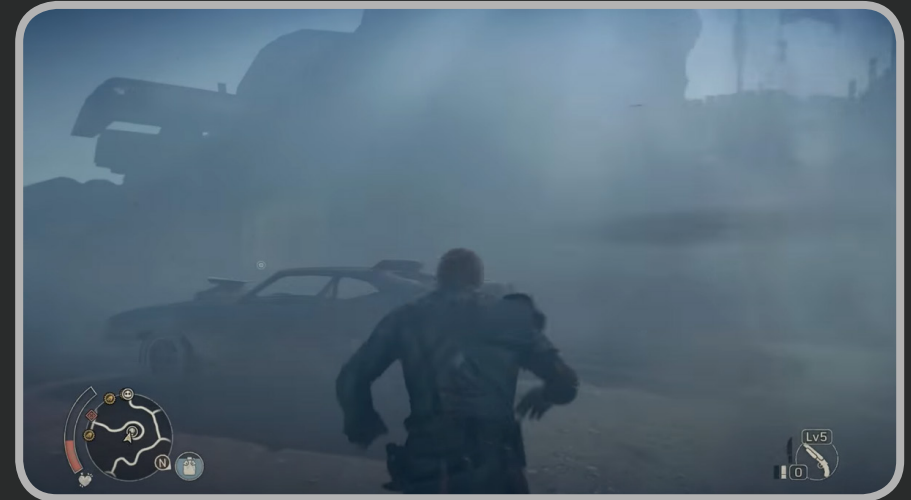
Mad Max est un jeu d'action-aventure basé sur la franchise éponyme. Le jeu propose un gameplay d'exploration de grands espaces à l'aide de véhicules, mais aussi et surtout un système de météo évolutive.

Procédure :

Durant certaines phases de jeu, une violente tempête peut se déclencher et gêner la progression du joueur : changement du terrain, perte de contrôle du véhicule, visibilité réduite. Pour le joueur, la présence d'une tempête est un moment stressant où le risque d'échec est plus important qu'à la normale.

Pour alimenter cette sensation de stress, les sons générés par la tempête sont très forts et masquent beaucoup le reste des sons, de manière à véhiculer un sentiment d'impuissance face à ce désastre naturel. Le vent siffle, l'orage craque, et le joueur espère rapidement retrouver le calme et le contrôle.

Parmi les critiques du jeu, beaucoup ont acclamé les efforts des développeurs dans la construction du monde ouvert, et notamment Peter Brown du site GameSpot a particulièrement apprécié les effets de la météo du jeu.



Recherches

The Revenant - Main Theme - Ryuichi Sakamoto

Artiste

Ryuichi Sakamoto, né en 1952, est un musicien, compositeur, producteur et acteur japonais. Il a composé la bande originale du film The Revenant (2015) de Alejandro González Iñárritu en collaboration avec Alva Noto (Carsten Nicolai) et Bryce Dessner. Ryuichi est notamment connu pour avoir réalisé la musique des films Furyo (Merry Christmas Mr. Lawrence) (1983) et Le Dernier Empereur (1987) et pour avoir respectivement reçu le BAFTA de la meilleure musique de film pour Furyo et l'Oscar de la meilleure musique de film pour Le Dernier Empereur.

Procédure

Ryuichi est un musicien travaillant notamment sur de la musique électronique et également classique, ces plus grandes inspirations sont Claude Debussy et Kraftwerk. Le réalisateur du film voulait créer une ambiance à l'aide d'assemblage et de superposition de sons plutôt qu'à partir de musiques complètes. Dans le processus de création de la musique, Ryuichi travaillait en collaboration avec le monteur sonore du film Martin Hernandez, dans leurs processus de création Ryuichi, Alva et Bryce envoyait des morceaux de sons, et Martin s'occupait de la mettre sur des images du film sous la surveillance du réalisateur.

La musique du film réussit à capturer la grandeur de la nature et la solitude du personnage principal. Dans le thème principal du film, la musique est haletante, elle prend un rythme presque de respiration, on suit le rythme on retient presque notre respiration pendant les longs moments de blanc entre les parties musicales.

Les enregistrements des musiques se sont faits dans plusieurs pays, et plusieurs musiciens ont été sollicités tel que Hildur Gudnadottir (violoncelliste

et compositrice islandaise) et Motoko Oya (joueuse d'Ondes Martenot, ancien instrument de musique électronique).



Recherches

Interstellar - Main Theme - Hans Zimmer

Artiste :

Hans Zimmer est un compositeur allemand né en 1957 et principalement connu pour ses réalisations sonores orchestrales sur des films tels qu'Interstellar, Inception, Pirates des Caraïbes, The Dark Knight...

Procédure :

Christopher Nolan, réalisateur du film Interstellar (ayant déjà collaboré avec Zimmer sur Inception et la trilogie The Dark Knight) l'a contacté mi-Octobre 2012, en lui transmettant l'histoire vague et peu détaillée qu'il a écrite. Sur le papier, il y avait une courte histoire, pas plus qu'une précision, à propos d'un père qui laisse son enfant pour partir faire un travail important. Il contenait deux lignes de dialogue - «Je reviendrai» «Quand?».

De ce papier, Zimmer a alors composé, en une nuit, 4 minutes avec piano et orgue. Dans ce morceau, il a transmis sa vision d'être père, ses sentiments et en a fait quelque chose de très personnel, lui ayant un fils. Il avait dit un jour - "J'ai dit, une fois que vos enfants sont nés, vous ne pouvez plus vous regarder à travers vos yeux, vous vous regardez toujours à travers leurs yeux»

Nolan a alors écrit son film, en se basant sur cette pièce de 4 minutes, afin de faire du film quelque chose d'également personnel, sur la relation père-enfant.

Zimmer a mis 2 ans pour terminer de composer les musiques du film, à l'aide de son ordinateur et de synthétiseur. Nolan et lui ont ensuite visité l'orgue Harrison & Harrison de 1926, de l'Eglise du Temple à Londres, et Roger Sayer y a alors enregistré l'orgue pour le thème d'Interstellar.

Plus tard, pour l'ensemble des musiques de la bande originale du film,

Zimmer a ajouté un ensemble de 34 cordes, 24 bois, et 4 pianos, et a tout enregistré aux AIR Studios à Lyndhurst Hall.

Zimmer a joué lui-même les solos au piano, et a également ajouté un chœur de 60 voix. Zimmer a précisé que plus on s'éloigne de la Terre dans le film, plus les sons proviennent d'humains (respiration, bruits saccadés et résumés..).



Recherches

Riders on the Storm - The Doors - 1971

Artiste :

Riders on the Storm est une chanson du groupe The Doors sortie en 1971 dans l'album L.A. Woman.

Procédure :

Dans cette chanson, de type rock psychédélique, un son de pluie battante et d'orage se fait entendre derrière la mélodie. Ces sons sont un mélange d'enregistrements réels et d'échantillons sonores tirés de piano électrique. La pluie reste constante tout au long de la chanson et sert à maintenir une ambiance mélancolique.

Pour éviter que les autres sons ne soient masqués par le bruit de la pluie, le groupe a utilisé un léger effet d'écho sur les instruments. Le chanteur du groupe Jim Morrison a également sa voix deux fois, une fois en chant et une autre fois en chuchotant, pour créer cet effet d'écho sur sa propre voix après montage.

La chanson fut enregistrée en Décembre 1970 à l'aide de Bruce Botnick, l'ingénieur son du groupe, qui co-produisait également les sessions d'enregistrement.



Recherches

Doctor Who Saison 3, Épisode 10 : Blinks

Artiste et œuvre :

Il s'agit de la série télévisée britannique de science-fiction créée par Sydney Newman et Donald Wilson le 23 novembre 1963. Cette série est divisée en deux parties de 1963 à 1989 pour la première et de 2003 à nos jours. Nous suivons les aventures d'un alien (un seigneur du temps) qui voyage à travers l'espace et le temps dans une cabine bleue. L'épisode dont nous allons parler vient de la deuxième partie de la série.

La musique de cet épisode est composée par Murray Gold qui a plusieurs fois travaillé cette série, sur 125 épisodes et a laissé sa place dans la série en 2018.

Procédure :

Vision Globale :

Dans cet épisode, une jeune photographe qui s'appelle Sally Sparrow entre dans une maison abandonnée pour y prendre des photos, mais y a l'intérieur quatre statues étranges. Ces statues sont en réalité des aliens qui ne peuvent se mouvoir que lorsqu'ils ne sont pas observés. Sally doit déchiffrer les messages laissés par Le Docteur pour pouvoir survivre. Cet épisode dénote du reste des épisodes, car les personnages principaux ne sont pas présents.

De plus, le spectateur est aussi considéré comme interne à l'épisode, car les statues ne bougent pas quand la caméra les fixe (alors que les personnages non) ce qui intègre le spectateur. Le sound design de l'épisode représente principalement des bruits environnants, mais ce qui donne son ambiance sonore et son côté anxieux sont les thèmes musicaux.

Séquence Précise : Angel Scene (début -2:11) :

Dans cette scène, les deux personnages regardent ce qui semble être un enregistrement laissé par Le Docteur qui leur dit tout ce qu'il faut savoir sur

les anges pleureurs. Mais l'un des anges s'est fortement rapproché. Pendant le début de la séquence, il n'y a pas de musique n'y même de feedback sonore. Mais c'est au moment où ils voient que l'ange est très proche que la musique apparaît et que les feedbacks sonores apparaissent.

L'absence de bruit est aussi utile pour montrer que le déplacement des anges pleureurs est certes rapide, mais aussi inaudible. Le jeune homme fixe l'ange sans cligner des yeux, mais au moment où il commence à vaciller, la musique change ne laissant que le son strident des violons et ajoutant des sons plus axés science-fictions apparaître.

L'homme fini par détourner le regard et l'ange s'avance encore plus, les éclairs sont par conséquent, plus forts puisque le danger est plus proche. Et la musique est réutilisée, mais plus rapidement (et elle accélère de plus en plus) et en mettant plus en avant les violons et les tambours. Mais les personnages finissent par s'enfuir et la musique retombe brusquement laissant une musique plus énigmatique arriver.

Les feedbacks sonores et ce qu'ils expriment :

- Les éclairs : ils ajoutent un côté bestial et inhumain à la créature. Ils n'apparaissent que lorsque la caméra se met à fixer de face l'ange pour accentuer le danger.
- Les bruits à connotation science-fictions : ils permettent de voir que l'alien prend le pas sur l'humain et donc que l'aspect science-fictions prend le pas sur le réel.

Les instruments et ce qu'ils expriment :

- Les trompettes : elles sont utilisées à l'apparition de l'ange (sous sa vraie nature) pour la première fois. Ils n'apparaissent que lorsque la caméra se met à fixer de face l'ange pour accentuer le danger.
- Les violons : ils ajoutent un son plus aigu pour appuyer l'effet de

Recherches

Doctor Who Saison 3, Épisode 10 : Blinks

surprise et le stress des personnages.

- Les tambours : ils peuvent renvoyer au battement du cœur qui s'est emballé à l'apparition de la créature.

Conclusion

Pour donner plus d'importance à un élément stressant et/ou qui provoque de l'anxiété, on peut utiliser un thème musique avec des instruments à percussions pour représenter les battements de cœur et des instruments pouvant faire des notes des aigus pour appuyer la surprise et le stress. Mais il ne faut pas forcément qu'un thème musical, mais aussi pouvoir utiliser des éléments environnements qui se déchainent (éclairs, pluie, grêle, vent...) à l'apparition de l'élément angoissant pour montrer que même l'environnement est effrayé.



Un jour de plus

Sources

Sources

Ici, vous trouvez l'entièreté des images, vidéos, articles utilisés dans ce document.

Overview

RÉFÉRENCES : Game Design :

- * The Long Dark : https://store.steampowered.com/app/305620/The_Long_Dark/?
- * The Forest : <http://wd-glme-monsite.com/pages/jeux-video/action-crafting-survie/the-forest/katana-emplacement.html>
- * Silent Hill : <https://www.loutrage.fr/les-intouchables-4-silent-hill-2/>
- * Firewatch : <https://jesuisungameur.com/2016/04/17/test-firewatch-ps4/>

Game Design

3C : Intentions et références :

- * Firewatch : <http://gameinferno.fr/10376/tests/test-firewatch/>
- * Firewatch : <https://www.gamewatcher.com/reviews/firewatch-review/12462>

Charte Visuelle

UNIVERS DE RÉFÉRENCES : Jeu Vidéo

- * Journey : <https://www.youtube.com/watch?v=bkL94nKsd2M>
- * Firewatch : https://www.youtube.com/watch?v=0_r6t6_bN3c
- * The Long Dark : <https://www.youtube.com/watch?v=SJARiQFHHWl>

- * The Witness : https://youtube/rtDvsa_vbTk

UNIVERS DE RÉFÉRENCES : Films

- * The Shining : <https://youtube/rfpkXa-AhPE>
- * LOTR : <https://youtube/YH4Xr6Glp4U>

UNIVERS DE RÉFÉRENCES : Peintures

- * Claude Monet : <https://www.wikiart.org/fr/claude-monet/londres-le-parlement-trouee-de-soleil-dans-le-brouillard-1904>
- * Maurice Sapiro : <https://www.saatchiart.com/art/Painting-London/401106/1930867/view>

UNIVERS DE RÉFÉRENCES : Livre et Série

- * Le Passeur : https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Passeur
- * The Mist : <https://www.netflix.com/fr/title/80135414?ctx=0/209/2C27cd004a-7bf1-4012-924d-ce371c6a386e-229781776/20/20&trackId=13752289>

MOODBOARDS : Brume

- * Pokémon Épée / Bouclier : <https://www.millennium.org/guide/350817.html>
- * Pokémon Épée / Bouclier : <https://www.actugaming.net/obtenir-riolu-lucario-pokemon-epée-bouclier-291715/>
- * Silent Hill : Downpour : <https://www.ecranlarge.com/jeux-video/dossier/1119569-silent-hill-du-pire-au-meilleur-classement-des-jeux-de-lenfer>
- * The Mist : <https://www.netflix.com/title/80135414>
- * Londres, le Parlement. Trouée de soleil dans le brouillard : <https://www.wikiart.org/fr/claude-monet/londres-le-parlement-trouee-de-soleil-dans-le-brouillard-1904>

Sources

- * London : <https://www.saatchiart.com/art/Painting-London/401106/1930867/view>
- * Zelda Breath of the Wild : <https://www.supersoluce.com/soluce/legend-zelda-breath-wild/la-lame-du-heros>

MOODBOARDS : Végétations

- * The Long Dark : <https://www.youtube.com/watch?v=SJARiQFHHWl&feature=youtu.be>
- * The Witness : https://www.youtube.com/watch?v=rDvsa_vbTk&feature=youtu.be

MOODBOARDS : Neige

- * Plateau enneigé : <http://farre.canalblog.com/archives/2015/01/24/31377616.html>

ASSETS : Mobilie cabane principale : Inspirations

- * Lit de camp : <https://www.cddiscount.com/le-sport/randonnee-camping/lit-de-camp-pliant-noir-190-cm-avec-housse-de-tran/f-121070405-tec4260397650486.html>
- * 🎵3D&🎵HandPainted& Low poly chest : <https://www.youtube.com/watch?v=LID94PkNcP0>

ASSETS : Points d'intérêt : Inspirations :

- * Cabin : <https://www.pinterest.fr/pin/598204762992487476/>
- * Low poly forest hut : https://www.reddit.com/r/blender/comments/bbclhk/low_poly_forest_hut_new_lighting_and_perspective/
- * Feu de camp forestier : <https://www.turbosquid.com/fr/3d-models/3d-model-forest-campfire-1429973>

- * Cabin Scene-Low Poly : <https://www.artstation.com/artwork/nQ8mgo>

ASSETS : Sac et Bûches : Inspirations

- * Low poly backpack : https://www.reddit.com/r/blender/comments/b6k8tx/lowpoly_backpack_wip/
- * Low Poly Backpack : <https://sketchfab.com/3d-models/low-poly-backpack-11935a8ea6c54fcaa94c6e090048271d>
- * Low poly logs : <https://www.pinterest.fr/pin/110197522112283381/>
- * Low poly wood log : <https://opengameart.org/content/low-poly-wood-log>

ASSETS : Pièces de radio : Inspirations

- * Générateur : <https://www.amazon.fr/SUAOKI-G/C3/A9n/C3/A9rateur-Alimentation-/C3/89l/C3/A9ctrog/C3/A8ne-Alimenter/dp/B07H5JV6Y2>
- * Tableau de bord : https://www.topachat.com/pages/detail2_cat_est_gaming_puis_rubrique_est_wg_pcacc_puis_ref_est_in10110526.html
- * Antenne : <https://www.deal-dx.com/deal-dx/viewitem/213256-mini-portable-media-player-speaker-w-tf-fm-radio-retractable-antenna-pink-silver.html>
- * Enceinte : <https://fr.tvc-mall.com/details/nr1017-portable-square-shape-wireless-usb-mini-bluetooth-speaker-with-mic-army-green-sku100101147d.html>

ASSETS: Nourritures : Inspirations

- * Vaccinium corymbosum blue cop : <https://howto.org/crossbreed-plants/>
- * Blueberry 'Top Hat' : <https://www.pinterest.com.au/pin/52354414397629227/>
- * Murtille : <https://www.futura-sciences.com/sante/definitions/nutrition-murtille-16457/>
- * Fish by 2D-Emotion : <https://www.deviantart.com/2d-emotion/art/Fish->

Sources

[411537946](#)

Charte Sonore

SOUND LIST : Tableau

- * Steep : https://www.youtube.com/watch?v=-TG_ooEj8lw
- * What Remains of Edith Finch : <https://www.youtube.com/watch?v=rHCYRUTwjZM&feature=youtu.be&t=1304>
- * The Revenant : <https://www.youtube.com/watch?v=N5nuBRIMj48&feature=youtu.be>
- * Sea of Thieves : <https://www.youtube.com/watch?v=J4Q5aYlwzlk>
- * Halo 2 - Heavy Price Paid : <https://www.youtube.com/watch?v=MoHCpa4rG7I>
- * Heroes Of Might and Magic III - Snow : <https://www.youtube.com/watch?v=qvGDOUGOpVc>

RECHERCHES : The Long Dark

- * Main theme : https://www.youtube.com/watch?v=L2UGISHeO_U

RECHERCHES : Minecraft SoundTracks

- * Main theme : <https://www.youtube.com/watch?v=aBkTkxkDduc>
- * Musique - Le Minecraft Wiki Officiel : <https://minecraft-fr.gamepedia.com/Musique>

RECHERCHES : Mad Max

- * Weather gameplay : <https://www.youtube.com/watch?v=xNoAJ4-YbUM>

RECHERCHES : Hellblade : Senua's Sacrifice

- * Épreuve de la cécité : <https://www.dailymotion.com/video/x7p754g>

RECHERCHES : The Revenant

- * Main theme : <https://www.youtube.com/watch?v=Czv8JlW4yYU>

RECHERCHES : Interstellar

- * Main theme : <https://www.youtube.com/watch?v=IDsCtDRV2uA>

RECHERCHES : Riders of The Storm

- * Main theme : <https://www.youtube.com/watch?v=IS-af9Q-zvQ>

RECHERCHES : Doctor Who

- * Angel scene : <https://www.youtube.com/watch?v=GFKa9tQqzrs>