

Game Design Document

2184 Earth

Théo Garnon

Sommaire

1.	Fiche signalétique.....	3	10.	Cycle jour/nuit.....	18
2.	Concept & USP.....	4	11.	Variations de difficulté.....	19
3.	Univers.....	5	12.	Personnage.....	20
4.	Background.....	6	13.	Vaisseau.....	21
5.	Prémisse.....	7	14.	Equipements.....	22
6.	Voyage du Héros.....	8	15.	Interface utilisateur.....	23—25
7.	Core-gameplay.....	9	16.	Eléments interactifs.....	26
8.	Inspirations de style graphique.....	10	17.	Les quêtes	
9.	Intentions.....	11	1.	La quête des manuscrits.....	27
10.	Environnements		2.	La quête scientifique	
1.	La carte globale.....	12	1.	La flore.....	28
2.	Les bâtiments.....	13	2.	La faune.....	29
3.	La région aquatique.....	14	18.	Les insectes.....	30
4.	La région aride.....	15	19.	Mapping des touches.....	31—33
5.	La région enneigé.....	16			
6.	La région normale.....	17			

Fiche signalétique

Joueur(s) : Solo

Support : PC

Genre : Sandbox/Open-world/Survival-horror

Cible : Jeunes adultes/adultes typiquement attirés par la science-fiction et l'exploration

Concept & USP

2184 Earth est un jeu **bac-à-sable** en **monde ouvert** à la **troisième personne** dans lequel le joueur contrôle une **scientifique envoyée** de Mars sur **Terre**, désertée par l'humanité depuis plusieurs générations.

La scientifique a pour but de **recupérer** de multiples **manuscrits** présents sur Terre afin d'amener une **révolution** parmi la **société martienne**. Pour se faire, elle doit **analyser** la **faune** et la **flore** présentes afin que ses supérieurs lui **débloque** de la **nourriture**, pratiquement **indispensable** à son avancée.

- Le jeu se déroule en monde ouvert sur plusieurs pays
 - Univers dystopique unique
- Mélange entre sandbox, exploration et survival-horror
- Botanique tourné en un des points centraux du jeu

Univers

2184 Earth se déroule, comme son nom l'indique, en 2184. Une petite partie de l'humanité a réussi à déménager sur Mars quand plusieurs catastrophes naturelles liées à la pollution et à l'inconsidération pour l'écologie des êtres humains sont survenus sur Terre. Ces catastrophes ont eu pour conséquences de rendre la Terre inhabitable pour l'Homme ainsi que pour les animaux vivant sur la planète bleue, laissant certains insectes comme seuls habitants de cette dernière. La prolifération de certains insectes ainsi que la pollution extrême ont donné lieu à des mutations sur ces derniers qui ont naturellement évolué pour survivre dans de telles conditions.

Pendant ce temps, un système totalitaire a été instauré sur Mars par le multimilliardaire ayant financé les recherches qui ont rendu possible le voyage sur Mars, planète où il est adulé pour avoir « sauvegarder la crème de l'humanité ». Depuis son décès, ses descendants, les autoproclamés « Sauveurs », ont repris la main sur le gouvernement. L'adoration est infaillible, le contrôle de la population est total. Les Sauveurs contrôlent tout ce qui se déroule sur leur planète, de la communication entre les habitants jusqu'à l'entièreté de la culture. Certaines œuvres, surtout musiques et livres, sont réécrites tandis que d'autres sont purement et simplement supprimées. Dans cette société les plantes sont légions, la population est alimentée en oxygène grâce à de nombreuses plantes modifiées artificiellement afin de produire l'oxygène nécessaire à la vie sur Mars.

En réponse à ce gouvernement, une organisation a été créée par plusieurs habitants rêvant de liberté et de vérité. Dans le secret le plus total, ils rêvent d'un renversement du pouvoir en place. Un Grand Soir qui donnerait le droit à chacun d'aimer qui il veut, de penser librement, de s'exprimer librement.

Background

2184 Earth prend place sur Terre, dans l'univers précédemment décrit. Le jeu met en scène une scientifique, Alice Jemison, spécialiste en biologie et plus précisément en botanique, envoyée sur Terre avec pour mission de faire état de l'évolution de l'écosystème depuis la désertion de la planète bleue par l'humanité.

A son arrivée, quelle fut sa surprise lors qu'un vaisseau similaire au sien s'écrasa à côté d'elle et qu'Alice trouva une vieille dame inconsciente au manette de la carcasse. A son réveil, après que notre scientifique l'eut soignée et nourrie, la vieille dame commença à s'expliquer. Katherine Riley fut elle aussi envoyée sur Terre quarante années auparavant pour à peu près les mêmes raisons qu'Alice, sauf qu'elle, était résistante. Katherine lui expliqua qu'elle découvrit que le gouvernement était au courant de ses liens avec la résistance que lorsqu'elle voulut revenir sur Terre et que Mars lui indiqua fermement qu'un retour sur Mars signifierait pour elle une mort certaine. Malgré cela, la résistance lui avait procuré un transmetteur afin qu'elle puisse leur envoyer certains documents, qui eux n'étaient pas affecté par la propagande martienne, pouvant potentiellement aider la cause. Durant toutes ces années, Katherine survécut en cultivant certains végétaux dans son vaisseau et elle put continuer de chercher des documents pouvait aider la résistance. C'est alors qu'elle fut stupéfaite lorsqu'elle vit le vaisseau d'Alice arriver sur Terre, Katherine décida d'aller à sa rencontre mais dix ans ont passés depuis qu'elle n'eut plus piloté son vaisseau et son manque d'habileté la fit s'écraser lamentablement.

Une dizaine d'années auparavant, Katherine fit la découverte de l'existence de multiples textes écrits de la main de plusieurs philosophes. Des témoignages sur leurs époques avec leur vision qu'ils avaient d'une société, basée sur l'écologie, plus libre et plus égale. Ces écrits ont été des travaux, basés sur un texte créateur perdu, étalés sur plusieurs siècles, chaque philosophe ayant plusieurs disciple et étant d'une culture souvent différente les uns des autres, permettant une plus grande ouverture d'esprit. Katherine réussit à faire avancer assez les recherches pour savoir que chaque manuscrit était divisés en multiples parties décryptable seulement par le philosophe et qu'elles étaient détenus par ses disciples. Katherine pu même dessiner une carte des endroits où se trouvait chaque philosophe et ses disciples mais avec son âge avancé, son corps l'empêchait de partir à leur recherche.

C'est alors que la vieille dame informa Alice qu'elle ne savait pas ce qu'il l'attendait sur Terre. L'état actuel de la Terre était désastreux. Alice lui rétorqua qu'elle avait déjà été briefé sur le sujet mais ce que Katherine lui décrit lui décrocha la mâchoire. La Terre, qu'Alice imaginait déserte, était peuplé d'insectes ayant muté à cause de la pollution et alors que Katherine en avait fait état lors de ses rapports à Mars, rien n'avait été communiqué à Alice. Ainsi la jeune scientifique réalisa pourquoi elle fut choisie et pourquoi personne n'avait été assigné pour l'accompagner. Le gouvernement savait pour sa relation avec sa femme et l'homosexualité étant interdite sur Mars, ils ont appliqué la même logique que pour Katherine. Alice était dévastée.

Suite à cela, Alice invita Katherine à passer la nuit dans son vaisseau puisque désormais elle n'avait nul part où s'abriter. Les deux femmes vécurent ensemble pendant un certain temps, se nourrissant des rations d'Alice et commençant à planter quelques végétaux comestibles au sein du vaisseau. Elles survécurent ainsi jusqu'au jour où la réserve de nourriture fut verrouillée et qu'Alice reçut l'ordre de commencer ses recherches si elle voulait continuer à pouvoir se nourrir et si elle voulait que sa compagne reste en vie. A ce moment, la jeune scientifique décida de partir à la recherche de ces manuscrits en même temps qu'elle commença ses recherches scientifiques.

C'est ainsi que l'aventure du joueur commence.

Prémisse

Et si une scientifique abandonnée par son gouvernement sur une Terre dévastée par la pollution, devait analyser l'écosystème de la planète afin de se nourrir et de protéger sa compagne.

Alors elle se lancerait dans la recherche de manuscrits perdus afin de participer à la résistance contre le gouvernement de sa planète d'origine tout en réalisant la mission pour laquelle elle fut envoyée sur Terre.

Enfin, après avoir réunis tous les manuscrits, elle enverrait les écrits à la résistance qui les utiliserait pour provoquer à terme un Grand Soir. Une fois le gouvernement renversé, la scientifique reviendrait sur sa planète, accueillie en l'héroïne qu'elle est et retrouverait son amoureuse.

Voyage du héros

Introduction

Le monde ordinaire

Alice Jemison arrive sur Terre faire ses analyses.

L'appel de l'aventure

Katherine Riley explique à Alice qu'il existe des manuscrits perdus pouvant servir à la révolution et qu'elle ne pourra plus retrouver Mars.

Le refus de l'aventure

Alice vit dans le vaisseau avec Katherine sans se soucier d'effectuer la mission pour laquelle elle a été envoyée.

Rencontre avec le mentor

Katherine écrase son vaisseau à côté de celui d'Alice quand elle voit son vaisseau débarquer sur Terre.

Passage du seuil

Le gouvernement informe Alice qu'elle ne pourra plus se nourrir et que sa femme sera exécutée si elle ne se met pas au travail. Alice part commencer à effectuer ses recherches biologiques et décide de reprendre les recherches des manuscrits commencés par Katherine.

Gameplay

Tests, alliés et ennemis

Alice fait face aux insectes et certaines plantes toxiques dans sa quête aux manuscrits tout en étudiant son environnement et en l'échantillonnant afin de pouvoir survivre.

Approche de la caverne

Alice a réuni tous les manuscrits, il lui manque seulement le texte créateur dont les coordonnées sont divisées et réparties parmi tous les manuscrits. Elle s'y rend.

Mort et renaissance

Dans le temple philosophique, il nécessite de planter une plante sur un autel afin d'accéder au texte. Elle y met la plante de son respirateur.

Récompense/Prise de l'épée

Alice obtient le texte.

Chemin du retour

La scientifique repart jusqu'au vaisseau avec le texte mais sans respirateur, Alice perd connaissance avant d'atteindre le vaisseau. Heureusement, Katherine l'aperçoit, sort avec un respirateur et la ramène au vaisseau.

Fin du jeu

Renaissance

Alice et Katherine envoient le texte à la résistance. Le texte permet à la résistance de provoquer quelques temps plus tard un Grand Soir sur Mars.

Retour avec l'objet de la quête

Le gouvernement est renversé, Alice et Katherine peuvent finalement rentrer sur Mars où elles sont accueillies comme les héroïnes qu'elles sont. Alice retrouve sa compagne, saine et sauve.

Core-gameplay

Le joueur est amené à **explorer** un environnement **hostile**, comportant **plantes carnivores** et multiples **créatures**, contre lesquelles il est **impuissant**, participant à l'instauration d'une **ambiance horrifique**. Les **environnements** explorés sont divisés en **régions**, comportant multiples **lieux à explorer** qui permettent au joueur d'obtenir des **éléments d'enquêtes** afin de trouver les **manuscrits**, de l'**équipement** contribuant à l'exploration ou encore des **échantillons** de la **flore** ou de la **faune**.

Inspirations de style graphique

Earth 2184 utilise un univers en 3 dimensions avec un style graphique « **photoréaliste** » contribuant à l'immersion du joueur.

Peter Pohle (ArtStation)



The Last of Us 2 (Naughty Dog, 2020)



Metro Exodus (4A games, 2019)



Dead Space (Visceral Games, 2008)



Uncharted 3 (Naughty Dog, 2011)



Death Stranding (Kojima Productions, 2019)

Intentions

Liberté d'approche

Le joueur doit être libre de choisir de quelle manière il veut approcher le jeu. Si il veut être très mobile et alors privilégier une approche directe ou si il veut prendre son temps, être plus discret, prendre plus de risques mais ainsi peut-être découvrir plus que ce qu'il avait initialement prévu. Il doit être aussi libre de parcourir le jeu dans le sens qu'il décide.

Gestion des ressources

La gestion des ressources est un point central du jeu, elle contribue à une autre intention du jeu qui est de mettre la pression au joueur. Le joueur doit être poussé à réfléchir sur quel point il veut se concentrer ainsi que sur quelle manière de jouer il veut partir afin de ne pas se retrouver à cours d'oxygène, de nourriture ou d'énergie.

Mettre la pression

Comme dit précédemment, la pression doit être mise sur le joueur à partir du moment où il part de son vaisseau. Elle est bien sûr régulée selon les phases de jeu mais doit rester omniprésente, tout comme le joueur doit craindre les insectes, il doit aussi craindre le manque de ressources.

Exploration

L'exploration est le point central du jeu. Le joueur doit pouvoir et avoir envie d'explorer les différents lieux qu'il croise afin d'en apprendre plus sur l'univers du jeu, de récupérer diverses ressources, contribuer à son enquête sur les manuscrits ou trouver de l'équipement.

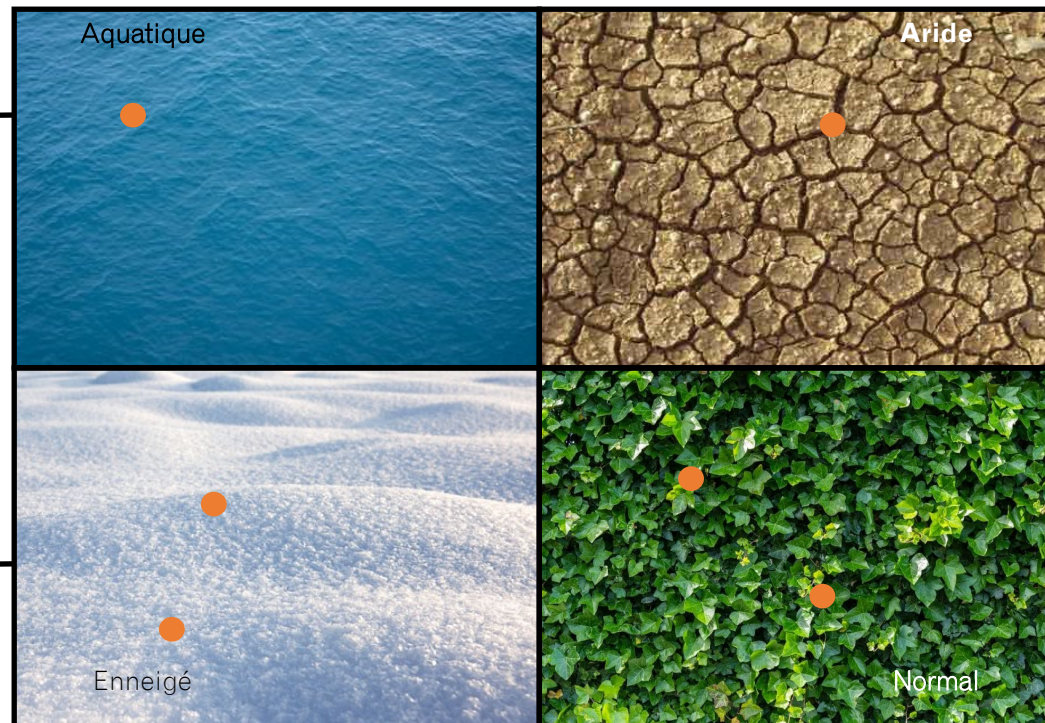
Environnements

La carte globale

Le joueur évolue sur une **carte** mêlant environnements **urbains** et environnements **ruraux** où il pourra **poser** son **vaisseau** sur des **emplacements prédéfinis**. La carte comporte une région **aride ensablée** située dans la **partie méditerranéenne de l'Europe**, une région **enneigée** située en **Russie**, une région « **normale** » victime d'importants **séismes** située en **Asie de l'est** et une région **submergée** sous les eaux en **Amérique du Sud**. Chacune de ces régions possède son propre **bestiaire**, ses propres **contraintes** liées aux **conditions climatiques** ainsi que sa propre **flore**.



Nécessite de se déplacer
en sous-marin, intégré
au vaisseau



Température inférieure à
-30 degrés.

Possibles tempêtes de
neiges

Température supérieure
à 50 degrés.
Possibilité de tempête de
sable

● Exemple d'emplacement
d'atterrissage du vaisseau.

Environnements

Les bâtiments



Petits bâtiments



Bâtiments moyens



Gros bâtiments



Enormes bâtiments

La carte comporte multiples points d'intérêts, plus le bâtiments est gros, plus la récompense vaut le coup. Il existe quatre types de bâtiments avec chacun son loot possible et la difficulté que présente son exploration.

Les gros bâtiments, les énormes bâtiments ainsi que certains bâtiments moyens présentent de multiples approches. Allumage d'un générateur de secours, multiples points d'entrée sont des exemples de mécaniques permettant d'explorer ces bâtiments dans des conditions différentes.

Environnements

La région aquatique

La région **aquatique** est une région qui comportait auparavant une **ville**, maintenant **submergée** à cause de la montée des eaux. Le joueur peut s'y déplacer grâce à un **sous-marin** intégré comme capsule du **vaisseau** qui, lui, reste à la surface. Le joueur doit cependant **sortir** de son **véhicule** afin d'entrer dans les **bâtiments**. On y trouve tout type de bâtiments, de la petite boutique à l'énorme complexe scientifique.

Quelques exemples du bestiaire de la région



Punaise d'eau

- Attrape ses proies
- Injecte un venin et provoque le décès



Dytique

- Découpe sa proie avec ses pattes arrières



Ephydra hians

- Plonge sous l'eau et marche sur les différentes surfaces

Environnements

La région aride

La région **aride** est une région située en **Grèce**, victime de **sécheresse** et des sables du **Sahara**. Elle comporte plusieurs **villages**. Le joueur s'y déplace à **pied** et doit faire face à des températures **extrêmes** (plus de 45°C) et à un soleil meurtrier, une exposition au soleil trop longue décharge la batterie de la combinaison à une vitesse plus élevée. On y trouve tout type de bâtiments, de la petite boutique à l'énorme complexe scientifique.

Quelques exemples du bestiaire de la région



Talitre

- Se cache dans le sable
- Injecte un venin et provoque le décès



Opatre des sables

- Mange vivant le personnage



Scorpion

- Injecte un venin et provoque le décès

Environnements

La région enneigée

La région **enneigée** est une région située en **Russie**. Elle comporte plusieurs **villages** autour d'une grande ville. Le joueur s'y déplace à **pied** et doit faire face à des températures **extrêmes** (moins de -20°C). On y trouve tout type de bâtiments, de la petite boutique à l'énorme complexe scientifique.



Mouche de l'Antarctique

Environnements

La région normale

La région **normale** est une région située au **Japon**, victime de terribles séismes et de tsunامي. Elle comporte plusieurs **villages** autour d'une grande **ville**. Le joueur s'y déplace à **pied** et doit faire face à des environnements très **verticaux** composés de crevasses, déformations du sol etc... ainsi qu'à plusieurs endroits **inondés** par les tsunامي. On y trouve tout type de bâtiments, de la petite boutique à l'énorme complexe scientifique.

Quelques exemples du bestiaire de la région



Carnictis

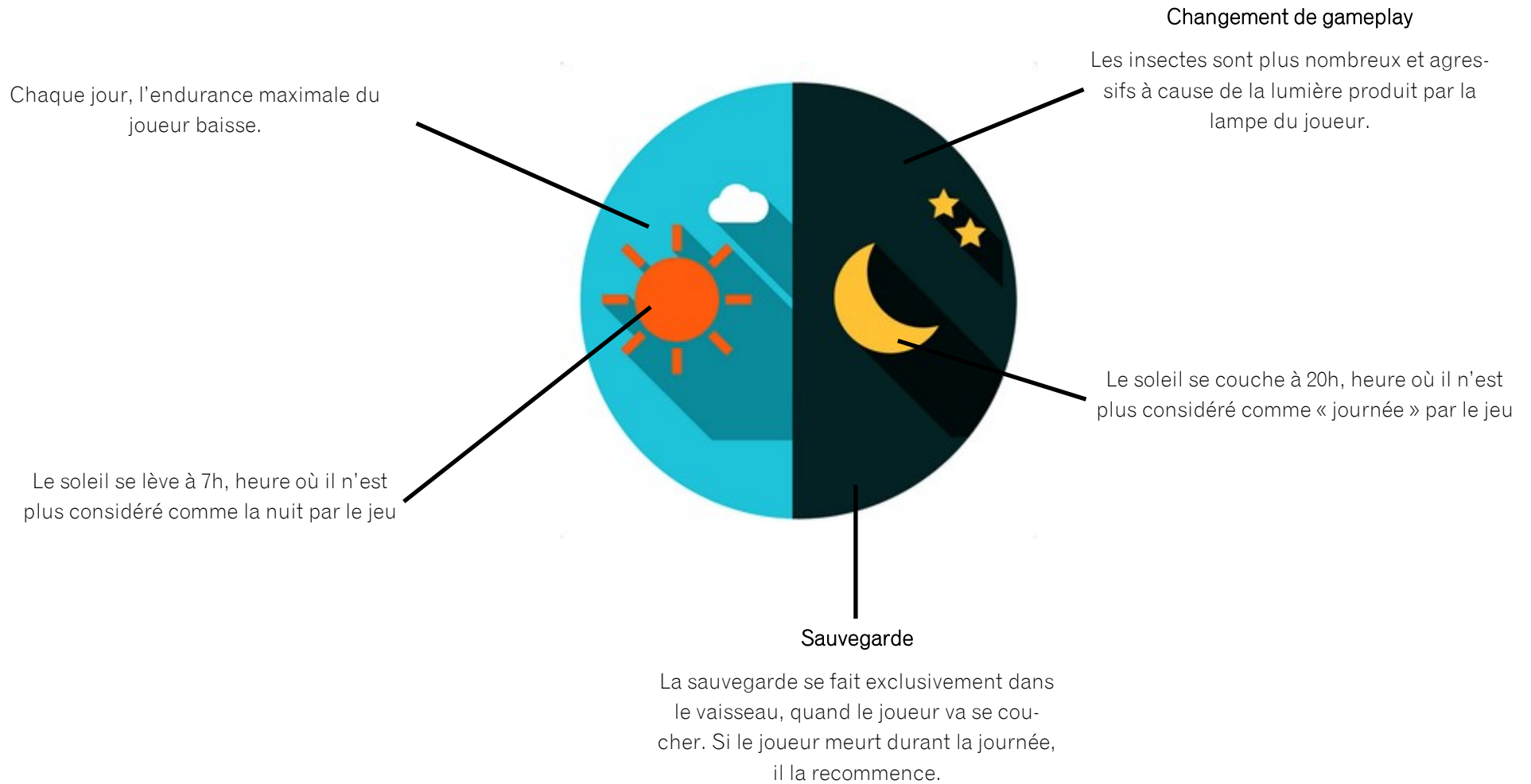
- Aveugle
- Mord sa proie et l'avale entièrement



Veuve noire

- Piège ses proies dans ses toiles
- Très difficile à repérer dans le noir

Cycle jour/nuit



Variations de difficulté

Earth 2184 présente plusieurs **niveaux de difficulté**, elle est **ajustable** à n'importe quel moment. La difficulté agit sur les **moments de sauvegarde**, sur le niveau d'intelligence des **insectes** ainsi que sur la vitesse de descentes des différentes **jauges**.

Facile

Le joueur peut sauvegarder à n'importe quel moment, les insectes sont beaucoup moins alertes de la présence du personnage (par exemple via la lampe torche), le poids des équipements réduisent moins l'agilité du personnage (5kg = -5% de rapidité). L'endurance maximale du personnage descend désormais de 10% par jour pour 20% d'augmentation par ration. La plante a 8 heures in-game de durée de vie. La batterie de la combinaison n'est pas affectée par la température, seulement par l'exposition au soleil.

Moyen

Le joueur peut sauvegarder toutes les 3h in-game, le poids des équipements réduisent normalement l'agilité du personnage (5kg = -10% de rapidité). L'endurance maximale du personnage descend désormais de 20% par jour pour 20% d'augmentation par ration. La plante a 6 heures in-game de durée de vie. La batterie de la combinaison est affectée par les températures très extrêmes (-30°C ou +50°C) et par l'exposition au soleil.

Difficile

Le joueur peut sauvegarder seulement à dans le vaisseau, ce qui fait passer à une journée plus tard. Le poids des équipements réduisent considérablement l'agilité du personnage (5kg = -15% de rapidité). L'endurance maximale du personnage descend désormais de 20% par jour pour 20% d'augmentation par ration. La plante a 6 heures in-game de durée de vie. La batterie de la combinaison est affectée par les températures très extrêmes (-30°C ou +50°C) et par l'exposition au soleil.

Hardcore

Même conditions que pour la difficulté difficile. Seulement, la partie est supprimé si le personnage décède.

Personnage (joueur)

Respirateur du personnage



@Brellias (Instagram)

La plante (visible) située dans le sac du personnage représente sa jauge d'oxygène. Plus la plante se dégrade, moins d'oxygène il reste. Elle se régénère quand elle est en contact avec de l'air pur. Elle est remplacée par un sac-bouteille à oxygène lors des excursions dans la région aquatique où une jauge est visible sur l'arrière du sac.

Batterie



La combinaison comporte une batterie permettant au personnage de rester au chaud dans les environnements froids et au frais dans les environnements chauds. Elle descend plus ou moins selon la température extérieure et selon l'exposition au soleil dans la région aride.



Death Stranding (Kojima Productions, 2019)

Température

La température du personnage doit être comprise entre 36 et 38 degrés celsius. Si la température est trop basse ou haute, sa vitesse de déplacement est réduite et sa jauge d'endurance max descend doucement.

Contrôles

Le joueur peut marcher, courir et grimper (limité par l'endurance), se baisser ainsi que s'allonger

Vaisseau

Sous-marin intégré

Un sous-marin est intégré au vaisseau permettant au joueur de se déplacer dans les fonds marins

Sauvegarde

Le joueur sauvegarde en se couchant dans son vaisseau

Distributeur de nourriture

En insérant suffisamment d'échantillons demandés par le gouvernement, le distributeur libère des rations de nourriture.

Dépolluant

Le vaisseau dépollue l'air autour de sa zone d'atterrissage, la zone augmente avec le temps

Tableau des enquêtes

Résumé de l'avancement sur la recherche des manuscrits. Le joueur peut lire les manuscrits décryptés.

Déplacement

Le joueur peut déplacer le vaisseau sur la map à certains emplacements mais cela nécessite 40 échantillons de plantes convertibles en biocarburant

Stockage

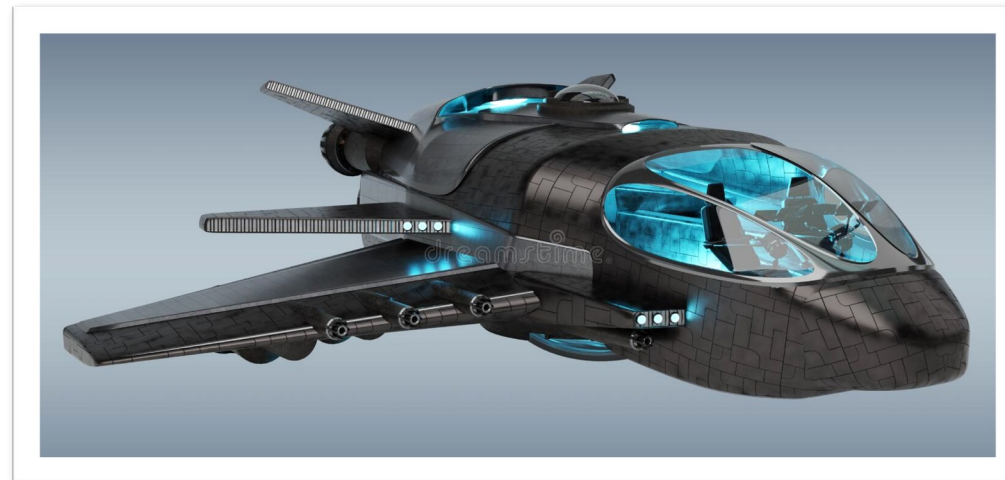
Le joueur s'équipe des équipements dont il a besoin et le vaisseau stocke ceux qu'il décide de laisser.

Scan

Le vaisseau scanne les environs et informe le joueur par rapport aux zones qui présente un fort taux de flore inconnue.

Biomimétisme

Le joueur peut fabriquer des pièges à phéromones en synthétisant les phéromones des insectes étudiés à 100% et en les combinant à un minimum de 7 échantillons de plantes toxiques. Plus d'échantillons, plus de chance de réussite lors de l'empoisonnement.



Equipements

Le joueur possède multiples **équipements de base** qui lui permettront d'avancer et lui donneront la **possibilité** de trouver **plus d'équipement** offrant plus de **liberté d'approche**, plus d'endroits **accessibles**.

- **Combinaison** -> Permet au joueur de rester au sec, au chaud ou au frais selon l'environnement. Le froid ou la chaleur consomme la batterie de la combinaison qui se recharge dans le vaisseau.
- **Respirateur** -> Indispensable aux déplacements du personnage, il permet au joueur de se déplacer dans toutes les zones à air non-purifié (voir partie sur le vaisseau). Il se recharge dans les zones à air purifié et prend la forme d'une bouteille à oxygène quand le joueur se trouve dans la région aquatique.
- **Pince, ciseaux et pochette d'échantillonnage** -> Permet au joueur de récupérer des plantes afin de les échantillonner ou de les utiliser comme consommables.
- **Lampe torche** -> Permet au joueur de s'éclairer dans l'obscurité, attire certains insectes dans l'obscurité.

Au cours de son **aventure**, le joueur **trouvera** plusieurs **équipements** qui lui serviront de **différentes manières**. Les équipements sont **persistants** : ce qui est laissé sur place **ne réapparaît pas** dans le vaisseau, le joueur doit **revenir** le chercher. Les équipements pèsent un certain **poids** et cela **ralentit** plus ou moins le joueur dans ses **déplacements** tout en consommant plus d'endurance lors des **sprints**.

- **Scooter sous-marin** -> Permet de se déplacer plus vite sous l'eau dans des espaces où le sous-marin ne peut aller. Pèse 5kg. **Unique**.
- **Echelle télescopique** -> Permet d'accéder à certaines zones trop haute pour le joueur. Pèse 8kg. **Unique**.
- **Feux à main** -> Repousse les insectes sur une courte distance, consommable limité à une seule utilisation. **Assez commun**.
- **Matériel de descente en rappel** -> Composé d'une corde, d'un harnais et de mousquetons. Permet de descendre dans le vide rapidement, récupérable après la descente. Pèse 7kg. **Unique**.
- **Piège à phéromones** -> Fabricable dans le vaisseau une fois qu'une espèce est étudiée à 100%, appâte un insecte à proximité dont les phéromones correspondent à leur espèce et l'empoisonne.

Interface utilisateur (UI)

L'interface utilisateur de 2184 Earth est majoritairement diégétique, cela permet plus d'immersion pour le joueur avec un maximum d'élément accessible sans avoir besoin de passer par des interfaces non-existantes dans l'univers du jeu tel que des interfaces spatiales ou non-diégétiques qui sortent le joueur du jeu.

Cartes accessibles par le personnage



The Division (Ubisoft, 2016)



Far Cry 2 (Ubisoft, 2008)

Le joueur peut se repérer au sein du jeu grâce à une carte accessible à tout moment. Il peut cependant voir seulement les endroits visités, le reste étant masqué par un brouillard de guerre. Les zones à haut taux de flore inconnue sont visibles en appuyant sur une touche. La carte s'adapte quand le joueur est à l'intérieur de gros et énormes bâtiments. Il peut zoomer et dézoomer à souhait.

La deuxième carte est une carte en papier de la région où se trouve le joueur faite par Katherine Riley représentant les zones où se trouvent les philosophes et les parties de leurs manuscrits. Elle présente un brouillard de guerre sur les zones non visitées par le joueur. La position du joueur n'est pas indiquée sur la carte et le joueur peut annoter ce qu'il veut sur la carte. La vue passe en première personne.

Interface utilisateur (UI)

Oxygène et batterie de la combinaison



Metro 2033 (4A games, 2010)

La plante (visible) située dans le sac du personnage représente sa jauge d'oxygène. Plus la plante se dégrade, moins d'oxygène il reste. Le joueur peut connaître le temps d'oxygène qu'il lui reste via sa montre. La plante est remplacée par une bouteille d'oxygène dans la région aquatique.

Les lumières présentes sur la combinaison représentent le montant d'énergie restant dans la combinaison. Il peut connaître l'énergie restant aussi via la montre.

La montre fait passer la vue à la première personne

Endurance



L'endurance représente la capacité pour le personnage de pouvoir courir, grimper à main nues etc... L'endurance maximale monte de 20% quand le joueur mange une ration de nourriture et descend de 20% par jour.

Interface utilisateur (UI)

Température



Le joueur peut afficher, via une touche, la température du personnage, extérieur et le coût en batterie. Elle s'affiche de manière spatiale pendant 5 sec et disparaît.

Equipement et échantillons



A Plague Tale (Asobo Studio, 2019)



L'équipement du joueur est visible directement sur son personnage. Les échantillons sont stockés dans un petit sac cylindre dans le dos du personnage. En appuyant sur une touche il peut avoir accès au contenu de ce sac. En appuyant sur une autre touche il peut sélectionner l'équipement qu'il veut prendre en main.



Dead Space (Visceral Games, 2008)

Eléments interactifs

Lors de ses excursions, le joueur peut **interagir** avec plusieurs **éléments** afin **d'accéder** à certaines **zones** ou **modifier** l'approche à un **point d'intérêt** voir **neutraliser** un **insecte**.



Grandes échelles

Possibilité pour le joueur de les déplacer afin de monter sur des surfaces inatteignables avec l'échelle dépliée.



Objets lourds

Possibilité pour le joueur de les déplacer afin de monter sur des surfaces inatteignables surtout quand il n'a pas l'échelle dépliée. Possibilité de les faire tomber sur un insecte afin de le neutraliser.



Groupe électrogènes

Présent dans certains bâtiments, permet de réactiver l'électricité dans ces derniers.



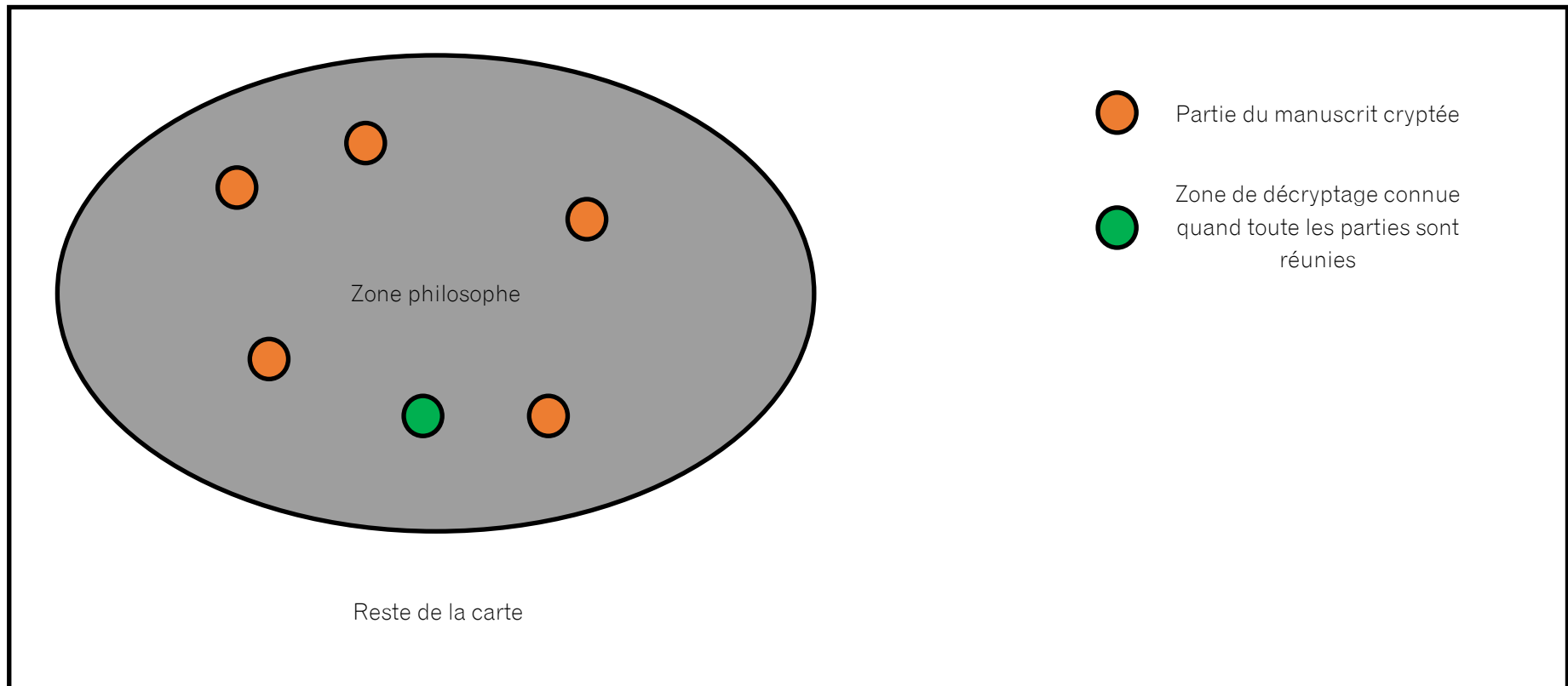
Contenants

Possibilité pour le joueur de se cacher à l'intérieur, la vue passe en première personne une fois cachée.

La quête des manuscrits

Durant son aventure, le **joueur** est confronté à la **recherche** de **multiples manuscrits** qui rythmera sa **progression**.

Chaque manuscrit est **divisé** en plusieurs **parties cryptées** détenus par les **disciples** (inconnu) du philosophe, auteur du manuscrit. Le joueur **sait** dans quelles **zones** se situent chaque **philosophe** et ses **disciples** mais ne connaît pas **l'endroit précis** ce qui le pousse à **explorer**. Une fois toutes les **parties réunies**, une phase hautement **scénarisée** se lance où le joueur découvre **l'endroit, caché et inconnu** auparavant, où il peut **réunir** et **décrypter** les parties du **manuscrit**.

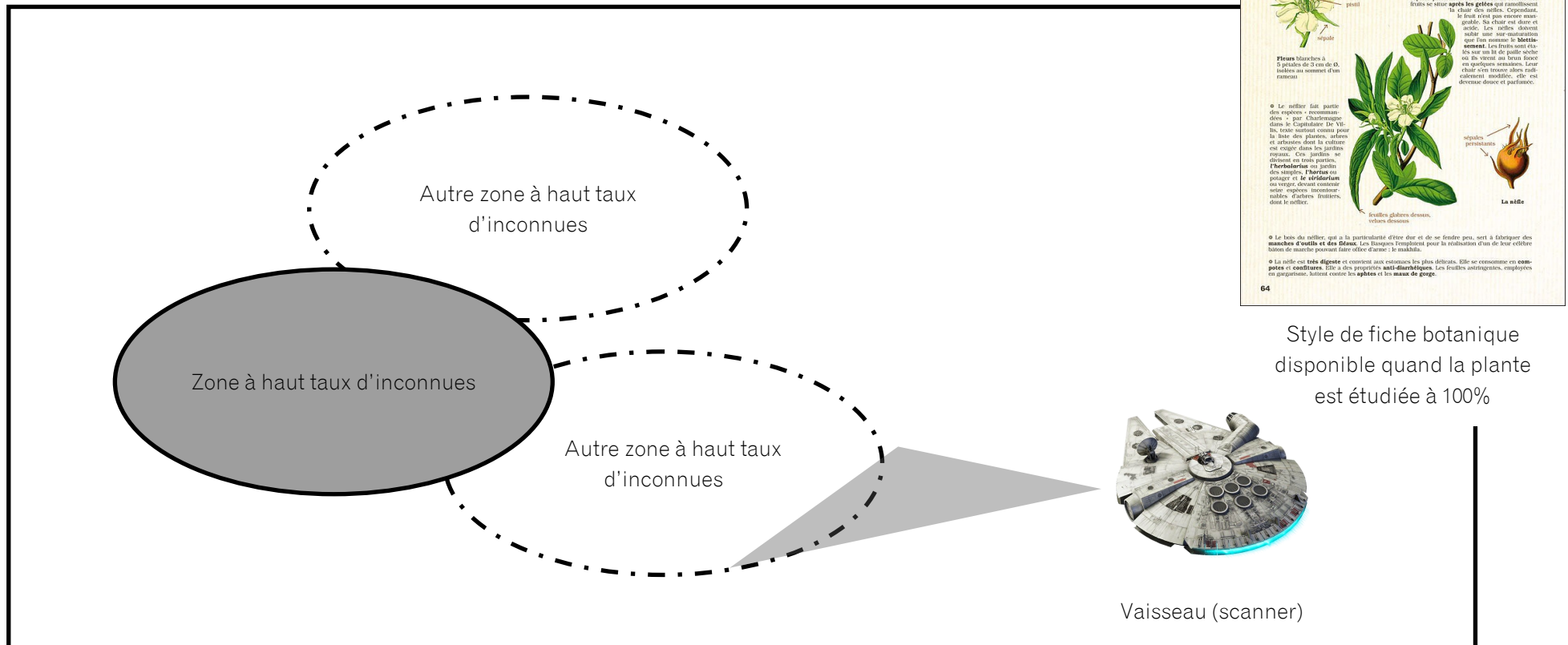


La quête scientifique

La flore

L'échantillonnage de la flore est une pièce **centrale** de l'**aventure** et il se déroule de cette manière : le **joueur** a la possibilité de lancer un **scanner** des **alentours** depuis le **vaisseau** qui va **révéler** certaines **zones** où le **taux de végétation inconnue** est le plus **élevé**. A chaque scanner les zones **changent** (choisies aléatoirement) ce qui permet d'éviter la **répétitivité**. Chaque espèce doit être **échantillonné 4 à 6 fois** avec **4 jours in-game** entre chaque échantillon afin d'être **étudiée à 100%**. Les plantes sont générées **procéduralement** sur la base de plantes déjà **existantes** une fois que toutes ces dernières aient été **découvertes à 100%** par le joueur. Certaines plantes **toxiques** permettent au joueur de **fabriquer des pièges à phéromones**, tandis que d'autres peuvent servir de **biocarburant au vaisseau**.

4 échantillons ramenés = 1 ration de nourriture.



Style de fiche botanique disponible quand la plante est étudiée à 100%

La quête scientifique

La faune

En plus de devoir étudier la flore terrestre, le joueur doit aussi **étudier** la **faune** présente que sont les **insectes** ayant **mutés**. Les insectes étant vraiment **dangereux**, réussir à en **éliminer** un afin de **prélever** des **échantillons** sur leur **cadavre** rapporte **plus de nourriture** que la **flore**. Comme pour la flore, chaque **espèce** d'insecte a besoin de **4 à 6 échantillons** afin d'être **étudiée à 100%**. Plusieurs **possibilités** s'offre au joueur pour **neutraliser** un insecte et récupérer un **échantillon**.

2 échantillons ramenés = 1 ration de nourriture



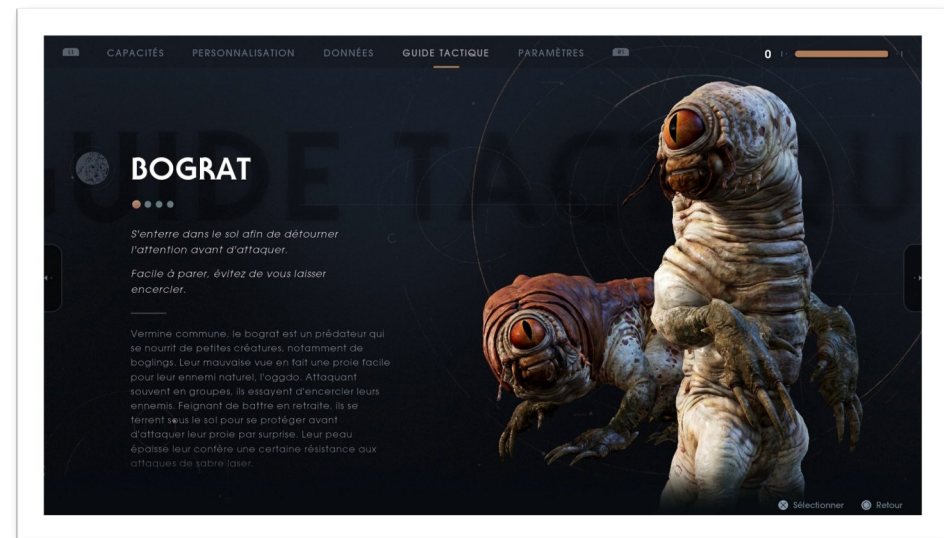
Electrocution de l'insecte via interaction avec l'environnement



Chute d'objet lourds écrasant l'insecte



Empoisonnement de l'insecte avec un piège à phéromones.

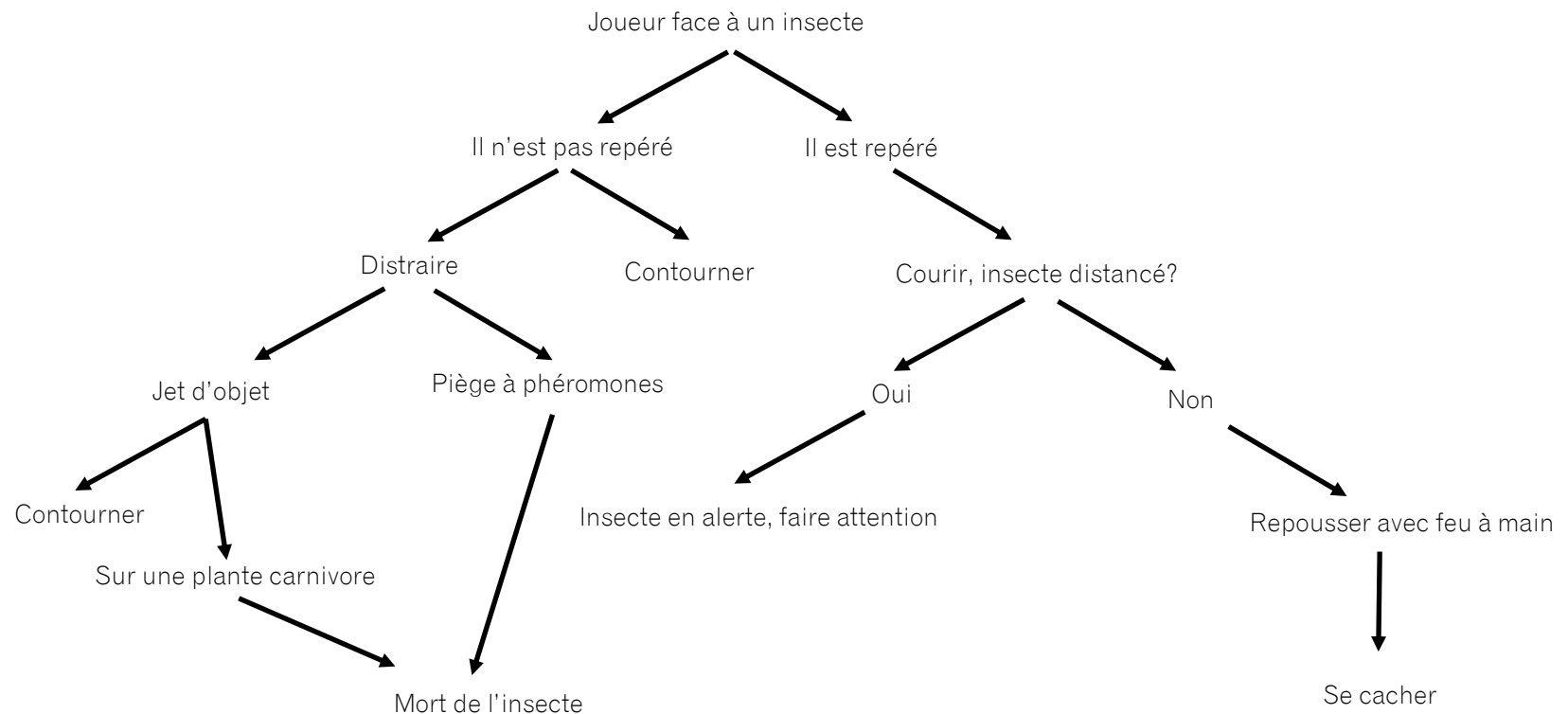


Star Wars Jedi : Fallen Order (Respawn, 2019)

Style de fiche disponible quand l'espèce est étudiée à 100%

Les insectes

Une des **principales adversités** que le joueur rencontre durant son aventure sont les **insectes** ralentissant le joueur dans sa progression. Le **combat** face aux **insectes** est **inévitable** et le joueur n'aura d'autres choix que de les **éviter** ou de les **fuir**. Le joueur pourra **créer** certaines **situations** afin de **piéger** certains insectes et **prélever** des **échantillons** sur ces bestioles ou tout simplement les **neutraliser**. Dans l'**obscurité** les insectes sont **attirés** par la **lumière**, notamment la **lampe torche** du **personnage**. Le bestiaire du jeu **varie** selon les **conditions climatiques** (et donc selon la région).



Mapping des touches

A pied



Avancer



Pas à gauche



Reculer



Pas à droite



Courir



Changer de posture



Escalader/grimper



Ouvrir l'inventaire



Afficher températures



Afficher montre



Intéragir



Ouvrir la map digitale



Ouvrir la map papier



Caméra libre



Allumer/éteindre lampe torche



Maintenir - Zoomer ou Préparer à lancer si objet en main



Lancer si clic droit maintenu avec objet en main



Maintenir - Ouvrir roulette de sélection

Le personnage s'oriente naturellement dans l'angle de la caméra (sauf appui sur ALT)

Mapping des touches

Nage



Avancer



Aller à gauche



Reculer



Aller à droite



Courir



Descendre



Monter



Ouvrir l'inventaire



Afficher températures



Afficher montre



Intéragir



Ouvrir la map digitale



Ouvrir la map papier



Caméra libre



Allumer/éteindre lampe torche



Maintenir - Zoomer ou Préparer à lancer si objet en main



Lancer si clic droit maintenu avec objet en main



Maintenir - Ouvrir roulette de sélection

Le personnage s'oriente naturellement dans l'angle de la caméra (sauf appui sur ALT)

Mapping des touches

Sous-marin



Avancer



Tourner à gauche



Reculer



Tourner à droite



Descendre



Monter



Ouvrir l'inventaire



Afficher températures



Sortir du sous-marin



Ouvrir la map digitale



Ouvrir la map papier



Allumer/éteindre phare



Maintenir - Zoomer