

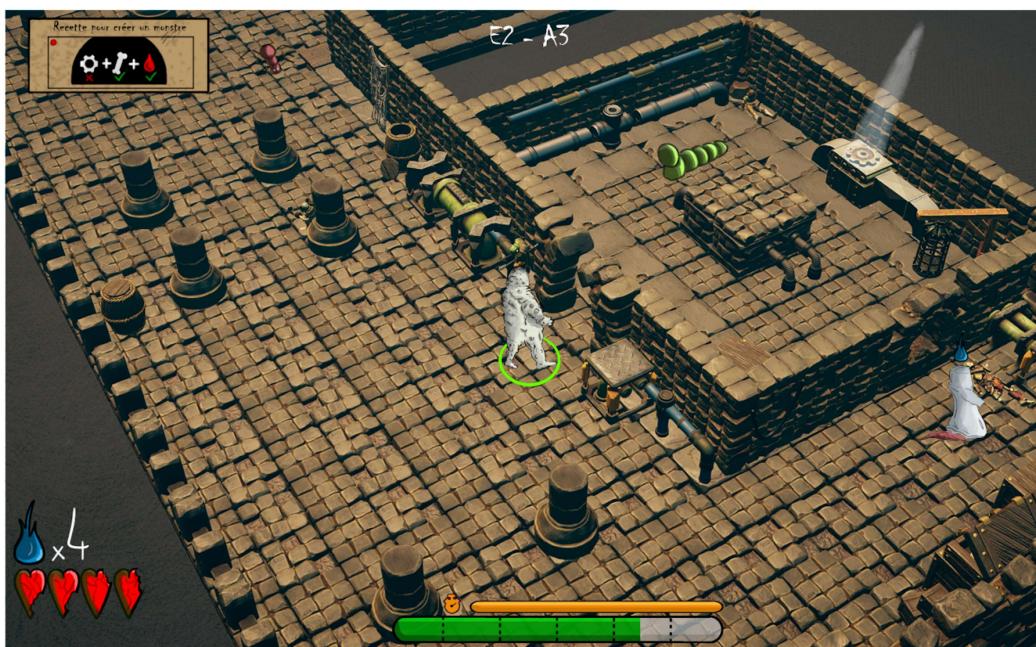
# Démarche de conceptualisation d'un jeu vidéo

## The Monster Factory

CHATILA Yann - DUMAINE Lisa - VERRECHIA Mathis

### Table des matières

<b>Game Concept Document.....</b>	<b>1</b>
Fiche technique.....	2
Pitch.....	3
Sentiments principaux :.....	3
Synthèse des recherches / analyses.....	4
Core Experience.....	5
Direction Artistique.....	12
<b>Dossier Analytique.....</b>	<b>21</b>
Volontés de développement.....	21
Les sentiments et références.....	24
Analyses.....	29
Bonus : méthodologie réunions orientées gameplay.....	56



# Game Concept Document

## **The Monster Factory**

# The Monster Factory - Concept

Tableau par Yann Chatila

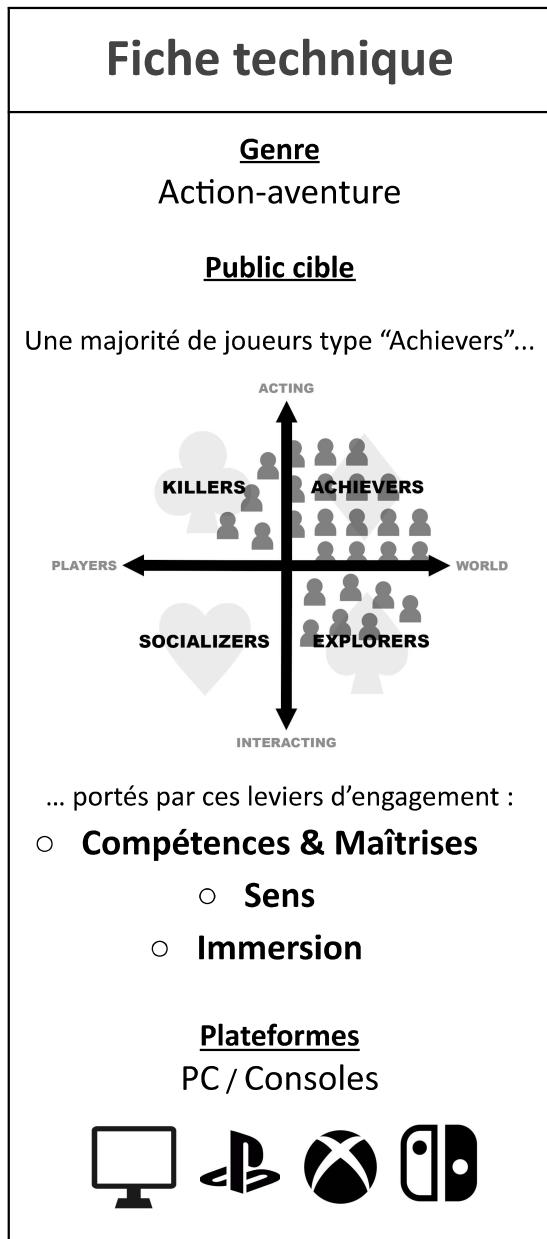
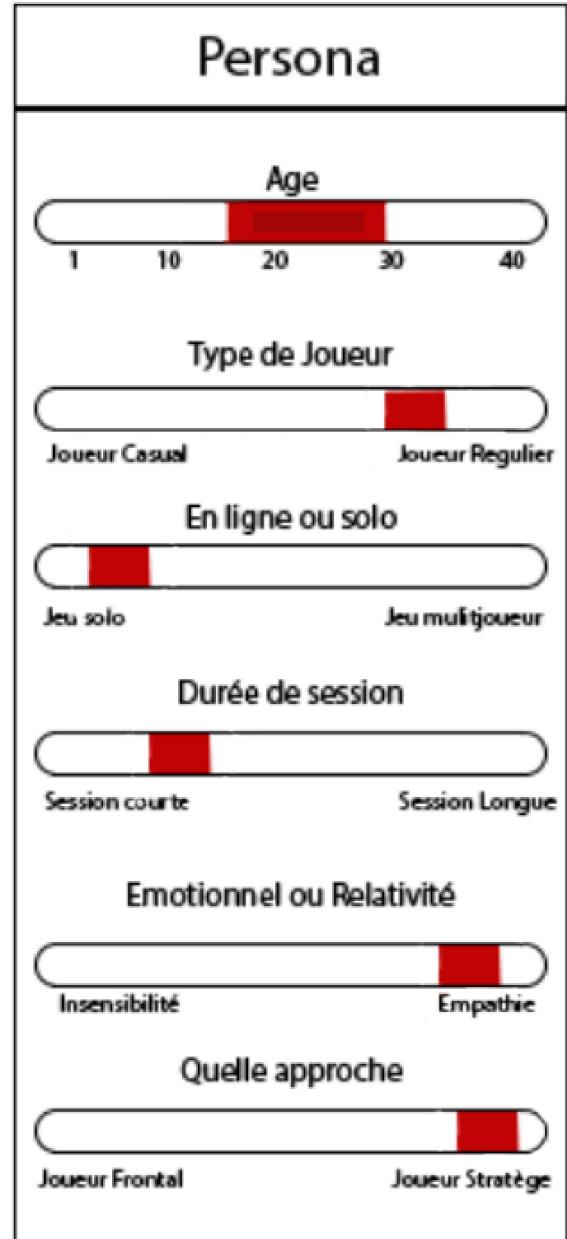


Tableau par Lisa Dumaine et Mathis Verrechia

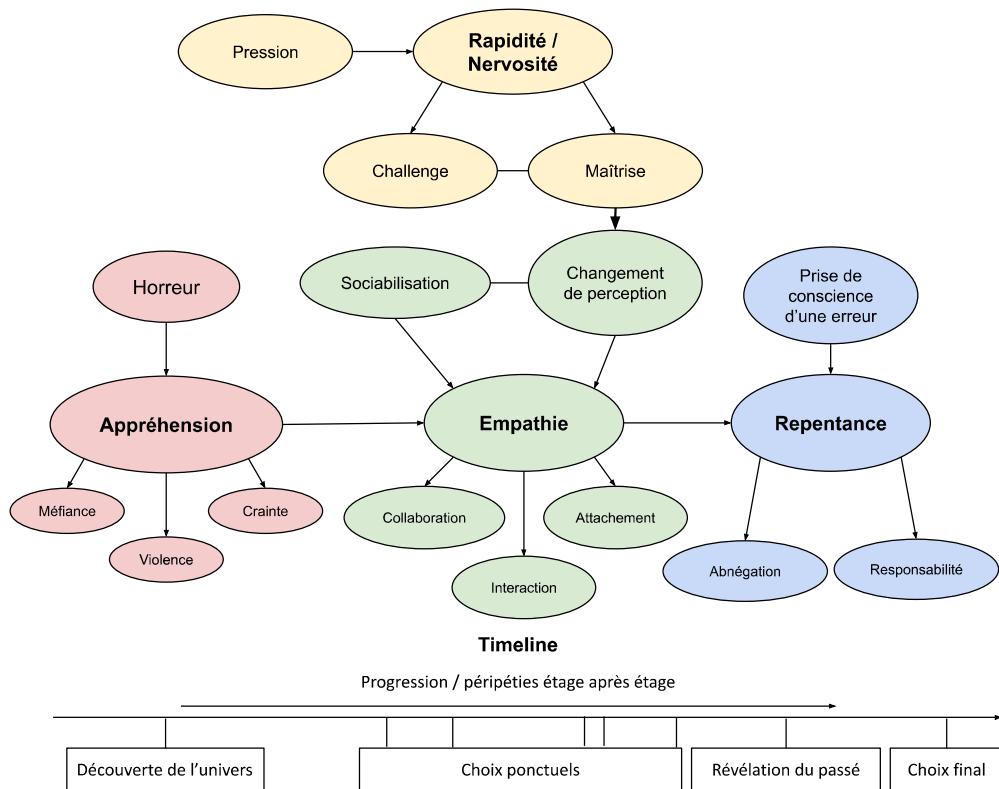


# Pitch

Rédaction et schémas par Yann Chatila

*The Monster factory est un jeu vidéo en vue isométrique, dans lequel vous incarnez un ancien héros mort au combat, ramené sous les traits d'un mort vivant pour servir de main d'œuvre dans une usine de création de monstres. Une clé au sommet de l'usine est votre seul espoir d'en sortir. Mais pour y accéder, vous devez mériter votre ascension. Etage après étage, aile après aile, vous devez vous acquitter de vos tâches dans un temps imparti, parmi un ensemble d'ouvriers, au sein des dédales de cette usine. Que ce soit en collectant des matières premières purulentes, en activant des machineries infernales ou en éliminant des abominations hostiles, la rapidité sera votre seule manière de garantir votre succès. Vous devez être le meilleur pour prétendre à une ascension au sein de la hiérarchie, et ainsi grimper les étages. Au contact d'une variété de personnages, votre personnage évoluera, gagnant en capacités et découvrant les traces d'un passé sanglant. Progresserez-vous en éliminant vos semblables et potentiels rivaux, ou en les ralliant à votre cause ? Choisissez-vous de prioriser votre libération, ou de vous battre pour vos nouveaux camarades opprêssés par un système tyrannique ? Vos choix pourraient changer le destin de cette usine. Et lorsque viendra le temps de votre libération, une dernière question pourrait tout bousculer : après tout ce périple, ne feriez-vous pas partie de ce monde ?*

## Sentiments principaux



# Synthèse des recherches et analyses

Rédaction par Yann Chatila

*The Monster Factory* a pour ambition de susciter chez le joueur un **changement de perception**, en partant d'un sentiment **négatif** (appréhension) vers quelque chose de **positif** (empathie). Cette transition s'accompagnerait d'une quête de **rédemption** rythmant la trame narrative. Enfin, notre gameplay s'articulerait autour d'un **rythme rapide et nerveux**. Nos recherches se sont donc orientées vers des jeux suscitant des sentiments ou des situations similaires. A l'issue de ces analyses (détailées dans le [Dossier Analytique](#)), nous pouvons dégager une synthèse d'outils, de mécaniques et / ou de styles, que nous allons plus ou moins intégrer au sein de notre propre concept, pour enrichir notre expérience de jeu.

Mécanismes & Outils	Présence dans <i>The Monster Factory</i> ?
<p><b>Direction artistique</b> : Le visuel, première information à portée du joueur, est un moyen efficace pour lui faire ressentir de <b>l'appréhension</b>, via une <b>esthétique horrifique</b> basée sur des éléments d'horreur (organique, phobie, obscurité, macabre, déformation, hybridation...).</p>	<p>Notre intrigue se situant au sein d'une usine de monstres, notre univers graphique se veut <b>varié dans son horreur</b>, que ce soit par des <b>monstres</b> en tout genre (morts-vivants, créatures cryptiques, insectes, hybrides...) et des <b>environnements</b> sales et mécaniques, à l'ambiance anxiogène de séquestration.</p>
<p><b>Narration</b> : Le moyen le plus explicite de faire passer nos émotions reste encore de le faire par la <b>trame narrative</b>. De nombreux jeux partagent des thématiques similaires aux nôtres. Pour dérouler cette intrigue narrative, les moyens sont nombreux : dialogues sonores ou écrits, visuels, cutscenes, environnement design, etc...</p>	<p>Pour étayer notre intrigue, le jeu proposera, en périphérie du Core Gameplay, des <b>scènes narratives</b> constituées de dialogues à l'écrit, d'animations et d'artworks, dans la veine de ce que peuvent proposer certains jeux isométriques comme <i>Hadès</i> ou <i>Death Door</i>.</p>
<p><b>3C</b> : Les 3C ont un rôle non négligeable pour <b>cadrer l'expérience</b> du joueur. Sur ce point, on peut jouer sur énormément de paramètres : complexité et réceptivité des contrôles, caractérisation et vitesse du personnage, position de la caméra...</p>	<p>A travers un mort-vivant comme protagoniste, le jeu favorise <b>l'empathie</b> qu'on peut éprouver pour ses personnages horrifiques.</p> <p>Les contrôles se veulent <b>nerveux, rapides</b>, à l'image de <i>Dead Cells</i> ou <i>Hades</i>, pour permettre au joueur de <b>circuler rapidement dans les niveaux</b>.</p> <p>La <b>caméra resserrée sur notre personnage</b>, crée aussi bien une sensation <b>d'appréhension</b> (les obstacles et les environnements ne sont pas observables à l'avance) que de <b>vitesse</b> (le défilement est accentué lors des déplacements).</p>

<p><b>Capacités / Logiques de gameplay</b> : Au travers de <b>logiques de gameplay</b> ou de <b>mécaniques cohérentes avec l'univers</b>, on peut familiariser insidieusement le joueur à ce dernier. D'un monde nouveau et étranger, on passe à un monde que l'on connaît au fur et à mesure qu'on progresse et qu'on maîtrise ses mécanismes. <b>L'accomplissement amène à la familiarité.</b></p>	<p>Nécessitant d'acquérir une bonne maîtrise du jeu, il s'agit d'un outil <b>efficace chez des cibles de type "Achievers"</b> ; nous avons donc tout intérêt à miser dessus. Le <b>Core Gameplay</b> <b>s'inscrit ici en cohérence avec l'univers</b>. En tant qu'ouvrier dans une usine, nos principales interactions consistent à accomplir des tâches. Les mécaniques déblocables se feront <b>en cohérence avec les étages et leurs thématiques</b> (exemple : dans un étage obscur, des vers luisants offrent une mécanique de lumière).</p>
<p><b>PNJ / Alliés</b> : Les PNJ tiennent un rôle non négligeable dans la progression du joueur. <b>Marchands, mentors et donneurs de quêtes</b>, leur importance ne doit pas être négligée pour que le joueur n'ait pas seulement une perception hostile de l'univers.</p> <p>Les personnages peuvent aussi <b>prendre part au gameplay</b>, en étant contrôlables par le joueur. Par cette <b>appropriation de personnages appartenant pleinement à l'univers</b>, le joueur est d'autant plus amené à éprouver de <b>l'empathie</b> à leur égard.</p>	<p>En périphérie du Core Gameplay, nous comptons présenter <b>des personnages clés à chaque étage</b>, qui guideront la progression du joueur, en lui <b>apprenant notamment de nouvelles mécaniques</b>.</p> <p>Le joueur pourra également <b>rallier des monstres ouvriers</b> à sa cause, et ainsi leur <b>attribuer des tâches</b> qui l'aideront dans sa performance (exemple : je donne un morceau de viande à un troll ; je peux désormais lui demander de réparer une machine en panne).</p>
<p><b>Choix</b> : La mécanique de choix, qu'importe la forme qu'elle prend (explicitement présentée dans <i>Undertale</i>, ou plus insidieuse comme dans <i>Bioshock</i>), confronte le joueur dans son <b>rapport aux personnages et au monde qui l'entoure</b>. Par ce choix, le joueur peut décider d'entrer en empathie avec les personnages, ou au contraire, de rester dans une posture de rejet.</p>	<p>Bien qu'il s'agirait d'un système périphérique, nous envisageons de proposer au joueur des <b>choix narratifs explicites</b> durant des scènes narratives.</p> <p>Le choix serait également présent dans les situations de jeu associées au Core Gameplay, avec une <b>possibilité de rallier</b> d'autres ouvriers à notre cause, ou au contraire, <b>les éliminer</b>.</p>
<p><b>Timer</b> : Une contrainte de temps est l'un des meilleurs outils permettant de susciter un sentiment de <b>nervosité</b> et pousser le joueur à faire preuve d'une certaine <b>rapidité</b>.</p>	<p>Chaque niveau, correspondant à l'aile d'un étage, proposera une ou plusieurs tâches à répéter <b>dans un temps imparti</b>, pour engranger du score. Le joueur doit donc faire preuve de <b>rapidité et d'efficacité</b>.</p>
<p><b>Génération procédurale</b> : La génération procédurale est une valeur sûre pour garantir de l'<b>appréhension</b> et de la rejouabilité : le joueur redécouvre toujours son environnement.</p>	<p>A l'image de <i>Dead Cells</i>, chaque niveau propose une génération procédurale avec des agencements différents, pour garantir une <b>certaine rejouabilité</b> et contraindre une <b>redécouverte et une adaptation</b> du joueur.</p>

# Core Experience

Rédaction et références illustratives par Lisa Dumaine et Yann Chatila

Notre Core Gameplay s'articule autour d'une expérience dynamique, au cours de laquelle notre personnage doit **accomplir des tâches** pour grimper en hiérarchie et monter dans les étages de son usine de monstres. Ce **principe d'accomplissement** se retrouve au sein de nos boucles de gameplay Macro : chaque complétion est constituée de complétiōns intermédiaires.

<u>Macro</u>		
Objectif / Challenge	Obstacle	Issue
Finir jeu	Traverser tous les étages	Sentiment d'accomplissement d'avoir complété le jeu.
Finir un étage	Compléter toutes les ailes d'un étage	Accès au prochain étage, clôture d'un arc narratif associé à l'étage

Pour avancer dans les étages, il faut finir leurs ailes respectives (on peut associer les ailes à des sortes de niveaux), dans un système similaire à de nombreux jeux comme *New Super Mario Bros*, où les joueurs passent de niveaux en niveaux afin d'avancer dans l'histoire. Seule différence ici : le **choix de niveaux n'est pas linéaire**, mais libre. Le joueur peut explorer librement les couloirs d'un étage avant de rentrer dans une aile et lancer un niveau.



Overworld présent dans New Super Mario Bros

<u>Macro</u>		
Objectif / Challenge	Obstacle	Issue
Finir une aile	Score à atteindre Timer de l'aile	Victoire ou Défaite

Les principaux obstacles auxquels le joueur se confronte sont le **Timer** et le **Score**, des éléments cohérents avec les thématiques de performance et de productivité amenées par le cadre de notre histoire : l'usine. Si le joueur réussit à atteindre un certain score avant la fin du timer, c'est une **victoire**, et l'aile est validée. Une victoire peut amener à de nouvelles interactions avec un ou plusieurs PNJ, et potentiellement l'acquisition d'une nouvelle mécanique. Dans le cas inverse où le joueur n'atteint pas le score, c'est une **défaite** : dans ce cas, aucun malus. Le joueur doit simplement refaire cette aile, jusqu'à ce qu'il réussisse.



UI de Timer et Score pour notre jeu

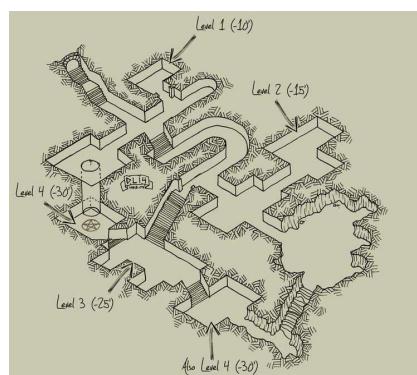
Pour marquer des points dans les ailes, le joueur doit **accomplir des objectifs précis**. Par exemple, si le joueur a pour objectif de devoir assembler le corps d'un monstre, il est confronté à plusieurs problématiques au sein du niveau.

<u>Médiane</u>			
Objectif	Problèmes	Actions Possibles	Issue
Accomplir un objectif dans une aile	Logistique en temps réel Timing Événements qui impactent l'environnement	Déplacement Transport de ressources Interactions avec objets, machines, environnements	Objectif accompli : <b>score engrangé</b>
	Orientation	Exploration	
	Mobs	Frappe Collecte d'âmes Recruter des mobs	

Tout d'abord, le joueur est confronté à de la **logistique en temps réel** : en prenant en compte les objectifs qu'il doit accomplir, il lui faut prendre des décisions à chaque instant pour les compléter. Pour cela, le joueur a à sa disposition des mécaniques de **déplacement** à la *Hades* et des fonctionnalités similaires à celles d'*Overcooked*, consistant à **transporter et livrer des ressources aux machines assignées à des tâches précises**. En reprenant comme exemple l'assemblage de corps, ces ressources pourraient être des os, de la chair, déposés dans la machine d'un scientifique fou.



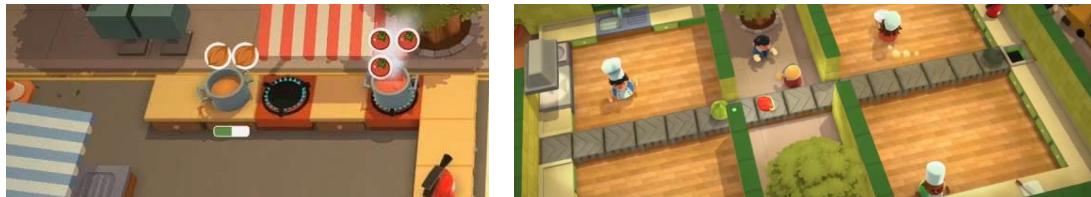
*Déplacement dans Hades, adapté à une vue isométrique / Transport d'ingrédients dans Overcooked, déposés dans des marmites pour les cuire*



Néanmoins, ces déplacements et ces allers retours sont complexifiés par un **environnement labyrinthique**, constitué de couloirs et de salles agencés suivant une génération procédurale. Le joueur doit **s'orienter** dans l'enceinte de l'aile, pour trouver les ressources et machines nécessaires à l'accomplissement de nos tâches. Pour s'approprier son environnement, deux notions deviennent importantes : **l'exploration et la mémorisation**.

Exemple de structure qui pourrait constituer l'agencement d'une aile (image trouvée sur <https://dysonlogos.blog/2014/03/26/iso-map-5-touch-ups/>)

Il y a aussi une dimension de **timing**, notamment avec les machines pouvant prendre du temps à accomplir une tâche ou pouvant bouger (par exemple : de la chair à récupérer sur des crochets à viandes en déplacement constant sur une chaîne d'usine). Toujours dans une question de temps, il faut aussi **gérer la pression apportée par le timer**, en étant le plus efficace et optimal possible.



*Timer lié à la cuisson des aliments / Ingrédients récupérables sur des tapis roulants dans Overcooked*

Le joueur doit aussi faire **attention aux mobs**. Certains peuvent tenter de nuire au joueur, en l'attaquant. D'autres peuvent représenter une menace d'un autre type : le joueur n'est pas le seul à engranger du score, et si ces monstres subsistent à la fin du niveau, c'est un échec. Le joueur aura alors le choix d'éliminer ces menaces, via des **mécaniques d'attaque**, ou un **système de recrutement** (détailé au prochain paragraphe).

*Mécanique de combat dans Death Door : simple bouton d'attaque*



Le joueur a aussi le choix de **collecter des âmes** sur les cadavres des mobs tués ou en cassant certains éléments de décors. Ces âmes peuvent s'avérer utiles, pour alimenter certaines machines en panne par exemple, ou pour recruter certains mobs à un stade avancé du jeu. Ces mobs recrutés peuvent **assister le joueur pour trouver et transporter des ressources**, et gagner en productivité.



La progression au fur et à mesure du niveau peut être entravée par des **événements**, pouvant changer l'environnement de la salle, les objets et mobs, contraignant le joueur à **s'adapter** (par exemple : une machine qui se casse contraignant une réparation ou un tremblement de terre bloque un passage).

*Événement modifiant l'environnement dans Overcooked*

<u>Médiane</u>		
Objectif/ Challenge	Obstacle	Issue
Transporter une ressource	Exploration Récupération Déplacement Livraison Mobs	Etape de la chaîne de production <b>validée</b>

Certaines étapes nécessaires à la résolution d'objectifs nécessiteraient d'être dépliées à leur tour pour clarifier leur fonctionnement. Par exemple, prenons le **transport de ressource**. Pour que le joueur puisse accomplir ce challenge, il doit d'abord **localiser la ressource** dans l'aile, pour s'y rendre et la **récupérer**, via la pression d'un input. Ensuite, il doit **traverser l'aile** pour délivrer la ressource à un point clé (lieu de livraison, machine, etc...), de manière sécurisée, c'est-à- dire en évitant les **différents monstres** qu'il peut croiser, ou de manière brutale, en éliminant les ennemis sur son passage. On peut retrouver cette boucle dans *Chibi Robo!*, où le petit robot doit effectuer des tâches ménagères pour cumuler des points de bonheur. Quand Chibi-Robo a ses batteries faibles, il doit les recharger en se branchant à une prise.



*Chibi-Robo qui porte sa prise afin de la brancher pour récupérer de l'électricité*

<u>Micro</u>		
Objectif/ Challenge	Obstacle	Issue
Vaincre un mob	Utilisation de mécaniques de combat  Identification des patterns / comportements des mobs	Gain d'âmes utilisable au cours de l'aile  Zone moins dangereuse

En zoomant encore davantage, à niveau micro, le **combat** constitue une boucle de gameplay avec ses propres composants. Pour cela, le joueur dispose de **mécaniques utiles en combat**, comme la frappe ou le déplacement, qu'il doit apprendre à maîtriser pour les exploiter au mieux. Il doit aussi **repérer et retenir les patterns des monstres** afin de mieux appréhender les combats et de les battre plus rapidement. En plus de sécuriser une zone, battre des monstres permet au joueur de récupérer des âmes qu'il peut utiliser dans l'aile. On peut retrouver cette boucle dans *Dead Cells*, *Bioshock* ou encore *Alice Madness Return*, des jeux où le joueur est confronté à des ennemis qu'il peut retrouver plusieurs fois et qui possèdent leurs propres patterns.



Des monstres dans Dead Cells



Un Protecteur dans Bioshock

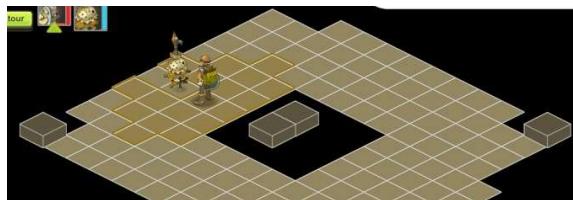
<u>Micro</u>		
Objectif/ Challenge	Obstacle	Issue
Réparer une machine en panne	Récupérer des âmes qu'on peut utiliser pour réparer la machine	Machine réparée, usage débloqué.

Les machines utilisées par le joueur peuvent tomber en panne et nécessitent une réparation. En effet, les machines cassées freinent l'avancée du joueur et lui font perdre du temps. Pour les réparer, le joueur doit **utiliser des âmes**, qu'il récupère sur les mobs qu'il tue ou sur les éléments de décors qui peuvent être détruits.

Pour donner un aperçu du jeu **dans sa progression**, nous avons également pensé à des **mécaniques débloquables** au fur et à mesure de l'avancée du joueur, ajoutant des couches de complexité dans le gameplay.

Au cours du jeu, le joueur débloque la mécanique "**démonter / replacer une machine**". Celle-ci lui permet notamment de changer de places certaines machines, afin de permettre au joueur **d'aménager son niveau et d'optimiser son efficacité**. Cette mécanique induit donc une réflexion stratégique. Par exemple, il serait profitable de placer une machine plus près de la zone où on peut trouver les matériaux qui lui sont associés. Pour cela, le jeu dispose d'une **grille** découplant l'environnement isométrique, et apparaissant sur le sol en pressant la commande associée au placement de machines : le joueur peut alors placer cette machine sur une des cases.

<u>Micro</u>		
Objectif/ Challenge	Obstacle	Issue
Démonter / placer une machine	Choisir un nouvel emplacement sur une grille.	Efficacité de la machine accrue



Grille isométrique, comme présenté sur le jeu Dofus

<u>Micro</u>		
Objectif/ Challenge	Obstacle	Issue
Gestion d'alliés	Recrutement d'alliés	Efficacité accrus

La **Gestion d'alliés** permet de recruter certains mobs (les mobs non hostiles), en leur offrant âmes ou objets spécifiques liés à leur thématique (exemple : de la viande pour un ogre). Un recrutement permet au joueur d'être plus efficace dans une aile. Via un input permettant de passer à un mode "gestion", le joueur peut sélectionner un allié, et lui assigner **différentes actions**, qui ne sont pas sans rappeler les

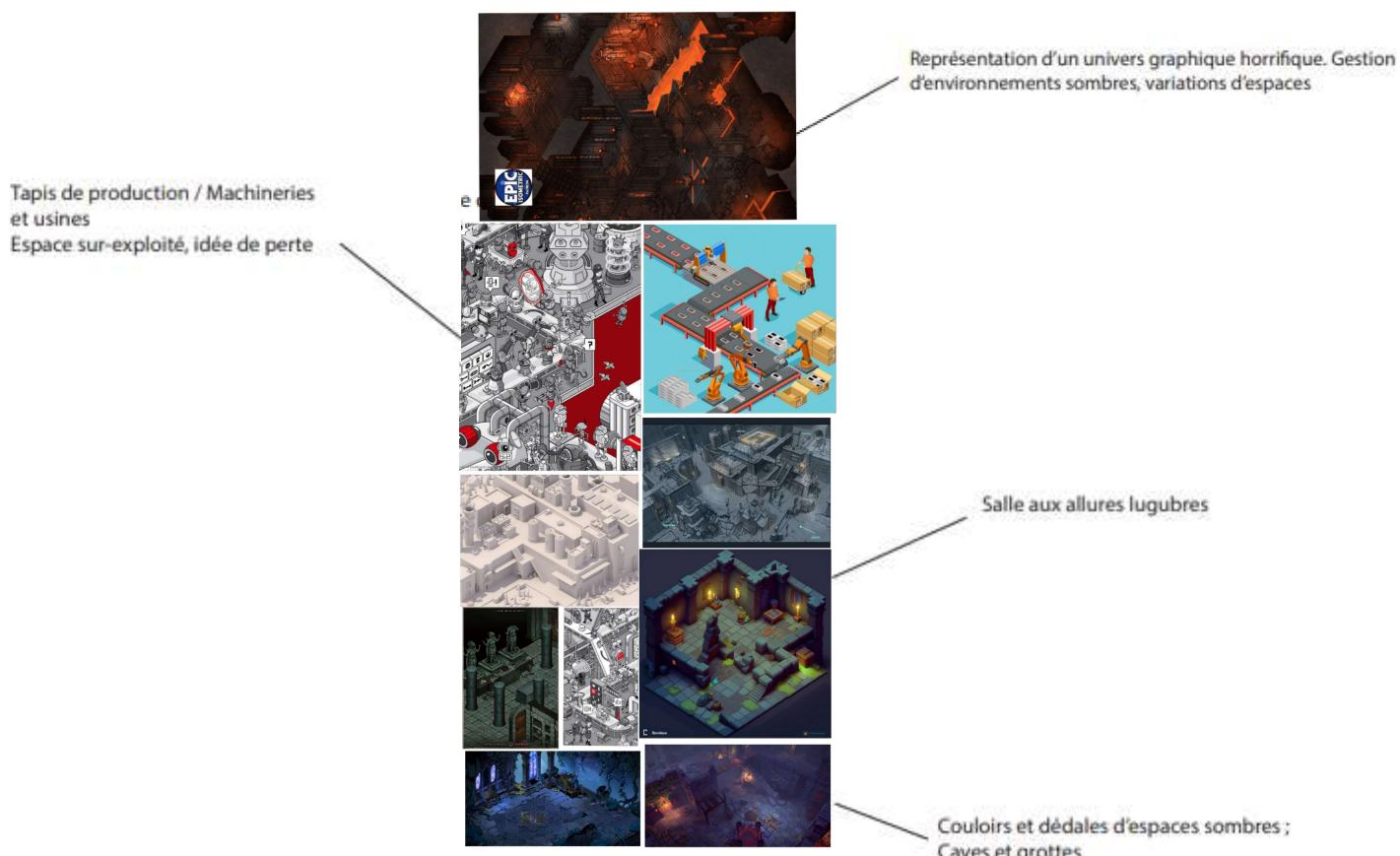
**contrôles d'unités** que l'on peut retrouver dans un STR : un déplacement (rester fixer à un endroit, effectuer une ronde, se déplacer jusqu'à une destination) et une tâche (collecter des ressources à proximité, réparer des machines, combattre des monstres...). Cette mécanique permet au joueur **d'économiser du temps et de faire plusieurs tâches simultanément**.



Interface de gestion d'unité dans Starcraft II

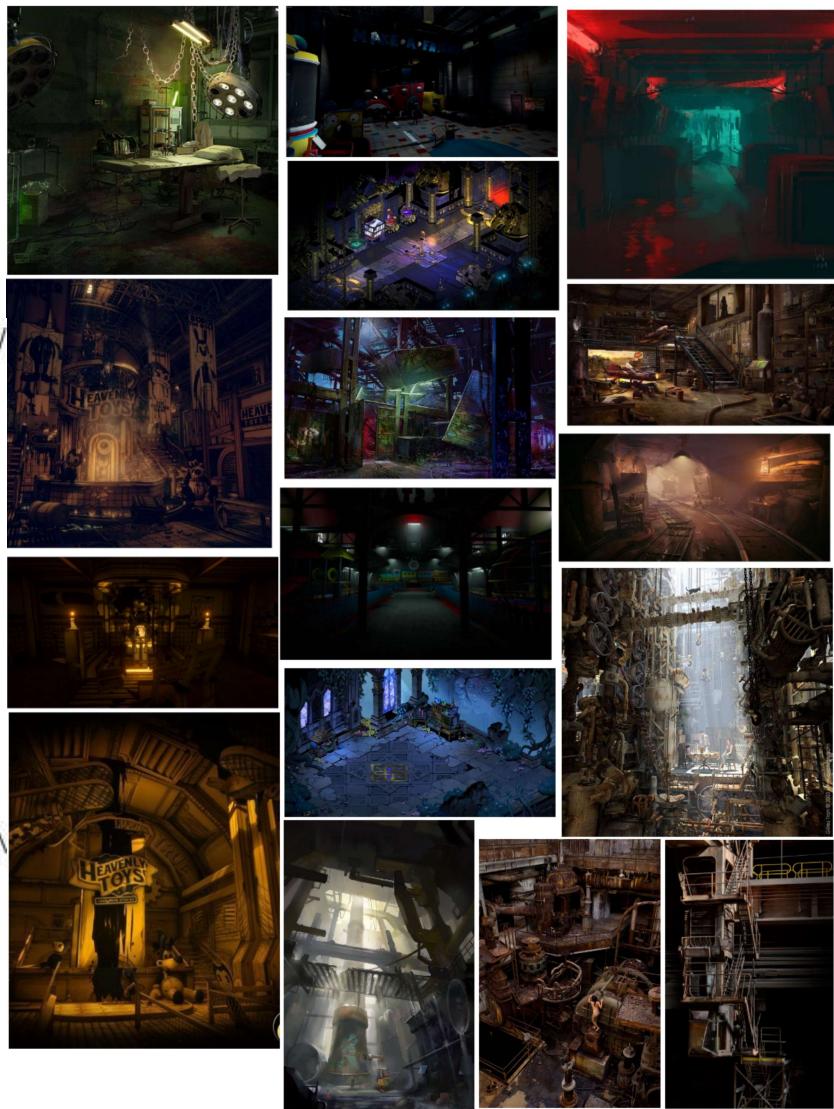
# Direction Artistique

## Moodboards et recherches environnements



L'aspect visuel de *The Monster Factory* a été pensé pour se tourner vers **la vue isométrique**. Ce point de vue, permettant à la fois **une fluidité** dans l'exploration des niveaux mais également **une lisibilité** des rencontres agressives, permet une navigation et une appréhension de l'espace assez claire pour les joueurs. Il pourra se mouvoir dans des espaces à la fois confinés comme ouverts, interagir avec les éléments qui composent ces environnements, sans être gêné par une caméra exigeante.

C'est pourquoi ce moodboard traitera de différentes illustrations reprenant cet aspect tirant vers l'isométrie. Il est possible d'y retrouver **des points de vue** plus ou moins élevés, des **représentations d'environnements de type machineries / industriels** pour y analyser la parfaite lisibilité de ceux-ci, ainsi que plusieurs visuels traitant de différentes variations de **gestion de lumières**.



Jeu de couleur : contraste entre univers enfantin (tiré des productions Disney) face à un monde violent et sanglant

Aspect terne, identification de zone et du jeu d'un simple coup d'œil  
=> Peut-être utilisé dans les différents étages de notre jeu

Contraste entre couleurs inspirant l'alerte des joueurs :

Permet une identification de jeu tout en immergeant le joueur dans un laboratoire ou un bunker

Espaces ouverts, pouvant représenter les derniers étages s'ouvrant sur la liberté du monde extérieur : montée en tension du joueur avec l'approche de l'objectif

Espaces industriels abandonnés Aspect de rouille et d'insalubrité donnant un sentiment repoussant à l'univers

Une fois le choix l'isométrie posé, nous nous sommes dès lors intéressés à l'univers dans lequel le joueur évolue. Pour réfléchir à la création des **différents monstres** de notre jeu, il nous fallait d'abord déterminer l'univers dans lequel ils évoluent avant de se pencher sur leur design.

Lors de l'élaboration du concept, l'idée **d'une usine** est alors apparue avec l'idée de création de monstres. Ce faisant, l'idée première fut une usine froide et mécanique. Ici, ces visuels présentent alors **un univers contemporain**, aux allures d'usines désaffectées où pourraient errer des êtres monstrueux. Nous imaginions cet univers découpé sous forme **d'étages, chacun étant très caractérisé par une identité propre**, via une palette colorimétrique marquée, les monstres qui l'occupent, leur architecture, leur intérêt diégétique dans le fonctionnement global de l'usine (déchetterie, création de monstre, broyage d'âme, etc...).

Par la suite, nos réflexions nous ont amené à modifier la **période** correspondant à notre univers, pour la reculer davantage dans le temps, afin de s'orienter vers une période moins moderne.

## Réflexions personnages

Dans la réflexion des monstres constituant l'ensemble des personnages (protagoniste, PNJ, mobs) de notre jeu, divers **univers d'animation** furent une véritable source d'inspiration, notamment vis-à-vis de leur traitement croisé, à la fois thématique et esthétique, en cohérence avec nos intentions narratives : la monstruosité physique voilant la réalité psychologique des personnages.

**L'esthétique monstrueuse** développée par les films du **Studio Ghibli** est particulièrement intéressante à analyser : l'accent est porté sur **l'organique, le fluide, une exagération des expressions** ; autant d'éléments qui, poussés à un haut niveau de détails, sont capables de susciter le dégoût ou le malaise. De plus, les films Ghibli mettent souvent en avant cette **figure du monstre**, non pas pour représenter des personnages intrinsèquement maléfiques, mais au contraire pour représenter des **traumatismes et des souffrances mentales** surpassant l'esprit des personnages, pour s'incarner dans leur corps. La peur qu'ils suscitent dissimulent ainsi tout le fond amical, doux, tendre qui les caractérisent. Cette même logique se retrouve dans les jouets "cassés" trouvables dans *Toy Story*. Une logique intéressante à appliquer.

L'univers graphique de **Tim Burton** propose des designs macabres, jouant sur l'exagération des proportions dans la veine de l'expressionnisme allemand. Ici, à la différence des films du Studio Ghibli, l'esthétique monstrueuse n'est pas l'expression du trauma : elle est la nature même de ces personnages et de leur univers. A l'image d'un motif artistique que l'on appelle la "Danse Macabre", l'univers met en avant un **contraste intéressant**, en mêlant des **personnages mortifères à une ambiance haute en couleur**, comme une invitation à aller au-delà des apparences, pour embrasser la vie et la fête cachées derrière le lugubre. Ce contraste pourrait être une piste à creuser, pour présenter un univers monstrueux qui ne serait pas intrinsèquement associé à la souffrance, mais au contraire, pourrait être joyeux, festif.



## Moodboards et recherches personnages



Utilisant de mélanges entre corps humanoïdes et caractéristiques propres aux animaux : création de chimères



Travail sur des corps à la peau déformant les lignes du corps. Rendu d'un personnage humanoïde aux proportions exagérées, ce qui perturbe la reconnaissance de l'œil et ainsi, ajoute de l'appréhension.



Travaux sur l'utilisation de couleurs pour transmettre un sentiment de méfiance. Les corps, bien qu'humain, diffèrent des traits communs avec une peau verdâtre.

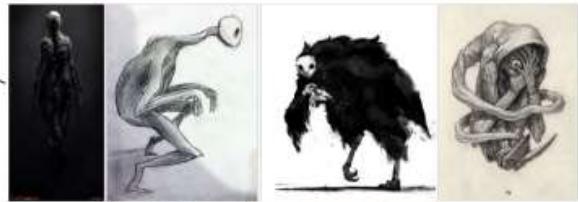


Dysmorphophobie : peur des déformations du corps

Après avoir fixé la nature de notre univers, et les thématiques entourant sa population, nous nous sommes intéressés à la représentation des monstres qui allaient constituer **la majorité des personnages joueurs et non-joueurs de notre jeu**. Dans l'idée conceptuelle de *The Monster Factory*, les personnages ont été pensés comme **laids et repoussants**, ce qui implique **le sentiment d'appréhension** tant recherché chez les joueurs.

Ici, les monstres furent alors sélectionnés sur la base d'**une représentation sale et repoussante**. L'idée principale était alors tournée vers une déformation corporelle importante, appelant alors à **la dysmorphophobie**. Pour varier nos concepts, nous nous sommes également intéressés à d'autres représentations monstrueuses, **reprenant des légendes et des monstres populaires** - comme les fantômes par exemple.

Utilisation de couleurs sombres, ce qui renvoie à la peur

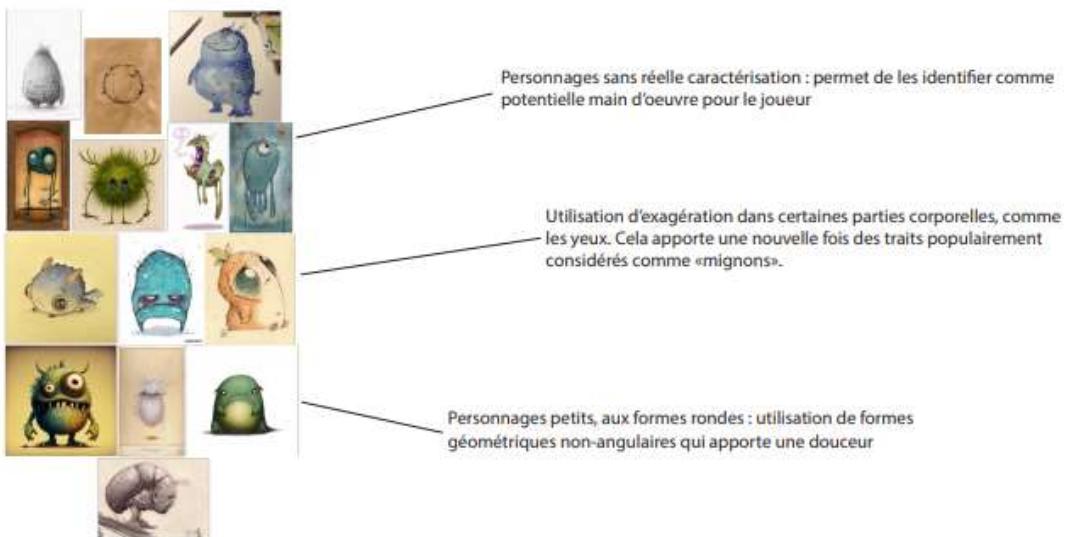


Représentation commune de monstres dans des cultures diverses, ici indienne



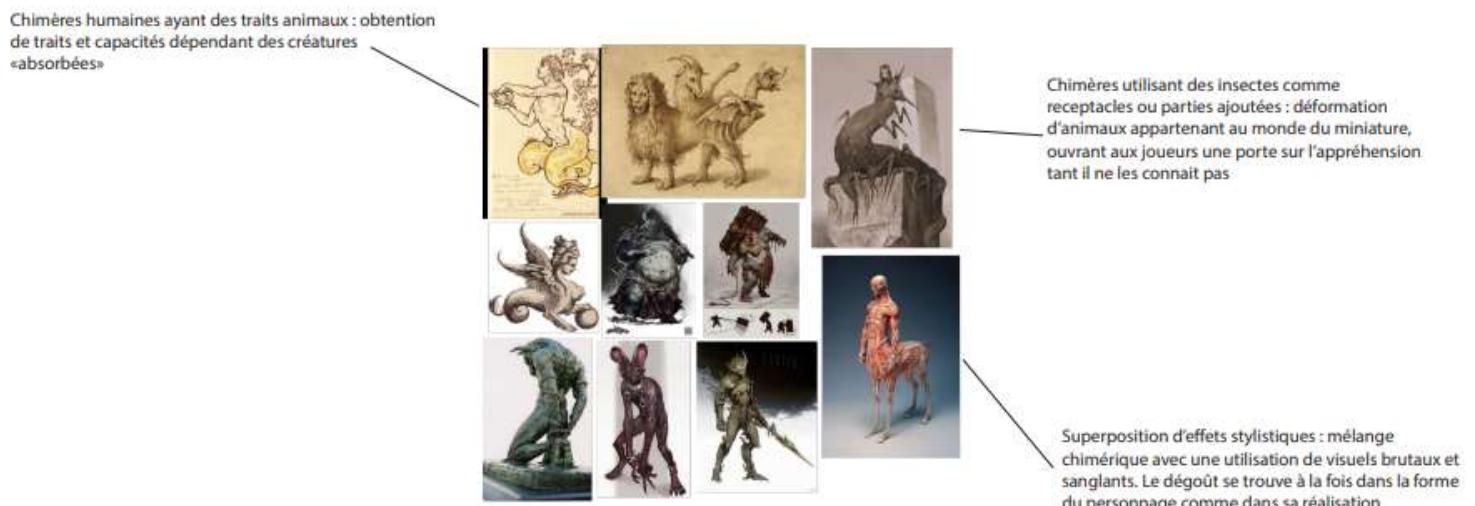
Utilisation de légendes populaires, comme fantômes ou la représentation commune de la Mort : la Fauchuse





Enfin, nous nous sommes intéressés à la représentation du personnage joueur en lui-même. Comme pour les monstres précédents, celui-ci se doit d'être repoussant, mais **pour prendre le joueur à contre-pied**, nous avons alors pensé à des monstres **aux allures moins agressives et tournées vers l'horreur**.

Le joueur a la possibilité en début de partie de décider de son apparence, nous avons alors décidé de lui laisser le choix dans la représentation qu'il souhaite incarner durant sa partie. Néanmoins, l'évolution du personnage au cours du jeu se traduit par **divers ajouts corporels**, telles des parties de corps venant d'animaux et/ou d'autres monstres. Brisant ainsi cet aspect horrifique au fur et à mesure de sa partie, l'avatar évolue physiquement, de sorte à accompagner le changement de point de vue du joueur sur son univers (on sort peu à peu de l'horrifique), tout en assurant une bonne compréhension des ajouts de compétences du personnage. Ainsi, il est possible de retrouver ci-dessous nos divers travaux tournant autour de **chimères**.



## Concepts et Croquis personnels

Pour représenter les monstres, nous nous sommes laissé une certaine liberté de création. Chaque membre de l'équipe a alors pu présenter des concepts divers et variés à implémenter dans le jeu.

Idée de représentation larvaire, croquis de recherche



Monstre-rat agressif



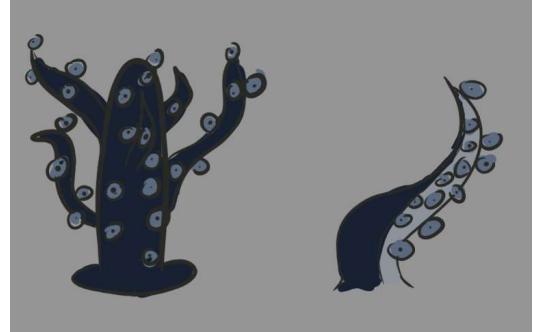
Monstre-araignée



Monstre-araignée hybride (mécanique de pince)

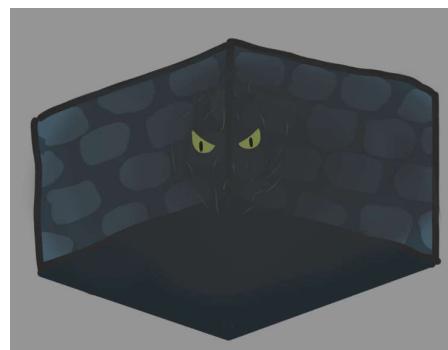


Itérations de recherches autour d'un personnage slime capable de transporter des éléments et d'agir au sein du niveau (voir image 01 : slime réparant une machine en s'y frottant).



“Funky Mask” : Monstre capable d’attaquer avec ses multiples bras

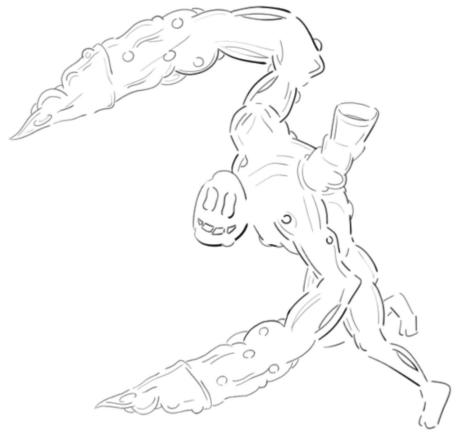
Monstre tentaculaire (mécanique de colle).



Monstres apparaissant uniquement dans les zones peu éclairées.



Personnage basé sur une idée d'épouvantail



Monstre aux traits agressifs. Laisse derrière lui des traînées de sang pour suivre son trajet



Personnage fantômes (mécanique de vol d'objets)



Monstre traînant une masse

## Représentation d'un écran de jeu

Objectif de l'aile : Recette nécessaire pour créer les monstres

Indicateur de zone du joueur : son étage «E» et son aile «A»

Indicateur visuel des éléments interactifs placés dans le monde



Mockup d'un niveau de The Monster Factory, dessiné par VERRECHIA Mathis avec l'aide d'assets 3D du logiciel TaleSpire

UI avec indicateur d'âmes (monnaie) et du nombre de coeurs du joueur

Représentation du timer (barre orange) diminuant au fil du temps.

Représentation de l'expérience du joueur (barre verte), augmentant à chaque objectif réalisé. Il s'agit de cette barre que le joueur doit remplir pour valider le niveau

Nous pouvons retrouver ici une représentation visuelle d'un écran de jeu. Le joueur, incarnant le **personnage indiqué par le rond vert**, doit collecter les divers éléments indiqués par le jeu dans l'**encadré d'objectifs**, situé en haut à gauche de son écran. Il doit pour cela se rendre aux divers lieux représentés par des faisceaux de lumière, avant la fin du **timer** correspondant à la barre orange en bas de l'écran. En dessous du timer se trouve également une barre de progression augmentant à chaque monstre créé : il s'agit du **score**. Enfin, sur la partie gauche, on peut retrouver les **âmes** que le joueur possède - agissant comme une monnaie - ainsi que ses **points de vie**.

# Dossier Analytique

## The Monster Factory

# Volontés de développement

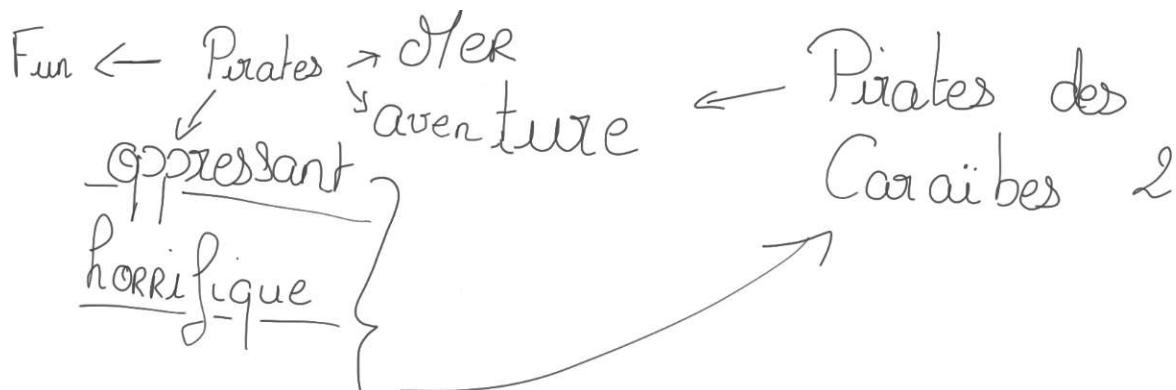
Rédaction par Yann Chatila

L'objectif de notre première réunion fut d'initier des premières intentions personnelles au sein du groupe. Pour cela, chaque personne a pitché en quelques phrases des **volontés subjectives** réfléchies au préalables, comprenant aussi bien des concepts narratifs, des idées esthétiques, des débuts de visuels que des sensations à faire ressentir au joueur.

Afin de rendre notre réflexion plus visuelle, notre réunion s'est déroulée autour d'un tableau blanc (via l'outil "Jamboard" de Google), dont nous partagerons ici quelques screens, afin de donner une idée de la mise en forme de nos recherches.

## Intentions de Yann

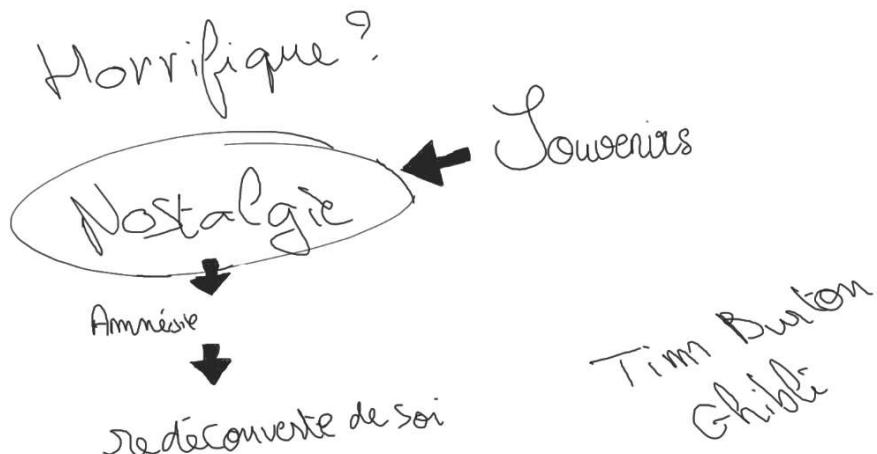
- Un jeu nous plongeant dans **l'univers des pirates**, avec tout ça peut impliquer dans l'imaginaire collectif (la mer, l'aventure...).
- Cependant, rajouter à cela une **dimension horrifique, oppressante, inquiétante** ; une thématique sombre, s'apparentant aux scènes de Davy Jones dans la saga Pirates des Caraïbes.



## Intentions de Mathis

- Une intrigue tournant autour d'un **personnage amnésique**. Sa progression à travers les niveaux lui permettrait de se remémorer les moments de sa vie.
- Les thématiques tourneraient autour de la **nostalgie**, de la **redécouverte de soi**.

Qdg perd ses souvenirs et les retrouve  
dès les niveaux : moments de sa vie.



## Intentions de Lisa

- Présenter un univers dont l'esthétique et l'ambiance paraissent, au premier abord, **horrifique et effrayant**, mais dont le fond et les personnages présentent quelque chose de **doux et tendre**. Concept qu'on a résumé par "*Horrifique, mais en fait non, c'est pipou*".
- Prendre à contre pied le postulat inverse : utiliser des choses mignonnes pour les rendre horribles.

Horrifique

↳ village (peur)

↳ graphismes horribles

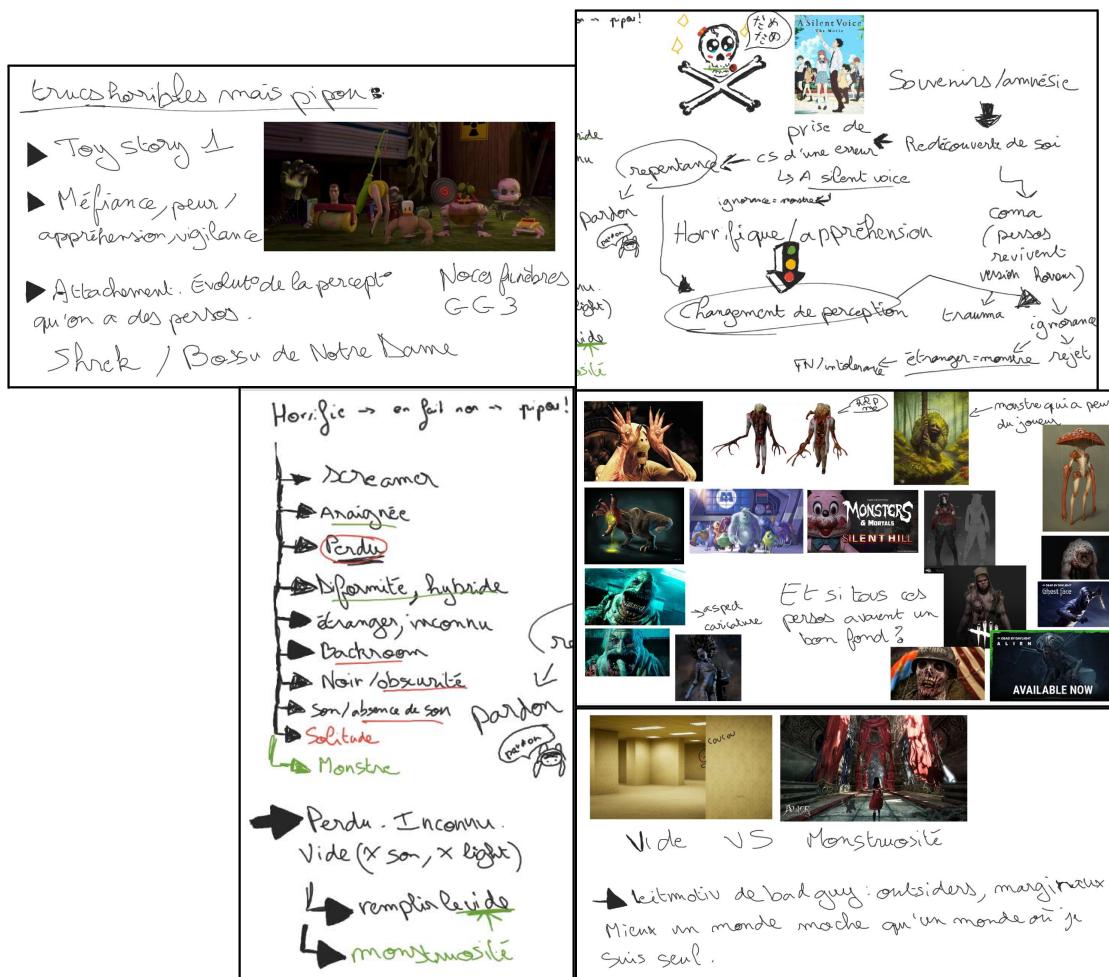
↳ le fond est pipou

# Les sentiments et références

Rédaction par Yann Chatila

Les réflexions se sont naturellement orientées **en faveur de l'idée de Lisa**, dont le concept a séduit le groupe. Par la suite, le **principe d'amnésie et de redécouverte de soi** amenés par Mathis ont été remis sur la table, étant donné que ce trope narratif nous paraissait pertinent avec le propos que nous souhaitions creuser.

Nos réflexions se sont poursuivies sous la forme d'un brainstorming, étayé sous toutes sortes de formes : listes, nuages de mots, moodboards... Nos échanges ont été énormément portés par des références émergeant ci et là au cours de nos discussions, et qui apparaissent au sein de nos slides.



A l'issue de ces réflexions, nous sommes parvenus à faire ressortir trois mots clés : **trois sentiments** que nous souhaitons mettre en avant dans l'expérience du joueur :

Appréhension - Repentance - Empathie

Nous souhaitions que **l'appréhension** soit un sentiment premier ressenti par le joueur, correspondant à la découverte du jeu, de l'environnement, des personnages, via leur aspect repoussant et une ambiance horrifique. Le joueur serait méfiant, craintif vis à vis de cet univers.

**L'empathie** correspond à un sentiment ressenti plus tard dans la trame narrative du jeu, après avoir découvert cet univers et appris à connaître les personnages, pour qui nous ressentons de l'attachement.

L'histoire tournerait autour de la **repentance**, à travers notre personnage dont la perception évoluerait avec le temps, jusqu'à la prise de conscience d'une erreur passée (qui pourrait être basée sur un jugement erroné, sa propre ignorance ; exemple : massacrer des monstres innocents sous prétexte que leur aspect repoussant induirait une nature malveillante). En se trouvant à la place des personnages dont il aurait pu être le bourreau, et dont il éprouve maintenant de la compassion, le personnage chercherait à se racheter.

Une première piste pour notre trame narrative émergea de ces intentions : *l'histoire d'un héros/aventurier qui avait pour habitude de massacrer des monstres par le passé, avant de devenir à son tour un monstre opprimé.*

## Premier pitch narratif

A partir de cette première piste, nous avons élaboré un premier pitch narratif, présenté ci-dessous sous une version “au propre”, et une version “réunion”.

Le protagoniste était autrefois un chasseur de monstres, massacrant sans réfléchir toute créature hideuse et repoussante. Une récente mésaventure aura toutefois précipité sa mort, puis son retour, sous les traits d'une abomination ressuscitée ayant perdue la mémoire. Désormais isolé dans un univers étranger, le héros fait la rencontre de monstres, semblables à ceux qu'il avait l'habitude de tuer. C'est cet élément perturbateur qui enclenche le début de l'histoire. Si l'appréhension et le rejet sont les premiers réflexes de ce personnage perdu dans ce monde horrifique, son approche finira par changer : cette inversion des rôles, le plaçant du côté de ses anciennes victimes, lui permettra d'apprendre, au fur et à mesure des péripéties, à connaître et à comprendre ses nouveaux camarades, tout en recouvrant sa mémoire, lui permettant ainsi de prendre conscience de ses erreurs passées, et de changer de vision.

Vie passée : profession où on bute des gens. Des monstres. Sorceleur, aventurier, que sais-je. On massacre sans réfléchir ce qui est pas beau.

L'aventurier finit tué / maudit / du côté des méchants. Plongé dans un univers froid et solitaire. Il fait la rencontre des monstres qu'il a tué. Il apprend à les connaître.

On a été tortionnaire par le passé. Mais les rôles sont inversés d'une façon ou d'une autre : élément perturbateur. On se retrouve du côté des victimes. On apprend à comprendre et connaître ceux qu'on a fait souffrir par le passé.

Commencer par être méchant : plus percutant dans le changement de perception.

Amnésie : on débarque dans un univers horrifique. On peut ressentir de l'incompréhension, de l'appréhension. Jugement premier : appréhension, rejet. Mais découverte progressive de notre vie passée, de nos erreurs.



## Débuts de réflexions GD

Dès lors que ces sentiments ont été fixés, de premières réflexions en termes de gameplay ont été menées, basées sur des genres déjà connus ou bien sur des mises en situation permettant de faire émerger des idées.

Un Stardew Valley avec des monstres ?

Village avec des monstres.  
Délire.

Jeu plutôt linéaire.

Solo.

Challenges:

- ▷ Se faire accepter par les autres } Stardew
- ▷ Connaitre les autres } village de velas
- ▷ Apprendre à vivre dans un } danses, social.
- monde nouveau → débloquer franchir, capacités à débloquer, liés à des créatures.
- ▷ Apprendre à connaître => expérimenter via les capacités des monstres.

\* Jeux à choix  
\* Scénario

Control 1 perso → décor, 1 monstre débarque.

↳ on recule, on a peur.

↳ la créature peut nous parler : choix de réponses du joueur.

↳ la créature danse => danse avec les monstres

Principe de jeu où on doit faire peur ? Inspiré par Monster and co. Puzzle game. Jeu où on doit faire peur à des perso's ?

Par la suite, un concept bien plus poussé et détaillé a émergé d'une autre réunion : celui à l'origine de *The Monster Factory*. Cependant, prenant conscience que nous n'avions pas assez effectué de recherches au préalable, nous avons mis ce concept de côté, pour nous concentrer sur les références correspondant aux sentiments que nous souhaitions émerger. Nous avons néanmoins retenu une chose de ce concept : une volonté de faire un jeu rythmé par une certaine **rapidité**, tournant autour d'un gameplay **nerveux**. Cette volonté s'est inscrite comme une **quatrième sensation de jeu** s'ajoutant aux trois premières, rejoignant ainsi l'un des sentiments recherchés dans nos analyses de jeu.

## Listes de références

Des listes de références ont été dressé, selon 2 axes :

- **Artistique**, comprenant des médias de toute sorte (films, séries, jeux...) dont les traitements **esthétiques et/ou thématiques** se rapprochent de nos intentions. Certaines références ne se rapportent qu'à **l'esthétique**, et ont davantage alimenté notre direction artistique et nos moodboards. D'autres ne concernaient que la **thématische**, et ont davantage alimenté nos réflexions. Enfin, le reste des références mettaient en avant une pertinence double, se rapprochant donc beaucoup plus précisément de nos sentiments.
- **Gameplay**, comprenant des jeux qui, par leurs mécaniques, servent les sentiments que nous souhaitions explorer. La plupart de nos analyses sont tirées de cette catégorie.

Artistique	Gameplay
<ul style="list-style-type: none"><li>● Toy Story (jouets repoussants)</li><li>● Studio Ghibli (monstres)</li><li>● L'univers de Tim Burton (Noces Funèbres, Etrange Noël de Monsieur Jack...)</li><li>● Shrek</li><li>● Bossu de Notre Dame</li><li>● Gardiens de la Galaxie 3 (expérimentation animale)</li><li>● Monstres &amp; Company</li><li>● Cinématographie de Cronenberg</li><li>● Arrival</li><li>● WOW : Shadowlands (Maldraxxus)</li><li>● Les Goonies (Sinok)</li><li>● Le Labyrinthe de Pan (monstre avec les mains)</li><li>● Half Life (aliens)</li><li>● Dead by Daylight (monstres et psychopathes)</li><li>● Little Nightmares (direction artistique)</li><li>● Brutal Legends (monstres, démons)</li><li>● Until Dawn (créatures)</li><li>● Silent Hill (direction artistique)</li><li>● Lilo and Stitch</li><li>● A Silent Voice</li><li>● The Last of Us Part II</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Starcraft (Campagne Zerg)</li><li>● Hello Puppet</li><li>● Alice Madness Return</li><li>● Undertale</li><li>● Dead Cells</li><li>● Horizon Zero Dawn</li><li>● Mécanique de domptage (mmorpg)</li><li>● Beyond two souls</li><li>● Shadow of Mordor (contrôle ennemis)</li><li>● Alan Wake (création de monstres)</li><li>● Binding of Isaac</li><li>● Lisa the painful &amp; Lisa the joyful</li><li>● Scorn</li><li>● Bioshock</li><li>● Disco Elysium</li><li>● I Have no Mouth, And I Must Scream</li><li>● Overcooked (gameplay nerveux)</li><li>● Hades</li></ul>

## Sélection de références à analyser

A partir de ce corpus de références, nous avons établi une **liste de jeux pertinents à analyser**, proposant des situations de jeux générant les sentiments que nous recherchions. Le travail d'analyse et de rédaction s'est effectué de façon individuelle, suivant cet ordre, dans les pages suivantes :

- Mathis Verrechia :
  - Undertale
  - Scorn
- Yann Chatila :
  - Dead Cells
  - Starcraft + Bonus : The Last of Us Part II
  - Bioshock
- Dumaine Lisa :
  - Alice Madness Return
  - Hello Puppet
  - Overcooked

Par la suite, ces analyses de jeux ont bien entendu abouti à une mise en commun en groupe, dont nous avons pu dégager des **principes fondateurs** pouvant alimenter notre propre concept (comme présenté dans la partie [Synthèse des recherches et Analyse](#) du Game Concept Document). C'est notamment à partir de cette étape que nous avons remis sur le devant de la table nos **premières réflexions gameplay** sur le concept de *The Monster Factory*, en y apportant un point de vue frais, issu de nos analyses.

# Analyses

Undertale (Mathis VERRECHIA)



## Fiche technique

**Toby Fox**

2015

PC, Xbox, Playstation, Consoles Portables (PS Vita)

**Jeu de Rôle / Aventure / Action**

Public cible : public adolescent ou jeune adulte averti (traitement de sujets comme la mort, ou à la recherche d'un esthétisme rétro).

**Pegi 12**

*Dans un monde perdu et exilé, vous incarnez un petit garçon, errant dans les allées d'un monde rempli de monstres oubliés des humains. A la recherche d'une sortie, vous rencontrerez diverses créatures vous aidant ou non dans votre quête. A vous de décider si vous déciderez d'écouter leurs histoires, ou agirez-vous de manière égoïste ?*

## L'empathie, moteur des choix moraux

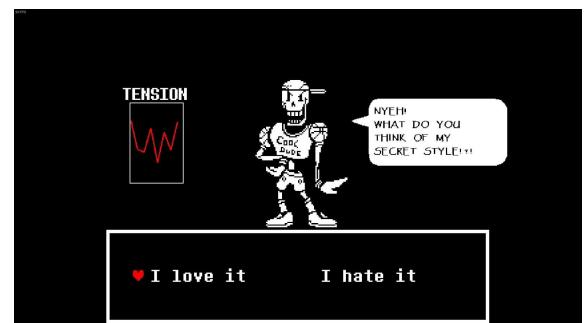
Il est intéressant de prendre Undertale en exemple suivant notre ambition car celui-ci reflète les souhaits que nous avons pu exprimer au sujet **des sentiments** que nous cherchons à susciter au cœur de notre jeu. En effet, alors que le joueur est propulsé dans la peau de cet enfant parcourant le monde des monstres, le jeu laisse une place forte à **l'empathie** qu'il est possible de développer pour ces personnages, leurs histoires.



*Exemples de screenshots de Scorn, d'un univers hostile aux ambiances sanguinolentes*

Cette **empathie** est au cœur du développement de l'histoire dans sa globalité :

En effet, alors que le joueur rencontre divers monstres au fil de sa progression, il commence par **se méfier** d'abord des dangers qu'ils peuvent représenter. En effet, les monstres ont tous une personnalité différente, et le jeu laisse la possibilité de tous les affronter. Ce faisant, le joueur **appréhende leurs réactions**, ne sachant pas quels sont les ennemis agressifs ou les simples personnages alliés. Suite à cette appréhension, il est possible alors de pouvoir suivre les histoires individuelles, comprendre leurs exils, discuter avec ces personnages pour apprendre leurs bons comme leurs mauvais côtés. Le jeu est réalisé de telle sorte à ce que les personnalités ne soient pas manichéennes, la décision finale reviendra toujours au joueur quant à l'avenir de ces individus.



*Exemples de screenshots d'Undertale, présentant l'empathie qui peut émaner des créatures et des relations.*

## La finalité comme repentance ?

C'est ici qu'intervient la **repentance**. L'histoire d'Undertale nous plonge dans un univers qui est divisé entre humains et monstres, univers dans lequel les humains sont responsables de l'exil des créatures dans l'Underworld.

Le joueur aura alors le choix : soit il aura l'**opportunité de racheter les péchés des humains**, de **réparer leurs méfaits** et ainsi d'**épargner** les monstres, soit il pourra alors les **achever**.



*Exemple des monstres qu'il est possible de retrouver dans Undertale.*

Le joueur rencontrera les monstres **sans avoir aucune information à leurs égards**. Il ne saura **pas les manières d'agir**, ni même lesquels auront des comportements amicaux comme agressifs. Cela est renforcé au début de l'aventure, où **chaque ennemi semble un danger tant les chara designs inspireront une méfiance** sur leurs véritables intentions.

Grâce à cela, le joueur éprouvera alors une hésitation quant à les approcher et une méfiance sur chaque ligne de dialogue à choisir lors d'interactions.



*Screenshot d'un combat d'Undertale : Choix entre combattre ou faire preuve de clémence*

Le jeu place alors régulièrement le joueur face à ces monstres, et comme dit précédemment, laissera le joueur seul décisionnaire quant au futur de ceux-ci. Lors des combats, comme visible sur la représentation ci-dessus, le jeu proposera des **interactions diégétiques** avec les ennemis, expliquant les relations, approfondissant le lore - d'où il sera possible de faire émerger des raisons et des circonstances poussant les joueurs à **éprouver de l'empathie** pour ces monstres.

Il sera toujours possible d'avoir un accès au bouton dit "Clémence", arrêtant le combat mais épargnant le personnage. Le jeu ne récompensera pas le joueur pour cette initiative - offrant à contrario des points d'expérience si le combat est réussi - mais **les sentiments d'empathie et de repentance en seront davantage exacerbés**.

La musique est aussi un élément jouant sur l'empathie dans Undertale. A la mort de chaque personnage, celle-ci se coupera totalement, laissant au joueur un sentiment de solitude lorsque celui-ci lira les dernières paroles des ennemis qu'il vient alors de combattre. Les paroles se font plus lentes, tremblantes pour certains, imitant la douleur qu'ils viennent de ressentir.

## Scorn (Mathis VERRECHIA)



### Fiche technique

**Ebb Software**

2022

PC, Xbox, Playstation

**Horreur / FPS**

Public cible : Public intéressé par l'horreur, adulte et averti (jeu potentiellement choquant).

**Pegi 18**

*Plongé dans un univers inconnu et hostile, vous incarnez un être vagabond, cherchant le moyen de vous évader de ce cauchemar qui semble être votre prison. A travers une ambiance horrifique, vous devrez lutter pour votre survie et résoudre des énigmes dans l'espoir de regagner votre liberté.*

## Une plongée dans l'horreur

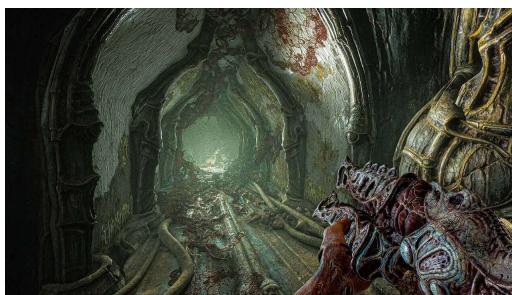
L'aventure de Scorn n'est pas tant tourné autour de son scénario, mais l'expérience d'Ebb Software place l'ambiance et l'esthétisme comme point d'orgue de son œuvre. Inspirés par les travaux de Giger - plasticien, illustrateur et sculpteur connu pour son travail autour de la biomécanique - les artistes d'Ebb Software ont alors conçu ce jeu comme une plongée dans un univers écoeurant et visuellement sale. Le scénario de Scorn n'est alors pas explicitement développé. Nébuleux quant au sujet qu'il traite, et le protagoniste étant muet, ce n'est alors pas par le biais de son histoire que le jeu peut faire ressentir une forme d'empathie et de repentance. Malgré tout, celui-ci arrive à tirer son épingle du jeu en abordant des thématiques et des résolutions implicites.



*Exemple de l'univers de Scorn, mélangeant horreur et biomécanique*

## Une appréhension rythmée par l'identité même du jeu

Pour commencer, le sentiment le plus évidemment traité dans ce jeu est l'**appréhension**. Ici encore, comme dans Undertale, le joueur est plongé dans un univers qu'il ne connaît pas, dans lequel aucune introduction ne lui permet de comprendre les règles et rouages du monde dans lequel il évolue ni des monstres qu'il rencontrera sur son passage. Se faisant, dans un mélange d'ambiance biopunk à l'esthétique de chair et de sang volontairement écoeurante ainsi que d'un monde aux ambiances et rouages inconnus, le joueur sera poussé à la méfiance pour ne pas risquer sa peau. Cette méfiance sera d'autant plus mise en avant par l'OST (Original SoundTrack) du jeu, mettant en scène des nappes harmoniques simples pour laisser au joueur la possibilité d'entendre les sons environnants plutôt que de se noyer dans une mélodie trop présente. Le jeu est alors créé pour faire ressentir une appréhension constante de l'environnement entourant le joueur.



*Exemples de screenshots de Scorn, d'un univers hostile aux ambiances sanguinolentes*

## Une empathie discrète, mais profonde

Cependant, est-ce un jeu dans lequel il est possible de ressentir une quelconque forme d'empathie ? Explicitement, le jeu n'inspire que peu d'empathie pour les monstres rencontrés par le joueur ou bien même l'univers en tant que tel. Cependant, le jeu implique un retournement de situation, par le biais d'un changement de protagoniste. A partir de là, aucune explication n'est donnée quant au sort du premier personnage, jusqu'à la fin du jeu. La seconde moitié du jeu est rythmée par une confrontation face à un parasite agressif, antagoniste principal, révélée à la fin comme n'étant nul autre que le premier personnage contrôlé par le joueur.



*Uniques créatures humanoïdes de Scorn, condamnées à la souffrance*

L'antagoniste, la véritable menace du joueur est le joueur lui-même, le personnage qu'il aura entraîné et dont la possible survie restait encore un mystère.



*Dernière image du jeu, présentant les deux protagonistes ayant succombés et formant un amas de chair difforme*

Cette image représente l'image finale du jeu. Si le joueur voit son personnage souffrir de sa contamination tout au long du jeu, les derniers instants montrent le parasite gagner, transformant alors le protagoniste en une masse de chair difforme. Par un dézoomé constant sur cet amas, le joueur pourra alors voir le visage de son personnage se mélanger à un personnage lui ressemblant, les deux humanoïdes que le joueur aura contrôlé durant sa partie. La musique devient alors plus nostalgique, avant que le personnage arrête de se débattre et accepte sa mort.

## Dead Cells (Yann CHATILA)

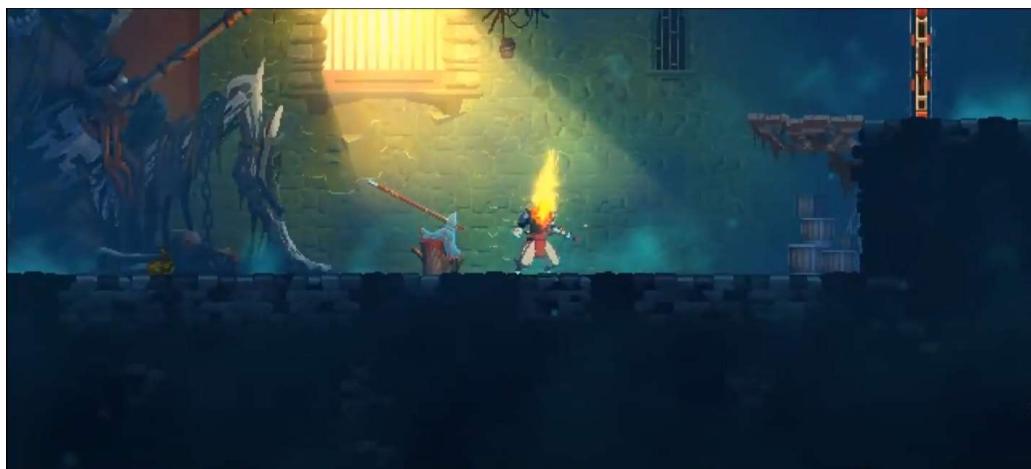


<b>Fiche technique</b>	
<b>Motion Twin</b>	
2018	
PC, Consoles (PlayStation, Xbox, Nintendo), Android, iOS	
<b>Platformer roguelike</b>	
Public cible : Hommes jeunes adultes (18 - 35 ans) et fans du genre du roguelike.	
<b>Pegi 16</b>	

*Dans un jeu mêlant mécaniques de platformer, de rogue like et de metroidvania, vous incarnez un revenant plongé dans un univers monstrueux en pixel art. Tandis que vous progressez à travers une contrée infestée par des créatures hostiles, la mort vous attend à de nombreuses étapes, vous ramenant au point de départ dans un nouveau corps. Chacune de vos tentatives vous confronte à de nouvelles approches et des environnements inédits.*

## Un monde étranger et hostile

En démarrant une partie, le joueur se retrouve lâché sans explication dans une ambiance lugubre et austère. Malgré son style graphique en pixel art, le jeu laisse voir une grande quantité de détails, à travers l'environnement morbide d'une geôle contenant une hache ensanglantée sur un billot et un gigantesque squelette, mais aussi à travers l'animation extrêmement fluide du personnage qui prend vie. Par la différence d'échelle entre le personnage et le reste des éléments présentés (notamment le squelette sur la gauche), *Dead Cells* place le joueur dans une position oppressante, où son personnage apparaît comme insignifiant et vulnérable, au sein d'un univers hostile, qui le dépasse, et dont il ne possède aucune information. Par son tableau introductif, le jeu de Motion Twin transmet ce sentiment phare que nous souhaitons faire éprouver au joueur au début de notre propre jeu : l'apprehension, face à un univers présenté comme monstrueux.



Première scène du jeu : "naissance" de notre personnage

## Le genre du Roguelike au service d'une imprégnation

Le genre du Roguelike vient également se mettre au service de ce sentiment d'apprehension. Chaque niveau étant généré procéduralement à chaque "tentative", le joueur ne sait jamais à quoi s'attendre en explorant chaque couloir, chaque croisement, chaque étage. Qu'il s'agisse d'ennemis ou de récompenses, le joueur demeure ainsi sur le qui vive.



Maps de niveaux générés procéduralement.

Néanmoins, le genre du Roguelike participe également à une forme d'imprégnation. Au fur et à mesure de son exploration, la carte est révélée, offrant une meilleure perception des zones safes, des points d'intérêts. Par sa progression, le joueur s'approprie l'espace de jeu qui lui était étranger et suscitait son appréhension.

Le même procédé s'applique d'un point de vue macro : à travers son avancée dans le jeu, le joueur gagne en maîtrise, en compréhension et en compétences. La progression s'inscrit par ailleurs en cohérence avec l'univers, par le biais de mutagènes à incorporer dans notre personnage. La mort elle-même n'est pas une entrave à cette appropriation du gameplay : chaque nouvelle tentative s'accompagne par l'apparition de nouvelles fonctionnalités et de nouveaux PNJ faisant apparition dans le hub de départ. Ainsi, malgré son appartenance au genre du Roguelike, *Dead Cells* propose une évolution croissante. Au bout de plusieurs heures de jeu, un parallèle s'opère entre l'appropriation du gameplay par le joueur et sa sensation d'appartenir à l'univers, plutôt que de le découvrir.

## Une vivacité des contrôles garantissant un gameplay nerveux

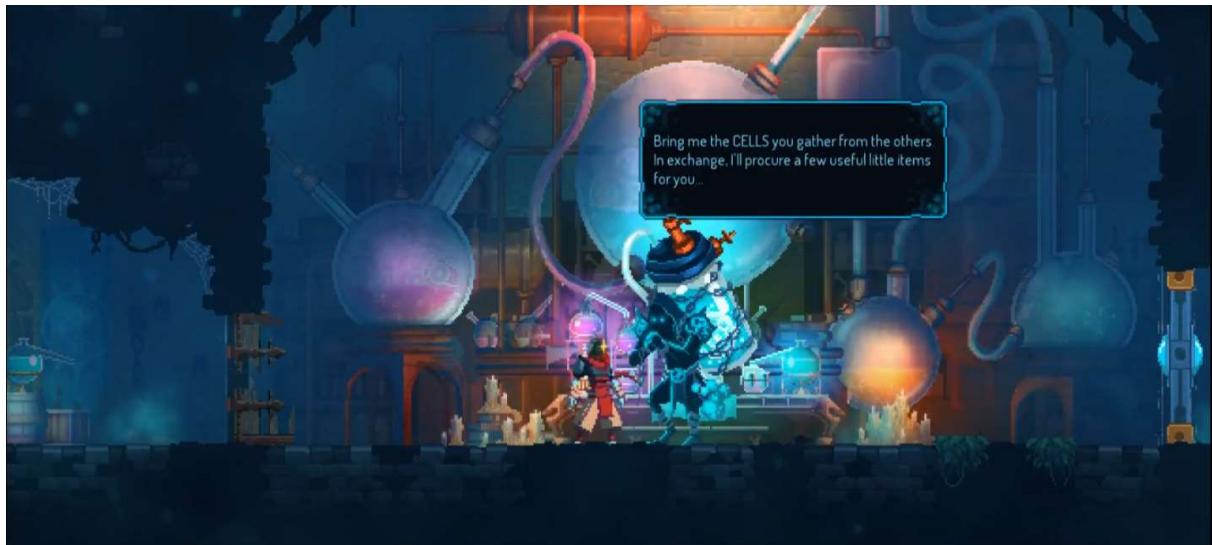
Qu'il s'agisse des mécaniques associées aux mouvements ou au combat, un mot clé semble déterminer l'ensemble des contrôles : la vitesse. Le personnage est réactif à chaque input, et se révèle rapide, que ce soit dans son déplacement ou ses attaques. En associant à cela une caméra suivant le personnage sur laquelle elle est plutôt resserrée, sans en dévoiler trop sur l'environnement alentour, on obtient ces sensations de vitesse et de nervosité qui accompagnent le joueur dans son exploration des niveaux.



Écran de jeu en phase de combat.

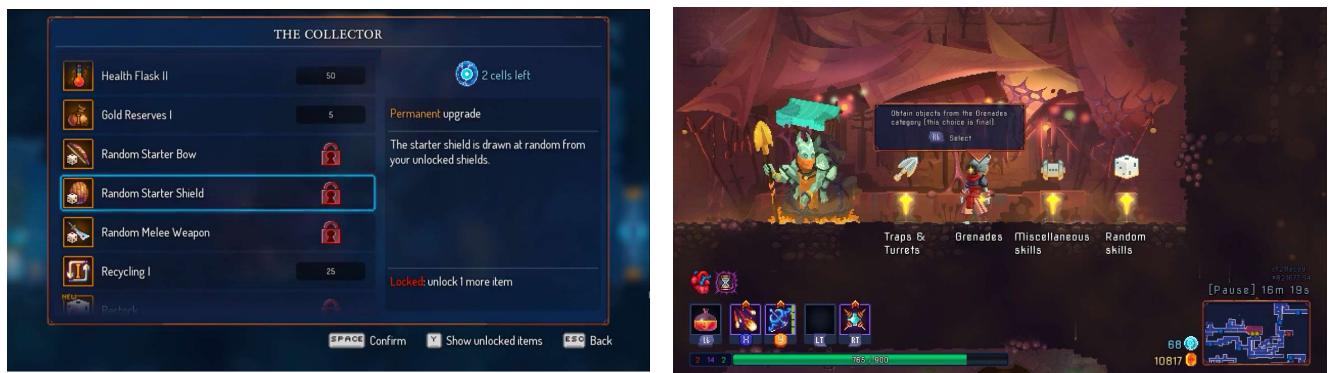
## La collaboration ne s'arrête pas aux apparences

Les monstres qui peuplent l'univers de *Dead Cells* ne sont pas tous hostiles. Certains PNJ seront des alliés qui accompagneront le joueur tout le long de sa progression, en officiant en tant marchands proposant des items, des améliorations, etc...



Rencontre avec le Collector, l'un des premiers PNJ du jeu.

La rencontre et les échanges avec ces personnages tiennent un rôle clé dans la progression du joueur. Par conséquent, la perception du joueur vis-à-vis des personnages peuplant cet univers va se nuancer : l'apparence monstrueuse ne sera pas la seule condition permettant de différencier un personnage hostile d'un personnage allié. Finalement, dans un univers où tout est monstrueux, le joueur se familiarise à cet aspect. Le monstrueux devient une normalité.



UI du Collector / Rencontre avec le "Merchant" au sein d'un niveau

## Starcraft (Yann CHATILA)



### Fiche technique

**Blizzard Entertainment**

1998

PC, Nintendo 64

**Stratégie en temps réel**

Public cible : Hommes jeunes/adultes,  
amateurs de STR ou fans d'univers de  
science fictions

**Pegi 16 +**

*Dans un monde de science-fiction prenant place dans une galaxie gravitent les affrontements de trois factions : les Terrans, les Zergs et les Protoss. Au sein d'un jeu de stratégie en vue du dessus, le joueur incarne l'une après l'autre chacune de ces factions pour défendre leurs intérêts, au sein de niveaux durant lesquels il devra construire des bases, former des troupes et éliminer ses opposants.*

## Présentation d'un ennemi monstrueux

Au lancement de la campagne de *Starcraft*, le joueur incarne la faction des Terrans. De fait, il s'agit de la faction à laquelle le joueur peut facilement s'identifier, car composée d'humains.



Première mission de la campagne, au contrôle des Terrans.

Les premiers ennemis auxquels le joueur est confronté sont les Zergs, une race insectoïde et monstrueuse formant des essaims qui envahissent des planètes. La rencontre avec les Zergs (décris encore comme "unknown alien organisms") est notamment placée sous le signe de l'horreur, face à leur étrangeté et leur agressivité. Au même titre que les personnages, le joueur assimile instantanément les Zergs à des ennemis à éradiquer, suscitant crainte et violence.



Speech de mission présentant la menace alien / Rencontre avec les aliens au cours de la mission

## Un changement de perspective, du point de vue de l'ennemi

Après avoir cristallisé chez le joueur ce rapport antagoniste aux Zergs, le jeu opère à un changement de point de vie en deuxième partie du jeu, en changeant de camp pour passer chez les Zergs. En faisant incarner au joueur ses anciens ennemis, le jeu amène ainsi à un changement de perception du joueur. On comprend les objectifs, les motivations et les logiques internes à cette faction, que ce soit via l'histoire présentée dans les speeches de missions, ou bien au travers des mécaniques de gameplay propres aux Zergs, cohérentes avec leurs caractéristiques. En guise d'exemple, jouer Zerg consiste à créer beaucoup d'unités faibles et à recouvrir le sol de surface organique pour poser des bâtiments, amenant ainsi leur logique d'essaims et de prolifération.



Speech de mission de la première mission Zerg / Première mission de la faction Zerg

## Digression : comparaison avec *The Last of Us Part II*

*Starcraft 2* n'est pas sans rappeler un découpage narratif similaire dans l'intrigue de *The Last of Us Part II*. La première partie du jeu se focalise sur la quête de vengeance de la protagoniste, tout en développant une antipathie envers le personnage présenté comme l'antagoniste. Cependant, en milieu d'intrigue, le jeu opère un changement de point de vue en nous faisant incarner cette antagoniste, poursuivant une quête de rédemption. Le gameplay va également changer selon les forces et faiblesses des personnages (discréption vs brutalité) à cette occasion, la protagoniste initiale devient l'ennemie, et notre empathie pour les personnages est remise en question. La monstruosité n'est plus esthétique, mais psychologique, brouillant nos repères.



Plans de la confrontation finale entre les deux protagonistes : Abby et Ellie

## Bioshock (Yann CHATILA)



### Fiche technique

**2K Games**

2007

PC, consoles (Xbox, Playstation)

**FPS narratif**

Public cible : Public adulte (univers oppressant et mature), ayant un attrait pour le genre FPS et pour l'aspect narratif des jeux.

**Pegi 18 +**

*Un survivant de crash découvre une ville steampunk sous-marine : Rapture. Il doit alors survivre en explorant cette gigantesque cité en décadence, tout en faisant face aux habitants hostiles de ces lieux. Au cours de son périple, le joueur découvre les secrets et enjeux de pouvoirs gravitant en ces lieux, notamment autour du maître et créateur de Rapture : le milliardaire Andrew Ryan.*

## Un monde effrayant et étranger

Peu après l'ouverture du jeu, le protagoniste plonge littéralement au sein de cet univers, en s'enfonçant dans les abysses de la mer. Au cours de cette longue séquence, le joueur assiste passivement à la révélation de l'environnement sous-marin de Rapture tandis qu'une voix préenregistrée présente la ville. Le gigantisme de Rapture, sa richesse, et surtout, son improbabilité à exister (la ville dispose de systèmes d'éclairages sous l'eau) suscite à la fois curiosité et appréhension, tant ce monde paraît étranger.



Séquence d'introduction de *Rapture*, présentant des visuels époustouflants et gigantesques

Cependant, la séquence d'ouverture se clos sur une scène choc, lorsque le personnage enfermé dans un ascenseur assiste, impuissant, au meurtre d'un homme sous les griffes d'un monstre. Le traitement de la lumière s'inscrit ici dans l'héritage du cinéma d'horreur, en jouant sur des effets classiques de clair-obscur pour dissimuler les traits du meurtrier, qui apparaît comme une ombre. Seule la victime est mise en lumière, soulignant la brutalité de cette menace ombragée. De fait, le joueur ignore à quoi ressemble la menace, ne pouvant que susciter son appréhension. Concluant ainsi sa séquence d'ouverture, *BioShock* révèle au joueur quelle émotion première caractérise son aventure au sein de la ville de Rapture : l'appréhension.



La présentation d'une menace, mettant en lumière la violence qui caractérise l'univers

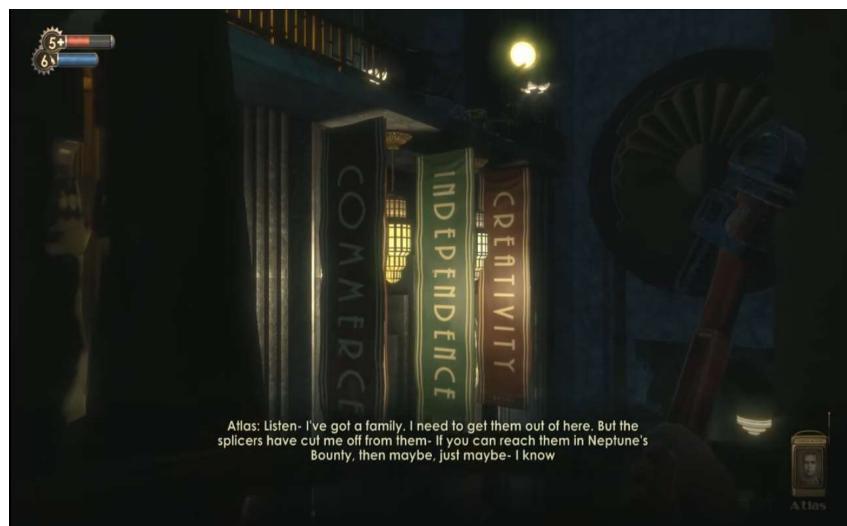
Dès lors, les premières l'exploration des premiers niveaux et les premières interactions en chair et en os avec les habitants de ces lieux se feront sous le signe de la violence : sans être prévenu, le joueur se voit confronté aux citoyens de Rapture, caractérisée par une monstruosité apparente (défigurés, sales) et psychologique (leur agressivité est clairement portée par une certaine folie).



Premier combat du jeu dans le métro, face à un habitant défiguré de Rapture

## Une trame narrative révélant les secrets de l'univers

Comme on peut le constater, *BioShock* est doté d'une grande portée narrative à travers son traitement de l'environnement, sa maîtrise de la tension, mais aussi à travers ses personnages. En effet, au cours de notre aventure, le protagoniste fait également la rencontre de personnages n'étant pas ouvertement hostiles. Ces alliés, communiquant avec lui via un talkie walkie, apportent des explications quant aux fonctionnements de cet univers, et possèdent leurs propres problématiques et objectifs. A mesure que le joueur apprend à les connaître, il peut ressentir de la compassion pour leur souffrance et souhaiter leur venir en aide.



Réplique d'Atlas, notre guide à distance au sein de Rapture

A travers ce soin accordé à la narration, le propos du jeu évolue au fur et à mesure que le joueur progresse de niveau en niveau, lorsque ce dernier découvre le fonctionnement de Rapture et apprend les secrets qui entourent cette ville. Très vite, le joueur prend conscience que les ennemis qu'il affronte ne sont pas les principaux ennemis à abattre, mais plutôt les victimes d'un système qui les a transformés en monstres, aussi bien psychologiquement (folie) que physiquement (défiguration). Malgré le fait que le joueur continue à se défendre face à ces personnages agressifs, à partir de ce stade, il peut ressentir de la pitié, voire de l'empathie, pour ces rebuts de la société.



Niveau au sein du Pavillon Médical, où la chirurgie faciale prend une place centrale dans l'environnement

## Le choix révélant la propre monstruosité du joueur

Cette notion d'empathie est également portée par une mécanique de choix intégrée tout au long du jeu, tournant autour des figures iconiques de la licence : les Petits Soeurs. Ces fillettes sont des êtres génétiquement modifiés par le Dr. Tenenbaum, destinées à collecter une ressource précieuse appelée "Adam". Chacune de nos rencontres avec ces personnages aboutissent à un même choix : le choix de la moralité, consistant à les épargner, ou le choix du pragmatisme, consistant à les tuer pour collecter l'énergie qu'elles possèdent pour l'utiliser à notre avantage. De fait, *BioShock* n'impose pas au joueur une direction à suivre : celui-ci choisit sa moralité, en décidant de rester dans une posture de rejet et de violence, ou au contraire, dans une posture d'empathie face aux monstres de Rapture, en aidant une Dr. Tenebaum accablée par le remords à trouver sa rédemption.



Première rencontre avec une Petite Soeur / Panneau informant le joueur sur le choix

## Alice Madness Return (Lisa DUMAINE)



### Fiche technique

**Spicy Horse**

2011

PC, Playstation, Xbox

**Platformer, action-aventure**

Public cible : jeunes adultes (jeu présentant des scènes et design plutôt dérangeants, voir morbide

**Pegi 18 +**

*Vous incarnez Alice, une jeune fille sortant d'un asile psychiatrique, suite à un grave accident. Découvrant que le pays des merveilles est menacé, vous partez à l'aventure afin de le sauver. Entre réalité et monde imaginaire, vous pouvez vous y perdre facilement, les limites semblent même s'effacer...*

## Un monde étrange

Alice Madness Return est directement inspiré du conte d'Alice au Pays des merveilles. Le pays des merveilles d'Alice est directement relié à l'imagination d'Alice. Ainsi, dans ce jeu, on y joue un Alice anciennement folle, traumatisé par son passé, dans une ambiande de Londres au 19e siècle. De ce fait, le monde des merveilles, la manifestation même de sa santé mentale, est totalement transformé. Des forêts à la fois colorées et sombres, des monstres étranges, des vieux amis différents. Tout laisse penser au joueur que ce monde imaginaire est hostile envers lui (envers Alice).



*Découverte du pays des merveilles au début du jeu*

Le pays des merveilles étant la création pure d'Alice, on retrouve des éléments de la vie réelle d'Alice. Des dés et dominos géants, des morceaux de la ville de Londres, des habitants de la ville et des jouets de l'orphelinat apparaissent dans les paysages du pays des merveilles.

Ainsi, une véritable rupture se crée entre la vie réelle et son imaginaire. Le premier est terne et monochrome, Alice est vue et traitée comme une paria. Alors que le second est à l'image d'Alice, aussi fou et dérangeant qu'elle. Alice accueille bien les passages de la vie réelle au pays des merveilles. C'est comme si elle rentrait chez elle. Cependant, le retour à la réalité est différent. A chaque retour, Alice se retrouve dans une posture difficile ; une fois elle revient et manque la noyade de justesse, une autre fois elle se réveille en prison...



*Deux univers différents*

## L'habit ne fait pas le moine

Alice Madness Return est peuplée de personnages clés quant au passé d'Alice. En effet, encore traumatisée de l'incendie tuant ses parents et sa sœur, Alice se retrouve toute seule, autant dans la réalité que dans le monde imaginaire. Essayant de survivre dans la vie réelle, plusieurs personnages malveillants entourent Alice. Les habitants de Londres, malgré qu'ils soient tous humains, ont des traits déformés, limite caricaturés, leurs donnant un air méchant et malveillant. Comme Pris Witless, une vieille dame qui utilise les aveux d'Alice pour la faire chanter, afin d'obtenir de l'argent pour acheter de l'alcool.



*Rencontre sur le toit avec Pris Witless*

Les habitants du pays des merveilles, eux, ont des apparences de monstres. Le chat de Cheshire, avec la peau sur les os et un immense sourire ensanglanté ; La reine de cœur ressemblant à une poupée avec dénormes mains et une bouche qui se déforme ; Le chapeleur fou, totalement fou et démembré. Bien qu'ils soient effrayants et aussi mal intentionnés, ils vont quand même, à leur manière, aider Alice à sauver le pays des merveilles. En effet, attaqué par un train qui détruit tout sur son passage, il menace de détruire tout cet imaginaire. Grâce aux indices donnés par les habitants du pays des merveilles, donc par le subconscient d'Alice, on apprendra que ce train a été créé par Bumby, le psychiatre d'Alice. Il utilisait l'hypnose pour effacer les souvenirs d'Alice sur l'incendie, et le train est la matérialisation de cet oublis dans le pays des merveilles. Cette découverte mènera à une confrontation dans le monde réel, entre Alice et le docteur Bumby. Cependant, cette confrontation ne mène à rien. Qui allait croire une jeune folle traumatisé, que son psychiatre avait déclenché cet incendie et abusé des enfants ?



*Alice et Bumby après une séance d'hypnose*

## Hello Puppet (Lisa DUMAINE)



### Fiche technique

**Other World**

2020

VR

**Jeu d'horreur immersif**

Public cible : adolescents, jeunes adultes

**Pegi 7 ou 12 ?**

Après qu'un petit studio où tournait des spectacles ait brûlé, des rumeurs, selon lesquelles le lieu était hanté, ont commencé à circuler. Vous incarnez un journaliste ayant appris l'existence de ce lieu hanté et décidant de faire des recherches. Malheureusement, vous n'avez pas prévu que ces rumeurs puissent être réelles et vous vous retrouvez coincé dans les locaux

## Coincé avec un être non désiré...

Le joueur commence le jeu dans une pièce, avec une sorte de stand. Il est accueilli par Mortimer, une poupée. Celui-ci vous demande de choisir parmi l'une des 5 poupées proposées et de l'enfiler sur votre main. Une fois la chose faite, Mortimer lance un sort et le joueur se réveille dans une pièce inconnue, avec la marionnette. Celle-ci se nomme Scout et peut parler (plutôt râler). En effet, celle-ci va nous apprendre que le but de cet endroit est que les poupées trouvent un réceptacle humain (hôte), qu'elles peuvent contrôler à leur souhait. Pour garder leur hôte, les poupées doivent accomplir une série d'épreuves afin de prouver qu'elles contrôlent bien le corps. Il semblerait cependant que le sort n'ait pas fonctionné sur le joueur. Scout, désespérée et énervée, avoue au joueur que c'est sa troisième tentative, et que si elle échoue, ils la tueront.



*Mortimer qui accueille le joueur et demande de choisir une marionnette.*

Ainsi commencent les différents tests afin de prouver aux autres marionnettes que Scout contrôle bien le joueur. Cependant, Scout est plus agaçante qu'il n'y paraît et ne manquera pas de faire des remarques sur tout ce que vous faites. Le joueur peut être amené à ne pas l'aimer.

### ...auquel on finit par s'attacher

Cependant, la poupée qui analyse et teste le joueur ne semble pas apprécier Scout. Elle tentera de vous faire échouer les épreuves en les rendant complexes et en vous envoyant des monstres à vos trousses. Tous les deux voulant survivre, une amitié entre le joueur et Scout naît. Au fil des épreuves, celle-ci sera moins méchante, commencera à se livrer au joueur. Se rendant compte qu'ils vont mourir s'ils restent ici, Scout et le joueur chercheront à s'enfuir.



*Cliché dans le jeu avec Scout votre bras. On peut voir la poupée qui les teste sur le cliché de droite*

## Format du jeu intéressant

Hello Puppet est un jeu en réalité virtuelle. Ce format est parfait pour ce type de jeu. En effet, le jeu vous teste sur des jeux en coopération avec votre partenaire, Scout. Pour cela, le joueur sera confronté à plusieurs épreuves : par exemple, il y en a une avec deux manivelles à tourner, une pour Scout et une pour le joueur. Pour réussir ce défi, il faut tourner la manivelle en même que Scout et changer de sens quand elle vous l'indique, par l'intermédiaire du mot "Switch". Il y a aussi une épreuve où le joueur et Scout doivent appuyer au même moment sur un bouton etc. Toutes ces épreuves obligent le joueur (et Scout) à se coordonner et à s'écouter pour les réussir.



*Épreuves où le joueur et Scout doivent faire des actions coordonnées*

Le jeu donne aussi l'occasion au joueur de communiquer avec Scout. Aussi, elle réagit aussi à ce que fait le joueur. Si elle pose une question, sa réaction changera en fonction de si le joueur a hoché la tête pour dire oui ou non. Ces actions rendent le jeu plus immersif, elles exploitent bien la technologie de réalité virtuelle.

## Tout a une fin

Après avoir triomphé de toutes les épreuves, le joueur arrive enfin dans un tunnel, menant à l'extérieur. Cependant, Scout n'accompagnera pas celui- ci. En effet, lors de la toutes dernières épreuves, celle-ci s'est vu arraché son bras, en essayant de décoincer les rouages de l'épreuve des manivelles. Pendant le trajet du tunnel, elle confiera au joueur son rêve, qui était de voir l'extérieur, le vrai monde, qu'elle voyait à la télé. Après un discours touchant, où elle affirme que le joueur et elle n'était pas rien, qu'ils ont traversé des galères ensemble et que cela fait qu'il y avait quelque chose entre eux, elle dit comme dernière phrase "*Je ne veux pas partir, hôte*".



*Après la mort de Scout, les crédits se lancent dans une sorte de salle de cinéma, avec des poupées qui dansent au rythme de la musique.*

## Overcooked! (Lisa DUMAINE)



### Fiche technique

**Ghost Town Games**

2016

PC, Playstation, Xbox, Switch

**jeu de simulation, jeu coopératif**

Public cible : enfants comme adultes,  
jeu de société tout public

**Pegi 8**

Vous devez sauver le monde de l'attaque d'une boulette géante affamée. Vous incarnez donc un cuisinier, chargé de nourrir cette créature afin de calmer sa faim. Impuissant face à ce monstre, vous êtes envoyé dans le passé afin de parfaire vos techniques de cuisine. Faites équipe avec vos amis, apprenez de nouvelles recettes, adaptez vous à des cuisines particulières et sauvez le royaume !

## Un jeu chaotiquement fun

Overcooked est un jeu de cuisine en multijoueur. Votre but (aux joueurs et à ses amis, s'ils jouent en mode multijoueur) est de cuisiner le plus de plats demandés par les clients dans le temps imparti. Découper de la viande et des légumes, cuire le riz, frire les frites, assembler les plats, telles sont des exemples d'actions possibles dans le jeu.



*Exemple de niveau d'Overcooked*

Le jeu peut être joué jusqu'à 4 joueurs maximum (local ou en ligne). Le multijoueur rajoute des défis au jeu. Dans le mode solo, le joueur peut utiliser plusieurs personnages, facile pour s'organiser car le joueur pense à tout et sait automatiquement ce qu'il doit faire. À l'inverse du multijoueur, où, si les joueurs ne communiquent pas, peuvent vite perdre. D'autant que, au fur et à mesure que les niveaux s'enchaînent, l'agencement des cuisines évoluent. Certains niveaux bloquent les joueurs dans une partie de la cuisine, pour le niveau entier, et les obligent à se passer ou à se lancer les aliments afin qu'un autre puisse les couper ou les cuire. D'autres ont des passages étroits qui pénalisent les joueurs désordonnés qui ne savent pas trop où aller, ou carrément des sols qui se soulèvent, empêchant les joueurs d'en bas d'accéder à la partie en hauteur.



*Niveau où les joueurs sont bloqués dans un coin de la cuisine*



*Niveau où le sol monte et descend obligeant à toujours avoir un joueur sur la partie en hauteur*

Ainsi, le jeu casse toute lassitude (monotonie) qui aurait été présente si toutes les cuisines étaient pareilles.

En cuisine originale, on peut noter la cuisine qui se situe sur une route. Ce qui veut dire que les joueurs doivent éviter les voitures qui passent sur cette route. Et aussi la cuisine sans sol. Il faut tirer le levier au milieu pour attirer le sol, mais cela ne le comble pas entièrement.



Niveau au milieu d'une route

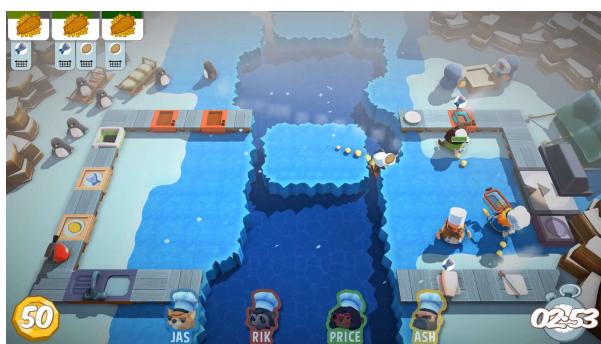


Niveau où il faut venir tirer le sol

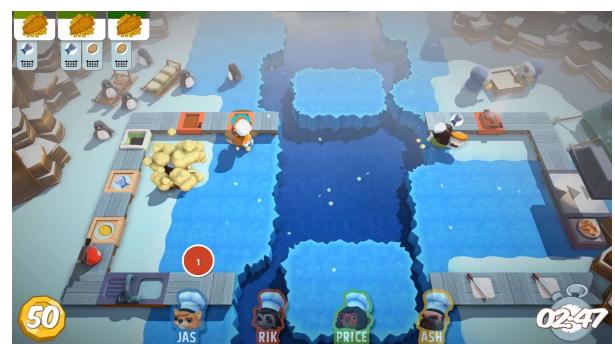
## Une nervosité de gameplay accrue

Le jeu propose aussi des actions comme sprinter et lancer des objets. Ces deux actions ont besoin d'être utilisées avec précision, car il est très facile de lancer un objet hors de la cuisine ou de sprinter trop loin et de tomber dans de la lave. Combiné avec le reste des actions qui sont tout aussi rapides, il n'est pas rare de faire des erreurs et de rater des plats.

De plus, le jeu a un système de temps. En effet, le jeu vous donne 4 minutes pour faire le niveau. Un certain stress peut s'installer entre les joueurs. Faire plusieurs fois le même plat, se rentrer dedans, la communication et la concentration sont importantes dans ce jeu.



On peut voir un personnage tombé au milieu, tenant une pomme de terre frite.

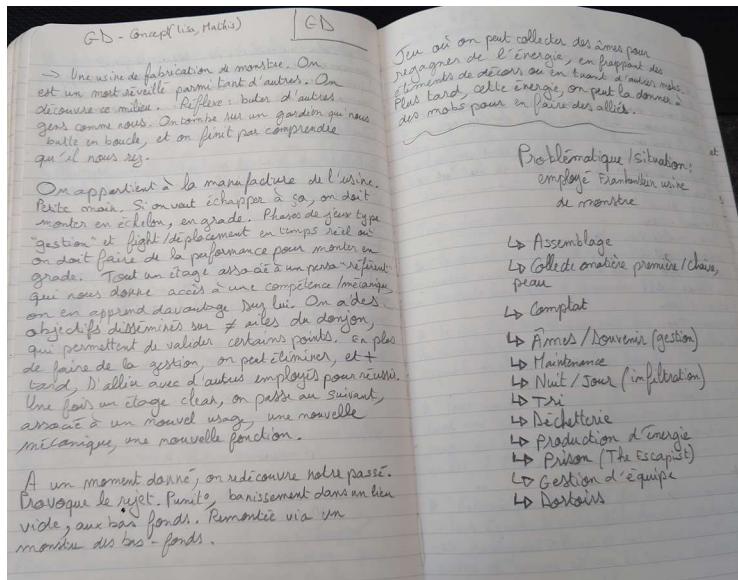


Le joueur respawn après 5 secondes d'attentes (on peut voir le timer d'un autre joueur qui est tombé entre-temps).

# Bonus : méthodologie réunions orientées gameplay

Rédaction par Yann Chatila

En bonus, voici quelques captures d'écrans et des photographies montrant des notes sur carnet et des tableaux blancs "Google Jamboard", nos supports de réflexion durant nos réunions axées sur les mécaniques de jeu.



Mise en situation  
↳ Assemblage  
↳ collecte chaise  
↳ Comptage  
↳ Âme / Souvenir  
↳ Maintenance / arbre  
↳ Prod. d'énergie  
↳ Gestion équipe

Idée qui en ressort  
↳ Overcooked horreur  
↳ transport élément  
↳ Effet de rapidité  
↳ Pression

→ Style Hades

Déroulé narratif et premières idées de gameplay (mécaniques de gestion, de déplacement, de combats, d'exploration). Mise en situation pour faire émerger des idées.

3C :

- Top-view / iso → hauteur
- Contrôle → voir les switch de perso dans les mécaniques
- grille de placement avec espaces préfigurés

Réflexions 3C

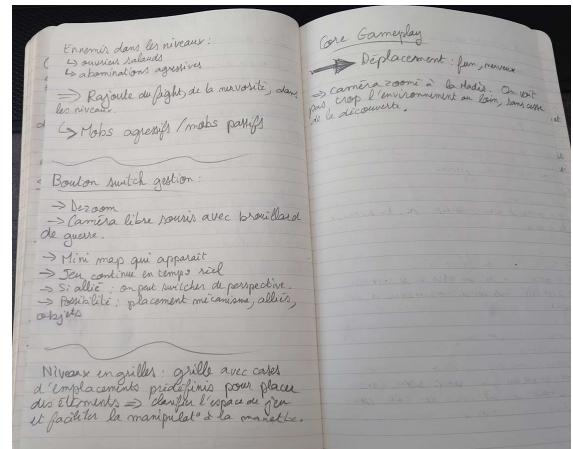
Mécanique

- ↳ Lumière (salle obscure)
- ↳ Chaise de prod (cockpit → possibilité de 3 empêches)
- ↳ Choisir de placement de mecaniques externes
- ↳ Enemis dans les niveaux (quêtes en colonne / dominations en colonne)

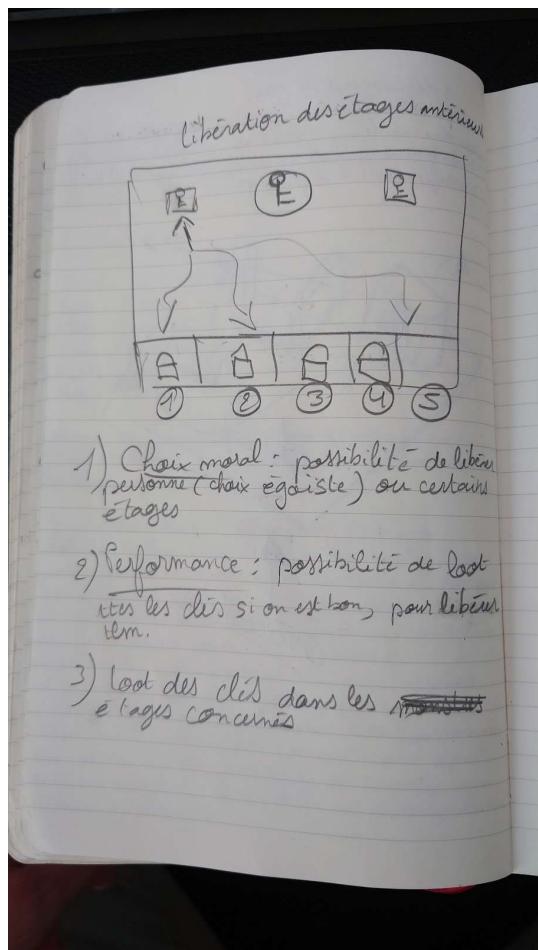
→ Pour le placement/gestion

- ↳ bouton qui switch déplacement et gestion
- ↳ bouton switch dégager
- ↳ caméra libre / boussole de guerre
- ↳ si on a allies → switch cam

Brainstorming de mécaniques et leurs fonctionnements



Réflexions sur des "fins" impliquant un choix du personnage



- 1) Choix moral : possibilité de libérer la personne (choix égoïste) ou certains étages
- 2) Performance : possibilité de lancer tous les clés si on est bon pour libérer l'ilm.
- 3) Lancer des clés dans les ~~moustiques~~ étages concernés