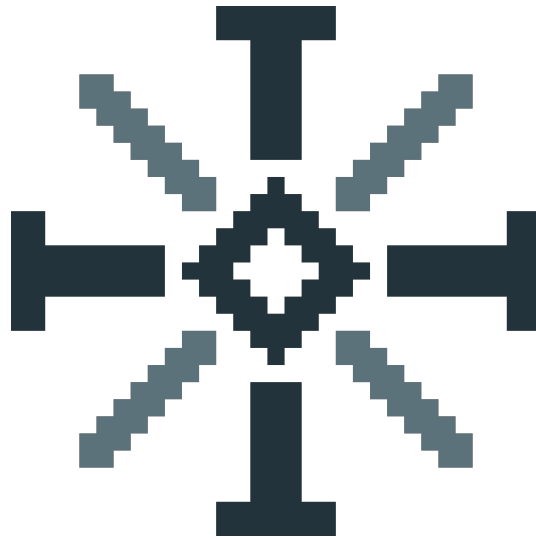




Présentation de Winter Architect

October 21, 2024



1	Introduction	2
2	Presentation de l'entreprise	2
2.1	Notre origine	2
2.2	Nos Valeurs	2
2.3	Une start-up proche de ses joueurs	3
2.4	Notre équipe	3
3	Organisation	4
3.1	Analyse de Risques	4
3.2	Répartition des tâches	6
4	Spécifications Techniques	6
4.1	Site Web	6
4.2	Outils utilisés	7
4.2.1	Moteur de jeu	7
4.2.2	Musiques	7
4.2.3	Assets Graphiques	7
4.2.4	Version Control	8
4.3	Tests	8
4.4	Analyse Financière	8
5	Jeu	9
5.1	Présentation du jeu	9
5.2	Expérience de jeu	9
5.2.1	Multijoueur	9
5.2.2	Contrôles	9
5.2.3	Graphismes	10
5.3	État de l'art :	12
5.4	Objectif principal	12
5.5	Compétences à acquérir	12
5.5.1	Game Design	12
5.5.2	Sound Design	12
5.5.3	Programmation	12
5.5.4	Modélisation 3D	12
5.5.5	Networking et Mode Multijoueur	13

1 Introduction

Il est récemment observable dans l'industrie du jeu vidéo une augmentation du nombre de joueurs sur des jeux produits par des studios indépendants, aux moyens plus faibles mais aux résultats visiblement plus intéressants. Ce phénomène est en partie dû aux faibles prises de risque des grands studios, ainsi qu'à leur volonté de prolonger dans la mesure du possible leurs licences à succès, au risque de sacrifier leur côté innovant et unique. Cette problématique peut permettre de conclure qu'à force de vouloir faire des jeux pour le plus grand nombre en minimisant les risques, les studios se mettent à produire des jeux fades et moins intéressants. De part cette conclusion sur l'industrie du divertissement moderne, nous prévoyons de concevoir un produit fini visant une certaine population de joueurs; ceci grâce à une identité visuelle, narrative et musicale propre. *Blackout* est donc un jeu coopératif en survival horror centré sur l'exploration, la coopération ainsi que la narration. Celui-ci a pour principal environnement un laboratoire secret souterrain situé dans une région polaire, sa véritable position étant maintenue secrète. Ce site est la propriété de Winter Architect (l'entreprise présente dans le jeu étant ainsi du même nom que la nôtre), une entreprise malhonnête se présentant comme une quelconque entreprise d'innovation diverses. Cependant, loin des yeux indiscrets, celle-ci se livre à des actions illégales. L'enlèvement et l'expérimentation visant des objets jugés anormaux lui est naturelle. Par anormalité, il est question d'objets, personnes, environnements ne pouvant être expliqués par la science conventionnelle. Ces actes illégaux ont pour finalité la création de nouvelles technologies révolutionnaires. La temporalité du jeu survient après la perte de contrôle de ce site dans des circonstances indéterminées. C'est alors que des mercenaires (incarnés par les joueurs) sont recrutés afin de reprendre le contrôle du site.

2 Présentation de l'entreprise

2.1 Notre origine

En tant que groupe de jeunes étudiants, nous avons décidé de nous ouvrir au monde de l'entreprise en fondant notre propre start-up, afin de travailler sur des projets qui nous tiennent chacun à cœur ainsi que pour offrir des contenus qui ravissent aussi bien nos membres que les clients. C'est donc un honneur pour nous de vous présenter **Winter Architect**, start-up que nous souhaitons orienter vers le développement de jeux vidéo. Ce nom n'est pas anodin puisqu'il s'agit de la base de notre évolution, étant lié à nos tout premier projet de jeu *Blackout*. En effet Dans le lore de notre jeu, Winter Architect est la faction la plus importante, l'exploration de leurs (nos) locaux permet au joueur de se rendre compte de l'étendue des secrets et des anomalies qui y sont enfermés ainsi que de l'étendue des conséquences qu'aurait cette entreprise sur l'humanité si la moindre de leurs innovations venaient à s'enfuir ou à être capturé.

2.2 Nos Valeurs

Nous accordons une importance considérable à ce qui se répercute sur le sentiment du joueur. En effet, plus qu'un marionnettiste qui se sert de sa marionnette, nous voulons qu'il s'identifie à celle-ci ou qu'à minima il ressente ce que le personnage puisse ressentir. Nous aspirons à procurer un sentiment gratifiant d'accomplissement en offrant la possibilité de finir le jeu, de le compléter. Ce sentiment est primordial dès lors qu'il donne la sensation au joueur d'avoir avancé dans son périple, d'avoir joué pour atteindre un objectif, mais principalement d'avoir vécu une histoire. Pour faire simple, nous voulons que nos joueurs vivent l'histoire du personnage sans être parcourus par un sentiment d'inachevé ou encore de redondance.

C'est ainsi que nous proposons une expérience unique pour chacun de nos jeux, dont l'obtention se fait par un unique achat. En effet, notre dessein est d'offrir une expérience

immédiate et immersive au joueur alors qu'il se décide à lancer le jeu, en nous écartant de l'aspect sangsue du modèle économique courant et commun dans les jeux indépendants, tels que des achats en jeu pour des cosmétiques ou encore des publicités. *Un achat, une expérience.*

2.3 Une start-up proche de ses joueurs

Pour finir, **Winter Architect** promet un suivi constant de ses jeux en considérant les retours de ses joueurs. Il est vrai que les plus investis pourront proposer des changements, des suggestions participant au développement d'un plus grand confort de jeu ou bien d'une amélioration de concepts.

2.4 Notre équipe

- **Fabien Julien Guessant**

J'ai découvert la création de jeux vidéo et le codage récréatif sur Roblox Studio, qui malgré ses défauts et son image parfois négative, on ne peut que reconnaître à cette plateforme sa capacité à être prise en main, à être intuitive, ce qui m'a permis très tôt de m'intéresser à ce domaine, sans en être dégoûté de par le fait qu'il y ait trop de fonctionnalités à comprendre et à apprendre. De part mes expériences passées, celles-ci incluent non seulement du codage mais aussi de la modélisation et de la composition de musiques, je serai donc également en partie en charge de ces deux domaines.

- **Brewen Merer**

Travailleur et très exigeant envers moi-même, je considère un projet terminé que si le résultat me satisfait pleinement. Fier de mon équipe, je promets un soutien constant à tous ceux qui en ont besoin, dans le but de fournir un produit de qualité. Ayant participé à certains concours de programmation de jeux vidéo, j'ai acquis une vision globale sur ce qui doit être attendu ainsi que sur les enjeux. J'ai notamment pris goût à la partie programmation tout en voulant apprendre connaître les bases des autres domaines pour avoir une idée plus précise de la conception, ce qui en découle ainsi qu'avoir une idée de ce qui est atteignable. J'aspire à rétablir l'engouement autour des jeux indépendants, dont la passion des membres se ressent à travers leur art, leur produit final. L'art n'est tel que lorsque ses créateurs ont mis leur âme à la créer et je considère que les jeux n'en sont pas des exceptions. C'est pour cette raison que je m'investis pleinement dans mes projets et que je veux fournir des jeux qui marqueront les joueurs, qui les toucheront émotionnellement.

- **Wassim Alouini**

Passionné de tout ce qui entoure le jeu vidéo depuis plusieurs années, je me suis investi dans l'apprentissage de plusieurs domaines intervenant dans leur conception : Art digital, Composition de musiques, Principes de Game Design et programmation; Ce projet est pour moi l'occasion idéale de consolider et étendre mes connaissances sur le sujet mais également d'acquérir les soft-skills nécessaires à la conception d'un projet dans un cadre entrepreneurial.

Blackout représente pour moi la chance de me démarquer en tant que développeur en travaillant sur un genre de jeu que je n'avais encore jamais exploré. À travers cette expérience; je souhaite me concentrer entre autres sur l'aspect multijoueur, les graphismes, shaders et effets visuels, ainsi que sur l'esthétique de code et les bonnes pratiques indispensables au travail de groupe.

- **Loan Maria-Chatelain**

Après avoir suivi une formation au langage de programmation Python en 2020, j'ai été fortement attiré par le développement de jeux vidéos. Comme beaucoup, j'ai fait mes débuts sur la plateforme Roblox, que j'ai trouvé très facile à prendre en main. Le

fait de pouvoir transformer tout ce qui me passait par la tête en un jeu m'a fortement attiré. Aujourd'hui, Blackout représente mon premier grand projet de développement de jeu vidéo, il me permet non seulement d'acquérir davantage de compétences en programmation, mais aussi dans d'autres domaines tels que l'animation et le Level Design.

- **Elliott Mize**

Mon parcours dans le développement de jeux vidéo a débuté sur la plateforme Roblox, qui a éveillé ma curiosité pour la programmation. Cette expérience m'a permis d'acquérir des compétences initiales en création de jeux via Roblox Studio. Par la suite, j'ai élargi mon champ de compétences en m'intéressant au développement web et à la création de bots Discord. Blackout représente donc pour moi un retour aux sources, me permettant de revenir à l'origine de ma passion tout en y apportant les connaissances et l'expérience accumulées depuis.

3 Organisation

3.1 Analyse de Risques

- **Risque 1:** Retard de développement

- **Cause 1:** Pas d'objectif de développement, pas de direction vers laquelle se diriger, donc pas d'avancée, ce qui amène à ne rien produire jusqu'à ce que ceci change.

→ **Solution:** Prévoir et revoir ses objectifs ainsi qu'en reprogrammer. Reconsidérer la charge de travail de chacun. Revoir ce qui est le plus important et organiser un planning à suivre.

- **Cause 2:** Mauvaise estimation du temps requis pour certaines tâches essentielles au développement du jeu

→ **Solutions:**

- * Prévoir et organiser des temps libres qui se focaliseront sur un travail concentré autour de ces tâches.
- * Conjecturer le temps que chacun prendrait pour développer une quelconque feature¹ et ajuster le rôle de chacun pour minimiser le temps de travail total.

- **Cause 3:** Mauvaises priorités

- * Travail de groupe: Problème d'interblocage

Un membre pourrait nécessiter la feature d'un autre pour pouvoir continuer de travailler de son côté, cependant ce dernier pourrait ne pas mettre ceci en priorité bloquant ainsi l'avancée générale du projet.

- * Travail individuel:

Un membre pourrait ne prêter attention qu'aux features qui l'intéressent sans vraiment s'intéresser aux autres.

→ **Solution:** Prévoir et organiser des temps libres qui se focaliseront sur un travail concentré autour de ces tâches.

¹Désigne une fonctionnalité ou une caractéristique d'un jeu vidéo (exemple non exhaustif: équipement, système de progression, environnement)

- **Risque 2:** Travail final éloigné des attentes originales
 - **Causes:**
 - * Mauvaise communication:
Développement de fonctionnalités qui n'ont pas de liens les unes avec les autres. Ceci amènerait à produire un produit décevant sans cohérence et nuisant à l'expérience des joueurs
 - * Retard sur le projet (voir ci-dessus)
- **Risque 3:** Erreur de User Experience²
 - **Cause:** Mauvaise explication implicite de ce qui est attendu par le joueur → **Solution:** Employer des couleurs vives pour mettre en évidence certaines actions ou mettre en place des tutoriels, ou aides, visant à rendre le joueur à l'aise avec le fonctionnement du jeu avant de commencer à jouer, pour ne pas entraver son expérience.
- **Risque 4:** Erreur de Game Design³
 - **Cause 1:** Mauvaise compréhension des attentes des joueurs. Ceci impliquerait de ne pas prendre en considération la patience du joueur, le temps qu'il veut passer en moyenne sur le jeu ou encore de proposer un jeu trop difficile (sans que ce soit l'objectif proposé par ce dernier et attendu par le joueur) qui nuirait à son expérience quotidienne. → **Solutions:**
 - * Faire jouer des personnes autres que membres du projet avant la sortie officielle pour pouvoir continuellement s'adapter.
 - * Prendre en considération le retour des joueurs après leur expérience, mettre en place des solutions et mises à jours pour offrir une expérience plus agréable.
 - **Cause 2:** Mauvaise analyse des fonctionnalités à fournir
Un bon jeu ne veut pas dire offrir plein de possibilités au joueur. En avoir trop peut nuire au concept lui-même et perdre le joueur dans une multitude de fonctionnalités mal développées et peu cohérentes, tandis qu'en avoir certaines, mais bien pensées, serait bénéfique. Il faut donc avoir une idée de ce qui est bon pour celui qui joue et non pas développer des fonctionnalités tout simplement parce que cela fait plaisir au développeur.
 - **Cause 3:** Mauvais respect de la méthode **SMART**
Lors de la conception du jeu, il ne faut pas vouloir offrir un produit qui va au delà de nos capacités, que ce soit en terme de ressources ou tout simplement en terme de temps. Ne pas prévoir ce qui serait faisable ou non nous entraînerait vers un produit inachevé et employer cette méthode pour s'en assurer est primordial.
- **Risque 5:** Campagne de financement ne permettant pas d'atteindre notre objectif.
 - **Cause:** Sous-estimation du coût financier nécessaire
→ **Solutions:**
 - * Délaisser certains coûts tels que les assets en favorisant une production personnelle, bien que plus longue.
 - * Utiliser des assets gratuits
 - * Réduire les dépenses marketing

²Ensemble de techniques permettant de penser et créer une interface, répondant aux attentes de l'utilisateur

³Concerne tout ce qui se rapporte à la conception du jeu

- **Risque 6:** Analyse des risques erronés et insuffisantes
 - **Cause:**
 - * Mauvaise perception des problèmes intra-équipe possibles
 - * Mauvaise perception de la difficulté du projet
 - * Mauvaise perception des problèmes possibles en état de pre-development
 - **Solution:** Revoir et réimaginer les risques envisageables tout au long du développement du projet.

3.2 Répartition des tâches

Référent	Suppléant	Tâche
Fabien	Wassim	Scénario
Loan	Brewen	Gameplay
Eliott	Wassim	Interfaces graphiques
Fabien	Eliott	Modélisation 3D
Wassim	Loan	Animation
Eliott	Wassim	Site Web
Brewen	Fabien	IA
Loan	Eliott	Level design

Table 1: Repartition des tâches

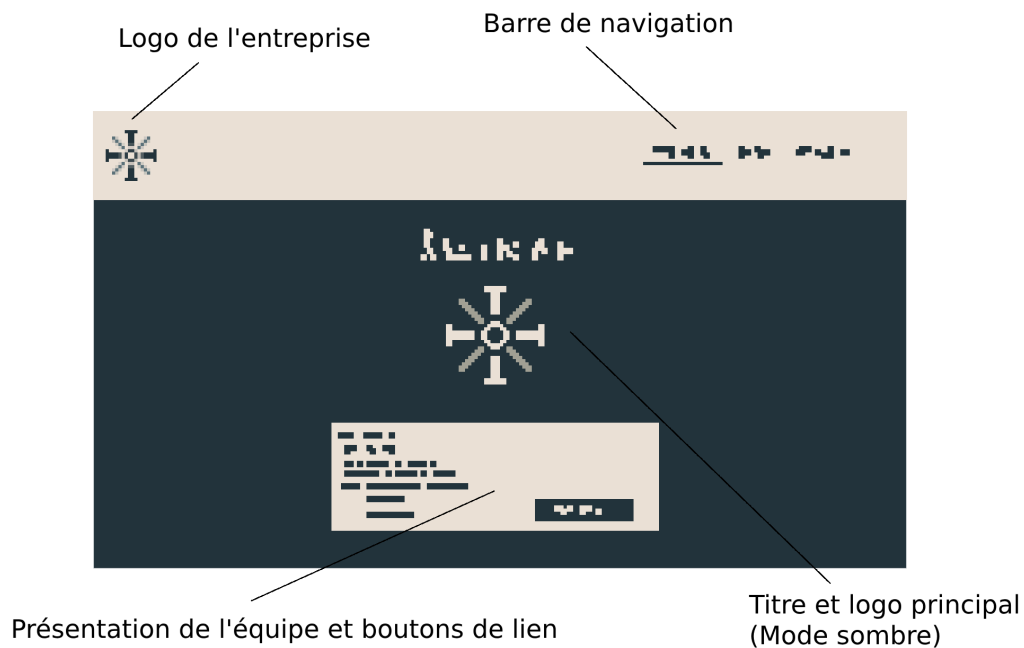
4 Spécifications Techniques

4.1 Site Web

Un site web permet à une entreprise de se présenter et de montrer ce qu'elle fait.

Le site web de Winter Architect sera décomposé en trois parties :

- Une première permettant de trouver toutes les informations nécessaires à propos des membres de l'équipe (une description, les réseaux sociaux, ...).
- Une deuxième permettant la présentation de nos jeux. Cette dernière permettra donc de trouver les informations à propos du jeu tels que les documents (cahier des charges, rapport de soutenances, ...), des statistiques (comme le nombre de joueurs en ligne par exemple), les ressources utilisées ou encore la chronologie (sous forme de timeline et de devlogs permettant de suivre le développement du projet).
- Une dernière comprenant l'histoire de notre entreprise (comment a-t-elle été fondée, comment le logo a été fait, ses objectifs, ...)




4.2 Outils utilisés

4.2.1 Moteur de jeu

Nous proposons un projet réalisé à l'aide du moteur Unity plutôt que de nous orienter vers Godot. Ce choix résulte dans la présence d'une plus vaste communauté, de même pour la documentation ainsi que la présence de plugins plus variés. De plus le choix de la programmation C# sous un moteur qui en fait son langage officiel nous est davantage favorable. Enfin, l'interface déjà connue et maîtrisée par certains de nos membres permet un travail dans des conditions plus agréables et favorise une meilleure entraide au sein du groupe.



4.2.2 Musiques



Nous composerons nous mêmes nos musiques afin de permettre à notre expérience d'être unique, de posséder sa propre personnalité.

-  **Bandlab**, qui est une application mobile nous permettant de composer gratuitement notre musique et ce dans un bon environnement.

4.2.3 Assets Graphiques

Afin de produire des Assets graphiques de qualité, nous allons utiliser divers logiciels :

-  **Blender**, qui est un logiciel 3D puissant et complet.
-  **Roblox Studio** qui nous permettra de modeliser des objets plus simples mais plus facilement.

-  **Photoshop** qui est un logiciel d'édition d'images qui nous permettra de créer les interfaces graphiques.
-  **Aseprite / Libresprite**, logiciel très utile pour les textures et sprites en PixelArt, pour les sprites associés aux objets et collectibles du jeu.

4.2.4 Version Control

Pour pouvoir suivre l'avancement des fichiers du projet et structurer l'environnement de travail, deux options de Version Control principales s'offrent à nous:

- **Git** Solution générale très fiable et documentée. Git s'impose comme le choix évident pour ce projet.
- **Unity Collaborate** Solution de version contrôle spécifique à Unity et assez récemment mise à disposition des utilisateurs du moteur de jeu, Collaborate offre les mêmes possibilités que Git et ajoute à cela plusieurs facilités depuis l'éditeur pour la création de branches de développement, l'envoi de fichiers et bien d'autres fonctionnalités.

4.3 Tests

Afin de rendre un produit qualitatif, il est nécessaire de tester et de le faire tester par des utilisateurs extérieurs à l'entreprise.

C'est pour cela que nous prévoyons plusieurs phases de tests :

- Une première avant le début du développement, avec un questionnaire que nous partagerons afin de savoir ce que les gens attendent d'un jeu comme celui que nous allons produire.
- Une deuxième aux alentours de la moitié du développement afin de nous assurer que nous avançons dans la bonne direction .
- Et enfin une dernière une fois que nous avons atteint nos objectifs afin que l'on puisse nous rapporter les bugs présents pour pouvoir les corriger avant notre présentation.

4.4 Analyse Financière

Pour financer notre projet, nous prévoyons de lancer une campagne de crowdfunding sur la plateforme Kickstarter. Notre objectif est de lever 300€, ce qui nous permettra de couvrir nos coûts estimés à 245€ et d'avoir une marge de 55€ pour les imprévus. Les contributeurs recevront des récompenses en fonction de leur niveau de participation, telles que des copies du jeu, leurs noms dans les crédits, ou des artworks exclusifs.

Les coûts envisagés sont présent dans le tableau suivant :

Nom	Coût
Licences	0€ (licences étudiantes)
Hébergement	20€
Materiel	100€
Assets	100€
Marketing	25€
Total	245€

5 Jeu

5.1 Présentation du jeu

Blackout est un 3D platformer / puzzle solver qui pousse les joueurs à la réflexion dans une ambiance d'horreur.

Un élément central de l'expérience Blackout est son aspect duo coopératif :

Deux joueurs se retrouvent dans un complexe de salles générées pseudo-aléatoirement (Voir génération des salles) avec un affichage à l'écran quasi-identique commun mais des contrôles différents :

Le premier joueur; surnommé **Agent** utilise des contrôles "classiques" :

mouvement bidimensionnel, saut, interaction avec PNJs et autres objets interactables, récupération d'objets... et aura pour mission d'explorer le terrain, comprendre l'épreuve offerte par la salle et survivre aux attaques ennemies.

Le second joueur; surnommé **Support** possède des contrôles plus uniques :

Il peut interagir avec un sous-ensemble des objets du jeu appelés les *électroniques*, il s'agit entre-autres de bras robotiques, portes, aimants, véhicules, caméras etc...

Le support est ainsi indispensable à la résolution des épreuves, il déplace les caméras pour obtenir de meilleurs angles de vue, transporte les objets pour permettre l'avancement du joueur et plein d'autres possibilités faisant appel à la créativité et à la dextérité du joueur.

5.2 Expérience de jeu

5.2.1 Multijoueur

Comme indiqué dans la sous-section 5.1, le jeu est en multijoueur coopératif, il est plus précisément **strictement** multijoueur **duo**.

Ce choix n'est pas sans conséquences, l'audience ciblée est grandement réduite puisqu'un joueur ne peut profiter du jeu que s'il est accompagné. Plusieurs jeux de ce style ont tout-de-même fait leurs preuves comme **It takes two** ou **Keep talking and nobody explodes**.

Il n'empêche que le problème persiste et c'est dans ce cadre que deux solutions principales sont proposées pour palier à cela.

- **Un Achat, deux copies**

L'achat d'une licence pour le jeu dans l'une des plateformes disponibles (*Steam*) donne le droit pendant certaines périodes de l'année à une deuxième licence offerte à partager avec son binôme de jeu.





- **Une plateforme de matchmaking**

Permettre aux joueurs en recherche de duo de se rencontrer via une plateforme de communication existante (*Serveur Discord*) ou mettre à disposition une fonctionnalité in-game ou standalone dédiée au matchmaking.

5.2.2 Contrôles

Les contrôles du jeu sont différents pour les deux joueurs et ajoutent donc une couche de complexité au gameplay ainsi qu'à la conception. Cette sous-section énumère et déconstruit les contrôles pour faciliter l'implémentation.

- **Agent**

-  Pour le mouvement au sol sur deux axes.
-  pour sauter / escalader lorsque cela est possible.
-  Intéragir.
-  Utiliser l'objet porté.

- **[shift ↑]** Accélérer.
- La position du curseur de la souris relatif à la position du joueur détermine l'orientation du joueur.

- **Support**

- **[mb1]** Passer à *l'électronique* suivant.
- **[mb0]** Action (Varie selon l'état).
- **[Z][Q][S][D][Espace]** Mouvement 3D lorsque cela est possible (Contrôle d'androïde ou de véhicule).
- **[E]** Interaction (Varie selon l'état).

5.2.3 Graphismes

La cohérence du style graphique avec l'ambiance voulue est prioritaire, il est donc judicieux de considérer l'aspect graphique du jeu dès le départ afin d'étudier les possibilités. Les recherches effectuées jusqu'à présent au niveau des jeux similaires nous poussent à choisir un style graphique présentant trois principales qualités : **Simple, Rétro et Sombre** (Voir figures)

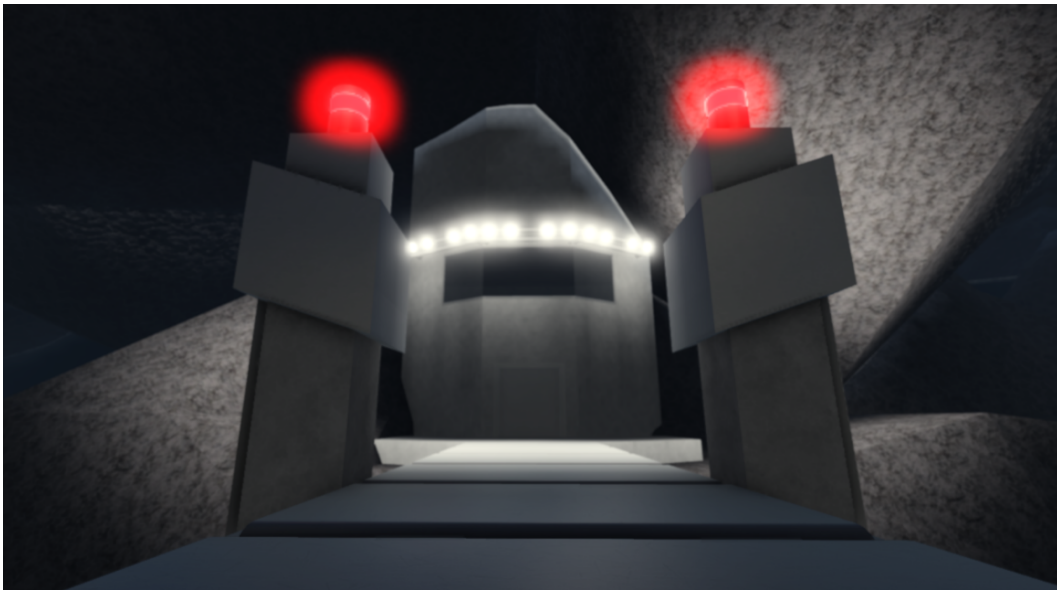


Figure 1: Style **LowPoly** Simple et contraste lumineux

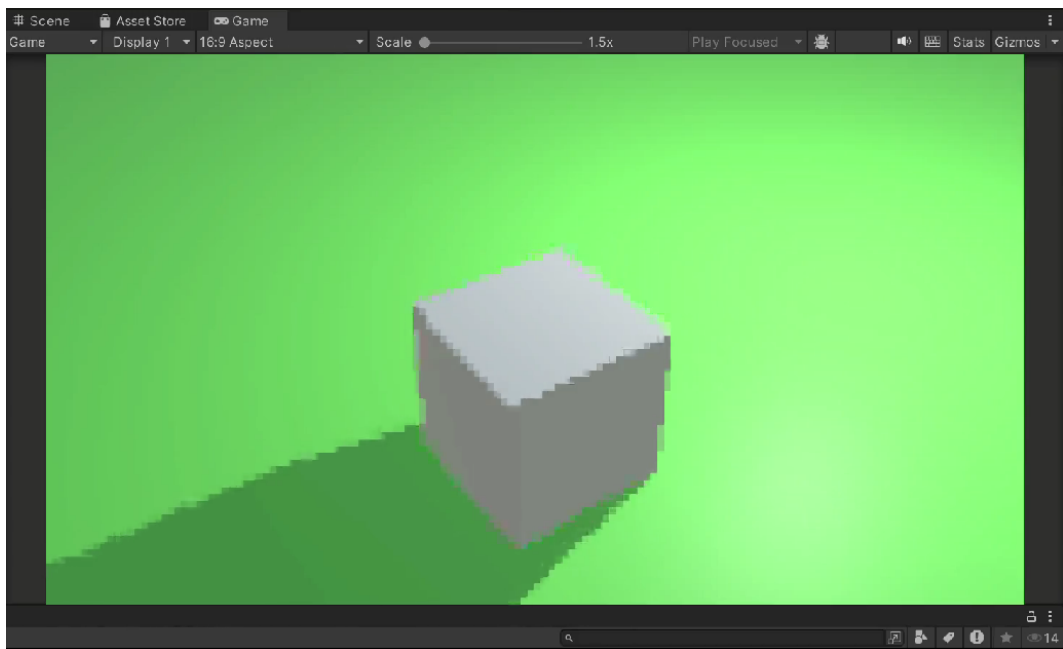


Figure 2: Exemple de camera donnant un aspect rétro à l’affichage

5.3 État de l'art :

Le premier jeu de ce type pourrait être Doors (Mars 2021) ou bien Lethal company (23 octobre 2023) Bien que ces deux jeux soient assez différents l'un de l'autre, ils ont cette même composante d'un environnement généré aléatoirement et à parcourir, en plus de l'ambiance horrifique des deux titres.

D'autres inspirations seraient l'univers de la fondation SCP, du jeu SCP Containment Breach, Trepang², Control, ou Pressure.

Les composantes communes de ces titres sont avant tout leur ambiance, mais aussi leur gameplay divers. Par exemple, Lethal Company centre son gameplay sur le loot et la coopération entre joueurs tandis que Trepang est un défouloir PvE dans un style de fast fps.

5.4 Objectif principal

Sur le plan personnel, les objectifs principaux sont bien entendu la conception, la construction et la mise en place du produit final, mais également la prise en main des langages et des outils informatiques divers, en plus de produire un résultat concret.

Sur le plan de collectif, nous acquérons des moyens de communication du monde professionnel ainsi que des outils de gestion de projet.

5.5 Compétences à acquérir

Afin de mener à bien notre projet, il nous est nécessaire d'acquérir diverses compétences.

5.5.1 Game Design

Une de nos priorités lors de la conception de Blackout est que le joueur apprenne de ses erreurs. Ainsi, il est primordial que le jeu soit **intuitif** et **gratifiant**, mais il doit malgré tout être suffisamment punitif pour que le joueur tire systématiquement une leçon de sa mort. De cette façon, il disposera d'informations supplémentaires lorsqu'il recommencera sa partie, comme par exemple sur l'environnement ou sur le comportement de certains ennemis. Chaque nouvel essai ne doit pas être vu comme une corvée, mais plutôt comme une nouvelle opportunité de réussir.

5.5.2 Sound Design

Blackout étant un jeu d'ambiance **horreur**, il est nécessaire de mettre l'accent sur l'aspect sonore du jeu. Il faut que l'environnement soit immersif, que le joueur ait l'impression d'être réellement. Il faut donc minutieusement choisir les effets sonores et musiques afin de créer un climat de panique, d'inquiétude, ou mieux encore, de terreur.

5.5.3 Programmation

Lors de sa partie, le joueur va faire face à divers ennemis dont il va devoir apprendre le comportement afin de savoir comment se débarrasser d'eux. Chaque ennemi se doit d'avoir un comportement qui lui est propre. Par conséquent, il est nécessaire de coder une IA différente pour chacun, incitant ainsi le joueur à se familiariser avec leur façon d'agir. Il faut à tout prix éviter qu'il y ait trop de similarités d'un ennemi à un autre, ce qui rend la partie programmation davantage complexe.

5.5.4 Modélisation 3D

Un des points les plus importants est l'apparence du milieu dans lequel le joueur se situe. Dans Blackout, le joueur erre à travers des salles générées aléatoirement. Ces dernières

se doivent d'être uniques et, comme énoncé précédemment, dans la partie Sound Design, doivent donner l'impression d'y être. Malgré cela, il n'est pas forcément nécessaire de travailler dans un style hyper-réaliste. Mais afin d'obtenir l'effet escompté, il faut à tout prix avoir une grande diversité d'environnements de manière à éviter que le joueur ne se lasse. Nous voulons que ce dernier ne sache jamais à quoi s'attendre, qu'il navigue perpétuellement vers l'inconnu.

5.5.5 Networking et Mode Multijoueur

Enfin, nous souhaitons que les joueurs travaillent en coopération, ce pourquoi nous devons développer un mode multijoueur.