

# Level Design Document - Le Horla

Designers	Guillaume Montella Margaux Muller Alexandre Farcy
Level Name	Premier Jour - Découverte et Denis
Date de rendu	03/05/2021

Tableau de Révision		
Date	Description	Initiales
21/03/2021	Document initial - Réalisation du Blueprint	GM / AF
22/03/2021	Level Overview Gameplay - Chambre des parents Esthétique - Premier jet	AF / MM
24/03/2021	Gameplay Esthétique	GM / AF /MM
29/04/2021	Modifications de la structure Planification des ajouts	MM
30/04/2021	Ajout de la Map Gameplay - Organisation de la documentation Gameplay - ajout des Maps	MM
01/05/2021	Mise à jour partie Gameplay Mise à jour Esthétiques	MM / GM
02/05/2021	Level Overview	MM
17/05/2021	Changement Carte	MM

## Sommaire

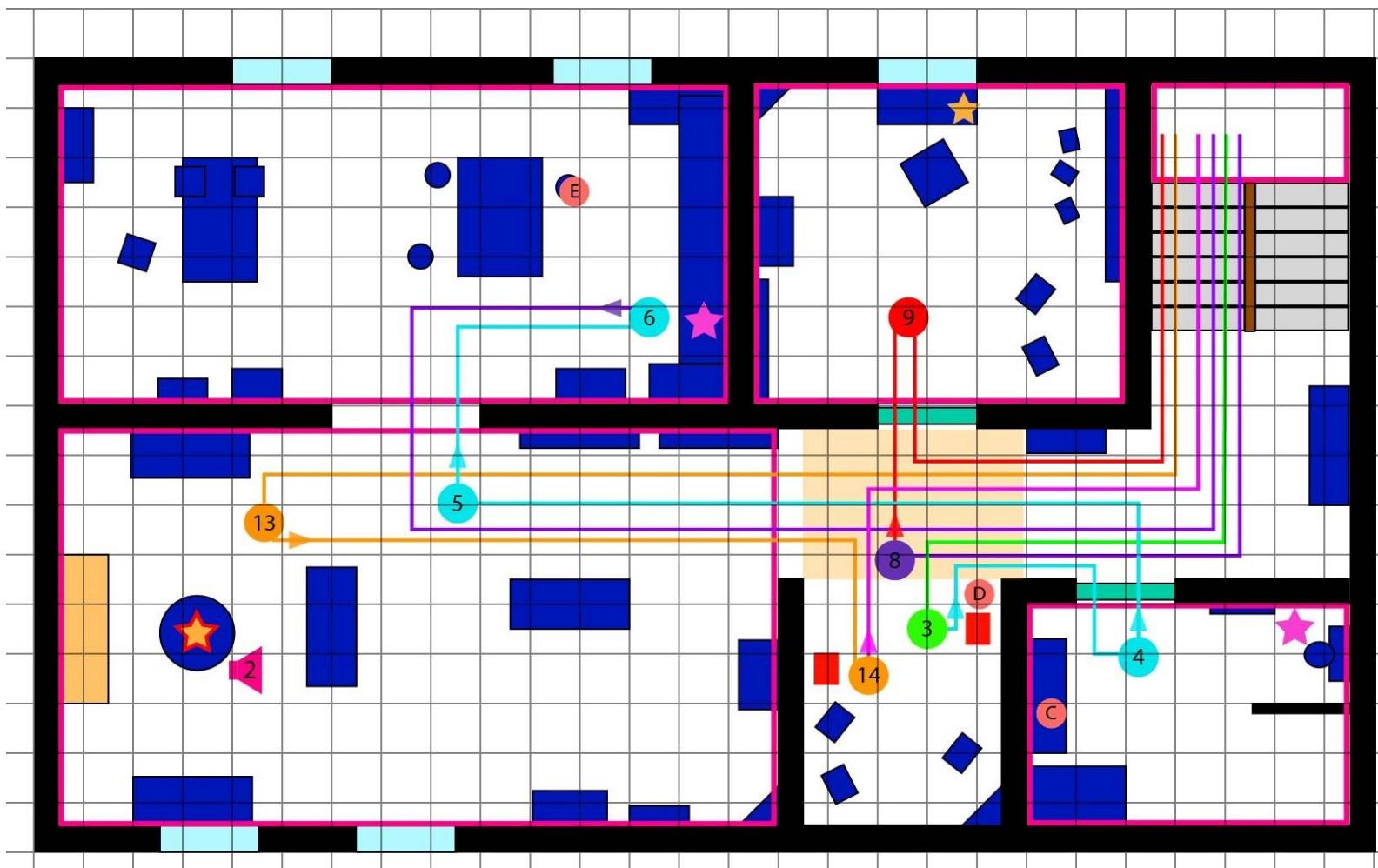
<b>Level Overview Plan de la maison - RDC</b>	<b>6</b>
Condition de fin de niveau	8
Résumé du niveau	8
Points clefs du niveau	8
Guideline de production	9
<b>Gameplay</b>	<b>10</b>
Réveil	10
1 Chambre des Parents	10
Map	10
Description	10
Éléments Narratifs	11
Éléments Gameplay	11
Éléments Moteurs	11
2 Couloir 1er	12
Map	12
Description	12
Éléments Narratifs	12
Éléments Moteurs	13
3 Hall - Couloir RDC	14
Map	14
Description	14
Éléments Narratifs	15
Éléments Gameplay	15
Éléments Moteurs	15
Linges RDC	15
4 Salle de Bain	16
Map	16
Description	16
Éléments Narratifs	16
Éléments Gameplay	17
Éléments Moteurs	17
5 Salon	17
Map	18
Description	18
Éléments Narratifs	18
Éléments Moteurs	19
6 Cuisine - Cuisine	20

Map	20
Description	20
Éléments Narratifs	20
Éléments Gameplay	21
Éléments Moteurs	21
Linge 1er - Retour carton	22
7 Chambre des Parents	22
Map	22
Description	22
Éléments Narratifs	22
Éléments Gameplay	23
Éléments Moteurs	23
8 Hall - Couloir RDC	24
Map	24
Description	24
Éléments Narratifs	24
Éléments Gameplay	25
Éléments Moteurs	25
Dossiers	26
9 Bureau	26
Map	26
Description	26
Éléments Narratifs	26
Éléments Gameplay	27
Éléments Moteurs	27
10 Couloir 1er	28
Map	28
Description	28
Éléments Narratifs	28
Éléments Moteurs	29
11 Chambre des parents	30
Map	30
Description	30
Éléments Narratifs	30
Éléments Gameplay	31
Éléments Moteurs	31
12 Grenier	31
Map	32
Description	32

Éléments Narratifs	32
Éléments Gameplay	33
Éléments Moteurs	33
Dernier Dossiers	34
13 Salon	34
Map	34
Description	34
Éléments Narratifs	34
Éléments Gameplay	35
Éléments Moteurs	35
14 Hall - Couloir RDC	36
Map	36
Description	36
Éléments Narratifs	36
Éléments Gameplay	37
Éléments Moteurs	37
Fin	37
15 Chambre des Parents	38
Map	38
Description	38
Éléments Narratifs	38
Éléments Moteurs	39
<b>Esthétique</b>	<b>40</b>
Thématique générale	40
Moodboard	40
Lighting	40
Actuellement	40
Intentions	40
Une piste esthétique à explorer	41
Chambre des parents	42
Description de la pièce	42
Lighting	42
Références	42
Couloir 1er - Escalier - Hall / Couloir RDC	43
Descriptions pièces	43
Lighting	43
Références	43
Salle de bain	44

Description de la pièce	44
Lighting	44
Références	44
Salon	44
Description de la pièce	45
Lighting	45
Références	45
Cuisine/Salle à manger	46
Description de la pièce	46
Lighting	46
Références	46
Bureau	46
Description de la pièce	47
Lighting	47
Références	47
Grenier / stockage	48
Description de la pièce	48
Lighting	48
Références	48

# Level Overview Plan de la maison - RDC



## Légende

- Murs
  - Portes
  - Meubles
  - Rambardes
  - Fenêtres
  - Poutres
  - Cheminée
  - Escaliers
  - Vu du 1er étage
  - Chambre de l'enfant (inaccessible)
  - Player Spawn
  - A Photo Famille
  - B Photo Bob
  - C Boite Pillules
  - D Veste Enfant
  - E Tasse Femme
  - Cartons
  - Linges - Cartons
  - Dossiers - Cartons
  - Dossier Chb - Cartons
  - Dossier Divorces - Cartons
  - Particules Poussières
  - Fog
  - Triggers entrée pièces
  - Sound Emitter 2- Dossier divorce apparait
  - Sound Emitter 1- 1 Dossiers dans la boite
  - Trigger stop Sound Emitter 1
  - Trigger start commentaire hall
  - Trigger Fin
- ### Chemin Critique
- 1 2 3 Réveil
  - 4 5 6 Linge RDC
  - 7 8 Linge 1er Retour Cartons
  - 9 10 11 12 Dossiers
  - 13 14 Dernier dossiers
  - 15 Fin
- Directions chemins critiques (Par couleur)

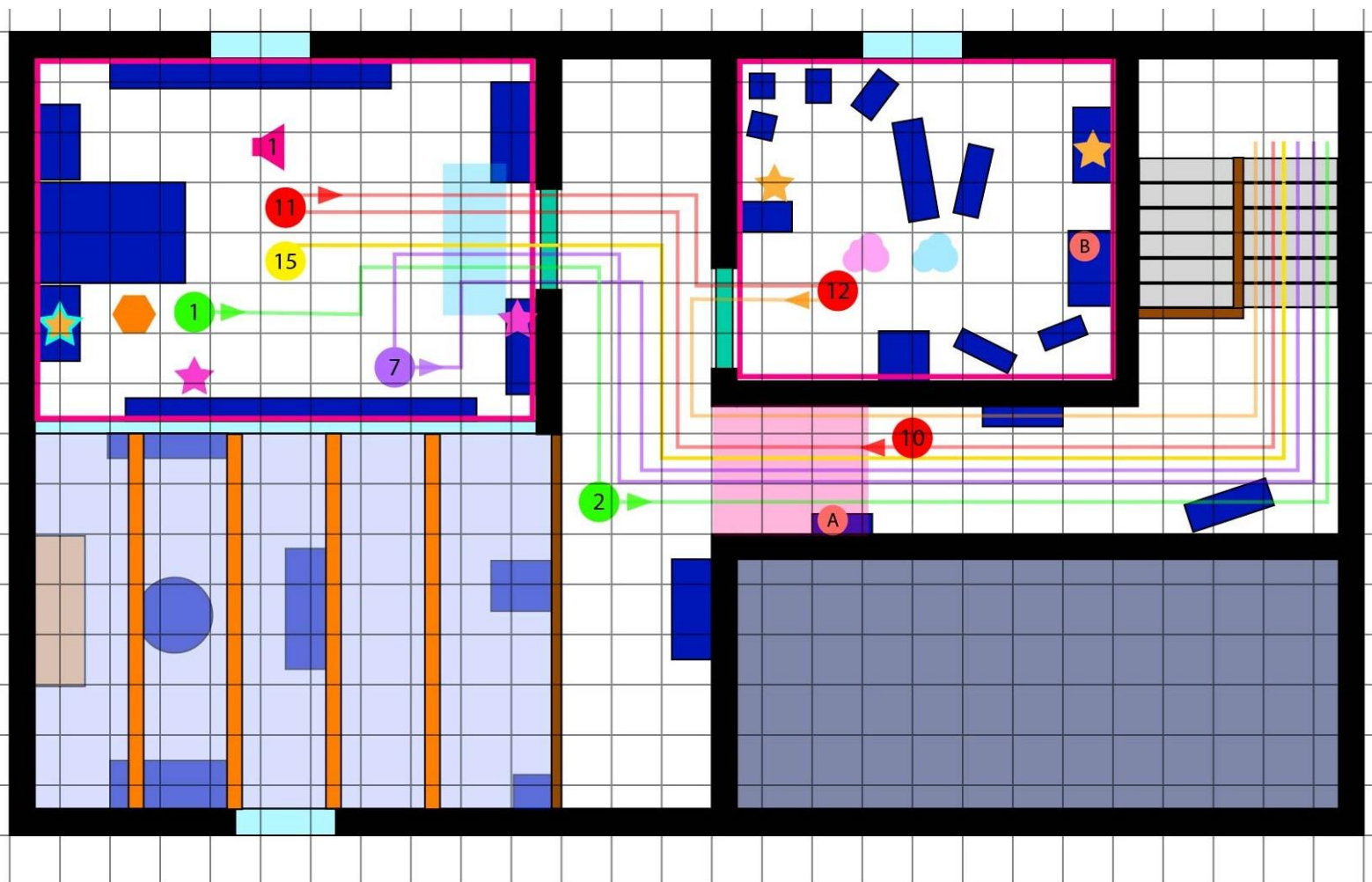
## Echelles

100cm\*100 cm  
1UU \* 1UU  
UU = Unité Unreal

Taille Map  
15m \* 27m  
1500UU \* 2700UU

Taille Player  
100cm \* 100cm  
1UU \* 1UU

## Plan de la maison - 1er Étage



### Légende

- Murs
- Portes
- Meubles
- Rambardes
- Fenêtres
- Poutres
- Cheminée
- Escaliers
- Vu du 1er étage
- Chambre de l'enfant (inaccessible)
- Player Spawn
- A Photo Famille
- B Photo Bob
- C Boite Pillules
- D Veste Enfant
- E Tasse Femme
- Cartons
- Linges - Cartons
- Dossiers - Cartons
- Dossier Chb - Cartons
- Dossier Divorces - Cartons
- Particules Poussières
- Fog

### Chemin Critique

- 1 2 3 Réveil
- 4 5 6 Linge RDC
- 7 8 Linge 1er Retour Cartons
- 9 10 11 12 Dossiers
- 13 14 Dernier dossiers
- 15 Fin
- Directions chemins critiques (Par couleur)
- Triggers entrée pièces
- Sound Emetter 2- Dossier divorce apparait
- 1 Sound Emetter 1- 1 Dossiers dans la boîte
- Trigger stop Sound Emetter 1
- Trigger start commentaire hall
- Trigger Fin

### Echelles

100cm\*100 cm  
1UU \* 1UU  
UU = Unité Unreal

Taille Map  
15m \* 27m  
1500UU \* 2700UU

Taille Player  
100cm \* 100cm  
1UU \* 1UU

## Condition de fin de niveau

Le joueur doit avoir rempli les 2 cartons de la journée, les avoir placés dans le hall. Une fois ces actions réalisées, le joueur doit ramener le personnage dans la chambre des parents.

## Résumé du niveau

Le joueur contrôle un personnage en vue FPS.

Le personnage se réveille le matin dans sa maison où il semble vivre seul. Cette dernière est mal rangée (vêtements au sol, cuisine en désordre, poussière, etc). Le Hall contient des cartons de déménagement, le personnage (Simon) déménage et le joueur doit finir de remplir les cartons. Il va parcourir la maison durant toute la journée pour trouver les objets qu'il doit placer dans les cartons.

Dans sa phase de recherche, le joueur va comprendre qu'il n'est pas seul dans la maison est qu'une entité hostile cherche à nuire au personnage. L'entité va d'abord se manifester en changeant de place certains objets sans que le joueur ne s'en aperçoive et devient de plus en plus active (elle bouge de plus gros objets comme des meubles ou de manière plus évidente).

L'objectif du joueur va être de se déplacer dans la maison pour trouver des objets, les porter puis les placer dans les cartons de déménagement pour pouvoir partir de la maison. Le challenge va être de retrouver les objets qui ont tendance à bouger sans le consentement du joueur.

## Points clefs du niveau

1. Créer une ambiance où le joueur est étouffé de plus en plus par la maison
2. Créer une opposition entre espaces vides et espaces chaotiques pour créer une ambiance dérangeante



## Guideline de production

Dates	Milestones
24/03/2021	LDD - V1 Whitebox - V1
17/04/21	Finalisation du gameplay Art pass V1 Light V1
02/05/21	Art Pass V2 Light V2
14/05/21	Optimisation des mécaniques de jeu et des assets Ajout d'un l'extérieur
21/05/2021	Final Submission

# Gameplay

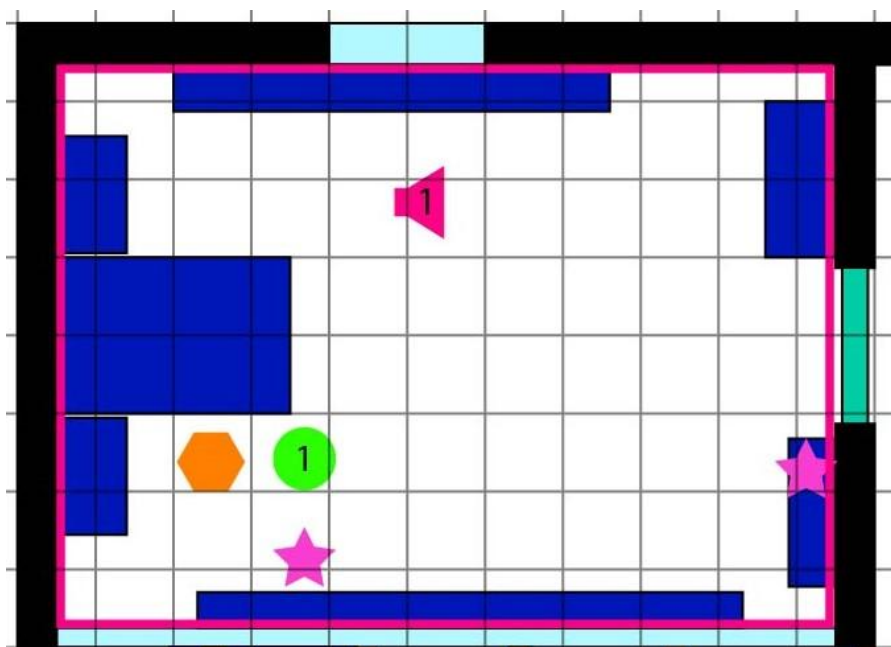
Le chemin critique du niveau contenant beaucoup de backtracking, il se découpe en étapes chiffrées pour améliorer la lisibilité.

## Réveil

Le joueur commence le jeu. Il apparaît dans la chambre des parents face à la verrière. Il doit ensuite descendre dans le Hall en passant par le couloir du 1er étage.

### 1 Chambre des Parents

Map



Description

Dans cette pièce, le joueur trouvera des livres ainsi que du linge..

C'est la chambre des parents, elle contient un lit, des tiroirs, une bibliothèque et une armoire pour ranger des vêtements. La pièce a également une vue sur la mezzanine grâce à une verrière.

Il y a une fenêtre pour laisser passer la lumière.

Le player spawn se trouve dans cette pièce. Le personnage apparaît sur le côté droit du lit.

Un trigger enregistre l'entrée et la sortie du joueur de la pièce pour aiguiller les interactions du horla.

Le joueur ou le Horla peuvent ouvrir et fermer une porte avec un collider.

### Echelles

1m\*1m  
1UU \* 1UU  
UU = Unité Unreal

Taille Map  
15m \* 27m  
15UU \* 27UU

Taille Player  
1m \* 1m  
1UU \* 1UU

### Légende

Murs	Photo Famille
Portes	Photo Bob
Meubles	Boite Pillules
Rambardes	Veste Enfant
Fenêtres	Tasse Femme
Poutres	Cartons
Cheminée	Linges - Cartons
Escaliers	Dossiers - Cartons
Vu du 1er étage	Dossier Chb - Cartons
Chambre de l'enfant (inaccessible)	Dossier Divorces - Cartons
Player Spawn	Particules Poussières
	Fog
	Triggers entrée pièces
	Sound Emitter 2- Dossier divorce apparaît
	Sound Emitter 1- 1 Dossiers dans la boîte
	Trigger stop Sound Emitter 1
	Trigger start commentaire hall
	Trigger Fin

### Éléments Narratifs

Objets / éléments	Idée(s) véhiculée(s)
<b>Différents post-it</b> <i>“Pense à laver le linge, Bisous ^^”</i> <i>“On part à 18h, passe une bonne journée”</i>	Le personnage a une mauvaise mémoire
<b>La partie droite de la chambre est vide</b>	Il manque quelqu'un
<b>Lit deux places avec deux tables de chevet</b>	Le personnage vivait avec quelqu'un
<b>Tas de linges à différents endroits</b>	Le personnage n'est pas ordonné
<b>Un cadre photo retourné</b>	Quelque chose ne va pas dans la vie du personnage
<b>Feuille de papier froissées / carnet</b>	Le personnage prend des notes / est écrivain
<b>Cartons</b>	Le personnage déménage
<b>Piles de livres</b>	Le personnage déménage
<b>2 Lampes de chevet</b>	Le personnage vivait avec quelqu'un

### Éléments Gameplay

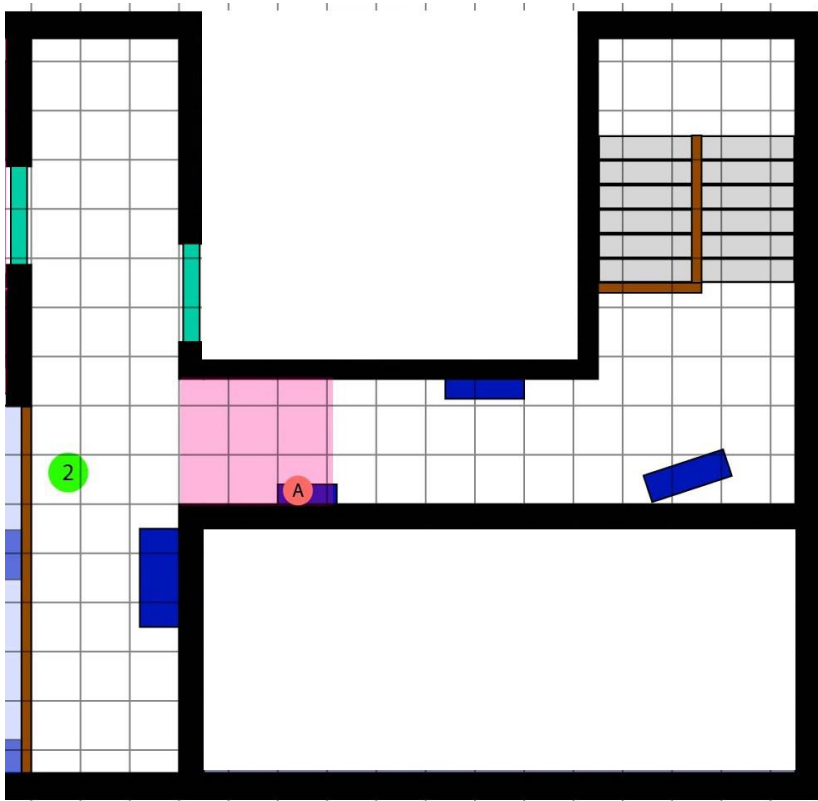
Objets / éléments	Description
<b>Piles de Draps (x2)</b>	Éléments à mettre dans le carton

### Éléments Moteurs

Objets / éléments	Description
<b>Player spawn</b>	Place de l'avatar au début du jeu
<b>Trigger chambre</b>	Vérifie dans quelle pièce se trouve le joueur
<b>Point Light - Ext</b>	Renforce lumière du velux
<b>Point Light - Lampe</b>	Lumière lampe

## 2 Couloir 1er

### Map



### Echelles

1m\*1m  
1UU \* 1UU  
UU = Unité Unreal

Taille Map  
15m \* 27m  
15UU \* 27UU

Taille Player  
1m \* 1m  
1UU \* 1UU

### Légende

- Murs
- Portes
- Meubles
- Rambardes
- Fenêtres
- Poutres
- Cheminée
- Escaliers
- Vu du 1er étage
- Chambre de l'enfant (inaccessible)
- Player Spawn
- A Photo Famille
- B Photo Bob
- C Boite Pillules
- D Veste Enfant
- E Tasse Femme
- Cartons
- Linges - Cartons
- Dossiers - Cartons
- Dossier Chb - Cartons
- Dossier Divorces - Cartons
- Particules Poussières
- Fog
- Triggers entrée pièces
- Sound Emitter 2- Dossier divorce apparait
- Sound Emitter 1- 1 Dossiers dans la boîte
- Trigger stop Sound Emitter 1
- Trigger start commentaire hall
- Trigger Fin

### Description

Cette pièce est un couloir, c'est une zone de transition.

*Il est probable que le joueur déclenche des sons de pas derrière lui en parcourant ce couloir (ambiance angoissante, le joueur aura l'impression que quelqu'un est derrière lui).*

### Éléments Narratifs

Objets	Idée(s) véhiculée(s)
<b>Cadre avec des photo de familles</b>	Le personnage avait une famille
<b>Meubles déplacés</b>	La maison est en désordre
<b>Lampe au sol</b>	La maison est en désordre
<b>Porte vers la chambre de l'enfant (inaccessible)</b>	Quelque chose c'est passé avec l'enfant

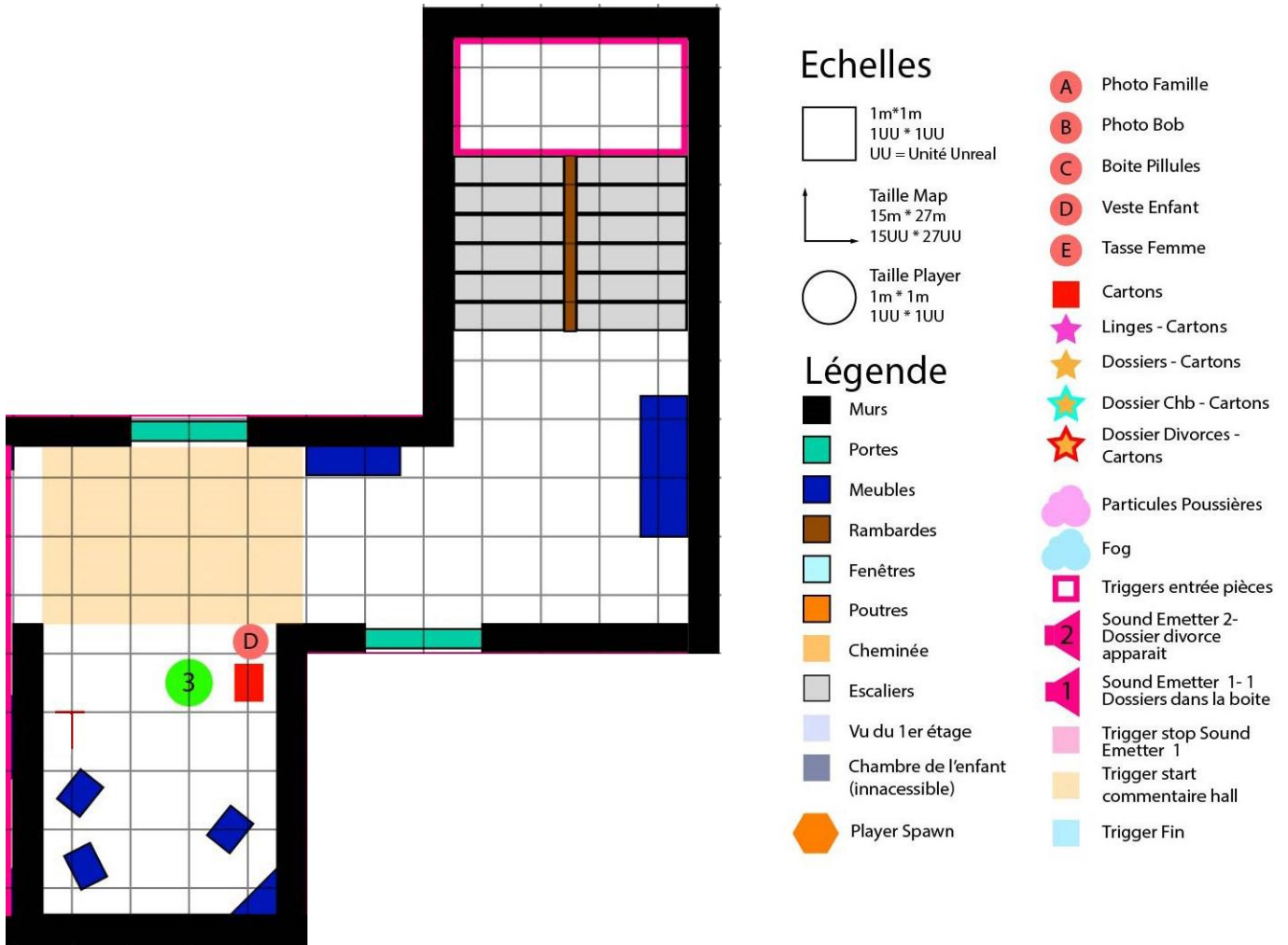
<b>Lampes murales qui ne fonctionnent pas</b>	Quelque chose ne va pas dans la maison
---	--

### Éléments Moteurs

<b>Objets / éléments</b>	<b>Description</b>
<b>Audio Component - Cadre Famille</b>	Déclenche un commentaire quand le joueur le regarde
<b>Point Light - Murale (x4)</b>	Lampes murales
<b>Point Light - Lampe (x2)</b>	Lumière lampe

## 3 Hall - Couloir RDC

### Map



### Description

Cette pièce est un couloir, le joueur doit y récupérer / stocker les cartons

Au début de la journée, c'est dans cette pièce que le joueur va prendre le premier carton qu'il doit remplir de linge.

Cette pièce sert également d'entrée principale pour accéder à la maison depuis l'extérieur (qui n'est pas accessible dans le jeu).

Un trigger est présent dans les escaliers pour enregistrer la sortie ou l'entrée du joueur dans le hall pour aiguiller les interactions du horla.

### Éléments Narratifs

Objets	Idée(s) véhiculée(s)
<b>Cartons de déménagement</b>	Le personnage déménage
<b>Copeaux de Polystyrène</b>	Le personnage déménage
<b>Rouleau de ruban adhésif</b>	Le personnage déménage
<b>Blouson de l'enfant</b>	Un enfant vivait dans la maison
<b>Post-it</b> <i>"Je sais que tu es un artiste incompris, mais STP RANGE LE BUREAU !!! C'est dégueulasse !"</i>	Le personnage a une mauvaise mémoire

### Éléments Gameplay

Objets / éléments	Description
<b>Carton pour les Linges</b>	Carton à remplir (Simon fait un commentaire sur la salle de bain quand le joueur le ramasse)

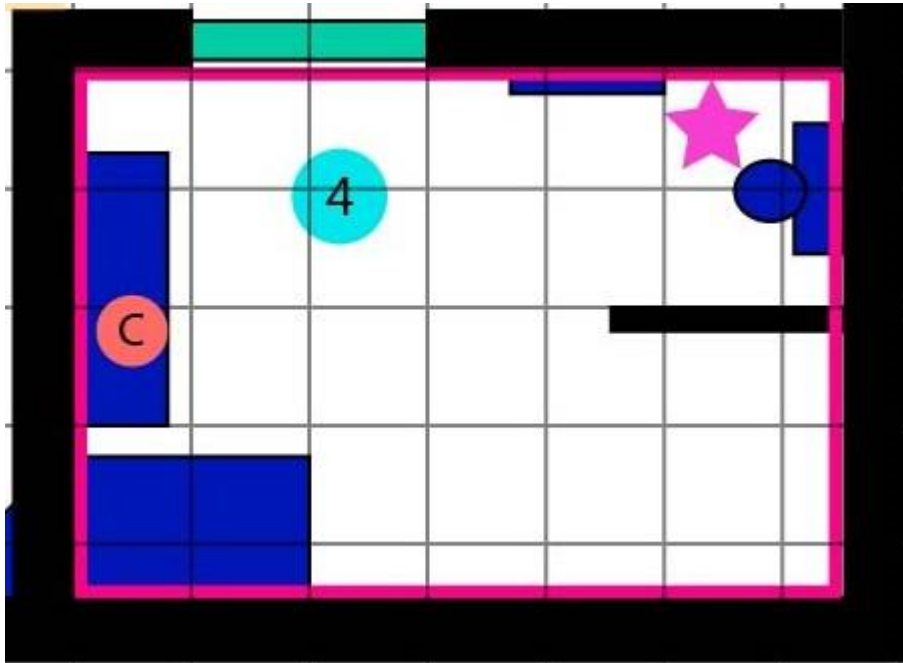
### Éléments Moteurs

Objets / éléments	Description
<b>Trigger - Arrivé dans le hall</b>	Déclenche un commentaire quand le joueur entre dedans + Change le placement de certains objets dans la chambre de manière légère (ex : pile de livre tourne de 4° )
<b>Audio Component - Blouson enfant</b>	Déclenche un commentaire quand le joueur le regarde
<b>Trigger Escalier</b>	Enregistre le passage du joueur
<b>Point Light - Murale (x4)</b>	Lampes murales
<b>Point Light - Amb</b>	Lumière ambiante
<b>Point Light - Hall</b>	Lampe au plafond

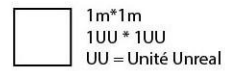
## Linges RDC

### 4 Salle de Bain

Map



### Echelles



### Légende

- Murs
- Portes
- Meubles
- Rambardes
- Fenêtres
- Poutres
- Cheminée
- Escaliers
- Vu du 1er étage
- Chambre de l'enfant (inaccessible)
- Player Spawn
- Photo Famille
- Photo Bob
- Boite Pillules
- Veste Enfant
- Tasse Femme
- Cartons
- Linges - Cartons
- Dossiers - Cartons
- Dossier Chb - Cartons
- Dossier Divorces - Cartons
- Particules Poussières
- Fog
- Triggers entrée pièces
- Sound Emetter 2- Dossier divorce apparaît
- Sound Emetter 1- 1 Dossiers dans la boîte
- Trigger stop Sound Emetter 1
- Trigger start commentaire hall
- Trigger Fin

### Description

Dans cette pièce, le joueur trouvera des objets liés à tout ce qui est hygiénique.

C'est une salle de bain classique avec une douche, une baignoire, un lavabo et des toilettes. Le joueur trouve le premier linge à mettre dans le carton dans cette pièce.

Un trigger enregistre l'entrée et la sortie du joueur dans la pièce pour aiguiller les interactions du horla.

Le joueur ou le Horla peuvent ouvrir et fermer une porte avec un collider.

### Éléments Narratifs

Objets	Idée(s) véhiculée(s)
<b>Boite de pilules</b>	Le personnage a un problème
<b>Objets cosmétiques éparpillé</b>	La maison est en désordre
<b>Serviette au sol</b>	La maison est en désordre
<b>Post-its</b>	Le personnage a une mauvaise mémoire



<i>“ Il faut jeter les bouteilles vides!”</i>	
---	--

### Éléments Gameplay

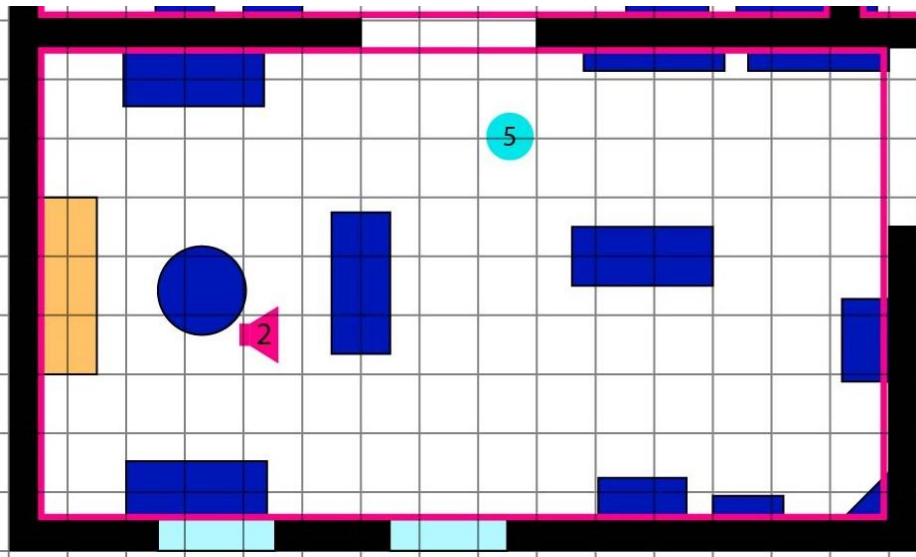
<b>Objets / éléments</b>	<b>Description</b>
<b>Serviette au sol</b>	Élément à mettre dans le carton

### Éléments Moteurs

<b>Objets / éléments</b>	<b>Description</b>
<b>Trigger Salle de Bain</b>	Enregistre le passage du joueur
<b>Audio Component - Boite de Pilules</b>	Déclenche un commentaire quand le joueur le regarde
<b>Spot light</b>	Lampe salle de bain

## 5 Salon

### Map



### Description

Dans cette pièce, le joueur trouvera des objets comme des livres, des cartons, des déchets, et certains objets familiaux.

C'est un salon classique doté d'une cheminée entourée de canapés. Dans cette pièce, le plancher du premier étage a disparu, le salon monte jusqu'au toit de la maison..

Pour y accéder, le joueur doit aller au bout du couloir principal du RDC ou passer par la porte de la cuisine.

Le joueur peut également le voir depuis la mezzanine du 1er étage.

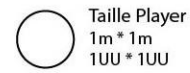
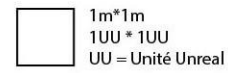
La pièce est également composée de deux fenêtres qui donnent une vue sur l'extérieur et d'une fenêtre au premier.

Un trigger enregistre l'entrée et la sortie du joueur dans la pièce pour aiguiller les interactions du horla.

### Éléments Narratifs

Objets	Idée(s) véhiculée(s)
<b>Cartons</b>	Le personnage déménage
<b>Copeaux de Polystyrène</b>	Le personnage déménage
<b>Bouteilles vides</b>	La maison est en désordre

### Echelles



### Légende

- Murs
- Portes
- Meubles
- Rambardes
- Fenêtres
- Poutres
- Cheminée
- Escaliers
- Vu du 1er étage
- Chambre de l'enfant (inaccessible)
- Player Spawn
- A Photo Famille
- B Photo Bob
- C Boite Pillules
- D Veste Enfant
- E Tasse Femme
- Cartons
- Linges - Cartons
- Dossiers - Cartons
- Dossier Chb - Cartons
- Dossier Divorces - Cartons
- Particules Poussières
- Fog
- Triggers entrée pièces
- Sound Emitter 2- Dossier divorce apparait
- Sound Emitter 1- 1 Dossiers dans la boîte
- Trigger stop Sound Emitter 1
- Trigger start commentaire hall
- Trigger Fin

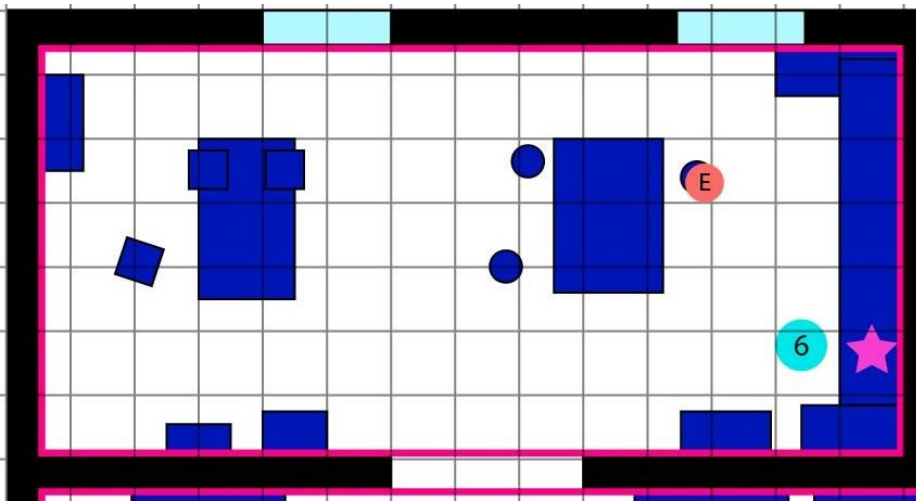
<b>Paquet de chips</b>	La maison est en désordre
<b>Boîte de nourriture</b>	La maison est en désordre
<b>Post-it</b> “ <i>RANGE TES MANUSCRIT !!!</i> ”	Le personnage a une mauvaise mémoire
<b>Feuille de papier froissées / carnet</b>	Le personnage prend des notes / est écrivain

### Éléments Moteurs

<b>Objets / éléments</b>	<b>Description</b>
<b>Trigger Salon</b>	Enregistre le passage du joueur
<b>Point Light - Ext (x3)</b>	Renforce lumière du velux
<b>Point Light - Amb</b>	Lumière ambiante

## 6 Cuisine - Cuisine

Map



### Description

Dans cette pièce, le joueur trouvera des objets liés à l'univers de la cuisine (couverts, ustensile de cuisine, etc...). Cette pièce est également composée d'une salle à manger.

C'est une cuisine classique avec des tiroirs, un four, une gazinière, une table de travail, etc...

Juste à côté de la cuisine et sans transition, nous avons une zone avec une table et des chaises qui correspond à une simple salle à manger.

Le joueur trouve la deuxième partie du linge dans cette pièce.

Un trigger enregistre l'entrée et la sortie du joueur dans la pièce pour aiguiller les interactions du horla.

### Echelles

1m\*1m  
1UU \* 1UU  
UU = Unité Unreal

Taille Map  
15m \* 27m  
15UU \* 27UU

Taille Player  
1m \* 1m  
1UU \* 1UU

### Légende

- Murs
- Portes
- Meubles
- Rambardes
- Fenêtres
- Poutres
- Cheminée
- Escaliers
- Vu du 1er étage
- Chambre de l'enfant (innaccessible)
- Player Spawn
- A Photo Famille
- B Photo Bob
- C Boite Pillules
- D Veste Enfant
- E Tasse Femme
- Cartons
- Linges - Cartons
- Dossiers - Cartons
- Dossier Chb - Cartons
- Dossier Divorces - Cartons
- Particules Poussières
- Fog
- Triggers entrée pièces
- 2 Sound Emitter 2- Dossier divorce apparait
- 1 Sound Emitter 1- 1 Dossiers dans la boîte
- Trigger stop Sound Emitter 1
- Trigger start commentaire hall
- Trigger Fin

### Éléments Narratifs

Objets	Idée(s) véhiculée(s)
Tasse de la femme	Le personnage vivait avec des gens
Vaisselle sale	La maison est en désordre
Boîte de nourriture vide	La maison est en désordre
Bouteille vide	La maison est en désordre

<b>Enveloppes fermées</b>	Le personnage est désordonné / ne s'intéresse à rien
<b>Cartons</b>	Le personnage déménage
<b>Post-it</b> <i>"Vide le lave vaisselle."</i>	Le personnage a une mauvaise mémoire
<b>Table à trois place avec deux chaises retournées</b>	Deux personnes vivaient avec le personnage mais ils ne sont plus là

### Éléments Gameplay

<b>Objets / éléments</b>	<b>Description</b>
<b>Serviette de Bain</b>	Élément à mettre dans le carton

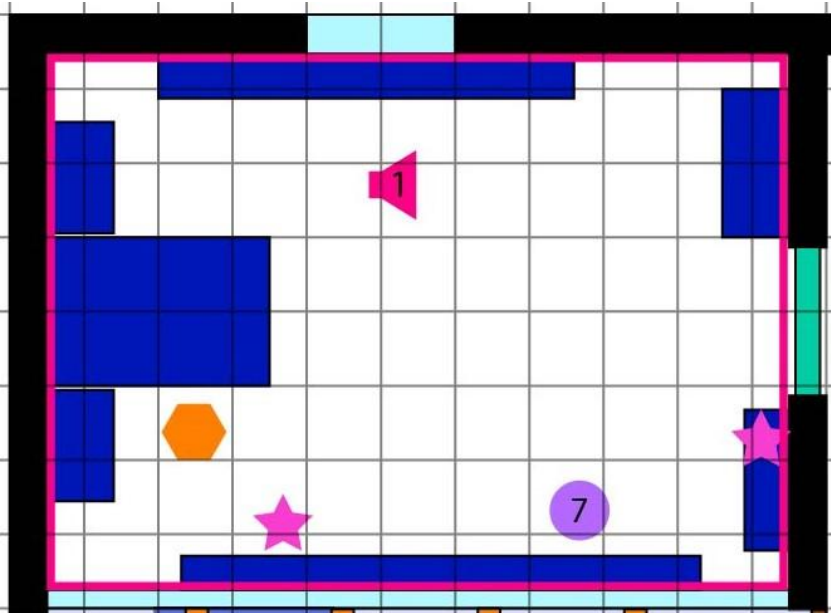
### Éléments Moteurs

<b>Objets / éléments</b>	<b>Description</b>
<b>Trigger Salle de Bain</b>	Enregistre le passage du joueur
<b>Audio Component - Tasse femme</b>	Déclenche un commentaire quand le joueur la regarde
<b>Point Light - Ext (x2)</b>	Renforce lumière du velux

## Linge 1er - Retour carton

### 7 Chambre des Parents

Map



### Echelles

1m\*1m  
1UU \* 1UU  
UU = Unité Unreal

Taille Map  
15m \* 27m  
15UU \* 27UU

Taille Player  
1m \* 1m  
1UU \* 1UU

### Légende

- Murs
- Portes
- Meubles
- Rambardes
- Fenêtres
- Poutres
- Cheminée
- Escaliers
- Vu du 1er étage
- Chambre de l'enfant (inaccessible)
- Player Spawn
- A Photo Famille
- B Photo Bob
- C Boite Pillules
- D Veste Enfant
- E Tasse Femme
- Cartons
- Linges - Cartons
- Dossiers - Cartons
- Dossier Chb - Cartons
- Dossier Divorces - Cartons
- Particules Poussières
- Fog
- Triggers entrée pièces
- Sound Emitter 2- Dossier divorce apparait
- 1 Sound Emitter 1- 1 Dossiers dans la boite
- Trigger stop Sound Emitter 1
- Trigger start commentaire hall
- Trigger Fin

### Description

Les éléments de la chambre (livres, cartons, etc...) changeront légèrement (rotations, etc) de place depuis la dernière fois que le joueur a quitté la pièce.

Le joueur trouve le troisième et dernier linges dans cette pièce.

Un trigger enregistre l'entrée et la sortie du joueur dans la pièce pour aiguiller les interactions du horla.

Le joueur ou le Horla peuvent ouvrir et fermer une porte avec un collider.

### Éléments Narratifs

Objets / éléments	Idée(s) véhiculée(s)
<b>Différents post-it</b> <i>"Pense à laver le linge, Bisous ^^"</i> <i>"On part à 18h, passe une bonne journée"</i>	Le personnage a une mauvaise mémoire
<b>Lit deux places avec deux tables de chevet</b>	Le personnage vivait avec quelqu'un
<b>Tas de linges à différents endroits</b>	Le personnage n'est pas ordonné

<b>Un cadre photo retourné</b>	Quelque chose ne va pas dans la vie du personnage
<b>Feuille de papier froissées / carnet</b>	Le personnage prend des notes / est écrivain
<b>Cartons</b>	Le personnage déménage
<b>Piles de livres</b>	Le personnage déménage
<b>Un écrin en velours rouge (apparu depuis le dernier passage)</b>	La boîte ressemble à celle d'une alliance
<b>Post-its</b>	Le personnage à une mauvaise mémoire
<b>2 Lampes de chevet</b>	Le personnage vivait avec quelqu'un

### Éléments Gameplay

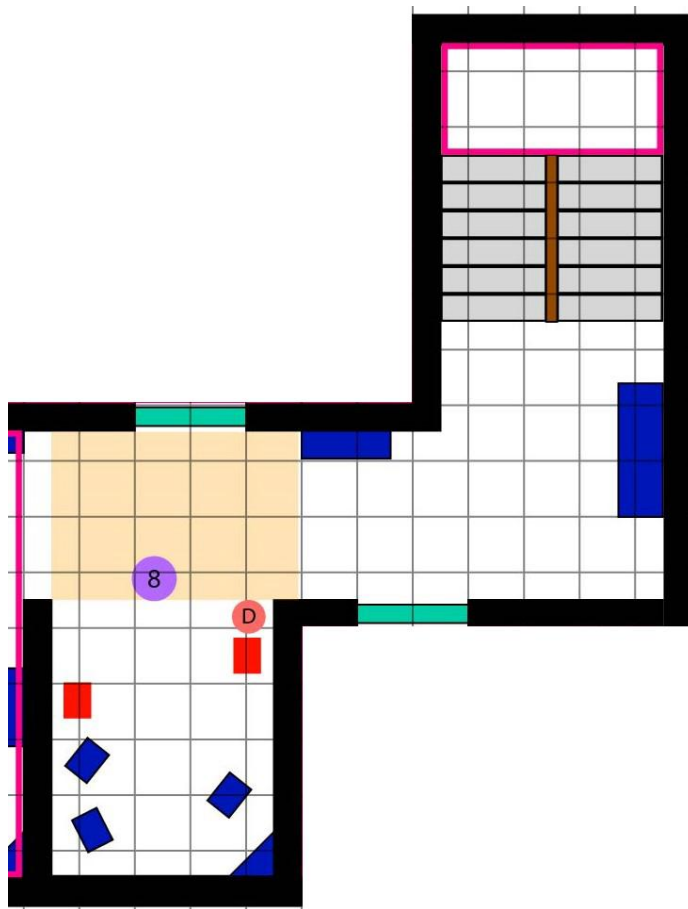
<b>Objets / éléments</b>	<b>Description</b>
<b>Piles de Draps (x2)</b>	Éléments à mettre dans le carton

### Éléments Moteurs

<b>Objets / éléments</b>	<b>Description</b>
<b>Trigger chambre</b>	Vérifie dans quelle pièce se trouve le joueur
<b>Point Light - Ext</b>	Renforce lumière du velux
<b>Point Light - Lampe</b>	Lumière lampe

## 8 Hall - Couloir RDC

### Map



### Echelles

1m\*1m  
1UU \* 1UU  
UU = Unité Unreal

Taille Map  
15m \* 27m  
15UU \* 27UU

Taille Player  
1m \* 1m  
1UU \* 1UU

### Légende

- Murs
- Portes
- Meubles
- Rambardes
- Fenêtres
- Poutres
- Cheminée
- Escaliers
- Vu du 1er étage
- Chambre de l'enfant (innaccessible)
- Player Spawn
- A Photo Famille
- B Photo Bob
- C Boite Pillules
- D Veste Enfant
- E Tasse Femme
- Cartons
- Linges - Cartons
- Dossiers - Cartons
- Dossier Chb - Cartons
- Dossier Divorces - Cartons
- Particules Poussières
- Fog
- Triggers entrée pièces
- Sound Emitter 2- Dossier divorce apparait
- Sound Emitter 1- 1 Dossiers dans la boite
- Trigger stop Sound Emitter 1
- Trigger start commentaire hall
- Trigger Fin

### Description

Quelques objets ont changé de place depuis le dernier passage du joueur (discret).

Le joueur dépose le carton de linge. Le carton de dossiers est apparu (quand le joueur a ramassé la dernière partie du linge) et le joueur le récupère.

Un trigger est présent dans les escaliers pour enregistrer la sortie ou l'entrée du joueur dans le hall pour aiguiller les interactions du horla.

### Éléments Narratifs

Objets	Idée(s) véhiculée(s)
<b>Cartons de déménagement</b>	Le personnage déménage
<b>Copeaux de Polystyrène</b>	Le personnage déménage



<b>Rouleau de ruban adhésif</b>	Le personnage déménage
<b>Blouson de l'enfant</b>	Un enfant vivait dans la maison
<b>Post-its</b> "Je sais que tu es un artiste incompris, mais STP RANGE LE BUREAU ! C'est dégueulasse !"	Le personnage a une mauvaise mémoire

### Éléments Gameplay

<b>Objets / éléments</b>	<b>Description</b>
<b>Carton pour les Linges (après que le joueur le pose)</b>	Carton rempli
<b>Carton pour les dossier (après que le joueur le pose)</b>	Carton à remplir ((Simon fait un commentaire sur le bureau quand le joueur le ramasse)

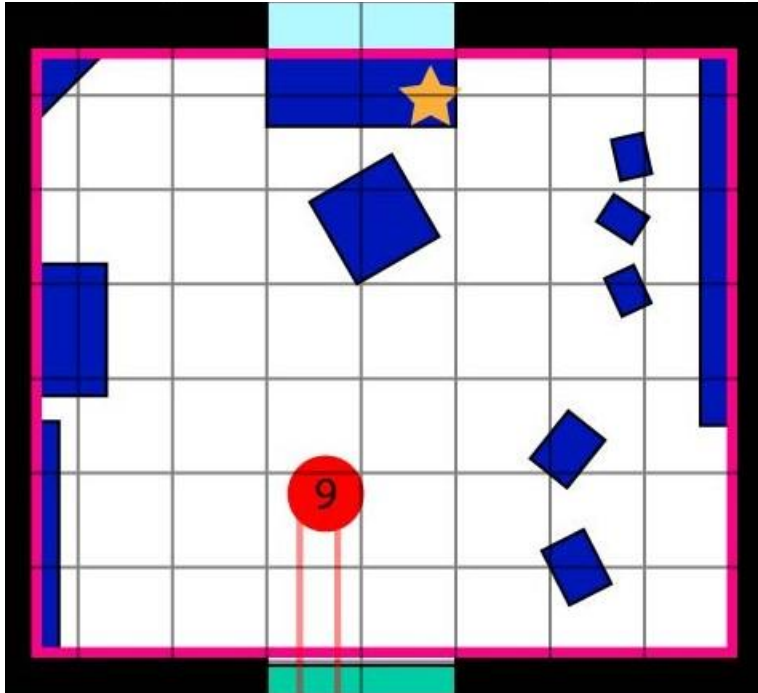
### Éléments Moteurs

<b>Objets / éléments</b>	<b>Description</b>
<b>Trigger Escalier</b>	Enregistre le passage du joueur
<b>Point Light - Murale (x4)</b>	Lampes murales
<b>Point Light - Amb</b>	Lumière ambiante
<b>Point Light - Hall</b>	Lampe au plafond

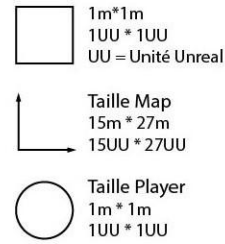
## Dossiers

### 9 Bureau

#### Map



### Echelles



### Légende



### Description

Dans cette pièce, le joueur trouvera des objets comme des livres, des papiers administratifs, etc....

Cette salle est le bureau du personnage principal qui est écrivain. On y trouve donc un bureau rempli de papperasse, une bibliothèque, une commode et des cartons. Une fenêtre est positionnée devant le bureau.

Le joueur trouve le premier dossier dans cette pièce, ce qui active le Sound Emetter 1 dans la chambre des parents.

Un trigger enregistre l'entrée et la sortie du joueur dans la pièce pour aiguiller les interactions du horla.

Le joueur ou le Horla peuvent ouvrir et fermer une porte avec un collider.

### Éléments Narratifs

Objets	Idée(s) véhiculée(s)
<b>Cartons de déménagement</b>	Le personnage déménage
<b>Copeaux de Polystyrène</b>	Le personnage déménage
<b>Feuilles de papier avec des notes éparpillées</b>	Le personnage est mal organisé
<b>Tas d'assiettes sales / tasses de café vides ou à moitiés vides</b>	Le personnage est mal organisé
<b>Des livres</b>	Élément à mettre dans le carton (plus tard dans le jeu)

### Éléments Gameplay

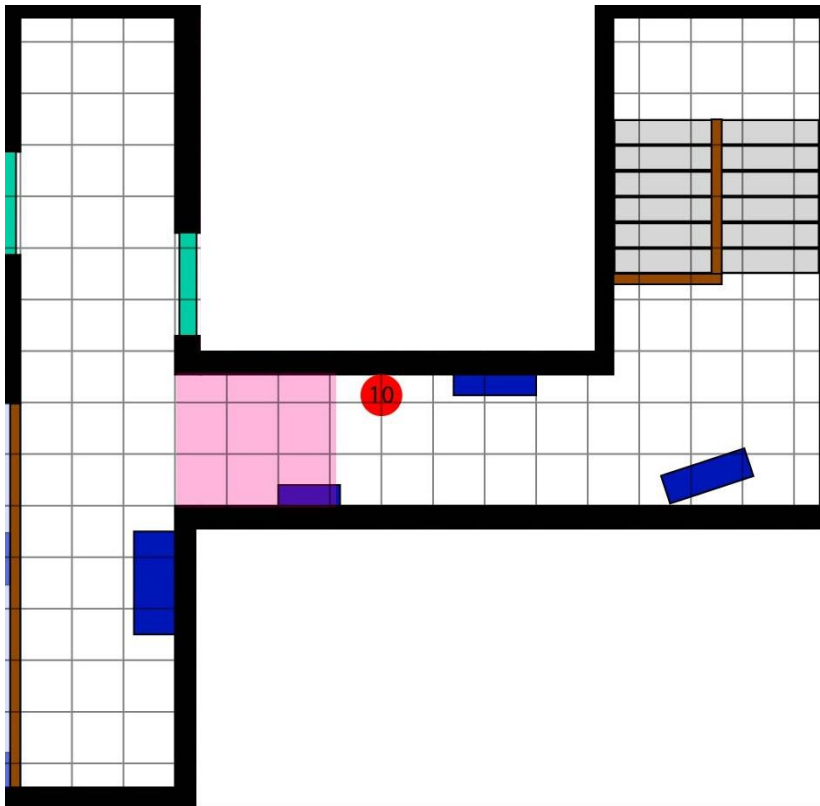
Objets / éléments	Description
<b>Dossier</b>	Élément à mettre dans le carton (quand il est posé le son de <b>Sound Emitter 1</b> se déclenche)

### Éléments Moteurs

Objets / éléments	Description
<b>Trigger Bureau</b>	Enregistre le passage du joueur
<b>Point Light - Ext</b>	Renforce lumière du velux

## 10 Couloir 1er

### Map



### Echelles

1m\*1m  
1UU \* 1UU  
UU = Unité Unreal

Taille Map  
15m \* 27m  
15UU \* 27UU

Taille Player  
1m \* 1m  
1UU \* 1UU

### Légende

Murs

Portes

Meubles

Rambardes

Fenêtres

Poutres

Cheminée

Escaliers

Vu du 1er étage

Chambre de l'enfant  
(innaccessible)

Player Spawn

A Photo Famille

B Photo Bob

C Boite Pillules

D Veste Enfant

E Tasse Femme

Cartons

Linges - Cartons

Dossiers - Cartons

Dossier Chb - Cartons

Dossier Divorces -  
Cartons

Particules Poussières

Fog

Triggers entrée pièces

Sound Emitter 2-  
Dossier divorce  
apparaît

Sound Emitter 1- 1  
Dossiers dans la boîte

Trigger stop Sound  
Emitter 1

Trigger start  
commentaire hall

Trigger Fin

### Description

Cette pièce est un couloir, c'est une zone de transition.

Le joueur passe dans un trigger qui désactive les bruits de pas dans la chambre des parents.

*Il est probable que le joueur déclenche des sons de pas derrière lui en parcourant ce couloir (ambiance angoissante, le joueur aura l'impression que quelqu'un est derrière lui).*

### Éléments Narratifs

Objets	Idée(s) véhiculée(s)
Cadre avec des photo de familles	Le personnage avait une famille
Meubles déplacés	La maison est en désordre
Lampe au sol	La maison est en désordre

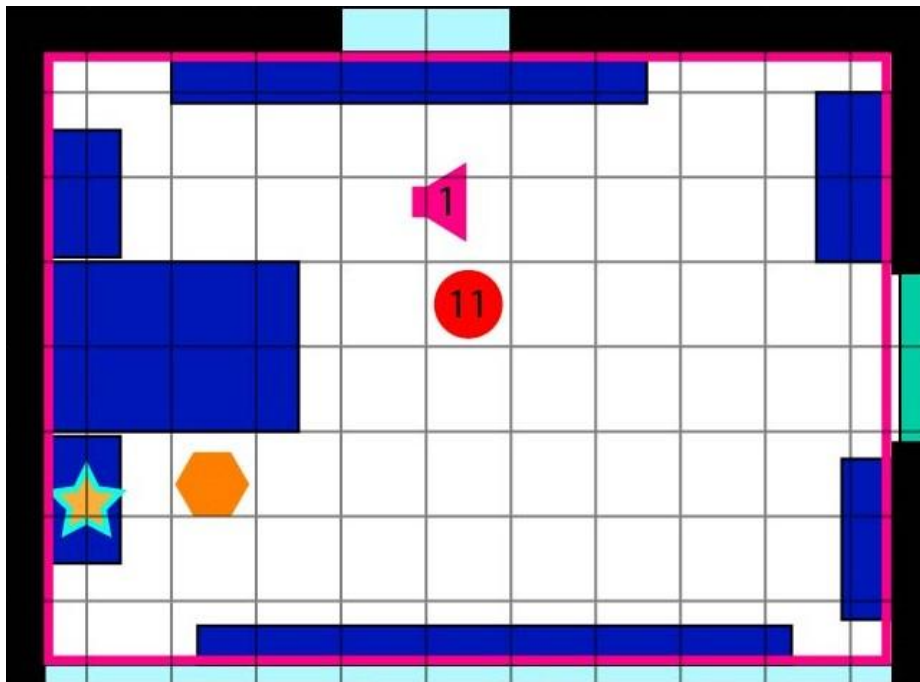
<b>Porte vers la chambre de l'enfant (inaccessible)</b>	Quelque chose c'est passé avec l'enfant
<b>Lampes murales qui ne fonctionnent pas</b>	Quelque chose ne va pas dans la maison

### Éléments Moteurs

<b>Objets / éléments</b>	<b>Description</b>
<b>Trigger - Pas grenier</b>	Stop les bruit de pas déclenché par <b>Sound Emitter 1</b> dans la chambre des parents
<b>Point Light - Murale (x4)</b>	Lampes murales
<b>Point Light - Lampe (x2)</b>	Lumière lampe

## 11 Chambre des parents

### Map



### Echelles

1m\*1m  
1UU \* 1UU  
UU = Unité Unreal

Taille Map  
15m \* 27m  
15UU \* 27UU

Taille Player  
1m \* 1m  
1UU \* 1UU

### Légende

- Murs
- Portes
- Meubles
- Rambardes
- Fenêtres
- Poutres
- Cheminée
- Escaliers
- Vu du 1er étage
- Chambre de l'enfant (inaccessible)
- Player Spawn
- A Photo Famille
- B Photo Bob
- C Boite Pillules
- D Veste Enfant
- E Tasse Femme
- Cartons
- Linges - Cartons
- Dossiers - Cartons
- Dossier Chb - Cartons
- Dossier Divorces - Cartons
- Particules Poussières
- Fog
- Triggers entrée pièces
- Sound Emitter 2- Dossier divorce apparait
- Sound Emitter 1- 1 Dossiers dans la boite
- Trigger stop Sound Emitter 1
- Trigger start commentaire hall
- Trigger Fin

### Description

Les éléments de la chambre (livres, cartons, etc...) changeront de place depuis la dernière fois que le joueur a quitté la pièce.

Le joueur trouve le deuxième dossier dans cette pièce (il est apparu après que le joueur ait ramassé le dossier du bureau)

Un trigger enregistre l'entrée et la sortie du joueur dans la pièce pour aiguiller les interactions du horla.

Le joueur ou le Horla peuvent ouvrir et fermer une porte avec un collider.

### Éléments Narratifs

Objets / éléments	Idée(s) véhiculée(s)
<b>Différents post-it</b> <i>"Pense à laver le linge, Bisous ^^"</i> <i>"On part à 18h, passe une bonne journée"</i>	Le personnage a une mauvaise mémoire
<b>Lit deux places avec deux tables de chevet</b>	Le personnage vivait avec quelqu'un

<b>Tas de linges à différents endroits</b>	Le personnage n'est pas ordonné
<b>Un cadre photo retourné</b>	Quelque chose ne va pas dans la vie du personnage
<b>Feuille de papier froissées / carnet</b>	Le personnage prend des notes / est écrivain
<b>Cartons</b>	Le personnage déménage
<b>Piles de livres</b>	Le personnage déménage
<b>Un écrin en velours rouge (apparu depuis le dernier passage)</b>	La boîte ressemble à celle d'une alliance
<b>Post-its</b>	Le personnage à une mauvaise mémoire
<b>2 Lampes de chevet</b>	Le personnage vivait avec quelqu'un

### Éléments Gameplay

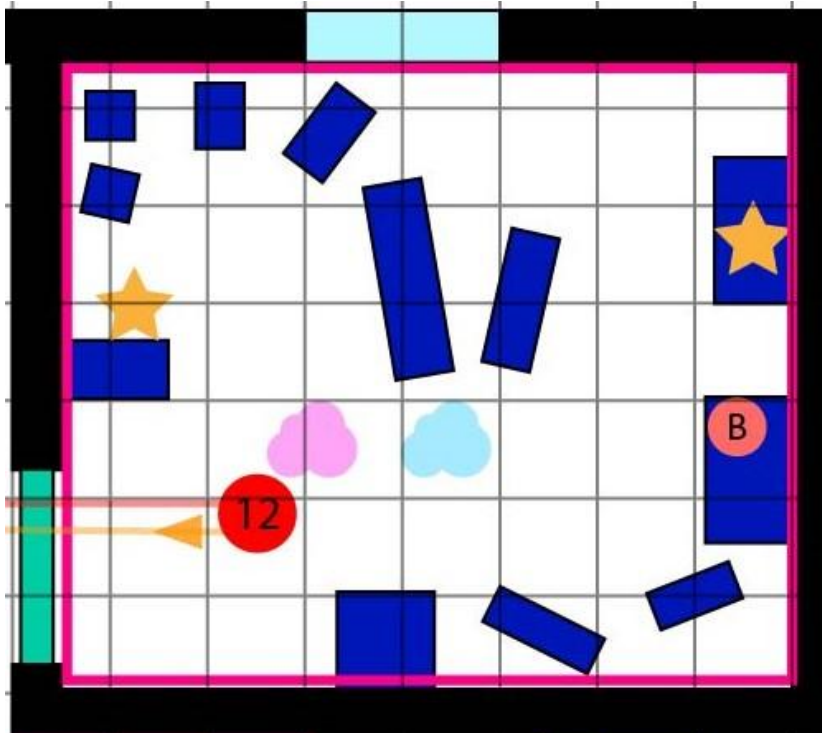
<b>Objets / éléments</b>	<b>Description</b>
<b>Dossier (apparu quand le joueur à récupérer le dossier du Bureau (fonctionnalité non présente dans le projet))</b>	Élément à mettre dans le carton (si quatrième dossier : quand il est posé le son de <b>Sound Emitter 2</b> se déclenche dans le salon et une lampe / table tombe dans celui-ci)

### Éléments Moteurs

<b>Objets / éléments</b>	<b>Description</b>
<b>Trigger chambre</b>	Vérifie dans quelle pièce se trouve le joueur
<b>Sound Emitter 1 - Pas grenier</b>	Est activé quand le joueur met le dossier du bureau dans le cartons (il se désactive quand le joueur passe le trigger du couloir du 1er)
<b>Point Light - Ext</b>	Renforce lumière du velux
<b>Point Light - Lampe</b>	Lumière lampe

## 12 Grenier

### Map



### Echelles

1m\*1m  
1UU \* 1UU  
UU = Unité Unreal

Taille Map  
15m \* 27m  
15UU \* 27UU

Taille Player  
1m \* 1m  
1UU \* 1UU

### Légende

- Murs
- Portes
- Meubles
- Rambardes
- Fenêtres
- Poutres
- Cheminée
- Escaliers
- Vu du 1er étage
- Chambre de l'enfant (innaccessible)
- Player Spawn
- A Photo Famille
- B Photo Bob
- C Boite Pillules
- D Veste Enfant
- E Tasse Femme
- Cartons
- ★ Linges - Cartons
- ★ Dossiers - Cartons
- ★ Dossier Chb - Cartons
- ★ Dossier Divorces - Cartons
- Particules Poussières
- Fog
- Triggers entrée pièces
- 2 Sound Emetter 2- Dossier divorce apparait
- 1 Sound Emetter 1- 1 Dossiers dans la boite
- Trigger stop Sound Emetter 1
- Trigger start commentaire hall
- Trigger Fin

### Description

Dans cette pièce, le joueur trouvera des objets de famille ainsi que des vieux objets.

C'est le grenier de la maison, l'air y est poussiéreux. Les objets sont agencés de manière chaotique.

Il y a également une fenêtre pour laisser passer la lumière.

Le joueur trouvera les dossiers 4 et 5 dans cette pièce (placer le dernier dossier dans le carton déclenchera le son du Sound Emetter 2)

Un trigger enregistre l'entrée et la sortie du joueur dans la pièce pour aiguiller les interactions du horla.

Le joueur ou le Horla peuvent ouvrir et fermer une porte avec un collider.



### Éléments Narratifs

Objets	Idée(s) véhiculée(s)
Des cartons d'objets inutilisés	La pièce sert de débarras
Des vieux jouets pour bébé / enfant en bas âge	Un enfant à vécu dans la maison
Des livres	Élément à mettre dans le carton (plus tard dans le jeu)
Des étagères	La pièce sert de débarras
Photographie de l'oncle Bob	Mets en avant le sujet de la folie

### Éléments Gameplay

Objets / éléments	Description
Dossiers x2	Élément à mettre dans le carton (si quatrième dossier : quand il est posé le son de <b>Sound Emitter 2</b> se déclenche dans le salon et une lampe / table tombe dans celui-ci)

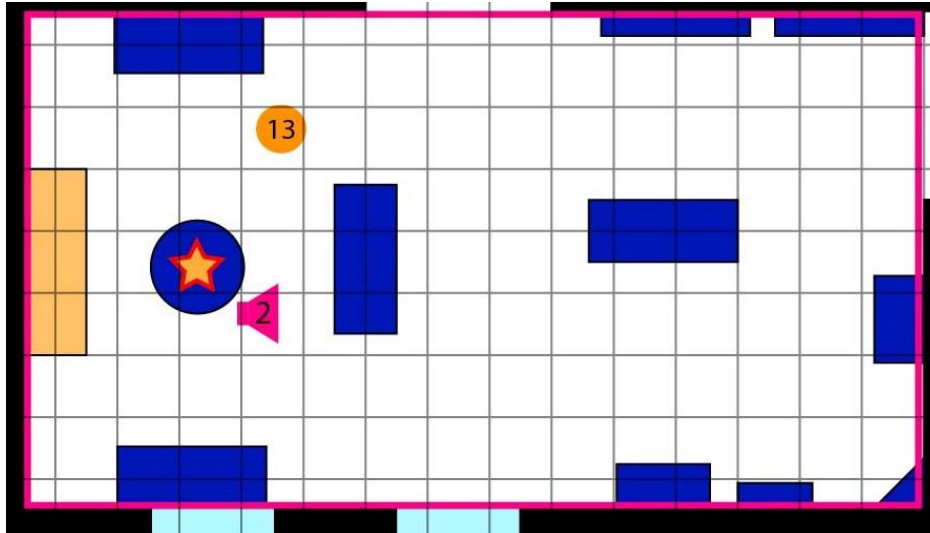
### Éléments Moteurs

Objets / éléments	Description
Trigger Grenier	Enregistre le passage du joueur
Audio Component - Cadre Bob	Déclenche un commentaire quand le joueur le regarde
Particle System - Dust	Forme de la poussière
Particle System - Fog	Forme un léger brouillard
Point Light - Ext	Renforce lumière du velux

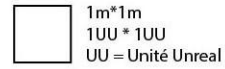
## Dernier Dossiers

### 13 Salon

#### Map



### Echelles



### Légende

- Murs
- Portes
- Meubles
- Rambardes
- Fenêtres
- Poutres
- Cheminée
- Escaliers
- Vu du 1er étage
- Chambre de l'enfant (inaccessible)
- Player Spawn
- A Photo Famille
- B Photo Bob
- C Boite Pillules
- D Veste Enfant
- E Tasse Femme
- Cartons
- Linges - Cartons
- Dossiers - Cartons
- Dossier Chb - Cartons
- Dossier Divorces - Cartons
- Particules Poussières
- Fog
- Triggers entrée pièces
- Sound Emitter 2- Dossier divorce apparaît
- Sound Emitter 1- 1 Dossiers dans la boîte
- Trigger stop Sound Emitter 1
- Trigger start commentaire hall
- Trigger Fin

### Description

Le joueur trouve une lampe et une table tombées au sol.  
Le dossier de divorce apparaît au centre de la table.

Un trigger enregistre l'entrée et la sortie du joueur dans la pièce pour aiguiller les interactions du horla.

### Éléments Narratifs

Objets	Idée(s) véhiculée(s)
<b>Cartons</b>	Le personnage déménage
<b>Copeaux de Polystyrène</b>	Le personnage déménage
<b>Bouteilles vides</b>	La maison est en désordre
<b>Paquet de chips</b>	La maison est en désordre
<b>Boîte de nourriture</b>	La maison est en désordre
<b>Post-it</b> "RANGE TES MANUSCRIT !!!"	Le personnage a une mauvaise mémoire

<b>Feuille de papier froissées / carnet</b>	Le personnage prend des notes / est écrivain
<b>Lampe et table renversées</b>	Quelque chose a fait tomber la table

### Éléments Gameplay

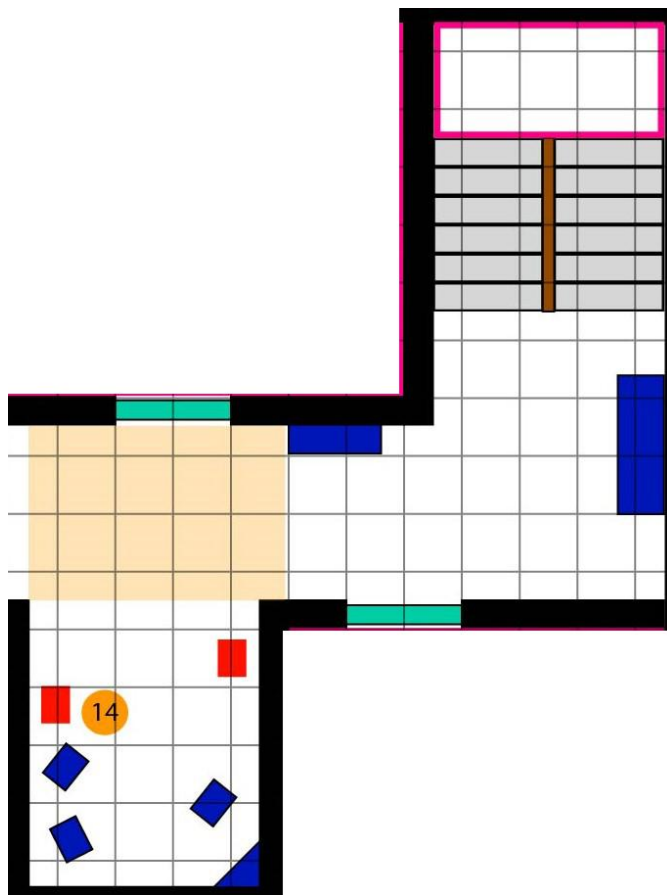
<b>Objets / éléments</b>	<b>Description</b>
<b>Dossier du divorce</b>	Élément à mettre dans le carton Simon fait un commentaire sur le fait de placer le dossier dans le hall et d'aller se coucher

### Éléments Moteurs

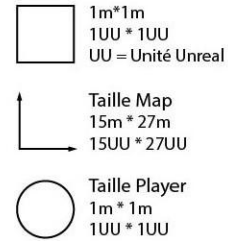
<b>Objets / éléments</b>	<b>Description</b>
<b>Trigger Salon</b>	Enregistre le passage du joueur
<b>Audio Component - Dossier divorce</b>	Déclenche un commentaire quand le joueur le regarde
<b>Sound Emitter 2 - Apparition dossier divorce</b>	Activé quand le joueur ramasse l'avant dernier dossier
<b>Point Light - Ext (x3)</b>	Renforce lumière du velux
<b>Point Light - Amb</b>	Lumière ambiante

## 14 Hall - Couloir RDC

### Map



### Echelles



### Légende



### Description

Cette pièce est un couloir, le joueur doit y stocker les cartons remplis. Les objets sont revenus à leur place du matin.

Le joueur dépose le carton de dossier.

Un trigger est présent dans les escaliers pour enregistrer la sortie ou l'entrée du joueur dans la hall pour aiguiller les interactions du horla.

### Éléments Narratifs

Objets	Idée(s) véhiculée(s)
<b>Cartons de déménagement</b>	Le personnage déménage
<b>Copeaux de Polystyrène</b>	Le personnage déménage
<b>Rouleau de ruban adhésif</b>	Le personnage déménage

<b>Blouson de l'enfant</b>	Un enfant vivait dans la maison
<b>Post-its</b> <i>"Je sais que tu es un artiste incompris, mais STP RANGE LE BUREAU !!! C'est dégueulasse !"</i>	Le personnage a une mauvaise mémoire / Il est désorganisé

### Éléments Gameplay

Objets / éléments	Description
<b>Carton pour les Linges</b>	Carton rempli
<b>Carton pour les dossier (après que le joueur le pose)</b>	Carton rempli

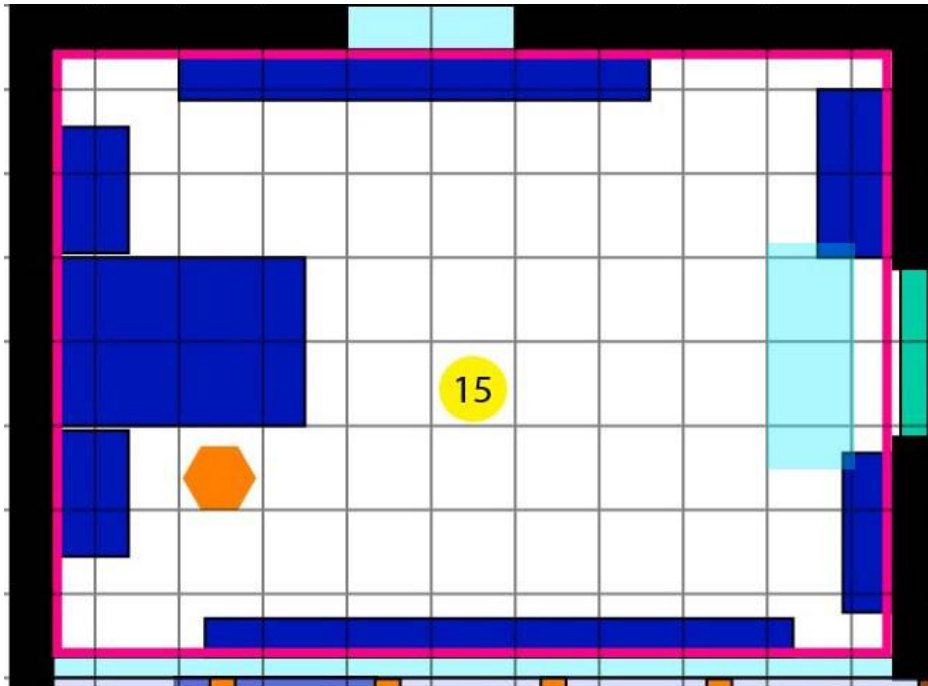
### Éléments Moteurs

Objets / éléments	Description
<b>Trigger Escalier</b>	Enregistre le passage du joueur
<b>Point Light - Murale (x4)</b>	Lampes murales
<b>Point Light - Amb</b>	Lumière ambiante
<b>Point Light - Hall</b>	Lampe au plafond

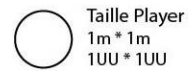
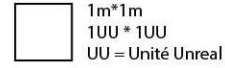
## Fin

### 15 Chambre des Parents

Map



### Echelles



### Légende



### Description

Les éléments de la chambre (livres, cartons, etc...) sont à leur place initiale.

Quand le joueur passe le trigger

Un trigger enregistre l'entrée et la sortie du joueur dans la pièce pour aiguiller les interactions du horla.

Le joueur ou le Horla peuvent ouvrir et fermer une porte avec un collider.

### Éléments Narratifs

Objets / éléments	Idée(s) véhiculée(s)
<b>Différents post-it</b> <i>"Pense à laver le linge, Bisous ^^"</i> <i>"On part à 18h, passe une bonne journée"</i>	Le personnage a une mauvaise mémoire

<b>Lit deux places avec deux tables de chevet</b>	Le personnage vivait avec quelqu'un
<b>Tas de linges à différents endroits</b>	Le personnage n'est pas ordonné
<b>Un cadre photo retourné</b>	Quelque chose ne va pas dans la vie du personnage
<b>Feuille de papier froissées / carnet</b>	Le personnage prend des notes / est écrivain
<b>Cartons</b>	Le personnage déménage
<b>Piles de livres</b>	Le personnage déménage
<b>Un écrin en velours rouge (apparu depuis le dernier passage)</b>	La boîte ressemble à celle d'une alliance
<b>Post-its</b>	Le personnage à une mauvaise mémoire
<b>2 Lampes de chevet</b>	Le personnage vivait avec quelqu'un

### Éléments Moteurs

<b>Objets / éléments</b>	<b>Description</b>
<b>Trigger chambre</b>	Vérifie dans quelle pièce se trouve le joueur
<b>Trigger Fin</b>	Arrête le jeu
<b>Point Light - Ext</b>	Renforce lumière du velux
<b>Point Light - Lampe</b>	Lumière lampe

# Esthétique

## Thématique générale

L'esthétique du niveau se base sur une représentation réaliste d'une maison meublée en désordre.

Premièrement, les assets 3D utilisés sont donc des représentations (les plus fidèles possibles) d'objets pouvant être dans une maison (des meshes en passant par les textures). Ensuite, la maison est entièrement en désordre, ainsi on retrouve beaucoup d'objets négligés posés sur le sol, empilés ou ne se trouvant pas à leur place habituelle (des livres empilés dans un chariot dans le grenier ou bien des assiettes dans le bureau du personnage principal, etc...).

Le style de l'habitation est moderne implémenté dans une ancienne maison, on retrouve des poutres et parquets caractéristiques de vieilles maisons qui accompagnent des meubles plus modernes.

L'ambiance générale du niveau est triste au début, maison mal rangée, personne vivant seule et devient de plus en plus oppressante avec l'avancée de la journée.

## Moodboard



## Lighting

### Actuellement

La lumière de la maison est diffuse, elle est assez sombre avec une teinte grise-jaunâtre. La plupart des lumières proviennent de lampes murales, mais il y a tout de même de la lumière naturelle provenant de l'extérieur qui passe par les fenêtres.

### Intentions

Nous souhaitons avoir une lumière évolutive (cycle jour/nuit) qui évolue en fonction de l'avancement du joueur dans le niveau.



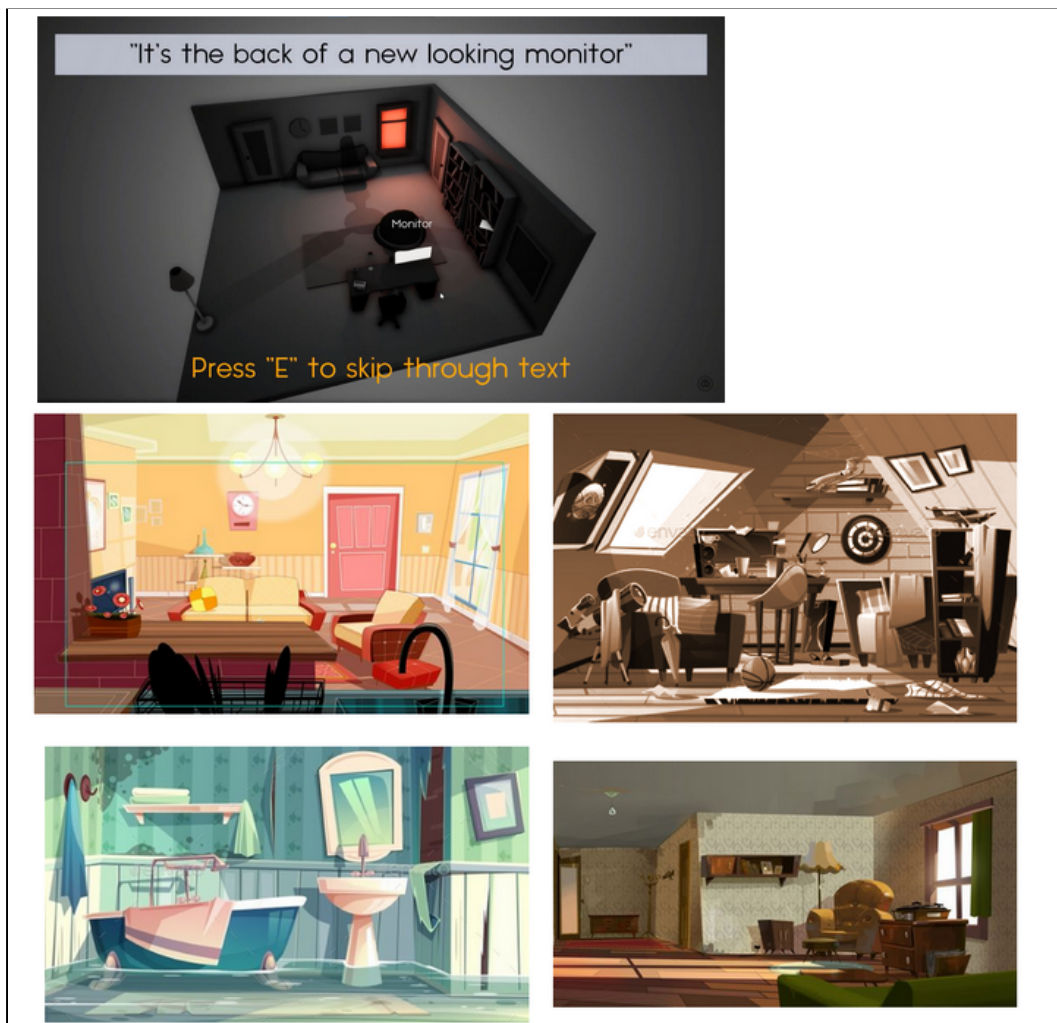
Au début du niveau, le ciel est gris, la lumière est lumière gris/bleutée et assez douce. A la fin de la journée et du niveau, l'ambiance est plus sombre, la lumière est gris foncé, les lampes disséminées dans la maison deviennent nécessaires.

Au début, la majorité de la lumière vient de l'extérieur de la maison. Les lampes ont des couleurs jaunes/oranges ou blanches selon les zones.

Dans la phase "en journée" une skybox est présente pour apporter de la lumière venant de l'extérieur de la maison.

## Une piste esthétique à explorer

L'esthétique du niveau se base sur une représentation réaliste simplifiée et épurée. Les formes sont minimalistes et les couleurs sont majoritairement des aplats. Les traits des objets sont légèrement tordus, avec un aspect un peu cartoonesque, pour ajouter un côté déstabilisant aux perspectives de la maison.



## Chambre des parents

### Description de la pièce

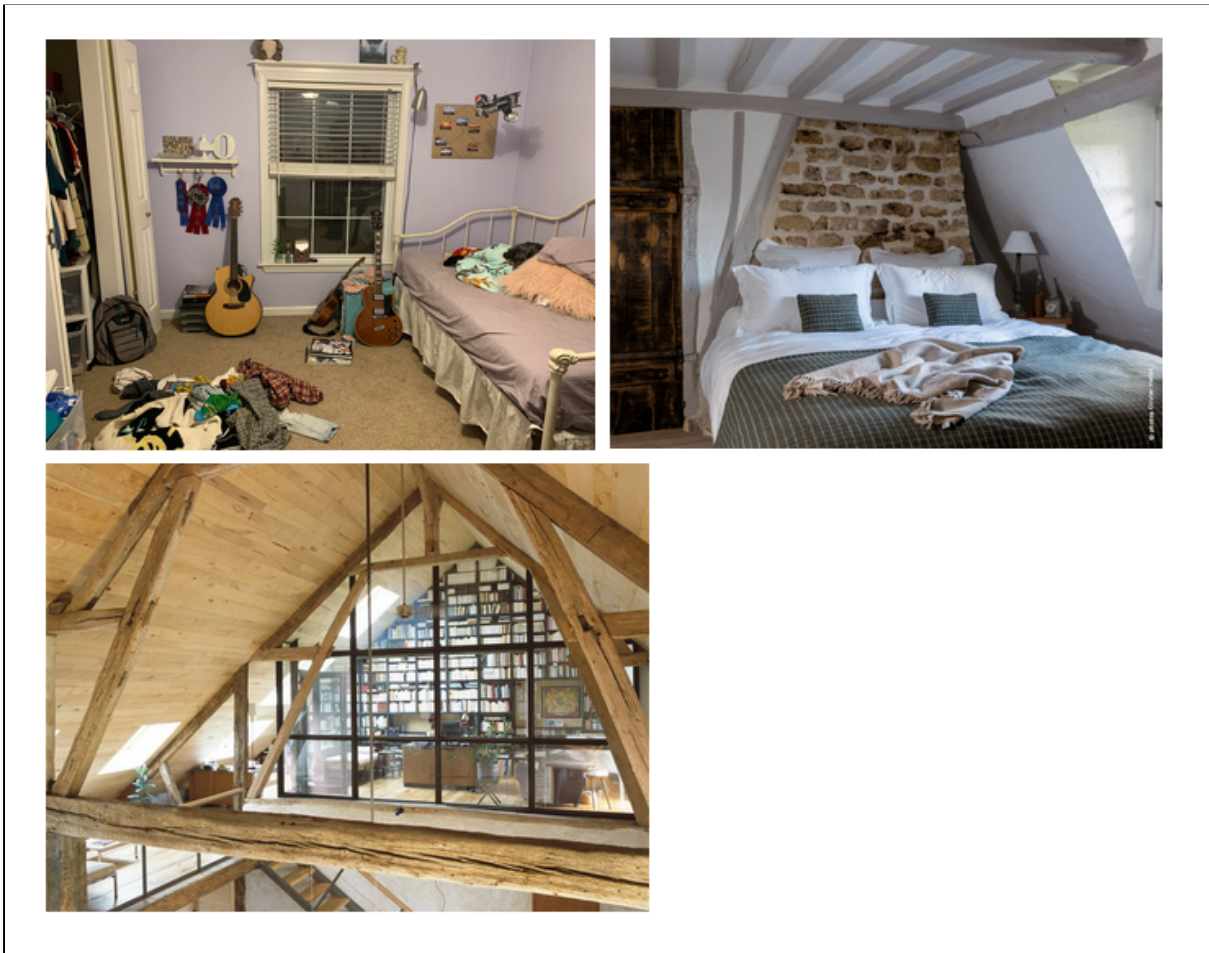
La pièce est mal rangée avec un sentiment d'absence, la partie droite de la chambre est vide, l'un des côtés du lit est presque immaculé.

L'espace est séparé en deux entre désordre total (vêtement au sol, manuscrits) et zone vide. Le joueur à une vue sur la mezzanine.

### Lighting

La Chambre est éclairée par une fenêtre, par une lampe de chevet (lumière orangée) et par la lumière provenant du salon.

### Références



## Couloir 1er - Escalier - Hall / Couloir RDC

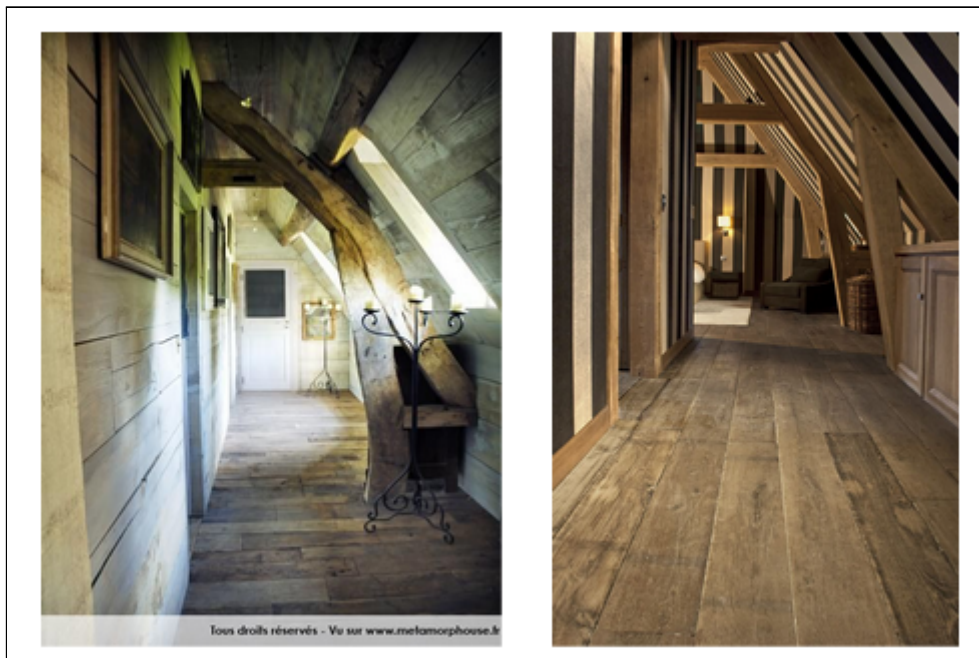
### Descriptions pièces

Ces pièces forment une zone de transition. Elle se compose d'espaces cloisonnés. Il y a peu d'objets dans cet espace, seulement quelque commode. Dans le hall, se trouvent des cartons, un porte-manteau (avec le manteau de l'enfant), un meuble d'entrée. Des cartons et objets liés au déménagement encombrent le passage jusqu'à la porte.

### Lighting

Les couloirs et l'escalier sont uniquement éclairés par des lampes murales de couleur orangée et de faible intensité. La lumière est éparsée et plusieurs zones d'ombre sont présentes. Le Hall est éclairé plus intensément par un lustre.

### Références



## Salle de bain

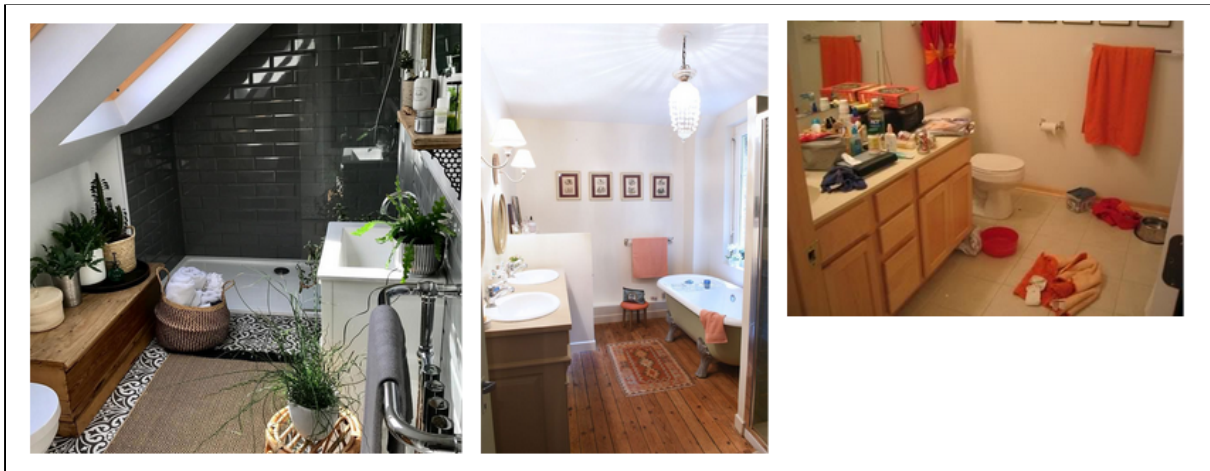
### Description de la pièce

La pièce (toujours en désordre) contient une douche, une baignoire, une vasque et des toilettes. On trouve des serviettes et du linge ainsi qu'une poubelle. Une boîte de pilules est posée sur la vasque.

### Lighting

La salle de bain est éclairée par un spot à lumière blanche placé près de la vasque, sa lumière est très vive, mais s'estompe et laisse le fond de la pièce dans la pénombre.

### Références



## Salon

### Description de la pièce

La pièce donne une impression de désordre tout en laissant des espaces vides pour montrer les objets manquants. C'est une grande pièce. Plusieurs canapés sont placés dans la pièce, ainsi qu'une table basse, un lampadaire et une cheminée.

Quelques objets sont disséminés pour montrer le désordre, des boîtes de nourriture éparpillées, des bouteilles vides, des notes de l'écrivain, et un coussin au sol.

### Lighting

Le salon reçoit de la lumière grâce à ses deux fenêtres et une lumière résiduelle venant de la cuisine ainsi que du velux au premier étage. La luminosité diminue rapidement avec l'éloignement des fenêtres ce qui crée des zones d'ombres dans la pièce.

### Références



## Cuisine/Salle à manger

### Description de la pièce

La pièce est en désordre, des plats, assiettes, tasses, etc, sont disséminés sur les surfaces planes. Une partie de la table ou deux des trois places sont complètement vides et les chaises retournées.

On trouve une grande table pour manger avec plusieurs chaises, un espace de cuisine (évier, four, espace de travail, cafetière, fenêtre, lampe au plafond,). Des enveloppes sont jetées sur la table.

### Lighting

Le Cuisine reçoit de la lumière grâce à ses deux fenêtres et une lumière résiduelle venant du salon. Un rideau obstrue une partie de la lumière de la fenêtre de gauche créant une zone plus sombre sur la gauche. La luminosité diminue rapidement avec l'éloignement des fenêtres ce qui crée des zones d'ombres vers le fond de la pièce.

### Références



## Bureau

### Description de la pièce

Le Bureau est la pièce la plus en désordre. Il y a des objets partout et pas forcément là où ils devraient être : des tasses de café, assiettes vides, etc

Des fournitures de bureau sont disséminées partout : une bibliothèque, un bureau et une chaise, des livres, des papiers...

### Lighting

Le bureau reçoit de la lumière grâce à une fenêtre créant un contre-jour sur le bureau et le fauteuil.

### Références



## Grenier / stockage

### Description de la pièce

Cette pièce est également en désordre, mais plus organisée, on a plus l'impression d'un débarras que d'une zone de vie. La pièce est rarement utilisée, un brouillard de poussière s'est formé dans la pièce. Il y a des objets empilés, dont des jouets pour un jeune enfant.

### Lighting

La pièce est mal éclairée car la fenêtre est bloquée par une armoire. Il y a une sorte de brume et de poussière qui se révèlent à la lumière.

### Références

