

UNIVERSITÉ DE MONTPELLIER

HMIN319 - JEUX SÉRIEUX

GAME DESIGN DOCUMENT

VERSION 0.1

---

# Everything is Fine

---

Edouard BREUILLE	<i>Authors :</i>	Rémi COLIN DE
Florian CARNAC		VERDIERE
Issam FATAH		Célia ROUQUAIROL



9 novembre 2017



# Table des matières

<b>1</b>	<b>Game overview</b>	<b>1</b>
1.1	Titre . . . . .	1
1.2	Concept . . . . .	1
1.3	Genre . . . . .	1
1.4	Look and Feel . . . . .	1
1.5	Références . . . . .	2
1.5.1	Les mécaniques de jeu . . . . .	2
1.5.2	Graphismes . . . . .	4
1.5.3	L’ambiance sonore . . . . .	5
<b>2</b>	<b>Game Context</b>	<b>6</b>
2.1	Public visé . . . . .	6
2.2	Game Appartus . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Game scenes Storyboard</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>Game Distribution</b>	<b>8</b>
<b>5</b>	<b>Gameplay</b>	<b>9</b>
5.1	Acteurs . . . . .	9
5.2	Actions . . . . .	9
<b>6</b>	<b>Game interface</b>	<b>10</b>
<b>7</b>	<b>Game Mechanics</b>	<b>11</b>
<b>8</b>	<b>Game Model</b>	<b>12</b>
<b>9</b>	<b>Game Story</b>	<b>13</b>
<b>10</b>	<b>Game Aesthetics</b>	<b>14</b>

# 1 Game overview

## 1.1 Titre

*"Everything is Fine"*

Contrebalancer la gravité des situations mise en place en rassurant le joueur : tout va bien !

## 1.2 Concept

Ce jeu a pour but de sensibiliser ses utilisateurs aux normes incendie déployées dans les **E**tablissements **R**ecevant du **P**ublic.

*Les établissements recevant du public (ERP) sont des bâtiments dans lesquels des personnes extérieures sont admises. Peu importe que l'accès soit payant ou gratuit, libre, restreint ou sur invitation.*

Le service public

## 1.3 Genre

Le projet se découpe en deux parties distinctes :

- Une phase de gestion/puzzle : en respectant un budget limité, le joueur doit placer au mieux des éléments qui aideront les visiteurs d'un bâtiment à évacuer en cas d'incendie.
- Une phase de simulation : alors que le-dit bâtiment est la proie des flammes, toutes les personnes présentes vont donc devoir évacuer. Le joueur aura-t-il correctement signalé la sortie et les outils pour maîtriser le feu ?

## 1.4 Look and Feel

Cette expérience est à double tranchants. A la manière des Sims, le joueur pourra très bien s'attacher à toutes ces vies qui sont entre ses mains et donc s'appliquer et tout mettre en oeuvre pour les sauver. Il en ressentira alors une grande joie s'il réussit mais également de la peine si certaines personnes venaient à rester bloquées dans le bâtiment. Ce sera alors pour lui l'occasion de recommencer et chercher à s'améliorer. D'un tout autre côté, toujours en reprenant les Sims, certains joueurs développeront leur mauvais côté "Go-dLike" en induisant les visiteurs en erreur, leur bloquant volontairement le

passage, leur recommandant de se regrouper à la plus reculée des salles du plus haut étage de l'établissement. Au contraire du premier type de joueur, celui-ci ressentira de la satisfaction à piéger des personnes et pourra ainsi répéter les niveaux pour condamner le plus de gens possible.

Quoi qu'il en soit, dans chacun de ces cas, la connaissance et la bonne compréhension des normes incendie est nécessaire : qu'on aiguille les personnes vers la sortie ou sur le toit, on apprend qu'un panneaux de signalisation indique le chemin à suivre.

## 1.5 Références

### 1.5.1 Les mécaniques de jeu

Comme évoqué plus haut, on pensera bien évidemment aux Sims (figure 1 : armé d'un panneau de contrôle comprenant tous les objets possibles à placer dans un univers virtuel, le joueur, limité par un budget influe sur le monde et donc le comportement des gens qui y existent.



FIGURE 1 – Sims 4 : Build mode

Un autre jeu dont les mécaniques nous ont inspirées : PolyBridge (figure 2).

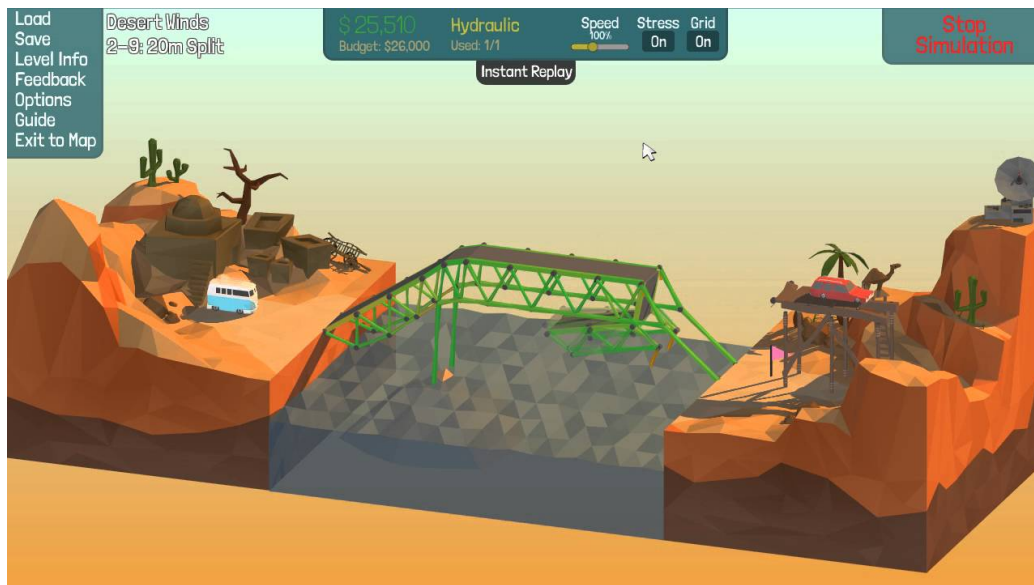


FIGURE 2 – PolyBridge : phase de simulation

Ici nous allons retrouver un élément important : la séparation entre la phase de jeu et la phase de simulation. Dans un premier temps le joueur doit construire un pont pour permettre aux voitures de traverser un fleuve. Une fois qu'il est satisfait de sa construction, il peut alors la tester en laissant les véhicules avancer. Si ils atteignent tous l'autre côté, alors le niveau est considéré comme réussi. En adaptant le vocabulaire et remplaçant les acteurs pour se placer dans le cadre de l'évacuation lors d'incendie, nous retrouvons toutes les mécaniques de notre jeu.

### 1.5.2 Graphismes

Simplistes mais néanmoins efficace dans sa représentation du monde et de ses agents, Meet my Company (figure 3) est l'une de nos inspirations pour les graphismes de notre jeu.



FIGURE 3 – Meet my Company

Dans ce serious game où le but est de se familiariser avec les différents membres d'une entreprise, nous allons retrouver un lieu comprenant des salles/bureaux, des couloirs et une entrée/sortie. Les murs ne diminuent pas la perception de l'environnement même s'ils ne disparaissent pas, il est toujours possible de trouver les différents agents. Chaque élément est clairement identifiable et il est donc facile d'interagir avec.

### 1.5.3 L’ambiance sonore

Le jeu va se découper en deux parties :

- Le mode de construction, où le joueur apprendra les normes de sécurité et devra les appliquer.
- La simulation en elle même, où les agents devront utiliser les voies de secours correctement indiquées (ou non) par le joueur.

L’ambiance sonore devra accompagner ces deux situations. Ainsi, lors de la première phase, le joueur sera dans une ambiance calme et douce, lui laissant le loisir de réfléchir et optimiser son budget en équipant au mieux l’établissement du niveau. On pensera notamment aux musiques des Sims ou de Poly bridge : nous reprendrons les codes de l’ambient, que l’on nomme vulgairement la musique d’ascenseur.

*La musique ambient doit être capable d’accommoder tous les niveaux d’intérêt sans forcer l’auditeur à écouter ; elle doit être discrète et intéressante.*

Brian Eno

Dans la second phase, le joueur doit ressentir l’état émotionnel des agents qu’il doit sauver, il faut instaurer une ambiance stressante.

La musique va alors progressivement se modifier :

- Le tempo accélérera en fonction du temps : plus celui-ci défile, plus les personnages sont en danger ;
- Plus d’instruments seront présents pour créer une ambiance plus pesante ;
- Quelques notes dissonantes feront leur apparition lors d’évènements tragiques, comme la perte d’un agent par exemple.

Elle est liée au niveau de panique générale et servira de feedback sonore au joueur.



## 2 Game Context

### 2.1 Public visé

Le jeu a pour ambition d'être "tout public". En effet, ayant un objectif de sensibilisation, nous ne voulons pas le réserver à une catégorie particulière : il sera donc abordable par tous. Chacun pourra en tirer une expérience différente : sauver ou piéger les personnages, recommencer les niveaux pour obtenir la note maximale, découvrir les niveaux, autant de possibilités d'explorer le jeu.

### 2.2 Game Appartus

Pour le développement, nous utiliserons Unity ainsi que plusieurs plugins :

- ProBuilder pour la création facilitée et à grande échelle des niveaux et la gestion de la transparence des murs selon la caméra pour permettre au joueur de bien visualiser son environnement ;
- LMMS pour créer, intégrer et modifier la musique et la faire varier selon l'état du jeu.

Pour une diffusion PC, la gestion des contrôles pourra se faire au clavier ou à la souris.

Pour une diffusion mobile, les contrôles seront affichés à l'écran et rendus tactiles.

Dans les deux cas, une connexion internet sera nécessaire uniquement pour le téléchargement du jeu.

### 3 Game scenes Storyboard

—

## 4 Game Distribution

## **5    Gameplay**

### **5.1    Acteurs**

Le joueur va pouvoir interagir principalement avec les bâtiments de de la scène en y ajoutant (à l’instar des Sims) des objets, en améliorant la qualité des matériaux.

### **5.2    Actions**

Le joueur va pouvoir déplacer la caméra en déplaçant le curseur de sa souris sur les bordures de son écran. Il aura aussi la possibilité d’effectuer des rotations sur la caméra en utilisant les flèche gauche et droite du clavier. La plupart du jeu se joue à la souris. Le joueur va avoir une interface lui présentant un certains nombres d’objet

## 6 Game interface

## 7 Game Mechanics

## 8 Game Model

## 9 Game Story



## 10 Game Aesthetics