

Storyboard de narration

Intention esthétique : Expérience sportive	2
Références générales	5
Narration	5
Gameplay	8
Environnement	9
Esthétiques visuelles	12
Les différentes scènes du jeu et leur contenu	15
Ce qu'il se passe quand on appuie sur "Play"	15
Ce qu'il se passe quand on lance une partie pour la première fois	16
Jusqu'à la ligne de départ et jusqu'au départ (première fois)	17
Ce qu'il se passe pendant la première section de la course (Première fois)	18
Ce qu'il se passe quand on termine une section (première fois)	19
Ce qu'il se passe quand on se prend un obstacle sans mourir (première fois)	20
Ce qu'il se passe quand on meurt	21
Jusqu'à la ligne de départ (Loop)	22
Événement aléatoire durant la course (Loop)	23
Ce qu'il se passe lors d'un affrontement (Loop)	24
Ce qu'il se passe quand on est vers la fin de la course (Loop)	25
Ce qu'il se passe quand on arrive à la fin de la course (Loop)	26
Ce qu'il se passe après qu'on a atteint la comète (Loop)	27
Ce qu'il se passe quand on entre dans la ville (Loop)	28

Intention esthétique : Expérience sportive

L'objectif de notre esthétique est de retranscrire les sensations que l'on peut avoir en tant que pilote de course automobile.

L'idée n'est pas d'implémenter dans le gameplay des éléments réalistes repris de courses automobiles mais bien de faire ressentir (de donner l'impression) par l'esthétisme que le joueur est dans une course sans pour autant avoir un gameplay focalisé sur cet aspect. C'est à dire que le système de jeu n'est pas un jeu de course, peu importe la vitesse du joueur il arrivera toujours en premier s'il est performant (s'il esquive tous les obstacles sur sa route).

Le challenge de la narration et de l'esthétique est de réussir à plonger le joueur dans une course qui n'en est en réalité pas une.

Intention gameplay : Motiver le joueur

L'objectif de la narration en termes de gameplay est de motiver le joueur à recommencer la partie.

L'idée est de proposer au joueur de découvrir de nouveaux éléments d'interprétation de l'histoire à chaque fois qu'il relance la partie, que ce soit après une mort ou lorsque le joueur relance tout simplement le jeu. Dans la partie purement game design, l'échec sert à apprendre. L'intérêt de la narration est de mettre l'emphasis sur ce moment précis (l'échec) pour provoquer une sorte d'excitation chez le joueur et le rendre enthousiaste quant au fait de recommencer.

Le challenge de la narration est donc de proposer une histoire intéressante avec le joueur et de la raconter tout au long de la boucle d'essai et erreur.

Synopsis

Dans un univers dystopique et désertique où l'eau est devenue une denrée rare, un peuple cherche à survivre comme il peut pendant qu'une autre civilisation bien avancée vit en paix dans la haute ville qui touche les cieux.

Dans cet univers, une comète tombe tous les 5 ans et le peuple du bas monde cherche à s'en emparer pour l'offrir à la haute ville qui récompensera son propriétaire en lui donnant le droit de vivre dans la haute ville.

Le joueur incarne un personnage qui participe à une course organisée par le peuple d'en bas et qui consiste à arriver le premier à la comète. Le vainqueur l'emporte et le jeu à l'avantage de créer du divertissement à la population d'en bas.

Le personnage qui participe à la course le fait avec un véhicule spécial qui est réceptif à l'énergie de la comète. Le personnage a trouvé ce véhicule étrange dans une décharge.

N'ayant plus rien à perdre, il souhaite se rendre dans la haute ville pour accéder à de meilleures conditions de vie.

Le personnage s'engage dans la course et dans un premier temps perd et meurt au tout début car le joueur est inexpérimenté. Cependant la mort n'arrive pas et le personnage se réveille le jour J de la course.

Le personnage doit casser la boucle et atteindre la haute ville. Après plusieurs essais, le personnage gagne la course, récupère le cœur de la comète et l'offre pour entrer dans la haute ville.

En entrant dans la haute ville, le personnage se rend compte qu'elle est en ruine. En arrivant dans cette ville, le personnage doit poser le cœur de la comète dans un laboratoire très connu de la ville.

En arrivant dans ce laboratoire, le personnage se rend compte qu'il y a des notes qui donnent des informations sur le scientifique le plus connu de la ville qui a lui-même créé le véhicule qui a réagit à la comète et qui a gagné la propriété de faire boucler le personnage.

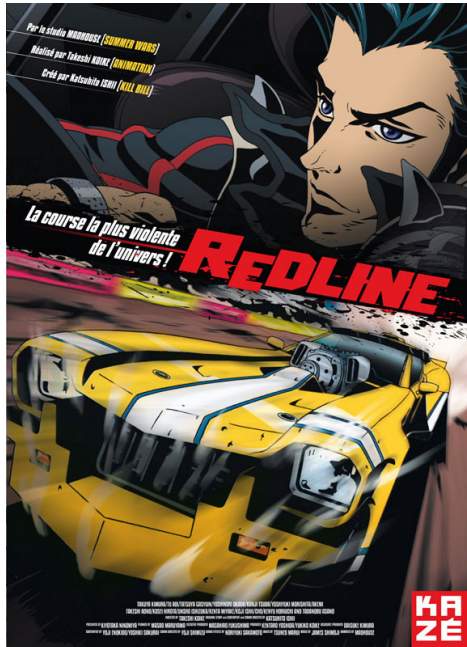
Le personnage comprend que le scientifique de la ville avait pour objectif de terraformer la planète et donc le monde d'en bas pour redonner vie à la planète mais son plan a échoué et il lui manquait de l'énergie.

Le personnage reboucle et se rend compte que les cœurs de comètes ne se bouclent pas.

Le personnage a donc pour objectif de récupérer le plus de cœurs de comètes possible pour permettre à la ville d'en haut de terraformer le monde d'en bas pour redonner vie à la planète.

Références générales

Narration



Redline (2010)

Redline est une référence car son univers se rapproche de ce que l'on souhaite créer. Il s'agit d'un film d'animation japonais qui met en scène plusieurs concurrents d'une course ayant lieu tous les 5 ans. Dans la course, tout est permis, même tuer ses adversaires.



Squid Game (2021) & Star Wars 1. la course (1999)

Squid Game est une référence car il met en jeu des personnages souhaitant gagner des jeux mortels pour s'acheter un futur. Les personnages sont alors dans une position délicate car ils ont à la fois rien à perdre et tout à gagner.



Les fous du volant (1968)

Les fous du volant est une référence pour nous dans la caractérisation des concurrents de la course. Chaque personnage est caractérisé par son véhicule et ses répliques. De plus, un narrateur est présent pour rythmer la course (dire au spectateur quand on est au début, au milieu ou à la fin de la course).



Un jour sans fin (1993)



Edge of Tomorrow (2014)

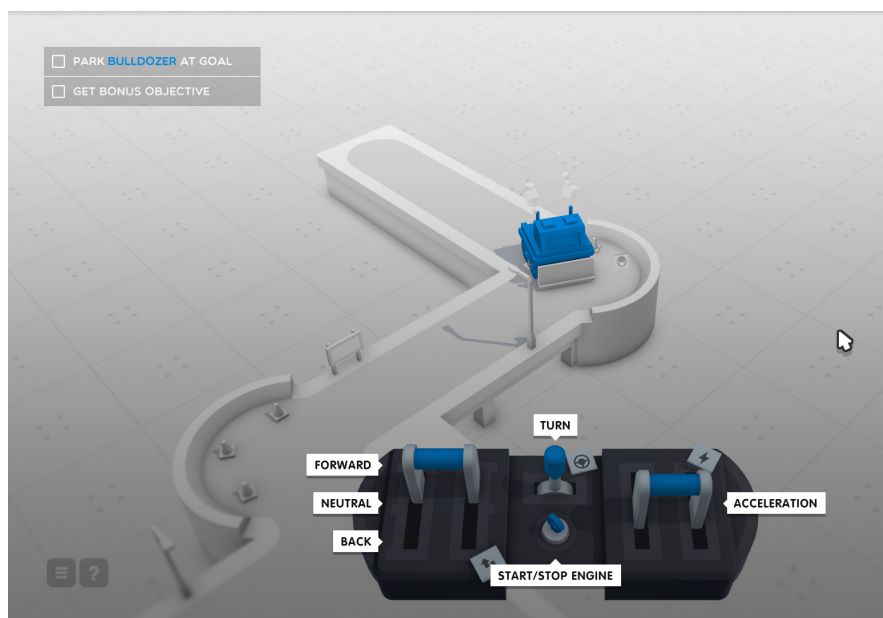
Ces références sont intéressantes car elles nous permettent de justifier la mort du personnage. La boucle temporelle induit également un sentiment d'emprisonnement et donc une volonté de s'échapper. De plus, dans nos intentions de gameplay, nous souhaitons que le joueur devienne un as du pilotage, la condition lui permettant de sortir de la boucle et de gagner la course de multiple fois.

Gameplay



Faster Than Light (2012)

Faster Than Light est une référence pour nous au niveau de la progression. Le joueur passe de node en node jusqu'à atteindre le secteur final où il doit affronter un boss. De plus, chaque node peut contenir un combat ou bien un évènement aléatoire.



Frick inc (2020)

Frick inc est une référence pour le pilotage de notre véhicule. Tout le challenge de Frick inc réside dans le pilotage d'un petit véhicule avec un tableau de contrôle customisé. Le joueur ne choisit pas le tableau de contrôle, il lui est imposé.

Environnement



Star Wars : Racer (1999)



Mad Max Fury Road (2015)

Ce sont des références pour nous pour les environnements chauds et désertiques. On y retrouve des canyons, des terrains chaotiques, certaines routes déjà tracées au sol par le passage récurrent de véhicules.



Rage (2007)

Rage est une référence très semblable à Mad Max Fury Road car il présente des environnements désertiques. Cependant dans Rage, le joueur évolue dans un environnement entre le désert et la ville en ruine. On voit donc dans l'environnement de grands immeubles en ruines, des routes à moitié détruites ou des carcasses de voitures.



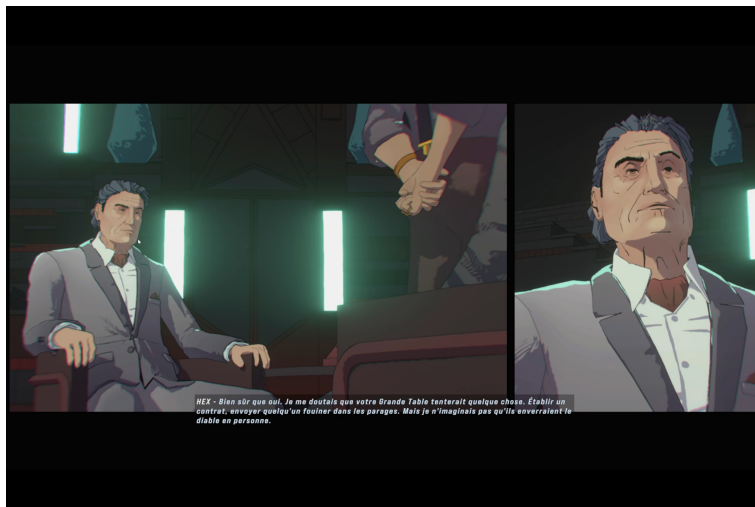
Star Trek (1966)



K2000 (1986)

Ces références sont intéressantes pour nous car elles définissent différents espaces de pilotage pour le joueur. Certains peuvent être plus grands que d'autres comme par exemple la salle de contrôle du vaisseau de Star Trek. D'autres espaces peuvent être plus petits comme par exemple le tableau de contrôle de la voiture dans K2000. Un grand espace induit plusieurs personnes alors qu'un espace beaucoup plus clos induit un espace pour une seule personne.

Esthétiques visuelles



John Wick Hex (2020)



Robot Quest (2020)



XIII (2003)

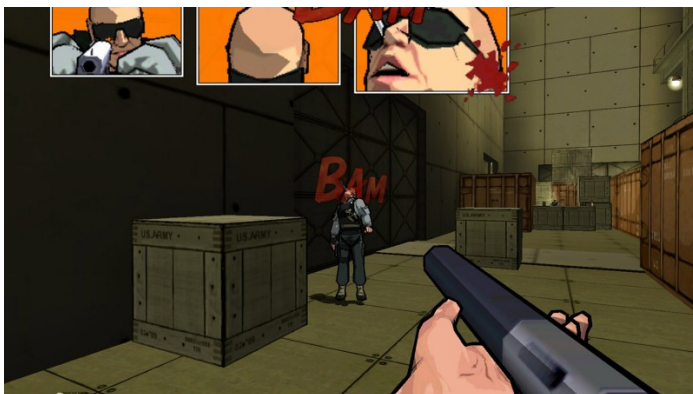
Ces références sont intéressantes pour nous car elles exposent certaines parties du scénario par des planches de comics. Dans John Wick et XIII, les scènes sont en 3D mais présentées via des cases de BD/Comics. A l'inverse, les scènes de Robo Quest sont en 2D. Dans les deux cas l'apparition des cases de BD/Comics ne sont pas statiques, c'est-à-dire que le contenu de chaque case est animé. On peut alors dire qu'il y a plusieurs scènes qui se passent en même temps à l'écran.



John Wick Hex (2020)



Robot Quest (2020)



XIII (2003)

Nous gardons également ces mêmes références dans la représentation de l'espace pour garder une cohérence globale. On peut utiliser le principe de cell shading pour rappeler l'esthétique que l'on trouve dans les comics. De plus dans ces références il y a des onomatopées qui s'affichent directement à l'écran pour accentuer certaines sensations comme la vitesse du personnages où un bruit qui vient d'être produit.



Dead Space (2008)



Fallout 4 (2015)



Star Citizen (depuis 2012)

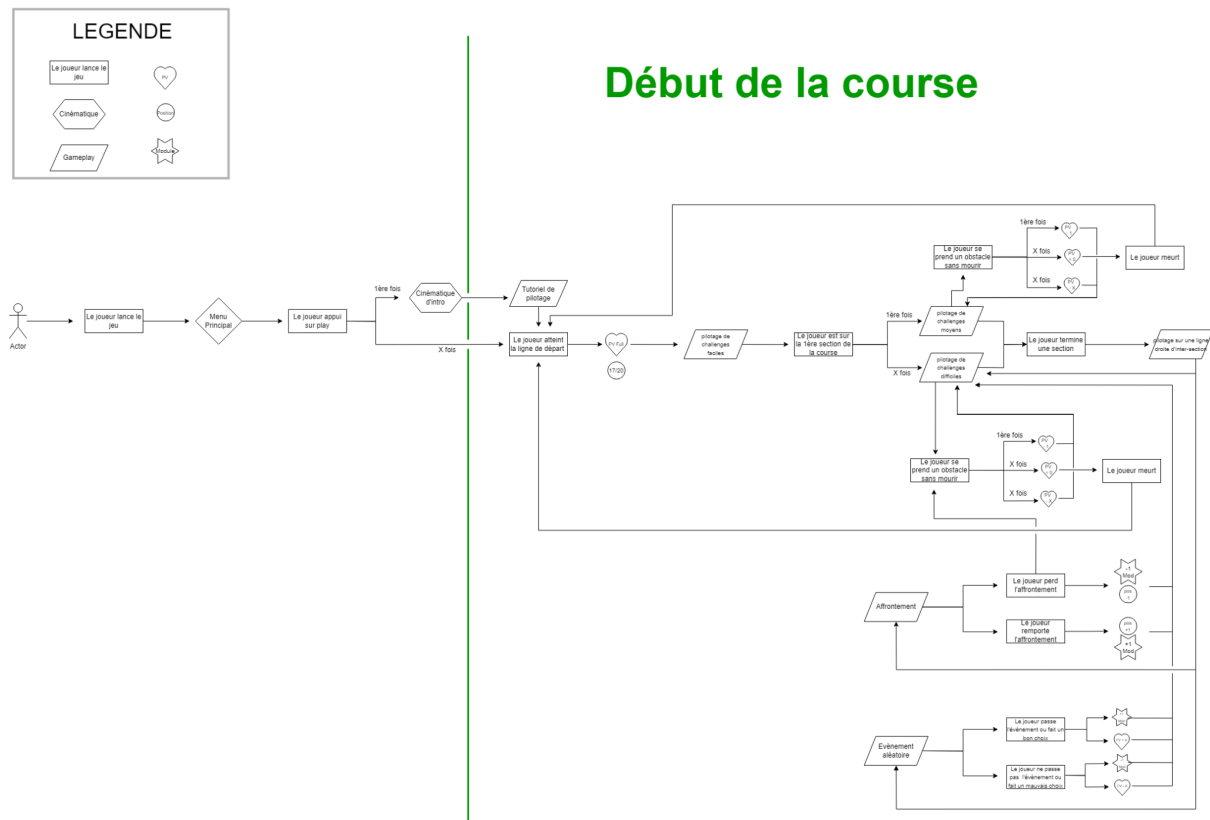
Ces références sont importantes pour nous au niveau de la représentation des informations. Dans la majorité des jeux, les interfaces sont dit extradiégétiques (c'est à dire que les interfaces ne font pas partie de l'univers du jeu mais sont uniquement là pour le joueur uniquement). Cependant il existe des références (comme citées plus haut) qui optent pour un affichage intradiégétique (c'est-à-dire qui font partie de l'univers du jeu). Dans Dead Space et Fallout 4, on voit le joueur consulter l'état de son inventaire ou de sa vie via un dispositif. Dans Star Citizen, le joueur consulte les informations liées au véhicule qu'il pilote sur un tableau de contrôle dont la fonction est dédiée à l'affichage d'information.

Les différentes scènes du jeu et leur contenu

Arborescence du début de la course

arborescence complète :

<https://drive.google.com/file/d/1za8mJKjDs65qGel6UlulVL0KMVtGW0Ea/view?usp=sharing>



Ce qu'il se passe quand on appuie sur "Play"

Intention(s)

- En tant que joueur, je peux lancer le jeu afin de commencer une partie. [GAMEPLAY]

Etat émotionnel souhaité

Pas d'émotion.

Formalisation

- Dans le menu, le joueur clique sur un bouton.
- Fade in.
- Le jeu lance une cinématique d'introduction.

Ce qu'il se passe quand on lance une partie pour la première fois

Intention(s)

- En tant que joueur, on me raconte pourquoi est-ce que je fais la course afin de comprendre mes objectifs en jeu. [ESTHÉTIQUE]

Etat émotionnel souhaité

1. Tristesse : "Le monde que je vois est horrible"
2. Idéalise la haute ville + la nouvelle vie que le personnage aura là bas : "Il faudrait que tout le monde puisse atteindre cette ville !"

Formalisation

Des planches bd dynamique :

- Insert sur la comète vue aérienne + focus sur la notion de cœur de comète.
- Insert sur des personnages tristes (la population) et en dépression, ils sont voués à mourir dans un monde horrible (représenter la pauvreté, le manque de nourriture et d'eau, etc...).
- Insert sur le contexte course et festival, c'est ce qui redonne de la joie au gens
- Insert sur le véhicule (historique: trouvé dans une décharge)
- Insert sur l'objectif et accès à la ville
- Présentation du personnage
 - On voit un personnage de dos avec un ticket dans la main
 - On voit le ticket en vu FPS
 - On voit notre avatar donner le ticket en vu FPS
 - On voit le personnage dans son véhicule spécial en vu FPS
 - Transition du style BD à FPS classique, le joueur est au départ de la course.

Le jeu passe à "Début de la course (première fois)"

Jusqu'à la ligne de départ et jusqu'au départ (première fois)

Intention(s)

- En tant que joueur, on me montre le système de module afin de comprendre comment customiser mon tableau de bord avec ces modules. [GAMEPLAY]
- En tant que joueur, on me montre comment piloter le véhicule pour que je puisse progresser dans la course. [GAMEPLAY]
- En tant que joueur, on me montre que je suis juste avant le départ de la course afin de prendre le temps de me préparer. [ESTHÉTIQUE]

Etat émotionnel souhaité

1. Pression : "Une course directe ?! J'espère que je ne vais pas finir dernier..."
2. Appréhension ou excitation de l'inconnu (en fonction du joueur) : "J'ai peur, il n'y a pas de tutoriel pour apprendre à jouer ?! Allez ! Je vais découvrir les mécanique de jeu !"
3. Adrénaline (au compte à rebours) : "Il faut que je parte sur les chapeaux de roues !"

Formalisation

(Sous forme de tutoriel)

Le joueur est seul dans un box, il commence seul. Les autres concurrents sont dans des box très éloignés les uns des autres (tout le monde ne commence pas au même endroit).

1. Le commentateur fait des commentaires sur comment les autres concurrents se préparent.
2. Le joueur plug un module dans la partie moteur
3. Le joueur activer le module
4. Le moteur s'active
5. Le joueur reprend le module pour le mettre dans l'accélérateur.
6. Le joueur déplace son véhicule dans un petit playground.
7. Le joueur finit par se diriger sur la ligne de départ.
8. Compte à rebours (3,2,1,Go)
9. La course commence.
10. La grande porte du box s'ouvre pour que le joueur se lance dans la course.
11. Le leaderboard s'initialise à 10 à la sortie du box. Le joueur est 10ème sur 10.
(Le leaderboard informe le joueur sur ce qui lui reste à parcourir).
12. Le joueur commence la première section de la course.

Ce qu'il se passe pendant la première section de la course (Première fois)

Intention(s)

- En tant que joueur, je peux me confronter à des obstacles simples afin de prendre en main les bases de la conduite du véhicule. [GAMEPLAY]
- En tant que joueur, je peux me situer dans le classement afin de savoir à quel niveau de complétion je me situe dans la run. [GAMEPLAY & ESTHÉTIQUE]

Etat émotionnel souhaité

1. Adrénaline (qui descend petit à petit quelques secondes après être sorti du box) : "Je dois continuer sur ma lancée, j'ai pas le choix !"
2. Appréhension de l'inconnu :
 - a. Préoccupé par la non maîtrise de son véhicule (comme notre premier baptême de l'air) : "Et si je ne maîtrisais pas bien mon véhicule ? Je vais perdre !"
 - b. Préoccupé par la suite de la course : "Est-ce que les obstacles vont devenir plus compliqués ? Si oui comment je vais faire ?"

Formalisation

1. Présentation de challenges à niveau de difficulté simple (ex: portions simples avec une ligne droite, portion avec un petit obstacle au milieu, portion avec virage simple à faible degré).

Scénographie

(Référence [ici](#))

Ce qu'il se passe quand on termine une section (première fois)

Intention(s)

1. En tant que joueur, je ne me rends pas compte de terminer une section afin d'être immergé dans la course. **[ESTHÉTIQUE]**
2. En tant que joueur, j'ai le temps de prendre des informations sur la course à venir (map, leaderboard, etc...) afin de préparer ma stratégie pour la suite. **[ESTHÉTIQUE & GAMEPLAY]**
3. En tant que joueur, j'ai le temps de modifier mon véhicule afin d'anticiper les challenges de la prochaine section. **[GAMEPLAY]**

Etat émotionnel souhaité

1. Sensation de satisfaction : "J'ai réussi à terminer cette section ! Je suis trop fort"
2. Calme, relâchement (on lâche la pression un court instant) : "Je ne suis pas si mauvais, ça va le faire finalement..."
3. Prévoyant (faire des réglages sur le véhicule) : "La prochaine section de la course arrive, je pense que je devrais modifier mon véhicule"

Formalisation

1. Avoir une route en ligne droite et sans challenges entre deux sections (entre 5 et 10 secondes).
2. Le leaderboard se met à jour, le joueur passe de la 10ème place à la 9ème.
3. La map renseigne (aperçu des challenges à venir sur les routes proposées) sur les différentes routes possibles à prendre.

Ce qu'il se passe quand on se prend un obstacle sans mourir (première fois)

!\ Ne peut être défini qu'après le test de la build V0.2.0

Intention(s)

Etat émotionnel souhaité

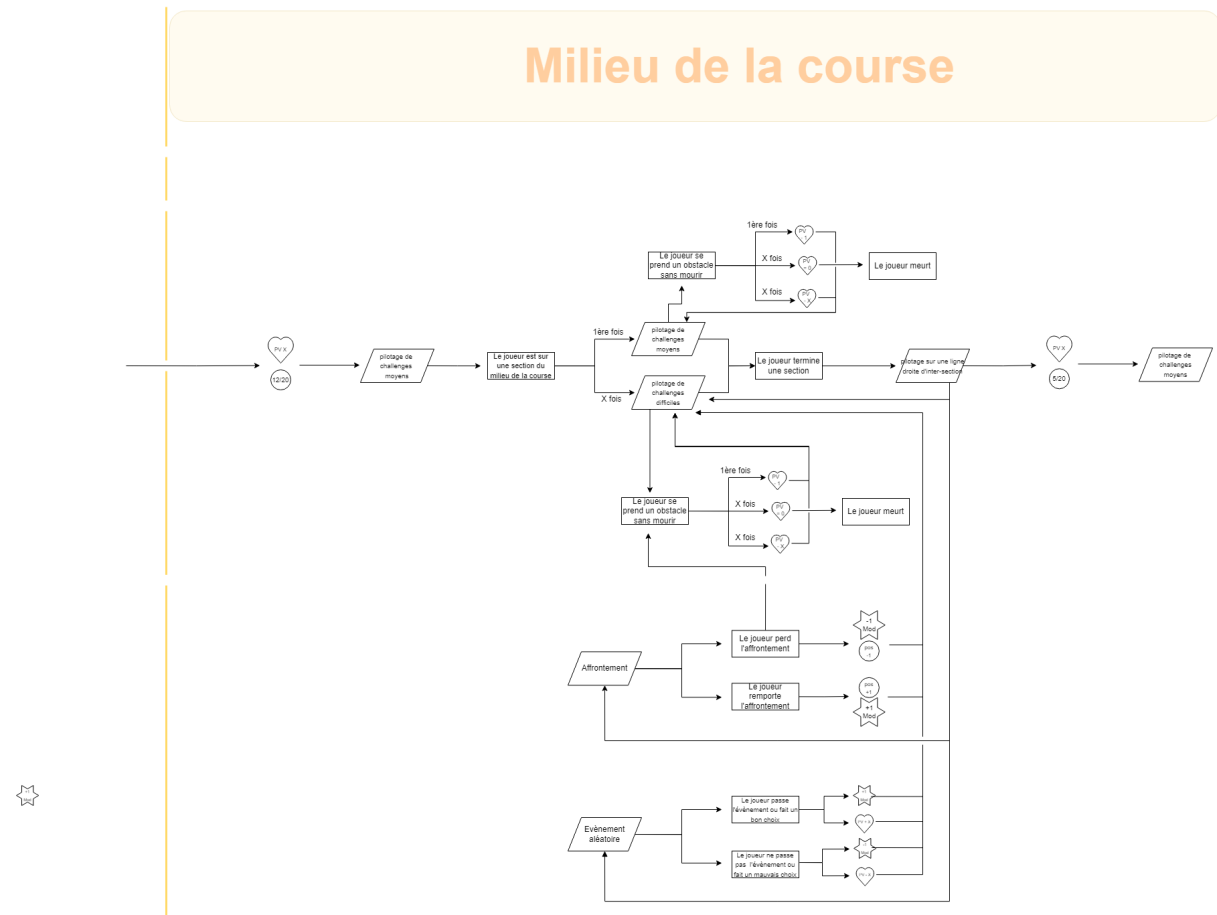
Formalisation

1. Le véhicule dérive (ne s'arrête pas)

Arborescence du milieu de la course

arborescence complète :

<https://drive.google.com/file/d/1za8mJKjDs65qGel6UluLvLOKMVtGW0Ea/view?usp=sharing>



Ce qu'il se passe quand on meurt

Intention(s)

- En tant que joueur, je peux retry une partie si j'ai mal joué afin de retenter ma chance (ce qui est prévu par le jeu car c'est la première fois qu'on le découvre).

[GAMEPLAY]

- En tant que joueur, je vois que je suis dans une boucle temporelle afin de comprendre les enjeux de l'histoire. **[ESTHETIQUE]**
- En tant que joueur je vois que la boucle temporelle ne boucle pas tout de manière absolue. **[ESTHETIQUE]**

Etat émotionnel souhaité

- Responsable de son échec : "Si j'avais mieux joué j'aurais gagné"
- Se rend compte que le jeu est exigeant, sentiment léger de frustration de ne pas encore connaître le jeu : "Je suis surpris que le jeu soit si exigeant"

3. Sentiment de désorientation : “Suis-je dans la même pièce qu’au début du jeu ? Je ne sais plus où je suis...”
4. Sentiment d’étonnement et de mystère quand le joueur comprend qu’il est dans une boucle temporelle, le joueur se questionne sur cette boucle : “Pourquoi suis-je dans une boucle temporelle ? J’ai envie de savoir !”
5. Dédramatisation de l’échec : “J’ai perdu, ce n’est pas grave. Je dois juste recommencer. Dans le pire des cas je reboucle”

Formalisation

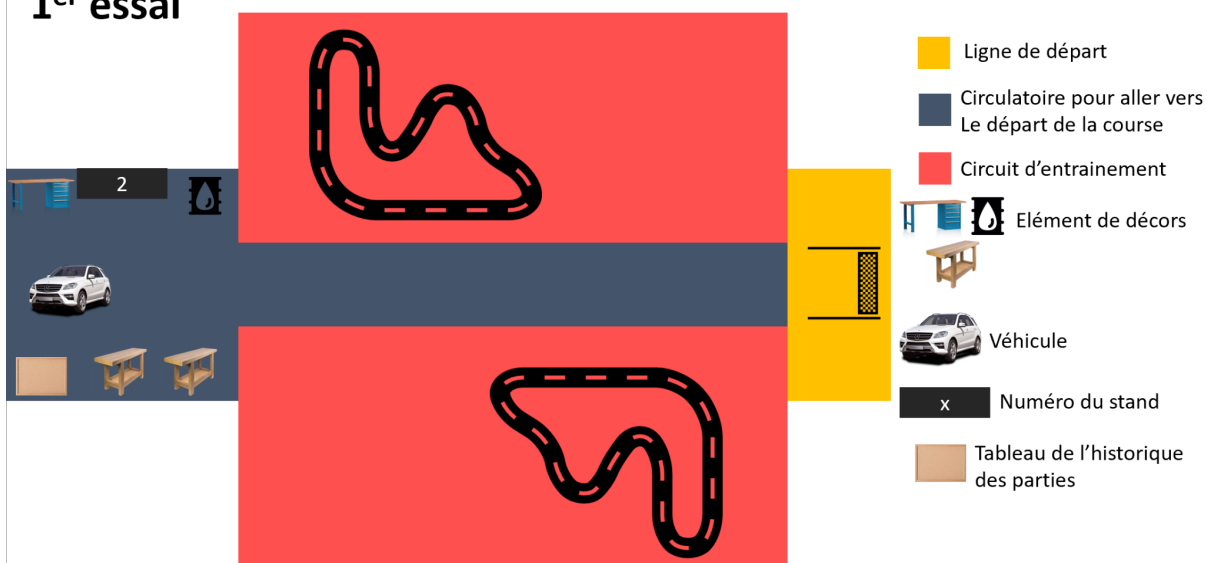
- Animation de mort du joueur et du véhicule.
- Recommencer dans la voiture au moment où le commentateur commence à parler.
- Les commentaires du commentateur sont différents de la première fois
- Un module présent dans la run précédente revient. Les modules sont déjà plugged dans le tableau de contrôle.

Scénographie

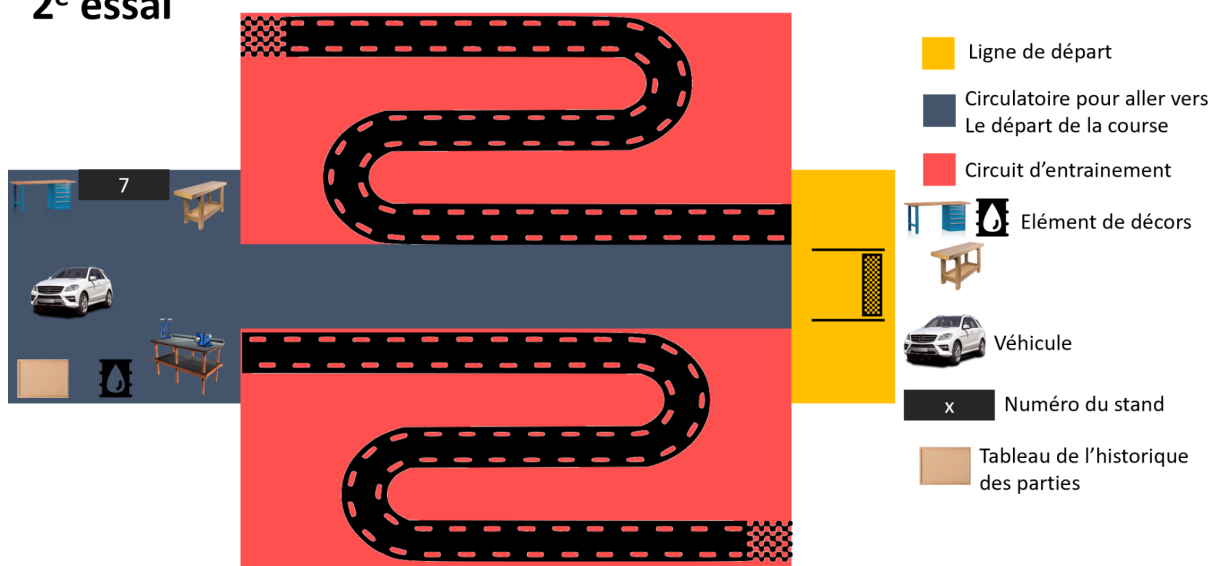
- La vitre principale du véhicule se fissure, rendant impossible de voir à l’extérieur.
- Le moteur se coupe et la lumière en provenance du véhicule s’éteignent.
- Un effet progressif où les objets présents dans le véhicule partent en fumée en ne laissant qu’un écran lumineux (Permet de laisser le temps au joueur de réfléchir à pourquoi il vient d’échouer). [REF : [DeathLoop fin du jeu](#)]
- Le fond blanc s’estompe et le regard de l’avatar est positionné exactement au même endroit qu’au début du jeu. Le regard est posé sur le numéro de stand où se trouve le joueur, Ce numéro a changé, ce n’est plus le même. Le regard de l’avatar balaye l’environnement et les établis ne sont pas à la même place, certains ont même disparu et d’autres sont apparus [REF : Jeux des 7 différences].
- Le joueur peut déplacer son avatar dans l’espace de jeu.
- Le joueur s’avance devant le tableau en liège des historiques. Il y voit des affiches donnant des informations sur le parcours qu’il a effectué à la partie précédente ainsi que des informations concernant les conditions de sa mort.
- Le joueur entre dans son véhicule.
- Le joueur peut de nouveau jouer, il prend le module de départ mais il se rend compte que ce n’est pas le même module de départ que la partie précédente. Cependant le module de départ est maintenant l’un des modules que le joueur avait dans sa partie précédente. Le joueur avance dans son stand avec son véhicule.
- L’avatar arrive dans la partie “circuit d’entraînement” de son stand mais ce dernier a également changé d’aspect. Cette fois-ci le terrain d’entraînement est dédié à s’entraîner au module qui a été sauvegardé dans la partie précédente.

EXEMPLE DE STRUCTURATION DE L’ESPACE

1^{er} essai



2^e essai



Jusqu'à la ligne de départ (Loop)

Intention(s)

- En tant que joueur, je trouve des éléments/informations de contextualisation de l'univers du jeu afin de mieux comprendre les enjeux de ce dernier. [ESTHÉTIQUE]
- En tant que joueur, je peux m'entraîner à piloter mon véhicule avec le dernier module sauvegarder. [GAMEPLAY]

Etat émotionnel souhaité

1. Introspectif (cherche à comprendre les raisons de l'échec) : "Qu'est-ce qui a fait que j'ai perdu ?"
2. Expérimentation (expérimenter les ajustements de stratégies avec le nouveau module sauvegardé de la run précédente) : "Je peux tester le module qui est resté de la boucle temporelle précédente."

Formalisation

- Le joueur plug un module dans la partie moteur
- Le joueur activer le module
- Le joueur utilise le dernier module pour s'améliorer avec.
- Le joueur finit par se diriger sur la ligne de départ.
- Compte à rebours (3,2,1,Go)
- La course commence.
- La grande porte du box s'ouvre pour que le joueur se lance dans la course.
- Le joueur commence la première section de la course.

Événement aléatoire durant la course (Loop)

(sans affrontement direct avec un autre concurrent)

Intention(s)

- En tant que joueur, les événements aléatoires me renseignent sur l'histoire / le lore de l'univers afin d'en comprendre les enjeux et à me motiver à comprendre plus l'univers. **[ESTHÉTIQUE]**
- En tant que joueur, je peux récolter des rewards afin de devenir plus fort **[GAMEPLAY]** :
 - Module
 - Autre...
- En tant que joueur, je peux perdre des ressources afin de changer ma stratégie pour éviter de mourir **[GAMEPLAY]** :
 - Module
 - Autre...

Etat émotionnel souhaité

- Incertitude sur l'input de l'évènement (l'évènement peut être n'importe quoi) : "Que va t-il se passer ? J'espère que c'est quelque chose de positif."
- Incertitude sur l'output de l'évènement (le résultat de mes choix dans l'évènement peut conduire à n'importe quoi) : "Que va t-il se passer ? J'espère que c'est quelque chose de positif."

Formalisation

- Le joueur est toujours dans la course.
- Il y a une exposition du problème.
 - Soit devant soi.
 - Soit via le commentateur.
- Présentation des choix possibles.
- Prise de décision du joueur.
- Output (reward ou une perte).

Ce qu'il se passe lors d'un affrontement (Loop)

(avec affrontement direct avec un autre concurrent)

Intention(s)

- En tant que joueur, j'ai l'impression d'affronter un autre concurrent dans une section de la course. [ESTHÉTIQUE]
- En tant que joueur, je suis évalué sur la configuration de mon panneau de contrôle dans le but de passer à la suite de la run ou non. [GAMEPLAY]
- En tant que joueur, je suis récompensé si j'arrive à éliminer un concurrent. [GAMEPLAY]

Etat émotionnel souhaité

1. Doute et appréhension : "Est-ce que mon véhicule va passer ?"
2. Concentration (le joueur est focus sur l'affrontement) : "Je fais attention à chaque détail du combat pour gagnert"
3. Si gagne, satisfaction : "Je suis trop content d'avoir gagné ! En plus j'ai gagné un module de contrôle pour mon véhicule"
4. Si on perd, frustration + doute et introspection (joueur doit réadapter sa stratégie) : "J'ai perdu... Comment dois-je faire pour ne plus perdre la prochaine fois ?"

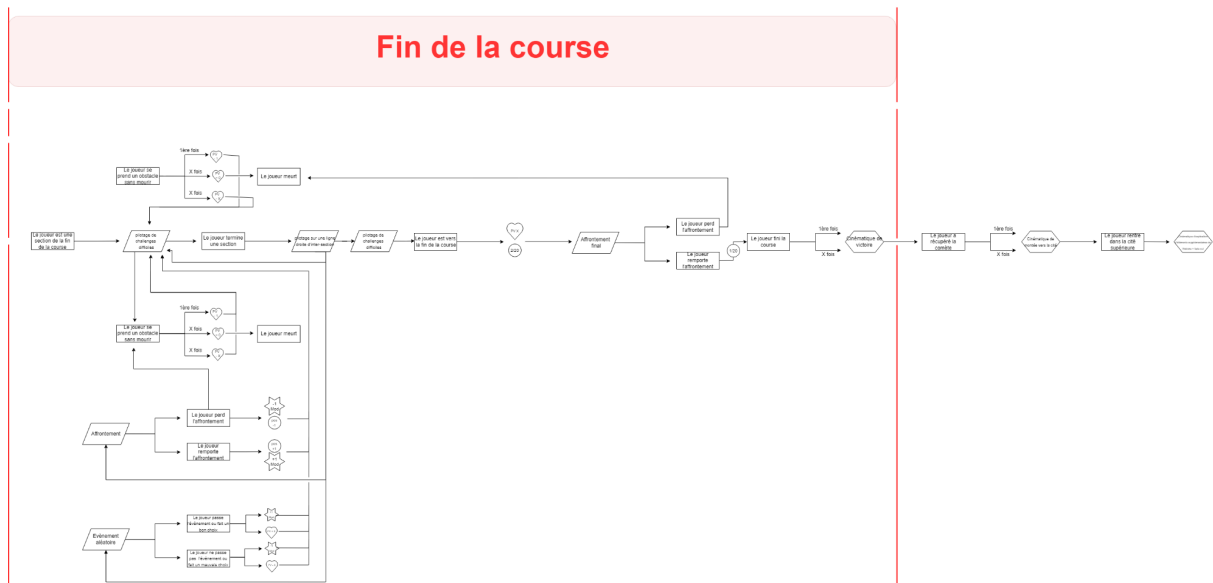
Formalisation

- Le joueur est toujours dans la course (sans transition).
- Le joueur effectue une section de la course avec l'apparition d'un autre concurrent.
- Le concurrent lance un duel et la focalisation de l'action est tournée vers le joueur et le concurrent.
- Le joueur gagne le duel (la destruction du concurrent / Atteindre une destination avant lui).
- La foule récompense le joueur en lui donnant un nouveau module de contrôle. Le module est envoyé dans un compartiment présent dans le véhicule.
- Sinon il perd un module qu'il doit donner au concurrent.
- Augmente la position du joueur dans le leaderboard.

Arborescence du milieu de la course

arborescence complète :

<https://drive.google.com/file/d/1za8mJKjDs65qGel6UluLvLOKMVtGW0Ea/view?usp=sharing>



Ce qu'il se passe quand on est vers la fin de la course (Loop)

Intention(s)

- En tant que joueur je peux m'auto évaluer sur mes chances d'arriver à la fin de la run pour évaluer les points qui n'ont pas fonctionné durant la partie. [GAMEPLAY]
- En tant que joueur je sais qui je vais affronter afin d'établir la meilleure stratégie possible pour le vaincre. [GAMEPLAY]

Etat émotionnel souhaité

1. Le joueur est un peu stressé ou enthousiaste (dépendant de sa performance, de son équipement et de l'état du véhicule) car il se rapproche de la fin : “Je vais peut-être gagner ! C’est la dernière ligne droite”
2. Le joueur a la pression qui monte vis à vis de l’affrontement qui va arriver (seulement si le joueur ne sait pas s’il va gagner) : “Je n’ai pas le droit de perdre ! J’ai pas fait tout ça pour rien”

Formalisation

- L'attention est attirée sur la position du joueur dans le leaderboard (via le commentateur ou autre)
- Le joueur obtient des infos sur le premier et sur le fait que le joueur se rapproche du 1er pour annoncer l'affrontement final au joueur
- Augmentation du rythme de la course et resserrement des sections de course

Ce qu'il se passe quand on arrive à la fin de la course (Loop)

(là où il y a l'affrontement final)

Intention(s)

- En tant que joueur je suis évalué sur les capacités de mon véhicule et sur mes skills de pilotage pour gagner. [GAMEPLAY]

Etat émotionnel souhaité

1. Doute et appréhension : "Est-ce que mon véhicule va passer ?"
2. Concentration (le joueur est focus sur l'affrontement) : "Je fais attention à chaque détail du combat pour gagner"
3. Si gagne, satisfaction : "Je suis trop content d'avoir gagné ! En plus j'ai gagné un module de contrôle pour mon véhicule"
4. Si on perd, frustration + doute et introspection (joueur doit réadapter sa stratégie) : "J'ai perdu... Comment dois-je faire pour ne plus perdre la prochaine fois ?"

Formalisation

- Le commentateur introduit l'ultime combat avant la comète
- Affrontement sur une section de la course (sans transition)
- le joueur est premier au leaderboard après un affrontement avec l'ancien leader de la course
- Le joueur continue en ligne droite et atteint la comète

Ce qu'il se passe après qu'on a atteint la comète (Loop)

Intention(s)

- En tant que joueur, je peux regarder une cinématique de victoire pour savourer ma victoire avec un rituel de fin pour.

Etat émotionnel souhaité

- Grande satisfaction : "J'y suis enfin arrivé !!!"

Formalisation

Avec l'aide de plusieurs cases de BD :

- L'avatar du joueur célèbre sa victoire.
- L'avatar du joueur prend le cœur de la comète.
- Le commentateur et la foule sont en feu.
- Transition vers le passage vers la ville.

Ce qu'il se passe quand on entre dans la ville (Loop)

Intention(s)

- En tant que joueur, je peux découvrir de nouvelles informations afin de mieux comprendre l'histoire et les objectifs du jeu. [ESTHETIQUE]

Etat émotionnel souhaité

- Surprise : "En fait la ville n'est pas du tout à l'idée que je m'en faisais..."
- Le joueur essaye d'assembler les pièces du puzzles pour mieux comprendre ce qu'il se passe (il assimile les informations petit à petit) : "Mais au final... S'il s'est passé ça, ça veut dire que..."
- Susciter le désir d'en apprendre plus : "J'ai vraiment envie d'en savoir plus ! Il faut que je recommence la boucle temporelle"

Formalisation

Avec l'aide de plusieurs cases de BD :

- On voit le personnage qui arrive dans la cité
- On voit le personnage se diriger vers le laboratoire du créateur du véhicule.
- On voit le personnage prendre toujours au même endroit un disquette qui devra être lu en début de run prochaine.
- On voit le personnage s'écrouler de fatigue au sol.
- Fade in et le personnage se réveille avant la ligne de départ dans son véhicule.