

The Mist - GDD

**Livre dont vous êtes le Héros
numérique**

ICAN 2020-2021

-Contexte-

The mist est le dernier projet réalisé en 1er année de Master à l'ICAN, il avait pour thématique : Le livre dont vous êtes le héros numérique.

-Oeuvre utilisée-

The Mist de Stephen King.

-Equipe-

Zeren Chen : Direction Artistique & Sound Designer UI Designer
Alexandre Farcy : Level designer & Narrative Designer
Guillaume Montella : Programmeur Unreal

Table des matières

1 - The Mist de Stephen King	4
Ce qui a été repris de l'œuvre : La brume et l'incertitude	4
2 - Notre adaptation	5
Principe de l'adaptation	5
La place du joueur dans l'adaptation	5
Place de la brume dans l'adaptation	6
3 - Gameplay	6
3Cs	6
Camera	6
Character	6
Controler	7
Mécanique principale : Composition d'une page narrative	7
Le système de tour par tour	9
Le système de la brume	9
La phase de nuit	10
Condition de victoire et de défaire	10
4 - L'aspect stratégique	10
Les ressources du jeu	10
Le choix dans l'utilisation d'une ressource	11
5 - Les boucles de gameplay	11
Court terme : Réaliser une combinaison	11
Moyen terme : La résolution d'une page narrative	12
Long terme : Passer la nuit	12
6 - Level Design	13
Séparation du niveau en zones	13
Navigation	13
7 - L'esthétique du jeu	14
Expérience vécue par le joueur	14
L'ambiance du jeu	14
Ce qui engage le joueur dans le jeu	14
Ce qui fait que notre jeu s'inspire du livre dont vous êtes le héros	15
8 - Description d'une situation type	16
9 - Interface UI	18
Références	19
Un UI qui évolue progressivement dans le temps	20
Effets visuel lié à la brume	21

10 - SOUND DESIGN	22
Feedback distinctive et surréaliste	22
Inspiration Darkest Dungeon	22
Musique d'ambiance	22
Sons d'ambiance	23
Les sons liés à la Narration	24
Les sons Stingers	24
Lien events list	25
FIN	25

1 - The Mist de Stephen King

Ce qui a été repris de l'œuvre : La brume et l'incertitude

Nous avons choisi de reprendre l'œuvre de Stephen King intitulée "The Mist"

Dans le récit originel, nous suivons un groupe de survivants dans un magasin qui semble être encerclé par une brume étrange. Ne sachant pas quoi faire au début de la nouvelle, les survivants décident de rester en sécurité à l'intérieur de ce magasin.

Petit à petit, ces survivants découvrent que des monstres effrayants sont dans cette brume et les tueront s'ils sortent du magasin.

Petit à petit les survivants vont tenter des choses pour survivre comme par exemple sortir du magasin pour atteindre une pharmacie et y ramener des médicaments et des soins, ils essayeront également de quitter le magasin en prenant la voiture mais aucune de ces situations n'a été un succès.

Nous avons été intéressé par la partie "Brume" et l'incertitude des situations du livre. Dans le livre, les personnages sont souvent en proie au doute car la situation semble floue. Au début du livre, les personnages ne savent pas ce qu'il y a dans la brume, certains y vont mais y laissent leur vie sans avoir eu conscience que cette brume abrite en réalité les plus horribles des créatures. A la fin du livre, certains survivants pensent que cette brume est liée à dieu et au jugement dernier, la situation étant extrêmement floue pour eux, il y ont collé leur propre interprétation pour expliquer leur situation et évaluer de ce qu'ils voulaient faire en suite.

Cette partie a été pour nous inspirante pour concevoir l'originalité de notre projet. Nous voulons créer un sentiment d'incertitude chez le joueur en ne lui donnant pas tous les indices et les éléments de compréhension d'un problème pour le résoudre. Nous souhaitons que le joueur itère sur ses actions et qu'il soit challengé sur sa capacité à rapidement comprendre une situation qui devient de plus en plus claire.

2 - Notre adaptation

Principe de l'adaptation

Nous sommes partis du postulat suivant : Ce qui nous intéresse dans l'œuvre originel, c'est la "brume" au sens du manque d'information.

Le joueur contrôle un narrateur qui cherche à aider un groupe de survivants à survivre. Ces derniers ont réussi à entrer dans un magasin anciennement habité pour y survivre le temps que la brume disparaisse.

Le joueur a pour objectif de faire survivre le groupe de survivant jusqu'à temps que la brume disparaît.

Dans le premier niveau, le joueur va chercher à faire passer la nuit aux survivants qui vont se faire attaquer. Ainsi le joueur va chercher à se préparer à la nuit qui arrive.

La place du joueur dans l'adaptation

Au début du premier niveau, le joueur va devoir réaliser trois objectifs pour lui permettre de passer la nuit :

1. Trouver des armes pour se défendre.
2. Allumer le générateur du magasin.
3. Réparer la baie vitrée à l'entrée du magasin.

Pour réaliser ces objectifs, le joueur aura à sa disposition sur la carte du magasin, des situations décrites textuellement sur des pages de texte qu'il peut ouvrir.

Les pages textuelles sont en deux parties, la première est une description d'une problématique à résoudre ainsi que des indices permettant de comprendre la situation et la seconde est l'explication textuelle de la résolution de cette page par le joueur en fonction des éléments qu'il va poser pour résoudre cette problématique.

La résolution de la problématique se passe ainsi : le joueur désigne un ou plusieurs personnages ainsi qu'un ou plusieurs objets en sa possession (les éléments qu'il doit désigner sont indiqués sur la carte).

En fonction de la combinaison réalisée, le jeu va lui raconter des choses différentes qui peuvent faire la différence entre trouver un objet ou blesser le personnage qui effectue une action.

Place de la brume dans l'adaptation

En tentant d'aider les survivants dans le magasin, le joueur va devoir résoudre des situations textuelles qui comportent des "trous", c'est-à-dire que du texte sera caché par une sorte de brume.

Le joueur a la possibilité d'enlever cette brume en testant différentes possibilités qui donneront enlèveront toujours de la brume sur la page pour mieux comprendre sa résolution.

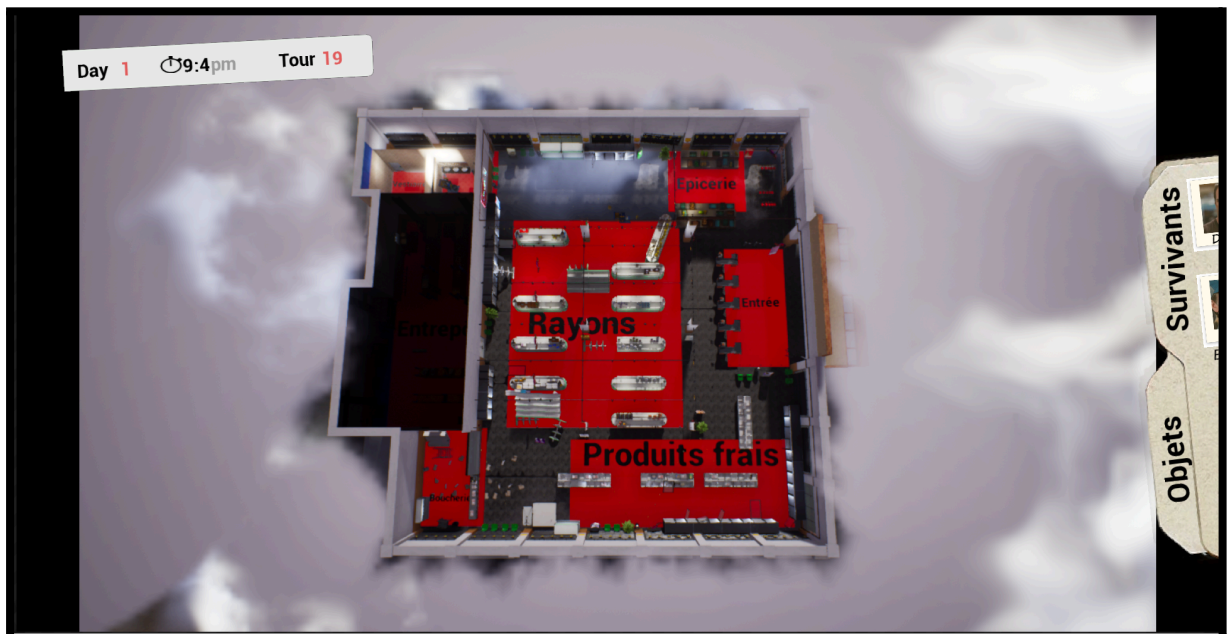
Cette brume est alors un élément de gameplay qui vient challenger le joueur dans son interprétation de la situation décrite.

3 - Gameplay

3Cs

Camera

La caméra est en vue du dessus et donne une vision complète du magasin et des différentes zones de jeu qui contiennent les pages de texte à résoudre.



Character

Le joueur incarne un narrateur qui va décider de comment les personnages du jeu vont s'en sortir. Le narrateur qu'incarne le joueur n'est pas omniscient et ne connaît donc pas à

l'avance la résolution des actions des personnages. Ce narrateur à juste la capacité de choisir qui sera le mieux adapter à résoudre une situation précise dans le jeu.

Controler

Le jeu est disponible sur PC et se joue entièrement à la souris.

Le joueur doit cliquer à l'aide de sa souris sur les différentes zones du magasin pour y dévoiler les différentes pages qui y résident pour les résoudre et faire avancer le jeu et l'histoire.

Mécanique principale : Composition d'une page narrative

Pour progresser dans l'histoire et le jeu, le joueur a à disposition sur la carte, plusieurs pages narratives qu'il peut lire et tenter de résoudre.

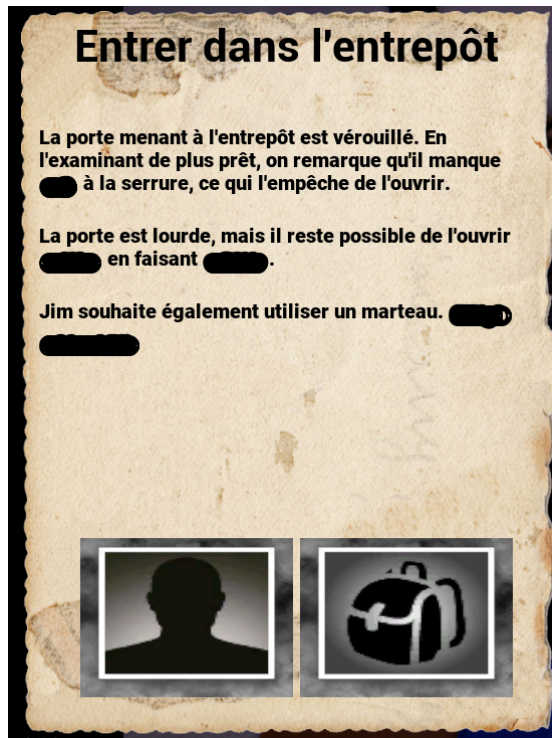
Une page demande pour être résolu 2 à 4 pions étant catégorisés ainsi :

1. Un personnage
2. Un objet actuellement en possession du joueur.
3. Un Objet à trouver.

Ces pions se trouvent dans l'inventaire du joueur et le joueur pourra en récupérer d'autres au cours du jeu.

Une page est composée de deux parties :

1. La première partie est le descriptif de la page. Il y a le titre de la carte qui explique l'intention de l'événement qu'elle raconte. Il y a également plusieurs descriptions des différentes résolutions possibles de cette page.
Cette partie montre également les pions à mobiliser pour résoudre la page.
2. La seconde partie est le descriptif du résultat de la combinaison des pions du joueur sur la page.



Dans cet exemple, le joueur doit poser un pion personnage et un pion objet pour dévoiler le résultat de la page

Une fois les pions posés sur la page narrative, cette dernière s'active au bout de plusieurs tours (1 tour x le nombre d'éléments nécessaire à la résolution de la page).

Une fois les tours passés, cette page raconte au joueur le résultat de sa combinaison.

Après plusieurs minutes de réflexion, nous avons la certitude, qu'il n'est pas possible d'ouvrir la porte de cette manière.

En examinant la porte de plus près, il est possible de voir des traces de coup et de rayure sur le battant de la porte. Quelqu'un semble avoir voulu forcer la porte d'entrée.

End

Résultat de la combinaison Norton + Marteau

En fonction de la combinaison il peut se passer plusieurs choses :

1. La page va s'enlever de la carte et en générer d'autres permettant ainsi au joueur de progresser dans le contenu du jeu.
2. La page va générer un ou plusieurs pions qui vont aller dans l'inventaire du joueur.
3. La page va retirer un ou plusieurs pions de l'inventaire du joueur.
4. La page va retirer de la brume sur la page ou d'autres pages ([voir système de brume](#)).

Le système de tour par tour

Dans The Mist, les pages ne se dévoilent pas une fois complétées par le joueur, elles prennent plusieurs tours avant d'être activées.

Un tour est égal à 10 secondes passées en temps réel. Cependant ce temps ne s'écoule pas lorsque le joueur est en train de lire.

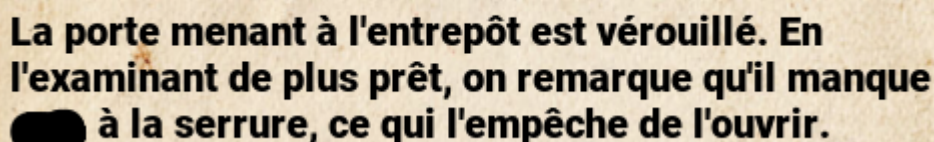
Pendant ce temps-là, les pions qui ont été posés sur la page pour la résoudre ne sont plus utilisables par le joueur sur d'autres pages tant que cette dernière n'a pas été résolue.

Le joueur va devoir gérer ses combinaisons car la nuit arrive au bout de 50 tours.

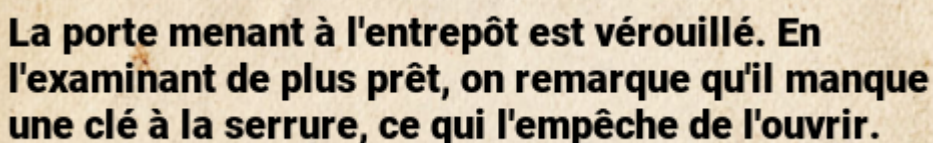
Le système de la brume

Dans The Mist, les pages n'affichent pas 100% de leur contenu, certains mots sont cachés par la brume.

De base il existe des informations textuelles qui permettent la résolution de la page mais ces informations sont cachées par la brume.

Exemple de texte avec la brume : "La porte menant à l'entrepôt est verrouillé. En l'examinant de plus prêt, on remarque qu'il manque [brume] à la serrure, ce qui l'empêche de l'ouvrir." Le mot "brume" est représenté par un rectangle noir.

La porte menant à l'entrepôt est verrouillé. En l'examinant de plus prêt, on remarque qu'il manque [brume] à la serrure, ce qui l'empêche de l'ouvrir.

Exemple de texte sans la brume : "La porte menant à l'entrepôt est verrouillé. En l'examinant de plus prêt, on remarque qu'il manque une clé à la serrure, ce qui l'empêche de l'ouvrir." Le mot "une clé" est maintenant visible.

La porte menant à l'entrepôt est verrouillé. En l'examinant de plus prêt, on remarque qu'il manque une clé à la serrure, ce qui l'empêche de l'ouvrir.

Exemple d'un texte avant et après la suppression de la brume

Pour enlever cette brume, le joueur doit réaliser une combinaison sur la page. Son résultat peut lui produire quelque chose ou non mais cela lui donnera toujours un indice sur la façon de résoudre cette page, et cet indice lui est proposé en enlevant certains morceaux de brume sur le texte.

La phase de nuit

La nuit arrive au bout de 50 tours. Cette phase-là est faite pour évaluer le joueur sur les actions qu'il a réalisé pendant la journée.

Au début du niveau, le joueur va recevoir des objectifs à réaliser pour passer la nuit en sécurité. Si le joueur n'arrive pas à atteindre ces objectifs avant la fin des 50 tours, il y aura des répercussions lors de cette nuit.

Les répercussions sont les suivantes :

1. [Tous les objectifs réalisés] Rien ne se passe, le joueur passe la nuit sans perte de ressources.
2. [Au moins 1 objectif a été réalisé] Le joueur perd un survivant et/ou un objet.
3. [Aucun objectif a été réalisé] Les survivants meurent, c'est le Game Over.

Condition de victoire et de défaire

Le joueur gagne si :

1. Il fait survivre au moins 1 survivant à toutes les nuits du jeu.

Le joueur perd si :

1. Il ne résout aucun des objectifs présentés en début de journée. Il ne passe pas la nuit et les survivants meurent.
2. S'il ne possède plus de survivants.

4 - L'aspect stratégique

Les ressources du jeu

La ressource principale que le joueur doit gérer est le temps car 10 secondes passées dans le jeu équivaut à 1 tour. Au bout de 50 tours, la nuit tombe et le joueur doit atteindre le plus d'objectifs possible durant ces 50 tours.

Le joueur doit également gérer la disponibilité de ses pions. Si un pion personnage est en train de résoudre une page avec un pion objet, ces pions ne pourront pas être utilisés pour la résolution d'une autre page tant que la première page n'est pas résolue.

Une autre ressource primordiale est l'information. Cette ressource n'est pas à mettre en jeu comme les pions mais elle est à acquérir par les actions que le joueur met en place pour résoudre une page, en enlevant la brume sur les pages.

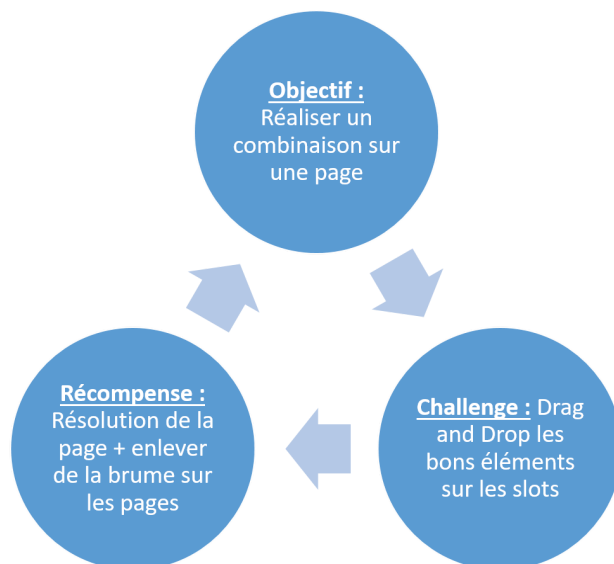
Le choix dans l'utilisation d'une ressource

Lorsque le joueur utilise une ressource pour résoudre une page, cela le force à faire un choix qui lui semble pertinent entre plusieurs pages de texte présents sur la carte car s'il perd trop de temps, la nuit tombe et il n'aura pas atteint tous ses objectifs pour aider les survivants à s'en sortir la nuit.

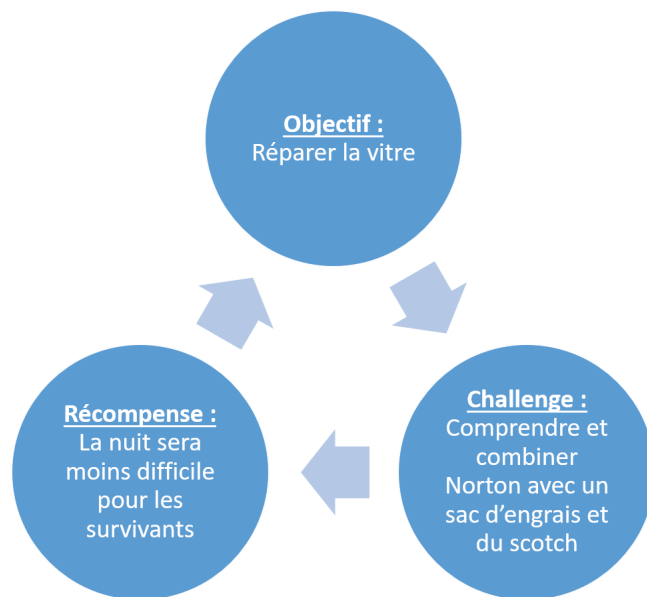
Le joueur doit également prendre en compte le fait qu'il a la capacité de prendre des informations en tentant diverses combinaisons sur les pages. Il doit donc juger si dans une situation il est pertinent de mobiliser ses ressources pour résoudre définitivement une page avec la bonne combinaison où s'il utilise l'une de ses mêmes ressources pour obtenir des informations sur d'autres lieux avant de retourner à la première page.

5 - Les boucles de gameplay

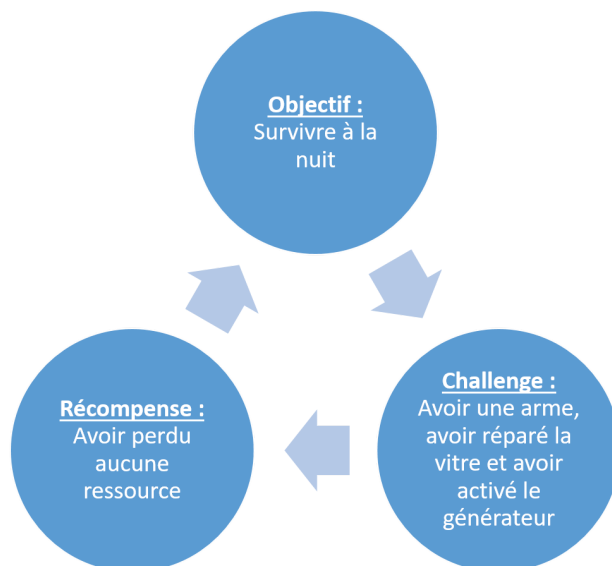
Court terme : Réaliser une combinaison



Moyen terme : La résolution d'une page narrative



Long terme : Passer la nuit



6 - Level Design

Séparation du niveau en zones

Le niveau est un magasin séparé en sept zones distinctes qui vont venir contenir différentes pages à résoudre :

1. Les rayons.
2. L'entrepôt.
3. L'épicerie.
4. L'entrée.
5. Les produits frais.
6. Les vestiaires.
7. La boucherie.

Chaque zone étant visible grâce à la vue de top sur ce magasin que la caméra offre.

Navigation

Pour accéder à l'une de ces zones, le joueur doit cliquer sur l'un d'elle. Une fois la zone sélectionnée, la caméra zoom sur ce lieu et une page narrative apparaît à l'écran.

Chaque zone possède plusieurs pages narratives que le joueur peut résoudre.

7 - L'esthétique du jeu

Expérience vécue par le joueur

Lors d'une partie de jeu, le joueur va avoir l'impression d'enquêter et de résoudre des énigmes.

L'un des jeux qui se rapprocherait de notre expérience de jeu serait le « Cluedo ».

Le joueur va devoir combiner des pions afin d'avoir le résultat qu'il cherche et pour l'aider à atteindre ce but, il y a des indices écrits sur les pages de narration ainsi que sur les résultats des combinaisons précédentes pour guider le joueur vers la résolution des différentes pages du niveau.

Le joueur a donc ce sentiment d'être un inspecteur qui doit enquêter pour récolter des indices pour ainsi prendre les bonnes décisions.

Il y a une oppression qui s'opère avec le temps et les tours qui défilent. Cette règle plonge également le joueur en situation de stress en l'obligeant à se presser et à faire preuve de beaucoup d'attention pour résoudre les différentes pages du jeu pour atteindre ses objectifs.

L'ambiance du jeu

En terme d'ambiance, The Mist plonge le joueur dans un magasin encerclé par une brume épaisse et oppressante.

Cette brume est non seulement oppressante car elle y contient des monstres mais en plus ces derniers se manifestent de manière subtile en donnant l'impression au joueur que des ombres terrifiantes s'y déplacent.

De plus avec le système de temps et de tours, le joueur sait que les monstres arrivent. Cet aspect de notre jeu renforce alors l'angoisse que peut ressentir le joueur.

Ce qui engage le joueur dans le jeu

Il y a deux choses qui font que le joueur est engagé dans notre jeu :

1. Dans un premier temps, comme le jeu ne donne pas toutes les informations importantes au joueur pour résoudre les pages narratives, ce dernier doit en fonction des quelques indices qu'il trouve faire sa propre interprétation d'une situation et la résoudre selon ses intuitions. On inclut donc l'esprit et l'intuition du joueur dans le processus de résolution de pages.

2. Dans un second temps, le joueur cherche à aider les survivants et à faire avancer l'histoire en progressant à travers les différentes pages narratives. Le joueur est donc plongé dans l'histoire qu'il influence via ses choix et via les combinaisons qu'il fait. Le joueur est donc engagé car c'est à lui de faire se dérouler l'histoire dans l'ordre qu'il souhaite, il l'est également car il souhaite voir la finalité de ses actions.

Ce qui fait que notre jeu s'inspire du livre dont vous êtes le héros

Notre jeu s'inspire du livre dont vous êtes le héros par plusieurs points :

1. Tout d'abord, le texte est central dans notre jeu. Les situations importantes y sont décrites et non montrées via des cinématiques ou autre.
Cet aspect textuel demande également au joueur de prendre le temps de lire ce qu'il y a d'afficher.
2. La narration est en arborescence comme le livre dont vous êtes le héros. Le joueur ne va pas construire de lui-même son histoire mais il va choisir les chemins qu'il va emprunter jusqu'à la fin du jeu. Ces chemins peuvent le mener au succès comme à l'échec.

8 - Description d'une situation type

Au début du niveau, le joueur a trois objectifs :

1. Trouver une arme.
2. Allumer le générateur qui se trouve dans l'entrepôt.
3. Réparer la baie vitrée du magasin.

Dans cette situation, le joueur va choisir de se concentrer sur le fait d'allumer le générateur.

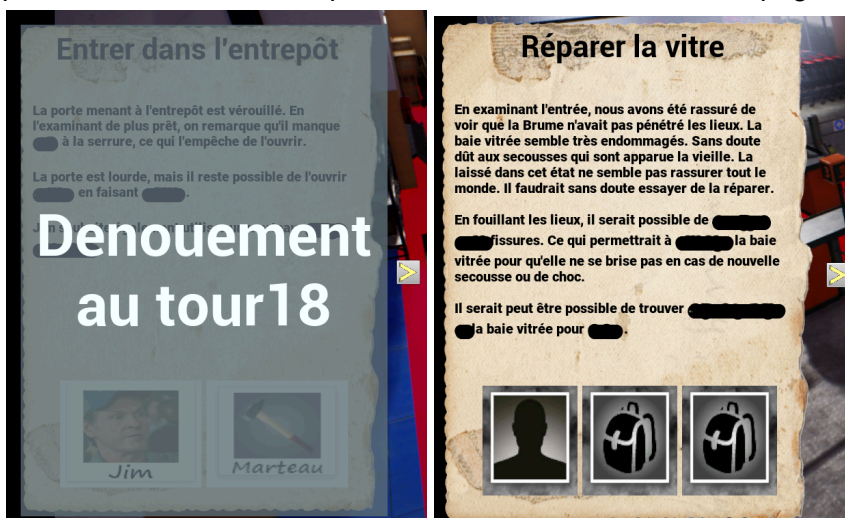
Le joueur va cliquer sur l'entrepôt et la page « Entrer dans l'entrepôt » apparaît.



Le joueur lit la page et ses yeux s'arrêtent naturellement sur les mots suivant : « Jim » et « Marteau ».

Le joueur comprend ainsi qu'il faut combiner ces pions sur la page.

Une fois les éléments combinés, le joueur se penche sur une autre page en attendant que la première se réalise. Il se penche alors sur l'entrée avec la page « Réparer la baie vitrée ».



Le joueur pose alors les objets qu'il lui reste, c'est-à-dire les deux lampes torches ainsi qu'un personnage, Norton.

Le joueur ne possède plus suffisamment de pions différents pour effectuer d'autres actions sur la carte. Il doit alors attendre la résolution de la première page pour pouvoir continuer dans l'aventure.

Le joueur attend la résolution de la première carte : Cette dernière lui explique que Jim a cassé la serrure de la porte et qu'une potentielle clé se trouvant dans le magasin serait inutilisable.

On guide le joueur vers un pied de biche qu'il va devoir trouver.

Avant d'attendre que la deuxième page ne se résolve, le joueur décide de « fouiller dans les rayons » pour trouver le pied de biche. Il pose alors Amanda avec le marteau et le pied de biche.

La seconde page se résolve et le joueur comprend qu'il a besoin de sac d'engrais ainsi que de scotch pour réparer la baie vitrée du magasin.

Ensuite, la fouille des rayons n'est pas concluante, mais le joueur comprend qu'il faudrait fouiller le lieu avec une lampe torche pour y trouver un pied de biche.

Le joueur finit par y mettre Amanda ainsi qu'une lampe torche et le pied de biche et en patientant un peu il finit par trouver le pied de biche.

Ce pied de biche va lui servir à entrer dans l'entrepôt à l'aide de Norton.

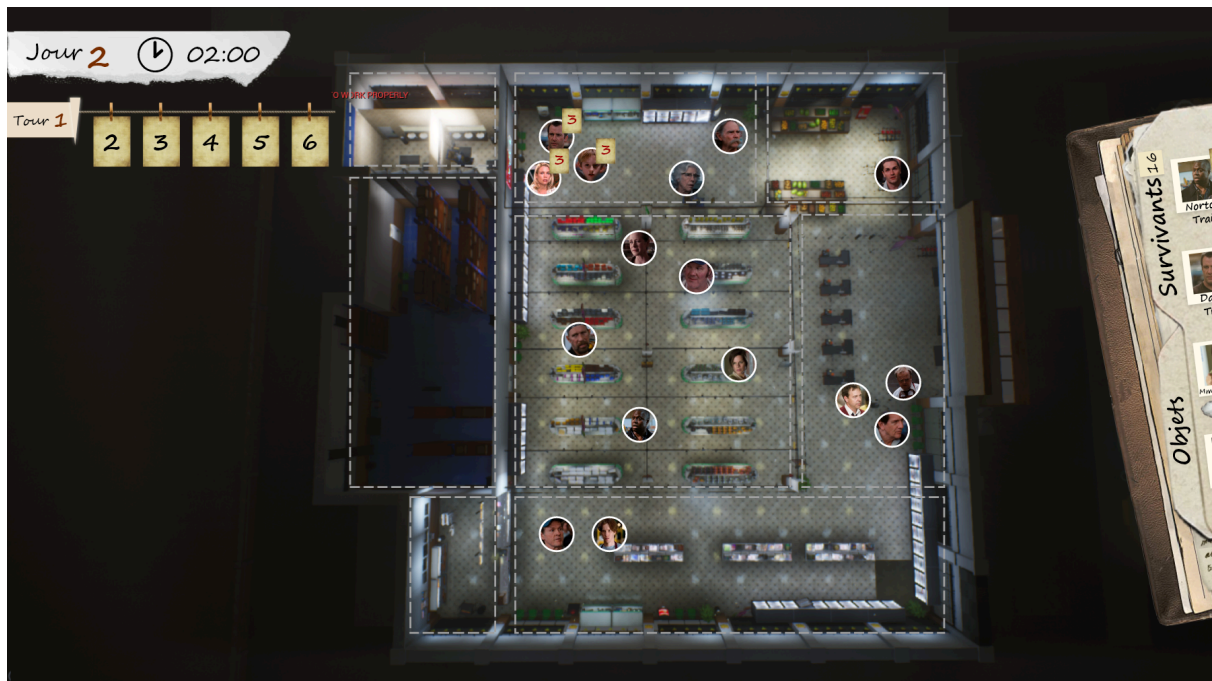
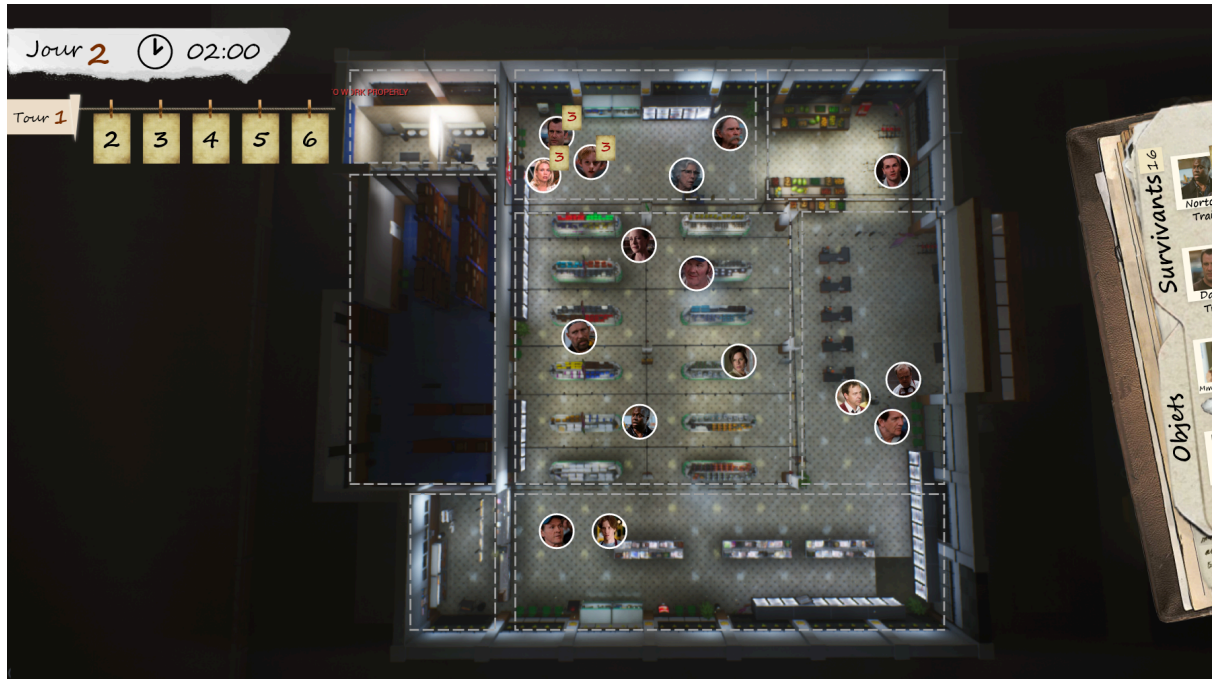
Le temps passe mais le joueur débloque alors une nouvelle page dans l'entrepôt : « Fouiller l'entrepôt ».

Par intuition, le joueur suppose que le scotch se trouverait dans cet entrepôt et il le fouille avec Amanda qui a précédemment réussi à retrouver un pied de biche dans les rayons. Et cette intuition n'a pas été mauvaise car Amanda trouve bel et bien un morceau de scotch.

Et ainsi de suite, le joueur retrouve l'engrais, répare la vitre et trouve un moyen de réactiver le générateur pour passer une bonne nuit face aux monstres.

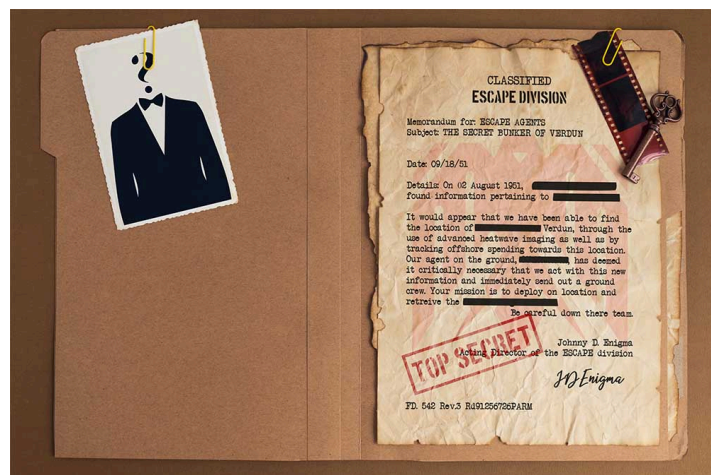
9 - Interface UI

L'apparence de l'espace de jeu se rapproche d'un plateau de jeu. Une caméra vue du dessus, les personnages sous forme de pions et la narration inscrite sur papier.

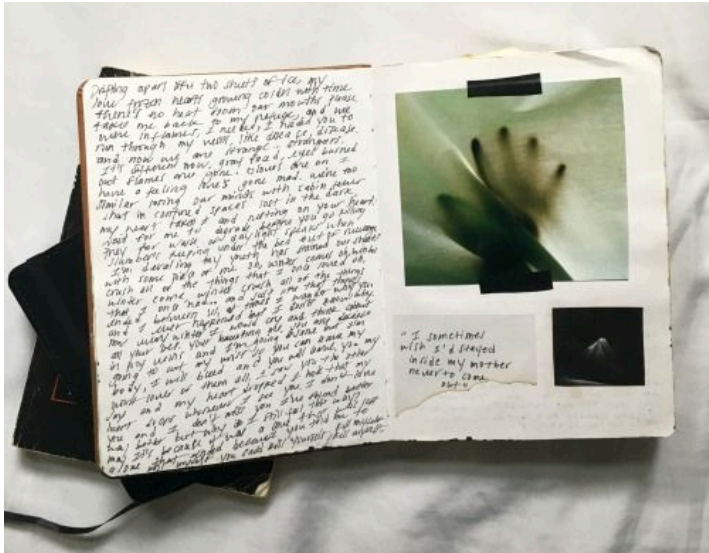


Références

L'interface du jeu est très orientée style vieux papier écrit à la main avec des touches rappelant les dossiers de police. Le dossier top secret vient du fait qu'il y a des personnages de l'armée présents dans l'histoire et que le secret de cette catastrophe dans The Mist est lié à l'armée américaine.

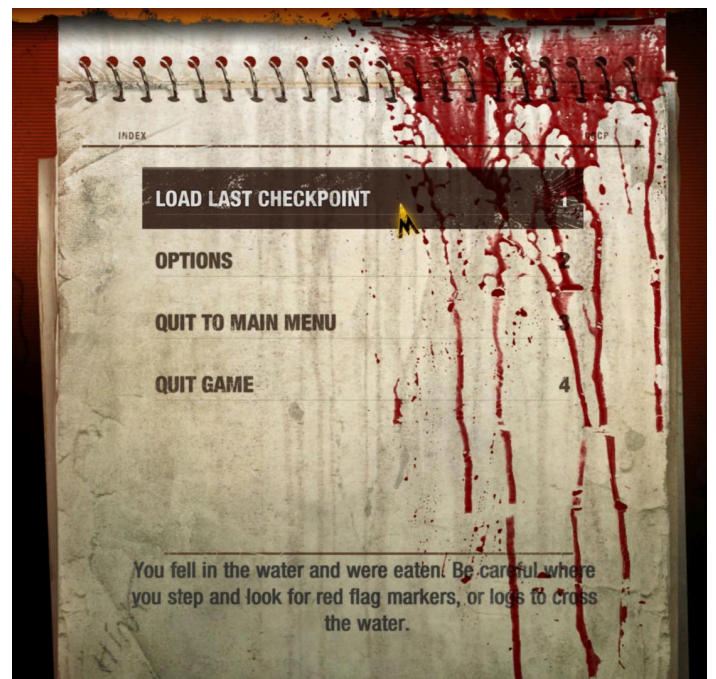


La narration du jeu est transcrite sur un papier de carnet usé. On poursuit la narration sous l'angle d'une personne comme si nous étions en train de lire un carnet qui peut être écrit par un des personnages du jeu. Le carnet se remplit au fur et à mesure que le joueur poursuit les pages de narration au cours du jeu.



Un UI qui évolue progressivement dans le temps

L'apparence visuelle des éléments de l'interface peut changer tout au long de la partie du jeu. Par exemple, en fonction du temps, des textures vont s'ajouter progressivement sur le carnet comme des traces et des déchirures pour le rendre plus abîmé, des tâches de café... pour mettre en avant le sentiment de vie des personnages à travers le carnet. En fonction du nombre de survivants, la quantité de sang peut marquer la perte importante des personnages. Cela renforce la tension dans l'expérience du jeu à travers le carnet qui devient usé et rempli de sang.



Référence Metro 2033 : la page menu est affichée sous forme d'un carnet, il y a 2 versions de carnets dont l'un abîmé mais propre et l'autre abîmé et taché de sang.

Effets visuel lié à la brume

Référence Alan Wake :

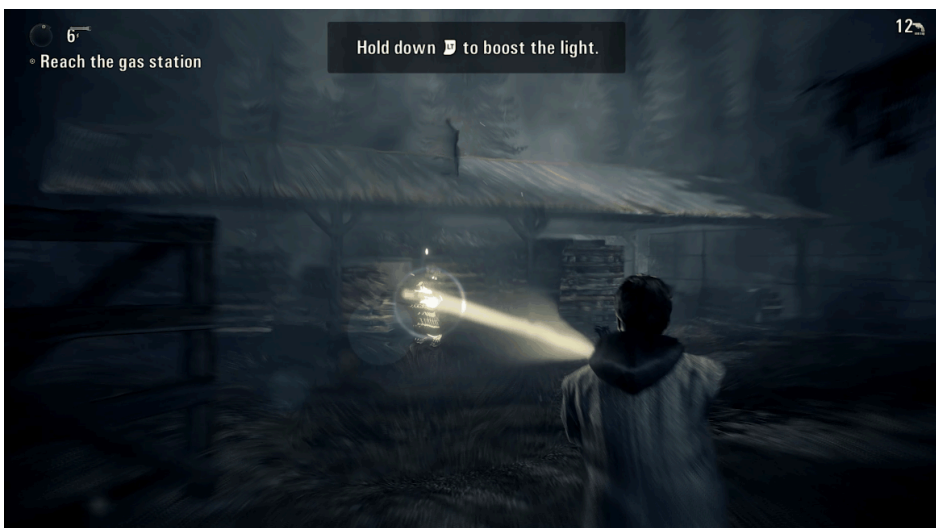


On s'inspire de l'ambiance et des effets visuels d'Alan Wake pour les feedbacks du jeu.

On souhaite avoir un design de feedback autour du thème de la brume.



La lumière dans Alan Wake est très contrastée avec le reste du jeu, très efficace pour attirer l'attention du joueur sur des points clés du gameplay.



Ces effets de particules et de brouillard articulés avec la lumière, donnent une effet de lumière mythique et fantomatique.

10 - SOUND DESIGN

Feedback distinctive et surréaliste

L'interface du jeu est très orientée papier mais les sons ne sont pas vraiment représentatifs de la réalité par rapport aux éléments de l'interface. On recherche des sons qui sortent de l'ordinaire en mixant plusieurs sons. Cela peut renvoyer des sentiments particuliers à travers les interactions du joueur au lieu d'un simple feedback qui confirme son action.

Inspiration Darkest Dungeon

<https://www.youtube.com/watch?v=Yjw4HCSSf0I>

Une partie des effets sonores du jeu sont des sons récupérés de la banque sonore du jeu Darkest Dungeon. Les sons sont ensuite modifiés pour le réadapter à notre univers de jeu. Les effets sonores de Darkest Dungeon s'approchent de ce qu'on recherche, des sons surréalistes, percutants et distinctifs. Il a un système de jeu basé sur la mécanique de stress des personnages qu'on trouve très adapté pour le projet The Mist où on joue aussi sur la tension morale des personnages.

Musique d'ambiance

La présence de la musique d'ambiance est peu marquée dans le jeu mais elle a quand même plusieurs phases qui changent liées aux différents variables du jeu : le nombre de tours qui s'est déroulé, le nombre de monstres qui sont présents, et le total de nombre de personnages morts.

Le rôle de la musique d'ambiance est de poser un rythme de fond répétitif et s'étire dans le temps pour marquer une tension qui dure tout au long de la partie.

Sons d'ambiance

Les sons d'ambiance sont des sons en 3D binaural, réalisés de manière à ce qu'ils s'activent avec une certaine probabilité tous les X temps dans l'espace du jeu. Ils ont pour but de renforcer l'immersion du joueur en simulant ce que peut entendre les personnages du jeu.



Il y a plusieurs catégories de sons d'ambiance : les cris et les déplacements des monstres, les sons liés à la nature et au climat (vent/ pluie/ tonnerre), liés aux personnages (la voix, la marche, la respiration, le battement de cœur, etc.), et aux lieux du supermarché.

L'ambiance sonore du jeu est quasiment constituée qu'à travers les sons d'ambiance. Comme ils se lancent de manière aléatoire, ils sont peu prévisibles et inattendus, surtout dans les moments de jeu où le son commence à se faire silence pour créer une ambiance inquiétante. C'est la raison pour laquelle la musique d'ambiance est peu présente afin de laisser plus de place au moment du silence. Les sons apparaissent de façon inattendue et créent un sentiment de panique qui maintient le joueur sous tension.

Le son d'ambiance évolue dans le temps :

Chaque catégorie de son est gérée par un paramètre qu'on peut contrôler la fréquence de son apparition dans le jeu. On peut activer ou désactiver les sons en fonction de plusieurs variables du jeu : le nombre de tours, le nombre de monstres, le nombre de personnages morts, et l'état du supermarché en fonction de la narration (exemple : dysfonctionnement de l'électricité après une attaque de monstre).



Dans le FMOD, les sons d'une même catégorie sont placés dans une playlist d'un Scatterer Instrument. Cela permet de générer du son en 3D binaural sans avoir à générer d'émetteur. Il lance un son à une direction et une distance aléatoire selon le paramètre défini. Un paramètre est appliqué sur le Spawn Rate qui permet de contrôler la fréquence d'apparition du son.

Les sons liés à la Narration

Des voix de personnages peuvent se lancer au cours de la partie lorsque le joueur se trouve sur l'espace de jeu (en dehors de la lecture). Les personnages donnent un avis ou leurs ressentis par rapport à la narration qu'il est en train d'accomplir. Cela ajoute plus de vie dans le jeu surtout à des moments où le joueur peut se retrouver à ne plus avoir de pion à jouer. De plus, cela crée l'empathie chez le joueur pour les personnages. La mort d'un personnage ne sera que plus douloureuse et la tension va se sentir plus fortement lorsqu'il y aura de moins en moins de signe de vie en avançant dans le jeu.

Les sons Stingers

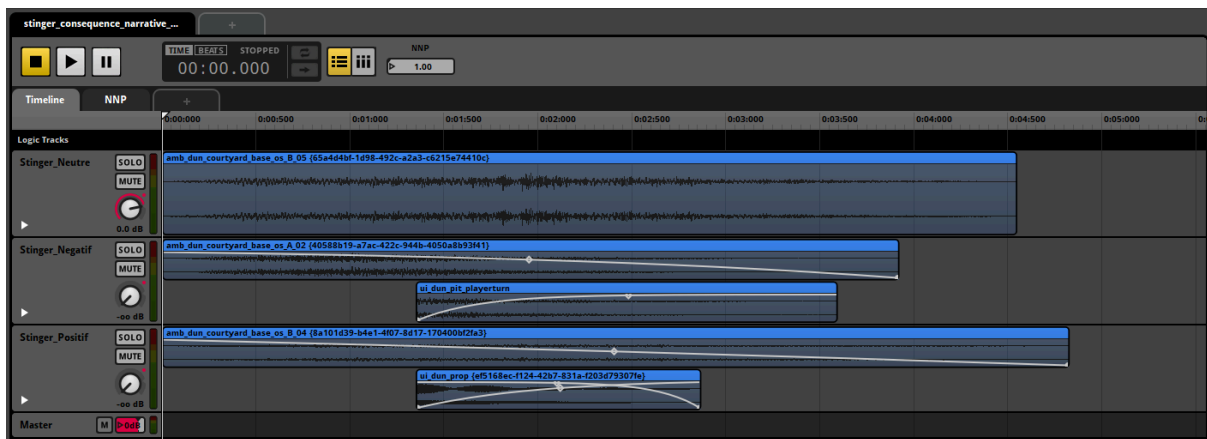
Les stingers du jeu a pour but d'indiquer au joueur des indices dans le gameplay. Un endroit unique et particulièrement intéressant de mettre un Stinger, c'est lorsque le joueur a validé une page narration à poursuivre après avoir rempli tous les slots.

Après avoir validé une page narration à poursuivre, le joueur devra attendre quelques tours avant de connaître le résultat narratif. Un feedback musical juste après la validation d'une page narrative peut indiquer au joueur à l'avance si le résultat va être plutôt Neutre, Négatif ou Positif. Ainsi, le son favorise la réflexion du joueur à anticiper et établir des choix stratégiques par rapport aux indices sonores qu'on lui renvoie.

Prenons exemple de la page narration : Entrée dans l'entrepôt

- **Neutre** : Les pions que j'ai placés pour cette page narration ne permettent pas d'ouvrir la porte, mais je recevrai potentiellement des indices pour la prochaine fois.
- **Négatif** : Les pions que j'ai placés ont potentiellement amené à un résultat négatif, il est alors plus judicieux que je tente de trouver des solutions ailleurs.
- **Positif** : Les pions que j'ai placés ont réussi à accéder à la suite de l'histoire, j'ai maintenant le choix de me concentrer sur d'autres axes narratifs.

Dans le projet FMOD, il y a un event pour un type de Stinger qui regroupe 3 versions de son généré par un paramètre qui se nomme NNP allant de 1 à 3. L'event lance le stinger Neutre lorsque NNP est à 1, Négatif à 2, et Positif à 3. J'ai tout simplement baissé le volume ou augmenté le volume de l'audio concerné.



Lien events list

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1lFTqW5Y7QMrMpsHb8tFFmiMA-XaM-pYgQx_IdAcB9ng/edit?usp=sharing

