

# ARKTOS

**"En marchant se construit le chemin"  
d'Antonio MACHADO (1875-1939)**

*Marcheur, ce sont tes traces  
Ce chemin, et rien de plus ;  
Marcheur, il n'y a pas de chemin,  
Le chemin se construit en marchant.  
En marchant se construit le chemin,  
Et en regardant en arrière  
On voit la sente que jamais  
On ne foulera à nouveau.  
Marcheur, il n'y a pas de chemin,  
Seulement des sillages sur la mer.*

*“Arktos est un jeu où l’on incarne Bill Peary, un aventurier et zoologiste anglais des années 1920, missionné lui et son groupe par la couronne d’Angleterre pour être le premier à atteindre le Pôle Nord à pied. Le 5/12/1920, Bill et son équipe posent le pied à Tromsø. Ils sont alors 5 : Bill, second capitaine de l’expédition, Thomas Foster, capitaine de l’expédition et aventurier de renom, Amanda et Taylor Moore, un couple de géoscientifiques, et Alice Cook, une journaliste de la BBC. Vous partez alors pour 37 jours de voyage, mais vous étiez loin de vous douter que cette expédition allait virer au cauchemard...”*

Dans ce jeu de survie et d’aventure dans un monde ouvert, vous devez atteindre le Pôle Nord dans des conditions de survie catastrophiques. Le jeu est très insistant quant à l’immersion du joueur dans la peau du personnage : il faut que le moindre choix que le joueur ait à faire soit difficile et très impactant. Le but est de faire prendre conscience au joueur du périple qu’ont vécu certains aventuriers du passé, tout en lui montrant ce qu’est en train de devenir l’Arctique aujourd’hui, avec tous les problèmes écologiques que nous connaissons. Nous voulons que le joueur se rende compte à quel point l’Arctique a changée en seulement 1 siècle. La seule chose qu’on lui impose est d’avancer toujours plus vers le Nord. Par contre, il est libre de choisir comment il souhaite avancer, sachant que ses ressources de départ ne lui permettront pas de survivre jusqu’au Pôle.

Les inspirations principales auront été des jeux de survie tel que The Forest, mais surtout des documentaires où l’on suit des aventuriers comme Mike Horn, pour comprendre comment s’organise la journée d’un survivant, afin de l’implémenter dans le jeu de la manière la plus immersive possible.

Ce jeu s’adresse principalement à un public mature, car il contient des événements tragiques, tels que la mort d’un compagnon, le meurtre d’un animal pour pouvoir se nourrir (chien, ours polaire). Nous visons un public curieux, qui recherche avant tout l’expérience en jouant. Enfin, nous nous adressons à tous les amateurs de Lore, qui aiment fouiller dans le détail un jeu-vidéo pour en découvrir toutes les subtilités scénaristiques.

Ce jeu doit être vu comme une expérience visuelle et sonore à vivre, exactement comme dans le cas de certains films comme Interstellar. Le gameplay, bien que complet, ne sera là que pour rajouter du réalisme.

Arktos peut être jouable sur PC, Xbox et PS5.

Visuellement parlant, le jeu est un FPS où les personnages tout comme les décors seront très réalistes. Tout un travail de recherche a été réalisé afin que les tenues et les équipements ressemblent le plus possible à ceux que possédaient nos aventuriers de l'époque. L'inspiration principale aura été des images d'archives ainsi que des témoignages des premiers aventuriers prétendants avoir atteint le Pôle Nord : Frederik Cook et Robert Edwin Peary (dont les noms ont été donné à deux des personnages de l'expédition dans le jeu). Nous avons aussi utilisé des images plus récentes, telle que la vidéo de l'explorateur Mike Horn, qui traversa l'arctique en 2006, filmant toute son aventure, donnant ainsi beaucoup d'informations quant aux méthodes de survie là-bas, où encore les vlogs des youtubers Amixem et Cyril, qui ont voyagé jusqu'au Pôle Nord en brise-glace, nous donnant beaucoup d'informations sur comment aller au Pôle Nord sans être aventurier aujourd'hui, et sur les changements qu'a connu l'Arctique en seulement un siècle.



<https://www.grands-espaces.com/aventures/le-premier-homme-a-u-pole-nord/>



Images tirées d'Icarus



Image tirée du jeu Frostpunk



Image du brise-glace « 50 ans de Victoire »



Source : Frostpunk

Au niveau sonore, nous avons imaginé une ambiance qui s'adapte aux événements que le joueur est en train de vivre, pouvant être très calme lorsque le joueur est en train d'avancer mais aussi plus stressante, lors d'une attaque d'ours polaire ou d'une tempête polaire par exemple. Les principales inspirations auront été Journey et Little Nightmares I et II.

Nous avons aussi pu tirer de l'inspiration auprès de compositeurs comme Hans Zimmer, capable de faire des musiques orchestrales très poignantes, afin de retranscrire la tristesse qu'éprouve le héros au fur et à mesure qu'il sacrifie ses biens ainsi que ses camarades, tout en retranscrivant l'héroïsme dont il fait preuve pour continuer à avancer, renforçant ce lien entre le joueur et le personnage.



Source : Frostpunk

Ce projet fait ressortir deux principales problématiques techniques. Premièrement, il faut des IA les plus réalistes possible pour les chiens ainsi que les compagnons de Bill, un peu comme les IA d'Assassin's Creed Odyssey ou Valhalla, qui sont pour moi aujourd'hui les IA les plus "humaines" existantes dans le jeu-vidéo. Une autre difficulté sera de gérer un monde vaste et riche en événements, car il ne faut pas que le joueur rentre dans une sorte de routine de jeu, tout en gardant un monde assez vaste, tout comme l'est l'Arctique.

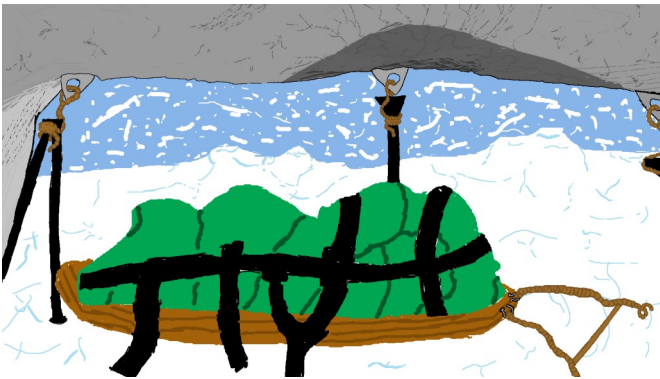
PARTIE SPECIFIQUE  
*PARCOURS GAME DESIGN*

## I/ Expérience

On souhaite avant tout que le joueur vive une expérience en jouant à notre jeu. C'est pour cela qu'il se doit d'être le plus immersif possible, car nous voulons que, lorsque le joueur atteint le Pôle Nord, l'aventure de son personnage se termine, mais pas le jeu, car le joueur subira un Flash-Forward, où il se retrouve dans la peau d'un des petits-fils de Bill Peary : Evan Peary, un riche londonien qui s'est donné pour défi de marcher sur les traces de son grand-père.

Cependant, 1 siècle plus tard, il n'y a plus besoin de monter une expédition et d'être formé pour aller au Pôle Nord. Il suffit simplement d'acheter son billet pour embarquer dans un brise-glace. Ainsi, le joueur se retrouverait sur un brise-glace, dans la peau d'Evan Peary, en pleine traversée de l'Arctique, direction le Pôle Nord. Dans ce Flash-Forward d'une durée relativement courte, le joueur verrait à quel point l'Arctique est fragile aujourd'hui, dû notamment à la présence de l'Homme.

Dans cette partie, on jouerait alors sur ce qu'a vécu le joueur dans la peau de Bill, en montrant ce qu'il est advenu de toutes ses péripéties : par exemple, un ours polaire reconnaissable par le joueur qui aurait poursuivi Bill tout au long de l'aventure, et qui, lors du voyage d'Evan, serait aperçu en train de se noyer. On insisterait aussi beaucoup sur la simplicité d'atteindre le Pôle Nord aujourd'hui ainsi que sur les réactions énervantes des passagers, que se soit presque insultant pour le joueur, qui aura fait bien trop de sacrifices pour atteindre le Pôle Nord dans la partie I. On cherche à faire prendre conscience au joueur de l'état critique dans lequel est l'Arctique aujourd'hui.



*Partie 1 : sous sa tente, attendant que la tempête  
Polaire se calme*



*Partie 2 : sur un brise-glace, verre de  
champagne à la main, discutants et rigolants en  
attendant d'arriver au Pôle Nord.*

## II/ Gameplay :

Pour expliquer le gameplay, nous avons décidé de le décomposer en plusieurs catégories :

### - le gameplay de l'aventurier:

*gameplay le plus important, car c'est celui dont le joueur dispose la plupart du temps. Ainsi, le joueur peut se déplacer dans n'importe quelle direction, et il est suivi par ses compagnons. Il peut aussi décider de partir chasser ou de faire du repérage et s'il souhaite que tout le groupe le suive ou l'attende, mais il peut aussi charger un compagnon de réaliser une de ces actions.*

Cependant, la vitesse de progression du groupe peut être modifiée en fonction de plusieurs facteurs :

#### **1- La météo**

Celle-ci peut avoir deux formes : temps dégagé (la plus courante) ou tempête polaire (plus rare, mais dure toujours 24 heures (~ 1h IRL)).

Seule la tempête polaire a un effet sur cette vitesse de progression, ralentissant grandement celle-ci.



Source : The rise of the tomb raider

#### **2- Le poids du traîneau et le nombre de chiens restants**

Ce deuxième facteur est le plus important. En effet, chaque personnage ne peut transporter qu'un certain poids d'équipement, et surcharger celui-ci le ralentira exponentiellement. C'est pour cela que le joueur doit faire attention à ses chiens, car ceux-ci permettent de transporter bien plus de poids qu'un être humain. Ainsi, garder les chiens en vie s'avère être primordial si le joueur souhaite transporter un maximum d'équipement. **Si ses chiens meurent, il devra indéniablement se débarrasser d'une partie de son inventaire.**

#### **3- L'état de fatigue mental et physique du personnage**

Comme ce qu'on retrouve dans certains types de jeux comme les RPG, notre personnage ainsi que ses compagnons disposent de 3 statistiques : le moral, la forme et la satiété. Chaque action du joueur aura des conséquences sur ces statistiques, et laisser celles-ci baisser auront des conséquences significatives sur la probabilité d'échouer une action (par exemple, envoyer un compagnon chasser peut s'avérer très dangereux si celui-ci est fatigué ou affamé, augmentant les risques qu'il se blesse ou meurt).

**Si une ou plusieurs statistiques du joueur restent à 0 pendant plusieurs jours, cela causerait sa mort et la fin de l'aventure.**

Cependant, il existe des solutions pour réhausser ces statistiques, qui sont abordées plus bas, dans la partie "Conséquences des actions".



De plus, pendant cette phase d'exploration, le joueur peut à tout moment demander à une IA ou se charger lui-même d'effectuer l'une de ces deux actions :

#### 4- Partir chasser

Nécessaire afin de trouver une grande quantité de nourriture, mais dangereuse car les seuls animaux chassables ici sont les ours polaires, habitants toujours dans certaines zones fixées sur la carte, que l'on appellera "nid". Peut être faite par le joueur mais aussi par une IA, auquel cas celle-ci partira chasser pendant 4h (~ 10min IRL), avant de revenir là où le joueur lui avait donné cet ordre.

**Possibilité qu'elle ne revienne pas ou se blesse, en fonction de ses statistiques.**

La chasse se déroule en plusieurs étapes :

- 1 – S'approcher d'un nid (en s'aidant de sa map)
- 2 - Traquer l'animal, en repérant des traces de pas ou des escléments.
- 3 - Une fois suffisamment proche, vous devez abattre l'animal. Vous pouvez tenter de le faire discrètement, mais il se ruera sur vous si vous le ratez.

#### Exemple d'une séquence d'interaction : la chasse



1/ Exemple d'un nid trouvé en se déplaçant et en s'aidant de la map  
Image source : Dread Hunger



2/ Exemple d'une scène de traque  
Image modifiée, tirée de Dread Hunger



3/ Phase de combat  
Source : Icarus

#### 5- Faire du repérage

Action très importante, car elle permet de cartographier la zone dans un rayon de 10km autour du point de départ. Cela permet notamment de repérer les nids alentours, mais aussi de découvrir des points d'intérêts, pouvant être un camps ou de l'équipement abandonné. Elle permet aussi d'anticiper des tempêtes polaires qui seraient imminentes. Cette action peut être faite par le joueur ou par une IA, auquel cas celle-ci partira faire du repérage pendant 12 heures (~ 30min IRL), avant de revenir là où le joueur lui a donné l'ordre. **Si l'IA ne revenait pas, la carte du joueur ne sera pas mis à jour.**

Cette action consiste à se rendre à divers endroits indiqués sur la map afin d'y poser un appareil qui s'occupe de cartographier la zone autour de vous, puis de se déplacer au nouveau point une fois que l'appareil a fini.



Image modifiée, tirée du jeu Icarus

Ces deux actions sont celles qui demandent le plus de temps, et c'est au joueur de trouver un moyen d'optimiser celui-ci pour ne pas se retrouver à patiemment attendre le retour de son collègue. Une solution d'optimisation serait de profiter de ce temps pour **monter un camps**.

### - le gameplay du camps

*Comme précisé tout à l'heure, le joueur ne fera pas qu'avancer au cours de la partie, car certains éléments le forceront à s'arrêter (comme la faim par exemple). Ainsi, à tout moment dans la partie, le joueur peut missionner un compagnon ou se charger lui-même de monter un camps. La qualité et la taille de ce camps dépendront de l'équipement que l'équipage transporte encore, mais aussi de ce que le joueur souhaite installer ou non.*

*Monter un camps est presque tout aussi important qu'avancer, puisque qu'il faut un camps ne serait-ce que pour pouvoir dormir ou manger. Le joueur peut rester autant de temps qu'il le souhaite dans son camp, **mais cela ne fera que le ralentir dans sa progression.***

Une fois le camps installé, le joueur débloque 5 nouvelles possibilités d'actions :

#### 1- Démonteur le camps

Permet de récupérer l'équipement installé avant de repartir avancer.

#### 2- Préparer à manger

Permet de préparer un repas en utilisant des ingrédients au choix. Chaque ingrédient possède un indice nutritif (entre 0 et 10) : plus celui-ci sera élevé, plus il réhaussera la statistique de satiété. Combiner les ingrédients permettra d'augmenter cet indice nutritif, car l'indice nutritif du plat sera la somme des indices nutritifs de tous les ingrédients utilisés (ne pourra jamais dépasser 10). Peut être fait par le joueur où par une IA, auquel cas elle préparera un repas ayant un indice nutritif compris entre 4 et 6.

#### 3- Nourrir les chiens

Tout comme les personnages, les chiens possèdent une statistique de satiété. Cette statistique baisse au fur et à mesure que les chiens tirent le traîneau. **Si cette statistique atteint 0, alors le chien meurt.** Seul le joueur peut nourrir les chiens, en leur préparant un repas de la même manière qu'il le ferait pour son équipe. Fonctionne sur les mêmes principes que "Préparer à manger".

#### 4- Discuter

Cette action permet au joueur de discuter avec ses compagnons. Dans ces dialogues, le joueur devra toujours donner son avis sur une question que se pose son compagnon. En fonction de sa réponse, **cette discussion pourra avoir des conséquences positives ou négatives sur la statistique "moral" de son compagnon**, mais elle sera systématiquement positive pour celle du joueur.

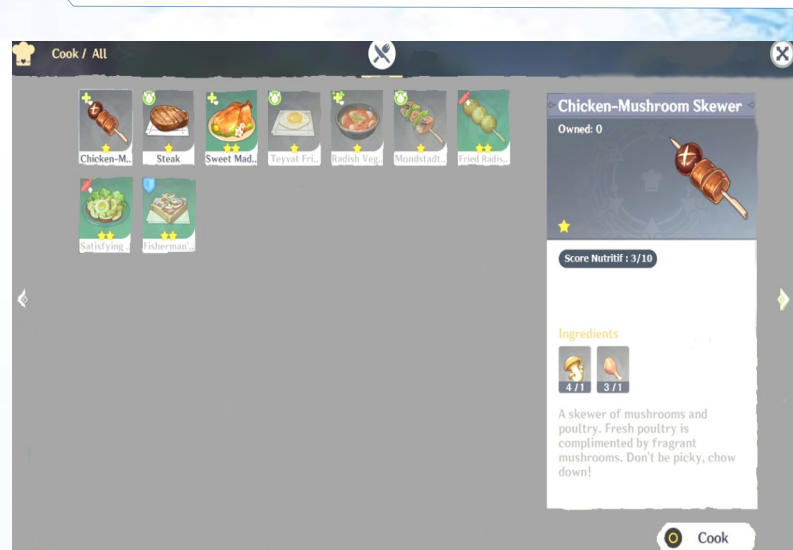


Image d'origine : Genshin Impact

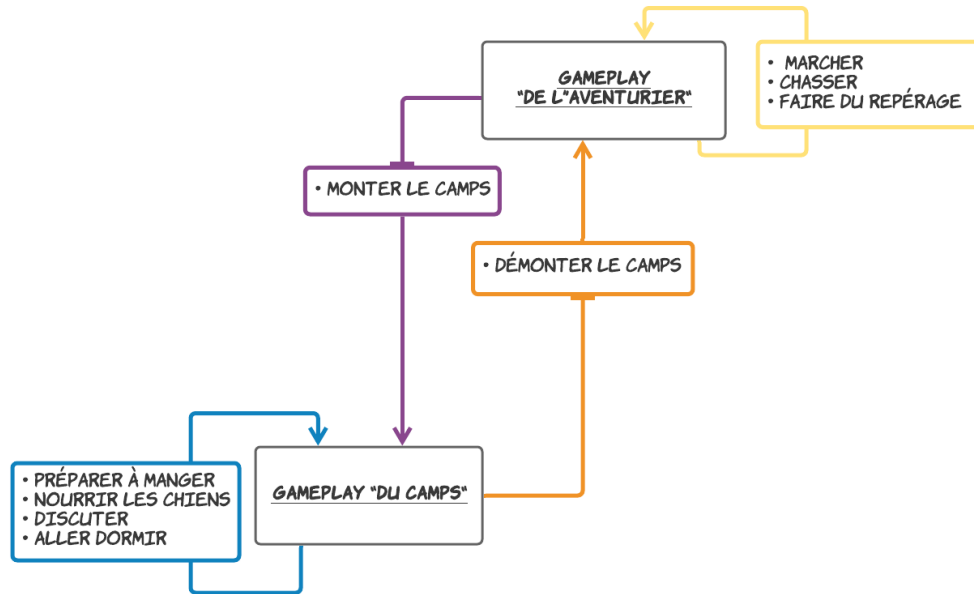




## 5- Aller dormir

Cette action ne peut être déclenchée que par le joueur.  
Si c'est le cas, le joueur et tout son équipage partiront dormir pendant 6h, remontant au passage les statistiques "moral" et "forme" de tous les personnages.  
Cependant, **cette action ne pourra se faire que si le joueur dispose d'une tente installée dans son camps.**  
Aller dormir est aussi une action très coûteuse car le joueur se réveillera affamé.

*Schéma des transitions possibles entre les différents types de gameplay, avec les actions qui les déclenchent.*



### - Conséquences des actions :

	Moral	Forme	Satiété
Marcher	~	--	-
Manger	+	~	++
Dormir	+	++	--
Chasser	~	--	-
Faire du Repérage	--	-	-
Discuter	++ ou --	~	~

#### Légende :

- "++" : impact très positif
- "+" : impact positif
- "~" : aucun impact
- "--" : impact très négatif
- "-" : impact négatif

- en jaune : statistiques personnage

- en vert : actions

### III/ Autres Concept :

#### I- Deeper In

*“En 2505, l’humanité est si avancée que presque plus rien dans l’Univers lui est inconnu. Une seule dernière grande énigme : que se cache-t-il au centre des trous noirs ?*

*En tant que scientifique de renom, vous avez été sélectionné pour être le premier Homme à se rendre au centre d’un trou noir. Et vous êtes ainsi le premier à découvrir la vérité : Derrière ce trou noir que vous venez de traverser, se trouvait un trou de verre, d’un univers complètement différent du vôtre. Ainsi, vous êtes actuellement le seul à savoir que les trous noirs sont en fait des portails menants à d’autres Univers, et votre mission est maintenant de trouver un moyen de rentrer chez vous.”*

Deeper-In est un jeu d’exploration où vous atterrissez dans tout nouvel univers après avoir traversé un trou noir. Vous devez alors trouver un moyen de rentrer chez vous. Heureusement pour vous, vous n’êtes pas le premier “objet” que l’humanité a envoyé au centre d’un trou noir. Vous devez alors retrouver ces objets afin de pouvoir vous situer dans ce nouvel univers, dans le but de chercher un chemin retour vers chez vous. Contrairement à Arktos, il n’y a ici aucune situation de survie, mais au contraire plus de réflexion. Le but est d’explorer et d’apprendre de ce nouveau-monde qui n’est en aucun cas hostile envers vous. Nous serions sur un TPS mélangeant science-fiction et fantasy, dans un style proche de celui de No Man’s Sky, mais au gameplay très passif et reposant, ressemblant plus à celui d’Outer Wilds ou de Exo One.

Nous viserions un public tout-âge, et le jeu pourrait sortir aussi bien sur PC que sur console. On pourrait cette fois imaginer un portage sur Switch, les graphismes étant bien moins importants.



## II- Agapè

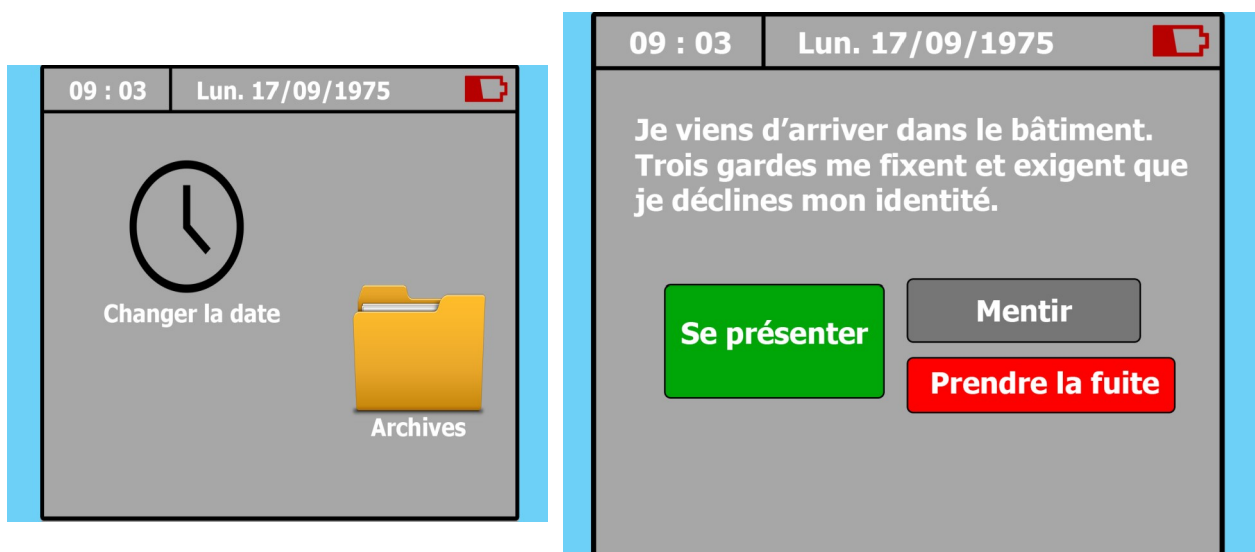
*“En tant qu’archéologue, vous venez, lors d’une mission, de mettre la main sur un artefact qui, selon de nombreux récits, aurait le pouvoir de faire voyager son utilisateur dans le passé. Malheureusement, votre découverte amena un groupe terroriste à prendre en otage votre famille, exigeant l’artefact comme rançon. Le gouvernement ne vous autorisa pas à le leur remettre et fatalement, votre famille fût exécutée. Ne pouvant accepter cette réalité, vous décidez donc de vous servir de l’artefact. Votre objectif : modifier le passé afin d’empêcher la mort de votre famille dans le présent.”*

Agapè est un jeu à choix où vous tentez de modifier le passé afin d’empêcher la mort de votre famille dans le présent. Pour cela, vous disposez d’un artefact vous permettant de voyager uniquement dans le passé : votre smartphone. Lorsque le jeu est lancé, vous atterissez sur un faux écran de smartphone, possédant deux applications : “Changer la date” et un dossier “Archives” dans lequel vous stockez tous les récits de vos précédents voyages ainsi que leurs conséquences sur votre présent. En modifiant la date et l’heure de ce smartphone, celui-ci vous fait voyager dans le passé. Attention, il n’est pas possible de retourner deux fois à une même date et vous ne pourrez pas non plus contacter votre vous d’une autre temporalité.

Visuellement parlant, le jeu serait très simpliste et contiendrait surtout beaucoup de texte. De même, il serait très calme au niveau du son, composé juste de quelques musiques d’ambiance.

Ici, nous faisons une interprétation très particulière du sujet, en partant du principe que le terme “chemin” à plusieurs sens : il peut être un tracé sur une carte, qu’un joueur parcourt, mais ici, nous décidons d’interpréter le chemin comme étant une suite de choix, traçant ainsi un “chemin de choix” dans un arbre aux possibilités presque infinies. Ainsi, dans ce jeu, le joueur effectue une suite de choix et peu à tout moment regarder ce qu’il a fait et les conséquences que cela a eu, sans jamais pouvoir retourner en arrière pour annuler un de ses choix passés.

Nous viserions ici un public assez mature, vu que notre jeu ressemble plus à un livre dynamique qu’à un jeu-vidéo. Le jeu est cette fois ci designé pour sortir sur smartphone, mais rien n’empêche un développement sur d’autres plateformes.



#### IV/ Processus Créatif :

Pour commencer, nous avons beaucoup réfléchi sur le sens du sujet.

C'est en relisant et en interprétant le sujet que nous avons eu l'idée de faire un jeu d'aventure et de survie.

*Trois principaux thèmes nous vinrent à l'esprit :*

1 – l'Espace

2 – l'Arctique

3 - les Océans

Aussi, le sujet étant plutôt philosophique, nous trouvions qu'il y avait plus de sens à faire **un jeu où on jouerait plus pour l'expérience apportée que pour sa jouabilité**. Nous avons alors regardé ce qu'il se faisait dans ce style, afin d'avoir une idée qui se détache le plus possible des jeux existants. C'est là que nous avons vu qu'il existait que très peu de jeux ayant comme thème l'Arctique. De plus, l'Arctique est un problème d'actualité dans notre monde, et il était, à notre avis, plus facile de faire un jeu philosophique sur ce thème, **en faisant contraster l'actualité avec l'histoire**. Nous avons alors cherché à rendre la survie un peu moins dynamique qu'un jeu de survie classique mais beaucoup plus immersive et impactante pour le joueur.

Pour cela, nous avons testé beaucoup de jeux plus ou moins proche du thème de la survie : Outer Wild, The Forgotten City, The Forest, Vallheim, Little Nightmare I et II, Journey et Tribes Of Midgard.

Pour finir, nous avons regardé beaucoup de documentaires sur l'Arctique, afin de récolter le plus de connaissances possibles en matière de survie là-bas. C'est lors de ses recherches que nous est venue l'idée de faire un flash-forward à la fin du jeu, afin de **resituer le joueur face aux problèmes d'aujourd'hui**.

Enfin, nous avons réfléchi à un moyen d'adapter les deux thèmes délaissés au début à ce sujet tout en évitant de rester sur le même concept que Arktos.

Ainsi, pour le jeu ayant comme thème l'espace, nous voulions **un jeu très calme et reposant**. Nous avons joué à plusieurs jeux sur ce thème, comme No Man's Sky, Astroneer, Exo One et Elite Dangerous.

Nous avons alors élaboré un jeu inspiré de tout ceci, mais sans l'aspect survival (crafts, collecte de ressources ...).

Finalement, nous ne trouvions pas d'idée de jeu sur le thème de l'océan suffisamment différente de Arktos et Deeper-In. Nous avons donc cherché un autre thème, en essayant de réfléchir à un jeu qui pourrait être **développé sur smartphone**. Ainsi, nous avons eu l'idée de faire un jeu à choix, dans le style de "Enterre moi, mon Amour", mais sur un thème complètement différent. Pour la recherche de ce thème, nous voulions quelque chose **lié à une fonction de nos smartphone**, pour créer une sorte d'originalité sur le gameplay. Nous avons choisi que notre thème sera le voyage dans le temps, puis nous avons réfléchi à une intrigue de scénario ainsi qu'à la trame principale de celui-ci (*pourquoi vous voyagez dans le temps ?, comment cela peut se terminer pour le joueur ?*)