

# GAMEPLAY

---

TAING VICTORIA



# PITCH

Un randonneur perdu en plein milieu de la forêt cherche à retrouver son village avant la tombée de la nuit. N'étant pas équipé d'un plan ou d'une boussole pour se repérer, le seul moyen pour lui de retrouver son chemin est de grimper aux arbres, sur les rochers ou les montagnes. Il perd de l'énergie à chaque fois qu'il grimpe et risque de voir plus flou s'il ne trouve pas d'eau autour de lui.

L'objectif du jeu est de permettre au joueur de s'immerger dans l'histoire et prendre la place du personnage. Il pourra notamment expérimenter des sensations d'angoisse et de stress, à cause du temps qui est compté et de sa perte d'énergie. Il devra apprendre à s'orienter et se repérer dans un environnement inconnu.

# INTENTIONS D'EXPÉRIENCE

# VUE

Le jeu en 3D pourra se jouer sur ordinateur ainsi qu'en VR. Cependant à cause d'un problème de compatibilité et de manque de matériel, le prototype proposé ne pourra se jouer que sur ordinateur avec le clavier ou avec une manette de XBOX 360.

# CLASSIFICATION

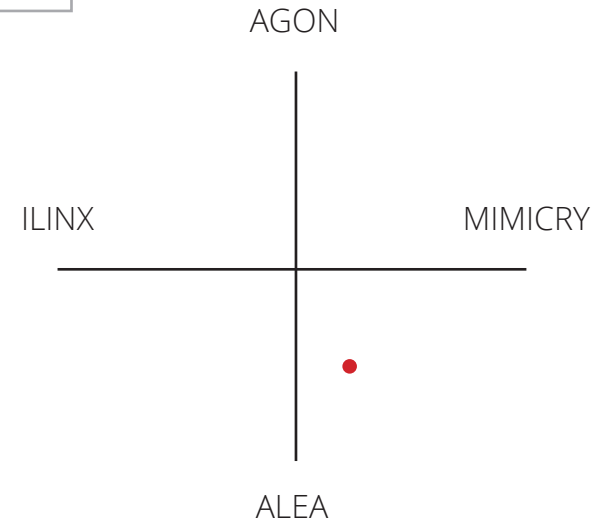
---

- TYPOLOGIES CAILLOIS
- TYPOLOGIE JUUL

## TYPOLOGIES CAILLOIS

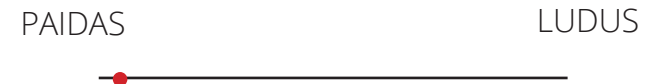
### MIMICRY - AGON - ALEA - ILINX

Le jeu se retrouve plus du côté **Mimicry**. En effet, le joueur prends le rôle d'un randonneur et est dans une situation similaire à la réalité. Cependant il est aussi **Ilinx** car le joueur pourra avoir des sensations de vertige ou de déséquilibre. Il a aussi un côté **Alea** car le randonneur peut trouver des sources d'eau aléatoirement



### PAIDIAS - LUDUS

Le jeu se place plutôt du côté de **Paidias** car il n'y a pas de règles précises mis à part l'objectif à respecter qui est de retrouver le village.



## TYPOLOGIE JUUL

### PROGRESSIF - ÉMERGENT

Le jeu serait **émergent** car le personnage est libre d'évoluer dans l'espace et ses actions peuvent créer une histoire non prédéfinie et différente d'un autre joueur contrairement à un gameplay progressif où l'histoire ou l'expérience est la même pour chaque joueur.



# LES BOUCLES

---

- MÉTABOUCLE DE GAMEPLAY
- BOUCLES DE GAMEPLAY
- BOUCLE DE MOTIVATION

## MÉTABOUCLE DE GAMEPLAY



Le joueur doit d'abord s'orienter en grimpant aux arbres ou bien en escaladant les montagnes. Après s'être repéré, il peut continuer son exploration c'est-à-dire partir à la recherche du village.

## MICRO BOUCLE DE GAMEPLAY

### OBJECTIF

RETROUVER LE  
VILLAGE

VILLAGE  
RETROUVÉ

### REWARD

TEMPS QUI  
S'ÉCOULE

### CHALLENGE

L'objectif du joueur est de trouver le village. Son challenge est d'accomplir son objectif avant que le temps ne s'écoule, c'est-à-dire avant le coucher du soleil. Sa récompense sera de retrouver le village et permettra d'accomplir son objectif de départ.

## MACRO BOUCLE DE GAMEPLAY

### OBJECTIF

AVOIR UNE VUE DE HAUT  
EN GRIMPANT AUX ARBRES

PARTIR À LA RECHERCHE  
DU VILLAGE

### REWARD

REPÉRER LE VILLAGE QUI  
EST PLACÉ TROP BAS PAR  
RAPPORT AU JOUEUR

### CHALLENGE

Afin de retrouver le village, un autre objectif du joueur est de repérer le village en gimpant aux arbres ou sur les montagnes. Son challenge est de repérer le village qui est placé trop bas par rapport à lui. S'il repère le village, cela lui permettra de repartir à la recherche du village.



# BOUCLE DE MOTIVATION

## CHALLENGE

REPÉRER LE VILLAGE QUI EST PLACÉ TROP BAS PAR RAPPORT AU JOUEUR

PERDU DANS LA FORÊT, SA JAUGE D'ÉNERGIE EST VIDE

Pour repérer le village et grimper aux arbres le joueur aura besoin d'énergie. Il a donc deux objectifs liés qui sont de trouver de l'énergie et le village.

GAGNER DE L'ÉNERGIE POUR GRIMPER AUX ARBRES

## PLAYER STATE

REEMPLIR SA JAUGE D'ÉNERGIE EN TROUVANT DE L'EAU

## REWARD

## NEEDS

# LES 3CS

## CAMERA

VUE SUBJECTIVE, À LA PREMIÈRE  
PERSONNE (JOUEUR À LA PLACE  
DU PERSONNAGE)

CLAVIER + SOURIS /  
MANETTE

## CONTROLLER

SAUTER, MARCHER,  
COURIR

## CHARACTER

# REWARDS D'HALFORD

## REWARD OF GLORY

À chaque fois que le joueur se rapproche du village, une musique «succès» se déclenchera (pas encore intégré au jeu)

## REWARDS OF ACCESS

Il n'y a pas de reward of access car le jeu ne comporte qu'un seul niveau

## REWARD OF SUSTENANCE

Collecte d'énergie pour augmenter sa jauge et pour pouvoir grimper aux arbres

## REWARD OF FACILITY

Sabliers qui permettent d'augmenter le temps. (pas encore intégré au jeu)