

*Flags interactive*

Équipe : Mattias Desire, Hugo Andrieux, Alexis Denoeux, Ethan Lacomme, Marc Siroux, Wilson Xhaflaire

# Flag Carrier

*When the course of your life changes the moment a man in uniform knocks on your door*



# Table des matières :

<b>Table des matières :</b>	<b>2</b>
<b>Introduction</b>	<b>3</b>
I - Contexte historique de Flag carrier	3
II - Elevator pitch	3
III - Objectif de jeu	4
<b>Technologie</b>	<b>5</b>
I - Plateformes et appareil ciblé	5
II - Choix du moteur et des logiciels de travail	5
<b>Objectif narratif</b>	<b>6</b>
I - Émotions et questionnement du joueur recherchées	6
II - Présentation des personnages principaux	6
<b>Les 3C</b>	<b>9</b>
I - Contrôles	9
II - Caméra	9
III - Character	10
<b>Features (mécaniques de jeu)</b>	<b>10</b>
I - Barre de moralité et de Patriotisme	10
II - Crise de prosopagnosie	10
III - Le collègue du Joueur	11
<b>Conditions de Victoire/défaites &amp; Objectifs Optionnelles</b>	<b>11</b>
<b>Gameplay Loop</b>	<b>13</b>
PHASE I: Le Matin, les Préparations	13
PHASE II: La Journée, les Visites	14
PHASE III: Le Soir, les Conséquences	15
<b>Level Art et Design / UX</b>	<b>16</b>
I - Création de niveau et méthode d'optimisation de travail et de modélisation	16
II - UX, GUI et Menus	17
<b>Direction artistique</b>	<b>20</b>
I - Style artistique	20
II - Concept arts et charadesigns	20
III - Son et musiques	26
<b>Séquence d'interaction</b>	<b>26</b>
I - Présentation du fonctionnement narratif et interactif	26
<b>Planning de production</b>	<b>30</b>
I - Attribution des rôle de production	30
<b>Business modèle / Marketing</b>	<b>31</b>
I - Promotion du jeu	31
II - Méthode de monétisation	31
<b>Références</b>	<b>32</b>
<b>Bibliographie</b>	<b>33</b>

---

# Introduction

## ***I - Contexte historique de Flag carrier***

Flag carrier est une fiction basée sur une réalité historique. Le jeu se déroule dans les années 60, en pleine guerre du Vietnam (précisément en 1966).

À cette époque, en vue du nombre conséquent de soldats américain morts et notamment après la *bataille de la Drang (Novembre 1965)*, l'armée américaine a pris la décision de mettre en place ce qui s'appelle des **équipes officielles de notification des décès (CNO)**, pour informer les familles des soldats morts au combat. Avant cela, les avis de décès étaient simplement remis à des chauffeurs de taxi, et c'étaient ces derniers qui devaient prendre la responsabilité de l'annonce, un système très critiqué mais remplacé.

Cependant, dans les premières années de cette mesure, les officiers en charge n'étaient pas formés en amont pour réaliser cette mission délicate et très impactante psychologiquement.

C'est dans ce contexte que vous, le joueur, entrez en scène. Vous incarnez un soldat revenu du front, marqué par une expérience traumatisante qui l'a plongé dans le doute vis-à-vis des institutions et de l'armée. Blessé grièvement au combat, il est pour une durée de deux mois affecté en tant que messager pour annoncer aux familles les soldats morts pour l'Amérique. Accompagné d'un supérieur pour effectuer cette tâche, cette fonction vous pousse à mettre votre humanité en jeu. Serez-vous empathique auprès des familles, mais au risque d'en subir des conséquences de la part de vos supérieurs ? Ou serez-vous le soldat modèle, mais au prix de votre stabilité mentale ?

---

## ***II - Elevator pitch***

**Flag Carrier** est un jeu point & click narratif qui a comme objectif de transmettre un discours antimilitariste très fort, au sein d'une époque historique peu commune dans le jeu vidéo, notamment sous l'angle de la vie civile Américaine.

L'utilisation de cette époque permet aux joueurs de vivre une meilleure expérience à travers des vecteurs d'immersions, mais permet également au joueur de faire ressentir des sentiments forts à travers une narration riche. Elle offre également l'occasion au joueur de s'interroger sur des faits de société.

Il montre surtout qu'un jeu sur la guerre n'a pas forcément besoin de se dérouler au cœur de la bataille, mais peut prendre place à l'arrière, là où l'effet de celle-ci peut être facilement oubliable et où le rappel à la réalité arrive quand deux officiers viennent sonner à la porte de votre maison.

---

---

### ***III - Objectif de jeu***

L'objectif est d'arriver aux *différentes fins* que propose le jeu avec le moins d'impact négatif que possible sur le personnage joueur. Sa mission, avant de quitter l'armée ou re-signer un contrat, est de *préserver son équilibre mental*, en *maintenant une image honorable* auprès de l'armée, et en *conservant une moralité haute* en interagissant avec les familles de manière compréhensive et empathique. Et tout ça en réalisant en même temps les objectifs personnels du personnage : acheter une maison, des médicaments, soutenir son ami encore sur le front, et préserver les liens avec le père du personnage. Pour y parvenir, le joueur devra faire des *choix moraux complexes*, jongler entre empathie et devoir patriotique, et gérer des ressources comme le temps, l'argent, et son image auprès des différents personnages.

Pour atteindre son objectif, le joueur peut :

- Faire les meilleurs choix moraux et empathiques possible, pour garder sa jauge de moralité au plus haut. (cette jauge est visible dans la troisième phase de jeu)
- Obtenir de l'argent, soit grâce à un travail efficace (Donner en une seule journée le plus de condoléance possible à un maximum de familles), soit en volant des objets de valeurs dans les effets personnels du soldat décédé qui était destiné justement à leur famille.
- Rester dans les hautes estimes de l'armée américaine, soit en étant aligné à leur vision très patriotique, soit en dissimulant certaines actions contraires pour satisfaire l'aspect humain et empathique d'une rencontre avec une famille endeuillée.
- Éviter de briser les relations personnelles du personnage joueur entre son père et ses amis.

---

# Technologie

## *I - Plateformes et appareil cible*

Flag carrier est initialement prévu sur **PC, Linux, Steam OS**.

En effet, le jeu étant un point & click, le PC est une plateforme plus familière à ce type de gameplay. Se focaliser sur une seule plateforme dans un premier temps est plus simple d'un point de vue développement, notamment avec un budget et une équipe réduite. Cependant, on pourrait à l'avenir, en fonction du succès du titre, réaliser un portage sur **mobile** par exemple, car le type de gameplay serait tout aussi intuitif et compréhensible pour cette plateforme.

---

## *II - Choix du moteur et des logiciels de travail*

Pour le développement du jeu, nous avons décidé de travailler sur le moteur de "**Unity**", qui utilise le langage **C#**.

Plusieurs raisons nous amènent à réaliser ce choix :

- Dans un premier temps, les ressources et la documentation en ligne disponible nous permettent si besoin d'effectuer des recherches.
- Dans un second temps, dans notre volonté de créer un jeu en **3D Low Poly**, avec un gameplay assez simple. Unity est le moteur aligné à notre ambition.  
Surtout, il existe au sein de Unity des outils permettant de réaliser facilement des effets PSX, accélérant le temps de développement et libérant de l'énergie et du temps dans nos équipes

Pour ce qui est des logiciels tiers qui vont nous permettre de réaliser le jeu. Nous allons utiliser :

Dans un premier temps, pour rester dans les outils liés au moteur, nous allons utiliser **Git** et **GitHub**, pour mettre en commun notre avancement côté moteurs.

**Google Sheets** sera un logiciel tiers clé dans notre développement. Celui-ci sera utilisé afin de réaliser notre system design, pour les éléments narratifs comme pour les valeurs présentes dans notre jeu impactées par les dialogues (valeurs présentées plus bas). Cela permet d'être très clair entre nos futures équipes de programmeurs, mais également pour l'équipe artistique qui pourrait ainsi mieux comprendre l'évolution et les effets de l'histoire dans leur création. De plus, l'utilisation de **Google Sheets** nous permettrait d'effectuer des simulations pour voir si notre system design est bien réalisé avant de le mettre dans notre jeu. Pour ce qui est de l'équipe artistique, le logiciel de modélisations 3D sera **Blender** notamment grâce à ses nombreux plugins, mais aussi sa documentation très fournie sur internet. Et pour ce qui est des logiciels utilisés pour réaliser nos différentes illustrations 2D, nous allons utiliser "**Krita**" et "**Clip Studio Paint**".

---

---

## Objectif narratif

### ***I - Émotions et questionnement du joueur recherchées***

Compte tenu du sujet traité dans notre jeu, nous souhaitons amener le joueur à s'interroger non seulement sur l'époque de la guerre du Vietnam, mais aussi sur l'actualité contemporaine. À travers le gameplay et la narration, notre objectif est de susciter des réflexions telles que :

*Pourquoi autant de morts ? Pourquoi autant de familles brisées ? Pourquoi cette guerre ?*

Le joueur comprendra, au fil de l'histoire, que ce conflit s'inscrit dans le contexte plus large de la guerre froide. Mais comme le soulignait Hanoi Hannah dans ses messages de propagande sur Radio Hanoi :

*"La guerre du Vietnam est avant tout une guerre impérialiste menée par l'Amérique."*

Notre ambition est de faire en sorte que ce message ne soit pas perçu uniquement comme de la propagande, mais comme une lecture historiquement fondée, appuyée par les travaux de nombreux chercheurs. En établissant un parallèle entre le passé et le présent, nous voulons que le joueur prenne conscience que de nombreux conflits actuels (encore en cours en 2025) reposent sur des logiques impérialistes similaires. À travers une histoire profondément humaine et tragique, racontée du point de vue des civils et des familles, nous espérons que l'émotion et l'impact moral du jeu ouvriront une véritable réflexion chez le joueur sur la guerre, ses justifications et ses conséquences.

---

### ***II - Présentation des personnages principaux***

*Les informations liées au background des personnages sont inconnues du joueur au début. Elles sont révélées progressivement à travers les dialogues et la narration du jeu.*

#### ***Personnage du joueur :***

**Prénom :** Eduardo Moretti

#### ***Background :***

Eduardo Moretti est un italo-américain né en 1941 à Mason City dans l'État de l'Illinois, sa mère, Giulia, meurt en le mettant au monde et son père, Anthony, marin dans la Navy, meurt sur le front du Pacifique 2 ans plus tard. Sans famille, Eduardo grandit dans un orphelinat militaire de l'État, un lieu froid où la discipline remplace l'affection. Là-bas, il apprend très tôt à se taire, et à obéir aux ordres. Enfant, il passait ses journées à observer les instructeurs, fasciné par les uniformes, les récits de guerre et le bruit métallique des armes à feu.

À Quinze ans, il est adopté par Frank Miller, un vétéran de la guerre de Corée qui voit en lui un futur soldat modèle. Frank, homme dur et amer, lui inculque une vision du monde marquée par la peur et la

haine de l'ennemi, en particulier des communistes. Il s'enrôle à dix-huit ans, persuadé que l'armée lui donnera enfin une identité, un but, et qu'il marchera dans les pas du père qu'il n'a jamais connu.

Envoyé au Vietnam dès les premières années du conflit, Eduardo découvre rapidement une guerre bien différente de celle qu'on lui avait présentée. Les idéaux de patriotisme et de devoir qu'il portait en lui s'érodent face à la brutalité du terrain, aux ordres absurdes et aux pertes inutiles. Comme beaucoup de soldats de sa génération, il assiste à un conflit mal compris, où la ligne entre le bien et le mal devient floue, et où les civils, la peur et la désinformation pèsent plus lourd que la gloire militaire. Progressivement, Eduardo se désillusionne de l'image héroïque qu'il avait de l'armée et entre dans une période de doute profond, à la fois sur le sens de la guerre et sur le rôle qu'il y a joué.

Cependant, en début d'année 1966, sa carrière en tant que soldat prend un autre tournant. Quand il tombe dans un piège, Vietnamien. Eduardo est grièvement blessé à la jambe et au torse. Il est évacué d'urgence vers une base américaine, puis rapatrié aux États-Unis. L'opération se passe bien, mais ses blessures ne guériront jamais totalement. Désormais, Eduardo doit financer lui-même ses traitements médicaux, notamment les puissants antidouleurs dont il dépend pour supporter la douleur.

Désormais rentré aux États-Unis, Eduardo attend la fin de son contrat militaire, prévue dans deux mois. Durant cette période de transition, l'armée lui confie une nouvelle fonction. Celle de *Casualty Notifying Officer*. Son rôle consiste à annoncer aux familles la mort de leurs proches tombés au combat, une tâche aussi nécessaire qu'insoutenable pour un homme déjà hanté par ses propres souvenirs.

Eduardo tente de reconstruire sa vie. Il envoie régulièrement une partie de sa solde à Leonardo, son ami resté sur le front, tout en essayant de payer ses médicaments coûteux et d'assurer un avenir.

### ***Personnage du joueur Le collègue:***

**Prénom :** Capitaine George Whitmore

**Background :**

George Whitmore est un officier d'une quarantaine d'années au parcours exemplaire dans l'armée américaine. Né dans une famille de militaires, il grandit avec une idée simple et inébranlable. Servir son pays est la plus haute forme d'honneur. Il s'engage très jeune et participe à plusieurs conflits majeurs, d'abord en Corée, puis dans différentes opérations menées en Asie avant le Vietnam.

Ces années de guerre ont fait de lui un soldat rigide, méthodique et profondément marqué par la discipline. Revenu du Vietnam début 1966, George n'est plus sur le front mais reste au service de l'armée, affecté à une base administrative à Springfield. Fidèle à ses valeurs, il accepte sans discuter sa nouvelle mission qui est de superviser la section chargée des notifications de décès. Pour lui, chaque message transmis à une famille n'est pas seulement un devoir administratif, mais un acte de respect envers le sacrifice du soldat. Bien qu'il soit très strict sur le respect du protocole.

C'est là qu'il rencontre Eduardo Moretti, un jeune sergent blessé, récemment revenu du front. George le perçoit d'abord comme un soldat égaré, affaibli par la guerre, mais encore capable de se relever. Si l'on devait décrire le capitaine George, on parlerait d'un homme froid, autoritaire et animé par un patriotisme intransigeant.

## ***Le père adoptif :***

**Prénom :** Frank Miller

### **Background :**

Frank Miller est un vétéran de la Seconde Guerre mondiale et de la Guerre de Corée. Il vit seul dans une petite ferme, près de la ville de Rockford, dans l'État de l'Illinois. Il a combattu dans les jungles du Pacifique et dans les montagnes coréennes, où la perte de ses camarades continue encore aujourd'hui de le hanter. Il a ramené de ces conflits une haine viscérale des communistes, qu'il justifie par les horreurs dont il a été témoin.

Lorsqu'il adopte Eduardo, ce n'est pas par tendresse, mais par conviction : il veut former un homme fort, un patriote, quelqu'un qui ne flanche jamais. Son éducation est brutale, marquée par l'autorité et la sévérité. Eduardo n'a droit ni à la faiblesse ni à la compassion.

Lorsque son fils revient du Vietnam, blessé et dépendant, Frank ne voit pas un survivant, mais un homme brisé, incapable de se relever. Sa fierté se transforme alors en mépris. Il ne comprend pas la douleur de guerre d'Eduardo et la considère comme de la faiblesse. Frank incarne le visage d'une Amérique vieillissante, celle qui croit encore à la gloire du drapeau et refuse d'admettre que la guerre a changé les hommes.

## ***L'ami du personnage joueur:***

**Prénom :** Leonardo Vilinare aka "Leo"

### **Background :**

Leonardo Vilinare est un ami d'enfance d'Eduardo, rencontré à l'orphelinat militaire de Springfield. Les deux garçons ont grandi ensemble, partageant les mêmes repas, les mêmes punitions, et surtout, la même solitude. Très tôt, ils se considèrent comme des frères. Leonardo a toujours été plus rêveur, plus pacifique que Eduardo, mais profondément attaché à lui. Là où Eduardo voyait dans l'armée une vocation et une manière d'honorer la mémoire de son père, Leonardo y voyait simplement un refuge contre la misère et la peur d'être seul. Ils s'engagent ensemble, persuadés que rien ne pourrait les séparer. Au Vietnam, leurs chemins finissent pourtant par se séparer.

Eduardo monte en grade, tandis que Leonardo reste simple soldat, désabusé par la guerre et les ordres qu'il ne comprend pas toujours. Malgré cela, il continue de suivre Eduardo avec une loyauté sans faille.

Lorsque ce dernier est rapatrié aux États-Unis après sa blessure, Leonardo reste sur le front. Dans ses lettres, il confie sa lassitude et son envie de rentrer. Il demande parfois à Eduardo de lui envoyer un peu d'argent pour accélérer les démarches de retour, les permissions étant rares et souvent retardées. Contrairement à Eduardo, Leonardo n'a jamais été animé par le patriotisme ou la gloire militaire. Il voulait simplement survivre, retrouver la paix, et revoir celui qu'il considère toujours comme son frère. Coincé dans la jungle vietnamienne, Leonardo écrit à Eduardo avec l'espoir que, malgré la distance, leur amitié continue de les maintenir en vie.

---

## Les 3C

### *I - Contrôles*

Le jeu est un point & click narratif. Toute l'expérience repose sur des interactions au clic et des glisser-déposer (drag & drop) simples, lisibles et réactifs. L'interface présente en permanence les éléments interactifs (inventaire, boutons d'action, choix de dialogue) et fournit des retours visuels/sonores pour confirmer chaque action.

#### *Schéma écrit des contrôles de la souris*

- I. Clic gauche (press/release)
  - **Interagir** avec les boutons de l'UI (inventaire, menu, valider, retour).
  - **Sélectionner** un choix de dialogue ou d'action contextuelle.
  - **Avancer** le texte (passer à la bulle/ligne suivante).
- II. Clic gauche maintenu + déplacement (drag)
  - **Glisser-déposer** un objet de son emplacement vers :
    - un **PNJ** (pour le lui donner)
    - un **slot de l'inventaire** (pour l'ajouter ou le réorganiser)
- III. Clic droit (press/release)
  - **Inspecter** un objet

---

### *II - Caméra*

La caméra est en vue à la première personne, plaçant le joueur directement dans la peau du protagoniste afin de renforcer l'immersion narrative et l'identification émotionnelle.

Cependant, la caméra n'est pas libre, elle repose sur des points fixes prédéfinis selon les scènes. Chaque scène correspond à un angle ou une position de caméra spécifique qui cadre l'espace et les éléments interactifs à l'écran.

Les principaux points de vue sont :

- Le bureau (espace principal d'interaction avec les documents et objets personnels)
- La porte de résidence (Lieu principale du jeu, pour échanger avec les PNJ)
- Le salon de résidence (intérieur des résidences des PNJ, accessible par les choix narratifs du joueur.)

Ce système de caméra fixe permet de contrôler la mise en scène, d'accentuer la tension dramatique et de guider le regard du joueur sans nécessiter de déplacements libres.

---

### ***III - Character***

Le joueur incarne Eduardo Moretti, sergent dans l'armée américaine devenu *CNO* à son retour du Vietnam. Au sein du jeu, le personnage n'est pas directement contrôlable en déplacement. Il est statique, ancré à différents points d'interaction selon la scène (bureau, porte, salon). L'objectif du joueur est de manipuler des documents, d'interagir avec les objets ou de répondre à des dialogues.

---

## **Features (mécaniques de jeu)**

### ***I - Barre de moralité et de Patriotisme***

Dans le jeu « Flag Carrier », la morale ainsi que le Patriotisme du personnage joueur sont des variables, allant de 0% à 100%.

La valeur de ces variables est influencée par les choix du joueur dans les dialogues et ses actions. Avoir des valeurs trop basses de moral et/ou patriotisme amène des conséquences négatives telles que le déclenchement de crise de prosopagnosie ou alors par une baisse de salaire, voire pire : le Game Over. La barre de moralité et de Patriotisme sont uniquement visibles lors de la troisième phase du jeu ou toutes les informations sont montrées aux joueurs.

De manière générale, le joueur gagne des points de morale en réalisant des actions empathiques à travers les dialogues ou dans les actions (ex : donner des objets personnels du défunt à la famille), et des points de patriotisme en réalisant des actions qui suivent le protocole.

---

### ***II - Crise de prosopagnosie***

*Définition de Prosopagnosie : Incapacité à reconnaître des personnes familières ou célèbres par leur visage. Y compris soi-même dans un miroir.*

Le personnage joueur peut être atteint en fonction de ses choix d'une forme fictive de la prosopagnosie, qui l'empêche de distinguer clairement les visages.

Si le joueur atteint une valeur de Moral inférieure à 30% ET une valeur de Patriotisme supérieur à 50%, alors, il entre en crise de prosopagnosie, cela s'illustre dans le jeu par l'absence de visage sur tous les personnages du jeu, une difficulté supplémentaire en raison de l'importance des expressions des personnages pour déterminer si le choix choisi était bon ou mauvais. Il reste en crise tant qu'il n'a pas atteint une valeur de Moral d'au moins 40%.

De plus, durant cette crise, l'ambiance du jeu (telle que l'ambiance sonore) gagnerait un ton plus horrifique, stressant et malaisant.

---

### **III - Le collègue du Joueur**

Le collègue qui accompagne le joueur est un personnage avec une opinion indépendante de celle du personnage joueur. Ce dernier peut avoir une opinion négative ou positive sur le personnage joueur, en fonction de ses choix.

Tout comme la moralité et le patriotisme, son opinion sur le joueur est une variable de 0% (opinion négative) à 100% (opinion positive).

Pour que le joueur puisse obtenir une bonne opinion de son collègue. Le joueur doit effectuer des choix lors des dialogues avec les familles qui suivent le “protocole”. (*C'est-à-dire faire l'annonce de manière assez froide, sans empathie. Mais de façon respectueuse*), cependant la valeur peut facilement baisser si le joueur sort du protocole et s’implique trop au prêt des familles.

De plus, sa barre d’opinion baisse également dès que le joueur fait un choix trop égoïste et cupide (*comme voler un objet de valeur, dans le cas où il se fait attraper*). Ou alors s'il fait des choix pas respectueux (*ex: sonner à la porte, donner les documents sans rien dire et partir*).

*L'utilité du collègue, dans le gameplay, est que l'opinion qu'il a vis-à-vis du joueur influence l'argent récolté à la fin de la journée (phase 3). Une haute opinion = suffisamment d'argent pour investir (amis, médicaments, etc..), Opinion faible = gain d'argent très faible voir inexistant.*

---

## **Conditions de Victoire/défaites & Objectifs Optionnels**

**Condition de victoire :** Atteindre l'une des fins du jeu.

**Condition de défaite (Game Over, retour à une ancienne sauvegarde) :**

- Si le personnage joueur atteint une valeur de patriotisme de 0:  
*Il est arrêté par la police militaire ! Le Vietnam, à transformer ce fier soldat américain en communiste, nous devons l'interroger !*
- Si le collègue du personnage joueur atteint une opinion de 0 durant deux jours d'affilée :  
*Il est expulsé de l'armée ! En raison d'agissement qui va à l'encontre du protocole.*
- Si l'achat de médicament n'a pas été effectué durant quatre jours d'affilée :  
*Le personnage joueur meurt de par la réouverture de la plaie vers son estomac, la personne meurt seule et dans l'agonie.*
- Si le personnage joueur atteint une valeur de moral de 0:  
*Le personnage joueur met fin à ses jours.*

### **Autres Objectifs narratifs ou conditions de défaites mineures optionnelles:**

- Si le joueur envoie assez d'argent à son ami au Vietnam (frère d'armes):  
*Il est rapatrié et rentre à la maison. Sinon, il meurt sur le champ de bataille.*
- Si le joueur n'envoie pas de l'argent à son père lorsqu'il le demande en urgence:  
*Alors son père meurt dans les prochains jours.*
- Si le joueur commence à avoir une valeur de patriotisme trop basse (entre 10% durant quatre jours d'affilée):  
*Le père du personnage joueur finit par être mis au courant. Ses appels téléphoniques quotidiens s'arrêtent après un dernier appel violent dans les propos et qui coupe toute relation avec ce dernier. (se traduit dans le gameplay par une baisse drastique du moral)*
- Si le joueur garde un niveau de patriotisme entre (85% à 100%) jusqu'à la fin du jeu :  
*Le joueur obtient une fin ou le personnage joueur et résigné dans l'armée*
- Si le joueur à une haute valeur de moral durant le jeu, et qu'une visite se déroule très bien:  
*Alors le lendemain, il peut recevoir des lettres de famille de victime, le remerciant pour son temps et son attitude. (se traduit dans le gameplay par une augmentation drastique du moral)*
- Si le collègue a une opinion positive du joueur d'ici la fin du jeu (85% à 100%) :  
*Le collègue révèle son passé et sa vision sur l'armée et les conflits qu'il a endurés.*
- Si le joueur a mis suffisamment d'argent de côté d'ici la fin du jeu:  
*Alors il réussit à s'acheter une maison et à reconstruire sa vie.*
- Si le joueur a une valeur de moral assez haute et un patriotisme assez bas d'ici la fin du jeu:  
*Alors il réussit à sortir de l'armée sous ses propres termes. Il vécut le reste de sa vie moins malheureux.*

*Il y aura d'autres objectifs narratifs si le joueur fait des choix spécifiques dans le scénario du jeu.*

# Gameplay Loop

Par défaut, il y a cinq défunts, donc cinq familles à aller voir. Le timer dure une vingtaine de minutes.

## ***PHASE I: Le Matin, les Préparations***

Le matin, le joueur peut observer sur le bureau (scène centrale) l'ensemble des **documents et objets** appartenant aux soldats défunts.

Son objectif est de **trier, identifier et organiser voir censurer** correctement chaque élément avant la tournée de notification. La session commence par une courte discussion à choix avec le supérieur.

Celle-ci n'a pas d'impact sur le gameplay, mais remplit une fonction narrative. Elle permet de comprendre les pensées et la mentalité de l'époque.

Le joueur doit être **attentif aux détails** présents sur les documents (noms, numéros d'unité, dates, lieux, annotations personnelles) afin de **faire correspondre chaque objet à la bonne famille**.

Une erreur dans cette phase (confusion de nom, attribution d'un objet à la mauvaise personne, omission d'un document) peut avoir des grosses conséquences sur l'opinion du collègue, ainsi qu'une baisse de moralité et un malus de gain d'argent lors de la dernière phase

Parmi les documents et items à remettre aux familles, on peut trouver :

- Les actes de décès.
- Les dogtags.
- Les livrets militaires.
- Des lettres privées.
- Des objets de valeur.
- Photographie, etc..

Le joueur doit alors faire deux choses :

1. Lire et inspecter les documents pour comprendre leur contenu et identifier à qui appartiennent les objets.
2. Après lecture, il peut décider de censurer certaines parties du document (via un bouton dédié), ou de le laisser tel quel avant de le remettre à la famille concernée.

Après avoir lu rigoureusement un document, il peut décider de **censurer** le document (il s'agit d'un bouton) ou alors le laisser en l'état. La mécanique de restitution d'objet peut être comparée à un jeu d'éénigme et d'enquête, où le joueur doit déterminer à qui appartiennent certains objets ou lettres, afin de les remettre à la bonne famille.

### **Mise en situation simple :**

Lors d'une bataille au Vietnam, deux soldats sont morts au même endroit après l'explosion d'une mine. Les soldats sur place ont envoyé tout ce qui restait sur le terrain. Parmi les effets personnels récupérés, il y avait un seul crucifix.

Mais à qui appartenait cet objet ?

Grâce aux documents que le joueur peut consulter, il devra analyser les indices pour résoudre cette situation et identifier le véritable propriétaire.

---

## ***PHASE II: La Journée, les Visites***

Durant la journée, le joueur rend visite **aux familles des soldats défunts, une par une**. Au cours de chaque visite, il doit **remettre les documents et objets personnels** qu'il a **préalablement triés** lors de la phase du matin à travers des dialogues.

La phase 2 est constamment chronométrée. Chaque journée de travail est rigoureusement planifiée par le commandement militaire, qui impose au joueur un quota de visites à réaliser dans un temps imparti. Cette contrainte traduit la pression administrative et hiérarchique exercée sur le personnage, et symbolise la déshumanisation du processus de deuil, où les notifications deviennent une simple tâche à accomplir plutôt qu'un moment de compassion.

À la fin d'une visite, le personnage joueur remet le drapeau américain à la famille de la victime. La manière dont le drapeau est remis et reçu reflète et symbolise comment la visite s'est déroulée.

*Exemple de choix type que le joueur peut faire durant une visite :*

- *Embellir ou atténuer la mort du soldat pour rassurer la famille.*  
→ *Fait généralement gagner de la moralité, dégrade l'opinion du collègue et fait perdre du patriotisme et/ou du temps.*
- *Suivre le protocole et annoncer la vérité telle qu'elle est écrite.*  
→ *Fait gagner du patriotisme, mais réduit la moralité.*
- *Être efficace et écourter la visite pour remplir le quota.*  
→ *Fait gagner du temps et de l'argent, améliore l'opinion du collègue, et augmente le patriotisme, mais diminue fortement la moralité.*
- *Voler un objet de valeur destiné à la famille.*  
→ *Apporte un gain d'argent immédiat, mais si le joueur est découvert, il subit une forte perte de moralité et une chute d'opinion du collègue et malus de gain d'argent à la fin de journée.*

*À la fin de la visite, un drapeau plié est remis à la famille. Il permet d'indiquer au joueur si ses actions ont été morales ou non. Un drapeau parfaitement plié, presque brillant, symbolise une approche empathique envers la famille. À l'inverse, un drapeau mal plié traduit un comportement froid ou insensible. Enfin, un drapeau au pli neutre reflète une attitude strictement protocolaire, lorsque le règlement a été suivi à la lettre.*

Le nombre de points de morale, patriotisme et opinion gagnés ou perdus dépend du choix effectué, mais ces valeurs ne sont jamais affichées à l'avance.

Le joueur doit donc analyser attentivement chaque ligne de dialogue et les expressions des personnages autour de lui (PNJ, famille ou visage, collègue) et juger par lui-même ses décisions. Les barres de Moral, de Patriotisme et d'Opinion sont mises à jour uniquement à la fin de la visite (pas en

temps réel). Les indicateurs de Moral et de Patriotisme ne deviennent visibles qu'en Phase 3. Le joueur peut également avoir l'occasion d'entrer dans la maison de la famille qu'il visite, afin d'engager des discussions plus profondes (*Cette action a des conséquences très négatives vis-à-vis de votre collègue, en raison de son patriotisme et du peu de temps alloué à la mission. Elle est perçue par lui comme inutile et comme une perte de temps. Cependant, elle a un impact très positif sur votre moral*).

---

### **PHASE III: Le Soir, les Conséquences**

La phase du soir représente la fin de journée du joueur. L'écran passe sur un bureau de gestion où il consulte les résultats de sa journée et décide de comment utiliser l'argent gagné.

Sur la partie droite de l'écran, le joueur voit le montant d'argent obtenu, en fonction de ses choix de la journée (efficacité, opinion du collègue, moralité, etc.) ainsi que les économies du joueur.

Il peut ensuite décider comment répartir cet argent :

- **Envoyer de l'argent à son ami** toujours au Vietnam.
- **Acheter les soins / médicaments.**
- **Épargner** pour acheter une **maison** et préparer l'avenir.

Sur la partie **gauche de l'écran**, sont affichées les **informations liées au patriotisme et à la moralité**, présentées à travers une **interface symbolique** :

- Une **balance** illustre la **moralité** du joueur.
  - Si le joueur a agi avec empathie et sincérité, la balance penche du côté d'un **personnage souriant**.
  - Si ses actions ont été égoïstes ou immorales, la balance bascule vers un **visage fatigué ou fermé**.
- Au **centre**, un **drapeau américain animé** symbolise le **patriotisme** :
  - En **plein vent**, il indique un patriotisme fort (100 %).
  - En **berne**, il montre une perte totale de foi dans l'armée et le pays (0 %).
  - Des positions intermédiaires reflètent les nuances du comportement du joueur.

Ces éléments permettent au joueur de **lire son état moral et patriotique sans interface chiffrée**, en se basant uniquement sur la **mise en scène visuelle**.

Après avoir attribué ou placé son argent, ou choisi d'économiser, une nouvelle interface apparaît. Il s'agit d'une simple interface de dialogue. Il s'agit de l'appel entre le personnage joueur et son père adoptif. Il n'y a aucun choix de dialogue possible. Il s'agit d'une récompense narrative pour le joueur. Le personnage joueur raconte sa journée à son père, mais également ses pensées.

Si la moralité et/ou le patriotisme du personnage sont bas, le père critique et juge sévèrement le personnage joueur, ce qui provoque une baisse supplémentaire de moralité. À l'inverse, si la moralité est basse mais que le patriotisme reste élevé, le père adopte un ton bienveillant et encourageant, ce qui permet à Eduardo de retrouver un peu de moralité.

Si le patriotisme est faible, mais que la moralité demeure haute, le père exprime son incompréhension et sa déception, ce qui fait diminuer légèrement la moralité du personnage.

Enfin, si la moralité et le patriotisme sont élevés, le père se montre fier et chaleureux, renforçant encore la moralité d'Eduardo et concluant la journée sur une note positive.

Un autre type d'événement peut également arriver, il s'agit de la lecture de lettres. Par exemple :

- Son ami au Vietnam, s'il est encore vivant. Cette lettre pourra redonner de la moralité.
- Une des familles des victimes, si la visite s'est très bien déroulée, et qu'il avait une haute valeur morale. Ce qui augmente la moralité

---

## Level Art et Design / UX

### *I - Crédit de niveau et méthode d'optimisation de travail et de modélisation*



Dans un souci d'efficacité et de gain de temps lors de la création des niveaux, un **pack d'assets** sera conçu, regroupant une variété de meubles et éléments de décor pré-modélisés. Ces éléments pourront être placés dynamiquement dans les scènes à l'aide d'un **algorithme de répartition automatisé**, visant à générer des environnements variés tout en respectant une logique d'agencement réaliste.

Un système de **mock-ups avec code couleur** permettra de définir rapidement les zones d'interactions et les emplacements des objets. Chaque couleur correspond à un type d'élément (meuble, objet interactif, point de passage, etc.), facilitant ainsi le placement automatique par l'algorithme. (cf. images ci-dessus)

Par ailleurs, la **caméra étant fixe**, il devient possible d'optimiser significativement les ressources utilisées. Cette contrainte visuelle permet de modéliser et texturer que les parties visibles des

éléments, ce qui réduit la charge graphique, accélère les temps de rendu et améliore les performances globales du projet.

---

## ***II - UX, GUI et Menus***

L'interface du jeu est conçue pour renforcer l'immersion narrative tout en garantissant une navigation fluide et intuitive. Les GUI et menus seront personnalisés selon les situations et l'état émotionnel du récit.

### ***Menus principaux et secondaires***

- ***Menu principal*** : Présente une interface épurée avec des éléments animés représentant des éléments narratifs-clés (ex : un bureau avec des objets sélectionnables comme “Nouvelle Partie”, “Charger”, “Options”, “Quitter”).
  - ***Menu de pause*** : Permet d'accéder rapidement aux options de sauvegarde, réglages (audio, langue, lisibilité, vitesse de texte), retour au menu principal ou reprise de la partie.
  - ***Menu de sauvegarde/chargement*** : Miniatures de scènes sauvegardées avec timestamp, description automatique, et une icône résumant l'état du joueur (moral, choix récents...).
- 

### ***GUI In-Game : Composants principaux***

#### ***1. Fenêtre de dialogue principale***

- Boîte de dialogue semi-transparente située en bas de l'écran, avec le ***nom du personnage*** et une ***photo ou avatar dynamique*** (expression faciale animée selon le ton du dialogue).
- Intégration d'un système de ***surbrillance ou soulignement*** sur certains mots clés ou indices importants.
- Possibilité d'***afficher les pensées intérieures du personnage*** dans une typographie ou couleur distincte (par exemple, en haut à gauche, en gris clair ou italique).
- Option d'***accélérer ou ralentir le défilement du texte***, ou de passer au message suivant avec un clic.

#### ***2. Choix de dialogues interactifs***

- Apparition de choix contextuels dans une boîte dédiée au-dessus ou à côté de la boîte de dialogue, possibilité de déplacer ou de réduire ce dernier.
  - Implémentation d'un système de ***choix chronométrés***, dans lequel ne pas répondre peut aussi être une option possible par le joueur.
-

## **Éléments immersifs de GUI**

### **3. Portrait expressif du PNJ**

- Affiché en gros plan ou dans une vignette en haut à droite/gauche selon le positionnement à l'écran.
- L'expression faciale change en temps réel selon la réaction du PNJ aux propos du joueur.
- Animations subtiles pour rendre le visage vivant (clignement des yeux, mouvements de lèvres, haussements de sourcils).

### **4. Indicateurs contextuels**

- Exemple : une petite *icône ou animation indiquant que le supérieur détourne le regard*, permettant au joueur de fouiller, agir ou mentir sans être observé.
- D'autres indicateurs peuvent apparaître discrètement : tension ambiante, changement d'humeur, attention des PNJs, etc.

### **5. Sacoche (inventaire diégétique)**

- Représentée comme un objet physique dans le jeu (ex. : une sacoche que l'on ouvre avec une animation).
- Contient les *documents et objets narratifs* (lettres, photographies, badges, objets personnels).
- Chaque objet peut être *examiné, tourné, lu*.
- Possibilité de *remettre certains objets à des PNJs* pour déclencher des réactions spécifiques ou déverrouiller des options de dialogue.

---

*Autres idées à intégrer :*

### **6. Journal de bord / Carnet du joueur**

- Accessible via un raccourci ou icône discrète.
- Contient un résumé des événements passés, choix effectués, informations apprises.
- Peut inclure des *notes manuscrites*, croquis, ou hypothèses formulées par le personnage.
- Peut aussi contenir une *liste de personnages rencontrés*, avec portraits et notes personnelles.

### **7. Notifications discrètes**

- Apparition de petites notifications en haut de l'écran lors d'événements importants : "Nouvelle information ajoutée", "Vous avez été remarqué", "Nouveaux dialogues disponibles", etc.
- Sons légers associés pour indiquer ces changements sans casser l'ambiance sonore globale.

## **8. Accessibilité & personnalisation**

- Réglage de la taille du texte, contraste, vitesse de défilement, voix off des dialogues.
- Mode “lecture seule” possible : auto-défilement des dialogues comme un roman interactif.
- Options pour joueurs daltoniens ou dyslexiques (typo adaptée comme Open-Dyslexic, couleurs alternatives).

## **9. Autres idées**

- Certains choix peuvent être grisés si le joueur ne possède pas l’information ou l’objet nécessaire (favorise l’exploration ou la rejouabilité).
  - Ajout possible d’**icônes illustrant le ton du choix** (neutre, sarcastique, menaçant, affectueux...) pour plus de clarté émotionnelle.
  - Intégration d’un **système de “conscience sociale”** : une jauge ou icône indiquant si le joueur est observé, écouté ou en danger d’être interrompu.
- 

# **Direction artistique**

## **I - Style artistique**

Le style artistique du jeu est inspiré des jeux rétro de l’époque de la Playstation 1, avec une ambiance sombre, graineuse avec une faible pixelisation et peu de polygones pour avoir un style unique et plonger le joueur dans l’ambiance et l’univers du jeu. Le personnage joueur et son supérieur sont inspirés des tenues utilisées par les militaires américains lors de l’époque de la guerre du Vietnam, les PNJ quant à eux ont plusieurs designs inspirés, eux aussi, du style vestimentaire de la même époque afin de garder un univers cohérent.

## **II - Concept arts et charadesigns**

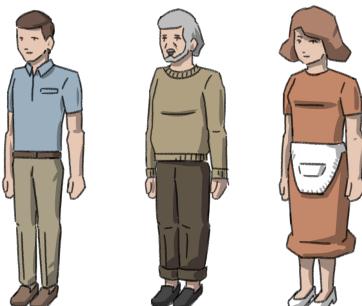
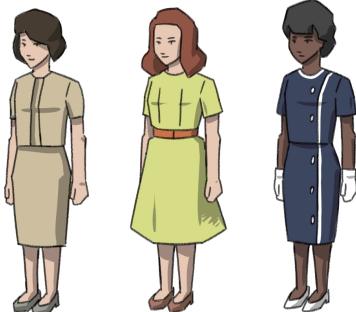
*Joueur:*



*Supérieur:*

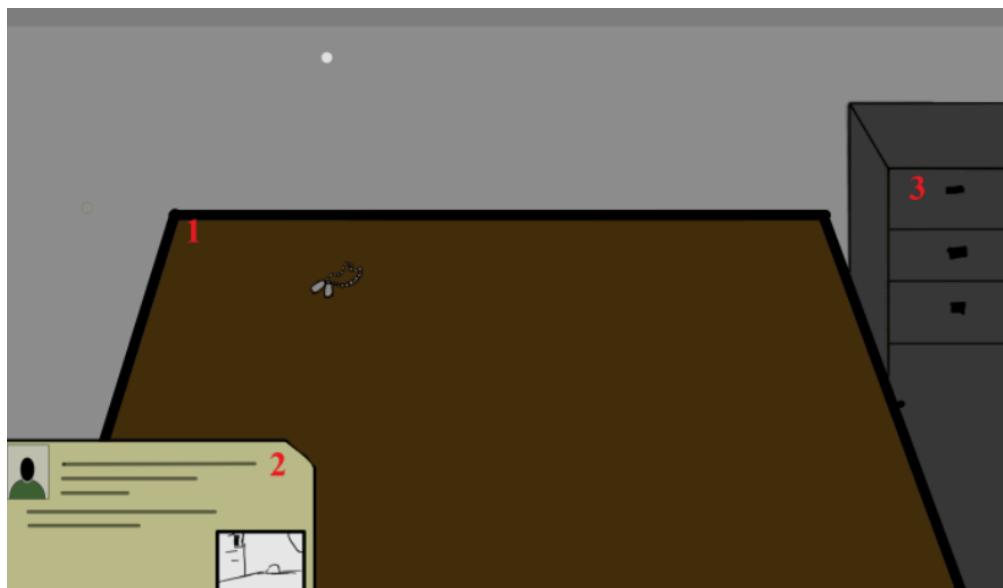


*Exemples de PNJ:*



---

*L'UI/UX du jeu en partie :*



1. Table où on retrouvera les documents et objets à donner ou non durant notre journée
2. Document dans la main du joueur; il est possible de garder le dossier sous les yeux afin de prendre les bons objets liés à la personne
3. Le casier à droite permet de ranger les documents en fonction des familles

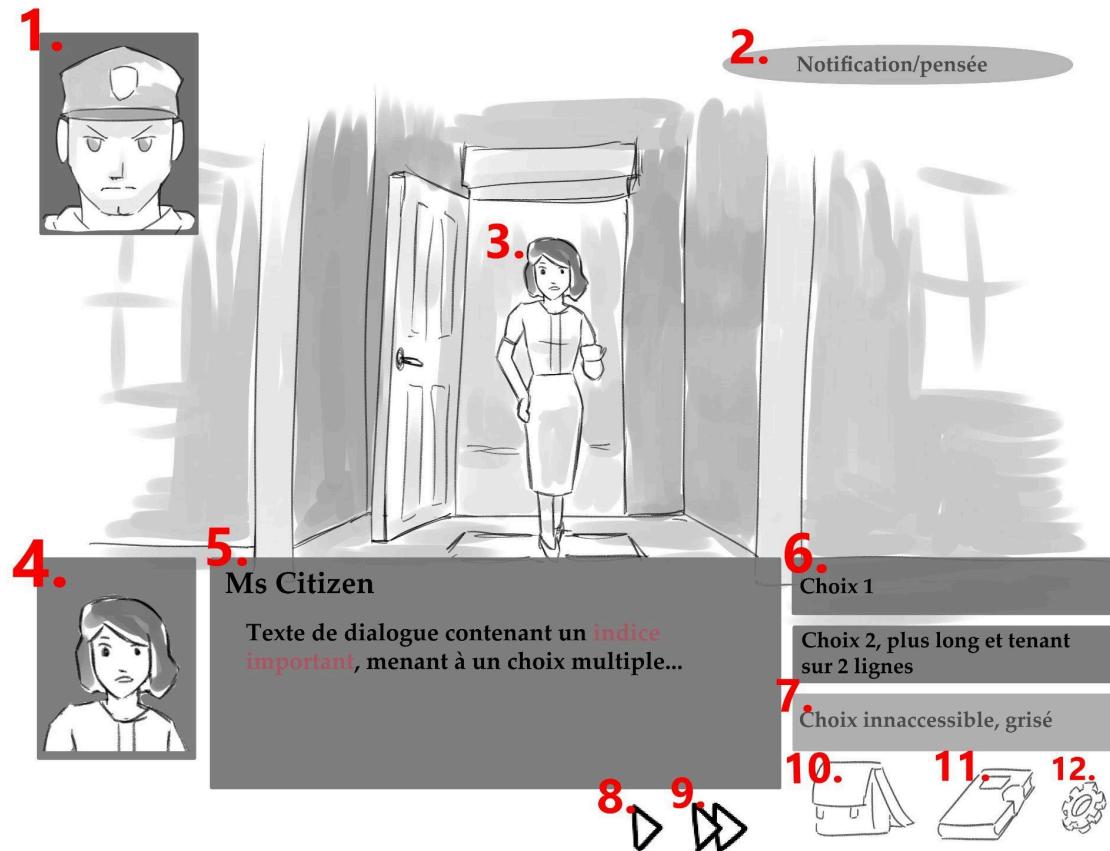


1. Notre supérieur, qui donnera les instructions sur les actions à faire et ne pas faire
2. Un cadre zoomé sur sa tête pour mieux voir ses expressions sur son visage
3. Les choix de réponse possible envers notre supérieur

#### 4. La boîte de dialogue de notre supérieur

*L'interface de censure de document reprendrait cette base, sauf que le texte occupera la majeure partie de l'écran, et les cases afficheraient "CENSURÉ" / "NE PAS CENSURER"*

---



1. Cadre avec l'expression du supérieur, qui évolue selon les actions du joueurs, permettant d'avoir une indication sur les conséquences de ses choix.
2. Les pensées de notre personnage afin de se souvenir des actions à faire ou dire pour ne pas oublier.
3. Le PNJ, à qui on doit annoncer le décès, se tient devant nous devant la porte de son logement.
4. l'expression visuelle du PNJ. Celle-ci est plus détaillée pour mieux analyser et comprendre ses émotions / réactions à nos actions.
5. La partie dédiée aux dialogues du jeu de tous les personnages, avec des éléments importants ou notables en rouge (pour faire ressortir les informations importantes aux joueurs).
6. La liste des choix de réponse disponible par le joueur pour le PNJ, les choix peuvent nécessiter un objet précis pour être utilisés.
7. Exemple de choix impossible à utiliser à cause d'un objet manquant, le joueur voit quel objet il lui manque pour utiliser ce choix.
8. Bouton pour mettre en pause le dialogue.
9. Bouton pour permettre d'accélérer le dialogue.

10. Bouton pour accéder à la sacoche du joueur, où il retrouvera les objets à donner pour sa mission.
  11. le carnet du joueur, où il retrouvera les informations notées en avance sur le cas actuel qu'il traite ou des informations sur le défunt et/ou le proche du défunt.
  12. Le bouton Paramètres qui met pause le jeu, et permet d'accéder aux paramètres du jeu , l'affichage, le son, la sauvegarde etc.
- 



L'écran qui apparaît à la fin de chaque journée pour indiquer le niveau de moralité et de patriotisme du joueur, ainsi qu'une fiche sur l'aspect financier

1. Numéro de la journée terminé pour suivre l'avancement dans la partie
2. Le drapeau américain est soit flottant au vent soit en berne, pour indiquer le niveau de patriotisme du joueur (voir exemple en plus haut)
3. Une balance pour indiquer le niveau de moralité du joueur, la balance penche en fonction de si le joueur a commis des actions morales ou non (voir exemple en plus haut)
4. Un document récapitulatif de l'argent gagné, les économies du joueur et des frais à payer, le joueur doit rester dans le positif
5. Une notification sur l'état du joueur, elle change en fonction du niveau de patriotisme, du niveau de moralité ou si le joueur arrive à payer tous les frais ou non

---

Concept:



Durant les temps de chargement entre les familles. Le jeu offre la possibilité d'avoir une vue aérienne du lotissement où se trouve le joueur et son collègue. Par ailleurs, cette vue permet également de voir le chemin (via un tracé composé de petits traits rouges reliant les maisons) que le joueur et son collègue effectueront durant l'ensemble de la journée.

Cet ajout de jeu à pour principal objectif de ne pas laisser le joueur être dans un état de passivité cognitive. Pour régler ceci, notre temps de chargement permet d'avoir des stimulations visuels (caractérisé par une image du trajet ou du lotissement en noir et blanc) ou sonores (via des musiques de fonds) dans l'optique de maintenir une ambiance général forte et garantir une immersion total du joueur à tout instant.

---

### ***III - Son et musiques***

De manière générale, plusieurs ambiances musicales seront présentes durant les phases de jeu en fonction de la situation et des lieux où se situe le joueur.

Durant la première phase de jeu, le joueur sera situé dans son bureau lorsqu'il commencera la partie. Les sons d'ambiance seront des sons exclusivement diégétique. Cependant, le joueur sera accompagné d'une radio et de tournes disques. Grâce à elle, on retrouvera des musiques de l'époque assez mélancolique pour nous plonger dans la culture musicale et de travail de cette époque.

Durant la seconde phase de jeu. Lorsque le joueur se retrouve dehors, devant la maison du PNJ, des bruits d'ambiances accompagneront la scène. Par ailleurs, de la musique en fond sera également jouée pour ajouter de la profondeur à la scène en fonction des situations.

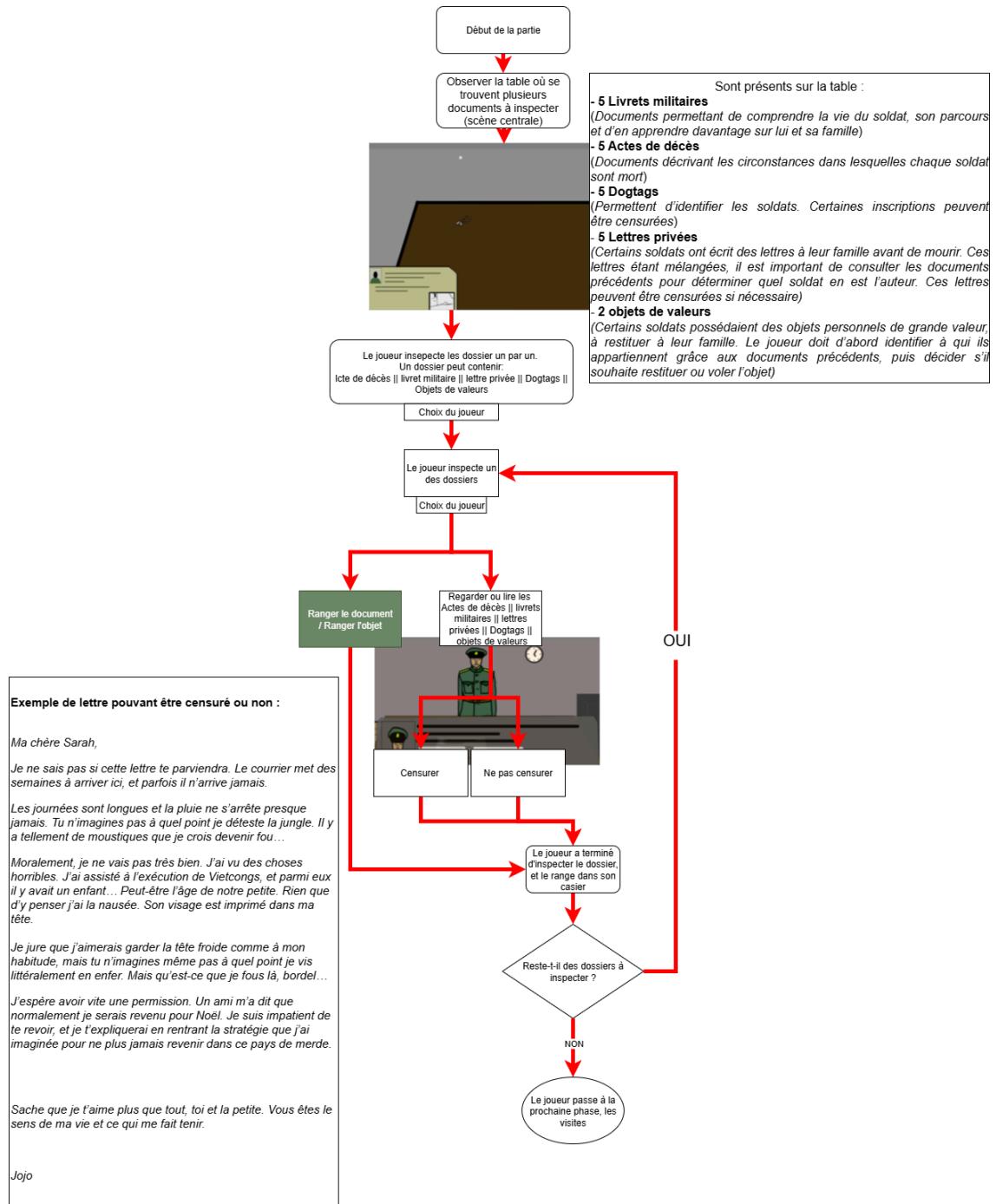
- Si la scène est dramatique, de la musique mélancolique sera jouée.
  - Si la scène est paisible, alors une musique calme sera jouée.
  - Si le joueur rentre dans la maison du PNJ durant la phase 2. Alors des sons diégétiques d'une maison seront présentes (criptitements de cheminée, animaux, horloge, radio, tourne-disque, etc..)
- 

## **Séquence d'interaction**

### ***I - Présentation du fonctionnement narratif et interactif***

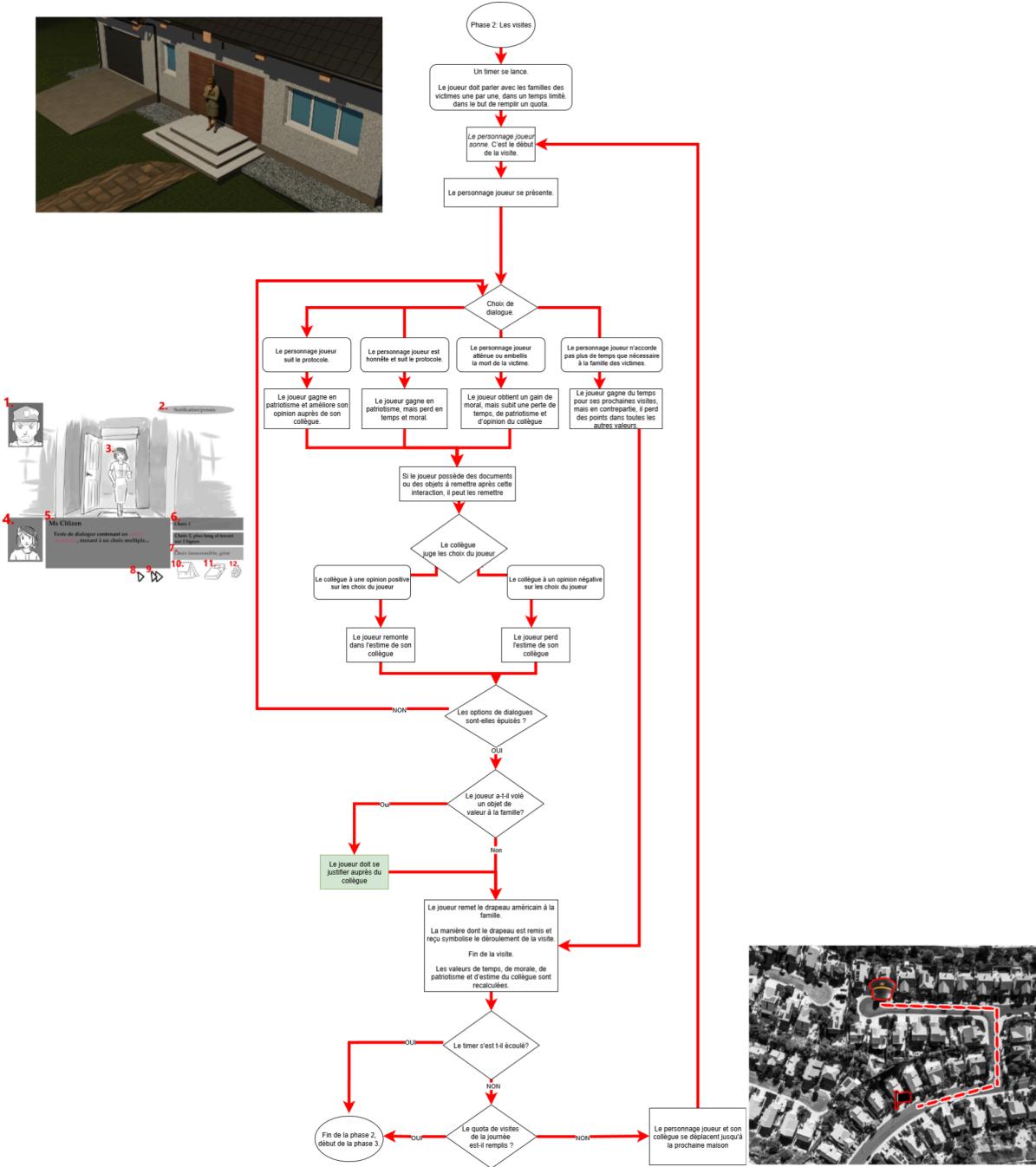
Pour expliquer le fonctionnement narratif du jeu, nous allons vous présenter une séquence d'interaction dans les trois phases que propose le jeu. La majorité du jeu fonctionnera sur cette base. Même s'il existe des situations beaucoup plus scriptées au cours du jeu qui pourrait un peu modifier cette base.

## Séquence phrase 1 :



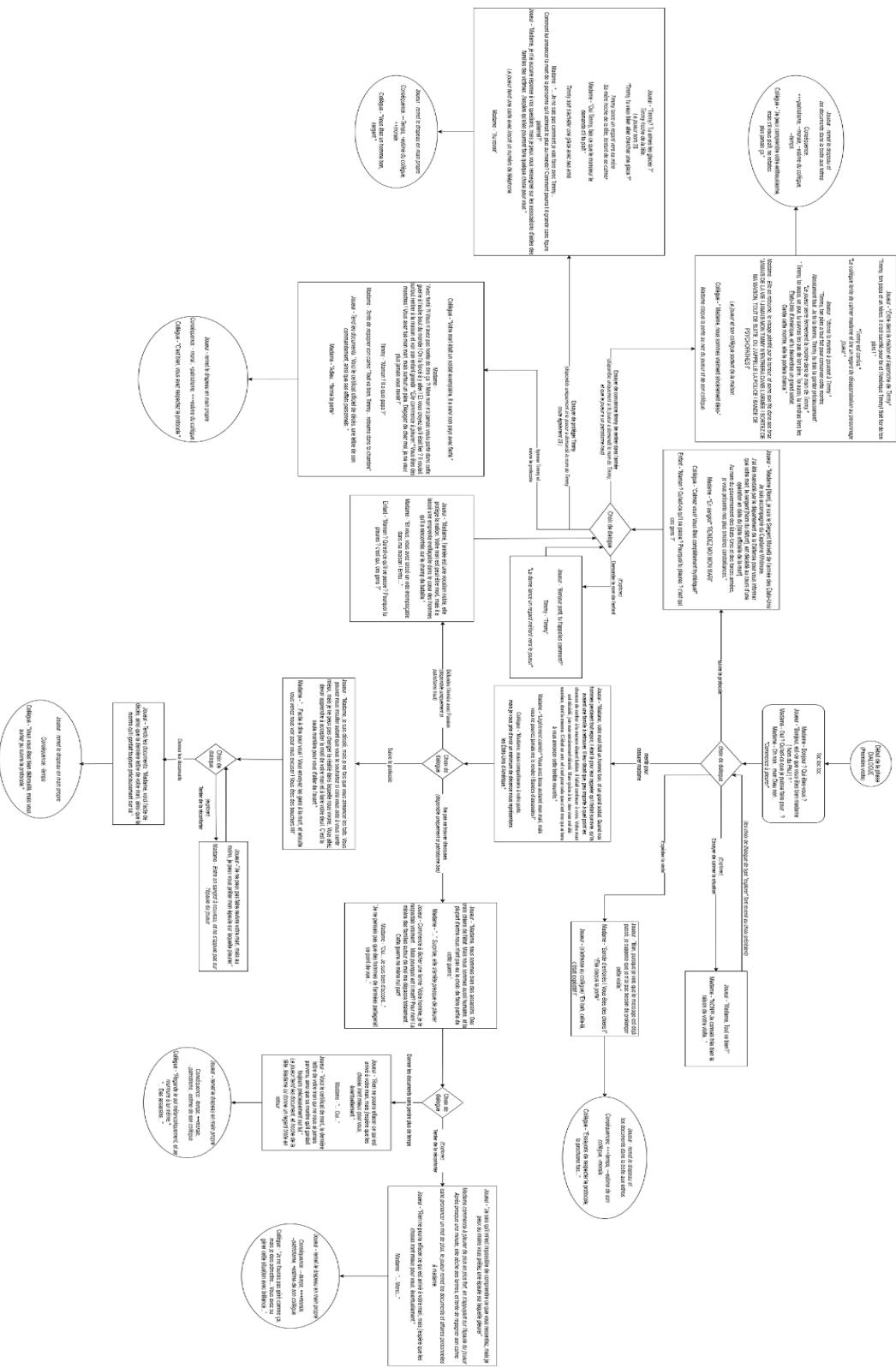
**!!! Pour voir les diagrammes dans une meilleure qualité, merci de vous rediriger sur le GitHub du projet !!!**

## Séquence phrase 2 + exemple d'embranchement de dialogue :



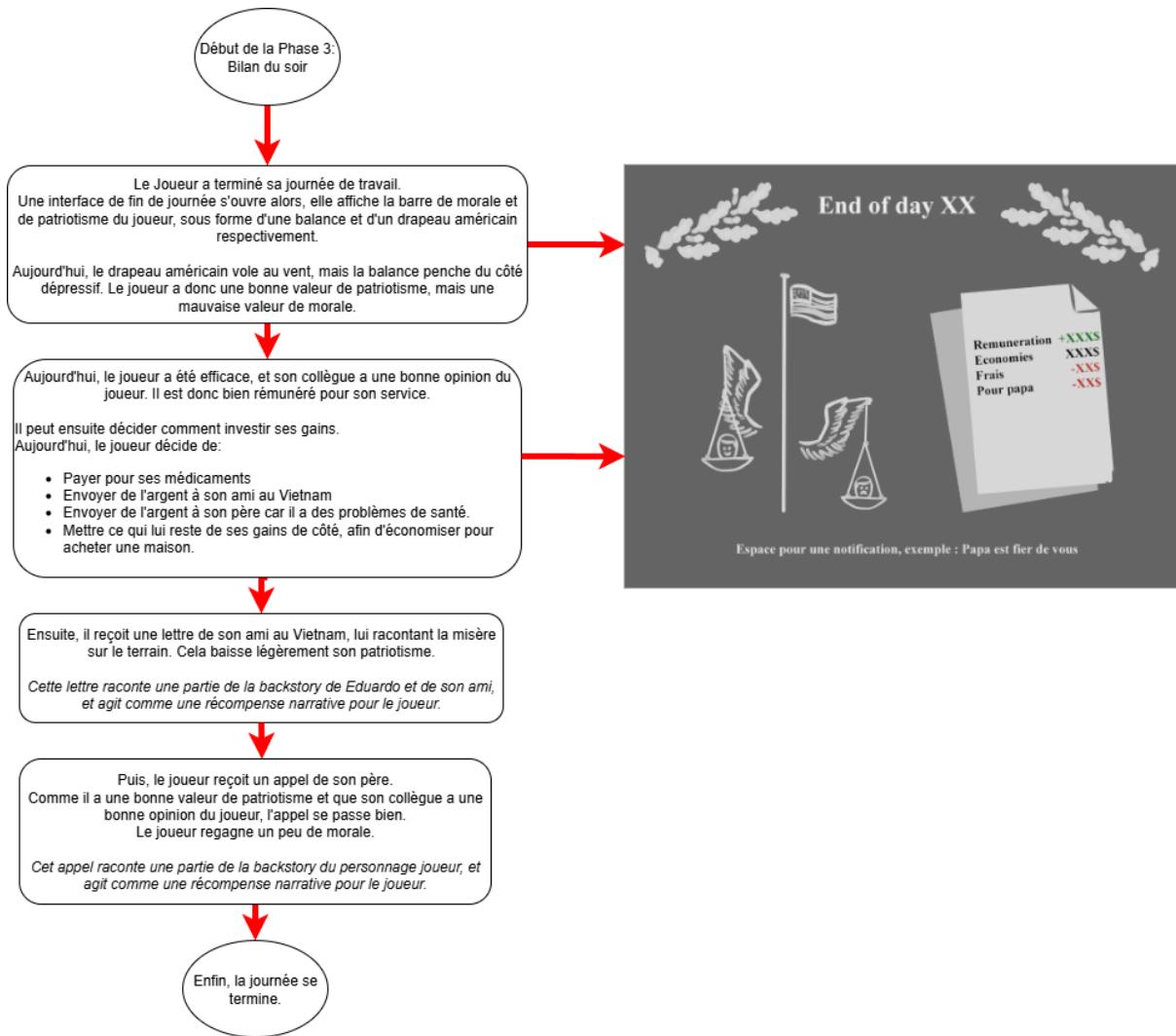
**Exemple d'embranchement de dialogue :** (Il s'agit d'un modèle de base. Dans le jeu final, les dialogues seront plus travaillés, plus naturels et offriront davantage de choix, notamment l'option de vol d'objet, qui n'a pas été incluse ici pour des raisons de simplification)

**!!! Pour voir les diagrammes dans une meilleure qualité, merci, de, vous redirigez sur le GitHub du projet !!!**



**!!! Pour voir les diagrammes dans une meilleure qualité, merci de vous rediriger sur le GitHub du projet !!!**

### Séquence phrase 3 :



[Pour voir les diagrammes dans une meilleure qualité, merci de vous rediriger sur le GitHub du projet](#)

---

## Planning de production

### *I - Attribution des rôles de productions*

**Wilson Xhaflaire** : Lead Game designer, Narrative Designer

**Mattias Desire** : UI/UX Designer, Mockups Designer

**Hugo Andrieux** : Support UI/UX, Commercial Manager

**Alexis Denoeux** : Concept Artist, Charadesigner

**Ethan Lacomme** : Level designer, Prototypage

**Marc Siroux** : System designer, Narrative designer

---

## **Business modèle / Marketing**

### ***I - Promotion du jeu***

Dans l'optique de réaliser une bonne promotion. Il faut en parallèle de la conception du jeu parler et présenter régulièrement l'avancement du jeu sur de multiples plateformes comme par exemple des forums (JVC, Reddit, etc ...) afin de se créer une petite communauté avant même l'annonce officiel du jeu.

Une fois le jeu à des stades plus avancés de développement. Il sera possible pour l'équipe de sortir une bêta fermée en distribuant des clés d'accès pour avoir accès à une version bêta. Concernant cette version bêta, des clés d'accès pourront être distribuées à des Streamers et Youtubers en échange d'une publication de contenu dans l'objectif de générer de l'engouement autour du jeu.

En parallèle. Il est essentiel pour faire vivre le jeu de faire de la communication sur des réseaux sociaux tels que Twitter, Reddit, Instagram, Tik-Tok... Puis une fois tout cela réalisée, créer un serveur discord pour centraliser la communauté afin de pouvoir discuter avec la communauté et poster les mise à jour avec un patch note clair et détaillé sur les nouveautés apportées, les bugs corrigés et les fonctionnalités implémentées.

Publier et mettre à jour un calendrier sur les échéances liées au développement et à la sortie du jeu et les mises à jour à venir, publié ce calendrier sur nos différents supports.

Par ailleurs, il semble intéressant pour notre projet de traduire le jeu, surtout en anglais. Puis une fois cela terminé de faire une campagne de promotion et de publicité au sein des États-Unis d'Amérique étant donné que ce jeu (en raison même de la période choisie) peut avoir de plus grands échos pour la société américaine des populations les plus âgées. Il semble même possible de faire une promotion ciblée sur les anciens combattants américains et de présenter le jeu au sein des centres d'anciens combattants.

### ***II - Méthode de monétisation***

Ouvrir une cagnotte pour un financement participatif durant la conception du jeu et donner des avantages aux personnes qui participent (accès à la bêta , accès anticipé à la sortie final du jeu, une casquette militaire exclusive qui reste dans le thème du jeu).

Lors de la sortie officielle du jeu. Il faut proposer un prix de base à hauteur de 9,99€. Pour les devises étrangères, le prix sera ajusté en fonction du poids des devises locales et du pouvoir d'achat des pays afin d'obtenir une équivalence et une parité de prix en fonction des situations économiques locales (par exemple : pour les Étatsuniens : 11.71\$, pour les anglais : 8.71£). Enfin, lors du lancement officiel du jeu, il est faut proposer une offre de promotion avec une réduction de 10% sur le prix de base durant la première semaine afin de booster les ventes.

---

## Références

Idée ambiances musicales typique des années 60 :

▶ Miles Davis - So What (Official Audio) ▶ Come Fly With Me (2008 Remastered)

▶ Dave Brubeck - Take Five ▶ John Coltrane - Naima (2020 Remaster) [Official Audio]



Type de tenue vestimentaire présent dans le jeu (conforme à la réalité historique)



Référence pour les maisons et les intérieurs



Références pour l'esthétique 3D des personnages (visages dessinés afin de mieux percevoir les expressions faciales).

---

## Bibliographie

Lê, N., Nguyen, K.-V. et Nguyen, K. (1963). 1 - Les États-Unis au Vietnam. Le Sud-Viêtnam depuis Dien-Bien-Phu (p. 15-45). La Découverte.

Kolko, Gabriel. « Les crimes de guerre et la nature de la guerre du Vietnam ». Les massacres, la guerre chimique en Asie du Sud-Est, La Découverte, 1970. p.14-27.

Dullin, Sabine. « Un conflit global : la guerre du Vietnam ». Atlas de la guerre froide 1947-1990 : un conflit global et multiforme, Autrement, 2020. p.54-55.

George C. Herring « America and Vietnam: The Unending War». Foreign Affairs, Vol. 70, No. 5, America and the Pacific, 1941-1991 (Winter, 1991), pp. 104-119 (16 pages)

Opper, Marc. "The Vietnam War, 1960–1975." In People's Wars in China, Malaya, and Vietnam, 205–34. University of Michigan Press, 2020

Hall, Mitchell K. "The Vietnam Era Antiwar Movement." *OAH Magazine of History* 18, no. 5 (2004): 13–17.

Alva, Chittaranjan. "Ideology and the Vietnam War." *Social Scientist* 1, no. 3 (1972): 68–75

### ***Sources primaires (documents d'époque) :***

CASUALTY MESSAGES, SEARCH PROGRESS REPORT, NEXT OF KIN  
NOTIFICATION, May 30, 1966 [https://www.loc.gov/item/powmia/pwmaster\\_63466/](https://www.loc.gov/item/powmia/pwmaster_63466/)

INJURY REPORT, NOTIFICATION OF NOK, December 8, 1966  
[https://www.loc.gov/item/powmia/pwmaster\\_74710/](https://www.loc.gov/item/powmia/pwmaster_74710/)

CASUALTY REPORT; DAILY STAFF DUTY OFFICER'S LOG; DISPOSITION FORM,  
"MISSING IN VIETNAM", April 27, 1971  
[https://www.loc.gov/item/powmia/pwmaster\\_52943/](https://www.loc.gov/item/powmia/pwmaster_52943/)

Ronald Tavel «HANOI HANNA, RADIO STAR » 1965