

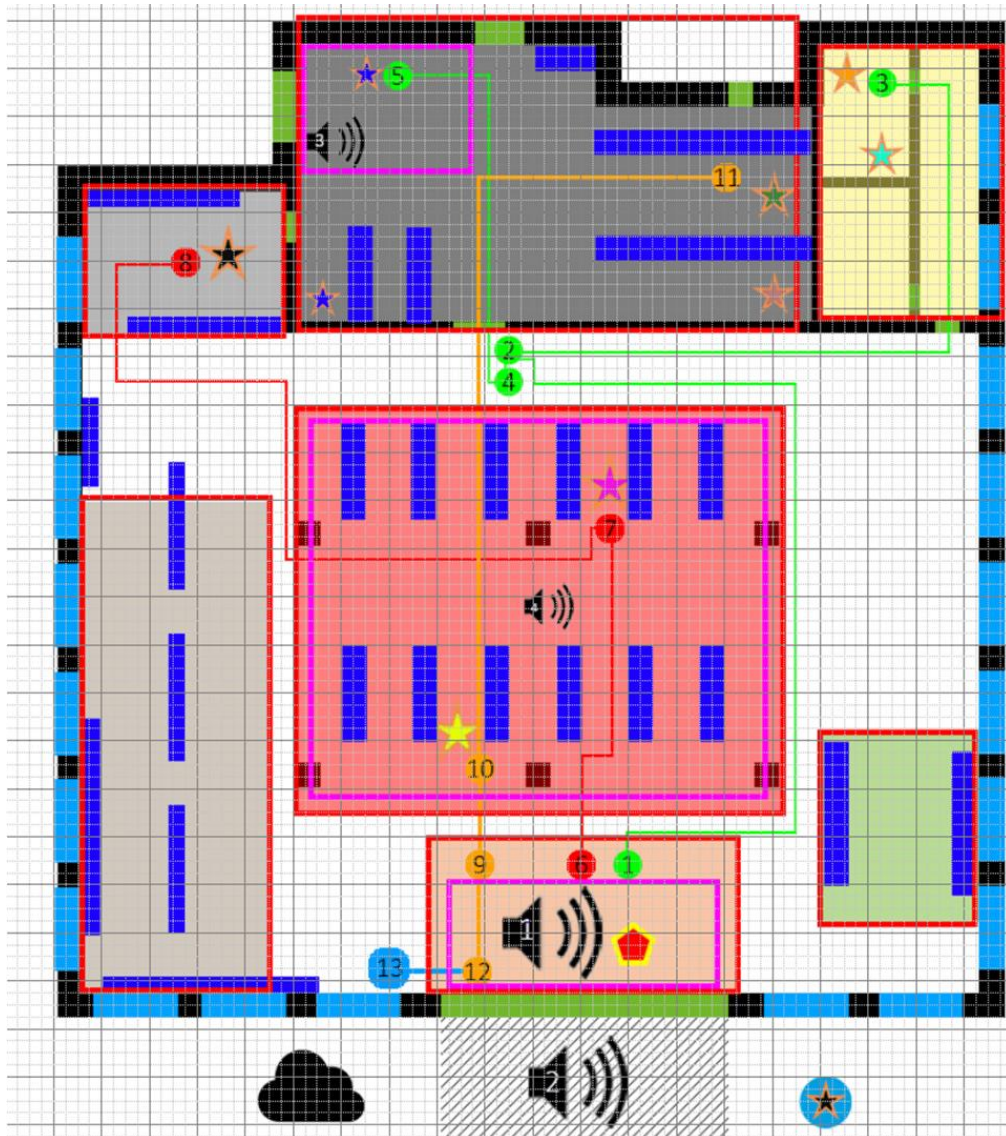
Level Design Document - The Mist

Designers	Guillaume Montella Zeren Chen Alexandre Farcy
Level Name	Supermarket_Map
Date de rendu	13/09/2021

Tableau de Révision		
Date	Condition	Initiales
13/07/2021	Document initial - Réalisation du Blueprint White box de notre niveau	GM / AF
31/07/2021	Level Overview Gameplay - Implémentation des pages	AF / MM / ZC
11/09/2021	Gameplay - Implémentation complète des mécaniques de gameplay sur les pages Esthétique - Premier jet (Intégration du supermarché)	AF/MM/ ZC

Level Overview Map/Draft	2
Objectifs du niveau (conditions de réussite)	3
Résumé du niveau	3
Les hooks de notre niveau	3
Guideline de production	4
Gameplay	5
Entrée du magasin	5
Description	6
Éléments narratifs	6
Éléments Gameplay	6
Elements Moteur	6
L'entrepôt	7
Description	8
Éléments narratifs	8
Éléments Gameplay	8
Elements Moteur	8
Les toilettes/Vestiaires	9
Description	10
Éléments narratifs	10
Éléments Gameplay	10
Elements Moteur	10
Boucherie	11
Description	11
Éléments narratifs	11
Éléments Gameplay	11
Elements Moteur	12
Les rayons	13
Description	13
Éléments narratifs	14
Éléments Gameplay	14
Elements Moteur	14
Esthetique	15
Thématique générale du niveau	15
Moodboard - Couleur de l'ambiance et de la brume	16
Moodboard - Magasin	16
Lightning du niveau	17
Moodboard - Couleur des lumières dans le magasin	17
Moodboard - Teinte de la brume	19
World building	19
Son rôle	20
La motivation	20
Ses capacités	20
La place de la Map	20

Level Overview Map/Draft



Legende

Mur	Fenêtre	Porte
Carport	Entrée	Boucherie
Epicerie	Produits Frais	Entrepôt
Vestiaire	Rayon	Spawn
Batterie	Scotch	Pied de biche
Briquet	Clé	Couteau
Engrais	Générateur	Voiture
Spot Light	Zone interactive	Triggers

Chemin critique

Brume	Sound Emitter: Cris dans la brume	Sound Emitter: Bruit de monstre	Sound Emitter: Frappe sur le rideau de fer
Sound Emitter: Bruit de canette qui tombe			
Réparer générateur	Trouver armes	Réparer vitre	Fin

Echelles

200cm*200cm 200UU*200UU UU= Unité Unreal	Taille Map 39M*41.50M 3900UU*4150UU	Taille Caractère 100cm*100cm 100UU*100UU
--	---	--

Objectifs du niveau (conditions de réussite)

Dans ce premier scénario, le joueur a plusieurs qu'il doit accomplir avant que la nuit ne tombe, plusieurs tours après le début du jeu :

1. Allumer le générateur.
2. Trouver des armes.
3. Réparer la vitre du supermarché.

En fonction des objectifs accomplis avant la nuit tombée, le joueur pourra passer une bonne nuit (protégé des monstres) ou une mauvaise nuit (attaqué par les monstres sans moyens de se défendre, ce qui lui fera perdre des ressources).

Résumé du niveau

Type de gameplay : Jeu narratif / Stratégie / Tour par tour / Livre dont vous êtes le héros

Le niveau commence en début d'après-midi dans un petit magasin du Maine (type "Target" au Etats-Unis) dans les années 1980. Tout semble normal et des gens semblent y faire leur courses comme si de rien n'était.

Quand soudain une brume étrange arrive de nulle part et encercle le magasin avec les gens à l'intérieur.

C'est ici que le jeu commence :

L'action prend place en pleine journée dans un environnement ouvert en vue du dessus, en Top Down. Cet environnement est entouré d'une brume épaisse assombrissant l'environnement et ne laissant entrevoir le magasin et ceux qui y résident.

Pour faire avancer l'histoire, le joueur doit passer par une interface graphique. Ses actions sur cette interfaces vont faire se déplacer les personnages en 3D dans le niveau.

Les hooks de notre niveau

Listing des hooks que le joueur a la possibilité de provoquer de notre niveau :

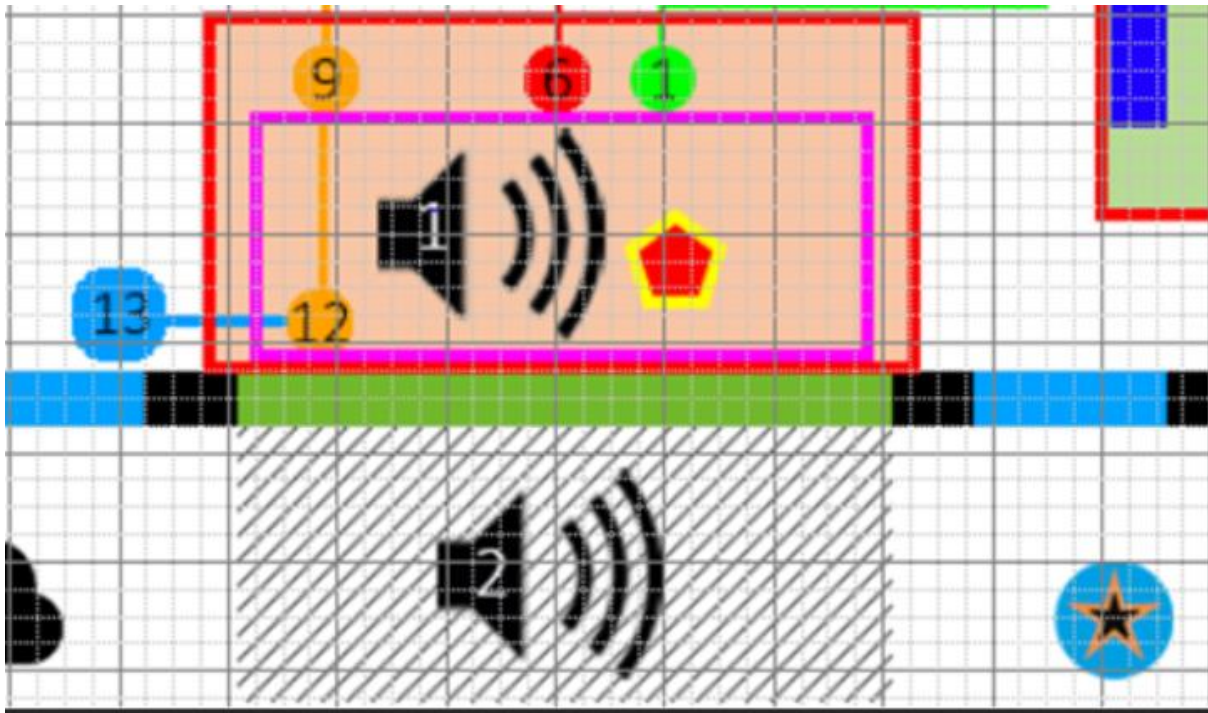
- Le joueur doit évoluer dans l'indécision car le jeu ne lui donne pas toutes les informations pour prendre une décision amenant à un résultat certain.
- Le joueur doit effectuer des choix stratégiques afin de trouver des informations l'aidant à la résolution d'un problème narratif.
- Reprise d'une œuvre majeure d'un auteur très connu, Stephen King.

Guideline de production

Dates	Milestones
10/07/2021	LDD - V1 Whitebox - V1
07/08/21	Finalisation des bases du gameplay Art pass V1 Light V1
11/09/21	Art Pass V2 Light V2 Optimisation des mécaniques de jeu et des assets
18/09/21	Ajout de la mécanique de tour par tour Ajout du déplacement des personnages dans le supermarché
24/09/21	Final Submission

Gameplay

Entrée du magasin



Évènement	Condition(s)	Condition(s) remplie(s)	Condition(s) ratée(s)
"Réparer la baie vitrée"	Objet : <u>Scotch</u>	Probabilité que les monstres n'entrent pas dans le magasin Accrue	Probabilité que les monstres attaque le magasin accrue
"Renforcer la baie vitrée"	Objet : <u>Sac d'engrais</u>	Probabilité que les monstres n'entrent pas dans le magasin Accrue	Probabilité que les monstre brisent la vitre accrue
"Discussion de groupe"	Aucune	Ajout d'indice dans le texte	Rien ne se passe

Description

Le joueur commence la partie avec, l'ensemble des survivants se trouvant à l'entrée du magasin. En restant dans cette zone, ils pourront entendre des grognements venant de l'extérieur. A l'aide des phases narratives que va proposer le jeu. Le joueur va savoir qu'il aura à remplir 3 objectifs, qui sont de réparer la vitre à l'entrée. Trouver des armes et remettre le courant. Pour atteindre le plus rapidement possible ses objectifs, le joueur va devoir d'abord se diriger vers l'entrepôt.

S'il veut réparer la vitre. Il lui faudra trouver des rouleaux de scotch qui sont dans les rayons, ainsi que des sacs d'engrais présents dans l'entrepôt. Il pourra également activer des groupes de discussion pour obtenir des indices sur ses objectifs.

Éléments narratifs

Vieux carnet	Informations sur les précédents locataires.
Sound Emitter	Présence de créature.
Voiture	Possibilité de voir un bout de la voiture garder proche du magasin.
Caisse enregistreuse intact	Les précédent squatteurs , n'étaient pas dans le magasins dans le but de voler de l'argent.

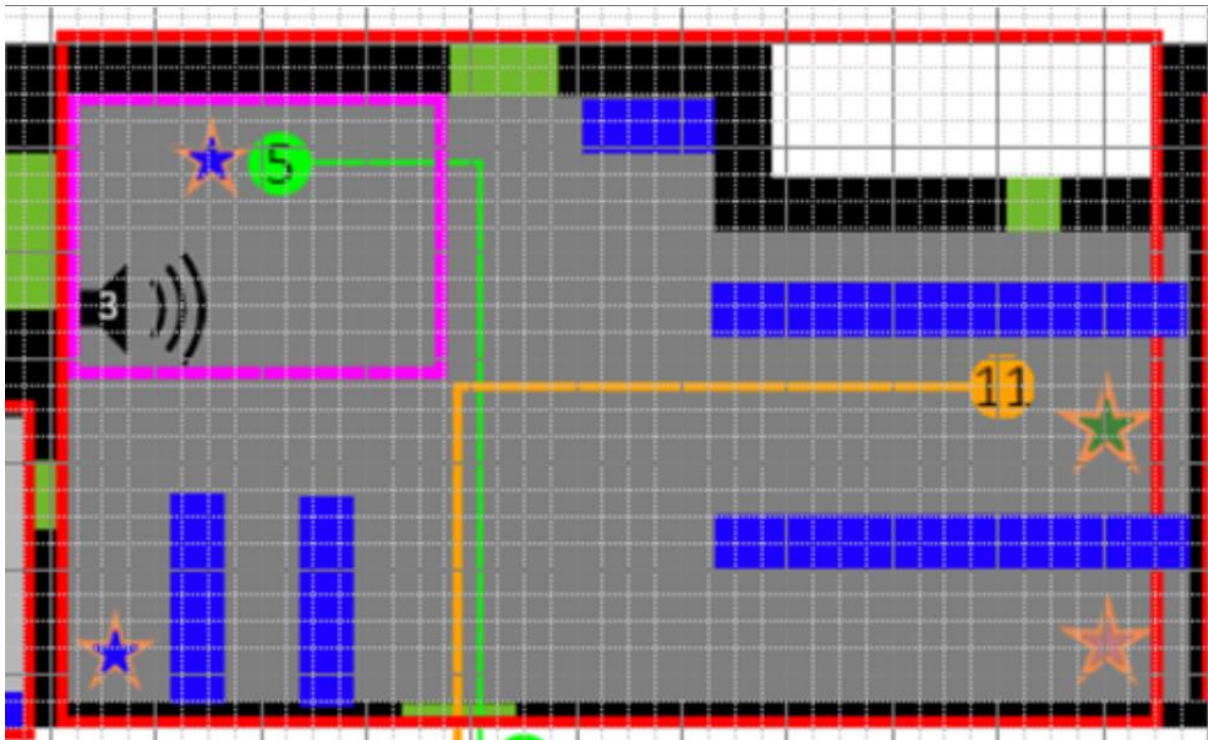
Éléments Gameplay

La baie vitré	Elément à réparer.
---------------	--------------------

Elements Moteur

Player Spawn	Place des avatars au début du jeu.
Sound Emitter	Son de monstre à l'extérieur du magasin.
Point Light - intérieur	Lumière blanche.

L'entrepôt



Évènement	Condition(s)	Condition(s) remplie(s)	Condition(s) ratée(s)
"Trouver les sac d'engrais"	Avoir de la lumière et un personnage fort	Vitrine renforcé	Ajout d'indice dans le texte.
"Trouver les SpotLight"	Avoir de la lumière	Acquis: SpotLight de chantier	Ajout d'indice dans le texte.
"Activer le générateur"	Avoir de la lumière et des bases en mécaniques	Activer le générateur + lumière dans toutes les pièces	Le générateur reste éteint + Ajout d'indice dans le texte.
" Trouver les batteries"	Avoir de la lumière	Acquis: Batteries Lourde	Ajout d'indice dans le texte.
"Combattre le monstre"	Avoir des armes	Le monstre s'enfuit	Un personnage meurt.

Description

L'entrepôt est un endroit essentiel dans le jeu. Dans un premier temps, le joueur aura comme objectif principal d'ouvrir la porte de cet entrepôt pour pouvoir y accéder. A ce moment-là du jeu, le joueur aura tous les survivants en lui mais il lui manquera deux objets permettant de l'aider : Le pied de biche et la clé.

Une fois entré dans l'entrepôt, le joueur va débloquent la capacité de fouiller dans ce lieu pour y trouver des objets importants comme les batteries ou l'engrais. Il pourra alors y trouver un générateur à allumer, ce qui remplacera la quête principale qu'il avait jusqu'à maintenant.

Éléments narratifs

Sound Emitter	Bruit d'une créature qui frappe contre les rideaux de fer de l'entrepôt.
Traces de mains	Informations sur les précédents locataires.
Spotlights	Informations sur le magasin d'origine.

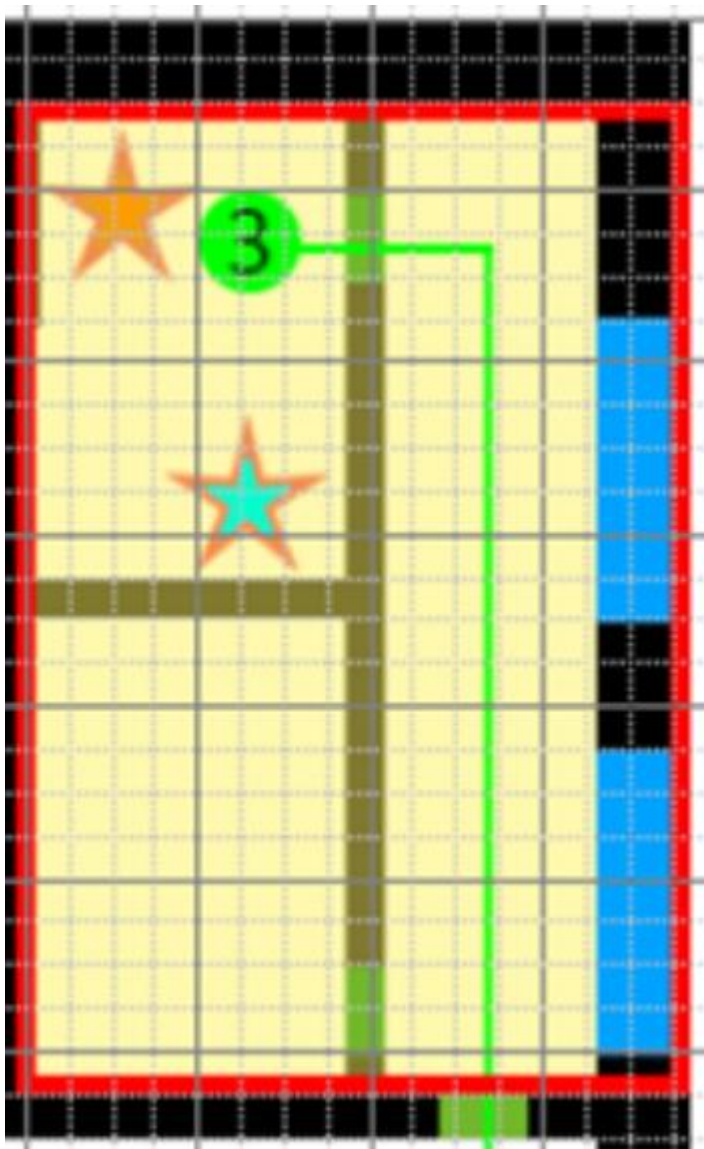
Éléments Gameplay

Générateur	Permet de rallumer la lumière et faciliter la résolution de certaines pages nécessitant de la lumière.
Spotlights	Permet d'avoir plus de ressource la nuit pour vaincre les monstres lors de leur assaut contre les survivants.
Engrais	Objet important à trouver pour réparer la vitre.
Batterie	Objet important à trouver pour réparer la lampe torche ou les spotlights.

Elements Moteur

Sound Emitter	Bruit d'une créature qui frappe contre les rideaux de fer de l'entrepôt.
Point Lights - intérieur	Lumières du magasin.

Les toilettes/Vestiaires



Évènement	Condition(s)	Condition(s) remplie(s)	Condition(s) ratée(s)
"Trouver un briquet"	Aucune	Acquis: <u>Briquet</u>	Ajout d'indices dans le texte
"Trouver la clé de l'entrepôt"	Un personnage qui est observateur	Acquis: <u>Clé de l'entrepôt</u>	Ajout d'indices dans le texte

Description

Le vestiaire est un lieu tout le temps accessible où les personnages vont principalement trouver des objets importants pour naviguer dans le magasin comme par exemple la clé de l'entrepôt.

Éléments narratifs

Habits éparpillés	D'anciens habitants se renseignent sur le passé de ce magasin.
Casiers	Ils renseignent sur le passé de ce magasin tout en indiquant qu'ils peuvent contenir des objets utiles.

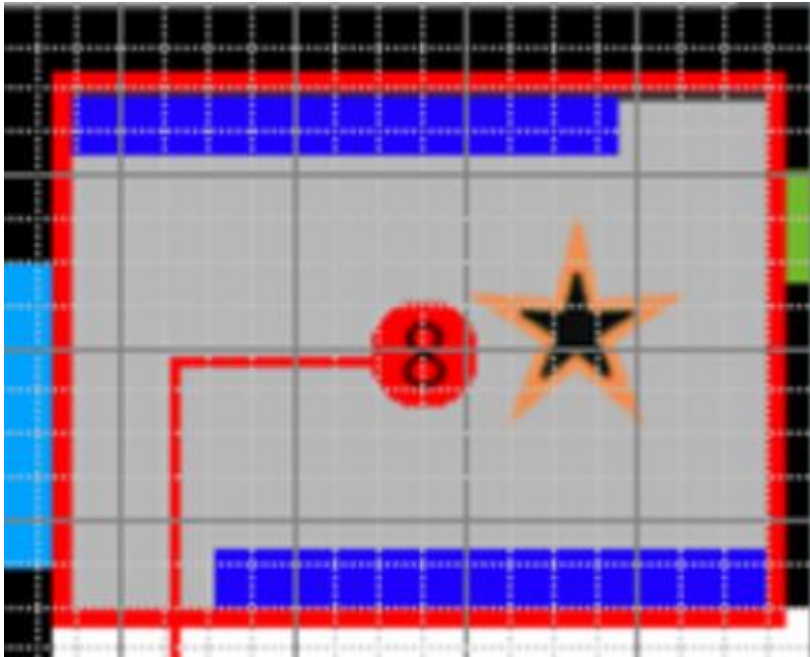
Éléments Gameplay

Clé de l'entrepôt	Objet important à trouver pour ouvrir l'entrepôt.
Briquet	Objet important à trouver pour faire la lumière dans certains lieux.

Elements Moteur

Point Lights - intérieur	Lumière du vestiaire.
--------------------------	-----------------------

Boucherie



Évènement	Condition(s)	Condition(s) remplie(s)	Condition(s) ratée(s)
"Fouiller la <u>boucherie</u> "	Avoir de la lumière	Trouver le <u>couteau</u>	Ajout d'indices dans le texte

Description

La boucherie est un lieu tout le temps accessible où les personnages vont pouvoir se procurer des armes comme un couteau par exemple. Ce couteau va être utilisé pour se protéger des monstres lors de leur assaut la nuit.

Éléments narratifs

Carcasses de cochon pendu	Des carcasses de cochons qui peuvent faire croire qu'ils sont dans la boucherie depuis peu longtemps.
---------------------------	---

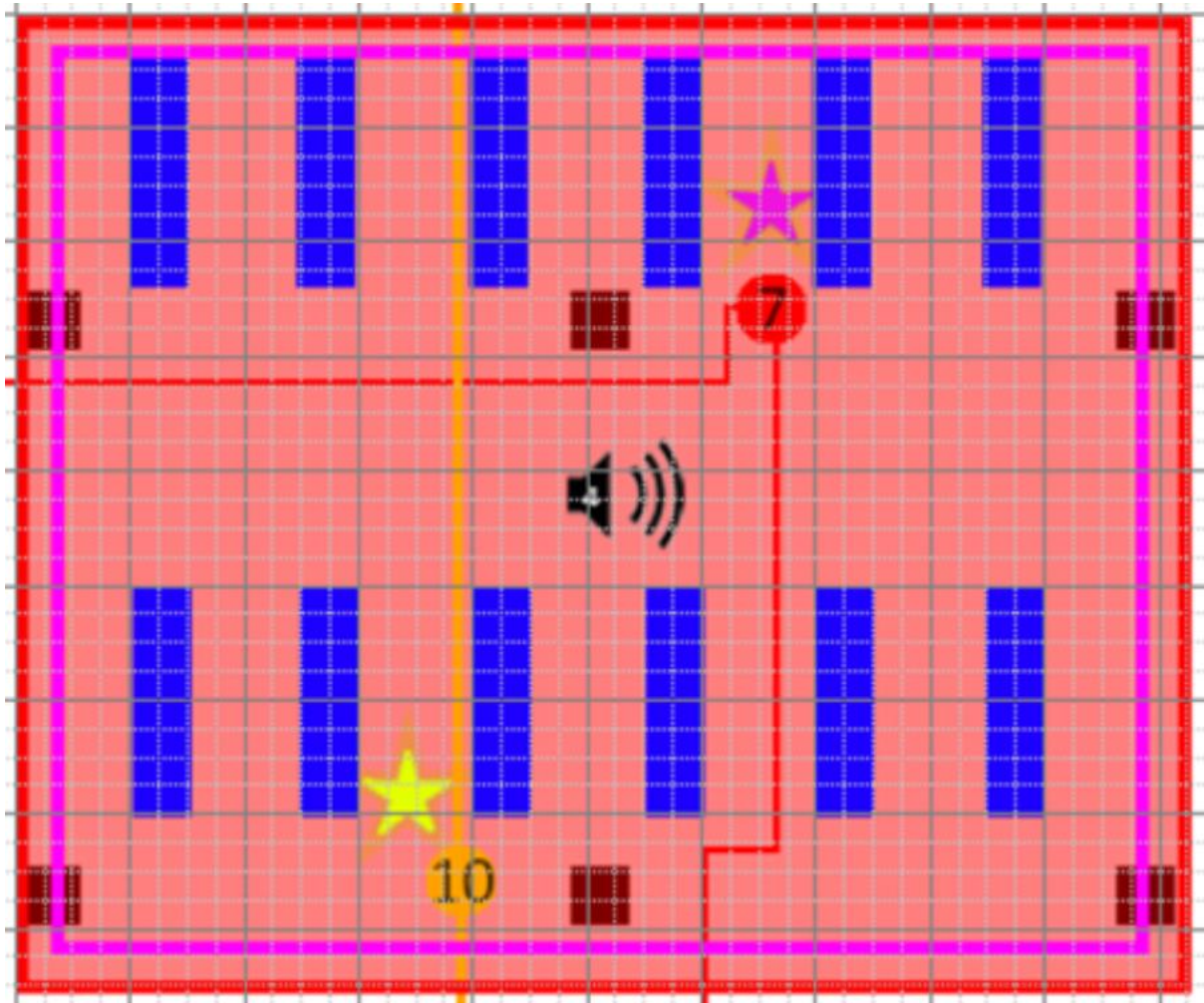
Éléments Gameplay

Couteau	Objet important à trouver pour se faire défendre la nuit.
---------	---

Elements Moteur

Point Lights - intérieur	Lumières du magasin.
--------------------------	----------------------

Les rayons



Évènement	Condition(s)	Condition(s) remplie(s)	Condition(s) ratée(s)
"Chercher le Scotch"	Amanda + lumière	Acquis: <u>Scotch</u>	Ajout d'indices dans le texte
"Chercher le pied de biche"	Norton + Lumière	Acquis: <u>Pied de biche</u>	Ajout d'indices dans le texte

Description

Les rayons du supermarché est un lieu tout le temps accessible où les personnages vont pouvoir fouiller pour se procurer divers objets. Ces objets vont aider à la résolution de certains évènements comme par exemple enfoncer la porte de l'entrepôt.

Éléments narratifs

Rayons en désordre	Informations sur les précédents locataires.
--------------------	---

Éléments Gameplay

Scotch	Objet important à trouver pour réparer la vitre à l'entrée du magasin.
Pied de biche	Objet important à trouver pour ouvrir la porte.

Elements Moteur

Point Lights - intérieur	Lumières du magasin.
Sound Emitter	Bruits de canette ou d'objet qui tombent.

Esthetique

Thématique générale du niveau

L'esthétique du niveau se base sur une représentation d'un supermarché Local (type supermarché de la chaîne "Target" au Etats-Unis) dans le Maine

Premièrement, les assets 3D utilisés sont des représentations (les plus fidèles possibles), d'objets pouvant être trouvés dans un supermarché.

Ensuite le supermarché est entretenu en début de partie et contient des denrées alimentaires, des produits ménagers et divers outils que les personnages pourront utiliser. Le magasin est divisé en 3 parties, le magasin, l'entrepôt qui est moins bien entretenu et où il sera possible de trouver des outils comme des batteries de secours et des Spotlights. Ce dernier aura également 2 sorties menant à la Brume, la première en passant par le rideau de fer prévue pour les livraisons et la deuxième prévue pour l'entrée des employés.

Le style du magasin est moderne, il y a une façade vitrée , plusieurs rayons de nourriture et de produits ménagers, des produits frais et surgelés, du matériel d'entretien.

L'ambiance générale du niveau est angoissante. Le joueur découvre la scène avec les personnages agglutinés au niveau de l'entrée en direction de la brume, inquiet. Il est possible d'entendre des cris venant de dehors.

A chaque fois que le joueur réalise une action, l'ambiance devient de plus en plus oppressante, jusqu'à l'arrivée d'un événement menaçant le joueur.

La brume quant à elle, est épaisse et se trouve à l'extérieur du magasin. Elle est légèrement colorée de bleu au début du jeu et plus le joueur se trouve dans une situation délicate (peu de personnages ou de ressources) plus cette brume va tendre vers le rose. Étant à l'extérieur, la brume laisse entrevoir très légèrement des monstres se déplacer, légèrement car on y voit des masses sombres bouger.

La nuit n'est pas montrée en jeu, elle est vécu textuellement par le joueur, ainsi la brume et le niveau resteront tout le temps en plein jour.

Moodboard - Couleur de l'ambiance et de la brume



Moodboard - Magasin



Lightning du niveau

Le supermarché est principalement éclairé par la lumière du naturel qui traverse les grandes vitres du magasin et les lampes au plafond. La lumière du naturel est dynamique, elle change en fonction du temps jour/nuit.

Le lightning est différent en fonction du lieu : devant les zones fraîches il y a les lumières bleutées des réfrigérateurs, dans les toilettes les lumières sont jaunâtres etc et des lieux laissés sombres où il n'y a pas de lumière.

Le lightning est aussi différent en fonction des phases de jeu : après la coupure d'électricité, le magasin est éclairé par des lumières de bougie, des lampes torches ou des lampes de camping qui vont être utilisées par les personnages ou bien le feu déclenché après l'attaque des monstres.

La brume à l'extérieur change aussi de couleur en fonction de la lumière du jour et la lumière qui le traverse.

En ce qui concerne le Lightning général du niveau. La lumière serait principalement artificielle (lumière du magasin, lampe de torche, lampe de camping), et très peu de lumière naturelle. La brume étant suffisamment épaisse pour cacher en grande partie le soleil.

Il y aurait un jeu de couleur qui se ferait en fonction du nombre de survivant. Plus le nombre de survivants est faible et plus les lumières prendront une teinte gris rosé.

Moodboard - Couleur des lumières dans le magasin





Moodboard - Teinte de la brume



World building

L'œuvre reprise est la nouvelle Brume de Stephen King, et l'adaptation en film The Mist de Frank Darabont, sortie en 2007.

Le genre est de l'horreur et thriller qui garde le suspens narratif pour provoquer chez le joueur l'angoisse et l'incertitude. Il y a cette peur de ne jamais savoir ce qui attend derrière cette brume et comment les autres personnages vont réagir face aux différents événements déclenchés au cours du jeu.

Son rôle

Le joueur n'incarne pas de personnage dans le jeu mais il joue un narrateur qui contrôle la narration du jeu en déclenchant des événements pour aider les survivants à survivre.

La motivation

En tant que narrateur, le joueur veut aider les survivants à réaliser les objectifs principaux pour qu'ils puissent plus facilement passer la nuit (sans perdre de ressources). En tant que narrateur, le joueur a également envie de faire obtenir le plus d'objets possible aux survivants car cela va les aider à survivre et à résoudre des situations compliquées. Cela se montre dans les phases où le joueur doit combiner les bons éléments (personnage et objets) ensemble pour obtenir des récompenses et progresser dans l'histoire.

Ses capacités

En tant que narrateur neutre (c'est à dire non omniscient), le joueur ne connaît que les survivants du magasin ainsi que les objets qu'ils possèdent. Le joueur va donc pouvoir faire avancer les personnages dans l'histoire via des pages qui symbolisent scénette où les personnages tentent de résoudre une problématique (ouvrir la porte de l'entrepôt, fouiller la boucherie).

La place de la Map

La Map représente un supermarché du Maine proche d'un village isolé et encerclé par la brume. On y trouve principalement des produits alimentaires achetés par la population locale, principalement des trentenaires et des quarantenaires.