



Game design Document



<u>Lead</u>: Gaillard Vincent

<u>Co-Lead</u>: Holmenschlager Clement

Game Design:
Besset Kevin
Perrin Jerome
Adrover Joris
Espagnet Francois
Holmenschlager Clement
Gaillard Vincent

Technics / Development : Palmero Noe

Graphic Design:
Michea Loic

Sound Design:
Master de musiques appliquees aux arts visuels



I.		GAME OVERVIEW	5
A	١.	. Introduction	5
	3.		
(<u>.</u>		
).		
Е	Ξ.		
F	:	DIRECTION ARTISTIQUE	8
		i. Direction graphique	
		ii. Direction sonore	
(ŝ.		
		i. Laura	
		ii. Les antagonistes	10
		iii. Les protagonistes	
II.		GAMEPLAY	13
ļ	١.	. GAMEPLAYS PRINCIPAUX	13
	3.		
	2.		
[).		
E			
F	:		
		i. La poupee	14
		ii. La respiration de Laura	14
		iii. Le Masque	14
(ŝ.	ACTIONS DE GAMEPLAY	15
		i. Controles	15
		ii. Actions generiques	17
		iii. Competences principales	17
		iv. Competences secondaires	20
		v. Interactions	21
H	١.	. GAMEPLAYS COMPLEMENTAIRES	22
		i. Le craft du masque	22
		ii. Version allegee du craft	25
		iii. Sauvegarde	26
		iv. Recompenses	27
		v. Notes	27
		vi. L'inventaire	27
		vii. Game Over	28
		viii. Comportement des ennemis	29
III.		GAMEFLOW	31
ļ	١.	. Menus	32
		i. Explication Menus	
E	3.	·	
(2.	. AIDES ET TUTORIELS	37
[).	. GAME FLOW DE LA DEMO	39
IV.		DOCUMENTATION TECHNIQUE	40
A	١.	. GAME TECH DEVELOPMENT	40
		i. Concepts piliers du moteur	
		ii. Analyse du temps de travail	



	i	iii.	Dev Flow	44
	i	iv.		
	В.		SAME GRAPH DEVELOPMENT	
	j.	i. `	Laura (si entiere)	
	i	ii.	Ennemis	47
	i	iii.	Environnements	
	i	iv.	Interfaces et integration	47
v.	,	ANN	NEXES	49
	Α.	ς	TRUCTURE DU FOYER, LD PATTERNS, TASK LIST	50
	л. В.		LUSTRATIONS	
	C.		irtworks	
		•	*** ** ***	



II. GAME OVERVIIEW

Note : Les images illustrant le document sont données à titre d'exemple et ne sont en aucun cas une représentation graphique définitive du jeu.

Nom du jeu : LAURA

Genre: Survie / Infiltration

Support : PC

Cible visée: 20-40 ans

PEGI: 16+

Temps de jeu estimé : 30 minutes

Caméra: 1ère personne

A. Introduction

Laura est un survival d'infiltration / exploration à la première personne dans lequel le joueur contrôle une petite fille doté d'un pouvoir étrange. Sa poupée lumineuse en main, elle tente de s'échapper d'une ville post-apocalyptique, détruite par des évènements climatiques de grande ampleur. Mais quelque chose semble la suivre.

B. Unique selling points

- ¤ Une aventure immersive vous invitant à voir un monde apocalyptique à travers les yeux d'une fillette de 10 ans
- ¤ Laura peut arrêter le temps et figer son environnement en retenant sa respiration
- ¤ Utilisation d'un masque à gaz entièrement customisable
- ¤ Une multitude de masques à collectionner et à monter
- ¤ Une poupée mystérieuse permettant à Laura d'aspirer et de renvoyer la lumière pour créer et découvrir des zones exclusives

C. References



Silent Hill et Dead space : Pour l'ambiance oppressante et surnaturelle



Silent Hill Downpour

Terminator : Pour le sentiment de responsabilité et de culpabilité de l'Homme, architecte de sa propre destruction



Terminator Salvation

Amnesia et Zombie U : Pour le sentiment de solitude et la vue FPS immersive



Zombie U



The Last of Us: Pour l'univers post-apocalyptique



The last of us

Slender : Pour l'oppression et la tension provoquée par le PNJ suivant le personnage principal



Slender

D. Histoire

Le jeu prend place dans un foyer. Laura se réveille, seule, et doit s'enfuir pour échapper à ses assaillants ainsi qu'à un étrange personnage, surnaturel, qui la pourchasse. Elle est aidée, en cela, par l'apparition fantomatique d'un enfant, qui la guide. Durant sa progression, Laura aura l'occasion d'enquêter sur le foyer dans lequel elle se trouvait jusqu'à présent et découvrira l'envers du décor.

E. Univers

Le monde a pris irrémédiablement fin. Alors que les prémices de sa destruction se faisaient sentir, l'humanité a commencé à construire des dômes afin de protéger sa population, abandonnant progressivement les landes exposées aux intempéries et les survivants qui s'y trouvaient encore. Toutefois, le temps faisant son office, les dômes se sont eux-mêmes



progressivement détériorés : conçus comme solution temporaire à un problème global, ils ne devaient pas durer dans le temps. Et bientôt, ils furent complètement inaptes à assurer la pureté de l'air, obligeant ses habitants à se munir de masques à gaz. Toutefois, à mesure que les dômes tombaient petit à petit, les populations isolées, qui étaient jusqu'alors restées à l'extérieur de ces surfaces scintillantes, pleines de promesses, purent enfin y pénétrer, apportant avec eux leur violence débridée, façonnée par des années à vivre dans un environnement délétère, abandonné des gouvernements.

L'univers de « Laura » est donc baigné de violence, de désespoir et de nuit. Les frontières entre le bien et le mal sont brouillées, remplies des zones d'ombre imposées par la nécessité de survivre.

L'action prend place dans cette ville que Laura devra traverser en deux phases. D'abord s'enfuir du foyer dans lequel elle vit puis traverser de nuit la ville en ruines.



Zombie U

F. Direction artistique

Le jeu prend place en deux lieux : une première partie dans un foyer pour enfants, l'autre dans la ville en ruines anciennement protégée par un dôme, en extérieur.

i. Direction graphique

"Laura" est un jeu d'aventure/infiltration en 3D dans un univers post-apocalyptique réaliste et mature. La direction artistique dépend donc de ces choix initiaux quant aux intentions de jeu. Les aspects du gameplay abordent aussi bien l'arrêt du temps que la gestion dynamique des éclairages, ce qui influe considérablement sur l'ambiance en jeu.



Le but étant d'accentuer l'angoisse du joueur au maximum, le design des décors et des personnages est réaliste et joue sur les effets d'ombres et de lumières. Les tons sont désaturés pour donner aux environnements un aspect abandonné plus soutenu, en adéquation avec le monde post-apocalyptique.

Les personnages ont des proportions et des attitudes réalistes (excepté pour le mystérieux poursuivant).

Des effets sont prévus pour immerger le joueur de manière plus prononcée comme l'apparition des contours intérieurs du masque, des effets de buée sur la vitre de celui-ci ou des effets de « blur » lorsque Laura court.

ii. Direction sonore

- Le son occupe une place primordiale pour appuyer la tension dramatique et l'oppression ressentie par le joueur.

Les effets sonores en particulier viennent soutenir l'immersion et la solitude perçues (sons réalistes, bruitages travaillés). Les sons produits par Laura bénéficient d'un traitement spécial. Étant constamment protégée derrière son masque, ils sont étouffés et résonnent d'une manière caverneuse.

- La musique quant à elle est présente en filigrane, de façon discrète afin de venir souligner des moments clés ou soutenir l'action du joueur. C'est une musique peu rythmée et noire, triste.

G. Personnages

i. Laura

Laura est une petite fille de 10 ans. Démunie, elle vit, depuis qu'elle a perdu ses parents, dans un foyer, un des derniers lieux sûrs de la ville, avec d'autres enfants, sous la "protection" d'adultes armés qui défendent tant bien que mal l'endroit. Elle quitte rarement son masque à gaz, même dans les zones les plus sûres et serre continuellement dans les bras une petite poupée, comme si cette dernière était son seul lien avec le monde. Laura est une petite fille au monde intérieur très prononcé, très introspective et discrète.

Laura dispose de plusieurs dons : sa respiration peut arrêter le temps, le retenir comme elle retient son souffle. Sa poupée illumine autant qu'elle absorbe la lumière, lui permettant de s'abriter dans les ténèbres. De plus, son mystérieux masque à gaz, dont l'origine demeure un secret, lui permet de voir au-delà de ce qui est possible.

Lorsque l'aventure démarre, Laura se retrouve seule, dans un environnement hostile, violent, totalement désarmée face à la situation. Poursuivie par un personnage énigmatique, harcelée par des survivants violents, elle devra se frayer un chemin jusqu'à l'extérieur du dôme pour suivre le garçon fantomatique qui lui a indiqué comment fuir son foyer.







Recherches graphiques sur le personnage de Laura

Une chevelure rousse et des vêtements verdâtres afin de la dénoter d'un environnement terne et désaturé. Une pause plus adulte qu'enfant malgré son jeune âge, reflétant la nécessité qu'elle a de « grandir » et évoluer seule.

ii. Les antagonistes

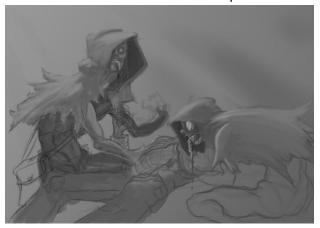
Les survivants de l'extérieur

Le dôme a été ravagé il y a des années de cela : les survivants qui vivaient jusqu'alors à l'extérieur l'ont envahi. Ils sont sans foi ni loi, n'hésitant pas à faire preuve de violence pour obtenir ce qu'ils veulent. À l'extérieur du dôme, seule la loi du plus fort est en vigueur, obligeant ses populations à se battre pour obtenir ce qui est nécessaire à leur survie. Le cannibalisme y est très répandu, du fait de l'absence de nourriture, tout comme le sens de la récupération, les matières premières ayant disparu.



Les ennemis sont essentiellement reconnaissables à leurs masques à gaz modifiés, souvent peints de têtes de mort ou de marques propres aux individus et leur permettant de se reconnaître entre eux. Depuis que l'humanité est obligée de porter un masque, c'est devenu - pour eux en tout cas - leurs nouveaux visages. Les peintures sont donc très importantes. Au niveau vestimentaire, ils sont souvent vêtus de façon fonctionnelle, souvent du cuir, résistants aux intempéries à l'extérieur du dôme et des superpositions de vêtements de façon à se garder au chaud. La vie à l'extérieur étant particulièrement compliquée, ils ont souvent des protections aux coudes et aux genoux et se battent avant tout avec des objets de récupération, des barres en fer et des tubes en pvc. Ils se déplacent de façon plus animale, plus sauvage, pesant sur leurs musculatures forgées au gré de la survie à l'extérieur.

Parmi ces êtres décharnés tentant vainement de survivre par la barbarie, on compte aussi des groupes plus organisés, armés et équipés, qui errent dans les landes désolées en abattant tout obstacle. Ils opèrent en soldats, effectuent des raids et kidnappent parfois des survivants. Personne ne sait exactement quelles sont leurs motivations.



Recherche sur les survivants de l'extérieur

Les habitants du dôme

Il y a longtemps, ils étaient le dernier rempart de l'humanité face à la disparition la plus complète. Mais les temps ont changé et le dôme s'est détérioré, plongeant ses habitants dans le désespoir et les nécessités de la survie. De fait, les exigences morales ont beaucoup baissé, depuis que le dôme s'est ouvert : les habitants se sont réunis dans des lieux protégés qu'ils tentent de défendre contre les survivants de l'extérieur.

Les habitants du dôme sont un peu mieux vêtus que les survivants de l'extérieur. Certains portent encore les combinaisons de survie données par l'armée à l'époque où elle ravitaillait encore les dômes. Nombreux sont ceux qui sont vêtus "comme tous les jours", une façon de se raccrocher à un mode de vie qu'ils ont perdu.



Tous les habitants du dôme n'ont pas sombré dans le désespoir. Certains tentent encore de créer des communautés auto-suffisantes, basées sur le respect mutuel et sur des lois strictes. Bien que ce soit utopiste et que ces regroupements durent rarement, certains de ses membres pourront prêter main forte à Laura par moment.

Le mystérieux poursuivant

Le visage barré par un masque à gaz, silhouette immense aux bras simiesques, le mystérieux poursuivant chasse Laura et rien qu'elle. Les autres antagonistes ne semblent pas le voir, rien ne semble pouvoir l'arrêter. Il n'est pas soumis aux pouvoirs de Laura et dispose de ses propres capacités.



iii. Les protagonistes

Le guide fantomatique

Un enfant énigmatique qui apparaît à Laura dès le début de l'aventure. On ne sait rien de ses motivations et Laura ne sait pas pourquoi cet enfant l'aide, mais pourtant, il semble trouver un intérêt à ce que Laura trouve son chemin et s'échappe



du dôme. Veut-il la mener à lui ? Est-il une véritable apparition ou l'illusion d'un esprit enfantin cherchant un ami parmi cet environnement désolé ?

III. GAMEREAY

A. Gameplays principaux

Le gameplay gravite autour de trois pivots centraux : l'exploration, la survie (infiltration/exfiltration) et l'usage des pouvoirs de Laura.

B. Exploration

Dans cette phase du gameplay, on comprend les actions de base du personnage, comme la progression du personnage dans l'espace, suivant les contrôles qui seront définit dans une partie ultérieure, ainsi que les interactions avec le décor (pousser des objets, tirer des objets, fermer et ouvrir des portes). Dans le cadre d'une interaction avec le décor, les mains du personnage apparaissent à l'écran pour donner un feedback des actions possibles. Le personnage peut avancer, courir, sauter et pousser.

C. La Survie

Dans "Laura", le joueur sera mis sous pression par l'environnement et les ennemis rencontrés. Il sera obligé de fuir les affrontements. De fait, le joueur aura l'occasion de se cacher grâce à son environnement : il pourra s'accroupir sous une table, se glisser dans un placard et se glisser derrière les éléments du décor. Ces éléments ne seront pas mis en avant par le HUD, comme expliqué dans une partie ultérieure, toutefois, lorsque Laura s'y trouvera, ses mains apparaîtront à l'écran et son souffle indiquera l'état de Laura.

D. L'environnement

L'environnement dans lequel Laura évolue est en lui-même un élément de gameplay. En effet, la ville étant complètement délabrée, les structures des bâtiments sont en mauvaises états. Il n'est pas rare que des pans murs se désagrègent ou



que des bâtiments s'effondrent sous le poids du temps. Ainsi Laura est complètement vulnérable à cet environnement hostile.

E. La place de la camera

La caméra joue un rôle central dans "Laura". Le personnage principal étant une fillette d'une dizaine d'années, le joueur adopte le point de vue de la jeune héroïne. Il est donc placé en dessous du point de vue dit classique de la plupart des FPS, lui donnant ainsi l'impression d'être écrasé par son environnement.

Ce point de vue vient servir directement le gameplay et le level design puisque les distances et le rapport aux éléments (objets, PNJ, etc.) est appréhendé d'une manière peu habituelle.

F. Usage des pouvoirs

Laura dispose de trois pouvoirs différents : sa poupée, sa respiration et son masque.

i. La poupee

La poupée permet de modifier le rapport à la lumière dans un endroit précis : ainsi, si Laura pointe sa poupée devant elle, elle pourra s'en servir comme d'une lampe-torche, éclairant ainsi dans un faisceau devant elle.

Dans un diamètre autour d'elle, Laura pourra réduire la luminosité afin de baisser les risques de se faire voir par un ennemi.

ii. La respiration de Laura

La respiration, lorsqu'elle est retenue, permet d'arrêter dans le temps pour une période donnée. Dans ce cas, les ennemis ne bougent plus et ne peuvent plus détecter Laura, elle pourra ainsi s'échapper le cas échéant. Toutefois, lorsque le temps est arrêté, elle ne peut pas interagir avec des objets.

Laura pourra aussi arrêter le temps pour un objet précis, interrompant une poutre dans sa chute, par exemple, ou gelant ainsi de l'eau pour pouvoir passer dessus.

iii. Le Masque

Le masque permettra au joueur de modifier sa vue. Il existera plusieurs modes de visions différentes, grâce auxquelles Laura pourra se repérer dans l'univers.



Les différents modes de vision seront accessibles en ramassant d'autres masques (ou parties de masques) trouvés dans son environnement (dans les débris, les rangements, sur le corps, etc.). Elle apprend à les utiliser en trouvant le premier. La modification du masque est expliquée dans une partie ultérieure, consacrée au *craft*.

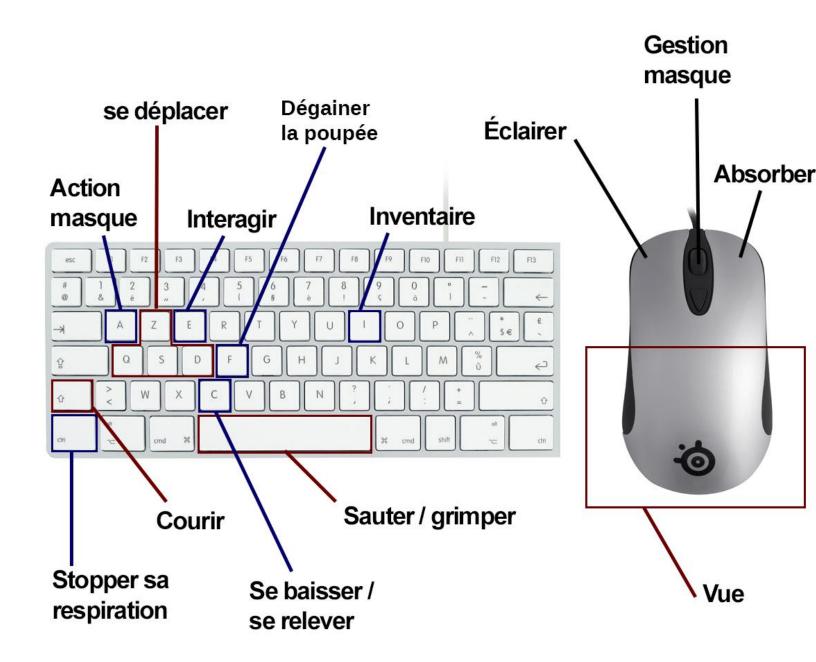
G. Actions de gameplay

i. Controles



Contrôles manette





Contrôles clavier/souris



ii. Actions generiques

Se déplacer

Laura se déplace dans l'univers en 3D. Elle a une vitesse de marche plus lente que les survivants du dôme qu'elle peut rencontrer.

Grimper

Laura peut grimper sur des surfaces à sa portée, c'est à dire qui arrive à peu près au niveau de sa tête.

S'accroupir

Laura peut s'accroupir pour se cacher ou passer dans des endroits exigus qui lui permettent d'atteindre des objets ou de nouvelles pièces.

Se cacher

Laura peut utiliser le décor pour se cacher, comme un meuble ou un placard. Cette action permet à Laura d'être invisible aux yeux des ennemis.

Agir sur le décor

Laura peut interagir avec le décor grâce au bouton d'action. Elle peut ainsi activer ou désactiver des triggers. Elle peut ramasser des objets ou les poser à terre. Elle peut lancer un objet pour détourner l'attention d'ennemis ou ouvrir un nouveau chemin.

Courir

Laura peut courir mais pas continuellement. Sa vitesse est nettement inférieure à celle des survivants. Lorsque Laura court il y a un risque plus important qu'elle se fasse repérer.

iii. Competences principales

La poupée

Laura tient constamment à la main une poupée à son effigie. La poupée est un élément fondamental puisqu'elle permet à Laura de se diriger dans les lieux sombres.

Éclairer les zones sombres



Laura pointe la poupée en face d'elle, ce qui permet d'éclairer des zones sombres dans un radius définis. La lumière ainsi émise est visible sur une longueur précise. Les ennemis peuvent ainsi voir un rai de lumière dans un coin sombre.

Cette fonction est utile pour découvrir des indices ou objets cachés. Le joueur ne peut pas utiliser les fonctions du masque en même temps que la poupée.

Feedback : Cône de lumière

Jauge de lumière

Lorsque Laura utilise sa poupée comme une lampe-torche, elle consomme de l'énergie, affichée par l'intermédiaire d'une barrette sur sa poupée. La jauge d'énergie est composée de multiples barres successives. Seule la première barre se remplie automatiquement. Lorsque cette barre tombe à zéro, la poupée ne produit plus de lumière. Lorsque Laura absorbe de la lumière issue d'une ampoule, elle ajoute une barre à sa jauge d'énergie. Sa poupée produit plus de lumière. Tant que la barre est complète, Laura peut allumer une ampoule éteinte, ce qui consomme une barre entière.

Feedback: Broche représentant une marguerite dans les cheveux de la poupée. Son centre brille plus ou moins en fonction de la quantité de lumière restante

Absorber la lumière

Laura pointe sa poupée en direction d'une source de lumière et absorbe celle-ci. La lumière est stockée dans la poupée de Laura, ce qui éteint l'ampoule visée par la poupée. Chaque point de lumière est pris indépendamment. Laura peut ainsi créer des zones d'ombres à des endroits spécifiques d'une pièce en absorbant la lumière des ampoules.

Absorber la lumière permet de recharger la poupée. Quand la poupée est chargée au maximum, Laura ne peut plus absorber de lumière.

Feedback : Broche dans les cheveux de la poupée qui indique, selon le nombre de pétales illuminés, le nombre d'ampoules que peut éclairer Laura.

Ne pas rester dans le noir

Si Laura demeure trop longtemps dans le noir, un feedback sonore, sous la forme d'un acouphène, se fait entendre. Il s'agit de l'indicateur que Laura demeure trop dans les ténèbres, le royaume du Mystérieux Poursuivant. Si elle y demeure trop longtemps, les acouphènes gagnent en intensité : lorsqu'ils atteignent leur niveau maximal, le mystérieux poursuivant



apparaît et poursuit Laura. Il apparaît en dehors de son cône de vision et sa présence est signifiée par des sanglots d'enfant. Si Laura reste immobile, il finit par s'emparer d'elle, ce qui signifie un game over.

La respiration

La respiration est un élément important de "Laura". Il permet de connaître l'état général de la jeune fille. Le rythme de sa respiration est soumis à celui de ses actions (courir, se cacher, etc.). Laura dispose d'une "jauge de souffle" qui n'est pas affichée à l'écran et dont la progression est retransmise par l'accélération du souffle de Laura.

La jauge de souffle contient 100 points et se recharge à hauteur d'1 point par seconde lorsque Laura ne court pas. Courir dépense 1,5 point de souffle par seconde d'activation. Lorsque la jauge de souffle tombe à zéro, Laura est essoufflée et ne peut ni courir, ni arrêter le temps.

Feedback : Accélération de son souffle dans le masque

Arrêter le temps

Laura peut retenir sa respiration afin d'arrêter le temps. Lorsqu'elle fige celui-ci, elle ne peut faire que des actions de navigation basique comme se déplacer, ou grimper.

Laura a le choix entre geler un objet précisément ou d'arrêter le temps et tous les éléments de la carte pendant X secondes. Les couleurs de l'environnement ou de l'élément basculent dans les tons sépia (voir HUD). Quand Laura relâche son inspiration, le temps reprend son cours normal. Tant qu'elle n'a pas repris sa respiration normale, celle-ci est saccadée et elle ne peut pas réutiliser ce pouvoir. Ce pouvoir dépense 75 points de souffle.

Feedback: Buée dans le masque

Caractéristiques et upgrade

En utilisant des éléments de masques différents, Laura peut améliorer ses compétences. Les différents morceaux récupérables sont décrits dans la partie consacrée au « craft » et au masque.

Entre chaque utilisation du pouvoir "arrêt du temps", il y a un temps de récupération appelé « cooldown ». Laura doit obtenir de nouvelle cartouche pour améliorer sa respiration.

Niveau Arrêt o	lu temps	Cooldown
----------------	----------	----------



Niveau 1	10 secondes*	240 secondes*
Niveau 2	15 secondes*	180 secondes*
Niveau 3	20 secondes*	120 secondes*

^{*}Données provisoires

iv. Competences secondaires

Le masque

Laura garde toujours son masque à gaz. Il est indispensable à Laura pour respirer. Le masque à gaz pourra être amélioré au fil du temps. Le masque à gaz permet à Laura voir le monde différemment, ce qui l'aide à survivre dans le monde hostile.

Vision augmentée

La vision augmentée permet à Laura de mettre en évidences les objets avec lesquelles elle peut interagir dans le décor.

Exemple: Un interrupteur, un bloc, une poignée de porte, un objet à ramasser.

Lorsqu'elle utilise la vision augmentée, Laura ne peut pas utiliser les autres compétences du masque comme la vision thermique ou même l'arrêt du temps.

Vision thermique

La vision thermique permet à Laura de distinguer les sources de chaleur. Elle peut ainsi repérer des ennemis qui ne sont pas dans son champ de vision (voir feedback et HUD)

La vision thermique ne peut être utilisée en même temps que d'autres compétences du masque.

Zoom

Le zoom permet à Laura de voir des objets éloignés. Elle peut ainsi repérer le chemin et s'assurer qu'il n'y personne pour avancer. Laura doit obtenir des nouvelles lentilles pour améliorer le zoom



Niveau	Effet Zoom
Niveau 1	1.2X*
Niveau 2	2X*
Niveau 3	3X*

^{*}Données provisoires à titre d'exemple

v. Interactions

Objet (détruire, ouvrir, pousser, tirer, déclencher, ramasser, jeter, utiliser)

Laura peut interagir avec le décor avec le bouton « Action ». Quand elle ramasse un objet, celui-ci va directement dans l'inventaire. Laura peut pousser des objets pour grimper sur une surface plus élevée qu'elle, tout comme elle peut placer ces objets près d'une porte ou d'une fenêtre pour se barricader.

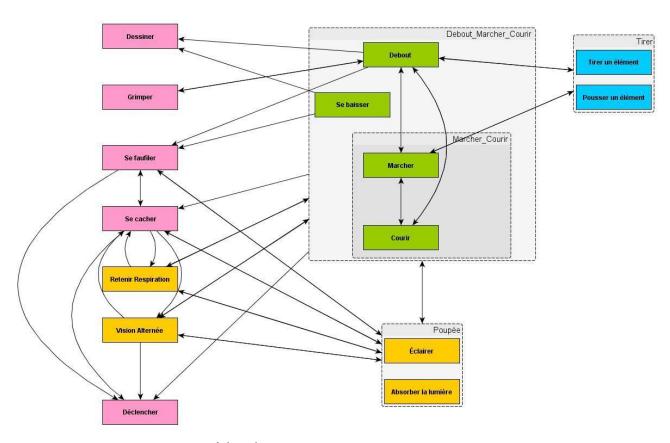
Personnage (interaction générique)

Laura peut ramasser des objets sur les personnages morts qu'elle rencontre. Elle peut également donner des objets et en recevoir; par exemple, elle peut échanger un bout de nourriture contre un morceau de masque.

Pour fouiller un cadavre, il doit utiliser le bouton action.







Arbre des mouvements

H. Gameplays Complementaires

i. Le craft du masque

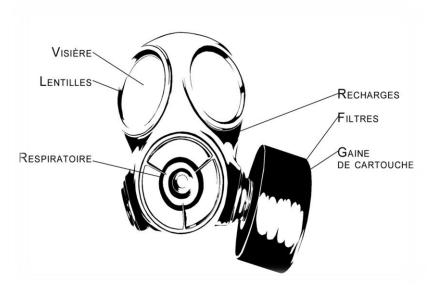
La respiration et le masque pourront être « upgradable » : il s'agit de la phase de « craft ». Le « craft » ne peut avoir lieu que dans le refuge (comme voir dans la partie suivante). Il s'y trouvera un établi où Laura pourra exploiter les différentes parties de masque qu'elle a ramassé au cours de l'aventure pour upgrader le sien. Les emplacements à modifier sont :

- Les lentilles
- Les cartouches



Le masque à gaz est divisé en plusieurs emplacements, comme suit sur le schéma :

Chaque emplacement représente un bonus particulier :



- Visière : Réduction de la buée lors des courses

- Lentilles : Ajout d'une option de vision

- Respiratoire : Augmentation de la durée d'arrêt du temps

- Recharges : Augmentation du nombre de piles à intégrer au masque

- Filtres : Réduction du temps de recharge du pouvoir « Arrêt du Temps »

- Gaine de cartouche : Course prolongée

Les piles dont il est question permettent d'alimenter les options de vision lorsqu'elles sont activées.

Dès le début, le masque de Laura est équipé : chaque emplacement dispose d'un équipement qui ne lui apporte aucun bonus et qu'elle pourra remplacer, au fur et à mesure de l'aventure, en créant des améliorations à insérer dans les emplacements.

Les Ressources

Il existe plusieurs ressources différentes, à diviser en trois groupes distinctes :

- Communes
- Rares
- Légendaires

Ces trois groupes sont composés de ressources différentes, catégorisées selon la difficulté à ses les procurer.



Les ressources les plus communes sont les plus aisées à s'approprier. Toutefois, la création d'une pièce d'équipement demandera beaucoup de ces ressources, imposant au joueur des choix dans les améliorations qu'il voudra pour le masque de Laura. Le joueur peut les trouver un peu partout dans le niveau et sur les masques ennemis.

Les ressources rares sont plus compliquées à trouver, mieux cachées ou possédées par les PNJ (agressifs ou non). Elles sont propres à une région de jeu : les ressources rares trouvées dans le Foyer ne pourront être trouvées dans les autres zones du jeu – ou en moindre effectif. Cela permettra de niveler les objets à créer selon la progression du joueur.

Les ressources légendaires peuvent créer des objets cumulant plusieurs effets, comme un filtre qui prolongerait aussi la course. Ils sont extrêmement difficiles à trouver.

Les recettes

Les recettes sont plus faciles à trouver, elles ont été laissées par les autres enfants sous forme de dessins que Laura peut trouver régulièrement. En termes de Level Design et de Game Design, ils permettent de teaser le joueur sur les objets qu'il peut créer avec les ressources cachées dans une zone et donc lui montrent ouvertement les enjeux des phases d'exploration.

Création d'un objet

Lorsque le joueur accède au refuge, il peut créer des pièces d'équipement à partir des ressources dont il dispose. Pour cela, il doit se rendre sur l'établi. Là, il accède à l'interface de « crafting ». Elle se décompose en trois onglets principaux :

- le premier onglet, ou « onglet masque », présente le masque avec les pièces d'équipement équipées au moment où le joueur ouvre le menu, ainsi que le détail des bonus dont le joueur dispose. En sélectionnant une pièce d'équipement, le joueur ouvre un menu déroulant le renseignant sur les autres pièces d'équipement du même genre qu'il possède dans son inventaire.
- Le second onglet présente un inventaire composé des ressources dont le joueur dispose, catégorisées comme précédemment, ainsi que les pièces d'équipement, catégorisées par emplacement. D'ici, il peut équiper la pièce d'équipement sélectionnée.
- Le dernier onglet présente les recettes dont dispose le joueur sous forme de liste. Il peut ainsi voir les objets qu'il peut créer et s'il peut les créer. S'il valide une recette, l'objet est créé et classé dans le second onglet.

S'équiper d'une pièce d'équipement

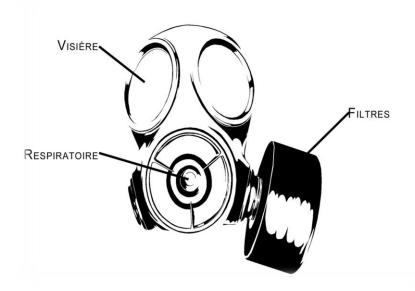
Lorsque la pièce d'équipement est crée, le joueur peut l'équiper depuis l'onglet « Masque » ou l'inventaire. Toutefois, lorsqu'il équipe une pièce d'équipement, la précédente est rangée directement dans son onglet inventaire. De là, le joueur



peut la détruire afin de récupérer des ressources communes qui ont servies à sa création, selon un ratio à régler en amont.

ii. Version allegee du craft

Le Masque à gaz est divisé en trois emplacements :



Chaque emplacement représente un bonus particulier :

- Visière : Ajout d'une option de vision
- Respiratoire : Augmentation de la durée d'arrêt du temps
- Filtres: Réduction du temps de recharge du pouvoir « Arrêt du Temps »

Dès le début, le masque de Laura est équipé : chaque emplacement dispose d'un équipement qui ne lui apporte aucun bonus et qu'elle pourra améliorer.

Les ressources

Il existe deux ressources différentes : la première peut être trouvée un peu partout dans les niveaux, la seconde consiste en des masques à gaz à récupérer sur les cadavres rencontrés dans les niveaux ou sur ses adversaires.

Les recettes

Les recettes sont plus faciles à trouver, elles ont été laissées par les autres enfants sous forme de dessins que Laura peut trouver régulièrement. En termes de Level Design et de Game Design, ils permettent de teaser le joueur sur les objets qu'il peut créer avec les ressources cachées dans une zone et donc lui montrent ouvertement les enjeux des phases d'exploration.



Création d'un objet

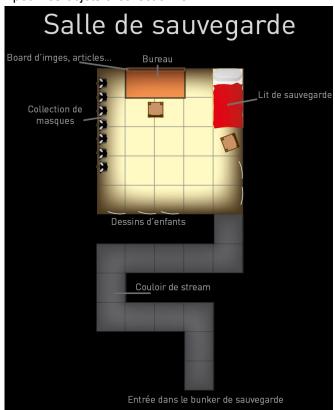
Lorsque le joueur accède au refuge, il peut améliorer ses pièces d'équipement à partir des ressources dont il dispose. Pour cela, il doit se rendre sur l'établi. Là, il accède à l'interface de « crafting ».

Elle présente une vue de son masque à gaz avec, accessible, les trois emplacements. Lorsque le joueur sélectionne un emplacement, un menu déroulant apparaît expliquant les effets de la pièce en question et le coût en masque et en ressource pour passer au niveau suivant de l'emplacement. Si le joueur valide, les ressources sont dépensées et l'amélioration est achetée, affichant ainsi son nouvel effet ainsi que le coût pour passer au niveau suivant de l'amélioration.

iii. Sauvegarde

La zone de sauvegarde est une zone sans danger. Ce refuge est accessible dans la ville par l'intermédiaire de nombreuses portes signalées par un dessin à la craie. Ses portes sont soumises aux caprices du temps et des intempéries. Si la pluie s'abat sur l'une des portes, la craie peut disparaître et rendre la zone de sauvegarde plus difficilement détectable. La taille réduite de ses portes autorise seulement le passage de petits gabarits comme c'est le cas pour Laura.

Le refuge sert également de stock pour les objets à collectionner.



Plan de la zone de sauvegarde



iv. Recompenses

- Masques de porcelaine

Laura peut trouver et recomposer des masques à l'aide de morceaux de porcelaine dont un étant une réplique exacte de celui de son mystérieux poursuivant. Ils apporteront des indices sur l'identité de l'énigmatique personnage. Lorsque Laura recompose entièrement un masque, elle peut le poser dans son refuge. Lors des passages futurs dans le refuge, des notes pourront avoir été posées près des masques, laissant sous-entendre qu'elle n'est pas seule à y accéder. Ses notes peuvent être des dessins, des mots manuscrits ou des coupures de presse.

v. Notes

Coupures de presses, coloriages et dessins d'enfants qu'elle peut poser sur un panneau dans son refuge.

Note : Le système de notes laissées par d'autres enfants se déclenche via un trigger. Lorsque Laura quitte le refuge, un « timer » (invisible au joueur) de 3 minutes démarre. Si elle n'est pas dans la salle de sauvegarde à l'expiration de ce « timer » les notes sont placées dans la salle. Elle les trouvera à son prochain passage.

vi. L'inventaire

Laura dispose d'un sac à dos dans lequel elle peut entreposer plusieurs objets. L'inventaire est consultable en permanence et permet au joueur de vérifier ce qu'il s'y trouve. Attention toutefois, le temps continue de dérouler lorsque Laura se trouve dans le menu d'inventaire. Il pourra y trouver :

- L'onglet "Ressources" : où le joueur pourra consulter les ressources ramassées nécessaires au « craft »
- L'onglet "Compendium" où le joueur peut consulter les morceaux de masques à ramasser (ainsi qu'un feedback lui apprenant combien de morceaux il lui manque le cas échéant) ainsi que d'autres objets collectionnables, comme les articles et dessins que le joueur peut ramasser.
- L'onglet « inventaire » où le joueur peut consulter les objets de quêtes (clés, câbles, rouage, tout ce qui peut permettre la progression de Laura)





Recherche sur l'inventaire

vii. Game Over

Laura n'a pas de santé : à la moindre blessure, la partie prend fin et le joueur recommence au dernier point de sauvegarde utilisé.

Les ennemis

Le game over peut survenir lorsqu'elle se fait détecter par un adversaire ou lorsqu'elle est capturée par le mystérieux poursuivant.

Feedback : Le décor disparaît (fond noir), Laura est tirée par les pieds. Toujours en vue à la 1ère personne, elle tente désespérément de s'agripper au sol. Ses cris sont étouffés par le masque (fondu au noir).

⇒Écran de Game Over (Menu : Menu principal / Reprendre depuis le dernier refuge)

L'environnement

L'environnement que traverse Laura est tout aussi hostile : que se soient des pluies acides, des pièces industrielles, Laura doit faire attention. Dès qu'elle est touchée par un élément décidé comme agressif, la partie se termine. Ces éléments peuvent être par exemple de la pluie acide ou de l'eau électrifiée. Si Laura tombe d'une hauteur équivalente ou supérieure à 3 fois sa taille, elle meurt (donnée provisoire susceptible d'être modifiée en cours de développement). Les éléments du décor, selon la composition du Level Design, portent aussi atteinte à la santé de Laura. Elle n'a pas de "barre de santé" et chaque blessure lui est fatale.

Le Mystérieux Poursuivant



La partie "Ne pas rester dans le noir" fait référence à ce cas de figure : Laura ne doit pas rester trop longtemps dans le noir complet, sans quoi elle risque d'être capturée par le Mystérieux Poursuivant, dont c'est le royaume.

viii. Comportement des ennemis

Zone de détection

Les ennemis sont donc, pour la plupart, des survivants enragés qui cherchent de la nourriture, sans doute même la petite Laura. Le but de la petite fille est donc de les éviter et de s'exfiltrer de la zone. Toutefois, il faudra demeurer discret pour progresser. Ainsi, chaque ennemi est doté d'une zone de détection autour de lui. Cette dernière n'est jamais modifiée : lorsque Laura entre dans ces différentes zones, selon son comportement et la zone concernée, Laura sera détectée. Une détection de la part d'un des survivants signifie invariablement la mort de Laura.

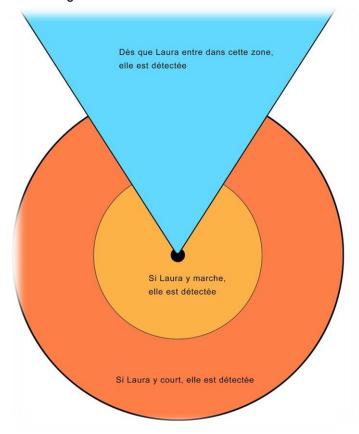


Illustration des zones de détections des ennemis

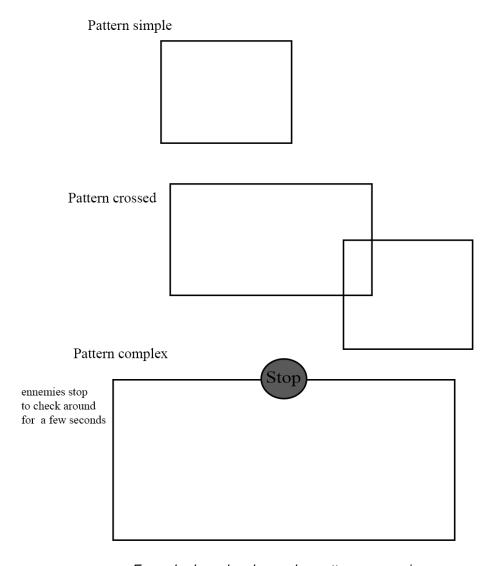
Lorsque Laura arrête le temps, les zones de détection sont interrompues : Laura n'est donc plus détectée lorsqu'elle retient sa respiration. Toutefois, lorsque Laura relâche sa respiration, les zones sont réactivées : ainsi, si Laura se trouve dans la zone jaune au terme de l'arrêt du temps et qu'elle se met à marcher, elle sera détectée aussitôt, ce qui signifiera sa mort.



Lorsque Laura est détectée, elle peut tenter de s'enfuir, toutefois, les survivants se montreront invariablement plus rapides qu'elle.

Patterns des ennemis

Les ennemis auront des patterns définis que le joueur devra connaître pour avancer. Les patterns peuvent être simple, croisés ou complexe, suivant la difficulté de la zone à traverser. Le pattern ne change pas que Laura se trouve dans l'ombre ou dans la lumière. Il change légèrement si un élément du décor attire son attention ou si l'ennemi détecte la détecte.



Exemple de recherche sur les patterns ennemis



États d'alerte

Attention, il s'agit d'un système uniquement applicable si l'IA est à l'ordre du jour. Dans ce cas uniquement, l'IA devra comprendre ces différents états d'alerte.

En définition, l'état d'alerte est l'impact sur le comportement normal de l'IA. Chaque état d'alerte comprend un « timer » qui définit la durée de l'état avant de passer à l'état d'alerte précédent. Par exemple, si l'ennemi est en état de recherche, au terme de la durée signifiée, il reviendra à l'état précédent, sauf remarque contraire dans la description de l'état d'alerte concerné.

- Etat **normal** : l'ennemi suit le pattern définit au préalable, quel qu'il soit.
- Etat de **recherche** : l'ennemi sait qu'il y a quelqu'un et quitte son pattern pour le chercher dans une zone définie par un radius centré sur la dernière position connue de Laura (60 secondes avant retour à la normale).
- Etat de **repérage** : l'ennemi a vu clairement Laura et sait qu'elle est dans les parages. Il alerte les ennemis dans un certain radius autour de lui et s'avance vers une zone définie par un radius centré sur la dernière position connue de Laura. Les autres ennemis mis au courant cherchent Laura dans une zone définie par un radius centré sur la position qu'occupait l'ennemi entré en état de repérage à l'instant où il y est entré. Les ennemis ainsi appelés sont considérés comme en état de recherche, ce qui signifie qu'ils retournent à leurs patterns au bout de 60 secondes. L'ennemi en état de repérage retourne à l'état de recherche au bout de 60 secondes.

Les états d'alerte influent sur les zones de détection : l'état de **recherche** agrandit la zone de détection dans laquelle Laura ne peut pas marcher. L'état de **repérage** augmente de 1,5 toutes les zones de détections.

Le mystérieux poursuivant

Lorsque Laura reste trop longtemps dans le noir, elle risque d'attirer l'attention du Mystérieux Poursuivant. Cela se feedback par une piste sonore en acouphène qui augmente progressivement jusqu'à ce que le Mystérieux Poursuivant apparaisse et capture Laura.

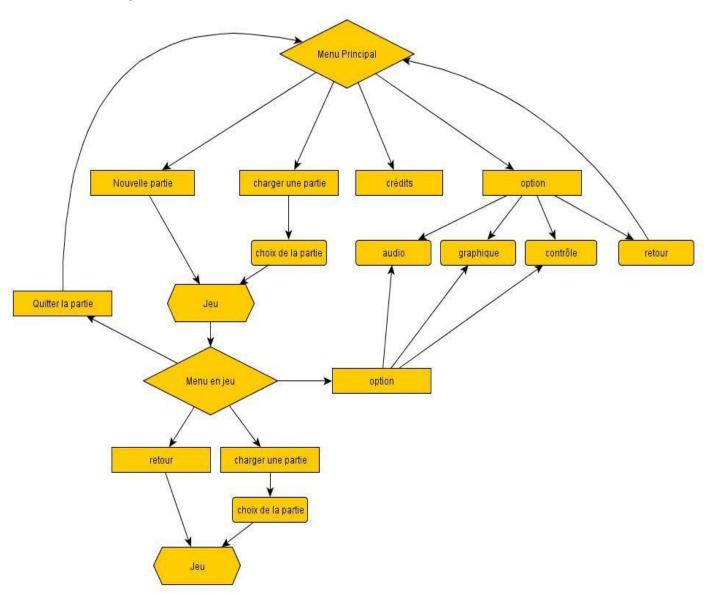
Ses apparitions sont scriptées, le personnage échappant donc à la logique des survivants "normaux". Si Laura manque de réactions face à ce personnage, elle mourra. Toutefois, sa présence permet uniquement de faire monter la tension et de pousser le joueur à l'action et sans doute, à l'erreur.





A. Menus

i. Explication Menus



Flot et hiérarchie des menus

• Menu principal : écran titre du jeu





Menu principal

- Nouvelle partie : commencer une nouvelle partie
- Charger une partie : aller à l'écran de chargement de partie
- Choix d'une partie : choix parmi au moins trois slot de sauvegarde la partie à charger
- Jeu : lancement de la partie.
- Option : aller au menu option

LAURA Q



Options (Audio)

- Audio : permet de modifier le son des musiques, des voix et des fx
- Graphique : permet de modifier l'affichage de l'écran (720, 1080, taille de l'écran version PC, activation et désactivation de certain feedback visuel
- Contrôle : choix du mappage des contrôles, sensibilité des sticks
- Artwork : affichage de certains artworks de travail
- Retour : retour à l'écran principal
- Menu en jeu : pause, bouton « Start »
- Quitter la partie : retour au menu principal

B. HUD & Feedbacks

HUD

Pour conserver l'immersion du joueur, Laura ne comporte pas de HUD. Seuls les rebords des œillères du masque à gaz apparaissent.

Cette vision est plus ou moins restreinte en fonction des masques et upgrades portés par Laura. Le but principal est d'apporter un maximum d'immersion au joueur et donc c'est pour ça qu'il n'y a ni barre de vie, ni jauge de pouvoirs ou d'endurance.



Maquette HUD de base (recherche)

Vision augmentée

Un « upgrade » possible du masque permet à Laura d'obtenir une vision augmentée mettant en évidence les objets interactifs avec Laura comme des portes, des objets déplaçables, des interrupteurs)



Maquette HUD de vision augmentée (recherche)

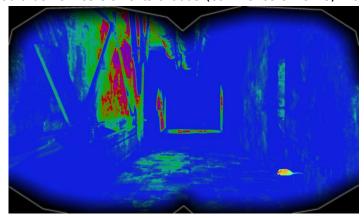


Hitman Absolution : La visée Instinct (en jaune)

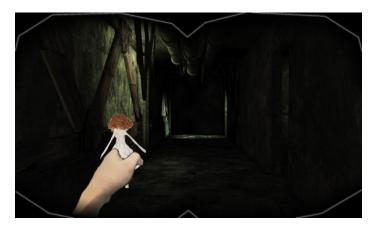
Vision thermique



La vision thermique permet à Laura de voir les éléments chauds (comme les ennemis) même à travers les murs.



Maquette HUD de vision thermique (recherche)



Maquette HUD d'affichage de la poupée (recherche)

Feedbacks



Maquette HUD de course/effet de blur (recherche)



Maquette HUD d'arrêt du temps/effet sépia (recherche)

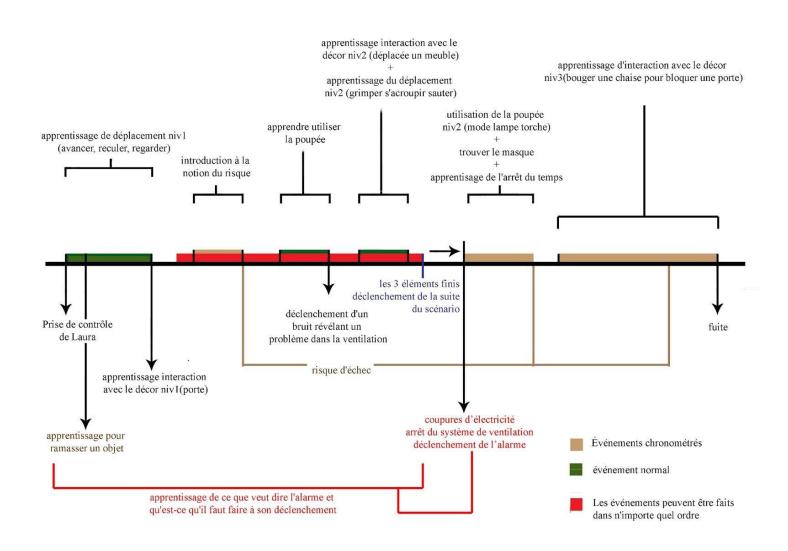


Maquette HUD, Laura expire /effet de buée (recherche)

C. Aides et tutoriels

Deroulement du tutoriel







D. Game Flow de la Demo

Game Flow

- → Splash screen
- → Main menu

→ New Game

L'écran est noir, on entend des voix d'enfants souhaiter "bonne nuit" à Laura. Puis le bruit d'une porte qui s'ouvre, une voix d'homme murmure quelque chose d'inaudible et un bruit de draps froissés. L'image apparaît alors d'un plafond. Laura se lève, quittant son lit. Elle est seule dans les dortoirs.

→ Phase de tutoriel

- → S'achève par la menace : quelqu'un tambourine à la porte, de l'ombre surnaturelle glisse sous la porte et Laura doit fuir. Une apparition fantomatique lui indique un tuyau d'aération.
- → Phase d'exploration : Laura, seule, explore des dortoirs ayant accueilli d'autres enfants qu'elle n'a jamais rencontré. Elle réunit des dessins d'enfants et une note laissée par un adulte. Alors qu'elle déambule, une alarme éclate... apparemment, des gens sont entrés dans le Foyer.
- → Première phase d'infiltration : Laura se retrouve confrontée à des survivants de l'extérieur, venus piller ce refuge bâti pour protéger les enfants du dôme. Elle doit gagner le réfectoire pour s'en sortir.

Le Réfectoire

- → Phase d'infiltration un brin plus complexe : les survivants ont envahi le réfectoire, à la recherche de nourriture. Pour s'enfuir, Laura doit absolument les éviter. Elle peut soit passer par les cuisines, soit par le réfectoire en lui-même et jouer avec les éboulements pour éviter d'être vue.
- → Peut-être insérer là une porte à ouvrir avec un trigger. L'ouverture de la porte fait passer les hommes en état d'alerte, ce qui complique la tâche et force le joueur à user de son pouvoir d'arrêt du temps.
- → Phase d'exploration avec énigme sur arrêt du temps : le gymnase est un chantier abandonné. Laura devra activer le bras d'un engin de chantier et le bloquer dans le temps pour atteindre le niveau supérieur des gradins et fuir.



- → Phase narrative avec intervention du Mystérieux Poursuivant : annoncé par des rires d'enfants, le Mystérieux Poursuivant apparaît alors que Laura remonte les gradins. Elle doit prendre la fuite par une coursive.
- → Phase d'infiltration plus complexe : songer à une séquence avec plusieurs phases durant lesquelles Laura doit accomplir plusieurs dans un lieu plus grand, comme une zone administrative.
- → Phase d'exploration avec plusieurs objets de quête
- → Phase d'infiltration avec objet de quête
- → Phase d'infiltration avec intervention du mystérieux poursuivant pendant la phase

ily. Bochmenharligh rechnique

A. Game Tech Development

i. Concepts piliers du moteur

Le jeu présente un système complexe tissé entre plusieurs features clés. Chaque élément majeur du gameplay naît d'un couplage de ces features. Sans gestion du temps, gestion des transferts d'énergies ou gestion des IA aucun élément de LD ne pourra être effectué. C'est pourquoi ces concepts sont les piliers du moteur, et leurs développements, ainsi que leurs fiabilités gagnent la plus haute priorité.

Moveset

Laura est une jeune fille, capable de se déplacer, se faufiler, grimper avec quelques efforts. Elle s'essouffle assez rapidement en cas de course, fuite. Elle peut aussi interagir avec certains éléments du jeu tels que le mobilier. Elle s'en sert pour atteindre des hauteurs plus élevées, pour bloquer/libérer des chemins, portes.

C'est un moveset conséquent et assez situationnel, ce qui en somme se traduit par un développement simple, mais qui rend la tâche difficile au LD. Car il devra veiller à ne pas oublier un seul élément tendant à provoquer un dead-end. Il faut donc donner un peu de flexibilité à ce moveset. Peut être lui permettre de grimper sur des objets de tailles différentes, faire intervenir des propriétés physiques simples comme la masse d'un objet, ainsi que sa friction pour automatiser la logique de certaines situations.



Un autre point important est de déterminer quelles transitions devraient se faire automatiquement (comme l'auto-crouch en s'approchant d'un conduit) et quelles sont celles qui requièrent des inputs de la part du joueur. Cela est essentiel pour un survival.

Time flow

Laura possède un pouvoir qui lui permet d'arrêter le temps pendant quelques secondes humaines. Cela implique que tout élément dynamique du jeu se fige à ce moment là. Pas seulement les monstres/ennemis mais aussi les lumières, les projectiles. Pourtant Laura doit être en mesure d'interagir avec certains éléments.

La première difficulté est de combiner les différents facteurs de la taille de fenêtre d'arrêt du temps. L'idée est qu'elle retient sa respiration, alors plus elle fait d'efforts moins grande la fenêtre est. Afin de ne pas rendre l'utilisation de cette capacité difficile, il faut penser à laisser une marge de temps additionnelle au moment de l'utilisation de la compétence, si jamais le joueur reste sur place et observe ce qu'il pourrait faire. Ce temps de réflexion ne lui est pas accordé avant.

La deuxième difficulté est de déterminer les éléments affectés par l'effet.

L'effet ne s'applique pas à tout le niveau, il a une portée. [montrer la portée par un SFX]

IA

Les ennemis doivent suivre des comportements basiques mais robustes. Il y a beaucoup de risques lors du développement d'une IA. Elle peut se retrouver bloquer dans un comportement inattendu, elle peut être déjouée par l'utilisateur, et peut facilement devenir compliquer à mettre en place selon les situations. C'est pourquoi cet aspect ne doit pas être négligé et sur le plan du développement doit commencer très tôt.

Il faut dans un premier temps, créer un système de waypoint flexible, voir probabilistique pour des embranchements par exemple. Il se peut que le chemin de ronde d'un monstre se retrouve encombré suite à un event scripté ou prévu. Il faut donc prévoir des routes alternatives pour le monstre afin qu'il puisse continuer à faire ses rondes, ses fouilles, etc. Les waypoints vont posséder des informations sur l'état du monstre, afin de lui



permettre/interdire des passages nécessitants un saut, ou de s'accroupir, courir lorsqu'il atteint le waypoint précédant l'action mentionnée plus tôt.

Il y a donc une notion d'état, et de comportement à mettre en place. Le monstre peut être sous différent états : lnactif, alerté, suspicieux, perdu, apeuré couplé à un comportement : patrouille, fouille, surveillance, assistance. C'est sans doute la partie la plus difficile à mettre en place.

Enfin l'IA est connectée au temps, et se sert de la lumière pour mettre à jour son comportement. Par exemple lorsque Laura arrête le temps alors qu'elle est repérée, elle peut se permettre de disparaître de la vue du monstre d'un instant à l'autre (point de vue du monstre), le monstre doit alors adapter un comportement suspicieux/fouille jusqu'à retrouver un état initial. Si jamais un monstre voit une zone d'éclairage vaciller il doit s'interroger et voir ce qu'il se passe dans cette zone.

Light / Energy

La poupée de Laura lui permet de "jouer" avec les lumières. Elle s'en sert ainsi pour obscurcir/éclaircir certains passages afin d'en profiter pour s'infiltrer sans se faire remarquer ou bien attirer l'attention des entités adverses vers un autre lieu. Elle charge sa poupée à l'aide des différentes ampoules/lumières présentes dans les niveaux. Il y a donc une notion de transfert/absorption. On ne s'attardera pas sur la gestion des quantités transférées. Une lumière est considérée comme une charge à part entière.

Sa poupée est une lampe torche, elle émet de la lumière quand elle le souhaite (toggle), à condition que la poupée soit chargée. De manière générale la poupée possède une réserve qui se charge automatiquement avec le temps, et qui s'épuise lorsqu'elle allume la torche. En plus de cette réserve, elle peut accumuler des charges en absorbant l'énergie des lumières (allumées) dans le niveau. Chaque absorption lui fournit une charge supplémentaire (dans une limite à définir). En contre partie l'ampoule devient inactive après avoir été absorbé. Elle n'émet plus de lumière.

On indiquera visuellement l'état de la batterie à l'aide d'une fleur. Les pétales représentent les charges, tandis que le stigmate représente la réserve qui s'auto recharge.



Management / Progress mechanics

Laura doit être capable de gérer son inventaire, modifier son masque, améliorer sa poupée. En absence de HUD cette tâche s'avère compliquée. Elle possède un sac à dos afin de transporter certains objets nécessaires à la quête. La gestion du personnage est rigoureuse à mettre en place. Il faut permettre un maximum de flexibilité dans la manipulation des objets. Leurs utilisations sont très variées. Certains objets sont consultables (éléments de quêtes), d'autres sont utilisés pour crafter des équipements, enfin il y en a des consommables, nourritures, clés.

Ouvrir et regarder son inventaire ne doit pas mettre le jeu en pause. Le temps doit continuer, et il est donc possible que Laura se fasse attaquer pendant cet instant. On pourra jouer sur les émotions de Laura, pour ajouter de l'immersion. Si elle est en stress, elle peut régulièrement jeter des coups d'œil lorsqu'elle fouille pour s'assurer qu'elle est seule [Wish List].

Il y a donc un système de crafting à mettre en place. Le crafting aura 2 rôles essentiels. Améliorer les capacités du masque-à-gaz que Laura porte, et composer des masques de porcelaines qui apportent des informations additionnelles au joueur. Pour réaliser un craft pour le masque-à-gaz, il faut posséder un plan (blueprint) de la pièce que l'on veut améliorer. Les divers matériaux, composants font partis des objets que l'on peut trouver dans les différents niveaux, et stocker dans le sac à dos.

Features complémentaires

Immersion ++

L'environnement sonore à un rôle essentiel sur l'immersion du joueur dans le jeu. Il faut à tout moment être en mesure de savoir comment Laura se sent par le biais du son. Si ce n'est les cas extrêmes où la vision est troublée par un stresse ou une peur. Pour ça la respiration est un point à développer soigneusement. Il faut éviter de sentir l'effet de boucle dans sa respiration, prévoir un ensemble de bruits de respiration avec des variations qui soient remarquables. Si le joueur est pris au jeu, il se lassera de n'importe quel son lui paraissant revenir en boucle. C'est à dire, les bruits de pas, la respiration, les bruits ambiants.

ii. Analyse du temps de travail



En journée d'homme (jours ouvrables!)

Moveset: 1 mois

Time Flow: 3 semaines

IA: 2 mois

Lumière : 2 mois

Energie: 3 semaines

Gestion: 2 mois

Objets/Inventaire: 2 semaines

Craft masque à gaz : 2 semaines

Upgrade poupée : 2-3 semaines

Eléments LD: 1 mois

Triggers: 5 jours

IA/Waypoints: 3 jours

Events: 1 semaine

Progression: 1 semaine

Lumières : 1 semaine

Total: 7 mois

iii. Dev Flow

Comment parvenir à bien développer ce jeu nécessite un temps de réflexion avant de mettre les mains dans le code. Comme énoncé plus haut il y a 5 piliers à développer en priorité : Le moveset de Laura, le temps, la lumière, la gestion d'items et les IA. Enfin parmi ces 5 piliers, 1 reste relativement simple à développer: Le temps, 3 autres sont à développer le plus rapidement possible : IA, Moveset, Lumière. Enfin la gestion d'items viendra tardivement, lorsqu'un des autres piliers sera fonctionnel et quasi complet.

Voici l'ordre de développement suggéré :

- 1. Développement des piliers
 - a. Développement parallèle de : Moveset / IA / Lumière
 - i. Moveset:
 - 1. Mouvements basiques (avancer, tourner, straffer, crouch, jump)



- 2. Mouvements d'interactions (tracter, pousser, ouvrir)
- 3. Mouvements situationnels (grimper, se faufiler, tomber)
- 4. Mouvements spéciaux (mourir, se lever)

ii. IA

- 1. Déplacements des IA basiques + Waypoints
- 2. Détection, champ de vision
- 3. Waypoints : Ajouter l'analyse de capacité, les choix randoms
- 4. Etats / Comportements du monstre
- 5. Good luck pour tout connecter

iii. Lumière

- 1. Effet de lampe torche
- 2. Utilisation de la jauge stigmate
- 3. Absorption / Transfert
- 4. Création des charges (réserves)
- b. Lorsque Moveset est bien avancé, commencer le développement du temps
- i. Arrêt simple du temps (penser à voir avec les dev IA/Lumière)
- ii. Affinement de l'effet, permettre le choix du niveau de capacité
- iii. Arrêt d'un seul objet
 - c. Lorsque Lumière est fonctionnel (absorption / éclairage), commencer la gestion des items
 - 3. Gestion des items (le pilier tardif)
 - . Inventaire, ramasser, lâcher.
 - a. Gestion des équipements
 - . Masque-à-gaz, création du système de craft
- i. Masques de porcelaines
- b. Gestion des consommables, spécialisations des objets
 - Polishing + Features complémentaires

iv. LD Access



Les LD doivent être en mesure de modifier le jeu à leur guise. Voici une piste sur les « modifieurs » auxquels ils doivent avoir accès :

- 1. Moveset:
- a. Vitesse/Accélération du personnage

Apeurée, au repos, marche, en course, saut, dans l'eau etc.

- 2. IA:
- a. Vitesse / Accélération / Temps de réaction des monstres (en fonction du comportement)
- b. Les waypoints doivent être purement et entièrement accessibles
- 3. Lumière :
- . Vitesse d'absorption, durée d'une pétale, durée du stigmate, puissance d'éclairage, portée d'absorption, portée de l'éclairage.
- 4. Temps:
- . Durée de l'effet (en fonction du niveau et du type)
- 5. Crafting
- . Création de plans (ingrédients in, crafted out)
- a. Création de consommables divers variés (heal value, pain killer value, etc.)

B. Game Graph development

i. Laura (si entiere)

Modélisation: 1 semaine

Texturing: 3/4 jours

Poupée

2 à 3 jours de modélisation + 2 jours de textures.

Riaaina

2 jours à une semaine.



Animation

Dépend du nombre d'animation et de la présence ou non de Motion Capture (+court si accès au studio de Mo'Cap).

Bouclage des animations : ½ journée/animation.

Une animation peut prendre entre 2 jours et une semaine selon la complexité, le niveau de rendu final.

Masque a gaz

1 journée de modélisation pour chaque type de masque

1 journée de texturing pour chaque type de masque

2 semaines pour la totalité des masques + parties indépendantes.

ii. Ennemis

1 semaine à 1 semaine ½ selon la complexité des personnages.

2 à 3 jours de texturing. Possibilité de faire des déclinaisons.

Animation

Idem Animation Laura.

iii. Environnements

Environnements intérieur

Murs modulaires: 3 jours.

Assets: 2 jours/asset.

Environnement extérieur

Murs modulaires 3 jours.

Sol type terrain: 2 jours.

Assets: 2/3 jours/asset.

iv. Interfaces et integration

UI

1 semaine ½



Menus

1 semaine

Intégration

1 semaine pour les assets (si ce n'est pas fait petit à petit)

Ou 1 à 2 jours (selon la taille de la map) pour les vérifier.

Post process: 1 semaine

Shaders

1 jour pour un asset moyen

2 à 3 jours pour un asset complexe

I. WISH LIST

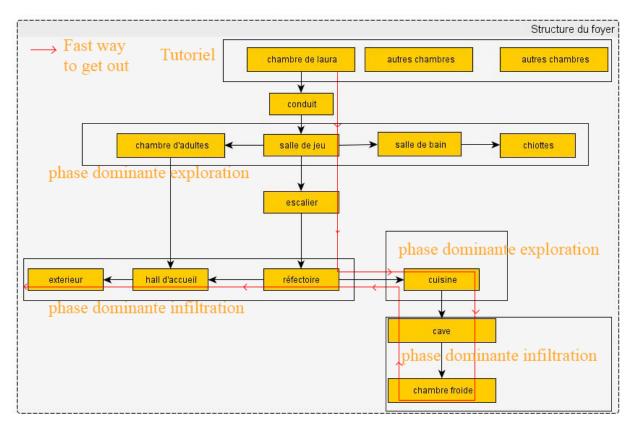
- Scène de game over : Laura se fait emporter par un adversaire, les bras de Laura apparaissent à l'écran, tandis qu'elle essaye de s'agripper au sol.
- Body awareness (pas/peu de surfaces réfléchissantes)
- Programmation de l'IA des personnages, dans le cadre des comportements
- Version hard du « craft » de masques



V. ANNEXES

A. Structure du foyer, LD patterns, Task

List



Structure du foyer (Ouverture du jeu)



					N/A	E	M	H					
Pattern recognition	(Il s'agit d'une desci	ription des modificate	urs de patterns de	Lieu	X	Lie	eu 1						
Paramètres	Simple	Moyen	Difficile	Actio	on Phase 1	Phase 2	Phase 3	Phase 4	Phase 5	Phase 6	Phase 7	Phase 8	Phase 9
Taille	Tall	Medium	little	Pattern Reco	ognition N/A	E	E	M	M	М	M	н	Н
Position	screen-centered	mid off-screen	off-screen	Hidden Reco		E	E	E	М	M	Н	н	н
Vitesse	1-2t (long delay)	3-6t (normal delay)	>7t (short delay)	Interactive of		M	M	M	M	Н	H	H	H
Prévoyance	Easy pattern	long/crossed	long and crossed	Lights finding		M	M	Н	Н	н	н	Н	Н
Fenêtre	> 30s	5-10s	<5s	Respiration	, E	E	M	M	M	M	M	H	H
i chette	2 JUS	3-103	<55	Déplacer les		М	M	M	M	M	H	H	H
Hidden recognition	/Pagen	naître les lieux où se	anahar)	Récupérer de		N/A	E	E	M	M	M	H	H
									M			H	H
Paramètres	Simple	Moyen	Difficile	Save		E	E	E		M	M		
Visibilité	mis en avant par la		Cachés par le	Freeze tim		N/A	М	М	М	Н	Н	Н	Н
Position	screen-centered	mid off-screen	off-screen	Mask coll	ectable								
Fenêtre	> 30s	5-10s	<5s										
Interactive objects	(Trigger	obligatoire pour la pro											
Paramètres	Simple	Moyen	Difficile										
Taille	Man-sized	medium	little (interrupteur)										
Position	area-centered	ex-centered	need to be found										
Quest objects	None	One	Combination										
Prévoyance	Obvious												
Fenêtre													
Save door	Il s'agit des porte	es qui mènent à la sa	alle de sauvegarde										
Paramètres	Simple	Moyen	Difficile										
Taille	laura-sized	laura-sized	laura-sized										
Position	visible	semi-hidden	hidden										
bonus	none	little	big										
Fenêtre	>30s	10-20s	<10s										
renette	>308	10-205	< 105										
Mask collectable	I a accellation distant	enir des bouts de ma											
Paramètres	Simple	Moyen	Difficile										
obtention	direct	semi-direct	détournée										
Position	visible	sur un ennemis	caché										
Fenêtre	>30s	10-20s	<10s										
Lights finding		ampoules dont aspir											
Paramètres	Simple	Moyen	Difficile										
Taille	man-sized	Middle	Small										
Position	screen-centered	mid-off screen	off screen										
Light radius	550	400	250										
Freeze-time	(Elements interactif	s à stopper)											
Paramètres	Simple	Moyen	Difficile										
Taille													
Position	screen-centered	mid-off screen	off screen										
Vitesse	None	>0 and <120px	>120px										
Prévoyance	none	easy	hard pattern										
,		,											
Déplacer des objets	(Pousser / tirer)												
Paramètres	Simple	Moyen	Difficile										
Taille	man-sized	man-sized	man-sized										
Position	aera-centered	ex-centered	off centered										
Accessibility	Direct												
Accessibility	Direct	Need to search	Need a previous				-	-					
D. (
Récupérer des			D.(6. 1)										
Paramètres	Simple	Moyen	Difficile										
Taille													
Position	screen-centered	midd-off screen	off screen										
Quest objects	none	0 - 1	1 - 2										
Accessibilité	direct	need to search	need to find a way										

Level Design Patterns



		<u> </u>	
Déplacements de Laura	Pôle programmeur	Pôle graphiste	Pôle LD/GD
Marche	Gestion collision	r die graphilate	Étalonnage vitesse
Regarder	Gestion de la caméra		Liaioillage vitesse
Course		Coation offet foodback	Étalannaga vitagas
	Accélération du déplacement	Gestion effet feedback	Étalonnage vitesse
S'accroupir	Modification caméra		Étalonnage vitesse
Grimper	Modification caméra	Animation mains (feedback)	Étalonnage vitesse
Se faufiler	Modification caméra	Animation mains (feedback)	Étalonnage vitesse
Sauter	Modification caméra		Étalonnage hauteur saut
Déclencher	Gestion trigger	Animation mains (feedback)	Test/retour
Se cacher	Gestion collision		Test/retour
Ouvrir/Fermer (porte)	Gestion trigger	Animation mains (feedback) (WishList)	Test/retour
pousser un élément	Gestion collision	Animation mains (feedback)	Test/retour
tirer un élément	Gestion collision	Animation mains (feedback)	Test/retour
ther un element	Gestion collision	Animation mains (leedback)	rest/retour
Diale communication and a	D.*I	Dûle waarbiete	Pâl- LD/OD
Déplacements ennemis	Pôle programmeur	Pôle graphiste	Pôle LD/GD
Marche (normal/alerte)	Gestion collision	Animation	Étalonnage vitesse
Course (normal/alerte)	Gestion collision	Animation	Étalonnage vitesse
Ouvrir/Fermer (porte)	Gestion collision	Animation	
Frapper	Gestion collision	Animation	
Mourir		Animation	
Zones de détection	Gestion cônes détection		Étalonnage des zones
Arrêt du temps	Pôle programmeur	Pôle graphiste	Pôle LD/GD
-		Ŭ,	
Arrêt des ennemis	Interruption du comportement	Gestion effet de feedback	Étalonnage
Arrêt des objets / interactions	Interruption de la gravité	Gestion effet de feedback	Étalonnage
Jauge de souffle	Système de décrémentation	Gestion effet de feedback	Étalonnage
Gestion de la lumière	Pôle programmeur	Pôle graphiste	Pôle LD/GD
Lampe torche	Gestion lumière dynamique	bras avec la poupée (mode lampe	
Transfert de lumière (aspiration)	Gestion dynamique de la lumière	bras transfert de lumière avec la poupée	
Transfert de lumière (projection)	Gestion dynamique de la lumière	bras transfert de lumière à une poupée	
" , ,	· · ·	bras transiert de lumiere à une poupee	
Jauge de la lumière	Incrémentation/Décrémentation		
Craft Masque	Pôle programmeur	Pôle graphiste	Pôle LD/GD
Interfaces	Pôle programmeur	Pôle graphiste	Pôle LD/GD
Écran d'accueil	Link et boutons	Dessin de l'écran	
Game over	Retour au menu	Dessin et animation de la petite fille qui	
Pause	Stoper le jeu	Dessin menu pause	
Loading	Otopor to jou	Dessin	
Inventaire	Gestion des items, affichage du nombre	Dessin de l'inventaire	Déterminar la place ai les objets
inventaire	Gestion des items, allichage du nombre	Dessin de l'inventaire	Déterminer la place, si les objets
D	D. 1	Dûle week'ete	D21-1-D/OD
Décor	Pôle programmeur	Pôle graphiste	Pôle LD/GD
Bâtiment	Gestion des collisions	Modélisation de la structure du bâtiment	Déterminer le gameflow pour
Décoration intérieur	Gestion des collisions, gestion de	Modélisation des objets	Détauncia au la céléus auta internaciale
			Determiner les elements interagible
			Determiner les elements interagible
			Determiner les elements interagible
Extérieur	Pôle programmeur	Pôle graphiste	Pôle LD/GD
Extérieur Décoration extérieur		Pôle graphiste Modélisation	Pôle LD/GD
Décoration extérieur	Gestion des collisions	Modélisation	Ĭ
			Pôle LD/GD
Décoration extérieur Éléments bloquant le passage	Gestion des collisions Gestion des collisions	Modélisation Modélisation	Pôle LD/GD Déterminer le gameflow
Décoration extérieur Éléments bloquant le passage Mystérieux poursuivant	Gestion des collisions Gestion des collisions Pôle programmeur	Modélisation Modélisation Pôle graphiste	Pôle LD/GD Déterminer le gameflow Pôle LD/GD
Décoration extérieur Éléments bloquant le passage	Gestion des collisions Gestion des collisions	Modélisation Modélisation	Pôle LD/GD Déterminer le gameflow Pôle LD/GD
Décoration extérieur Éléments bloquant le passage Mystérieux poursuivant Déplacements	Gestion des collisions Gestion des collisions Pôle programmeur Scripts	Modélisation Modélisation Pôle graphiste Modélisation	Pôle LD/GD Déterminer le gameflow Pôle LD/GD Déterminer les moments où il app
Décoration extérieur Éléments bloquant le passage Mystérieux poursuivant Déplacements Refuge (sauvegarde)	Gestion des collisions Gestion des collisions Pôle programmeur Scripts Pôle programmeur	Modélisation Modélisation Pôle graphiste Modélisation Pôle graphiste	Pôle LD/GD Déterminer le gameflow Pôle LD/GD Déterminer les moments où il appa
Décoration extérieur Éléments bloquant le passage Mystérieux poursuivant Déplacements Refuge (sauvegarde) Gestion de la sauvegarde	Gestion des collisions Gestion des collisions Pôle programmeur Scripts Pôle programmeur Programmation de la mise en	Modélisation Modélisation Pôle graphiste Modélisation Pôle graphiste Dessin interface sauvegarde	Pôle LD/GD Déterminer le gameflow Pôle LD/GD Déterminer les moments où il appa
Décoration extérieur Éléments bloquant le passage Mystérieux poursuivant Déplacements Refuge (sauvegarde)	Gestion des collisions Gestion des collisions Pôle programmeur Scripts Pôle programmeur	Modélisation Modélisation Pôle graphiste Modélisation Pôle graphiste	Pôle LD/GD Déterminer le gameflow Pôle LD/GD Déterminer les moments où il appa
Décoration extérieur Éléments bloquant le passage Mystérieux poursuivant Déplacements Refuge (sauvegarde) Gestion de la sauvegarde Création de l'établi	Gestion des collisions Gestion des collisions Pôle programmeur Scripts Pôle programmeur Programmation de la mise en	Modélisation Modélisation Pôle graphiste Modélisation Pôle graphiste Dessin interface sauvegarde	Pôle LD/GD Déterminer le gameflow Pôle LD/GD Déterminer les moments où il appa
Décoration extérieur Éléments bloquant le passage Mystérieux poursuivant Déplacements Refuge (sauvegarde) Gestion de la sauvegarde Création de l'établi stion des masques à collectionner	Gestion des collisions Gestion des collisions Pôle programmeur Scripts Pôle programmeur Programmation de la mise en Connexion avec la feature craft Connexion du masque complet de	Modélisation Modélisation Pôle graphiste Modélisation Pôle graphiste Dessin interface sauvegarde Dessin interface crafting Modélisation trophées masques	Pôle LD/GD Déterminer le gameflow Pôle LD/GD Déterminer les moments où il appa Pôle LD/GD Test/Retour
Décoration extérieur Éléments bloquant le passage Mystérieux poursuivant Déplacements Refuge (sauvegarde) Gestion de la sauvegarde Création de l'établi stion des masques à collectionner Notes (indices)	Gestion des collisions Gestion des collisions Pôle programmeur Scripts Pôle programmeur Programmation de la mise en Connexion avec la feature craft Connexion du masque complet de Mise à jour des indices à trouver dans le	Modélisation Modélisation Pôle graphiste Modélisation Pôle graphiste Dessin interface sauvegarde Dessin interface crafting Modélisation trophées masques Modélisation	Pôle LD/GD Déterminer le gameflow Pôle LD/GD Déterminer les moments où il appa Pôle LD/GD Test/Retour Déterminer les textes des notes
Décoration extérieur Éléments bloquant le passage Mystérieux poursuivant Déplacements Refuge (sauvegarde) Gestion de la sauvegarde Création de l'établi stion des masques à collectionner	Gestion des collisions Gestion des collisions Pôle programmeur Scripts Pôle programmeur Programmation de la mise en Connexion avec la feature craft Connexion du masque complet de	Modélisation Modélisation Pôle graphiste Modélisation Pôle graphiste Dessin interface sauvegarde Dessin interface crafting Modélisation trophées masques	Pôle LD/GD Déterminer le gameflow Pôle LD/GD Déterminer les moments où il appa Pôle LD/GD Test/Retour Déterminer les textes des notes
Décoration extérieur Éléments bloquant le passage Mystérieux poursuivant Déplacements Refuge (sauvegarde) Gestion de la sauvegarde Création de l'établi stion des masques à collectionner Notes (indices) Craie	Gestion des collisions Gestion des collisions Pôle programmeur Scripts Pôle programmeur Programmation de la mise en Connexion avec la feature craft Connexion du masque complet de Mise à jour des indices à trouver dans le Accès à la salle définie	Modélisation Modélisation Pôle graphiste Modélisation Pôle graphiste Dessin interface sauvegarde Dessin interface crafting Modélisation trophées masques Modélisation Animation	Pôle LD/GD Déterminer le gameflow Pôle LD/GD Déterminer les moments où il appa Pôle LD/GD Test/Retour Déterminer les textes des notes Déterminer les emplacements de
Décoration extérieur Éléments bloquant le passage Mystérieux poursuivant Déplacements Refuge (sauvegarde) Gestion de la sauvegarde Création de l'établi stion des masques à collectionner Notes (indices) Craie HUD	Gestion des collisions Gestion des collisions Pôle programmeur Scripts Pôle programmeur Programmation de la mise en Connexion avec la feature craft Connexion du masque complet de Mise à jour des indices à trouver dans le	Modélisation Modélisation Pôle graphiste Modélisation Pôle graphiste Dessin interface sauvegarde Dessin interface crafting Modélisation trophées masques Modélisation Animation Pôle graphiste	Pôle LD/GD Déterminer le gameflow Pôle LD/GD Déterminer les moments où il appa Pôle LD/GD Test/Retour Déterminer les textes des notes
Décoration extérieur Éléments bloquant le passage Mystérieux poursuivant Déplacements Refuge (sauvegarde) Gestion de la sauvegarde Création de l'établi stion des masques à collectionner Notes (indices) Craie HUD Masque	Gestion des collisions Gestion des collisions Pôle programmeur Scripts Pôle programmeur Programmation de la mise en Connexion avec la feature craft Connexion du masque complet de Mise à jour des indices à trouver dans le Accès à la salle définie	Modélisation Modélisation Pôle graphiste Modélisation Pôle graphiste Dessin interface sauvegarde Dessin interface crafting Modélisation trophées masques Modélisation Animation Pôle graphiste Dessin du masque	Pôle LD/GD Déterminer le gameflow Pôle LD/GD Déterminer les moments où il appa Pôle LD/GD Test/Retour Déterminer les textes des notes Déterminer les emplacements de
Décoration extérieur Éléments bloquant le passage Mystérieux poursuivant Déplacements Refuge (sauvegarde) Gestion de la sauvegarde Création de l'établi stion des masques à collectionner Notes (indices) Craie HUD Masque Vision augmentée	Gestion des collisions Gestion des collisions Pôle programmeur Scripts Pôle programmeur Programmation de la mise en Connexion avec la feature craft Connexion du masque complet de Mise à jour des indices à trouver dans le Accès à la salle définie	Modélisation Modélisation Pôle graphiste Modélisation Pôle graphiste Dessin interface sauvegarde Dessin interface crafting Modélisation trophées masques Modélisation Animation Pôle graphiste Dessin du masque Effet illumination autour d'un objet	Pôle LD/GD Déterminer le gameflow Pôle LD/GD Déterminer les moments où il appa Pôle LD/GD Test/Retour Déterminer les textes des notes Déterminer les emplacements de Pôle LD/GD Déterminer les éléments interagible
Décoration extérieur Éléments bloquant le passage Mystérieux poursuivant Déplacements Refuge (sauvegarde) Gestion de la sauvegarde Création de l'établi stion des masques à collectionner Notes (indices) Craie HUD Masque	Gestion des collisions Gestion des collisions Pôle programmeur Scripts Pôle programmeur Programmation de la mise en Connexion avec la feature craft Connexion du masque complet de Mise à jour des indices à trouver dans le Accès à la salle définie	Modélisation Modélisation Pôle graphiste Modélisation Pôle graphiste Dessin interface sauvegarde Dessin interface crafting Modélisation trophées masques Modélisation Animation Pôle graphiste Dessin du masque	Pôle LD/GD Déterminer le gameflow Pôle LD/GD Déterminer les moments où il appa Pôle LD/GD Test/Retour Déterminer les textes des notes Déterminer les emplacements de Pôle LD/GD Déterminer les éléments interagible
Décoration extérieur Éléments bloquant le passage Mystérieux poursuivant Déplacements Refuge (sauvegarde) Gestion de la sauvegarde Création de l'établi stion des masques à collectionner Notes (indices) Craie HUD Masque Vision augmentée	Gestion des collisions Gestion des collisions Pôle programmeur Scripts Pôle programmeur Programmation de la mise en Connexion avec la feature craft Connexion du masque complet de Mise à jour des indices à trouver dans le Accès à la salle définie Pôle programmeur	Modélisation Modélisation Pôle graphiste Modélisation Pôle graphiste Dessin interface sauvegarde Dessin interface crafting Modélisation trophées masques Modélisation Animation Pôle graphiste Dessin du masque Effet illumination autour d'un objet	Pôle LD/GD Déterminer le gameflow Pôle LD/GD Déterminer les moments où il appa Pôle LD/GD Test/Retour Déterminer les textes des notes Déterminer les emplacements de Pôle LD/GD Déterminer les éléments interagible
Décoration extérieur Éléments bloquant le passage Mystérieux poursuivant Déplacements Refuge (sauvegarde) Gestion de la sauvegarde Création de l'établi istion des masques à collectionner Notes (indices) Craie HUD Masque Vision augmentée Vision thermique	Gestion des collisions Gestion des collisions Pôle programmeur Scripts Pôle programmeur Programmation de la mise en Connexion avec la feature craft Connexion du masque complet de Mise à jour des indices à trouver dans le Accès à la salle définie Pôle programmeur	Modélisation Modélisation Pôle graphiste Modélisation Pôle graphiste Dessin interface sauvegarde Dessin interface crafting Modélisation trophées masques Modélisation Animation Pôle graphiste Dessin du masque Effet illumination autour d'un objet Effet bleutée avec zone de chaleurs	Pôle LD/GD Déterminer le gameflow Pôle LD/GD Déterminer les moments où il appa Pôle LD/GD Test/Retour Déterminer les textes des notes Déterminer les emplacements de Pôle LD/GD Déterminer les éléments interagible
Décoration extérieur Éléments bloquant le passage Mystérieux poursuivant Déplacements Refuge (sauvegarde) Gestion de la sauvegarde Création de l'établi stion des masques à collectionner Notes (indices) Craie HUD Masque Vision augmentée Vision thermique	Gestion des collisions Gestion des collisions Pôle programmeur Scripts Pôle programmeur Programmation de la mise en Connexion avec la feature craft Connexion du masque complet de Mise à jour des indices à trouver dans le Accès à la salle définie Pôle programmeur	Modélisation Modélisation Pôle graphiste Modélisation Pôle graphiste Dessin interface sauvegarde Dessin interface crafting Modélisation trophées masques Modélisation Animation Pôle graphiste Dessin du masque Effet illumination autour d'un objet Effet bleutée avec zone de chaleurs	Déterminer le gameflow Pôle LD/GD Déterminer les moments où il appa Pôle LD/GD Test/Retour Déterminer les textes des notes Déterminer les emplacements de

Task List

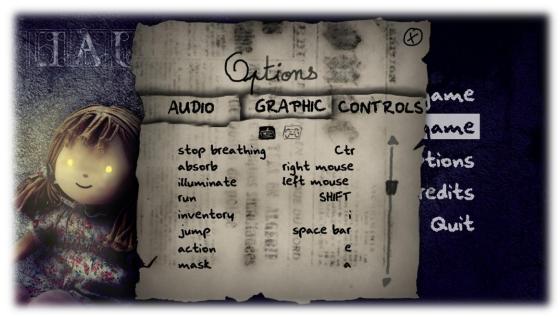


B. Illustrations

Exemples d'interfaces



Écran de chargement de partie (recherche)



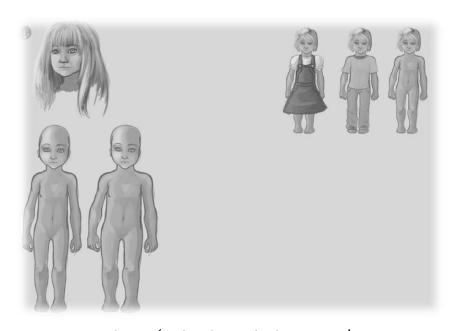
Écran d'options (recherche)





Menu In Game (recherche)

C. Artworks

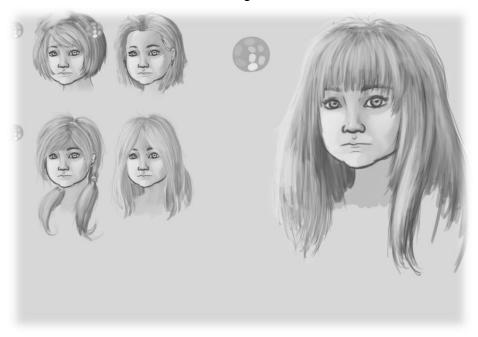


Laura (recherches gabarit + tenues)





Laura (recherches gabarit + tenues)



Laura (recherches coiffures)





Laura (recherches masques)



Mystérieux poursuivant (recherche gabarit + tenue)



Mystérieux poursuivant (recherche gabarit + tenue)