

GAME CONCEPT DOCUMENT



ISLA

Fait par :

Nom et Prénom	Spécialité
AITAHMAD Said	Dev
PONCET Aalyah	Infographiste 3D
SLEIMAN Nour	Infographiste 3D
ROGUIS Kimmy	Infographiste 3D
CIRADE Adrien	Level Design



SOMMAIRE

Equipe —

AITAHMAD Said - Dev
PONCET Aalyah - Infographiste 3D
SLEIMAN Nour - Infographiste 3D
ROGUIIS Kimmy - Infographiste 3D
CIRADE Adrien - Level Design

Fiche signalétique —

Pitch du jeu

Intentions de réalisation

Metrics

Univers

Gameplay —

Core Gameplay

Gameplay secondaire

Conditions de défaite et victoire

Boucle de jeu

Charte Graphique —

Visuels

Moodboards

Concept Art

Fiche signalétique —

Titre : ISLA /is-la/ Référence et diminutif au mot anglais '*Island*' signifiant île.

Pitch –

Dans un monde apocalyptique où le mot "terre" n'a plus de sens, notre planète est désormais entièrement recouverte par l'océan. Engloutie sous les flots, la thalassocratie règne sans partage. Le joueur incarne un survivant isolé sur un radeau de fortune. Son seul espoir de survie repose sur les débris flottants et les ressources rares qu'il peut collecter tout en affrontant les dangers marins.

Pour espérer un jour retrouver un bout de terre, il devra améliorer son radeau en un navire capable de résister aux tempêtes et aux créatures redoutables que cachent les profondeurs.

Intention de réalisation –

L'objectif du jeu *ISLA* est de plonger le joueur dans une expérience de survie immersive, où l'océan devient à la fois refuge et menace. Seul sur un radeau, le joueur devra gérer ses ressources et améliorer progressivement son embarcation pour survivre aux tempêtes et aux créatures marines. Nous voulons offrir une immersion totale, où chaque ressource doit être gérée avec précaution, chaque décision pesée.

Le choix du design 3D **low-poly** minimaliste permet de mettre l'accent sur l'essentiel, tandis que le réalisme des effets d'eau et des interactions marines renforce l'immersion. L'ambiance sonore des vagues, des vents ainsi que des échos sous-marins jouera un rôle clé dans la maintenance d'une immersion constante.

Pour concevoir l'univers du jeu *ISLA*, une œuvre telle que **Le Vieil Homme et la Mer** d'Ernest Hemingway a été une grande source d'inspiration. Ce roman explore la lutte humaine contre la nature et les éléments, où un homme isolé en pleine mer fait face à des forces qui le

dépassent, tout en luttant pour sa survie. À l'image du personnage principal du roman, notre survivant doit affronter un environnement hostile avec des ressources limitées. Dans *ISLA*, l'océan est à la fois un adversaire redoutable et une source d'opportunités.



"Le Vieil Homme et la Mer" d'Ernest Hemingway

Metrics –

Genre : Survival, Aventure, Simulation

Nombre de joueurs : 1 joueur (possibilité de multijoueur coopératif à explorer plus tard)

Public cible : Casual gamers, joueur fan de jeu de survie, crafting, exploration,

Plateformes : PC (Windows, Linux, MacOS) avec possibilité d'extension sur consoles (PS5, Xbox Series...) en mode VR (Oculus, PSVR, etc.)

Marché cible : Marché occidental et global (Amérique, Europe, Asie)

Technologies : Unity ou Unreal Engine, modélisation 3D low-poly pour des performances optimales sur une variété de machines, physique de l'eau avancée et simulation des vagues pour rendre l'environnement marin plus réaliste

Condition de victoire : Trouver l'île

Condition de défaite : Vous perdez votre vie et revenez à la dernière partie sauvegardée lorsque vous perdez des cœurs.

Unique Selling Points –

Pour distinguer notre jeu */SLA* parmi les autres jeux de survie en milieu maritime, nous avons décidé de nous tourner vers une expérience immersive et dynamique. Les éléments du jeu ont été conçus pour plonger le joueur dans une aventure maritime où la personnalisation, les défis environnementaux et les interactions écologiques sont au cœur du gameplay. En confrontant le joueur à des choix stratégiques et des situations imprévisibles, les fonctionnalités uniques de */SLA* promettent non seulement d'enrichir l'expérience de jeu, mais aussi de captiver les joueurs avec plusieurs Unique Selling Points :

Personnalisation avancée : Dans */SLA* il existe l'opportunité de transformer son radeau en un véritable bateau voire navire. Avec un système de personnalisation, le joueur peut rajouter des voiles, des moteurs et des systèmes de défense adaptés aux différentes menaces maritimes. La personnalisation et l'amélioration du radeau ne se limitent pas à l'esthétique, chaque choix doit avoir une utilité et par conséquent possède un impact direct sur les performances.

Événements météorologiques immersifs : Le climat joue un rôle crucial, influençant non seulement l'environnement mais également la faune marine qui entoure le joueur. Il faudra naviguer à travers une variété de conditions où la pluie, le brouillard et le vent affectent l'apparition de créatures et la disponibilité des ressources. La partie peut donc devenir un défi où la météo est un élément déterminant pour la survie.

Tempêtes et tsunamis : De pair avec les événements météorologiques, il existe également ceux qui sont “extrêmes”, comme les tempêtes et les tsunamis. Ils impactent directement le gameplay en provoquant des dommages sur le radeau, forçant le joueur à réagir rapidement pour

effectuer des réparations avant que leur navire ne sombre. Ces situations ajoutent une tension constante ainsi qu'un rythme frénétique par moment au jeu.

En somme, afin de créer une expérience de jeu immersive et captivante, la personnalisation du radeau et les événements climatiques s'entrelacent pour offrir des défis uniques et une exploration enrichissante. Ce mélange d'innovation et de stratégie offre à chaque partie un voyage unique.

Scénario –

Le joueur se réveille dans un monde dévasté et apocalyptique, où la terre n'est plus qu'un souvenir englouti par l'océan. Perdu et seul, il n'a plus d'autre choix que de monter sur un radeau de fortune pour tenter de survivre. Naviguant à travers des eaux dangereuses, il espère trouver une nouvelle terre pour commencer une nouvelle vie.

Le voyage peut paraître par moment serein mais tout comme la mer, il en devient imprévisible ; tempêtes déchaînées, créatures marines redoutables et une constante lutte pour les ressources. Pour progresser, le joueur doit réparer et améliorer son radeau, le transformant peu à peu en un véritable bateau capable de résister aux périls de l'océan.

Au fil de son périple, il découvre des indices cryptiques qui lèvent le voile sur les raisons de cette apocalypse. Chaque étape le rapproche de la vérité, jusqu'à la révélation finale : une île habitable où l'espoir d'une renaissance devient enfin possible.

Gameplay —

Core Gameplay —

Le but principal du jeu est d'atteindre l'île finale tout en survivant dans un environnement océanique hostile. Le joueur commence sur un radeau rudimentaire et devra exploiter les ressources de l'océan pour évoluer, le tout en **vue à la première personne** renforçant l'immersion du jeu.



Pour le core gameplay, il existe plusieurs mécaniques clés qui constituent notre jeu :

Collecte de ressources : Le joueur devra pêcher des objets flottants afin de récupérer des matériaux. Ces ressources seront essentielles pour différents besoins comme se nourrir, réparer le radeau, et se préparer à affronter les différentes menaces : tempêtes ou attaques de créatures marines.

Gestion des besoins : La faim et les dégâts causés au radeau nécessitent une gestion constante de la part du joueur qui devra par moment écoper l'eau du radeau pour éviter de sombrer, tout en stockant des provisions pour survivre aux aléas de l'océan.

Crafting et amélioration : Les ressources qui sont collectées auront pour fonction de permettre au joueur de réparer et d'améliorer son radeau. Les améliorations incluent la possibilité de pêcher plus vite, de

se déplacer plus rapidement et de renforcer le radeau pour le rendre plus résistant.

Navigation : Le joueur commence en ramant mais pourra à mesure qu'il améliore son radeau, installer des voiles pour profiter du climat quand le temps est calme, facilitant un déplacement plus passif.

L'objectif final est d'atteindre l'île habitable tout en survivant aux nombreuses menaces de l'océan, en optimisant la gestion des ressources et en développant un navire capable de résister aux obstacles.

Gameplays secondaires –

En plus du Core gameplay, d'autres éléments de gameplay secondaire viennent enrichir l'expérience de jeu en amont des mécaniques de survie et de collectes.

Exploration et pêche narrative : La pêche ne se limite pas uniquement à la collecte de nourriture. À mesure que le joueur pêche, il a une chance de récupérer des objets tels que des bouteilles contenant des messages, des morceaux de journaux flottants, ou d'autres objets mystérieux qui lui permettront de découvrir des fragments de l'histoire et d'en apprendre plus sur les événements ayant mené à l'apocalypse.

Gestion des conditions météorologiques : Il faudra constamment surveiller les conditions climatiques afin de ne pas faire naufrage, il faudra notamment ajuster ses voiles, renforcer les parties fragiles du radeau et survivre aux vagues déchaînées. Avec ce système de météo dynamique qui ajoute une couche stratégique au gameplay, obligeant le joueur à réagir rapidement et à se préparer en conséquence.

Interaction avec la faune maritime : La faune pourra être une grande aide pour le joueur, certaines créatures marines pourront offrir des opportunités uniques. Le joueur pourra les suivre pour découvrir des zones riches en ressources ou des indices supplémentaires sur le mystère de l'apocalypse. Cependant, d'autres créatures comme des

requins ou des monstres marins, nécessitent des stratégies d'évitement ou de combat.

Avec ces mécaniques secondaires, le gameplay se trouve plus complet en renforçant l'immersion et la diversité de jeu dans cet univers hostile et apocalyptique.

Conditions de Victoire et de Défaite –

Comprendre les conditions de victoire et de défaite est important pour le joueur afin de se préparer à affronter les défis qui se présentent au sein du jeu. Que ce soit en faisant face aux tempêtes déchaînées ou en luttant pour sa survie, chaque moment est une opportunité de d'atteindre son objectif ou une menace de défaite.

Conditions de Défaite : Les conditions définissant la fin de la partie sont diverses, le joueur est confronté à de nombreux dangers qui peuvent entraîner le naufrage de son navire, ceci inclus ;

- **Naufrage dû aux Tempêtes** : Les tempêtes violentes peuvent endommager gravement le radeau, rendant sa réparation cruciale pour la survie.
- **Manque de ressources** : Un système de faim met le joueur à l'épreuve. Ne pas se nourrir suffisamment peut mener à la mort et par conséquent à la défaite.
- **Attaques de créatures marines** : Les créatures qui peuplent les océans représentent une menace constante. Un manque de défense peut rapidement se traduire par des pertes irréparables et l'endommagement du radeau.
- **Dommages au Radeau** : Si le radeau subit trop de dommages sans être réparé, il risque de couler entraînant ainsi la défaite.

Conditions de Victoire : Le but ultime dans *ISLA* est d'arriver à surmonter les défis du monde marin pour atteindre la victoire. : Les conditions de victoire elles sont précises et concises ;

- **Amélioration du Radeau** : Le joueur doit collecter des ressources et effectuer des réparations pour transformer son radeau en un meilleur bateau fonctionnel. Cette personnalisation est essentielle pour naviguer avec succès dans les eaux périlleuses et atteindre l'objectif principal.
- **Atteindre l'Île** : La victoire se concrétise lorsque le joueur parvient à atteindre une île habitable. Ce moment marque la fin dans sa quête de survie et permet de comprendre le mystère de cette apocalypse qui a causé ce monde maritime hostile.

Boucle de Jeu –

La boucle de jeu se définit en 5 étapes distinctes ;

- Exploration de l'océan
- Collecte de ressources (pêcher, récupérer des matériaux flottants)
- Amélioration du radeau (agrandir et réparer)
- Affronter les dangers (tempêtes, monstres marins)
- Progresser vers l'île

Charte Graphique —

Palette de couleurs —

Pour notre jeu, nous avons penser a mettre en place une palette de couleur principale afin de nous aider à visualiser l'ambiance et l'atmosphère que le jeu peut représenter.

Bleu Océan Profond (#006994)

Un bleu intense et profond qui rappelle les eaux océaniques.

Vert Émeraude Marin (#008080)

Un vert légèrement bleuté qui reflète les nuances calmes des lagunes et des mers tropicales.

Ciel Clair (#87CEEB)

Un bleu doux pour représenter les ciels dégagés ou des moments paisibles dans le jeu.

Sable Doux (#D2B48C)

Une couleur beige qui peut être utilisée pour les plages ou les objets en bois, comme les bateaux.

Brun Bois Naturel (#8B4513)

Un brun foncé qui convient bien pour les bateaux ou les éléments en bois usé.

Gris Nuageux (#B0C4DE)

Une teinte grise et froide pour les nuages ou dans les moments de tempête dans le jeu.



Typographie –

La typographie que nous avons choisie devait évoquer l'univers maritime tout en assurant une lisibilité. Les polices d'écriture sélectionnées contribuent à l'atmosphère du jeu.

Pour les titres deux typographies ont été retenus :

- **Pirata One Font** : Inspirée par les thèmes nautiques, la police apporte une touche d'aventure et de mystère
- **Oswald Font** : Une police moderne qui offre une lisibilité claire tout en restant en accord avec l'esthétique maritime.

0123456789+

Pirata One

Pirata One

Pirata One

A B C D E F G H I J K L M O P R S T U V W

0123456789+

Oswald Black

Oswald Black

Oswald Black

A B C D E F G H I J K L M O P R

- **Roboto Font** : Conçue pour être simple, essentielle pour l'expérience utilisateur ainsi que l'interface.
- **Open Sans Font** : Une autre option de police sans-serif qui se marie bien avec le style général du jeu.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 +

Roboto

Roboto

Roboto

A B C D E F G H I J K L M O P R S T

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 +

Open Sans

Open Sans

Open Sans

A B C D E F G H I J K L M O P R S T U

Logos et icônes –



Moodboard :

Nos recherches graphiques se sont axées sur 3 points importants :

Le *radeau* -

Les *créatures maritimes* -

L'*environnement marin* -

