

Game Design Document

Me retrouver

Cassandre DELETTE - Level Design
Enzo CAUSSE- Programmation
Aalyah PONCET- Infographie 3D

Adrien PAUL - Level Design
Quentin THORAL - Level Design
Emma DAS NEVES - Infographie 3D

Kimmy ROGUIS - Infographie 3D
Nour SLEIMAN - Infographie 3D
Said AITAHMAD- Programmation



ME
RETRouver

Sommaire

Introduction

Élevator pitch 06

Résumé du jeu 07

Univers

Introduction 11

Histoire

Scénario

Première crise 12

Multiplication des crises 13

La dernière crise 14

Narration annexe

Le chemin vers la guérison 15

Événements

Événements passés : 16

Personnages

Catharsis 18

Maman 19

L' Alter Ego 20

Gameplay principal

Modes de jeu 22

Contrôles 23

Description du tableau de liège : 24

Flowchart 26

Gestion du stress 27

Gameplay secondaire

Tutoriel 29

Modes de jeu 30

Flowchart 35

Level design

Les espaces 37

Les catégories d'objets 38

Les éléments récupérables 39

Possibilités 40

Design de l'appartement 41

Scénario

Menu principal : 43

Menu de sauvegarde : 44

Menu d'options : 45

Menu pause : 46

Moodboards

Références graphiques - jeux vidéos 48

Ambiance - exploration 50

Ambiance - anxiété 51

Catharsis 52

Concept art

Tableau de liège 54

Objets clés 55

Carton envoyé par Maman 57

Ambiance - crises d'angoisses 58

Catharsis 59

Chambre 60

Catharsis dans la chambre / en crise 61

Colorimétrie

Palettes de couleurs 63

Moodboard sonore

Introduction 69

Ambiance recherche 70

Transition ambiance recherche à ambiance angoisse 72

Ambiance angoisse - Musique 73

Ambiance angoisse - Bruitages 74

Ambiance angoisse - Perturbation stéréo 75

Menu et écran de sélection 76

Autres menus de jeu 77

Technologies 78

Structures de données 84

To do list

Répartition des rôles 89

Planning détaillé 91

Annexes

Menu principal : 93

Menu de sauvegarde : 94

Menu d'options : 96

Menu pause : 100

Graphe d'états du statut du jeu 103

Présentation de l'équipe

Équipe

Adrien PAUL

LP Level Design

Rôles :

- Narrative Design
- Gestion d'équipe



Adrien

Quentin THORAL

LP Level Design

Rôles :

- Recherche graphique et sonore
- Level Design
- Game design



Quentin

Emma DAS NEVES

LP Infographie 3D

Rôles :

- Infographie 2D/3D
- Design GUI/IHM
- Co-gestion d'équipe



Emma

Cassandre DELETTE

LP Level Design

Rôles :

- GamePlay Design
- Aide Recherche Graphique



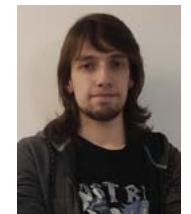
Cassandre

Enzo CAUSSE

M2 Programmation

Rôles :

- GamePlay principal
- Gameplay secondaire
- Technologies



Enzo

Said AITAHMAD

M2 Programmation

Rôles :

- Développement GUI/IHM



Said

Kimmy ROGUIS

LP Infographie 3D

Rôles :

- Character design
- Level Design



Kimmy

Nour SLEIMAN

LP Infographie 3D

Rôles :

- Environnement design
- Color design



Nour

Aalyah PONCET

LP Infographie 3D

Rôles :

- Level design
- Object design
- To do list



Aalyah

INTRODUCTION

Introduction

Élevator pitch

Rédaction :

Adrien

Conception :

Équipe

Le joueur contrôle un personnage qui doit reconstruire l'histoire de son accident de voiture en reliant des objets, des articles et des photos, tout en surmontant ses crises de panique.

Chaque élément à relier est à considérer comme une brique de Lego, une grande liberté est laissée au joueur pour construire sa propre histoire.

Nous souhaitons sensibiliser sur la gestion des traumatismes et retranscrire la multiplicité des causes par notre narration modulable.

Nous souhaitons également transmettre, à travers les mini-jeux des phases de panique, des méthodes qui permettent d'apaiser les crises d'angoisse.

Introduction

Rédaction :

Adrien

Conception :

Équipe

Résumé du jeu

Genre : Narratif / Enquête

Les 3C :

Camera :

Vue à la première personne en phase de recherche / Vue à la troisième personne en phase de panique

Character :

Un humain qui approche de la trentaine, il peut marcher, attraper et observer des objets. Il crée des liens entre des éléments sur un tableau.

Control :

Le jeu est pensé pour être joué avec clavier, pour les déplacements, et à la souris pour les interactions avec l'environnement et les éléments sur le tableau.

UNIVERS

Univers

Rédaction :

Adrien

Conception :

Équipe

Ambiance

Nous souhaitons cultiver une ambiance agréable, calme et lente lors de l'exploration de l'appartement.

En contraste, les phases de panique se veulent angoissantes, agitées et pressantes. Cela passera notamment par des changements sur le point de vue, la colorimétrie et le son.

Thèmes abordés

Me retrouver a pour thème le traumatisme et les crises de panique. Le jeu est une recherche de soi et, sa fin, une incitation au soin.

Émotions recherchées

Nous souhaitons créer un lien émotionnel fort entre le personnage et le joueur en laissant à ce dernier la capacité d'écrire l'histoire qu'il souhaite. Nous voulons également transmettre la détresse du personnage et sa panique en travaillant sur l'ambiance et le gameplay des phases de crises.

HISTOIRE

Histoire - Scénario

Rédaction :

Adrien

Conception :

Équipe

Introduction

Vous êtes réveillé par la sonnette, c'est l'angoisse. Vous vous levez à la hâte et foncez à la porte. Il n'y a déjà plus personne, mais un carton a été laissé. Vous saisissez le carton et refermez la porte. Devant vous, au fond de votre chambre, se trouve un immense tableau de liège éclairé par la lumière matinale.

Vous amenez le carton devant le tableau et l'ouvrez. Il contient un mot de la part de votre mère :

J'espère que ce que je t'ai préparé t'aidera. Je t'aime mon trésor.

En dessous, il est plein à craquer de vos souvenirs et de vieilles affaires qui vous ramènent plusieurs années en arrière à ce «moment».

Ce capharnaüm est accompagné d'un bloc de post-it. Vous en prenez un et écrivez :

Quand a eu lieu l'événement ?

Vous accrochez le papier et c'est le point de départ de votre enquête. Vous allez devoir faire des liens entre cette question, les éléments sortis du carton et ce que contient votre appartement afin de reconstruire votre histoire : l'accident, votre rôle, les conséquences.

Après avoir fait de premières connexions, vous écrivez un deuxième post-it :

Que s'est-il passé ?

Histoire - Scénario

Rédaction :

Adrien

Conception :

Équipe

Première crise

Après avoir répondu à la question « **Que s'est-il passé ?** », vous vous remémorez l'accident de voiture qui a failli vous couter la vie et tout ce qu'il a impliqué par la suite. Vous êtes submergé par la douleur et l'angoisse.

Vous faites une crise de panique !

Cette première crise du jour vous surprend, cela faisait longtemps que vous n'en aviez pas faites. Ne plus sortir vous avait permis de vous sentir plus tranquille. Et si une autre crise se déclenchaient en continuant de remuer votre passé ?

Vous avez besoin d'un verre d'eau. Il est presque onze heure. Vous vous sentez mieux et retournez devant le tableau pour écrire trois nouvelles questions :

Où s'est déroulé l'accident ?

Quel rôle ai-je joué ?

Quelles ont été les conséquences ?

Histoire - Scénario

Multiplication des crises

Rédaction : Adrien

Conception : Équipe

Chaque nouvelle connexion fait monter l'angoisse, des ombres apparaissent à la périphérie de votre vision et d'étranges sons résonnent dans vos oreilles.

Chaque réponse donnée vous fait monter le stress et si vous y ajoutez les éléments que vous aviez soigneusement cachés dans votre appartement, c'est encore pire.

La vérité est difficile à affronter et vous multipliez les crises. Vous redoublez d'efforts pour vous calmer et trouver des moyens de vous ancrer dans la réalité.

La journée touche à sa fin, vous prenez un dernier post-it :

Que veux-tu retrouver maintenant ?

Histoire - Scénario

Rédaction :

Adrien

Conception :

Équipe

La dernière crise

La nuit est tombée, vous avez reconstruit votre passé et exposé ce que vous voudriez retrouver à l'avenir.

La fatigue vous submerge, vous fermez brièvement les yeux.

Un bruit de sirène vous rappelle à la réalité. Vous sortez de votre chambre pour trouver l'appartement transformé, déformé. Vos cauchemars et vos peurs ont pris corps : une carcasse de voiture enflammée remplace votre table du salon, les lumières des ambulances percent la baie vitrée, les ombres courent autour ! L'histoire que vous avez reconstruite est tangible.

Après de longs instants dans ce lieu désordonné et terrifiant, vous émergez du sommeil.

Il est le petit matin, vous êtes tombé de fatigue devant le tableau de liège. Vous vous relevez et plongez une dernière fois la main dans le carton. Il y a un dernier post-it :

Je t'aime mon trésor et, si tu te sens prêt.e, tourne cette page.

Votre immersion dans la vie de cette personne approche de sa fin, l'écran devient noir. Un son de touches de téléphone, une sonnerie et enfin une voix vous indique que vous êtes bien au secrétariat du Dr. Carrier, psychiatre.

Histoire - Narration annexe

Rédaction :

Adrien

Conception :

Équipe

Le chemin vers la guérison

Le jeu contiendra plusieurs éléments annexes (lettres, emails, sms) qui retraceront les échanges entre Catharsis et sa mère.

À travers ces bribes de conversation, le joueur reconstruira le parcours du personnage :
De son déni du traumatisme jusqu'au moment où iel accepte que sa mère lui envoie le carton.

Cette narration annexe ne sera pas influencée par les choix du joueur, mais lui demandera plus d'effort dans son exploration pour la retrouver en entier.

Histoire - Événements

Rédaction :

Adrien

Conception :

Équipe

Événements passés

- > Accident de voiture
- > Début de coupure avec ses ami·e·s
- > Poste disponible au Québec et déménagement
- > Solitude
- > Absences répétées à son travail
- > Licenciement
- > Lancement de son activité freelance
- > Enfermement dans son appartement
- > Début des ennuis financiers
- > Arrivée du carton

PERSONNAGES

Personnages

Catharsis

Rédaction : Adrien

Conception : Équipe

Catharsis est le personnage principal que le joueur contrôle. Son nom pourra être remplacé par celui choisi par le joueur avant de débuter la partie.

ID :

Entre 25 et 30 ans

Vêtements neutres

1m70

Nationalité Française

Aspect physique non-genré

Vit au Québec

Catharsis est né dans les années 90. Iel a connu les débuts de l'internet grand public, l'arrivée du téléphone portable et les forums RPG Maker. C'est ainsi qu'iel se découvre une passion pour la programmation et, après un bac obtenu de justesse, se lance dans des études en informatique.

Catharsis commence à travailler dans des bureaux en ville. Iel profite de ses premiers salaires pour financer son permis ! C'est la grande vie ! Rien ne semble pouvoir arrêter sa course, jusqu'à l'accident. Iel a profité d'un poste qui se libérait pour déménager outre-Atlantique, dans le but de repartir de zéro. Ce choix ne l'a pourtant pas aidé. Aujourd'hui, Catharsis travaille depuis son appartement. Iel ne sort presque plus et vit replié sur cet espace, au grand désespoir de sa mère. De petits boulots freelance en périodes creuses, ses économies disparaissent dans le loyer.

Personnages

Maman

Rédaction :

Adrien

Conception :

Équipe

Elle est un personnage absent de l'action du jeu, mais omniprésent dans la narration.

Elle s'inquiète pour son enfant qui va de plus en plus mal et tente de le pousser à agir.

Au début du jeu, désespérée, elle envoie un carton rempli d'affaires et de souvenirs.

Elle choisit chaque élément et estime qu'ils sont nécessaires pour permettre à Catharsis de confronter son passé.

Au-delà de l'élément perturbateur qui lance le jeu, les traces de la mère du personnage se retrouveront un peu partout dans l'appartement : des mots, des lettres, des mails, des sms.

Personnages

L' Alter Ego

Rédaction :

Adrien

Conception :

Équipe

Ce personnage n'a ni rôle, ni identité fixes.

Il va prendre forme au fil de la construction de l'histoire par le joueur.

Il est « l'autre » voire « les autres » qui ont pris part à l'accident.

Il est soit victime, soit coupable, soit témoin, soit policier, soit urgentiste, ...

L'Alter Ego désigne l'ensemble des souvenirs et des êtres qui hantent Catharsis.

Il se manifeste sous forme d'ombres à la périphérie de la vision du joueur.

Il parle ou crie durant les crises de panique.

Il apparaît dans les déformations de la réalité provoquées par les états d'angoisse aigüe.

GAMEPLAY PRINCIPAL

Gameplay principal

Modes de jeu

Rédaction :

Cassandre

Conception :

Équipe

Appartement :

Recherche d'objets en vue à la première personne dans un environnement 3D.

Tableau de liège :

Liens d'éléments sur une interface en 2D déguisée.

Gameplay principal

Contrôles

Rédaction :

Cassandre

Conception :

Équipe

Appartement :

- ZQSD > déplacer le personnage
- Clic gauche > interagir avec un objet
- Clic droit + déplacement souris > faire tourner un objet saisi

Tableau de liège :

- ZQSD > déplacement caméra
- Molette > prendre du recul sur le tableau
- Clic gauche maintenu > attrape l'objet pour le déplacer
- Clic droit > sélectionne un élément
- Clic droit sur un autre élément > connexion entre les deux éléments
- Clic droit sur une connexion > supprime la connexion

Contrôles communs

- Échap > menu de pause

Gameplay principal

Rédaction :

Cassandre

Conception :

Équipe

Description du tableau de liège :

Colonne de gauche :

Endroit où sont posés tous les éléments lorsque le joueur les ajoute au tableau.

Reste du tableau :

Espace libre sur lequel le joueur peut déplacer tous les éléments.

Les post-it :

Éléments clés qui représentent les questions auxquelles doit répondre le joueur.

Ils sont des nœuds de l'histoire qu'il faut compléter et valider pour avancer.

Gameplay principal

Rédaction :

Cassandra

Conception :

Équipe

Description du tableau de liège :

Types de liens entre les éléments :

Liens post-it - élément clé : matérialisés par des fils plus épais et rouges.

Ils sont conditionnés par le jeu, il faut tous les complétés pour valider un nœud de l'histoire.

Liens post-it - élément secondaire : matérialisés par des fils moyens et verts.

Ils sont conditionnés par le jeu, il faut en compléter un certain nombre sur ceux possibles pour valider un nœud de l'histoire.

Liens post-it - élément annexe : matérialisés par des fils moyens et bleus.

Ils sont conditionnés par le jeu, mais ne sont pas nécessaires pour valider un nœud de l'histoire.

Liens élément - élément : matérialisés par des fils petits et gris.

Ces liens ne servent que pour le joueur et ne sont pas vérifiés par le jeu.

Erreur dans les liens :

Lorsqu'il y a des liens illogiques ou contradictoires, le post-it est **entouré de rouge**.

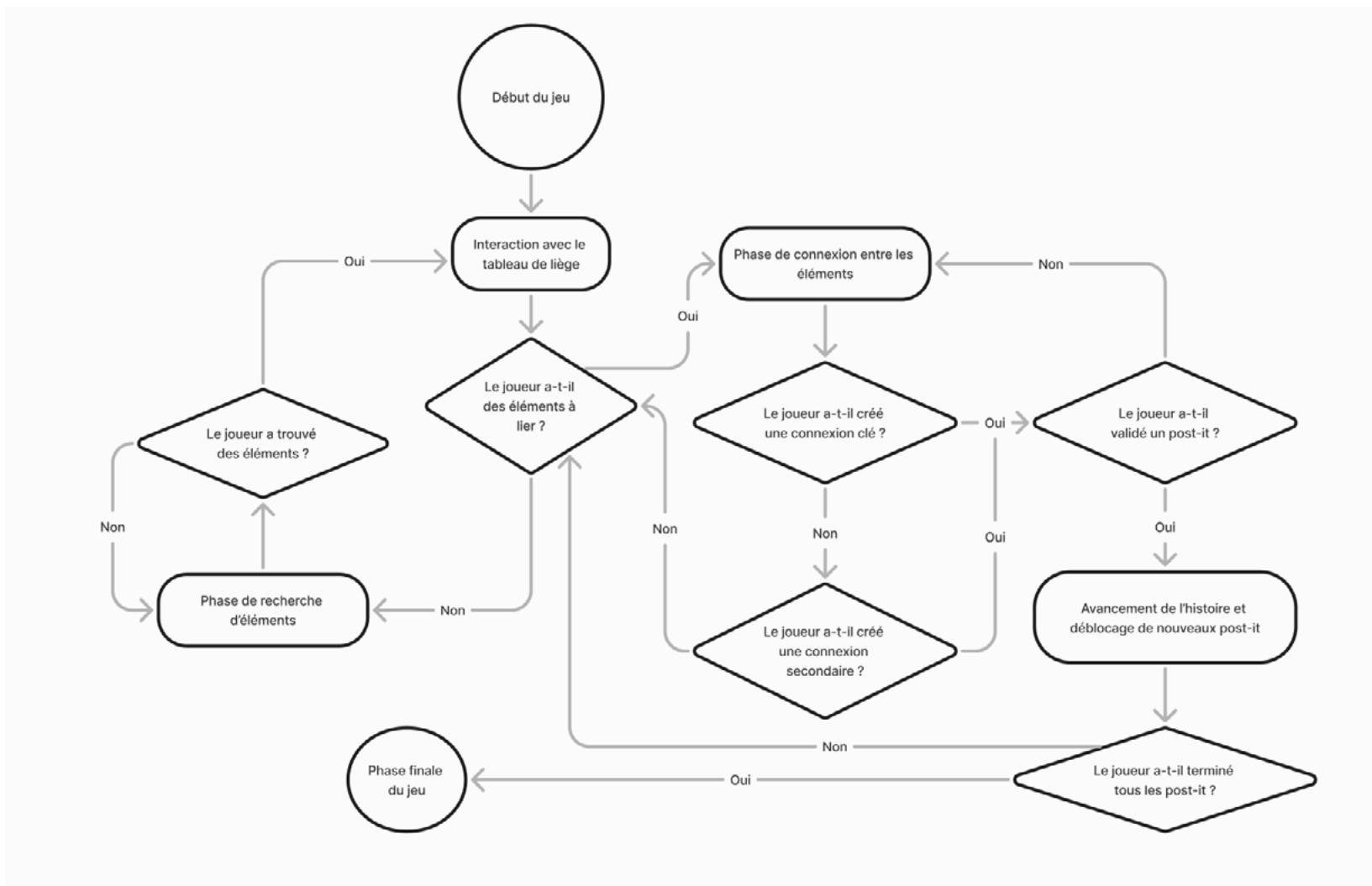
Un lien contradictoire **augmente le stress**.

Gameplay principal

Flowchart

Réalisation : Adrien

Conception : Équipe



Gameplay principal

Gestion du stress

Rédaction :

Adrien

Conception :

Équipe

Le « **stress** » est une jauge, invisible pour le joueur, qui se remplit en fonction de ses actions. Lorsque cette jauge atteint son maximum, une phase de crise de panique s'enclenche.

- › Si le joueur réussit à calmer la crise de panique, le maximum de la jauge de stress augmente et il aura plus de temps avant la prochaine crise.
- › Si le joueur échoue à calmer la crise, le maximum de la jauge de stress diminue et il aura moins de temps avant la prochaine crise.

Le « **stress** » augmente des manières suivantes :

- › Avancer dans l'histoire en validant des post-it.
- › Récupérer dans l'appartement des éléments particulièrement angoissants pour le personnage.
- › Créer des liens contradictoires sur le tableau de liège.
- › Certains événements scriptés pourront également déclencher obligatoirement une crise de panique.

Le « **stress** » diminue des manières suivantes :

- › Après une crise de panique, la jauge est remise à zéro.
- › Certaines actions du joueur la font baisser : boire un verre d'eau, câliner le doudou du personnage.
- › Récupérer dans l'appartement des éléments qui rappellent des souvenirs heureux au personnage.

GAMEPLAY SECONDAIRE

Gameplay secondaire

Tutoriel

Rédaction :

Cassandre

Conception :

Équipe

Entre le début du jeu et la première connexion clé qui se crée, le joueur aura testé les quatre mini-jeux avec un court extrait.

L'ordre d'apparition des mini-jeux est important, elle permettra au joueur de commencer par ce qu'il connaît le plus et d'aller étape par étape vers quelque chose dont il aura moins l'habitude.

Les mini-jeux proposés à la suite seront dans leurs ordres d'apparition.

Ces différents modes de jeux permettront au joueur de passer de contrôle au clavier jusqu'à la souris de manière fluide et clair.

Gameplay secondaire

Réalisation : Cassandre

Conception : Équipe

Modes de jeu (1/4)

Jeu de respiration : Type QTE

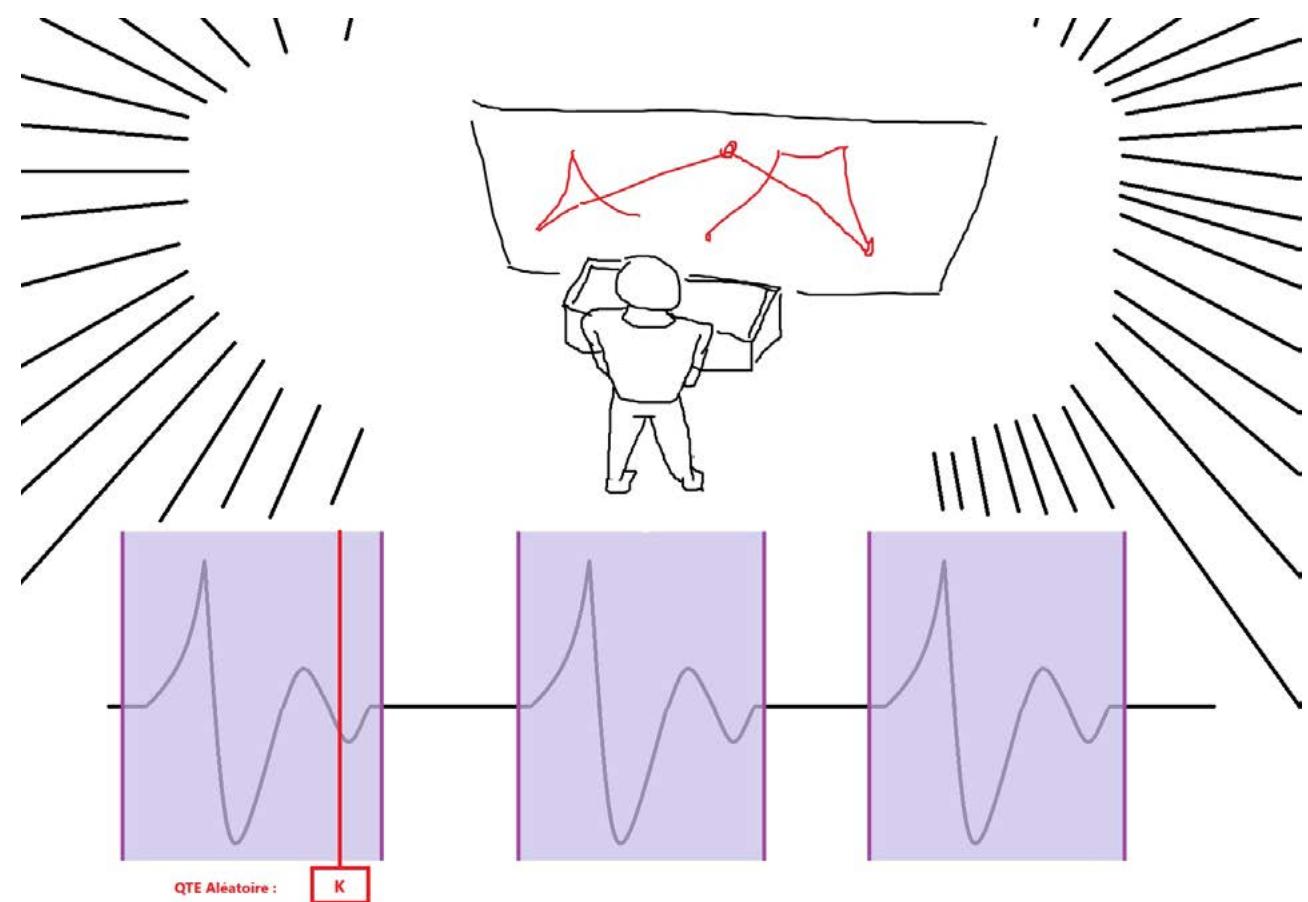
Contrôles :

Touches du clavier de lettres aléatoires >
maintenir au bon moment

Description :

Visuel d'un cardiogramme qui indiquera
quand appuyer sur le bon bouton.

Chaque réussite fera diminuer le rythme,
sinon il augmente jusqu'à l'échec.



Gameplay secondaire

Modes de jeu (2/4)

Réalisation : Cassandre

Conception : Équipe

Jeu émotionnel :
Type choix de réponses

Contrôles :

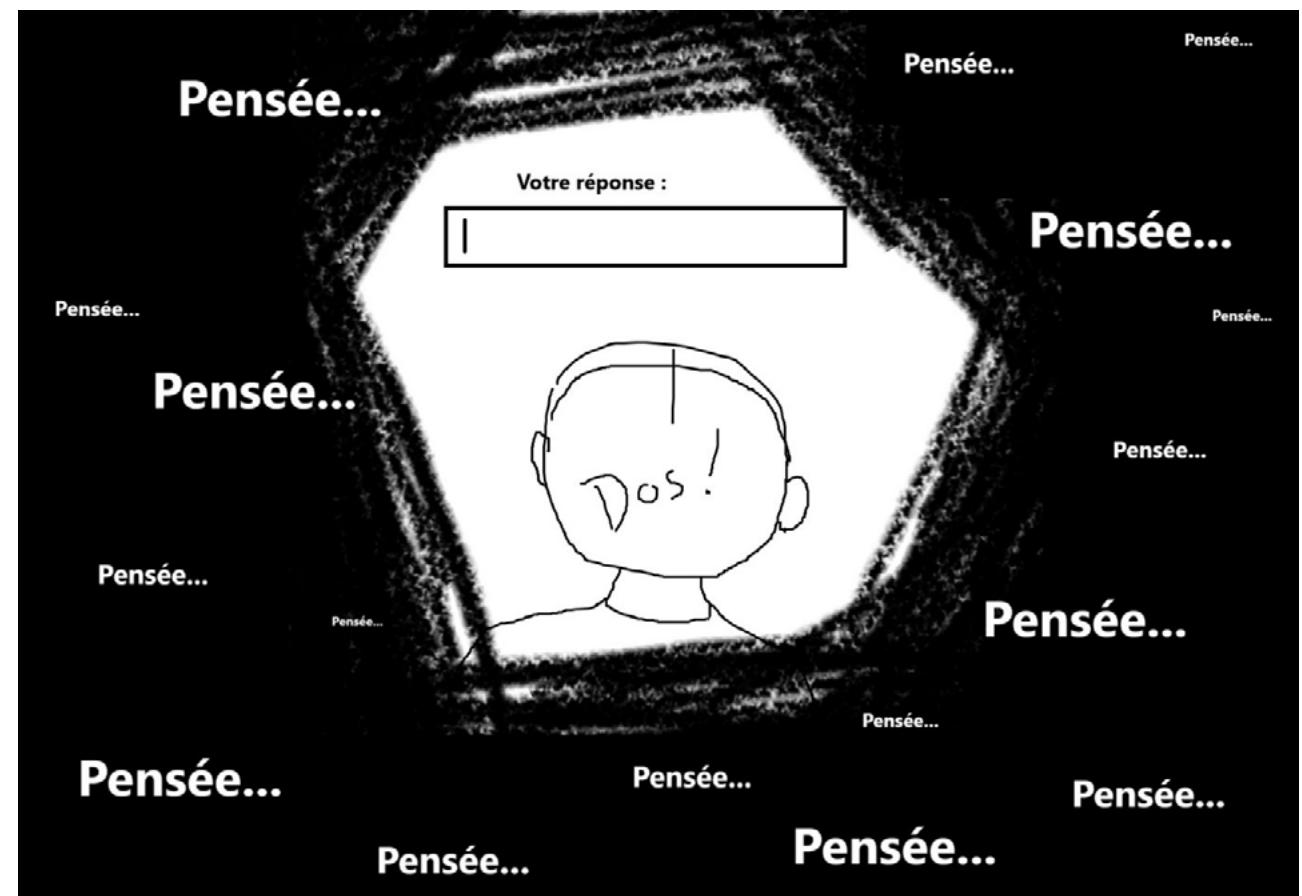
Clic gauche > sélectionner une pensée puis la réponse voulue entre deux ou trois choix.

Description :

Les pensées intrusives remplissent de plus en plus l'écran.

Il faudra trouver les bonnes phrases parmi un panel de choix pour faire disparaître certaines pensées.

Si le joueur n'arrive pas à diminuer le nombre de pensées assez rapidement, l'écran se fait submerger et il perd le mini-jeu.



Gameplay secondaire

Réalisation : Cassandre

Conception : Équipe

Modes de jeu (3/4)

Jeu de rythme

Contrôles :

Souris > viser une note

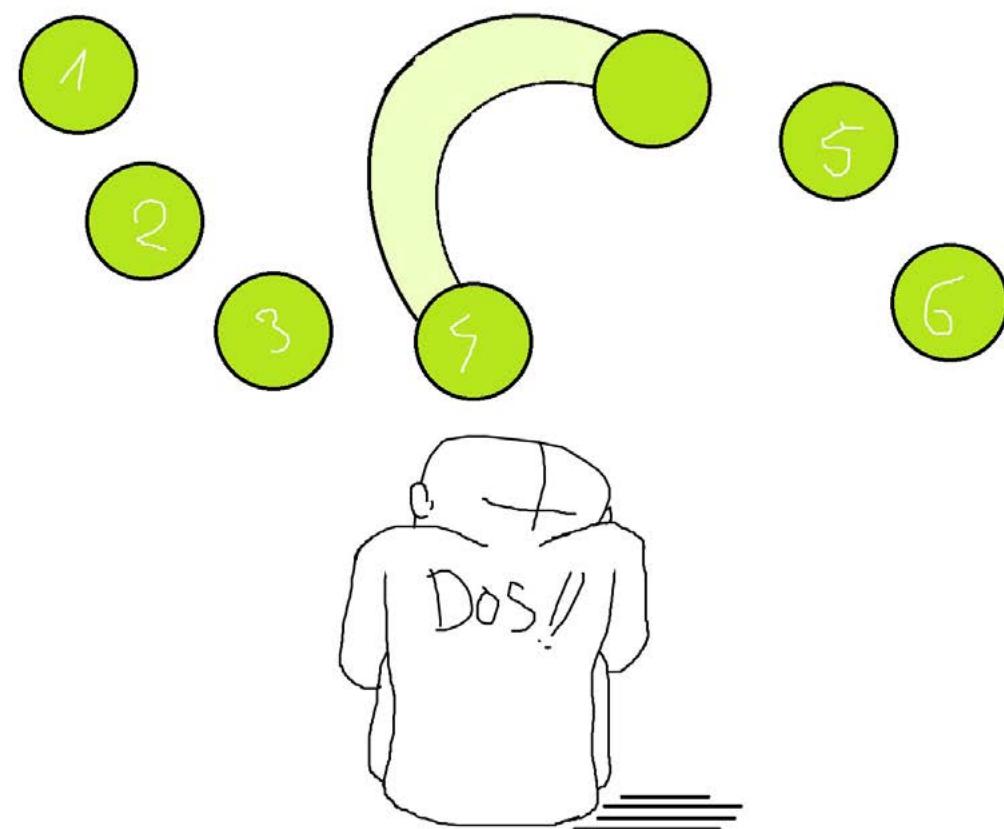
W ou X > actionner une note visée

Maintenir W ou X > suivre une note
prolongée (slider)

Description :

Il faut appuyer sur les boutons dans le bon
tempo pour redonner des couleurs au monde
qui entoure le personnage. Chaque échec
assombrit le décor jusqu'à perdre le
mini-jeu.

Possibilité 1 :



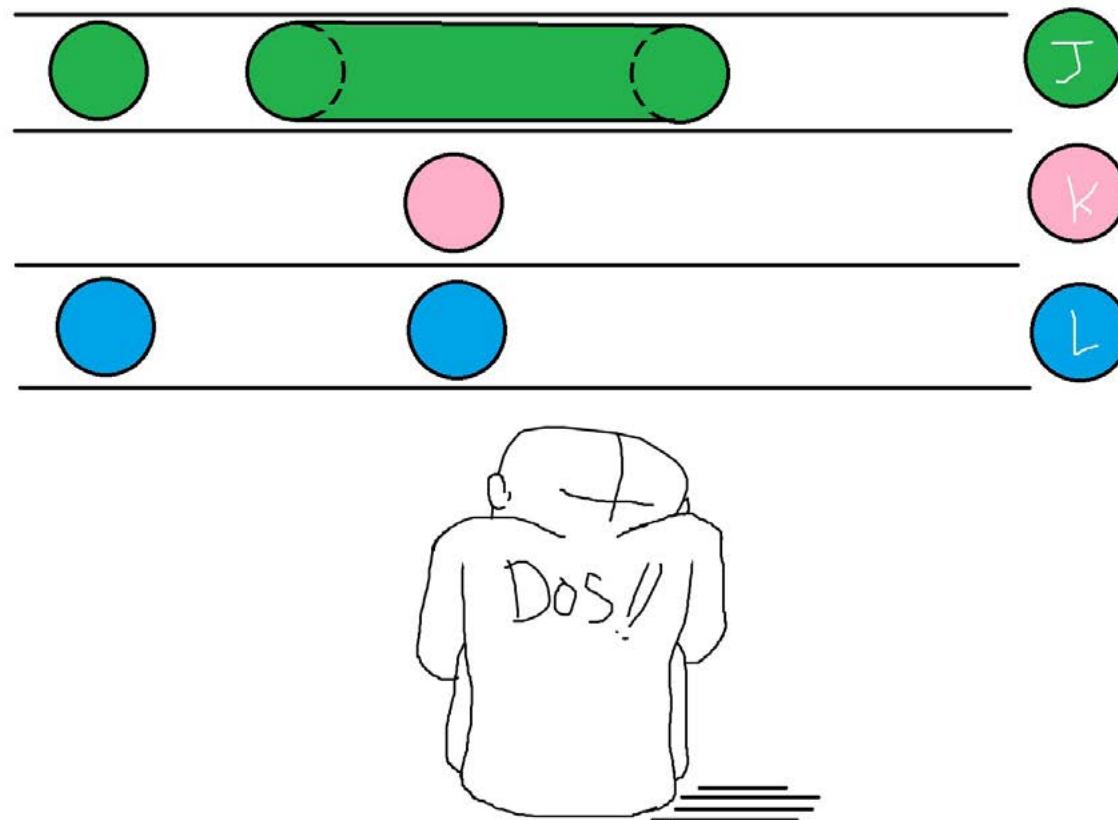
Gameplay secondaire

Modes de jeu (3/4)

Réalisation : Cassandre

Conception : Équipe

Possibilité 2 :



Gameplay secondaire

Modes de jeu (4/4)

Réalisation : Cassandre

Conception : Équipe

Jeu sensoriel : Type recherche d'objet

Contrôles :

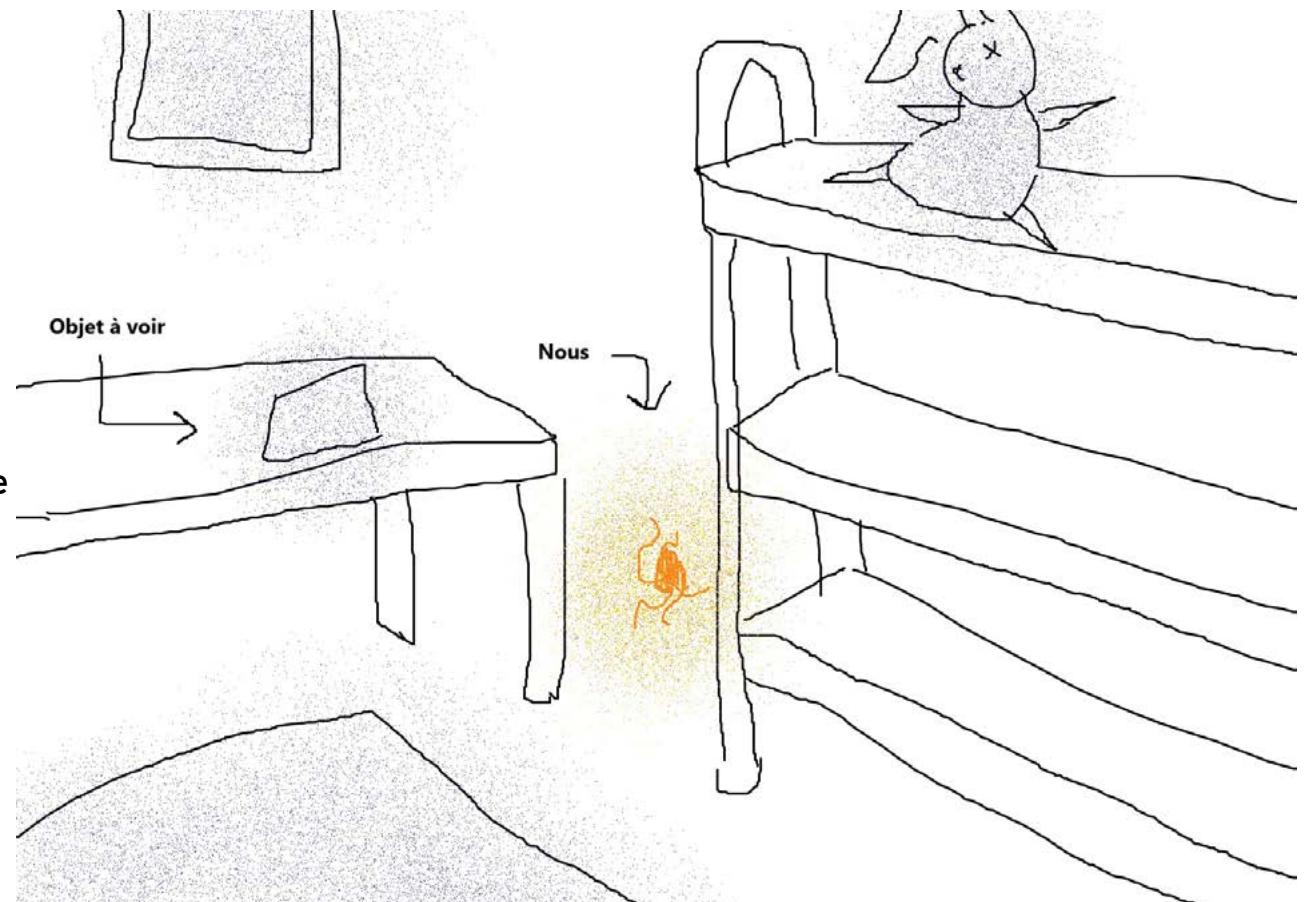
ZQSD > déplacer le personnage
Souris > tourner la caméra
Clic gauche > viser un objet

Description :

Il faut viser des objets autour du personnage pour activer leurs effets.

Si l'objet a un lien avec ce qui est demandé, par exemple 3 éléments à sentir, le joueur avance.

En revanche, si le joueur se trompe trop souvent ou s'il met trop de temps, il perd le mini-jeu.



Gameplay secondaire

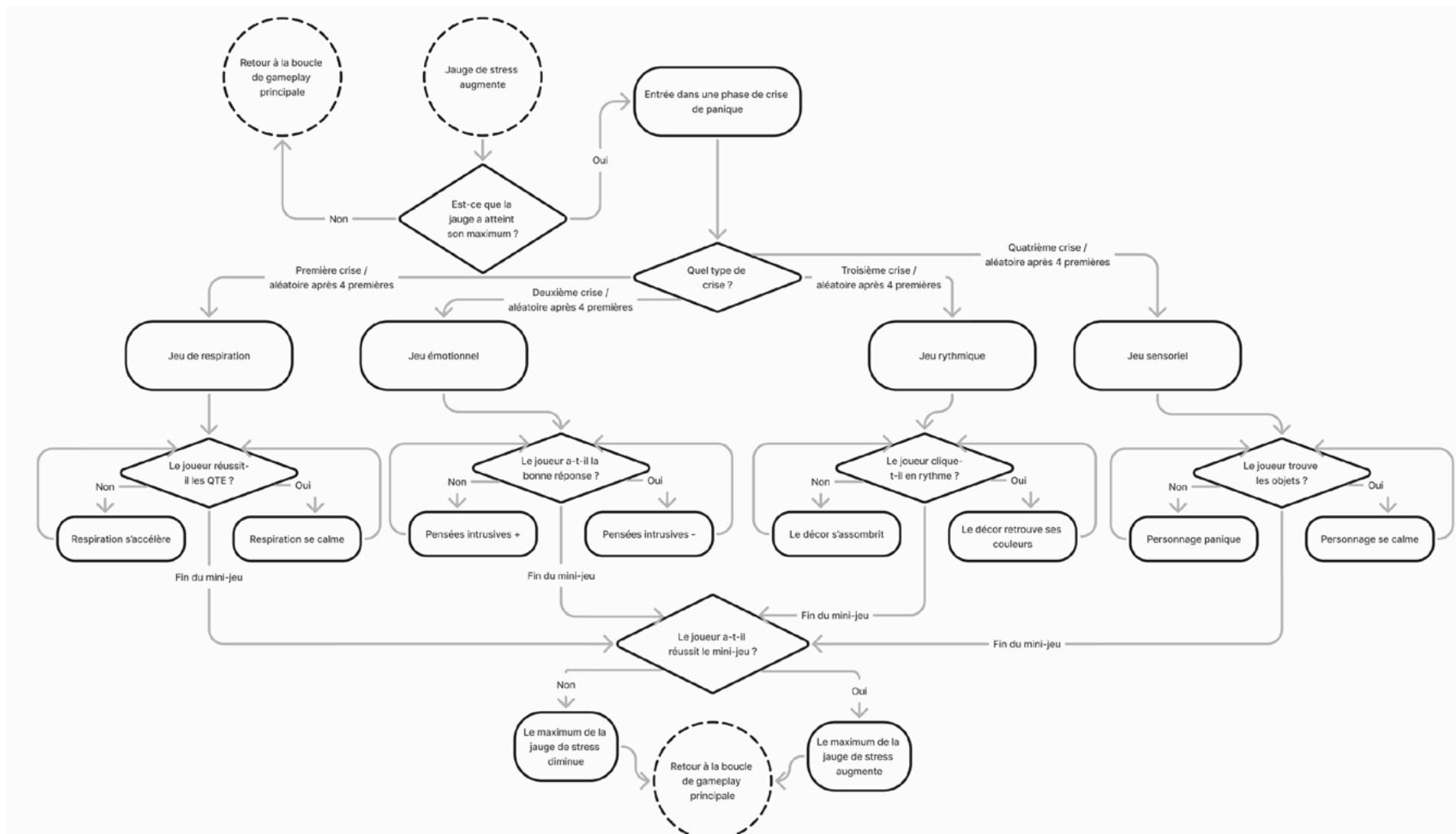
Réalisation :

Adrien

Conception :

Équipe

Flowchart



LEVEL DESIGN

Level design

Les espaces

Chambre

Tableau en liège
Lit
Bureau avec ordi
Chaise de bureau
Armoire

Cuisine/Salon

Meuble TV
Table basse
Canapé en L
Cuisinière
Bar
Tabourets

Buanderie

Machine à laver
Sèche-linge
Porte-manteau
Étagère de consommables

Salle de bain

Baignoire
Lavabo avec miroir
Porte-serviette

Toilettes

WC
Brosse
PQ

Balcon

Chaise
Petite table
Nain de jardin ?

Rédaction :

Adrien

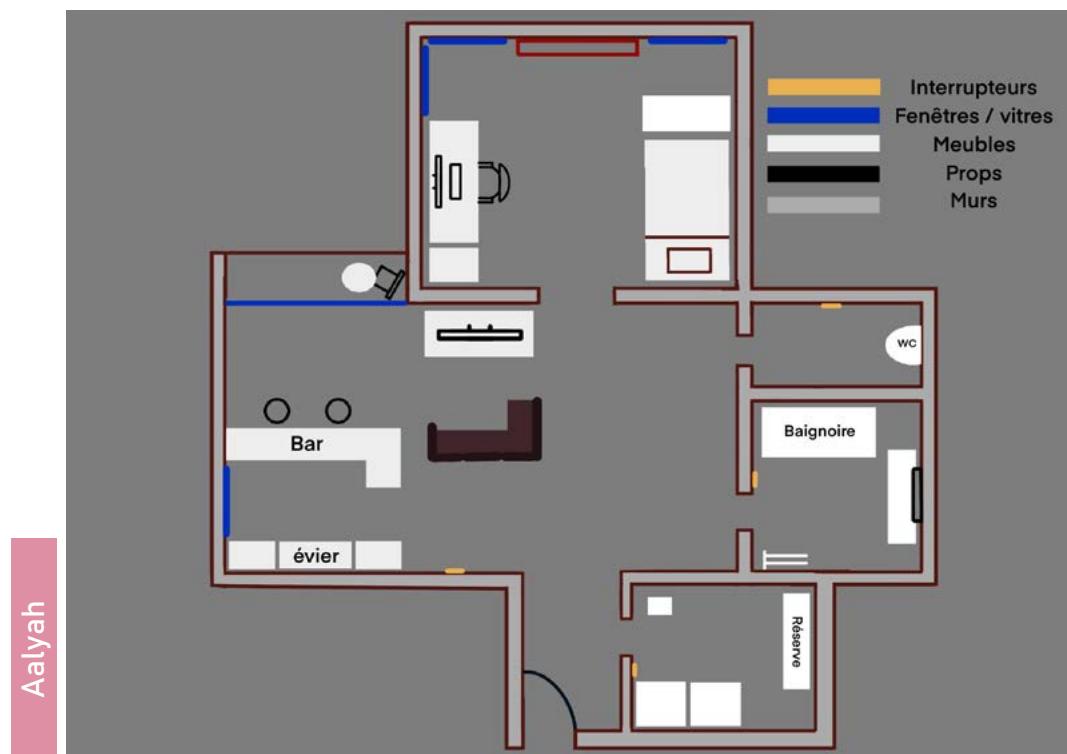
Conception :

Adrien

Quentin

Cassandre

Plan de l'appartement :



Level design

Les catégories d'objets

Rédaction :

Adrien

Conception :

Adrien

Quentin

Cassandre

Élément de décor : pas d'interaction.

Exemple : une affiche sur un mur.

Élément interactif : interaction unique mais pas déplaçable, ni observable.

Exemple : un verre d'eau pour boire et se détendre.

Élément observable : peut être pris, observé, le faire tourner, mais replacer à la même place quand relâché.

Exemple : un pot de fleur qu'on peut retourner et trouver un élément collé dessous, si on le relâche, il se repose sur l'étagère.

Élément récupérable : peut être pris et gardé en main pour l'amener au tableau.

Exemple : une photo du jour de l'accident.

Level design

Les éléments récupérables

Rédaction :

Adrien

Conception :

Adrien

Quentin

Cassandre

Élément clé :

Nécessaire pour valider un nœud de l'histoire.

Élément secondaire :

Partiellement nécessaire pour valider un nœud de l'histoire, exemple :

5 éléments possibles et seulement 3 sont attendus pour passer à la suite.

Élément annexe :

Apporte des informations laissées à l'interprétation du joueur et ne sont pas nécessaires pour avancer dans l'histoire.

Level design

Possibilités

Rédaction :

Adrien

Conception :

Adrien

Quentin

Cassandre

Photos

Polaroïds

Photos classiques

Montages photos du lycée

Articles de journaux

Sur des accidents de voitures

Articles français

Articles québécois

Documents officiels

Permis

Carte d'identité

Visa

Passeport

Lettres manuscrites

Cartes postales

Lettres de sa mère / famille

Lettres d'ami·e·s

Lettres administratives

Lettre de retrait de permis

Lettres de relance pour des factures

Lettre de licenciement

Vente de sa voiture

Récapitulatif de procès

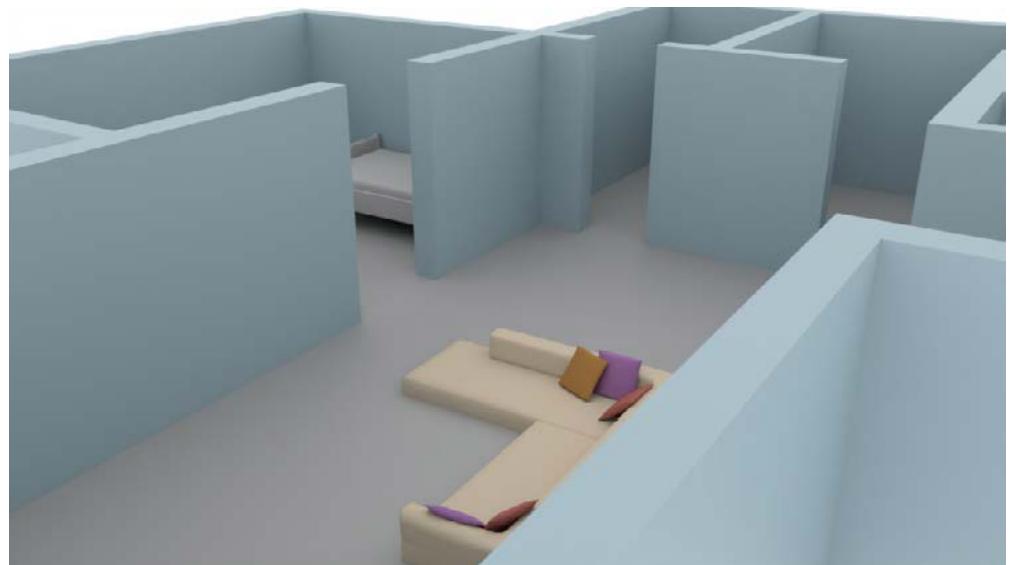
Objets autres :

Clés de voiture

Chrysanthème séché

Level design

Design de l'appartement



Réalisation :

Aalyah

Conception :

Adrien

Quentin

Cassandre

INTERFACE UTILISATEUR

Interface utilisateur

Menu principal :

Rédaction :

Said

Conception :

Said

Emma

L'interface du menu principal doit être simple mais évocatrice, reflétant l'aspect introspectif du personnage.

Visuel : En arrière-plan, l'image floue d'un appartement ou d'une chambre, avec des objets encore plus flous en premier plan (indicateurs de souvenirs confus).

Options de Menu :

- >Nouvelle Partie : Démarrer le jeu.
- >Charger Partie : Permet de reprendre à partir d'une sauvegarde.
- >Options : Accéder aux réglages de son, d'affichage, etc.
- >Quitter : Ferme le jeu.

>[Voir Annexe](#)

Interface utilisateur

Menu de sauvegarde :

Rédaction :

Said

Conception :

Said

Emma

Visuel : Le même arrière-plan que le menu principal, mais grisé.

>Liste des sauvegardes : Chaque sauvegarde sera affichée comme une vignette, avec une photo usée en noir et blanc en guise d'icône.

En survolant une sauvegarde, la photo deviendrait plus claire, renforçant l'idée de la récupération de souvenirs.

Plus la sauvegarde sera avancée dans le jeu, plus la photo sera nette.

Options de Menu :

>Charger : Lance la sauvegarde sélectionnée.
>Retour : Ramène sur le menu principal.

>Voir Annexe

Interface utilisateur

Menu d'options :

Rédaction :

Said

Conception :

Said

Emma

Visuel : Si le joueur accède aux options depuis le menu principal, l'arrière-plan sera similaire et grisé.

Si le joueur accède aux options depuis le menu pause, ce sera la vue du joueur grisée et flou en arrière-plan.

Options de Menu :

- >Audio : Volume du son (musique, effets sonores).
- >Graphismes : Options pour la qualité d'affichage, les effets visuels (flou, distorsion).
- >Accessibilité : Ajustements pour les crises de panique (vitesse des effets, intensité des crises, espacement des crises).

>Voir Annexe

Interface utilisateur

Menu pause :

Rédaction :

Said

Conception :

Said

Emma

Visuel : La vue du joueur reste affichée en arrière-plan, mais flou et grisée.

Options de Menu :

- >Reprendre : Le bouton principal qui permet au joueur de revenir dans le jeu.
- >Options : Permet d'accéder aux réglages comme le son, la luminosité ou d'autres éléments d'accessibilité.
- >Sauvegarder : Option d'enregistrement de la progression.
- >Quitter au Menu Principal : Permet de retourner au menu principal sans quitter complètement le jeu.

>[Voir Annexe](#)

MOODBOARDS

Moodboards

Rédaction :

Aalyah

Conception :

Aalyah

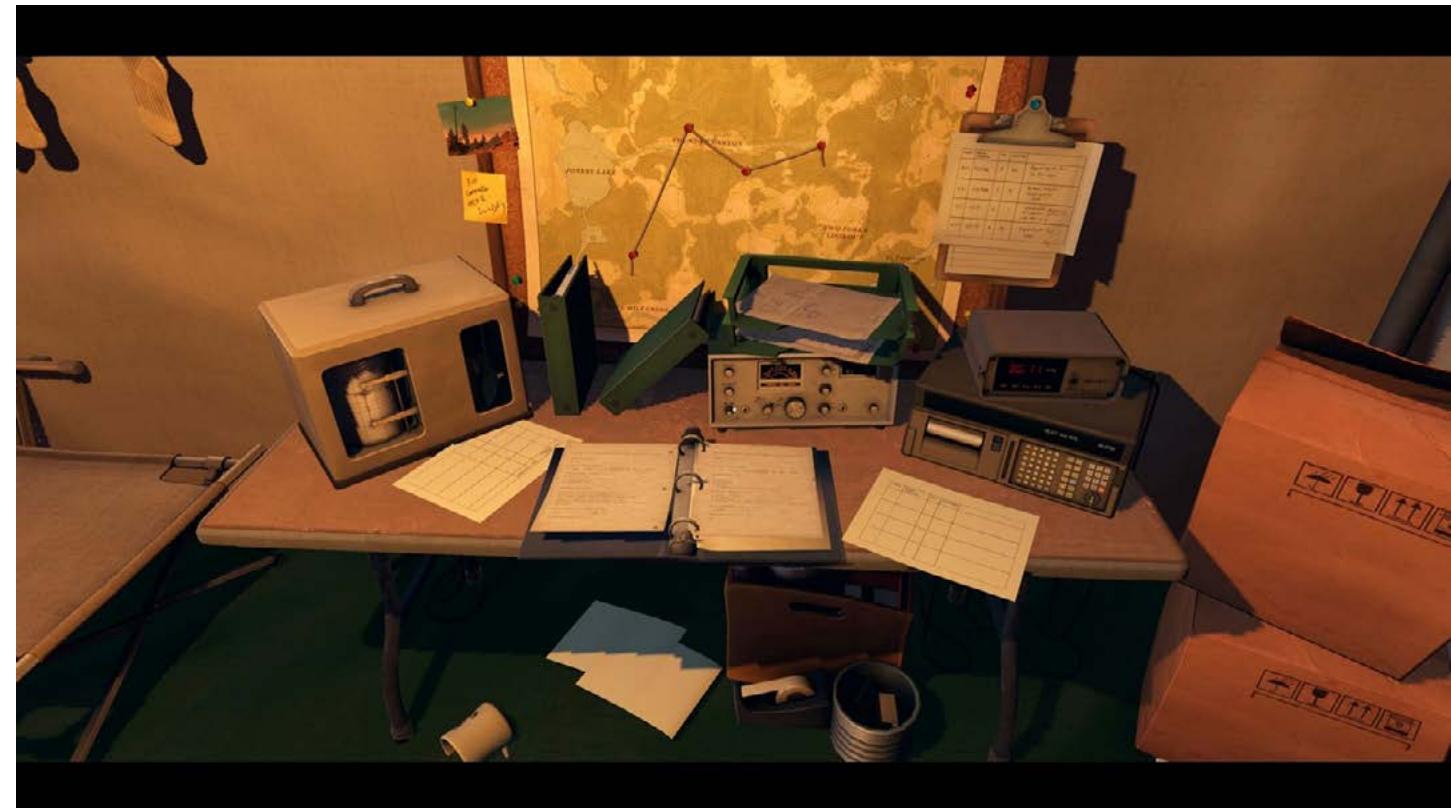
Références graphiques - jeux vidéos

Les inspirations pour **Me retrouver** proviennent de différentes œuvres marquantes qui ont influencé tant la narration que l'esthétique du jeu.

Firewatch

(**Campo Santo, 2016**) :

Pour l'atmosphère intimiste dans un espace confiné ainsi que pour la manière dont le jeu encourage l'exploration de souvenirs et d'histoires personnelles. Les visuels stylisés et la narration résonnent fortement avec l'expérience que nous voulons offrir au joueur.



Moodboards

Recherche : Aalyah

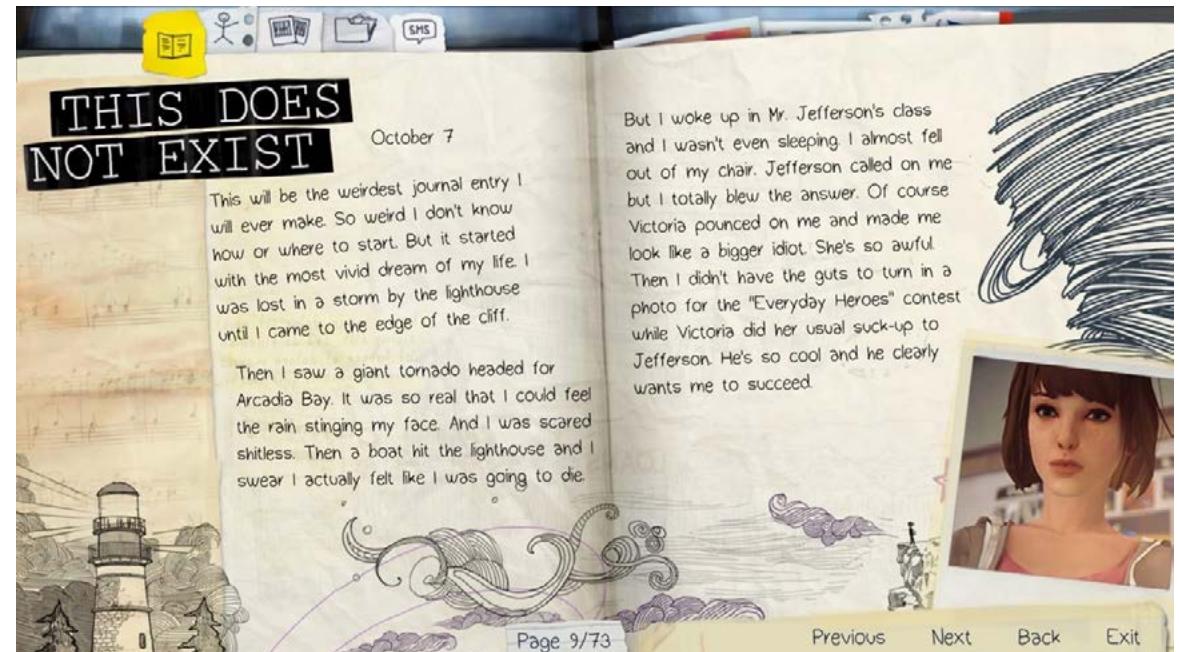
Références graphiques - jeux vidéos

Life is Strange

(Dontnod Entertainment, 2015) :

Dans le jeu, le journal possède une importance pour l'avancée de l'intrigue, à travers des annotations, des dessins ainsi que des souvenirs, les émotions et pensées de Sam sont reflétées.

Dans Life is Strange, le journal devient un outil essentiel pour l'histoire en apportant un aperçu profond du passé et de l'état mental du personnage.

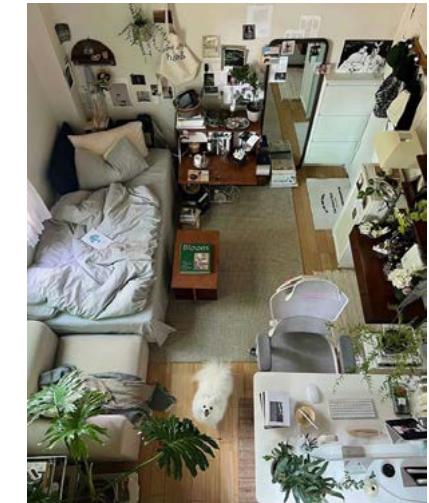


Il est pertinent de mentionner des jeux qui partagent des similitudes avec notre projet en termes d'ambiance visuelle ainsi que de gameplay, cela aide à mieux positionner **Me retrouver** par rapport aux attentes du public et à montrer les influences qui ont guidé nos choix artistiques.

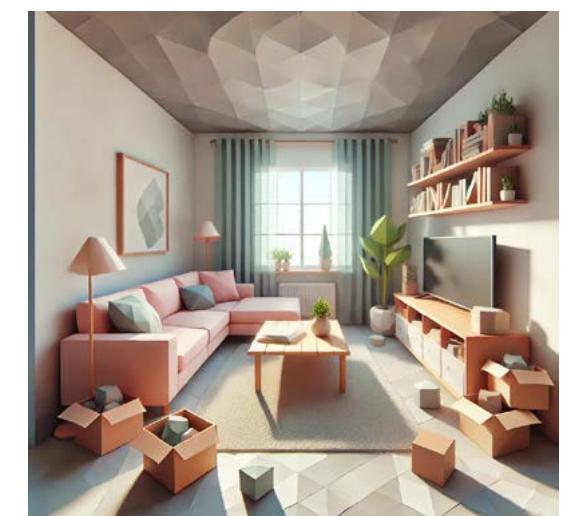
Moodboards

Recherche : Emma Quentin

Ambiance - exploration



Ambiance de la chambre (pièce principale)
Chargée mais pas inondée d'informations



Moodboards

Réalisation :

Quentin

Conception :

Équipe

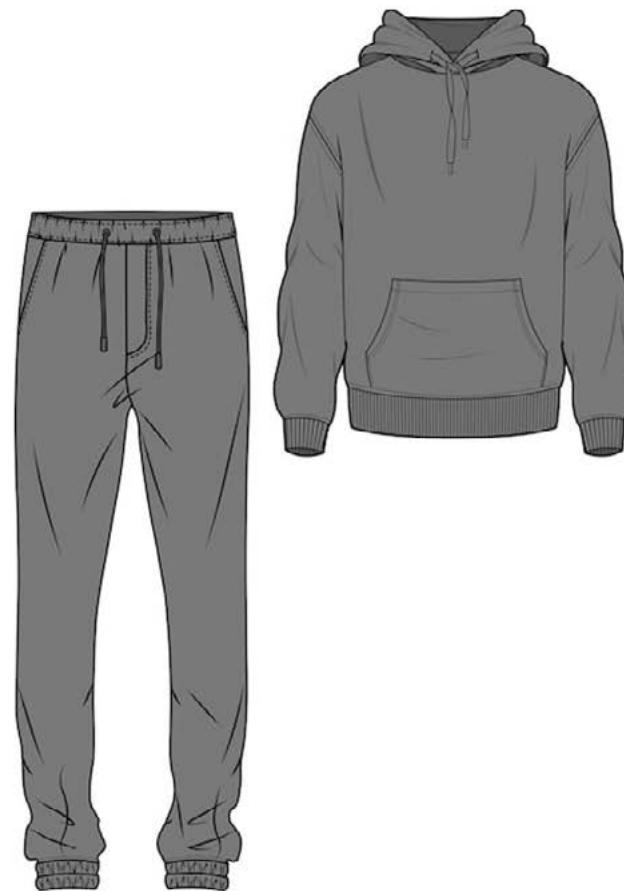
Ambiance - anxiété



Moodboards

Catharsis

Recherche : Kimmy



CONCEPT ART

Concept art

Tableau de liège

Réalisation :

Nour

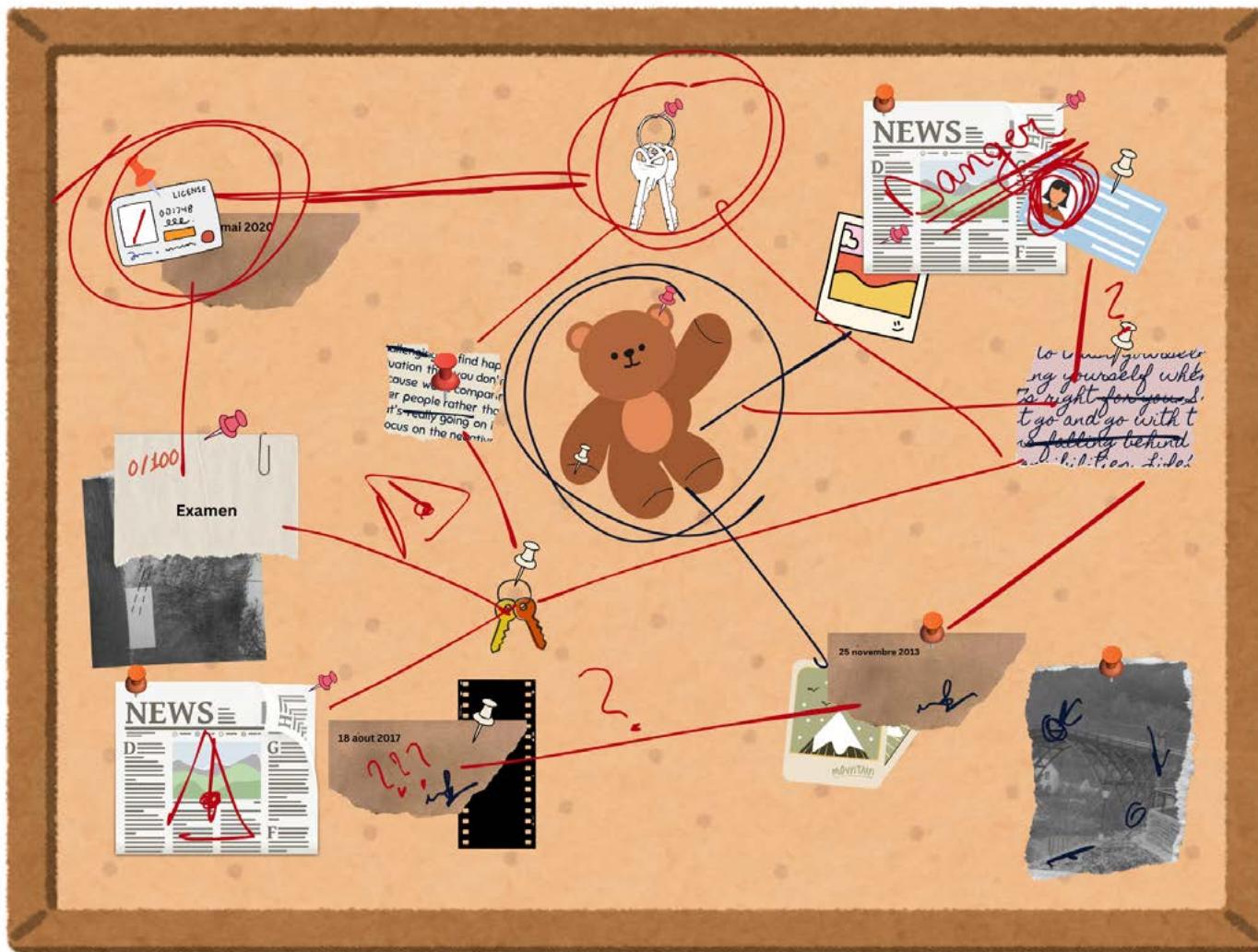
Conception :

Adrien

Quentin

Cassandra

Enzo



Concept art

Objets clés

Rédaction : Aalyah
Conception : Aalyah

Les objets retrouvés dans le carton font partie du passé de Catharsis, chacun ayant une signification émotionnelle et narrative forte. Ils servent à la fois d'éléments déclencheurs pour l'enquête ainsi que d'éléments visuels.

- › La Fonction des objets sont des déclencheurs de souvenirs et d'indices sur l'accident, leurs buts est d'aider le joueur à reconnecter les morceaux de son passé.
- › Il est possible d'interagir ainsi que d'examiner ces objets, les relier sur le tableau de liège afin d'avancer dans l'enquête sur l'accident.

Exemple d'objets

Une carte postale : Des éléments important sur la compréhension de l'accident se trouve surement dans ces lettres, renforce le contraste entre passé et présent.

Polaroïds : Photographies des proches de Catharsis / moments de sa vie

Clés de voiture

Journal/Notebook : Le journal intime de Catharsis, avec des pages parfois tachés de café, froissées ainsi que des annotations et post-it dans les marges. Il contient des gribouillis et des dessins simples.

Concept art

Objets clés

Réalisation :

Aalyah

Conception :

Aalyah



Concept art

Carton envoyé par Maman

Au début du jeu, la quête introspective du joueur est déclenchée par un colis envoyé par la mère, symbolisant le besoin de faire face à des blessures passées.

Carton et objets :

Le carton laissé à la porte est le point de départ. Chaque objet qu'il contient pousse le joueur à explorer son environnement et à déclencher de nouveaux souvenirs sur les événements passés.

Rédaction :

Aalyah

Conception :

Aalyah



Concept art

Ambiance - crises d'angoisses

Les phases de **crise de panique** viennent rompre la tranquillité que le jeu peut accueillir au début. Les couleurs deviennent plus sombres et agressives, des ombres menaçantes apparaissent, et l'espace du personnage se distord sous l'effet de l'angoisse.

Couleurs et lumière :

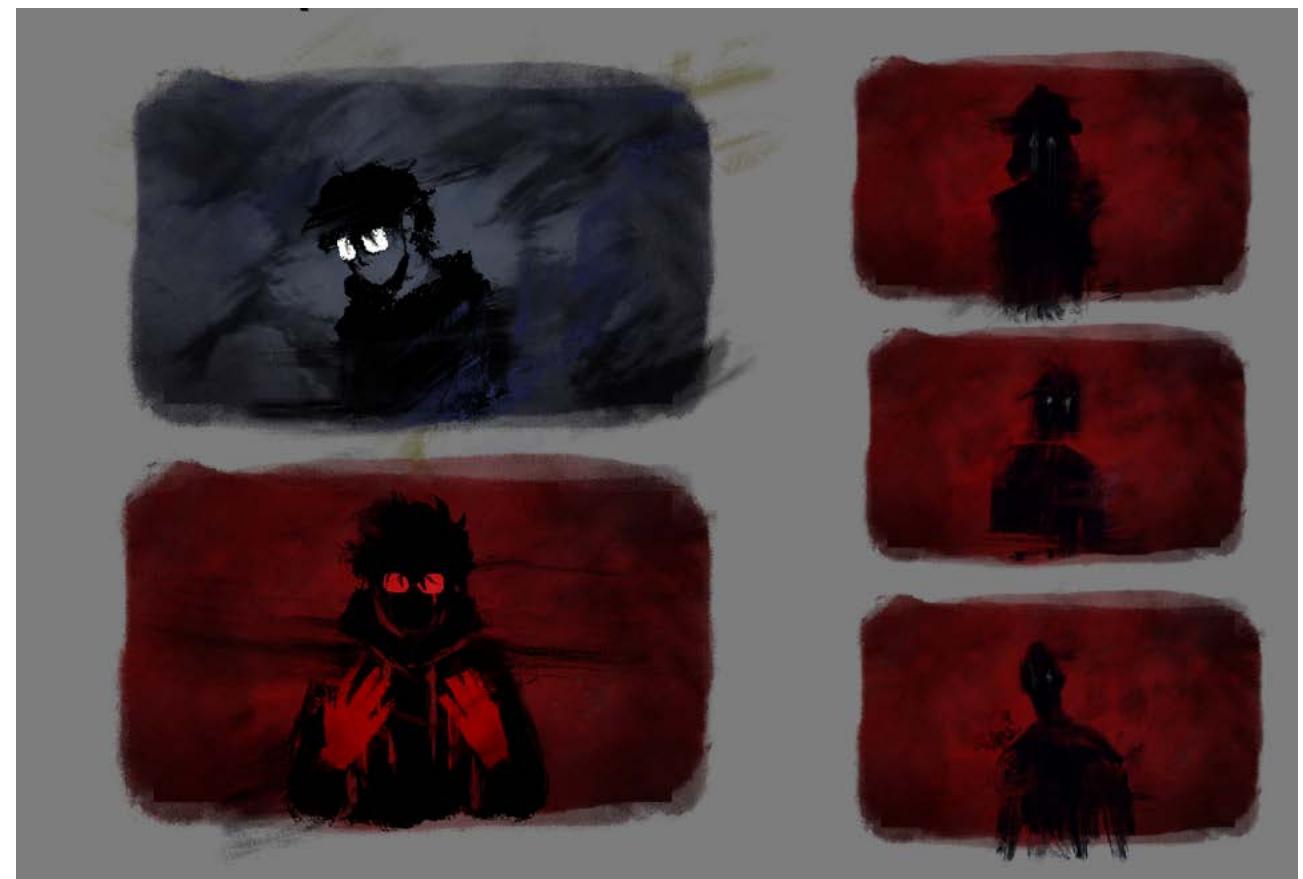
Teintes rouges saturées, noires, bleu et gris. Effets de flou et distorsions visuelles. Lumières clignotantes et ombres mouvantes.

Rédaction :

Aalyah

Conception :

Aalyah



Concept art

Catharsis

Réalisation :

Kimmy



Concept art

Chambre

Réalisation :

Nour



Concept art

Réalisation :

Nour

Catharsis dans la chambre - Catharsis en crise



COLORIMÉTRIE

Colorimétrie

Palettes de couleurs (1/5)

Rédaction :

Nour

Conception :

Nour

Le début du jeu présente un mélange de souvenirs, d'incertitude et de calme troublé par l'angoisse



Colorimétrie

Palettes de couleurs (2/5)

Rédaction :

Nour

Conception :

Nour

Les crises de paniques déclenchent des souvenirs traumatisants, accompagnés de douleurs mentales

Teintes sombres et oppressantes



Colorimétrie

Palettes de couleurs (3/5)

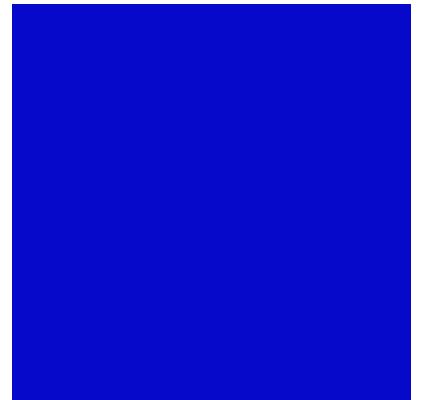
Rédaction :

Nour

Conception :

Nour

Les attaques d'anxiété évoquent la froideur



Colorimétrie

Palettes de couleurs (4/5)

Rédaction :

Nour

Conception :

Nour

Au coucher de soleil, ambiance calme



Colorimétrie

Palettes de couleurs (5/5)

Rédaction :

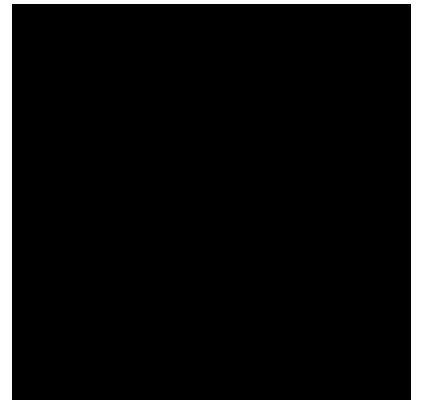
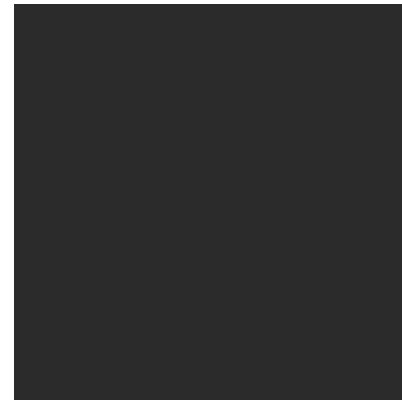
Nour

Conception :

Nour

La nuit

Quelques parties du jeu peuvent être en noir et blanc avec uniquement les éléments cruciaux en couleur (jauge de stress, objet à interagir avec, ...)



MOODBOARD SONORE

Moodboard sonore

Rédaction :

Quentin

Conception :

Quentin

Introduction

Le travail du son sera de grande importance au sein du jeu. Il va jouer un rôle décisif dans les ambiances instaurées, qui se veulent marquées et marquantes.

Comment allons-nous procéder ?

En premier lieu, il est important de définir ce qui va nécessiter une ambiance sonore. Le jeu se décompose en deux parties distinctes :

- **L'Ambiance Recherche** : cette première se voudra ancrée dans le quotidien de notre personnage. Tranquille et calme seront les mots clés pour la définir.
- **L'Ambiance Angoisse** : cette seconde se voudra, quant à elle, "violente" ou tout du moins lourde, intense. Son objectif est de retranscrire une crise de panique. Les sons stressants et la perturbation sonore seront ses éléments clés.

Nous aborderons aussi la question du son pour les menus, différents écrans de sélection et écran de pause pour le jeu, dans une dernière partie.

Moodboard sonore

Ambiance recherche

L'ambiance sonore des phases de recherches se voudra quotidienne, accompagnée d'une musique très douce.

Nous mettrons donc différentes musiques en boucle sonore avec comme référence [Idem](#) ou [Et le Vent ?](#) de Jumo et [Friendship](#) ou [Olatu](#) de Thylacine.

Ces boucles seront altérées au niveau des instruments et du rythme au cours de la journée, mais aussi en fonction du stress du personnage, avec des instruments plus marqués et angoissants si le joueur s'approche d'une crise.

Le choix de ces musiques comme inspiration va au-delà de leur côté répétitif et doux, elles possèdent une force et énergie qui se développe au cours du morceau, en passant par de multiples légères variations racontant une évolution.

C'est aussi ce que nous souhaitons pour la musique du jeu lors de ces phases.

Rédaction :

Quentin

Conception :

Quentin

Moodboard sonore

Rédaction :

Quentin

Conception :

Quentin

Bruitages

Pour renforcer l'aspect **quotidien**, le fond sonore sera accompagné par des **bruits de la rue**, des **voitures**, des **piétons qui parlent**, une **moto**, une **ambulance**...

Mais aussi des sons de l'appartement : un **frigo qui refroidit par intervalle**, la **ventilation**, la **porte qui se ferme**, des **placards qui s'ouvrent**, le **parquet qui grince**... Tous ces éléments sont facilement trouvables sur des banques de sons libres de droit ou même récupérables directement par l'équipe.

Tableau de liège

Les moments où le joueur navigue sur le tableau doivent avoir une ambiance sonore légèrement différente du reste. Le travail de sound design lors de la saisie des éléments se voudra reconnaissable et adapté en fonction de l'objet (bruit de papier pour une lettre et métallique pour des clés).

Il y aura aussi de petits effets sonores lorsqu'on relie des éléments.

La musique sera similaire à celle jouée dans le reste de la phase de recherche, mais elle prendra plus le pas sur les bruitages d'ambiance.

Conclusion

L'objectif est d'**immerger le joueur** dans une ambiance **calme**, **quotidienne** et **familière**, dans laquelle ce dernier se sentira à l'aise. Le joueur est dans un moment lent et tranquille où il peut prendre son temps.

Moodboard sonore

Rédaction : Quentin

Conception : Quentin

Transition ambiance recherche à ambiance angoisse

Pour la transition entre les deux phases, plusieurs possibilités sont envisagées.

La première, unique à cette phase de transition, serait l'idée d'utiliser les **suppressions sonores** de certains éléments tout en laissant une **boucle continue** qui s'altère et se distord.

L'inspiration est ici [Where is my Mind ?](#) des Pixies, dans laquelle la section finale est une coupe du reste des pistes musicales, ne laissant qu'un chant distordu.

Cela serait un **indice sonore** évident et compréhensible du changement.

Il créerait une sensation d'angoisse et de perturbation qui viendrait complètement rompre avec l'ambiance sonore de la partie recherche.

Les autres éléments de transition pourraient être de faire monter le son en crescendo des effets sonores de la partie angoisse.

Moodboard sonore

Ambiance angoisse - Musique

Rédaction :

Quentin

Conception :

Quentin

L'idée principale sera que la partie angoisse possédera toujours la **même musique** mais avec des **altérations** de beat et des instruments en fonction de la nécessité de la scène.

Par exemple, pour le gameplay de jeu de rythme, il faudra que la musique soit la plus audible et compréhensible pour le joueur.

Alors que dans un gameplay de recherche d'objets, la musique pourra être un complément altéré et distordu sans que cela ne pose de problème concret pour le joueur.

L'idée pour la musique se situe entre [Everywhere At The End Of Time - Stages 1-6 \(Complete\)](#) de The Caretaker avec des notes très angoissantes et [What's up, people?!](#) by Maximum the Hormone, pour son côté distordu.

Moodboard sonore

Ambiance angoisse - Bruitages

Rédaction :

Quentin

Conception :

Quentin

Pour l'ambiance angoisse, plusieurs sons sont envisagés :

Nous pourrons rajouter des acouphènes, bruits de battements de cœur, son de la circulation sanguine, mais aussi une respiration rapide et saccadée.

Ces effets viennent imiter la tendance du cerveau à accentuer tous nos sens lors d'un stress intense.

Ces ressorts sont déjà exploités dans plusieurs jeux, notamment d'horreur, tels que [Outlast](#), [Amnesia Rebirth](#), [Lies Of P](#) ou dans des fictions mettant en scène une crise d'angoisse avec par exemple [Le Chat Potté 2 : la dernière quête](#).

Moodboard sonore

Rédaction :

Quentin

Conception :

Quentin

Ambiance angoisse - Perturbation stéréo

Une autre perturbation envisageable concerne le **son stéréo** en ne le faisant passer que par une seule oreille ou avec une alternance très rapide entre les deux, ou encore des paroles et sons différents entre les deux oreilles.

C'est un effet musical couramment utilisé dans la musique des 70's avec [Paint In Black](#) des Rolling Stones ou [California Dreamin'](#) de The Mamas & The Papas.

Pour une utilisation directement liée à une dissociation sonore, nous pouvons penser à une scène de la série animée [Re:Zero](#).

Moodboard sonore

Rédaction :

Quentin

Conception :

Quentin

Menu et écran de sélection

Pour les différents écrans de sélection et menus, il est important de poser ou de garder l'ambiance du jeu.

Menu principal – musique

Pour l'écran de début de jeu, cette question est la plus importante. Il faut que le joueur comprenne la dualité entre les différentes phases du jeu, à la fois **posée** et **calme**, mais aussi **angoissante** et **lourde**. Nous cherchons ici à créer un entre-deux de nos références précédentes.

Nous fonderons notre réflexion sur des musiques telles que [I'm not human at all](#) (Copenhagen X Sessions) de Sleep Party People, mais aussi [Acide Rain](#) de Lorn ou encore [The Monarch's Pyramid](#) de Cristobal Tapia de Veer. Une boucle **simple** et **calme** avec des **montées en puissance** qui nous racontent une angoisse et une souffrance sous-jacente.

Menu principal – bruitages

Lorsque le joueur passe sur l'une des différentes options du menu principal, cela émet un son de **battement de cœur** et lorsque l'option "Charger partie" ou "Nouvelle partie" est sélectionnée, une **inspiration intense** est entendue.

Moodboard sonore

Rédaction :

Quentin

Conception :

Quentin

Autres menus de jeu

Musique

Pour les autres menus à l'intérieur du jeu, l'objectif est de ne pas faire sortir le joueur de l'ambiance initiale.

Pour cela, la **musique** en cours continuera en **augmentant légèrement de volume et les sons de l'environnement** seront **diminués** de façon significative.

Bruitages

Lorsque le joueur passe sur l'une des différentes options d'un menu, cela émet un **son de papier** légèrement **froissé**, un bruit rapide et assez faible pour ne pas être trop dérangeant à la longue.

Lorsque le joueur sélectionne un changement dans les options, un bruit de **papier mis en boule** est émis, la aussi de manière de faible et rapide.

Enfin, lorsque le joueur veut retourner à un écran précédent, c'est un son de **page qui se tourne** qui est produit dans un volume plutôt faible.

TECHNOLOGIES

Technologies

Rédaction :

Enzo

Conception :

Enzo

Said

Plateformes : PC / Consoles (PS5, Xbox Series, Nintendo Switch...)

Mode VR : Oculus / PSVR

Appareils ciblés :

De par son genre de gameplay, le jeu est typiquement conçu pour fonctionner sur **ordinateur** en résolution **1920 x 1080**, avec un export sur la plateforme **Steam**, mais à terme un portage sur **différentes consoles** est prévu, voire une adaptation en **VR**.

En ce qui concerne la partie **réseaux**, le jeu se jouera uniquement en **solo** ; d'où un stockage des **sauvegardes** en **local**, sur la machine du joueur.

Performances :

Les phases de gameplay secondaire et de connexions d'indices devraient pouvoir s'**optimiser facilement**, la **recherche d'objets** quand à elle, nécessite d'afficher **beaucoup d'éléments** dans l'appartement où le joueur se déplace ; cela sera **plus gourmand** en performances.

Nous prévoyons ainsi, dans les paramètres, une option pour **baisser la qualité des graphismes** comportant au moins 2 sélections possibles pour chaque objet : une **légère** et une **maximale**.

Technologies

Rédaction :

Enzo

Conception :

Enzo

Said

2D / 3D :

2D pour les phases de gameplay secondaire et 3D pour l'exploration de l'appartement et l'inspection des objets.

Langages informatiques et scripts visuels :

C++, Blueprint, UML

Logiciels utilisés :

- Git (système de gestion de versions)
- Unreal Engine
- Visual Studio Code
- SGBD (soit pgadmin (postgresql), soit DBeaver (MySQL) ...)
- Draw.io
- PowerAMC
- Trello
- Antidote (correcteur orthographique)
- Photoshop
- Maya
- Blender

FX :

- Unreal Engine > Niagara System / Lighting and Post-Processing Effects
- Maya > Material System

Technologies

Rédaction :

Enzo

Conception :

Enzo

Said

Le moteur de jeu **Unreal Engine** est parfaitement adapté à notre genre de jeu, car il propose un asset par défaut pour contrôler un personnage avec les touches **ZQSD**.

De surcroît, ce moteur est **compatible** avec toutes les consoles évoquées, contrairement au moteur open-source Godot ; il permet aussi d'importer des objets créés avec Maya.

Enfin, la communauté autour du moteur choisi est presque aussi importante que celle de Unity, et très active ; nous n'aurons donc aucun problème à chercher des ressources sur Internet.

Quant à notre logiciel de diagrammes visuels, nous avons utilisé draw.io, car il propose dans fonctionnalités intéressantes au niveau esthétique : le style d'élément “sketch” s'accorde bien avec la direction artistique du jeu.

Technologies

Rédaction :

Enzo

Conception :

Enzo

Said

Frameworks :

- Unreal Engine > gameplay framework / Slate (UI framework) / Live Link (rendering framework) / audio framework / physics framework
- JSON framework

Unreal Engine intègre plusieurs frameworks essentiels : le **Gameplay Framework** structure le code et gère les interactions du jeu, tandis que **Slate** permet de concevoir des interfaces utilisateur flexibles et interactives.

Le **Live Link** facilite le rendu en temps réel d'animations, optimisant ainsi le processus créatif, tandis que l'**Audio Framework** améliore l'immersion grâce à des effets sonores dynamiques.

Enfin, le **Physics Framework** simule des interactions physiques réalistes, ajoutant du réalisme au gameplay.

En parallèle, le **JSON Framework** est un format d'échange de données léger et facile à manipuler, idéal pour les communications entre le client et le serveur.

SGBD :

Données de sauvegarde des joueurs (profils, choix effectués, phases de paniques réussies, etc.) et données de base du jeu (objets de l'appartement, musiques, effets sonores, etc.)

STRUCTURES DE DONNÉES

Structures de données

Rédaction :

Enzo

Conception :

Enzo

Sauvegardes

Les données de la partie en cours seront stockées sous forme de **dictionnaires imbriqués**, puis écrites sur le disque dur grâce au module **JSON**.

Il permet aussi de lire les fichiers ainsi créés au format “.json”.

Les dictionnaires ont le bon goût de nommer les clés tout en conservant une complexité constante d'accès aux valeurs, ce qui est très pratique pour lire une donnée choisie.

Objets placés

Des informations importantes concernent les objets présents dans l'appartement ; en effet, il nous faut retenir si le joueur a inspecté tel objet, une ou plusieurs fois.

Pour cela, chaque objet se verra attribuer un **graphe d'état** qui décrit le comportement de ses interactions.

Structures de données

Rédaction :

Enzo

Conception :

Enzo

Connexions

Sur le tableau de liège, n'importe quel couple d'indices peut constituer une connexion que le joueur aura choisie.

N'ayant pas de contrainte plus précise, cette structure s'apparente donc à un graphe simple, dont les sommets sont les indices, et les arêtes sont les connexions.

Puisque nous considérons 4 différents types de connexions entre les indices (Post-it - élément clé, Post-it - élément secondaire, Post-it - élément annexe et élément - élément), nous aurons besoin de **4 graphes** de ce genre (**parfois orientés**).

Statut de l'histoire

L'histoire sera bien sûr modifiée dans le temps selon ce que fait le joueur.

Elle passera par plusieurs états pour faire apparaître dialogues et bulles textuelles ; d'où un **graphe d'état** décrivant les transitions effectuées par le joueur.

Ce graphe est à la base du diagramme de cas d'utilisation vu précédemment.

Structures de données

Rédaction :

Enzo

Conception :

Enzo

Mini-jeux

Durant les phases de panique, le joueur performera plus ou moins sur les mini-jeux.

Comme cette performance aura une influence sur la suite de la partie, nous garderons en mémoire les victoires obtenues depuis le début de la sauvegarde.

Nous utiliserons alors **4 listes contiguës** (une par mini-jeu) contenant des booléens triés par ordre d'obtention ; cela nous permettra de les ajouter en temps constant au fur et à mesure.

Ces valeurs booléennes spécifieront simplement si le joueur a gagné le mini-jeu ou non.

Jeu émotionnel

Ce mini-jeu présentera des choix multiples au joueur qui seront sélectionnés aléatoirement.

Un ensemble répond alors à notre problématique : tous les choix stockés au préalable dans l'ensemble sont dans le désordre, et il nous suffit d'en prendre un au hasard puis de le retirer en temps constant.

Il sera ainsi fait pour chaque pensée qui apparaît à l'écran, car chaque pensée a son lot de réponses possibles.

Un dictionnaire dont les valeurs seront ces ensembles nous permettra de sélectionner aisément les choix d'une pensée.

Structures de données

Rédaction :

Enzo

Conception :

Enzo

Musique

Nous avons besoin de sélectionner les musiques dans un ordre prédéfini pour ajouter des variations et effets sonores suivant la difficulté.

Dans ce cas, une liste contiguë aurait pu convenir, mais nous préférons nommer les différentes indexations de stades de difficultés ; par conséquent, un **dictionnaire** est mieux indiqué.

Bruitages

Nous avons décidé de sélectionner aléatoirement des bruitages parmi ceux qui peuvent apparaître selon le statut de l'histoire : plus l'histoire avance, plus les bruits angoissants sont nombreux.

Toujours dans la même optique que pour le jeu émotionnel, un **ensemble** nous permet alors de les sélectionner, puis de les retirer en temps constant.

L'accumulation des bruits se fera simplement par union ensembliste.

TO DO LIST

To do list

Répartition des rôles

Rédaction :

Adrien

Conception :

Emma

Adrien

- >Suivi d'équipe
- >Création de la structure narrative détaillée
- >Level Design et Game Design du tableau de liège

Cassandra

- >Rédaction des dialogues
- >Rédaction de la banque de phrases pour le mini-jeu de choix
- >Level Design de l'appartement
- >Game Design des gameplays secondaires

Quentin

- >Intégration sonore
- >Création d'assets 3D
- >Travail des lumières
- >Assistant Game et Level Design

Emma

- >Création des graphismes pour les interfaces utilisateurs
- >Level design de l'appartement
- >Création d'assets 3D

Aalyah

- >Production des concept arts pour les éléments à trouver
- >Création d'assets 3D

Kimmy

- >Création du modèle pour le personnage principal
- >Création d'assets 3D

Nour

- >Création d'assets 3D

Enzo

- >Chargé de la gestion des données
- >Programmation du gameplay principal
- >Programmation des gameplays secondaires

Said

- >Programmation des UI
- >Programmation des gameplays secondaires

PLANNING DÉTAILLÉ

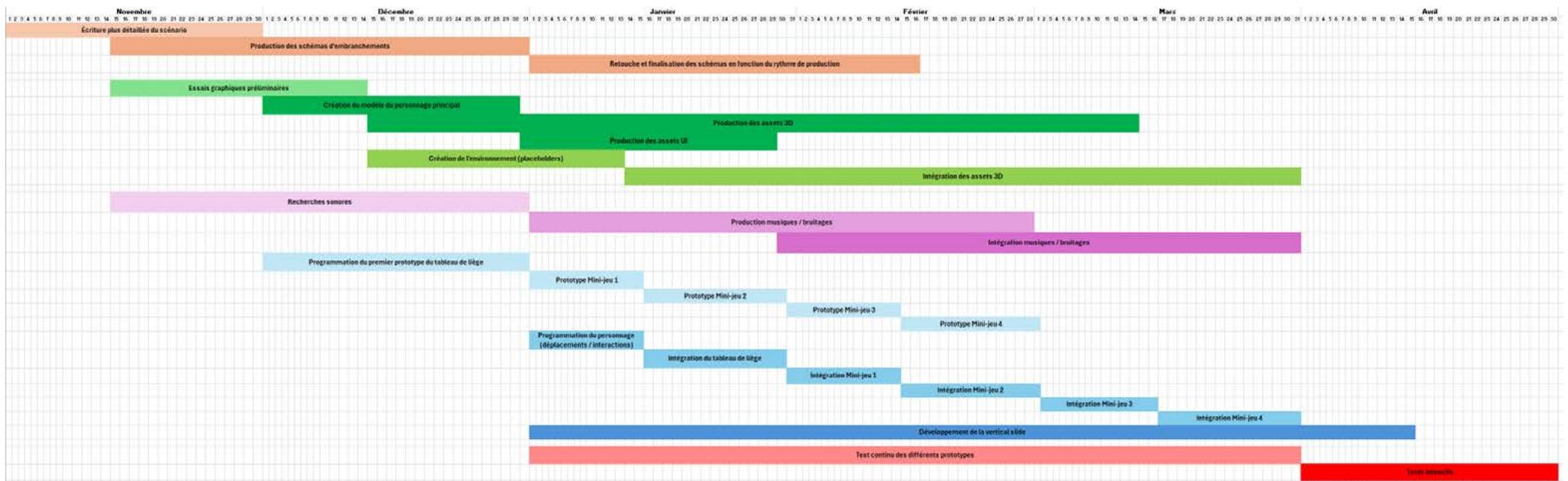
Planning détaillé

Réalisation :

Adrien

Conception :

Adrien



ANNEXES

Interface utilisateur

Menu principal

Réalisation :

Emma

Conception :

Emma
Said



Interface utilisateur

Menu de sauvegarde (1/2)

Rédaction :

Emma

Conception :

Emma
Said



Interface utilisateur

Menu de sauvegarde (2/2)

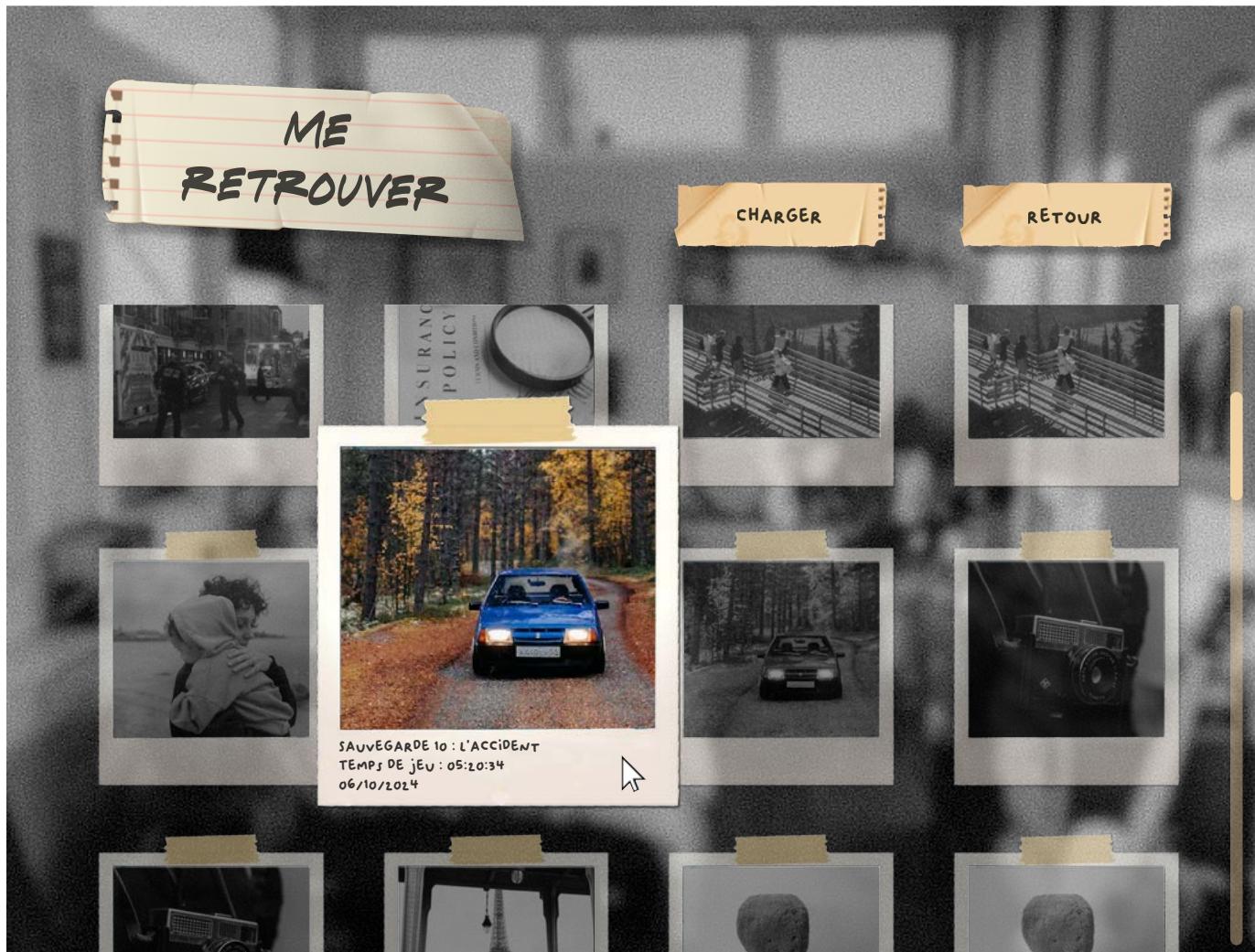
Rédaction :

Emma

Conception :

Emma

Said



Interface utilisateur

Menu d'options (1/4)

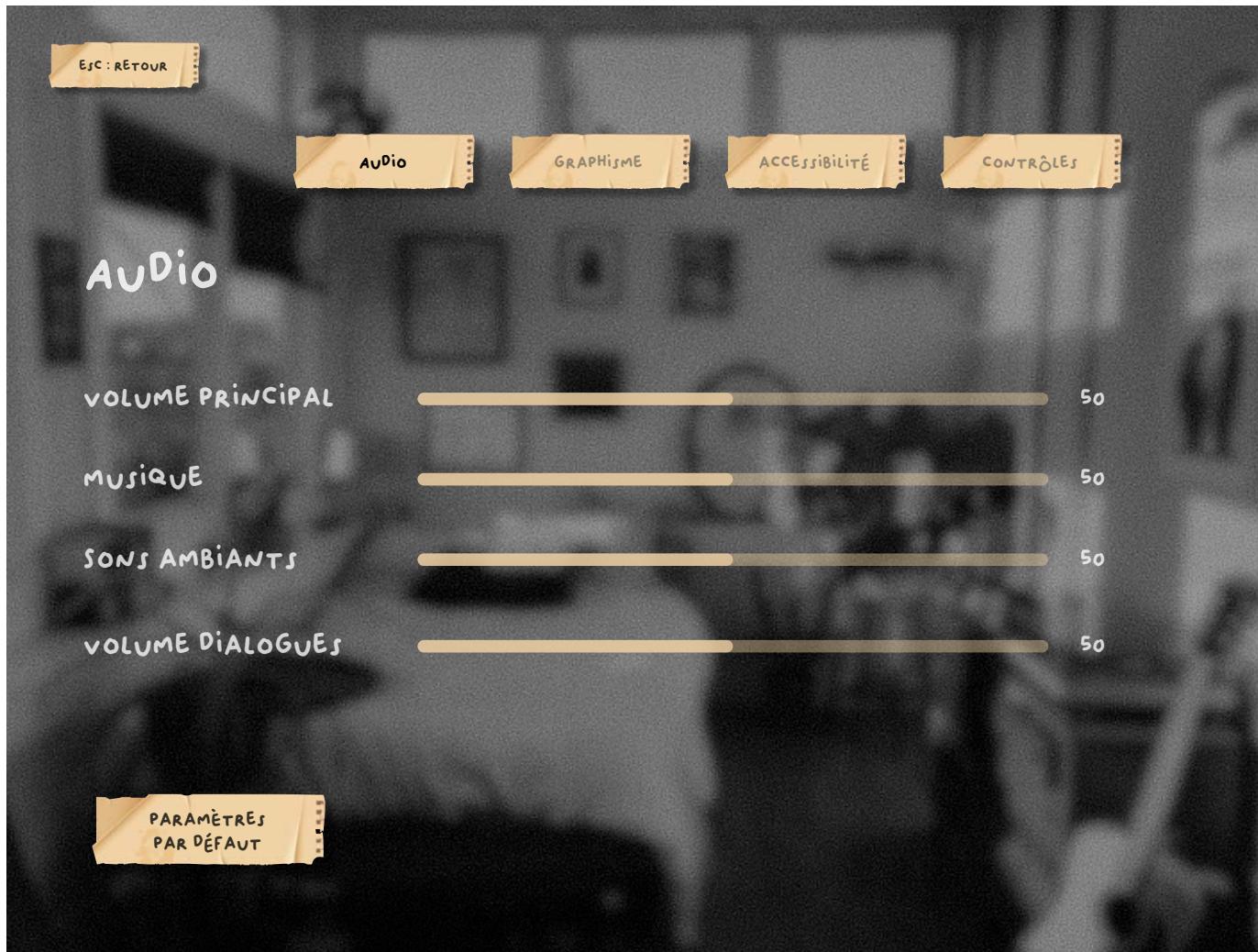
Rédaction :

Emma

Conception :

Emma

Said



Interface utilisateur

Menu d'options (2/4)

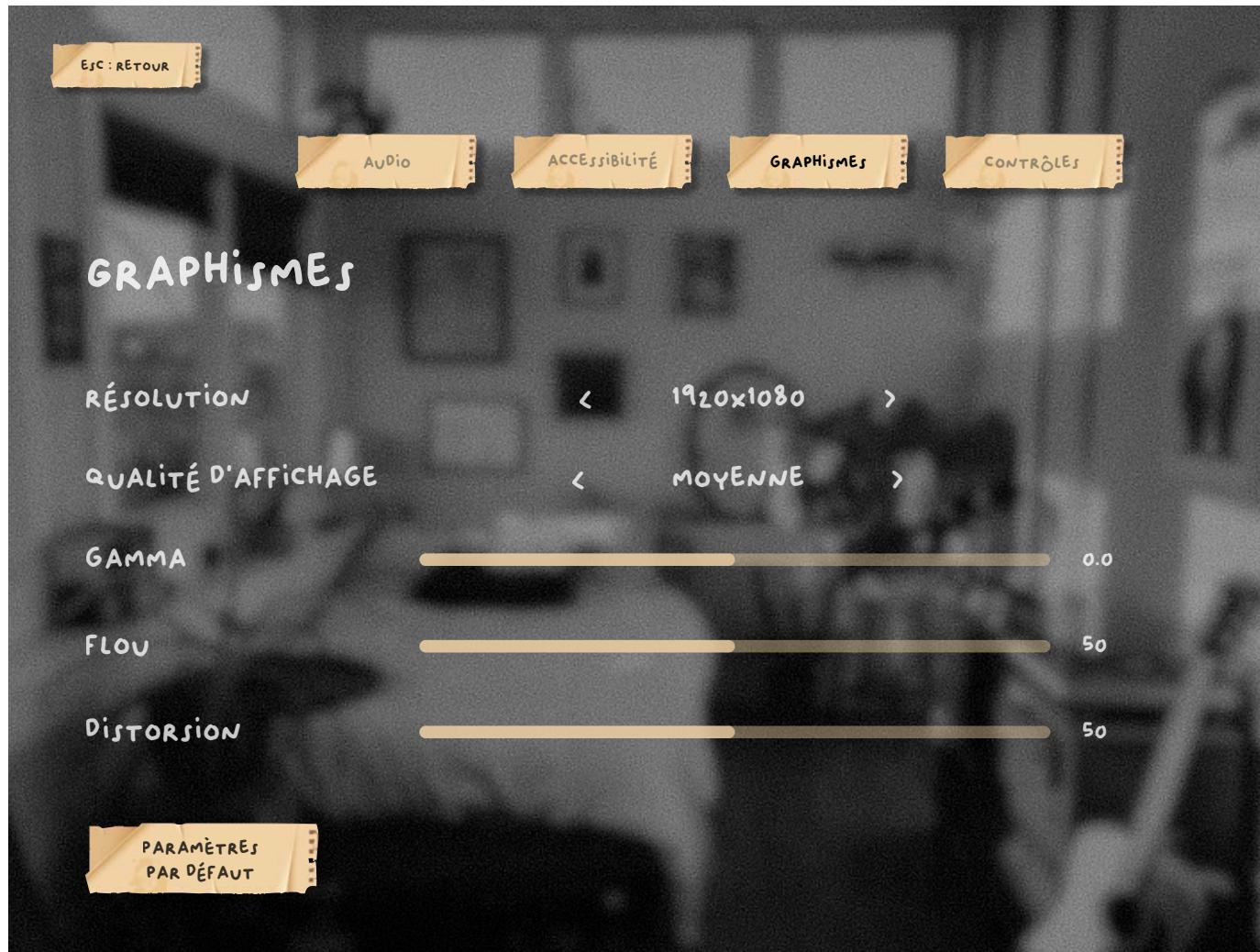
Rédaction :

Emma

Conception :

Emma

Said



Interface utilisateur

Menu d'options (3/4)

Rédaction :

Emma

Conception :

Emma

Said



Interface utilisateur

Menu d'options (4/4)

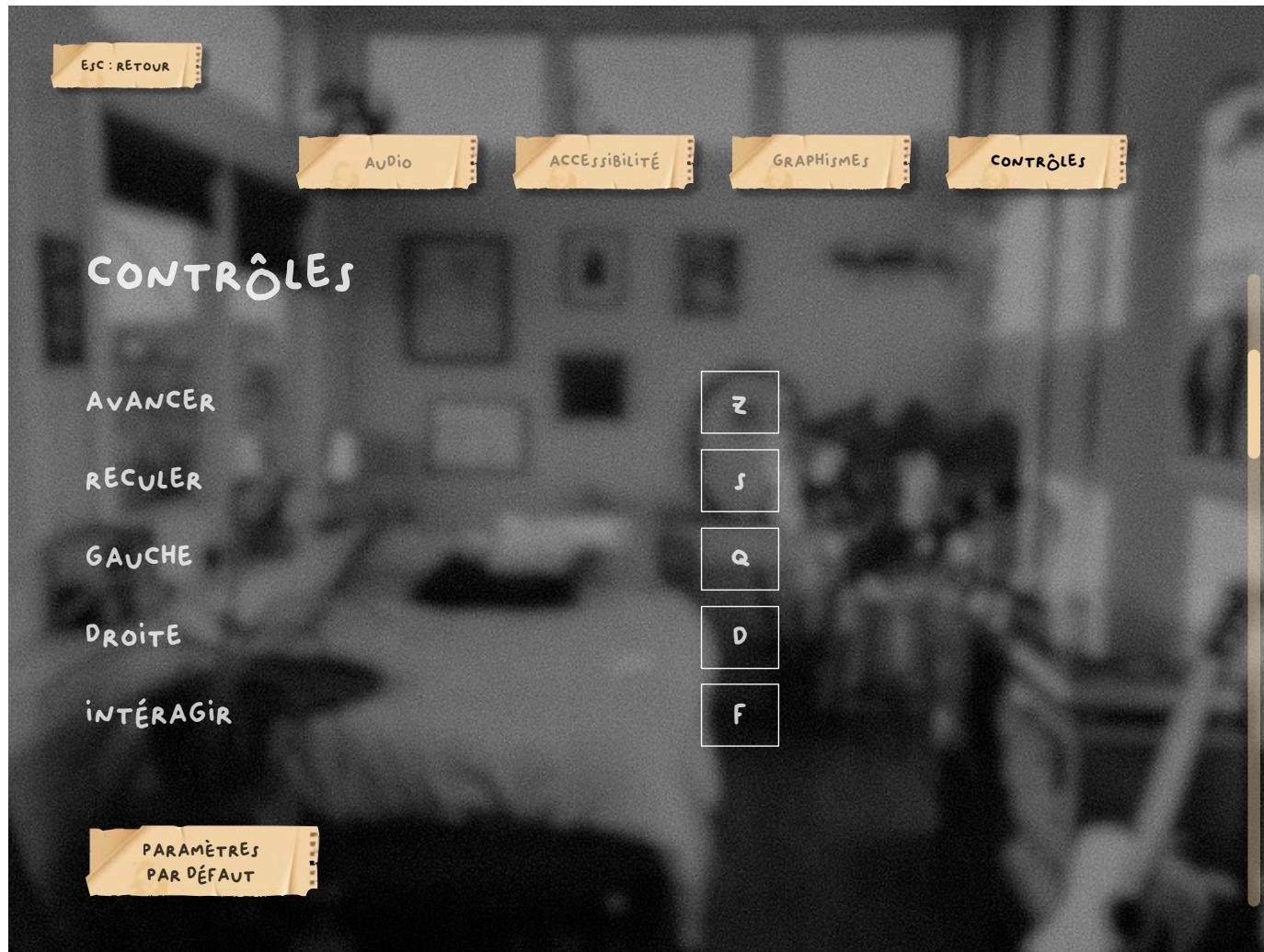
Rédaction :

Emma

Conception :

Emma

Said



Interface utilisateur

Menu pause

Rédaction :

Emma

Conception :

Emma

Said



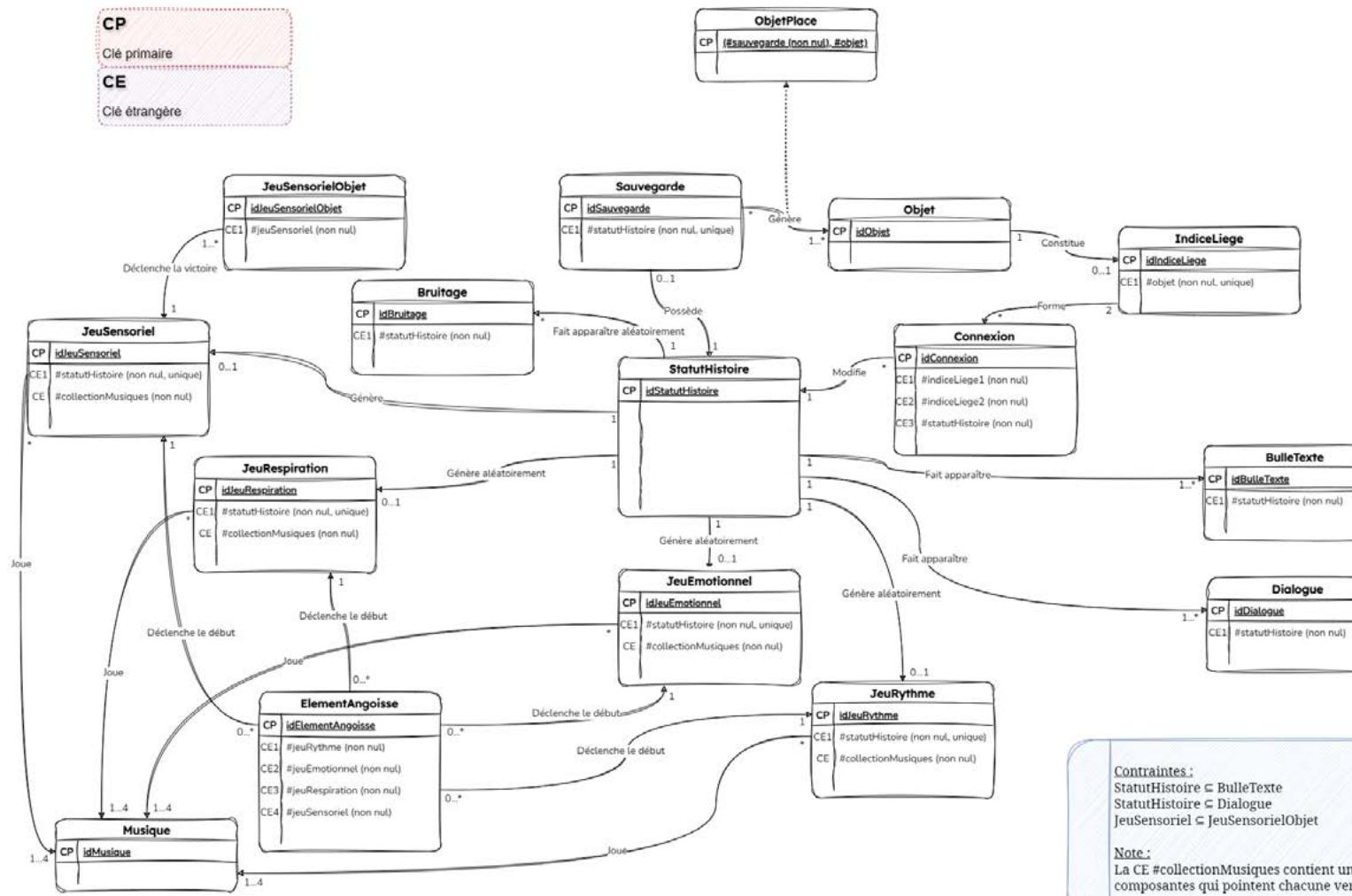
UML - Données

Réalisation :

Enzo

Conception :

Équipe



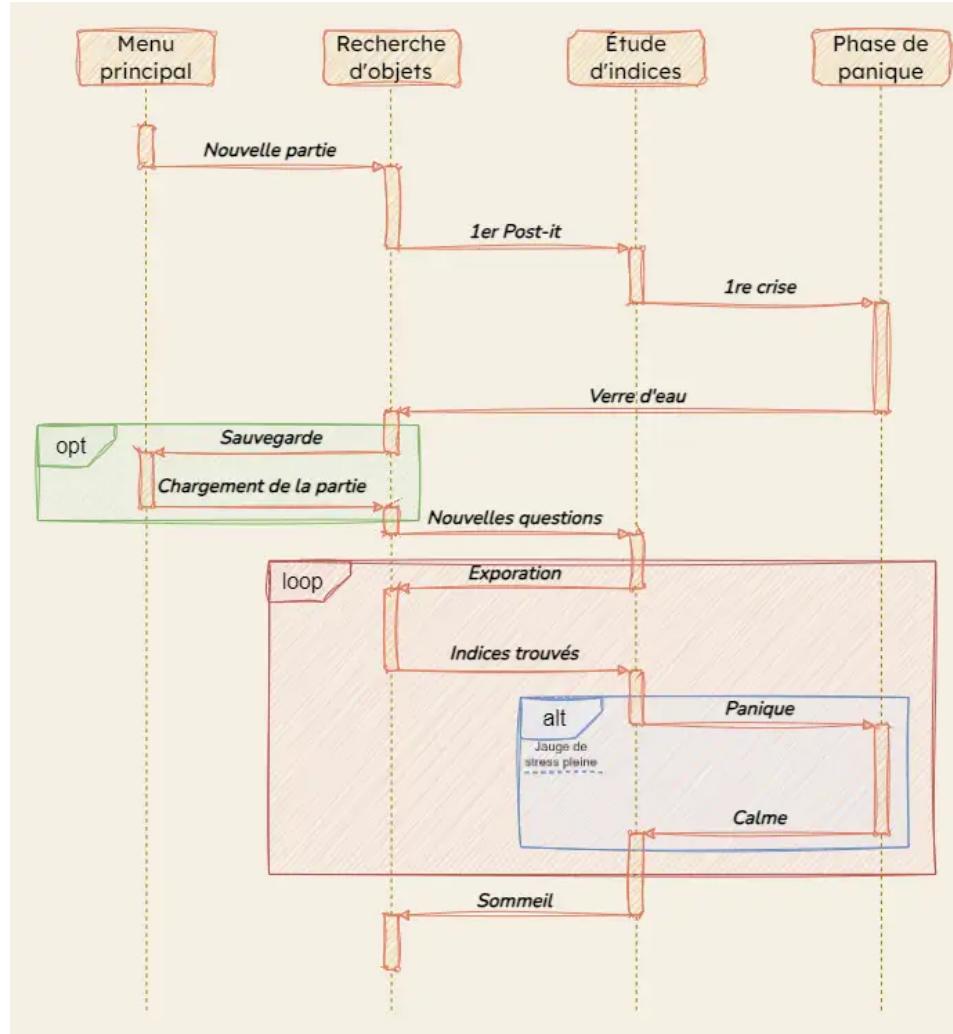
UML - Séquence

Réalisation :

Enzo

Conception :

Équipe



États

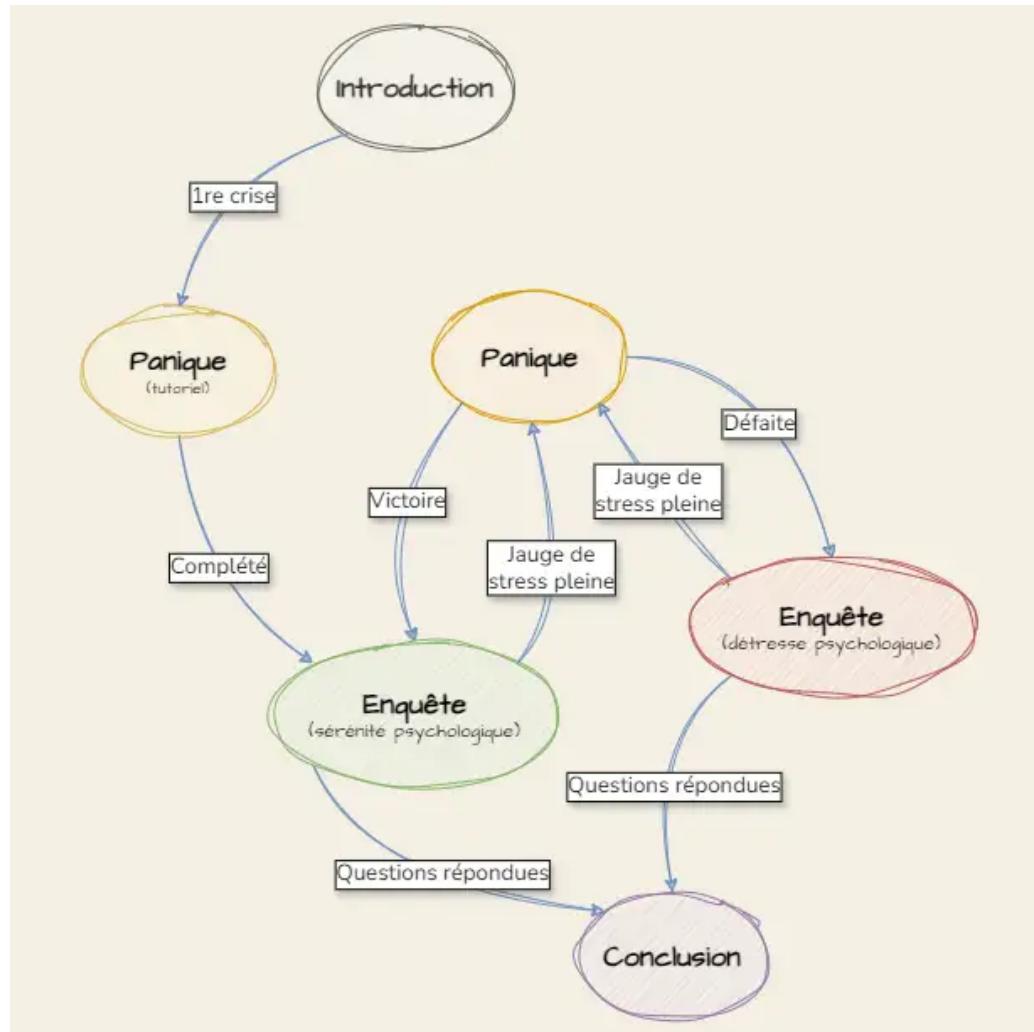
Graphe d'états du statut du jeu

Réalisation :

Enzo

Conception :

Équipe



Cas d'utilisation

Réalisation :

Enzo

Conception :

Équipe

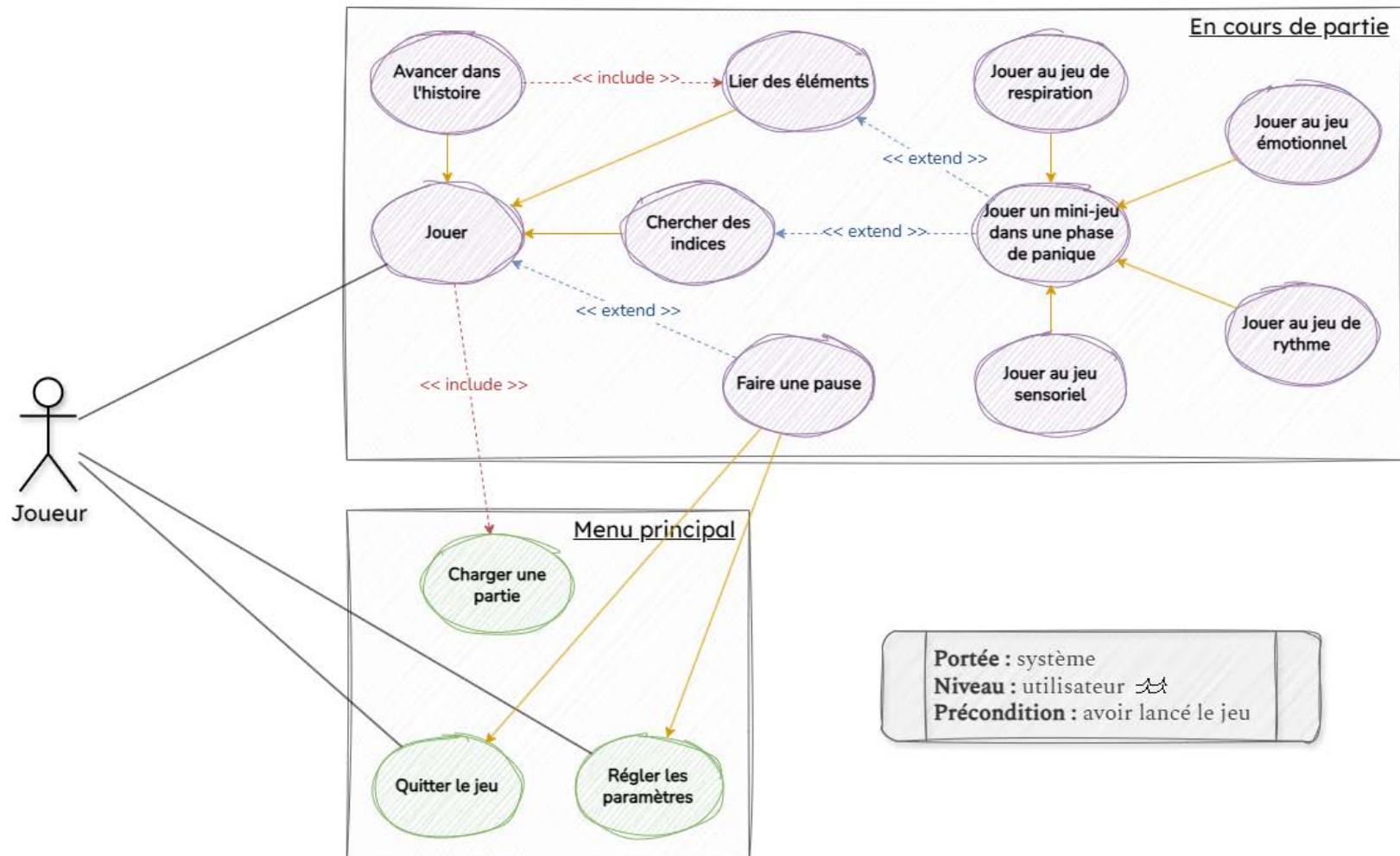


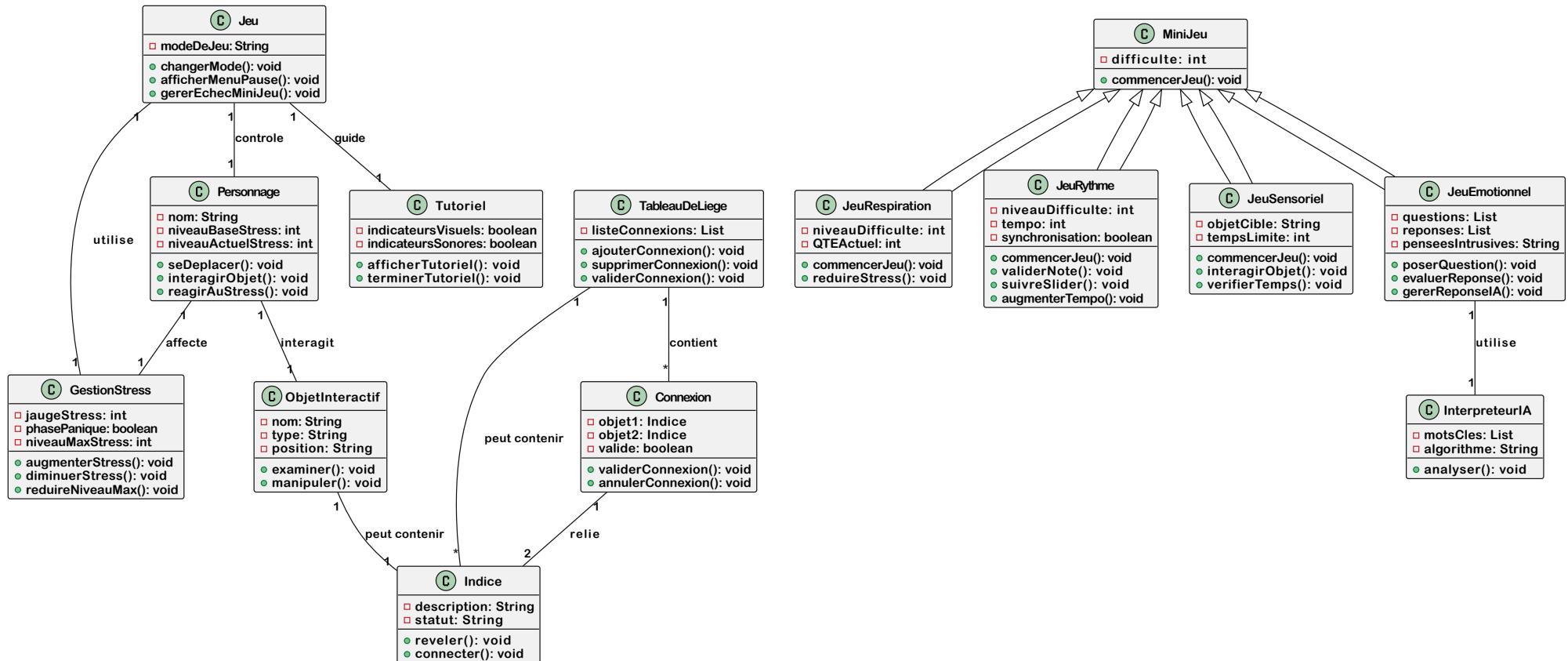
Diagramme de classe

Réalisation :

Said

Conception :

Équipe





MERCİ

ANXİETYM