



OTHER ONE

UN JEU DE

Bastian Bauer - Sound Design
Pauline Devolle - Game Design / Animation
Mathias Jacquin-Ravot - Programmation
Corinne Larre - Graphiste 2D/3D
Nicolas Metz - Graphiste 3D
Aurélien Montero - Compositeur
Paul Samuelson - Game Design

SOMMAIRE

I. GAME OVERVIEW	11
I.1 PITCH	13
CONCEPT	13
GAMEPLAY	13
INTENTION GRAPHIQUE	13
I.2 HIGH CONCEPT	13
I.3 CORE GAMEPLAY	14
I.4 OBJECTIF	14
I.5 EXPERIENCE DE JEU	14
I.6 FICHE D'IDENTITÉ	15
GENRE	15
PLATEFORME	15
CIBLE	15
LOOK AND FEEL	15
I.7 KEY SELLING POINTS	15

SOMMAIRE

I.8 COMPÉTENCES JOUEUR SOLLICITÉES	16
OBSERVATION	16
DÉDUCTION	16
MESURE	16
I.10 LES 3C	17
caméra	17
DÉPLACEMENT DE LA caméra	17
CHARACTER	18
I.12 CONTRÔLES	19
LE DÉPLACEMENT	19
LES MOUVEMENTS DE BRAS	19
LES ÉLÉMENTS LIÉS À L'ENVIRONNEMENT	19
II. GAME DOCUMENT	21
II.1 MÉCANIQUES	23
LA COMMUNICATION	23
LES ACTIONS DES BRAS SUR LES ÉLÉMENTS LIÉS À L'ENVIRONNEMENT	28

SOMMAIRE

II.2 GAME STRUCTURE	29
LES DIFFÉRENTS NIVEAUX	29
La DURÉE DES JOURNÉES	29
II.3 GAME SYSTEM	30
L'ENTITÉ	30
La BOGUE HOUSE	32
La LEAF HOUSE	33
II.3 METABOUCLE	34
II.4 LE DÉROULEMENT DES JOURS	35
JOUR 1	35
JOUR 2	35
JOUR 3	35
JOUR 4	35
JOUR 5	35
II.5 INTENTIONS DE JEU & RÈGLES D'OR	37
INTENTIONS DE JEU	37
RÈGLES D'OR	37
II.6 LEVEL DESIGN	38
II.7 GAME FLOW	39

SOMMAIRE

II.8 L'INTERÊT DE L'EXPERIENCE	39
II.9 MECHANICS DYNAMICS AESTHETICS	40
II.10 PARAMETERS SETTINGS	41
avatar	41
la	41
II.11 LES PICK UP	41
II.12 TAS DE FEUILLES	42
DÉCLENCHEMENT DE LA FEATURE	42
MODE FUITE	42
réapparition	42
Détruire les tas des feuilles	42
Le respawn des tas de feuilles	42
II.13 LE BÂTON	43
II.14 LES RONCES	44
II.15 LES PÎNAFRUITS	45
II.16. LES BUISSONS & FRUITS	46
II.17 LES GLANDS	47
II.18 L'ENTITÉ	48

SOMMAIRE

LES ÉMOTIONS	48
LES ACTIONS	48
COMPORTEMENT ET RÉACTIONS DE L'ENTITÉ	49
LA COMMUNICATION	54
LES PÉTALES	54
LES YEUX	54
LES BOIS	54
LA VOIX	54
II.19 TABLEAU DES INTERACTIONS DU JOUEUR	55
II.20 TABLEAU DES INTERACTIONS DU JOUEUR AVEC L'ENTITE	58
II.21 TABLEAU DES SIGNES ET FEEDBACKS	59
II.22 ÉTAPES DE LA RENCONTRE	63
Naissance	63
II.23 REWARDS EXTRINSEQUES ET INTRINSEQUES	64

SOMMAIRE

II.24 MENU FLOW ET FLOW CHART	65
II.25 INSPIRATIONS	68
III. DIRECTION ARTISTIQUE	73
III.1 NOTE D'INTENTION DU JOUET	75
Le DILEMME DU HERISSON	75
STRUCTURE DU JOUET	76
THE MAKER	77
Le SILENCE SOUS L'ECORCE	77
III.2 UNIVERS ENVISAGÉ POUR LE JOUET	78
PLUS DE PHOTOS DE RÉFÉRENCE	79
Le PROBLEME DU BOULEAU	80
III.3 TRAITEMENT GRAPHIQUE	81
La 3D ET LES TEXTURES	81
LES COULEURS ET L'AMBIANCE	82
La LUMIÈRE	83

SOMMAIRE

III.4 LA COMPOSITION	84
La caméra	84
LES TYPES DE VUE	84
III.5 DECOR : CONCEPTS ARTS	85
III.6 CHARACTER DESIGN	92
III.8 TYPOGRAPHIE ET LOGO	99
III.9 MENUS ET INTERFACES	100
IV. CHARTE SONORE	103
IV.1 GAME EXPERIENCE	105
PITCH	105
camera, interface, controls	105
Le rôle du son	105
IV.2 GAME BEHAVIOR	106
IV.3 AUDIO OVERVIEW	107
ambiance	107
MUSIQUE	107



I. GAME OVERVIEW

1. PITCH
2. HIGH CONCEPT
3. CORE GAMEPLAY
4. OBJECTIF
5. EXPERIENCE DE JEU
6. FICHE D'IDENTITÉ
7. KEY SELLING POINTS
8. COMPÉTENCES JOUEUR SOLLICITÉES
9. MAPPING CONTROL
10. LES 3C
11. LES CONTRÔLES

I.1 PITCH

Vous êtes **seul** dans une forêt. En explorant votre environnement vous y faites la rencontre d'un autre habitant. Cette **rencontre** avec l'Autre pourrait bien transformer votre rapport au monde et dévoiler les mystères de la forêt.

CONCEPT

Perdu dans une forêt il n'y a qu'un seul autre habitant. Il sera votre unique **compagnon et guide** dans cette forêt étrange. Il peut vous aider à retourner chez vous, la cime des arbres.

GAMEPLAY

Votre principal moyen pour communiquer avec cette créature est de **faire des gestes** et comprendre ses différentes réactions.

Pour faire ces gestes vous pouvez contrôler chacun des **deux bras** et essayer de vous faire comprendre.

INTENTION GRAPHIQUE

Le jeu se déroule dans une **forêt envoûtante** représentée en 3D. Les deux protagonistes semblent miniatures par rapport à la taille des arbres géants. L'atmosphère est **poétique et pittoresque**.

I.2 HIGH CONCEPT

Chaque jour vous pouvez partir explorer la forêt mais attention, vous devez revenir avant la nuit tombée. Lors des explorations les actions faites sur l'environnement vont attirer l'Autre et l'intriguer. Vous pouvez bouger les bras de l'avatar. Cela vous sert à communiquer avec l'Autre.



I.3 CORE GAMEPLAY

Le joueur a la possibilité de prendre le contrôle des **bras de l'avatar** à l'aide des **2 joysticks** de la manette. Cela lui permet de faire plusieurs **gestes** qui vont servir à communiquer avec l'Autre. Bouger les bras lui permet aussi d'**interagir avec différents éléments** de l'environnement. Il va pouvoir les ramasser et découvrir de nouvelles interactions avec eux.

Grâce aux actions de l'avatar sur l'environnement, il peut **piquer l'intérêt** de l'autre. Selon les actions il s'approche ou il s'éloigne. Au joueur de trouver ce qui plaît le plus à l'Autre.

L'Avatar
peut saluer



I.4 OBJECTIF

Le premier objectif donné au joueur est de **rentrer chez lui**. Cependant il va vite se rendre compte que sa rencontre avec l'Autre est plus importante. Il va donc chercher à **mieux le connaître**.

Chaque jour qui commence, le joueur se voit donner la possibilité d'**avancer un peu plus** dans sa rencontre avec l'autre. Il va donc chaque jour découvrir un peu plus l'Autre pour atteindre l'objectif final qui est de passer la nuit avec l'Autre.

I.5 EXPERIENCE DE JEU

The Other One est une expérience proposant la **rencontre** avec un autre être.

A travers la rencontre avec l'autre on se confronte avec **son propre reflet**, à nos capacités, à la conséquences de nos actions et à la manière dont on peut **évoluer** au contact d'autrui.

Le joueur va passer par toutes les étapes propres à une rencontre :

- la Solitude
- la Découverte de l'autre
- la Communication
- l'Harmonie
- le Conflit
- l'Harmonie Finale

La forêt est le théâtre de cette rencontre mais elle est aussi un personnage qui joue un rôle sur l'évolution du regard que le joueur porte sur son environnement.

Cet environnement représente la **solitude** du personnage et provoque son sentiment d'y être perdu.

I.6 FICHE D'IDENTITÉ

GENRE

Un jeu narratif d'action aventure.

PLATEFORME

PC

CIBLE

Joueur PC qui recherche des expériences de jeu alternatives.

LOOK AND FEEL

Monde ouvert en 3D.
Univers poétique et engageant.
Expérience avec des contrôles innovants.

I.7 KEY SELLING POINTS

Une histoire innovante.

Un gameplay inspiré des jeux RPG au service d'une narration.



I.8 COMPÉTENCES JOUEUR SOLLICITÉES

OBSERVATION

Il doit pouvoir distinguer le **comportement de l'autre** et l'environnement pour effectuer les actions qui aident à la rencontre.

DÉDUCTION

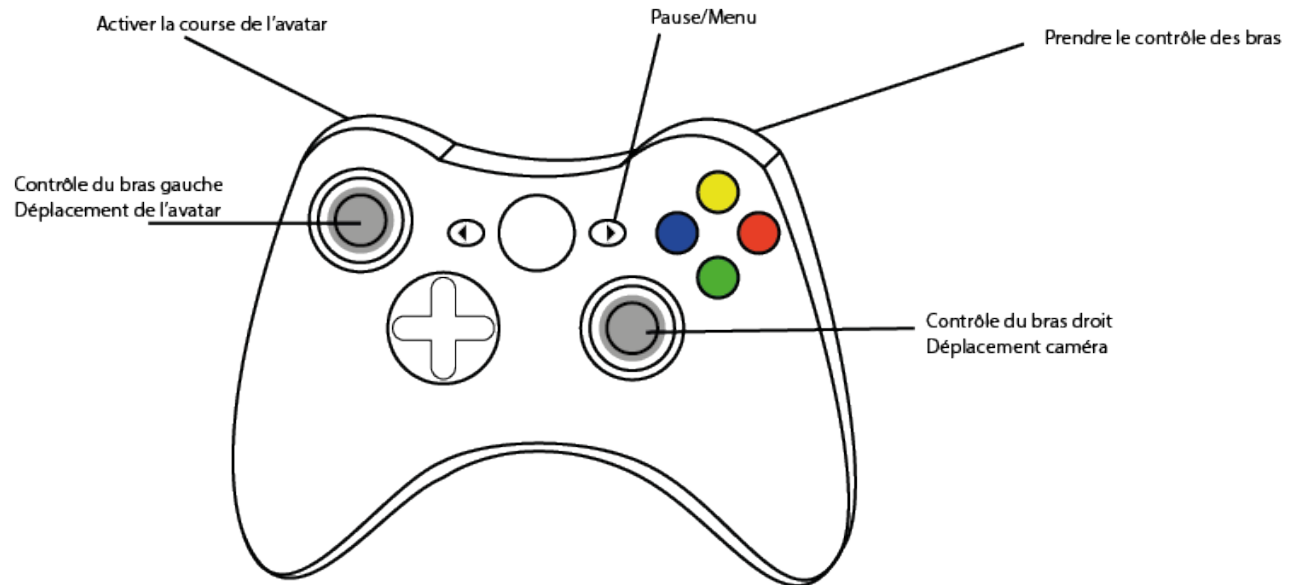
Il doit comprendre quelles **conséquences** ont chacune de ses actions sur le comportement de l'Autre. Est ce qu'elles l'attirent, le font fuir et à quelle distance peut-il les voir et entendre ?

MESURE

Le joueur doit gérer les sticks qu'il utilise pour pouvoir communiquer avec ses gestes, et la **mesure qu'il effectue sur les joysticks** pour pouvoir dire précisément une phrase ou émotion et donc se faire comprendre de l'autre.

I.9 MAPPING CONTROL

Mapping de la manette



I.10 LES 3C

caméra

Troisième personne

La caméra est placée en vue TP (third person) et suit l'avatar dans ses déplacements. Elle peut être ajustée par le joueur à tout moment avec le joystick.

Caméra libre

Le jeu entier se joue en 3ème personne. Le joueur peut déplacer la caméra à l'aide du joystick droit. Lorsqu'il se met à utiliser ses bras pour faire des gestes, il **perd le contrôle** de la caméra.

Caméra fixe

Le jeu propose 2 moments où la caméra est fixe et ne peut pas être contrôlée.

Il s'agit du **début du jeu** (la première phase) et de **la fin** (celle où se termine le jeu). La première phase est la suite du menu du jeu. Dès le menu, le joueur peut se déplacer **dans le fond de l'écran** avec l'avatar.

Après avoir appuyé sur "continuer" l'interface du menu disparaît mais la

caméra reste la même, c'est à dire fixe. Une fois la zone de début quittée (correspondant aux premières ronces cassées) la **caméra libre** reprend le dessus. Si le joueur retourne dans cette zone la caméra reste libre.

DÉPLACEMENT DE LA CAMÉRA

La caméra est placée à **distance de l'avatar**, toujours orientée vers celui-ci. Le joueur peut déplacer la caméra autour de l'avatar.

Lors du passage de la caméra fixe à la caméra libre on voit le **travelling** de celle-ci.



CHARACTER

Seulement **2 personnages** sont présents dans le jeu. Le joueur incarne l'un d'eux. Celui ci a **plusieurs attributs** qui le composent, notamment des **cornes, bras, jambes**.

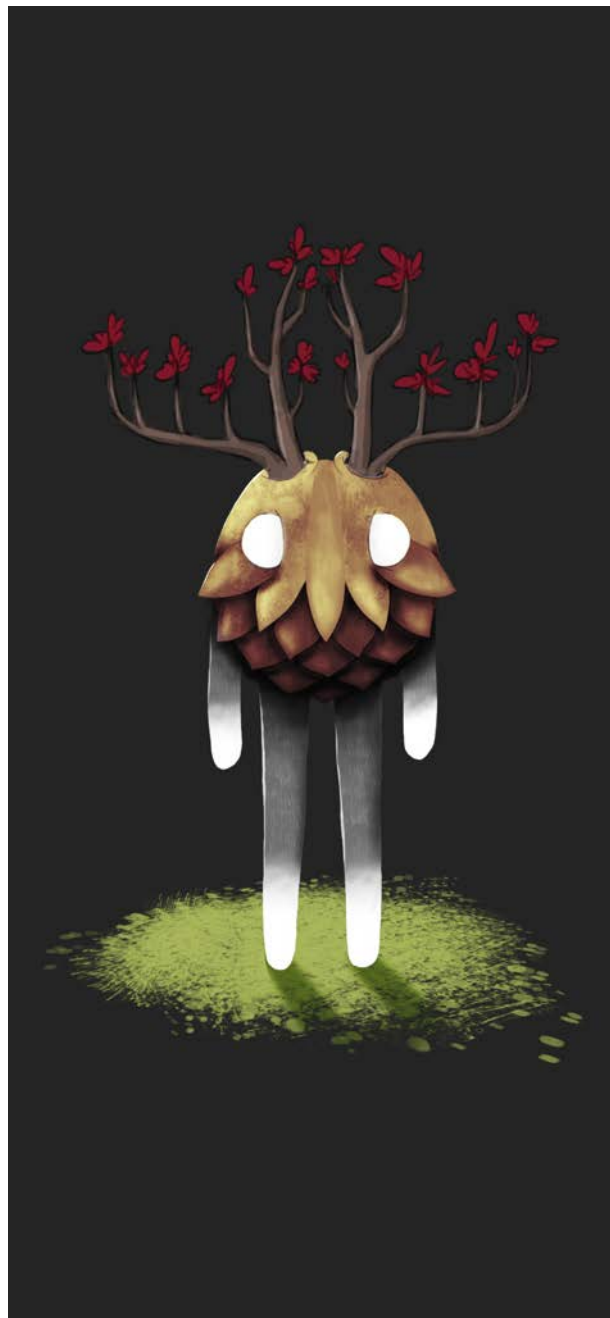
Chacun a un rôle important et particulier.

Les **cornes** servent à refléter l'émotion de l'avatar ainsi que sa **personnalité**. Ses cornes peuvent avoir plusieurs stades.

Ses **jambes** sont là pour simplement représenter le fait qu'il peut se déplacer au sein de l'univers et qu'il est soumis au décor et à la physique du monde.

Ses **bras** sont l'élément le plus important puisqu'il va s'en servir pour **interagir avec l'ensemble des éléments de l'environnement** :

- Pour communiquer que ça soit seul ou avec l'autre.
- Pour interagir avec les éléments de l'environnement : fruits, bâtons, ronces, glands, baies, fleurs, buissons.



Sur l'ensemble du jeu l'avatar va passer **plusieurs états**.

L'avatar va passer par trois états qui signifient à la fois **ses capacités et l'avancement** dans son sa rencontre avec l'autre :

- La Bête (le Bossu)
- Jeune Fou (le Foufou)
- Épanoui (le Sage)

Il commence la partie en tant que bête et aura un accès assez restreint à l'ensemble de la forêt. Visuellement il se déplace **de façon pataude** et sa démarche en rend d'autant plus compte lorsqu'il cours. En effet dès qu'il se met à sprinter, il donner l'impression d'être **encombré par lui même** et n'a pas totalement le contrôle de ses mouvements.

Après avoir passé la première étape de la rencontre, **son physique va en être impacté** directement et le contrôle de ses mouvements sera plus affirmé.

La dernière étape correspond à celle où le joueur a atteint le moment où il est prêt à **entièrement rencontrer l'Autre**. C'est la partie où il a accès à la partie de la forêt contenant la maison de l'Autre.

I.12 CONTRÔLES

Les contrôles se répartissent en 3 parties.

LE DÉPLACEMENT

Le joueur peut se déplacer dans l'environnement 3D. Il peut donc naviguer en **suisant le chemin** du décor. Il **ne peut pas sauter** par dessus les corniches et va donc devoir suivre le chemin plat du sol pour atteindre l'objectif qu'il se donne.

LES MOUVEMENTS DE BRAS

Le joueur a la possibilité de prendre le contrôle des bras de l'avatar à l'aide des **2 joysticks** de la manette. Cela lui permet de faire **plusieurs gestes** qui vont servir à **communiquer avec l'Autre**. Chacun de ces gestes a un rôle dans la discussion avec l'autre.

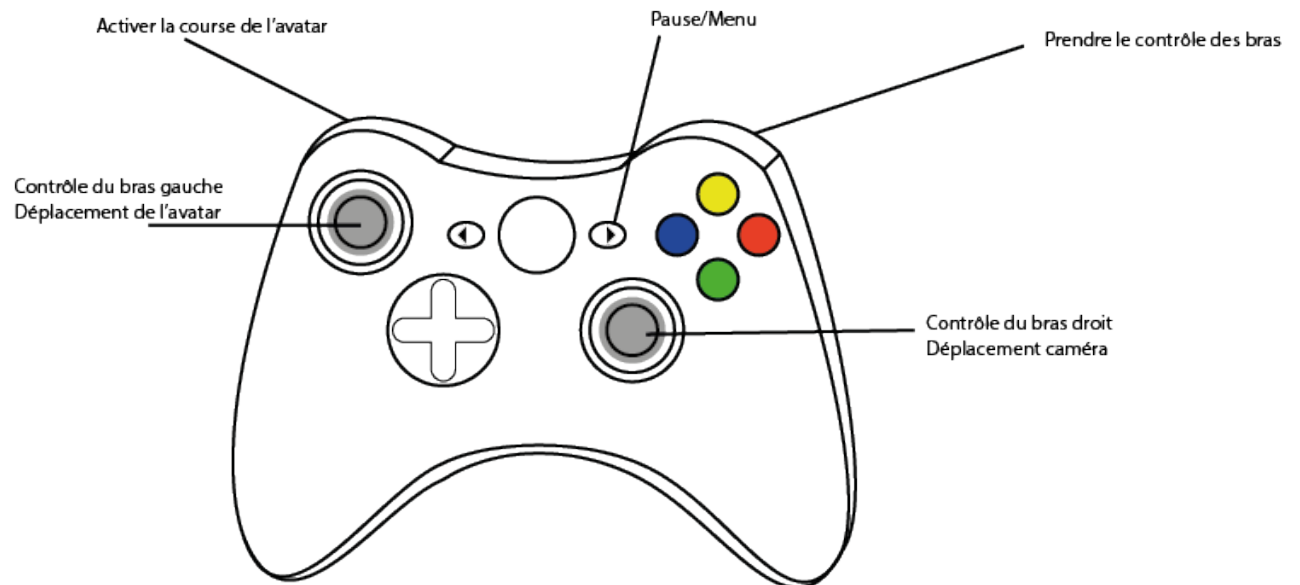
LES ÉLÉMENTS LIÉS À L'ENVIRONNEMENT

Bouger les bras lui permet aussi d'interagir avec différents éléments de l'environnement.

Il va pouvoir **les ramasser et découvrir** de nouvelles interactions avec eux. Ils

peuvent être des fruits, bâtons, ronces, glands, baies, fleurs, buissons.

Mapping de la manette





II. GAME DOCUMENT

1. MÉCANIQUES
2. GAME STRUCTURE
3. GAME SYSTEM
4. METABOUCLE
5. INTENTIONS DE JEU ET RÈGLES D'OR
6. LEVEL DESIGN
7. GAME FLOW
8. MECHANICS DYNAMICS AESTHETICS
9. LES PICK-UPS
10. INTERACTIONS DU JOUEUR
11. FEEDBACKS

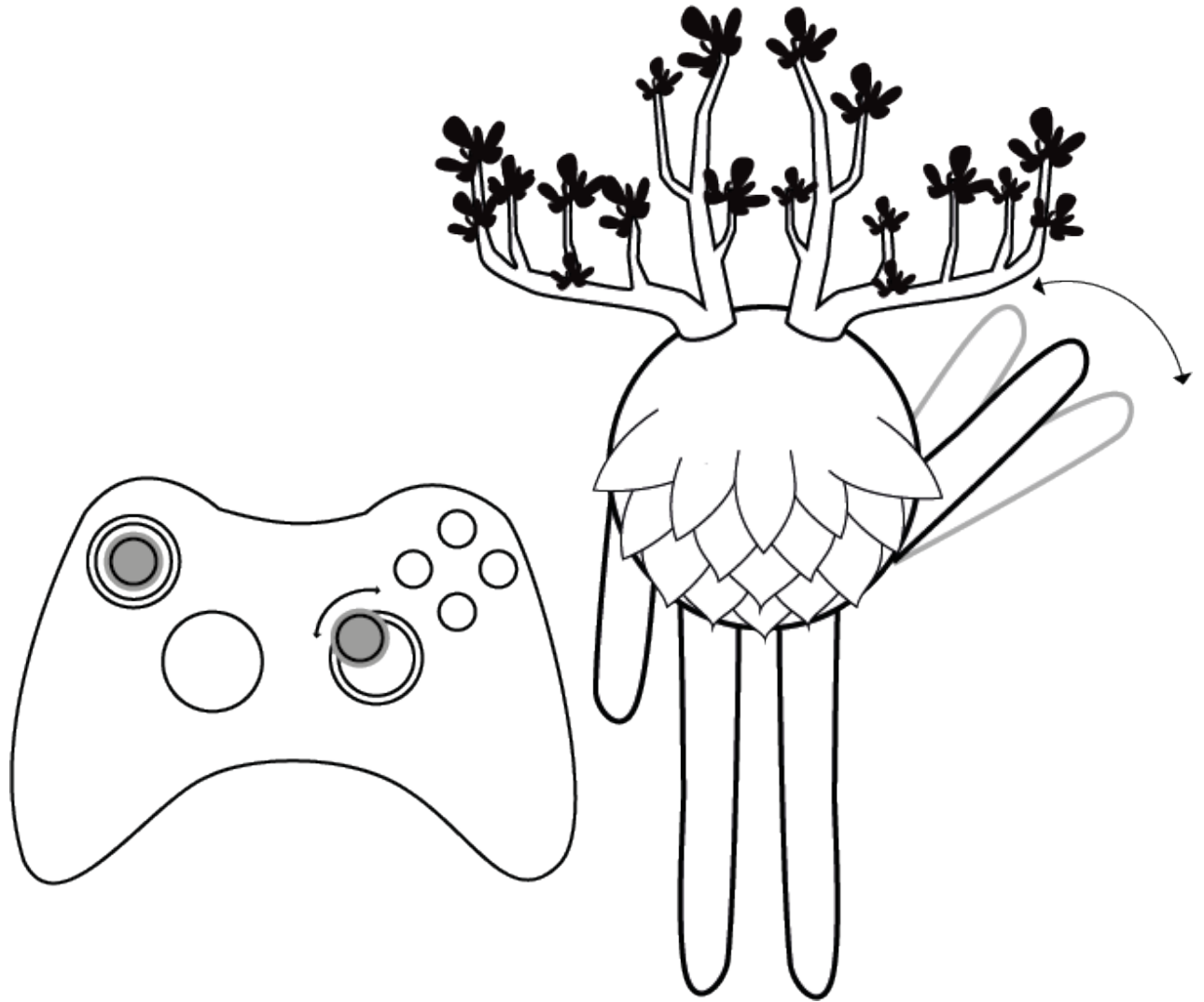
II.1 MÉCANIQUES

Le joueur peut saluer l'entité

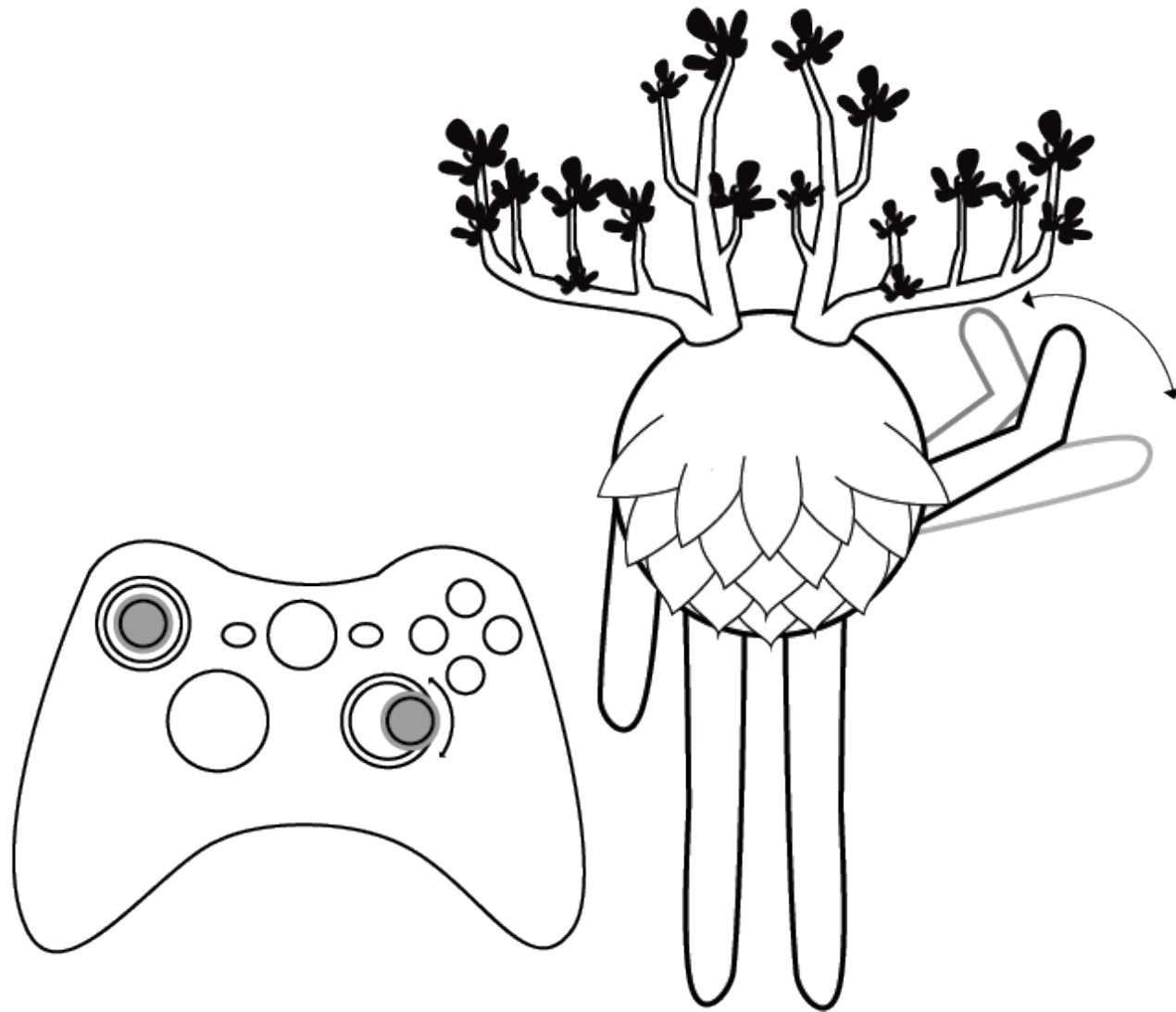
La COMMUNICATION

Le joueur a la possibilité de **prendre le contrôle des bras de l'avatar** à l'aide des **2 joysticks de la manette**. Cela lui permet de faire plusieurs **gestes** qui vont servir à communiquer avec l'Autre.

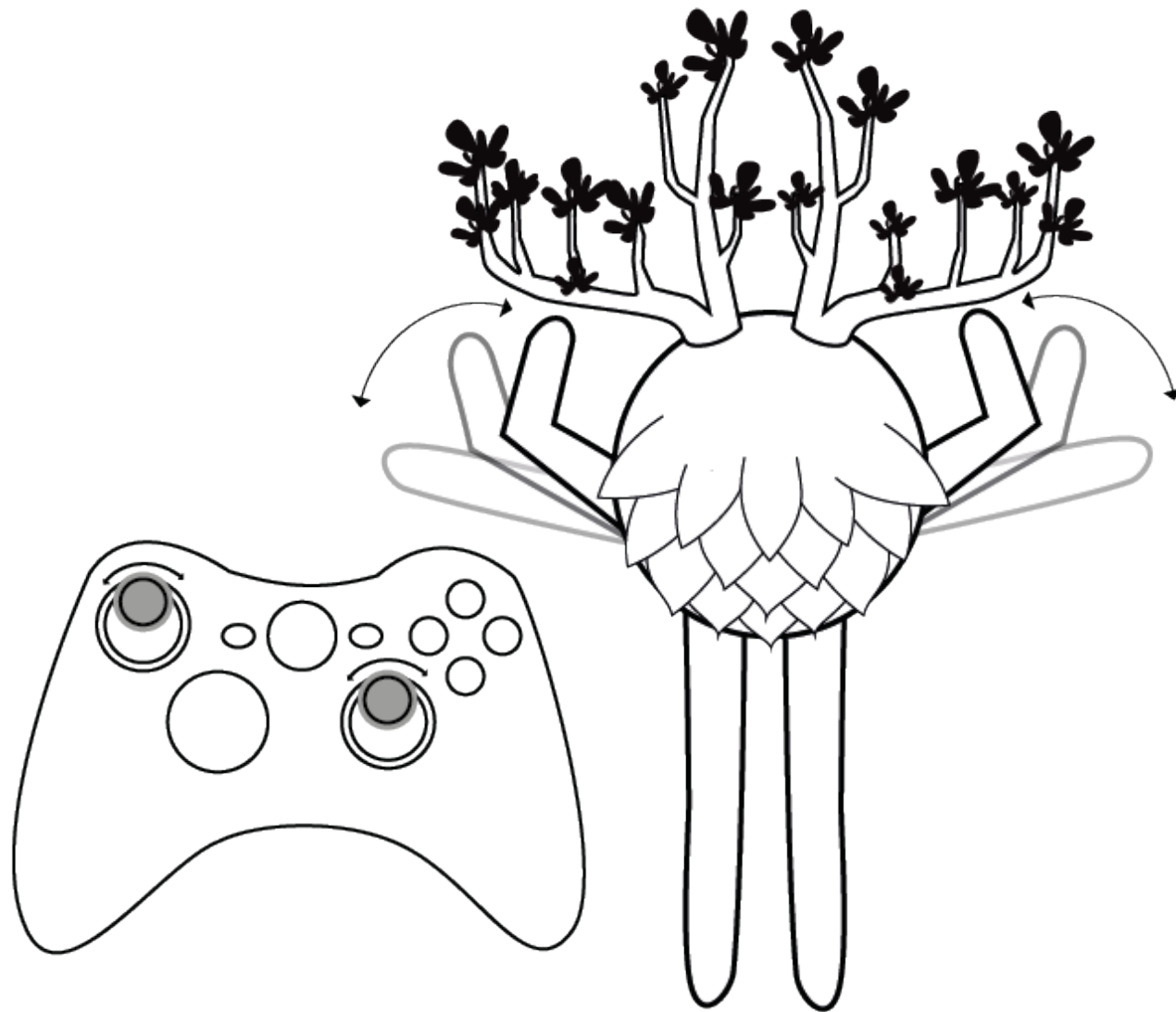
Chacun de ces gestes a un rôle dans la discussion avec l'autre. Cette mécanique est le moyen qu'a le joueur d'**enclencher une communication avec l'autre**. Cependant pour cela il doit réussir correctement un challenge de mesure.



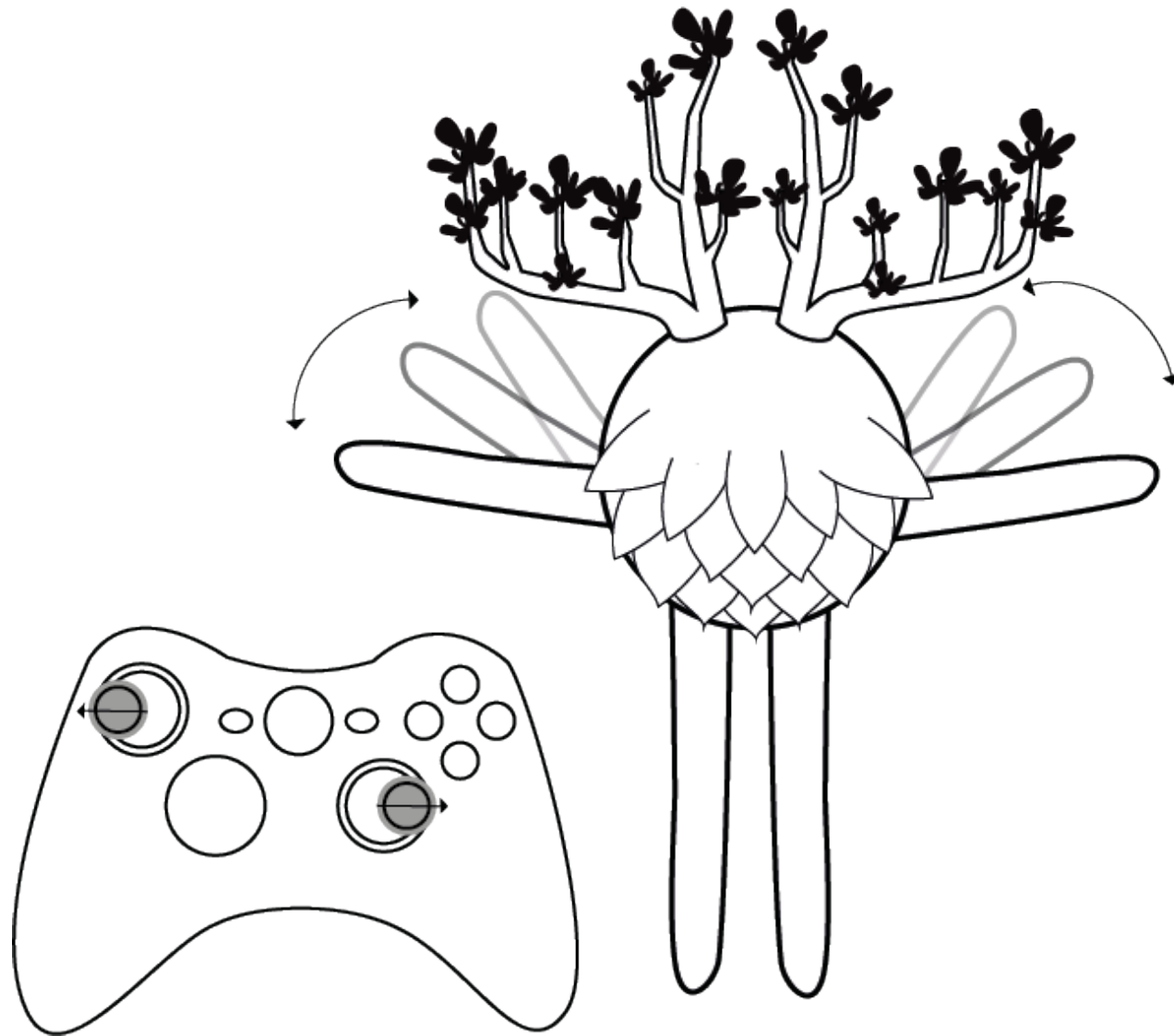
Le joueur peut demander à l'entité de le suivre



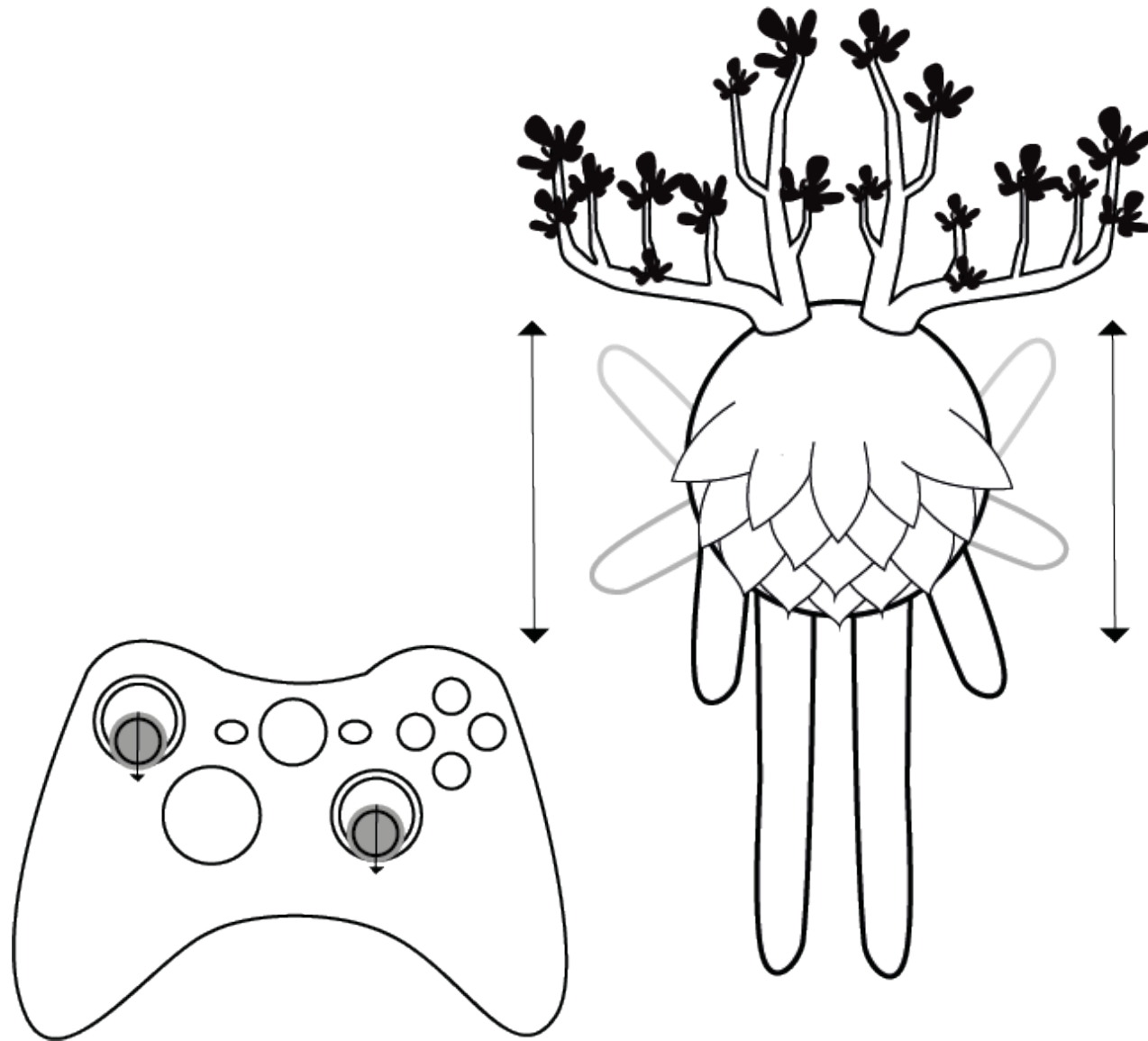
Le joueur peut attirer l'attention de l'entité de loin



Le joueur peut demander à l'entité où elle veut aller

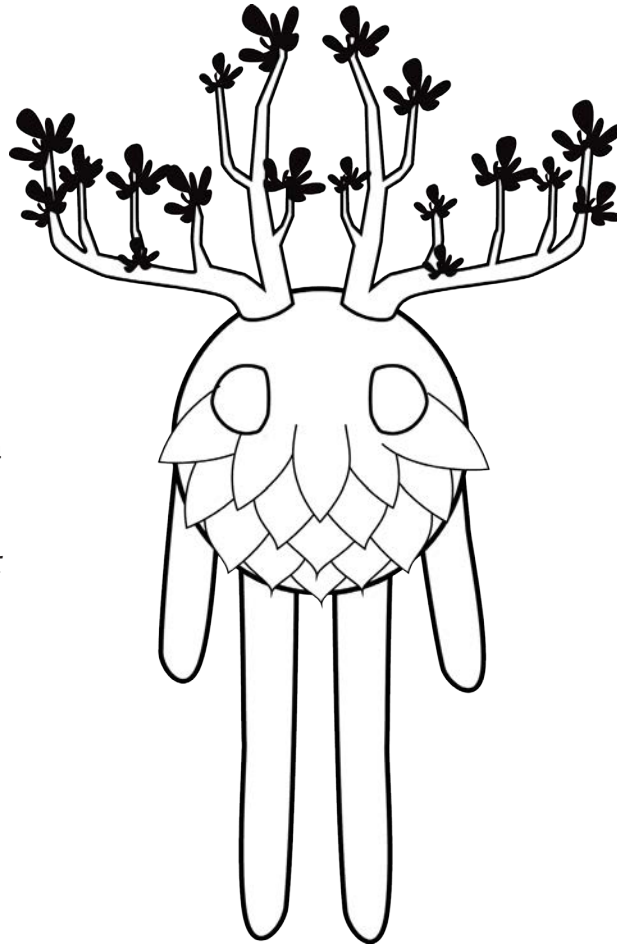


Le joueur peut demander à l'entité de l'attendre quelque part



LES ACTIONS DES BRAS SUR LES ÉLÉMENTS LIÉS À L'ENVIRONNEMENT

Puisque le joueur a la possibilité de prendre le contrôle des bras de l'avatar à l'aide des 2 joysticks de la manette, cela lui permet d'**attraper et de tenir différents objets** qu'il va pouvoir utiliser pour interagir avec le système.



LE SPRINT

Le joueur a la possibilité de **courir**. Le choix de la **gâchette gauche** a pour rôle de laisser au joueur la possibilité de ne pas bouger ses doigts des sticks. Il peut donc à la fois utiliser les sticks et courir sans enlever ses pouces des sticks.

La gâchette apporte aussi la possibilité de réguler plus précisément la puissance de la vitesse. Grâce à l'analogie de la gâchette le joueur peut donc obtenir une **précision dans sa vitesse**.

L'animation de la course de l'avatar est régulée de manière à ce qu'elle soit **en accord avec la vitesse de l'avatar**. Ainsi on ne voit pas l'avatar glisser sur le sol quand il se déplace.

II.2 GAME STRUCTURE

LES DIFFÉRENTS NIVEAUX

La forêt se découpe en **5 grandes parties**. La première est imbriquée dans la deuxième et les 2 premières dans la 3ème.

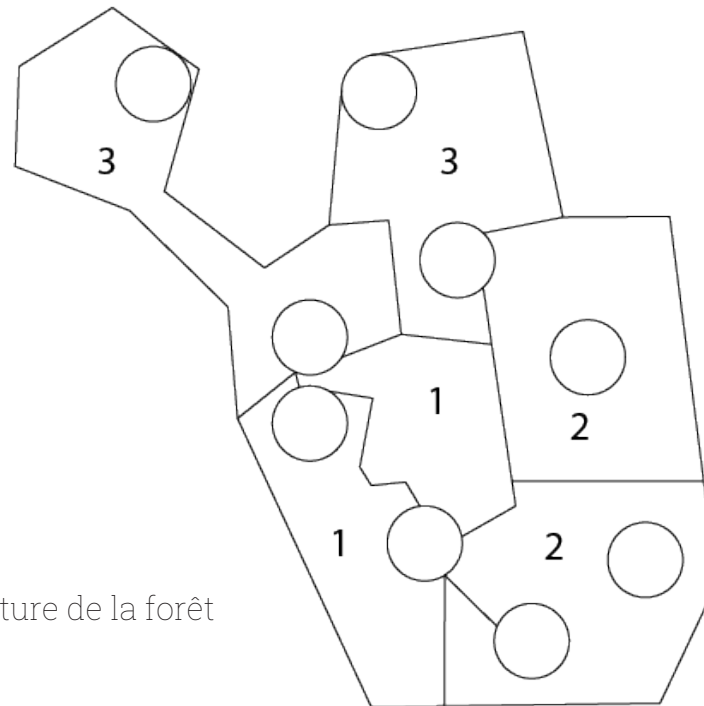
La partie 1 est à la fois la **zone de début** introduisant les mécaniques mais aussi le **lieu de refuge** de l'avatar pour la nuit. Elle comporte une **Bogue House** qui est donc la tanière du joueur où il passe la nuit.

Les zones forment une seule forêt qui est typée par zone.

Une journée est **limitée dans le temps**. La durée de chaque journée est fixe. Le temps est déterminé par la distance maximale qui sépare les Bogue House et Leaf House. Le temps doit permettre au joueur de faire un **aller retour direct** entre les 2 maisons s'il ne fait rien d'autre.

Pour le premier jour, le temps de la journée est déjà entamé lorsque le jeu commence. La durée dans ce jour ci n'est donc pas fixe. Le jour se termine lorsque le joueur a pu faire les **premières interactions avec l'IA**. La fin de la jour-

née se produit donc après la première rencontre, à la fin de la zone 1.



Structure de la forêt

La durée des journées

Le jeu se déroule en 5 jours et une nuit. Une journée dure 7 min et chaque nouvelle journée dure 1 min de plus.

La durée totale du jeu est d'environ 45min.

	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5	Nuit	Total
Durée	Indéfini	7min	8min	9min	10min	5min	≈ 45min

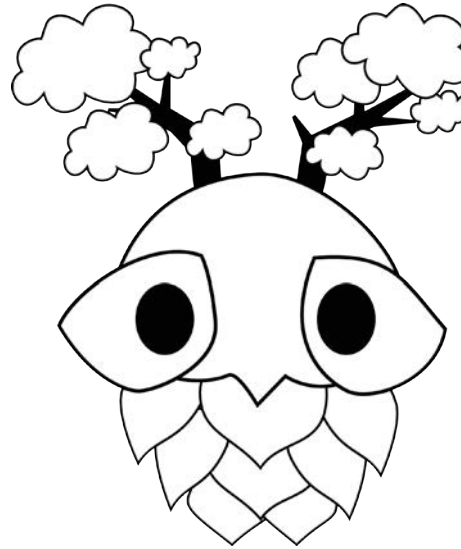
II.3 GAME SYSTEM

L'ENTITÉ

L'IA unique du jeu est ce qu'on appelle l'**Autre**. C'est la seule que l'on peut trouver dans la forêt.

Elle peut passer par plusieurs **états émotionnels** en réaction au comportement de l'avatar.

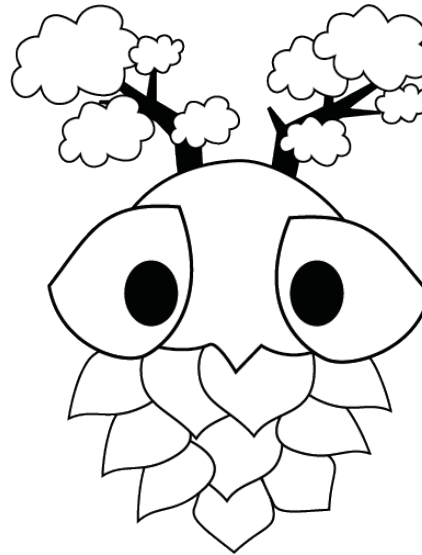
Ces changements sont identifiables par la modification du physique de l'entité, notamment ses yeux, ses écailles, et la présence ou non de feuilles sur ses bois.



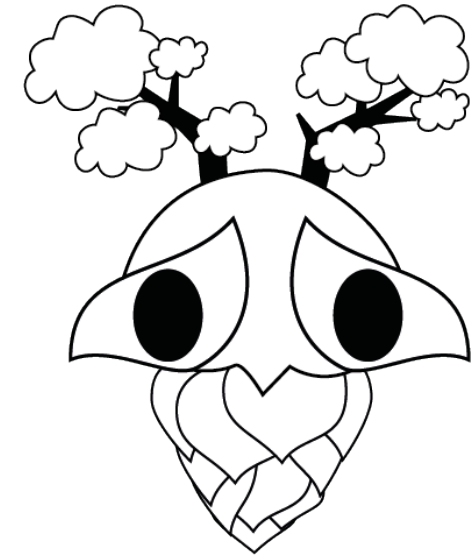
Etat normal



Etat contrarié



Etat content

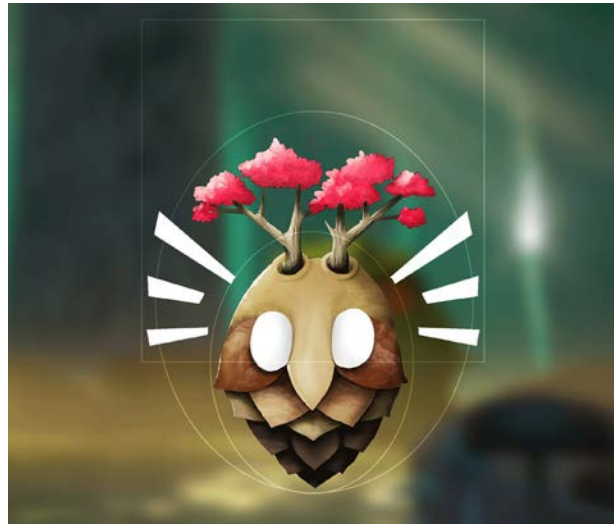


Etat effrayé

Couplés à ces feedbacks physiques, on retrouve également des feedbacks animés en 2D autour de la tête de l'entité.



Etat contrarié



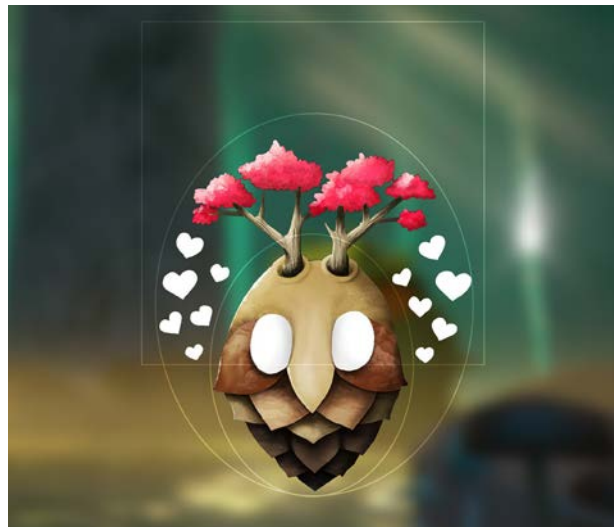
Etat surpris



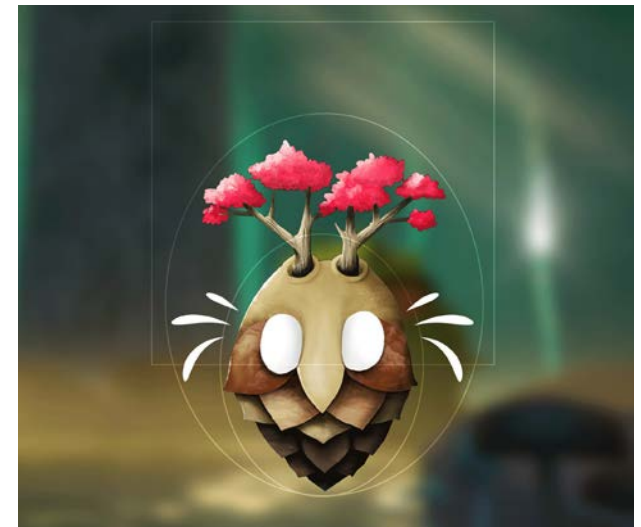
Etat d'ennui



Etat interrogatif



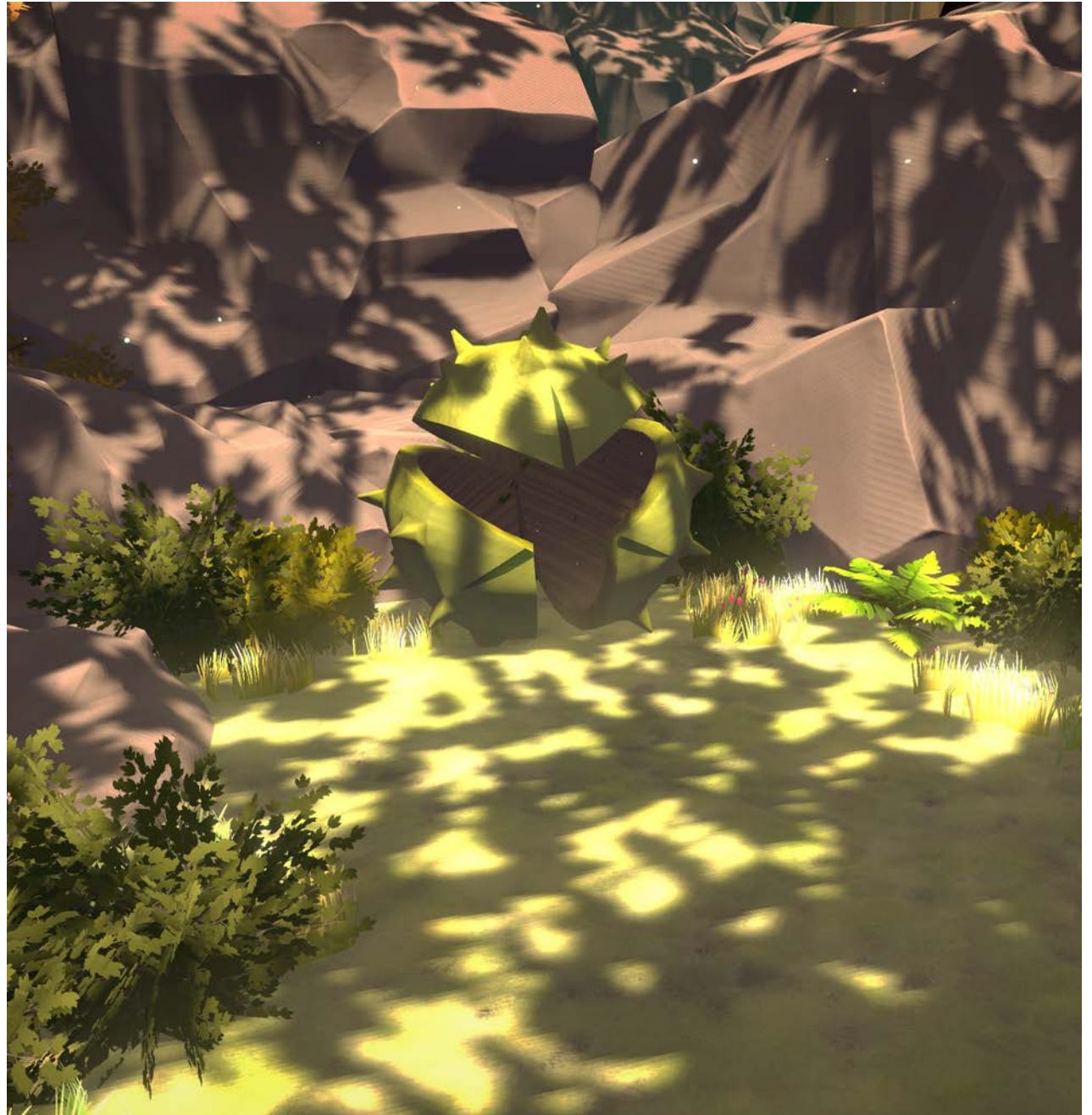
Etat heureux



Etat triste

La BOGUE HOUSE

La Bogue House est le **lieu de refuge** du joueur. Elle est l'unique endroit du jeu où il peut être lorsque la nuit tombe. Elle signifie le passage à un autre jour.



La LEAF HOUSE

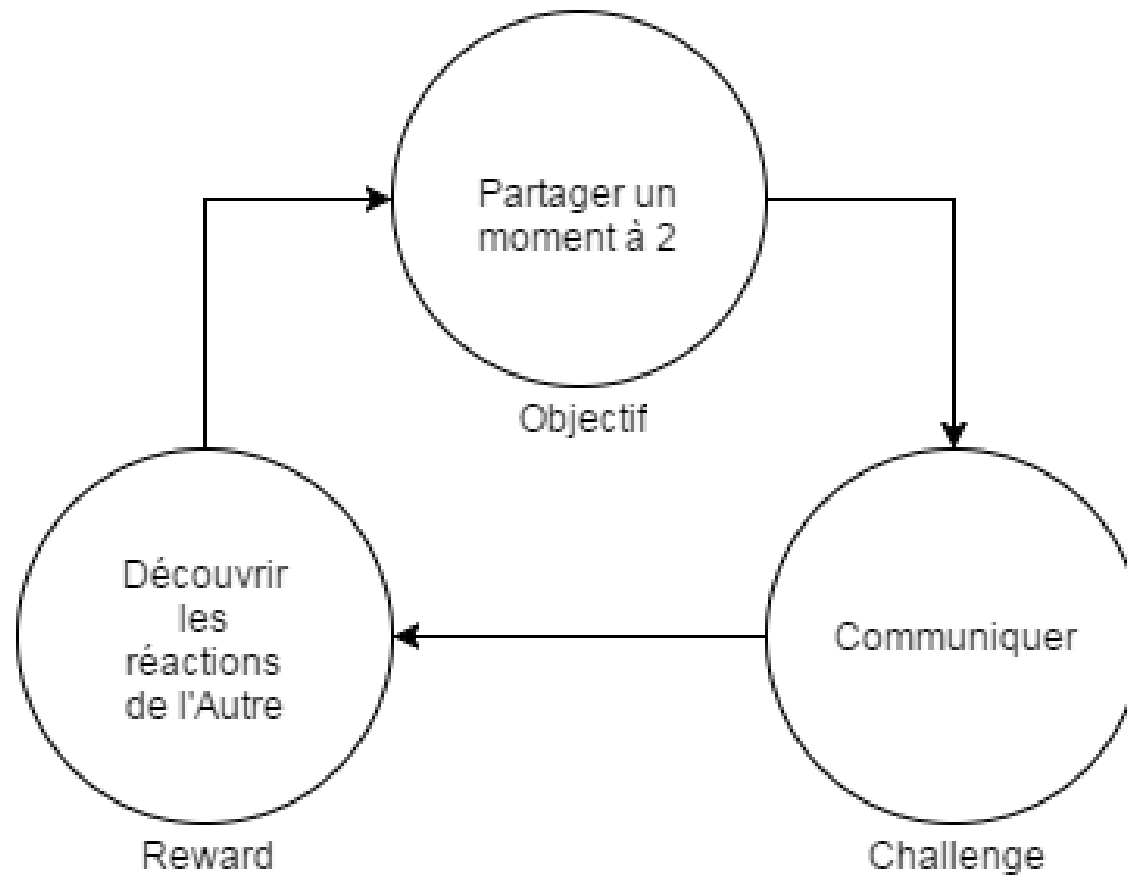
La Leaf House est la maison de l'entité. Elle est placée à l'extrême opposé de la Bogue House dans la forêt et correspond au moment de révélation lorsque le joueur la découvre.



Images de référence



II.3 METABOUCLE



II.4 LE DÉROULEMENT DES JOURS

JOUR 1

Opening

L'avatar tombe de la cîme des arbres.

Il déambule pour chercher un moyen de trouver un moyen de remonter. La marche se fait sur un chemin clos sans autre possibilité que d'aller tout droit. La première rencontre avec l'entité se produit. C'est le début de la communication via les gestes et l'interaction avec les piñafruits.

JOUR 2

Le joueur retourne à son premier point de rencontre.

Le passage est débloqué et la zone 2 est atteignable.

L'avatar et l'entité profitent de la zone de "récréation" pour ramasser des fruits et communiquer entre eux.

JOUR 3

L'avatar trouve un tas de fruits devant sa Bogue House.

Le joueur ne trouve pas l'entité, mais il peut désormais atteindre la zone 3.

Dans cette zone il trouve un paperplane indiquant fortement au joueur que le temps est compté.

JOUR 4

Un indice est proposé directement en sortant de la Bogue House. Il permet de comprendre comment faire apparaître un instrument.

Atteindre et faire apparaître qui permet d'appeler l'entité pour la faire revenir.

La découverte de nouveaux paperplanes fait progresser l'histoire.

JOUR 5

Jour de fin

L'entité est devant la Bogue House et attend le joueur.

Un paperplane indiquant où trouver la Leaf House apparaît et montre à quoi ressemble le chemin à prendre.

L'entité réagit différemment à la question et guide le joueur à la Leaf House.

Découverte de la Leaf House et du tas de paperplanes à côté de celle-ci.

Si le joueur a suffisamment d'éléments, c'est la résolution du mystère. L'entité disparaît et le cycle est achevé.

II.5 INTENTIONS DE JEU & RÈGLES D'OR

INTENTIONS DE JEU

The Other One est la rencontre de 2 êtres vécue comme une **expérience unique**. Ce sont deux êtres qui n'ont rien en commun, mais qui ont tout à partager. Ils n'ont aucun moyen de communiquer directement et vont devoir **apprendre à se connaître** au travers des différents moments qui les attendent dans la forêt qu'ils habitent.

La gameplay fondamental que le joueur va pouvoir mettre à sa disposition pour vivre cette expérience est **l'utilisation de ses bras** qu'il va pouvoir contrôler. Les deux personnages sont tous les deux **liés à la forêt** et cela se ressent sur leur physique et les interactions qu'ils vont pouvoir faire à l'intérieur de celle-ci.

Le moyen le plus simple de faire un jeu accessible est de faire des **règles simples** et un **système compréhensible rapidement**. The Other One core gameplay se fonde sur 2 points :
L'action que le joueur peut faire sur le système en utilisant ses bras regroupe les exécutions que le joueur fera pour

interagir avec le système et l'Autre.

Tous les avancements dans la rencontre découleront de ce qu'il va pouvoir créer comme **impact dans la forêt** à l'aide de ses bras.

La rencontre nécessite néanmoins que le joueur **comprenne l'Autre** et réussisse à **l'apprivoiser**. Elle ne sera pas évidente aux premiers abords et le joueur devra se confronter aux différentes réactions de l'Autre. En apprenant à le connaître il va pouvoir comprendre **quelles conséquences ont ses actions** et réussir à l'approcher.

Le jeu ne réside pas dans la confrontation ou l'opposition des 2, bien que parfois l'Autre peut avoir un comportement qui va à l'encontre de ce que le joueur souhaite créer. Le système est créé pour **tendre vers la rencontre des deux** si le joueur a compris comment fonctionnait l'Autre.

RÈGLES D'OR

- **L'avatar et l'entité sont les seuls êtres vivants dans le jeu**
- **Les 2 personnages ont des similarités mais ne sont pas identiques**
- **Le jeu se déroule dans une forêt pour son côté naturellement mystérieux**
- **Les actions du joueurs sont tournées autour de la communication.**
- **Le joueur peut interagir avec des éléments trouvés dans l'environnement**
- **L'entité a un comportement mystérieux**
- **Le joueur fait des actions qui le font progresser dans l'environnement mais qui sont négatives pour l'entité**
- **La distance qui sépare le joueur et l'entité est un problème par lequel le joueur se sent concerné**
- **Le jeu se finit rapidement (20-40min)**
- **Le jeu se joue seul**

II.6 LEVEL DESIGN

Bien qu'il n'y ait qu'une map, le jeu présente toutefois **différents espaces** qui peuvent chacun être considéré comme un.

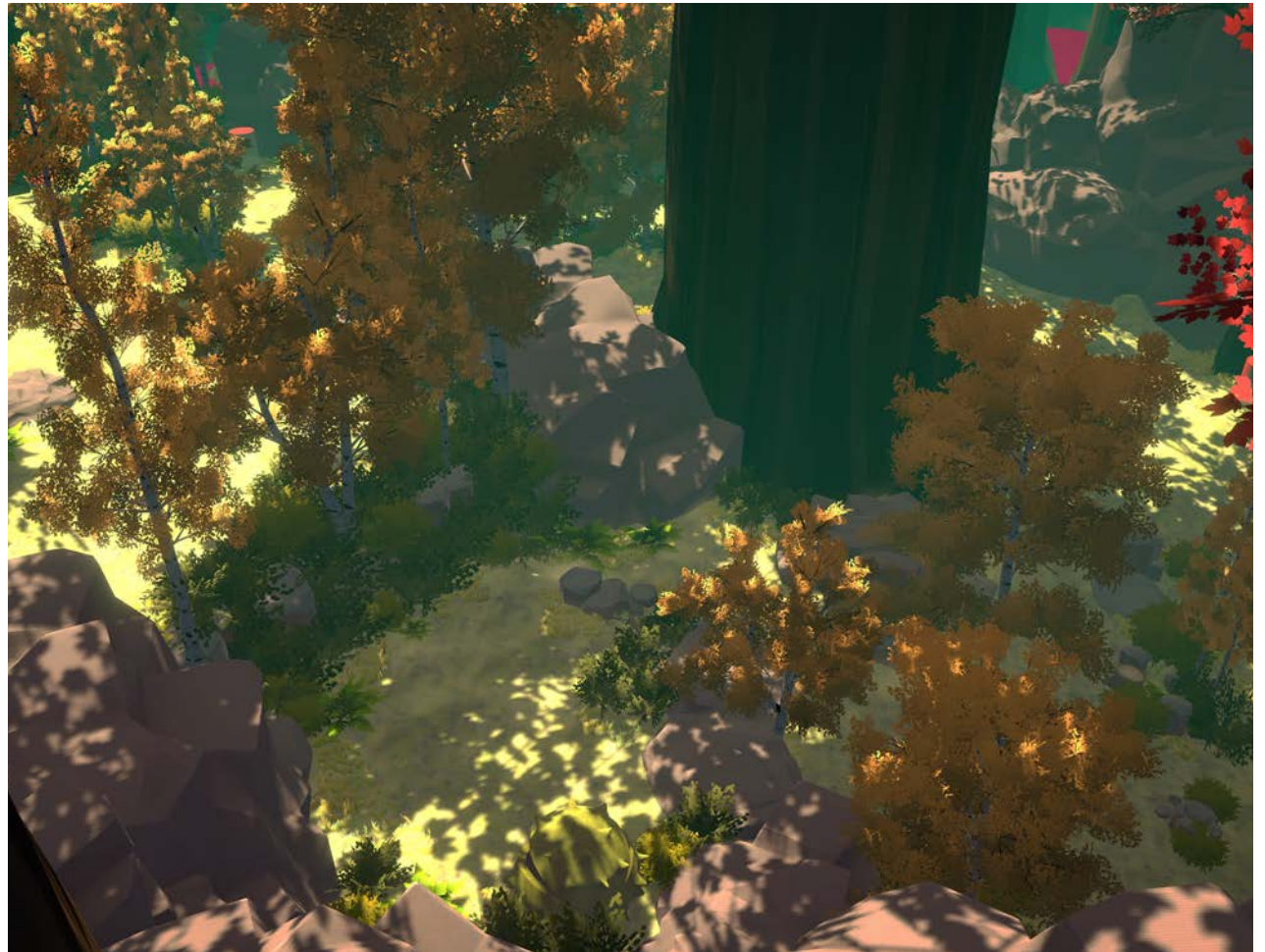
Le premier espace correspond à la Bogue House, c'est la **tanière du joueur** où il passe la nuit. Elle le protège du danger qu'elle représente et correspond symboliquement au **refuge de l'avatar** dans sa solitude avant de rencontrer l'Autre.

Le joueur débloque les autres zones au cours du jeu, les zones 1 et 2 étant des zones principalement tutoriel et pratique.

Les 4 autres zones ont chacun **des layouts qui varient** de la première afin de perdre le joueur un peu plus pour qu'il n'ait pas tous ses repères. Elles correspondent à l'avancement du joueur dans la rencontre mais aussi à l'approche de qui est réellement l'Autre et donc un espace beaucoup moins familier, plus étranger, et où il est donc plus difficile de se repérer.

Les zones sont toutes **typées différemment** et forment une seule forêt. Les ateliers de level design évoluent selon les zones. Chacune des zones ont différents

ateliers au sein d'elles marqués par des **éléments de décor prononcés** (landmarks). Elles sont toutes un moyen de plonger le joueur dans un espace de l'univers de la forêt différent tout en faisant varier le challenge de la communication pour garder l'entité près de soi. Par exemple le joueur peut commencer dans des **sentiers droits et assez larges**, puis il peut faire face à des chemins entrecoupés de **plusieurs obstacles** tels que des arbres ou rochers mais aussi une partie de la forêt où l'ambiance est oppressante dû aux nombreux arbres créant des couloirs entre eux et bouchant la vue.



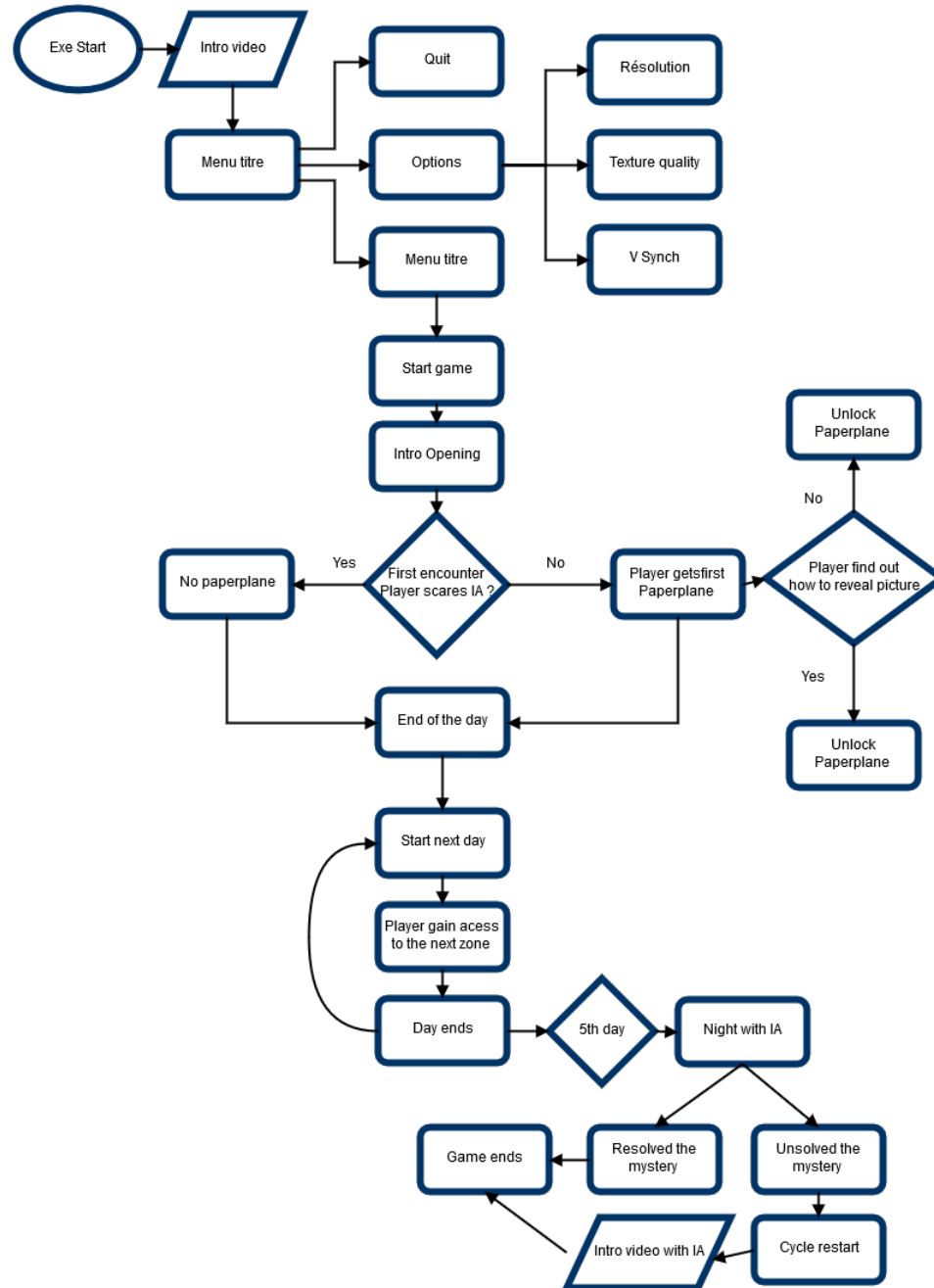
II.7 GAME FLOW

A travers les différents mécaniques, le gameplay ainsi que le fonctionnement du système, le joueur peut finir la partie en l'espace de **5 jours** ce qui représente un temps de jeu d'environ **45 minutes**. Toutefois si le joueur ne fait que découvrir l'environnement et le comportement de l'Autre, alors il passera par toutes les étapes de chaque jour le poussant à répéter **plusieurs fois le même jour** avant d'arriver à la fin du jour 5 où il assistera à la fin de la rencontre.

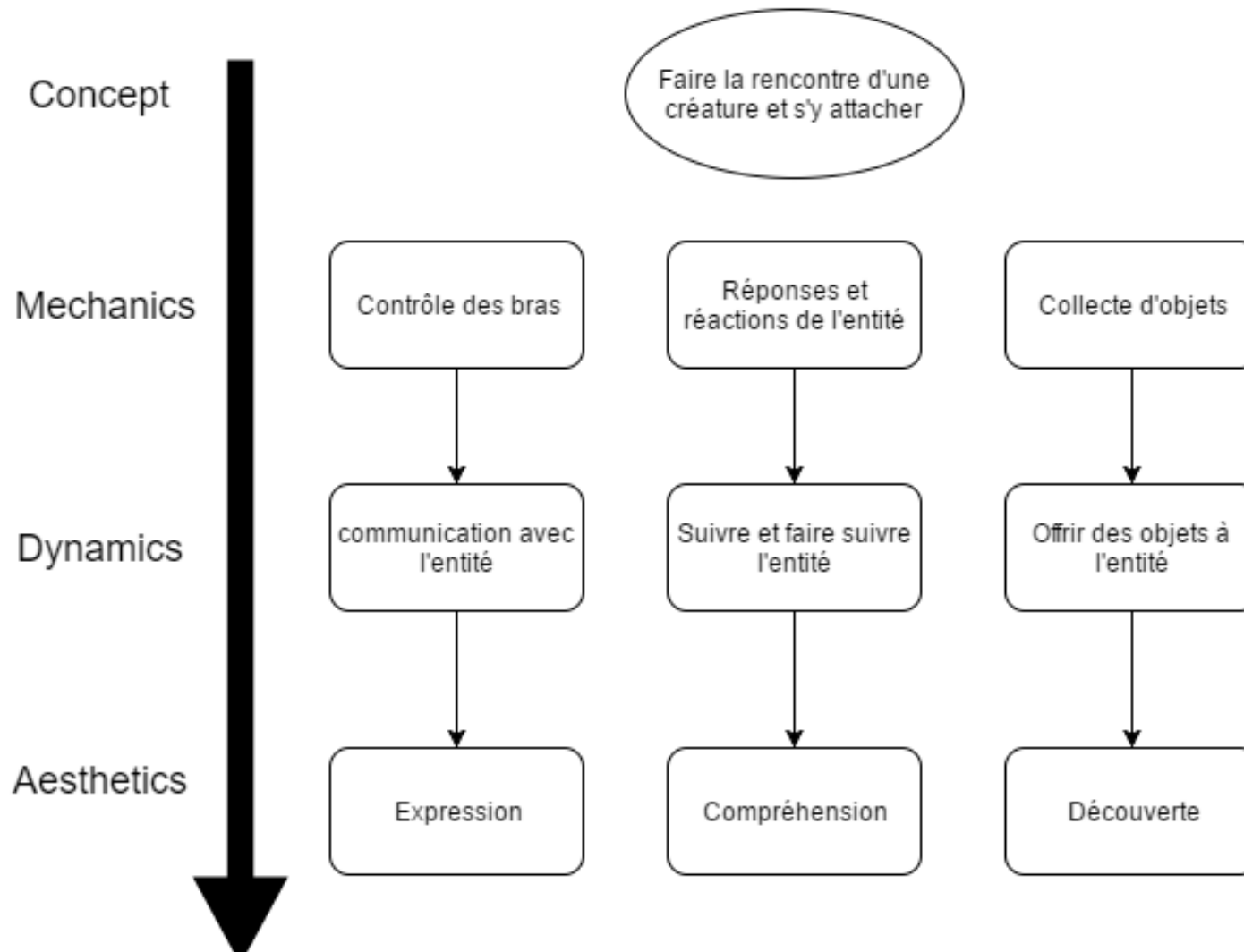
II.8 L'INTÉRÊT DE L'EXPÉRIENCE

Il y a 2 principaux intérêts : vivre une expérience voulue **unique en son genre** et vivre une expérience relatant des faits qui sont inspirés de moments que **chacun a vécu**.

La première introduit la seconde mais elles sont bien séparées. L'unicité de la première découle de la seconde puisque l'expérience vécue par chacun est perçue différemment par tous. Le jeu ne propose donc qu'une vision de ce qu'est la rencontre en essayant d'y rendre un côté unique en terme de jeu.



II.9 MECHANICS DYNAMICS AESTHETICS



II.10 PARAMETERS SETTINGS

avatar

- Movement speed
- Maximum velocity
- Friction amount
- Rotate smooth

la

- Patrol speed Entity
- Communication cooldown
- Observe Distance
- Forward speed
- Scare jump duration
- Flee speed

II.11 LES PICK UP

Quand un objet qui est pickable est à une distance minimum de l'avatar, le joueur peut le ramasser en effectuant un input.

Famille d'objets pickables :

- Bâtons
- Coques
- Piñafruits
- Baies
- Paperplanes

La distance minimum est équivalente à 3m. Lorsqu'un objet est dans cette zone, le joueur sera indiqué par un **outline** sur l'objet qu'il peut l'attraper.

Quand plusieurs objets sont dans cette distance minimum, c'est l'objet le plus proche qui est pris dans les mains. L'objet que le joueur va prendre a un outline d'une couleur blanc gris écriu glow.



II.12 TAS DE FEUILLES

DÉCLENCHEMENT DE LA FEATURE

Lorsque l'IA est **effrayée** par le joueur elle active son mode fuite.

MODE FUITE

L'IA cherche le tas de feuilles le plus proche. Une fois le tas de feuilles atteint, elle disparaît à l'intérieur.

réapparition

Instantanément elle réapparaît à un autre tas de feuilles.
Le tas de feuilles de la réapparition est choisi aléatoirement dans la zone.

DÉTRUIRE LES TAS DES FEUILLES

Lorsque le joueur collisionne avec un tas de feuilles, celui ci disparaît. Il est remplacé par un asset de tas de feuilles éparpillées au sol.

LE RESPAWN DES TAS DE FEUILLES

Toutes les 30s les tas de feuilles détruits reviennent à leur état initial.

Image de référence



II.13 LE BÂTON

Parmi les objets que le joueur peut ramasser, le bâton est le **principal** car il permet de progresser dans les niveaux. Le joueur peut bouger librement les bras lorsqu'il tient le bâton.

Le bâton est le seul élément que le joueur peut utiliser pour interagir avec les éléments du décors :

- Coques
- Piñafruits
- Baies
- Ronces

Lorsqu'il tape les **coques** avec le bâton il peut **produire des sons**.

Lorsqu'il frappe les **piñafruits** il peut les **décrocher** en tapant plusieurs fois dessus.

Lorsqu'il frappe les **ronces** il peut les **détruire** et les faire disparaître pour débloquer le passage.

Lorsqu'il fouille les **buissons**, il peut y **trouver des fruits**.

Cependant le bâton est une autre façon de communiquer avec l'IA. Dès que le joueur l'agite, l'**IA va prendre peur** et activer son mode de fuite.



11.14 LES RONCES

Les ronces sont l'élément de décors représentant les **étapes à passer** dans les différents niveaux.

Les premières ronces rencontrées sont la première étape à passer pour le joueur

Elles servent à s'assurer que le joueur a compris comment se servir du bâton. Il doit **maîtriser suffisamment la mécanique de gestion des bras** pour pouvoir maîtriser le mouvement du bras.

Le joueur doit donc taper les ronces plusieurs fois (3) pour les détruire et **ouvrir le chemin**.

Les ronces ont 4 états :

Etat 1 qui correspond aux ronces en **pleine santé**

Etat 2 et 3 qui sont des états de ronces représentant plus de **destruction**

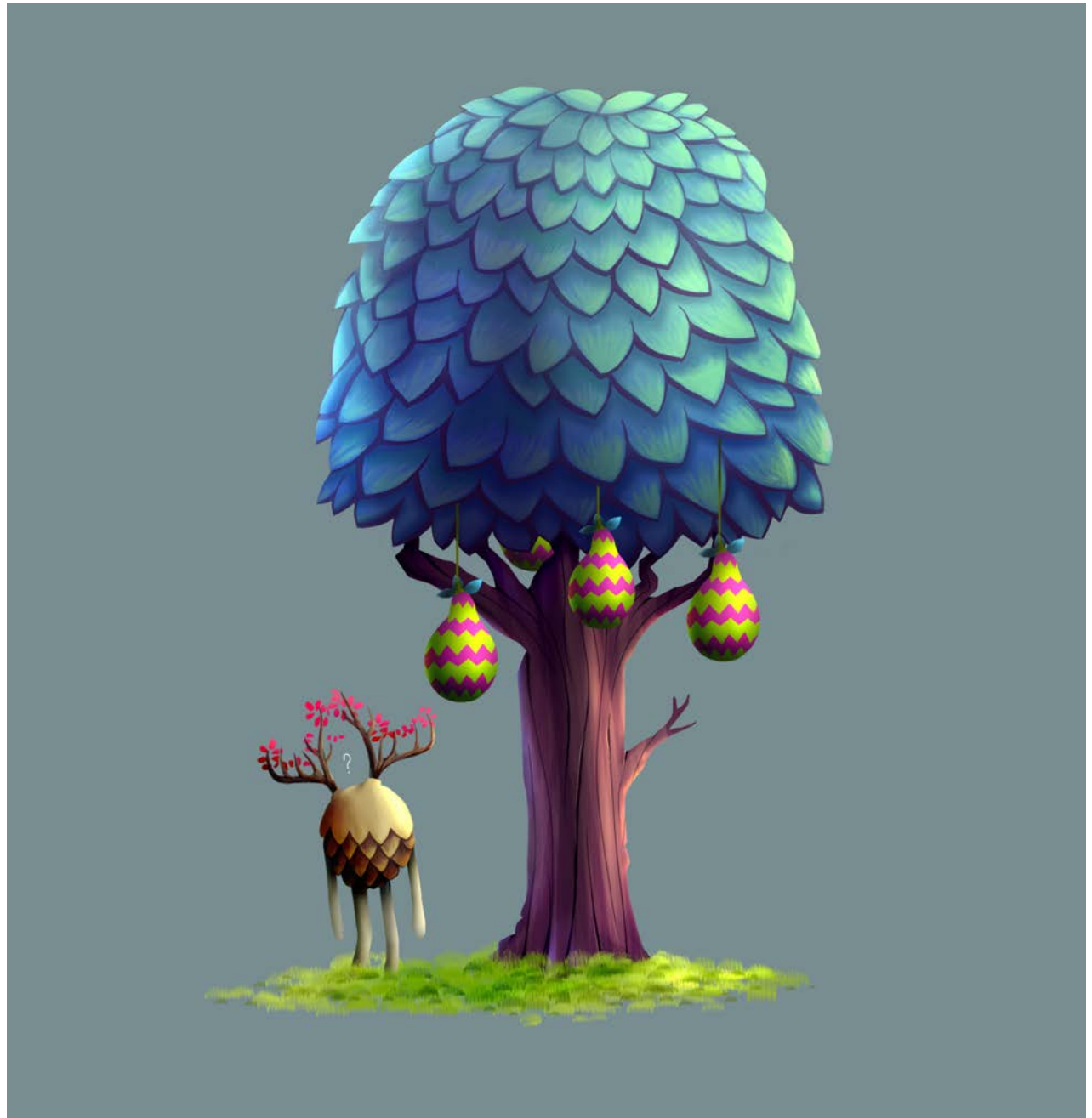
Etat 4 sont les ronces détruites au sol mais où le joueur peut passer. Elles servent juste à indiquer au joueur que l'**état cassé** est atteint.



II.15 LES PIÑAFRUITS

Les piñafruits sont l'élément de décor servant à **lier les deux personnages**. Les premiers piñafruits rencontrés sont la première étape à passer pour le joueur dans la rencontre. Ils servent à créer un lien entre les 2 personnages. Le joueur peut **offrir un piñafruit** à l'IA pour symboliser leur lien au début du jeu

Ils servent à s'assurer que le joueur a compris comment l'IA réagit aux piñafruits. Il doit **maîtriser suffisamment la mécanique de gestion des bras** pour pouvoir maîtriser le mouvement du bras et décrocher les piñafruits. Le joueur doit donc taper les piñafruits plusieurs fois (3) pour les faire tomber et pouvoir ensuite les ramasser.



II.16 LES BUISSONS À FRUITS

Les buissons avec les fruits sont l'élément de décor servant à apprendre au joueur **comment l'IA réagit** aux éléments du décor.

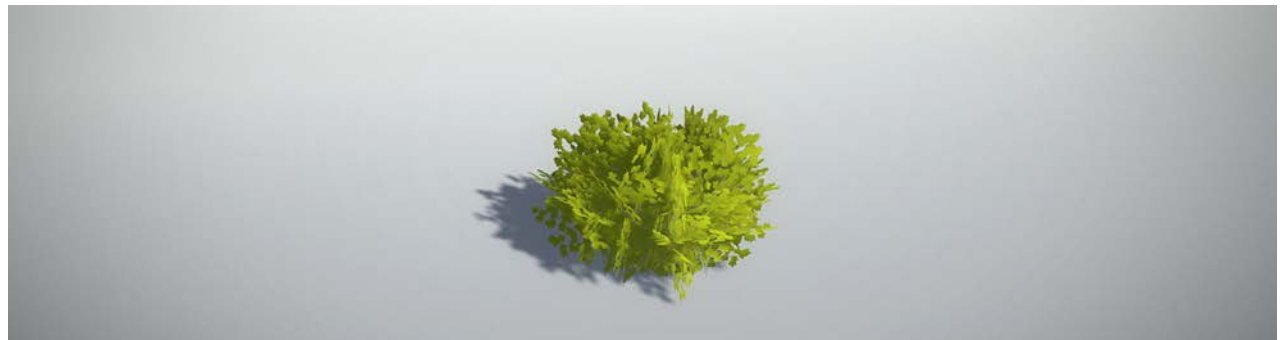
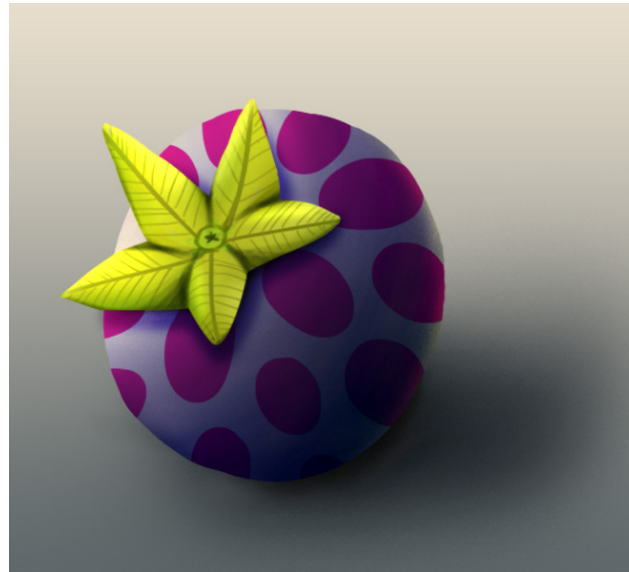
Les buissons rencontrés au début **ne suggèrent pas** tous qu'ils peuvent faire tomber des fruits si on les agite.

Le joueur peut cependant déjà obtenir des baies s'il agite ses bras dans les buissons dès le début du jeu.

Mais il pourra utiliser les baies qu'il obtient seulement **après avoir rencontré l'IA**.

Ces buissons servent de **teasing** au joueur pour qu'il sache qu'il peut obtenir des éléments du décor avec lesquels il peut interagir. Il peut apprendre la mécanique de gestion des bras pour pouvoir maîtriser le mouvement du bras et ramasser des baies.

Chaque buisson a **5 baies** que le joueur peut obtenir. Plus il agite longtemps les bras dans le buisson et plus il décroche des baies du buisson.



II.17 LES GLANDS

Les glands sont l'élément que le joueur peut ramasser dès le début du jeu **sans avoir à comprendre** le contrôle des bras. Ils servent de **learning** au joueur pour comprendre comment ramasser des objets. La différence qu'apporte les glands est de **ne pas avoir à utiliser les bras** pour les obtenir.

Ils sont déjà posés au sol à des **endroits clés**.

A chaque partie du niveau, un endroit est dédié à ce que le joueur puisse interagir avec les éléments du décors



II.18 L'ENTITÉ

L'entité a plusieurs émotions par lesquelles elle peut passer. Pour les activer chacune a une façon spécifique créée par le joueur ou l'environnement.

LES ÉMOTIONS

- Normal
- Content
- Énérvé
- Susplicieux
- Efrayé
- Désintéressé

L'entité a plusieurs actions qu'elle fait qui sont activées par les mouvements du joueur.

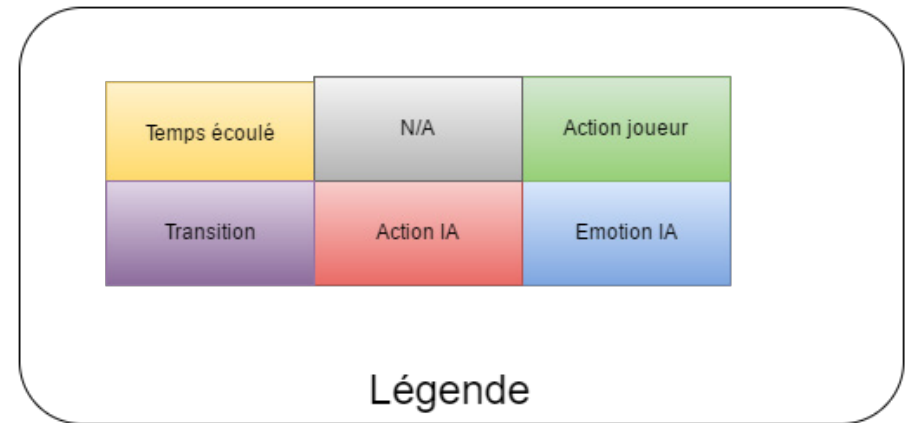
LES ACTIONS

- La poursuite
- La fuite
- L'attente
- Le guide
- L'approche
- La réaction agresive

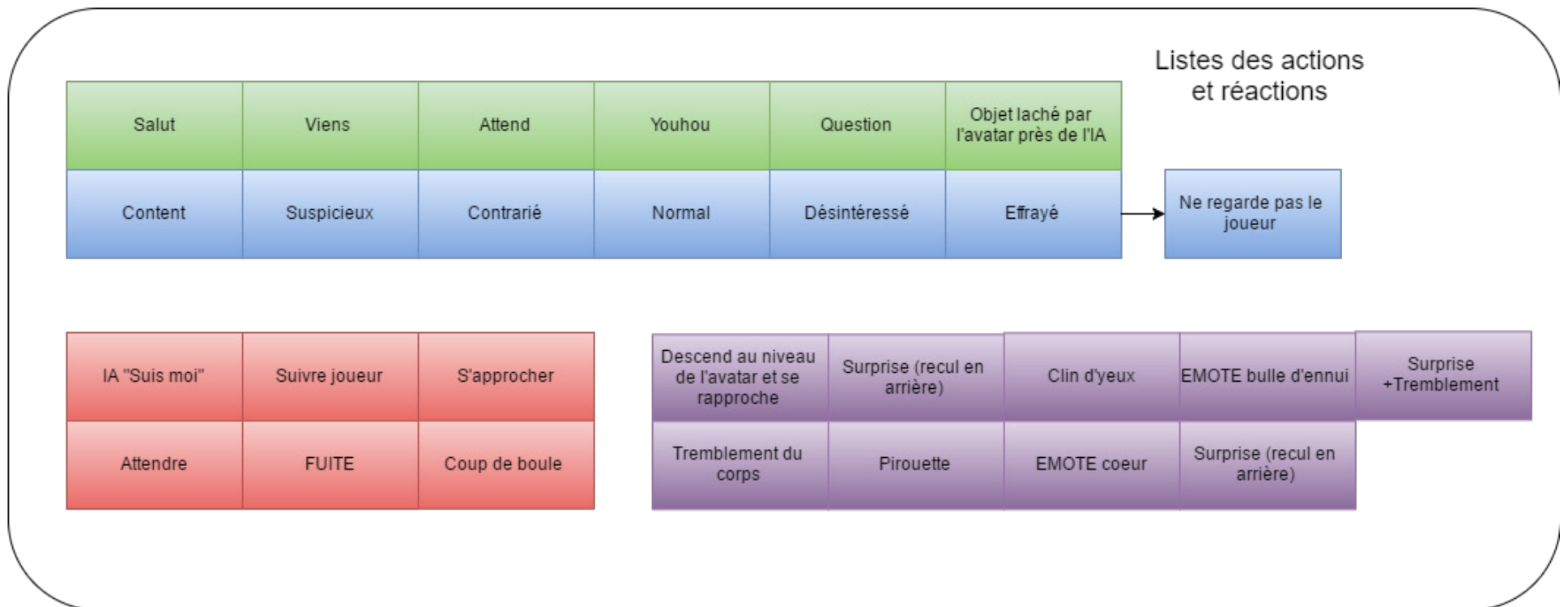
Pour chaque émotion et action, l'IA a une communication qui passe par son comportement et ses gestes corporels.



COMPORTEMENT ET RÉACTIONS DE L'ENTITÉ



Liste des actions et réactions de l'entité



COMPORTEMENT ET RÉACTIONS DE L'ENTITÉ

Diagramme de l'entité en état normal

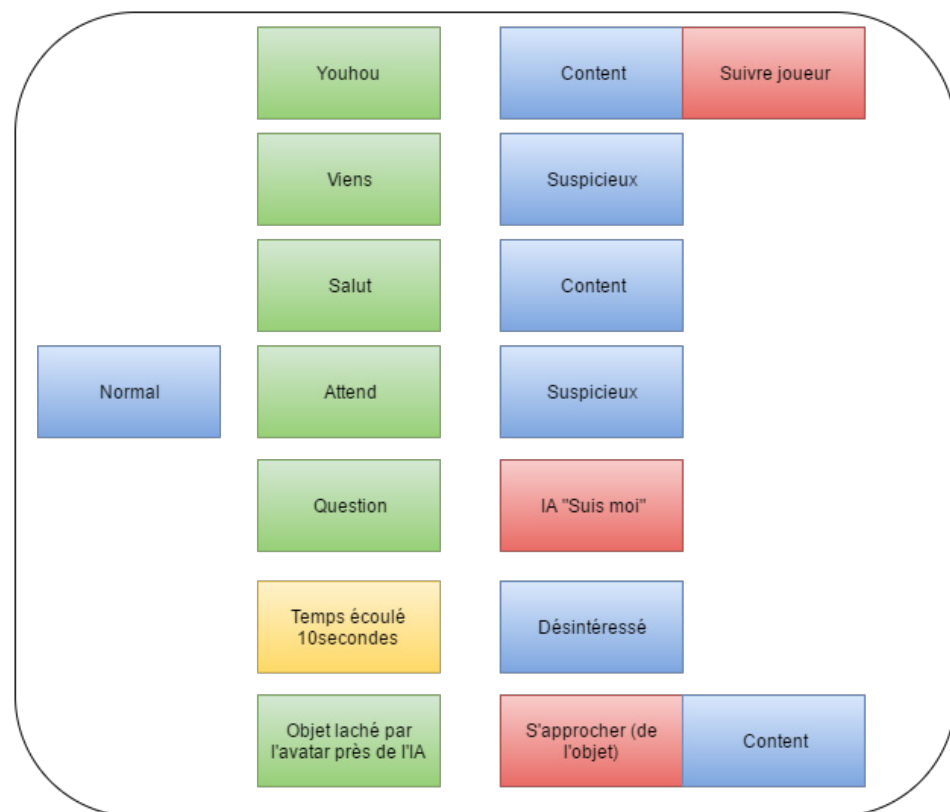
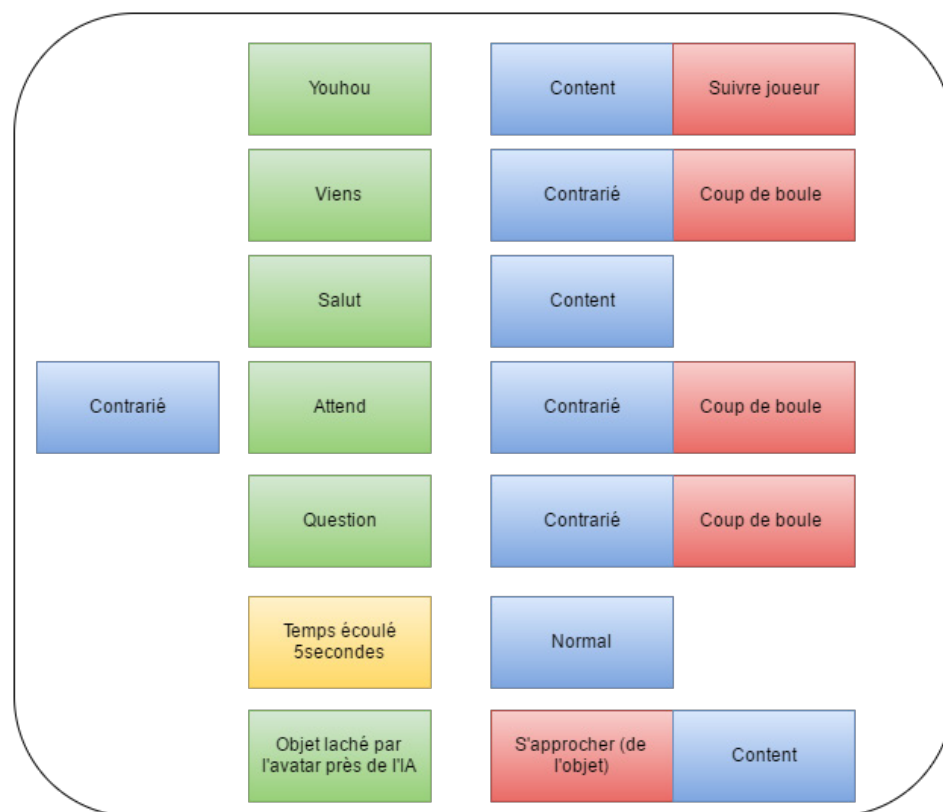


Diagramme de l'entité en état contrarié



COMPORTEMENT ET RÉACTIONS DE L'ENTITÉ

Diagramme de l'entité en état suspicieux

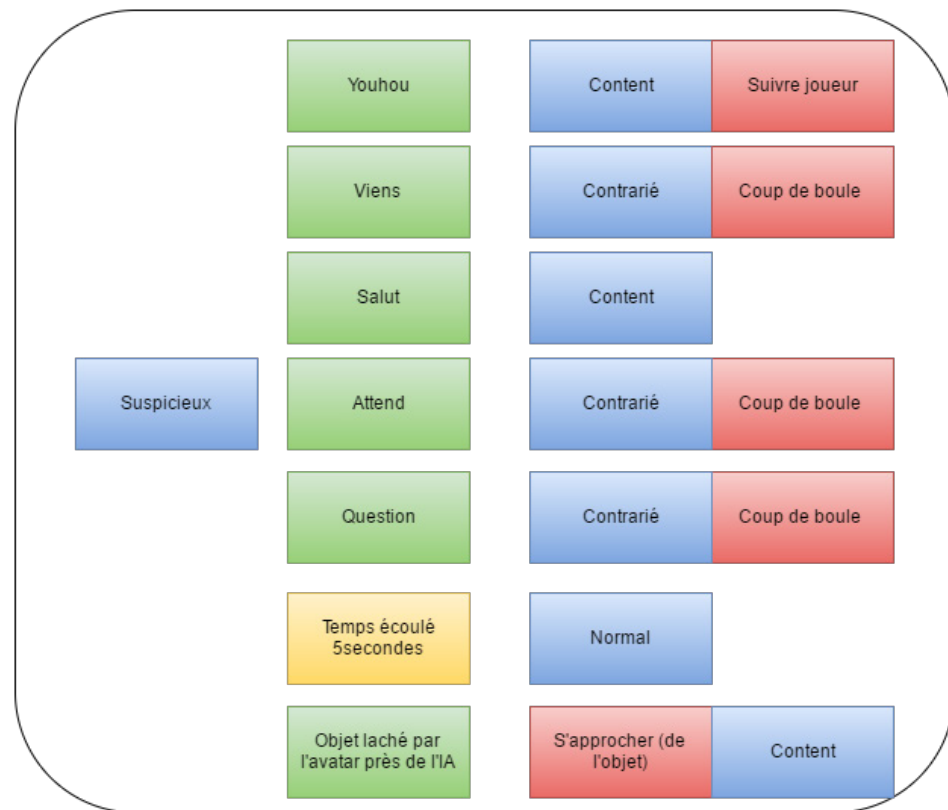
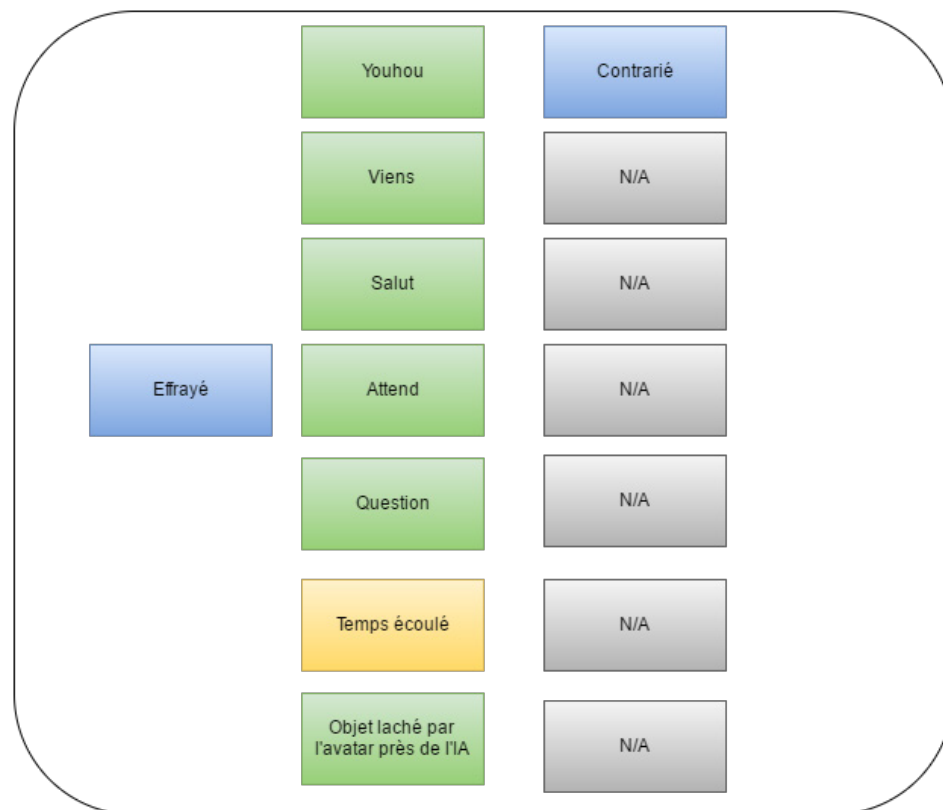
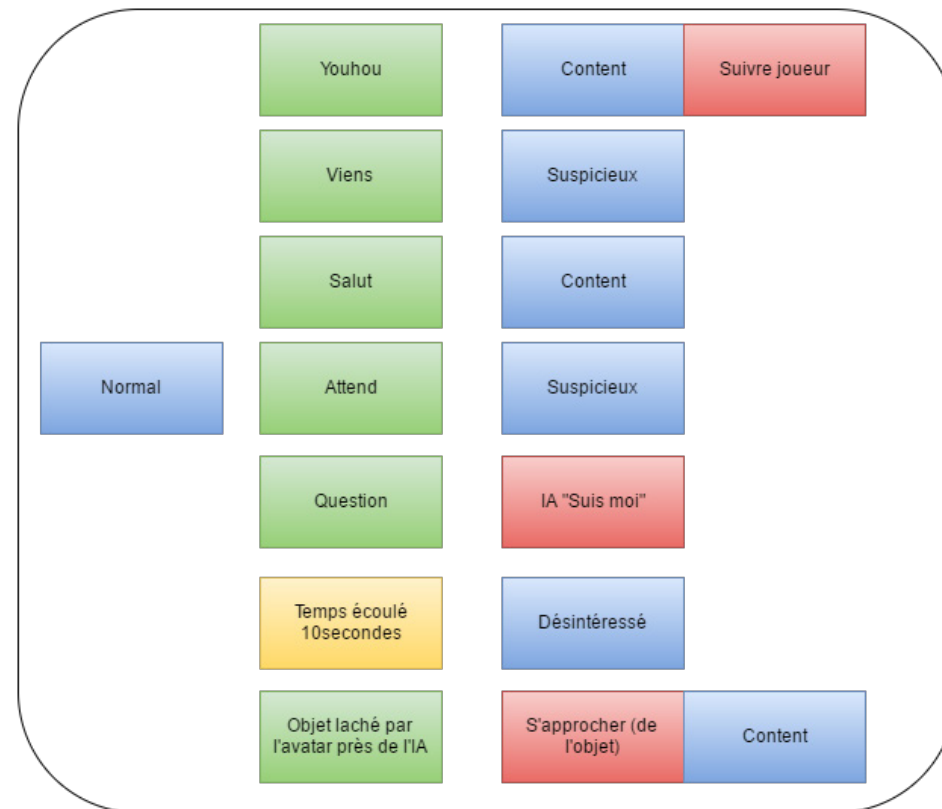


Diagramme de l'entité en état effrayé

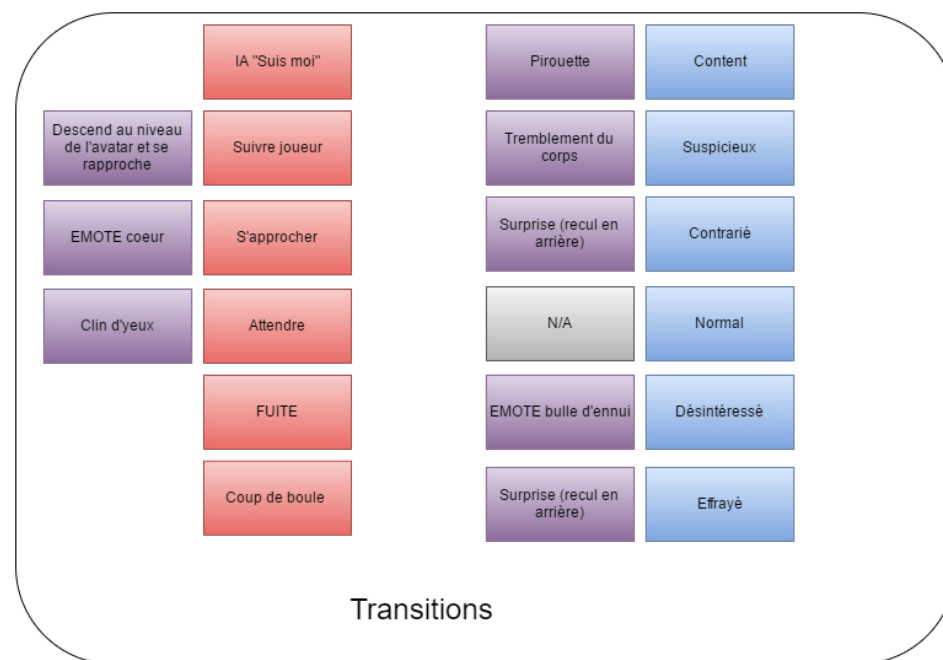
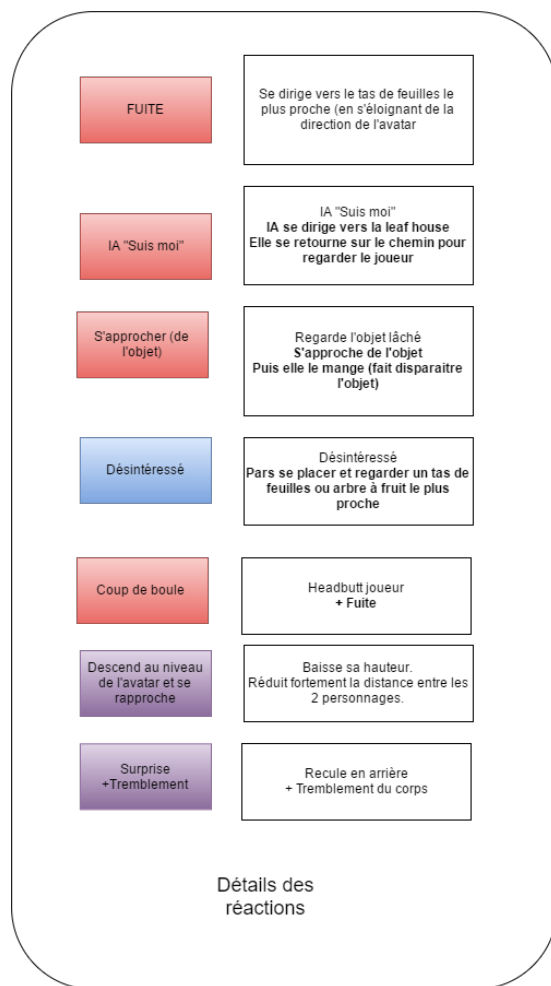


COMPORTEMENT ET RÉACTIONS DE L'ENTITÉ

Diagramme de l'entité en état content



COMPORTEMENT ET RÉACTIONS DE L'ENTITÉ



La COMMUNICATION

Pour répondre et parler au joueur l'entité a différents moyens de s'exprimer.

Il y en a plusieurs :

- Les yeux
- Les pétales
- Les bois
- La voix

LES PÉTALES

Elle a plusieurs états : les pétales qui la composent peuvent se rétracter ou s'écarter :

- Etat contracté
- Etat intermédiaire
- Etat libéré
- Etat dilaté

LES YEUX

Chaque émotion a une paire d'yeux qui lui correspond. Le pétale qui entoure la pupille est celui qui change de forme et sert à transmettre l'émotion.

- Normal

Les yeux ont une posture amicale et transmettent simplement une impression de sympathie.

- Content

Les yeux ont une posture joyeuse et démontre la joie.

- Énervé

Les yeux ont une posture agressive et transmettent simplement une impression de colère.

- Susplicieux

Les yeux ont une posture soucieuse et transmettent une impression de doute.

- Effrayé

Les yeux ont une posture agacée et transmettent une impression de peur.

- Désintéressé

Les yeux ont une posture neutre et transmettent simplement une impression de sympathie polie.

LES BOIS

- Fleuris

Pour les états normal et content, les feuilles des bois sont toutes fleuries. La quantité des feuilles augmente.

- Fleurs fanées

Pour les états suspicieux et effrayé, les feuilles des bois sont toutes rabougries. La quantité des feuilles diminue.

- Sans feuilles

Pour les états effrayé et désintéressé, il n'y a plus de feuilles sur les bois.

La VOIX

Pour chacune des émotions et actions de l'entité, elle émet un son pour signaler son changement d'état.

Les émotions :

- Normal
- Content
- Énervé
- Susplicieux
- Effrayé
- Désintéressé

Les actions qu'elle fait activent un son pour signifier au joueur ce qu'il a fait.

Les actions :

- La poursuite
- La fuite
- L'attente
- Le guide
- L'approche
- La réaction agressive

II.19 TABLEAU DES INTERACTIONS DU JOUEUR

Agent	Interaction	Condition	Action	Utilité
Avatar	Prise de contrôle des bras Geste du "Salut"	Joueur bouge le stick droit vers le haut	L'avatar agite son bras droit vers le haut	Communiquer avec l'entité
Avatar	Prise de contrôle des bras. Geste du "Viens"	Joueur bouge le stick droit sur l'arc de cercle gauche	L'avatar tend son bras droit puis le contracte pour faire un signe de viens	Communiquer avec l'entité
Avatar	Prise de contrôle des bras Geste du "Attend"	Joueur bouge le stick droit vers le bas	L'avatar baisse son bras droit	Communiquer avec l'entité
Avatar	Prise de contrôle des bras Geste du "Question"	Joueur bouge le stick gauche et droit vers les extrémités gauche et droite	L'avatar tend ses 2 bras sur ses 2 côtés	Communiquer avec l'entité

II.19 TABLEAU DES INTERACTIONS DU JOUEUR

Avatar	Prise de contrôle des bras Geste du "Heho"	Joueur bouge le stick gauche et droit vers le haut	L'avatar agite ses 2 bras vers le haut	Communiquer avec l'entité
Avatar	Déplacement	Joueur bouge le stick gauche	L'avatar marche dans le sens du stick	Cela permet de se déplacer
Avatar	Course	Joueur presse la gâchette gauche et bouge le stick gauche	L'avatar cours dans le sens du stick	Cela permet de se déplacer plus rapidement
Avatar	Collecter un objet	Joueur clique sur un des joysticks	L'avatar porte l'objet ramassé	Se déplacer avec des objets

II.19 TABLEAU DES INTERACTIONS DU JOUEUR

Avatar	Déposer un objet	Joueur clique sur un des joysticks et porte déjà un objet	L'avatar relache l'objet ramassé	Placer des objets à un droit précis
Avatar	Agiter le bâton	Le joueur a préalablement ramassé un bâton et pris le contrôle des bras	L'avatar tape ce qu'il a devant le avec le bâton	Détruite, décrocher et atteindre des objets de l'environnement
Avatar	Lâcher un objet devant l'entité	Le joueur a préalablement ramassé un objet et s'est placé près de l'entité	L'objet tombe au sol. L'entité le ramasse	Offrir un objet à l'entité

II.20 TABLEAU DES INTERACTIONS DU JOUEUR AVEC L'ENTITE

Agent	Interaction	Condition	Action	Utilité
Entité	L'entité communique avec le joueur Émotion	Le joueur a fait un signe à l'entité	L'entité change son visage en fonction de l'émotion nouvelle	Indiquer au joueur quelle est la réaction de l'entité après son geste
Entité	L'entité se déplace vers le joueur et regarde son action	Le joueur est entrain de fouiller un buisson avec ses mains	L'entité s'approche du buisson et le regarde	Indique au joueur que l'entité est fascinée par ce qu'il peut y trouver
Entité	L'entité communique avec le joueur Action	Le joueur a fait un signe à l'entité	L'entité change son comportement en fonction de l'action	Indiquer au joueur quelle est la réaction de l'entité après son geste
Entité	L'entité répond à la "Question" du joueur	Le joueur a pris le contrôle des bras	L'entité prend la direction de la leaf house et attend le joueur.	Guider le joueur jusqu'à la leaf house
Entité	L'entité répond au geste "Viens"	Le joueur a pris le contrôle des bras	L'entité suit le déplacement du joueur	Le joueur peut guider l'entité à un endroit précis

II.21 TABLEAU DES SIGNES ET FEEDBACKS

Features/Feed back	Animations	Visuels	FX	Sonore
Geste "Salut"	Avatar bouge son bras			Voix avatar
Geste "Viens"	Avatar bouge son bras			Voix avatar
Geste "Attend"	Avatar bouge son bras			Voix avatar
Geste "Question"	Avatar bouge ses 2 bras			Voix avatar
Geste "Heho"	Avatar bouge ses 2 bras			Voix avatar
Déplacement	Orientation de l'avatar lors de la marche fixe mais avec un effet clumsy			Son de marche
Course	Orientation de course fixe mais effet clumsy			Son de course
Collecter un objet	L'objet se téléporte à la main	Outline sur l'objet ramassable		
Déposer un objet	L'objet se détache de la main			

II.21 TABLEAU DES SIGNES ET FEEDBACKS

Agiter le bâton	Le bras portant le bâton s'agite avec le batôn qui suit l'orientation et la hauteur du bras			Variations de sons de coup de bâton
Ramasser un paperplane	Le paperplane se déplace au premier plan de la vue du joueur et s'ouvre	Un texte est écrit sur le paperplane en plus d'un dessin animé		Son de papier froissé
Marcher dans un tas de feuilles		Tas de feuilles devient quelques feuilles au sol	Explosion de feuilles d'arbres	Son plaisant et rewardant
Entité déclenche état content	Pirouette de l'entité			Voix entité
Entité est en état content		Activation de l'état content		
Entité déclenche état contrarié	Recul en arrière			Voix entité
Entité est en état contrarié		Activation de l'état contrarié		

II.21 TABLEAU DES SIGNES ET FEEDBACKS

Entité déclenche état suspicieux	Tremblement du corps			Voix entité
Entité est en état suspicieux		Activation de l'état suspicieux		
Entité déclenche état Désintéressé			Emote bulle d'ennui	Voix entité
Entité est en état Désintéressé		Activation de l'état désintéressé		
Entité déclenche état Effrayé	Recule en arrière		Les feuilles des bois disparaissent	Voix entité

II.21 TABLEAU DES SIGNES ET FEEDBACKS

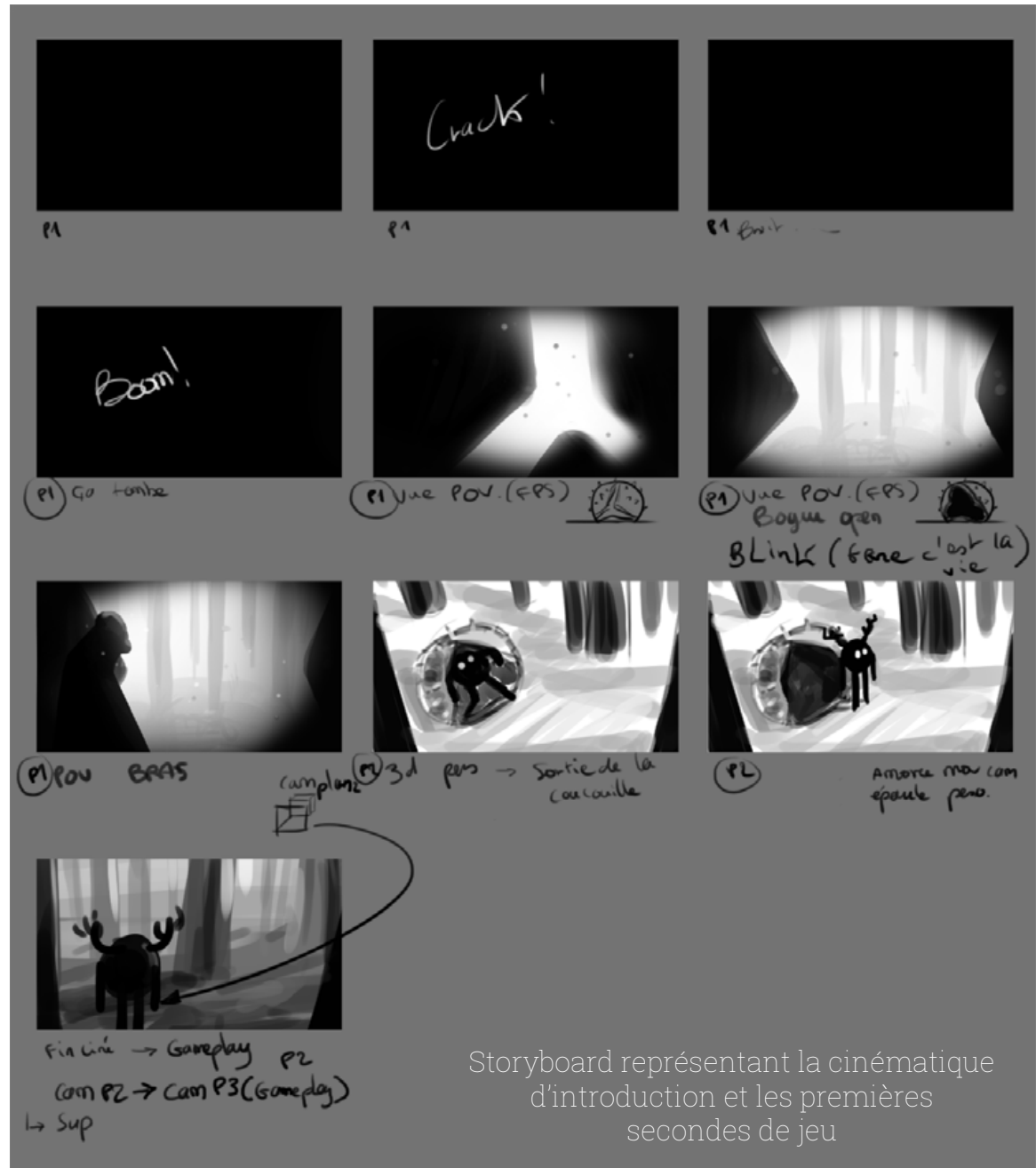
Entité est en état Effrayé		Activation de l'état effrayé	Les feuilles des bois disparaissent	
Entité fait l'action "Suis moi"				
Entité fait l'action suivre joueur	L'entité réduit sa hauteur et se rapproche de l'avatar			
Entité fait l'action s'approcher			Emote coeur	Voix entité
Entité fait l'action attendre	Clin d'yeux de l'entité			
Entité fait l'action fuite		Activation de l'état effrayé	Les feuilles des bois disparaissent	Voix entité
Entité fait l'action coup de boule	L'entité projette le joueur en arrière d'un violent coup			Voix entité

II.22 ÉTAPES DE LA RENCONTRE

Naissance

L'avatar tombe d'un arbre, le point de chute est sa Bogue House

- **Solitude** (monotonie)
- **Découverte** (surprise, interrogation, parfois peur et méfiance)
- **Communication** (remise en question et incompréhension)
- **Partage** (complexité et beauté de la nouveauté)
- **Harmonie** (contemplation du résultat)
- **Conflit** (recadrage et affinage)



Storyboard représentant la cinématique d'introduction et les premières secondes de jeu

II.23 REWARDS EXTRINSEQUES ET INTRINSEQUES

Les rewards sont peu nombreuses dans le jeu. L'intérêt de l'expérience repose principalement sur le **ressenti du joueur** et ses découvertes au cours du jeu.

Il ne doit pas chercher à collecter les rewards pour sentir une progression intrinsèque au jeu. La satisfaction est censée naître de la **reward extrinsèque** qui est de découvrir et apprendre à connaître et comprendre le fonctionnement de l'Autre.

Les **rewards intrinsèques** sont donc surtout indicatives de l'avancement du joueur dans la progression du jeu. Majoritairement, elles sont représentées par le **défilement des jours**. Une journée finie permet de signifier au joueur qu'il a passé une **étape importante** et va pouvoir découvrir de nouveaux éléments le jour suivant.

La principale reward intrinsèque du jeu est **la nuit**. Le joueur peut y assister pour la première fois à la fin du 5ème jour. C'est après avoir **passé suffisamment de temps** avec l'Autre qu'il va pouvoir vivre

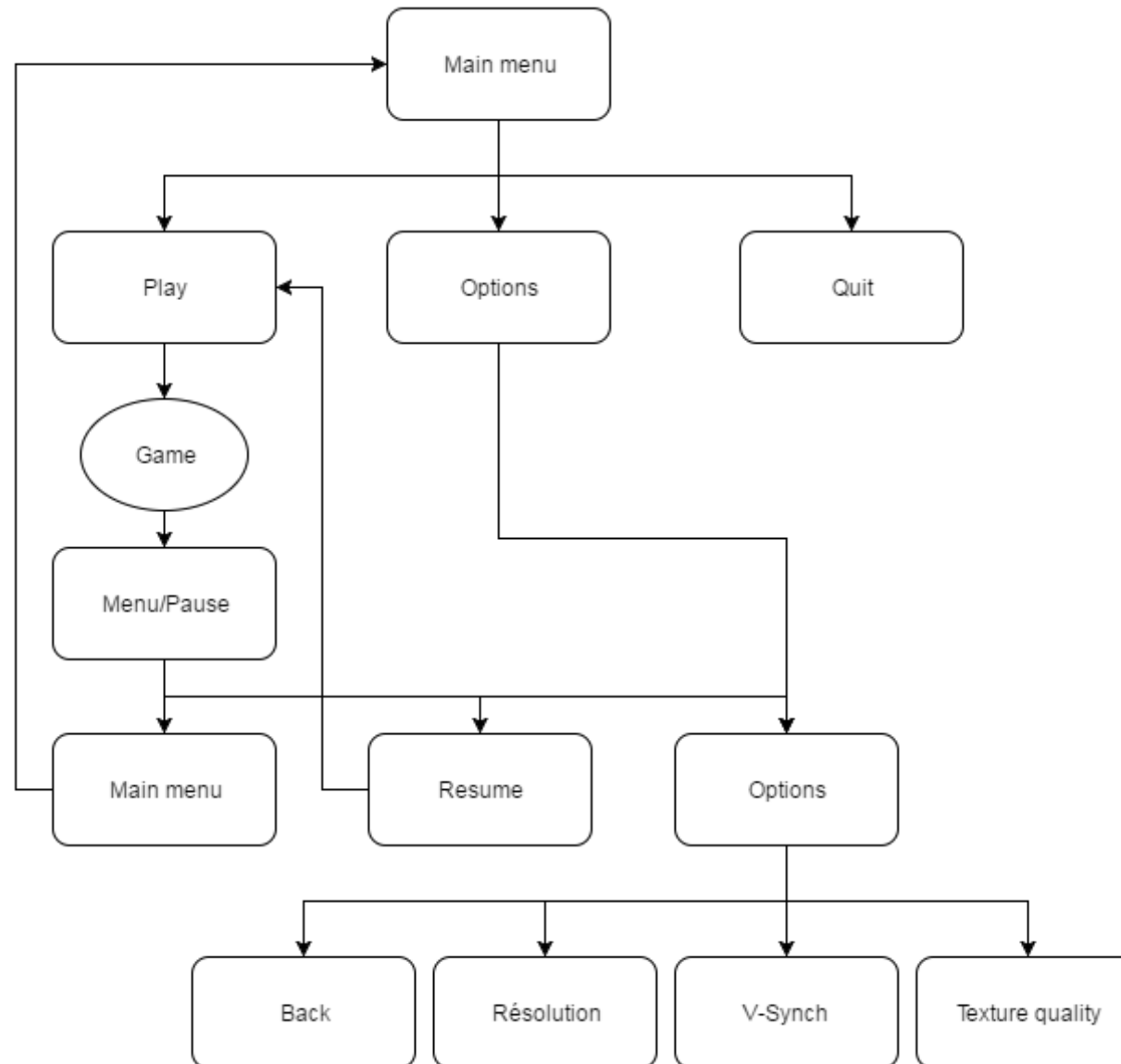
une nuit en la **partageant avec l'Autre**.

Les **rewards extrinsèques** sont principalement autour de la **connaissance de l'Autre** et ses différentes réactions. Le joueur va apprendre à la connaître et pourra observer une vraie **évolution** et un changement entre le début et la fin du jeu sur ses connaissances du comportement de l'Autre.

Il pourra d'ailleurs **personnaliser son approche** sur la façon dont il décide de communiquer avec l'Autre. Il peut soit être très généreux ou à l'extrême inverse toujours l'ennuyer et l'agacer avec le bâton.



II.24 MENU FLOW ET FLOW CHART



II.24 MENU FLOW ET FLOW CHART



II.24 MENU FLOW ET FLOW CHART



II.25 INSPIRATIONS



Tamagotchi 1996 Bandai



Oddworld : L'Odysée d'Abe 1997 Lorne Lanning

II.25 INSPIRATIONS



Little Big Planet 2008 Tarsier Studios,
Double Eleven, XDev



Journey 2012 thatgamecompany Robin Hunicke,
Chris Bell, Bryan Singh, Nicholas Clark

II.25 INSPIRATIONS



Ico 2001 **Team Ico** Fumito Ueda



Vanishing of Ethan Carter 2014 **The Astronauts**
Adrian Chmielarz, Krzysiek Justyński

II.25 INSPIRATIONS



Firewatch 2016 Campo Santo Nels Anderson,
James Benson



III. DIRECTION ARTISTIQUE

1. NOTE D'INTENTION DU JOUET
2. UNIVERS ENVISAGÉ POUR LE JOUET
3. TRAITEMENT GRAPHIQUE
4. LA COMPOSITION
5. DÉCOR
6. CHARACTER DESIGN
7. TYPOGRAPHIE ET LOGO
8. MENUS ET INTERFACES

III.1 NOTE D'INTENTION DU JOUET

LE DILEMME DU HERISSON

Le jouet de The Other One est directement tiré de l'analogie philosophique sur l'intimité humaine dit du Dilemme du Hérisson, ou plus rarement du Dilemme du Porc-Epic.

Développé notamment par Sigmund Freud et Arthur Schopenhauer, il est symbolisé comme suit par ce dernier :

« Par une froide journée d'hiver un troupeau de porcs-épics s'était mis en groupe serré pour se garantir mutuellement contre la gelée par leur propre chaleur. Mais tout aussitôt ils ressentirent les atteintes de leurs piquants, ce qui les fit s'écarter les uns des autres. Quand le besoin de se réchauffer les eut rapprochés de nouveau, le même inconvénient se renouvela, de sorte qu'ils étaient ballotés de çà et de là entre les deux maux jusqu'à ce qu'ils eussent fini par trouver une distance moyenne qui leur rendît la situation supportable. Ainsi, le besoin de société, né du vide et de la monotonie de leur vie intérieure, pousse les hommes les uns vers les autres ; mais leurs nombreuses manières d'être antipathiques et leurs insupportables défauts les dispersent de nouveau. La distance moyenne qu'ils finissent par découvrir et à laquelle la vie en commun devient possible, c'est la politesse et les belles manières. »

Parerga et Paralipomena, A. Schopenhauer, 1851



C'est une situation que l'on retrouve également à plus petite échelle dans la plupart des relations amoureuses, parfois dans celles amicales, plus rarement dans les relations mentor/élève.

Cette notion est également présente dans les processus d'appivoisement que l'on retrouve entre humains et animaux, voire animaux/animaux. Une trop grande précipitation, une mauvaise compréhension des besoins de l'autre, un manque de retrospective sur soi-même peuvent nuire à l'établissement d'une relation entre deux êtres. On peut notamment citer l'épisode du Renard dans le Petit Prince de Saint-Exupéry, mise en exergue des soins nécessaires à apporter à la fondation de liens entre deux personnes.



Le Petit Prince, Antoine de Saint-Exupéry, 1943

STRUCTURE DU JOUET

Notre jouet, en 3D présente donc deux entités distinctes ayant un comportement rappelant le Dilemme du Hérisson. L'une des entités est incarnée par le joueur, qui peut se déplacer librement dans un environnement ouvert. L'autre entité, régie par une IA, se déplace également dans cet environnement mais calque et fait évoluer son comportement en fonction des agissements du joueur. Si le joueur s'approche d'elle un peu trop près, elle fuit, évitant le contact ; à l'inverse, si le joueur se désintéresse d'elle, sa curiosité la poussera à suivre les déplacement du joueur en l'observant timidement.

THE MAKER



En rapport direct avec le thème du rythme, *The Maker* est une de nos références principales en terme d'intentions de gamefeel.

Sorti en 2011, ce court métrage du duo Christopher et Christine Kezelos met en scène la rencontre éphémère entre deux êtres qui ne se connaissent pas et qui n'est rendue possible que par une course contre la montre perpétuelle qui n'a à première vue aucun sens.

Le thème de *The Maker* est simple mais pourtant extrêmement fort et tragique : le contact avec un semblable, ne serait-ce que pour quelques secondes, peut valoir l'investissement éperdu de toute une vie.

LE SILENCE SOUS L'ECORCE



Le Silence sous l'écorce est un court métrage de Joanna Lurie sorti en 2009.

Il fait partie de nos références principales pour deux raisons : Tout d'abord, la relation qui existe entre les deux personnages. Sensiblement semblable, ils se rencontrent tout juste sans savoir comment communiquer. Ce sont les jeux avec la neige qui vont permettre de nouer une relation.

C'est une des pistes, entre autres, que nous souhaitons explorer pour les interactions entre les deux entités.

L'autre raison est l'environnement : cette forêt aux troncs immenses semble être un parfait terrain de découverte entre deux êtres.

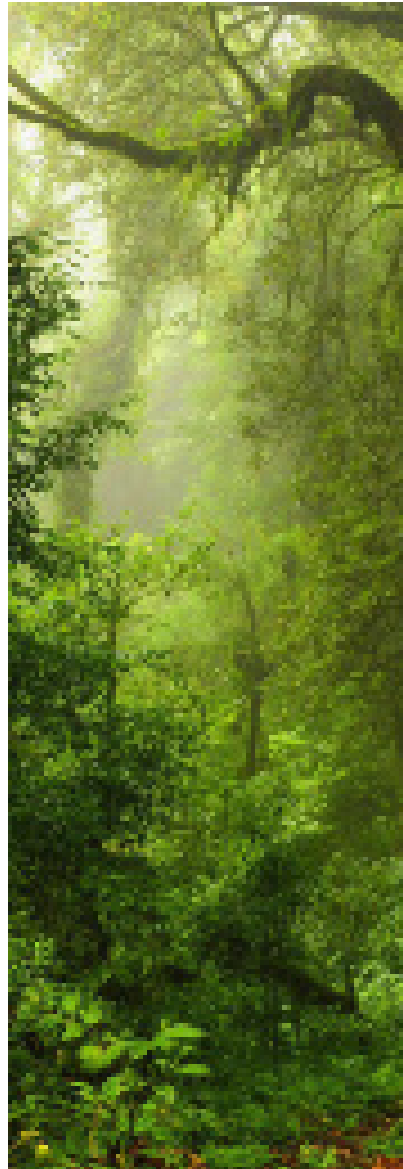
III.2 UNIVERS ENVISAGÉ POUR LE JOUET

UNE FORÊT...

Comme dit précédemment, le choix de la forêt nous paraît judicieux pour différentes raisons.

C'est un environnement qui est dans tous les cas inconnu, mystérieux, où la nature a son emprise et où il est difficile de se repérer de prime abord.

La végétation se doit donc d'être touffue et variée. Le choix se porte donc sur un type de sous-bois comme on peut le rencontrer dans les forêts de feuillus qui permettent à plusieurs espèces de se développer.

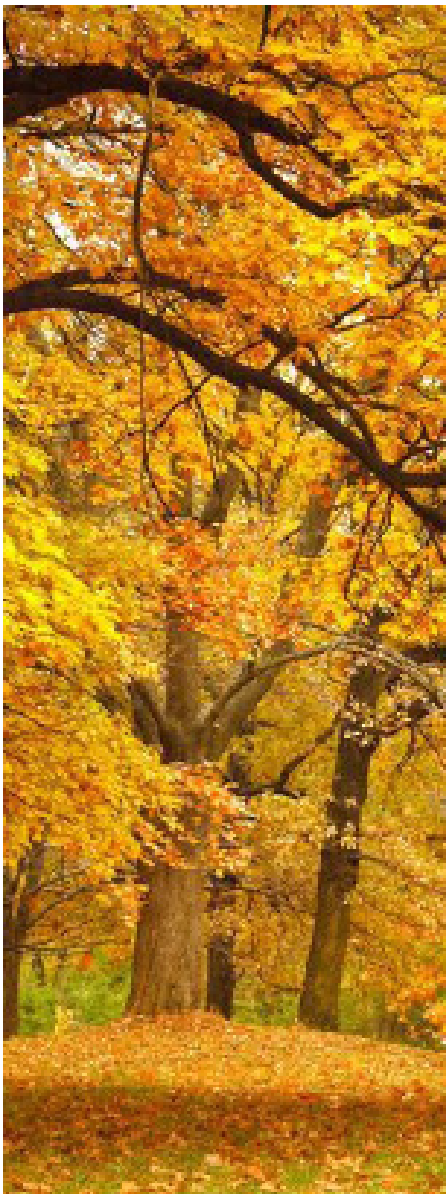
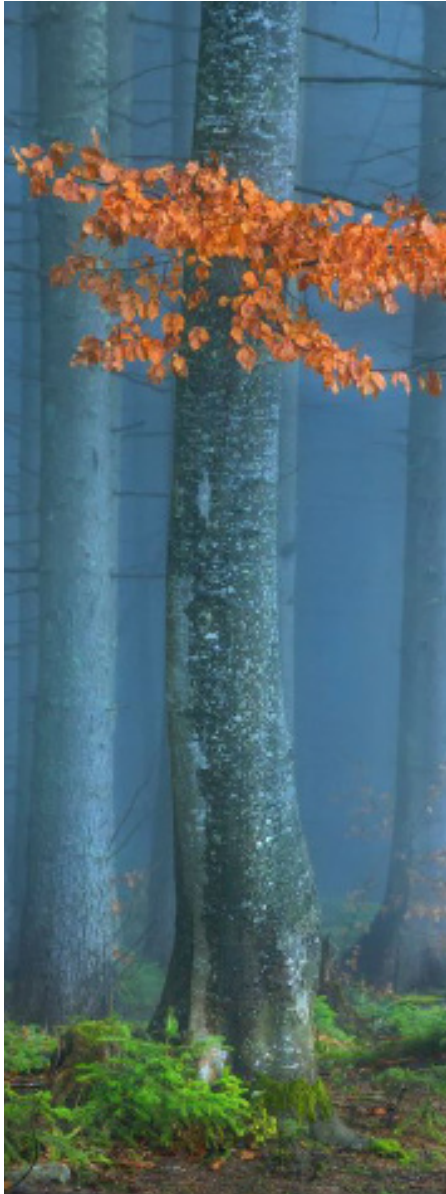


... MAIS PAS N'IMPORTE
QUELLE FORÊT

Ce n'est pas pour autant que nous souhaitons représenter des espèces et essences existant réellement. Cette forêt doit être intrigante et provoquer l'envie de la découvrir et de l'explorer. Le choix est fait de mixer différents types d'arbres et buissons ensemble. Il pourrait par exemple s'agir d'arbres à l'écorce de bouleau mais aux feuilles d'érable roses, ou encore de massifs de rosiers aux feuilles de gingko biloba portant des fruits de la passion. Le fil conducteur est que chaque espèce végétale se doit de présenter une couleur vive afin de créer une forêt à l'ambiance «magique» sans passer par les éléments utilisés habituellement.



PLUS DE PHOTOS DE RÉFÉRENCE



LE PROBLEME DU BOULEAU



Nous souhaitons utiliser l'écorce de bouleau et la texture pour son esthétique très particulière et l'ambiance que ces forêts procurent, mais nous avons eu des difficultés à donner à ceux-ci un résultat 3D satisfaisant..

LES LANDMARKS

La forêt sera un grand espace ouvert à explorer, et pour cela comme l'ont toujours fait tous les hommes, le joueur pourra se servir des landmarks pour se repérer. Nous parlons ici d'éléments uniques qui seront dispersés dans la forêt.

Pour la création de ceux-ci, nous nous inspirons d'éléments naturels déjà existants, de créations de land art ou encore de land marks humains à vocation quasi rituelle.



Land Art par
Cornelia Konrads



Land Art par
Spencer Byles



Pierres empilées



Arbres suspendus
Seigneurial Chandelier
Michale McGillis



Rond de sorcières

III.3 TRAITEMENT GRAPHIQUE

LA 3D ET LES TEXTURES

Le jeu est en 3D et l'environnement consiste en une multitude d'assets re-situant l'ambiance d'une forêt. Cela impose deux contraintes : une optimisation des assets afin de ne pas nécessiter trop de ressources, et la nécessité de se démarquer d'une forêt réaliste comme mentionné plus haut (selon nos intentions).

Nous choisissons donc de texturer nos assets grâce à des textures peintes à la main, avec de légères touches de normal maps pour donner du relief.

C'est un style que l'on retrouve dans de nombreux jeux et qui peut vite tendre vers le cartoon cheap, chose que nous

voulons éviter autant que possible.

Ainsi, le challenge est de trouver la juste mesure entre les références dont nous nous servons et la création d'un style unique. Cela passe notamment par le jeu entre les assets 3D et l'aspect 2D qu'ils peuvent avoir grâce à notamment, des shaders.

Une de nos premières références est le court métrage Meet Buck, réalisé en 2011 par des étudiants de Supinfocom. Ici, l'animation, réalisée en 3D, prend un aspect 2D. C'est également le cas dans Le Silence sous l'Ecorce, mentionné plus haut.



Meet Buck



Le Silence sous l'Ecorce

LES COULEURS ET L'AMBIANCE

L'intention est d'utiliser des couleurs naturellement présentes en forêt en les rendant plus saturées et plus lumineuses. Associée à ceci, des touches de couleurs plus vives viendront ponctuer certains éléments (c'est le cas de la frondaison des arbres et des certains éléments tels que champignons, buissons...). On retrouve ce genre de traitement graphique entre autres dans le jeu

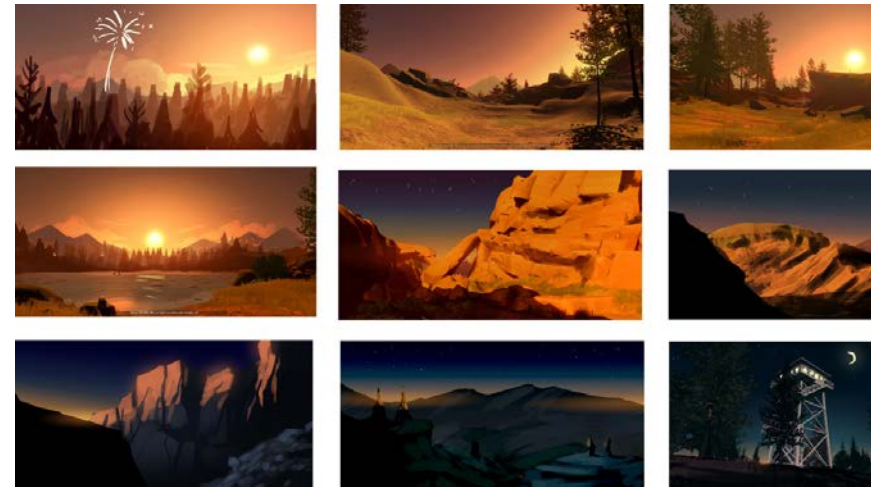


No Man's Sky

No Man's Sky par Hello Games

Ce type de contraste de couleur est obtenu également par l'ajout d'un filtre réchauffant sur la caméra, comme c'est le cas dans Firewatch, de Campo Santo.

Cela permet de lisser le rendu et d'apporter un aspect plus chaleureux et poétique à la forêt.



Firewatch

La LUMIÈRE

Une attention particulière est portée à la lumière et notamment à son mode de diffusion à travers la frondaison des arbres. En effet, nous souhaitons retrouver l'aspect moucharabieh que produit le découpage des feuilles sur les rayons du soleil projeté vers le sol.

On constate aussi lorsqu'on s'intéresse aux ambiances de sous-bois à ces sus-mentionnés rayons de soleil passant à travers les branches et qui laissent apparaître des particules de pollen, etc, en suspension.

Le contraste entre zones d'ombres et zones de lumières doit être lui assez marqué, sans pour autant laisser le joueur dans une pénombre constante. Nous nous basons sur l'image suivante pour

l'ambiance générale que la lumière devra apporter à la forêt.

Ces trouées de lumières permettront également de mettre en valeur les éléments de couleurs vives et les landmarks, afin de permettre au joueur de mieux se repérer dans l'environnement.



Mushi
James Combridge

III.4 LA COMPOSITION

La caméra

La caméra est en 3ème personne, placée derrière le personnage, légèrement en dessous de l'arrière de son crâne, et à une distance raisonnable qui permet de toujours voir les pieds de l'avatar sans voir trop de sol.

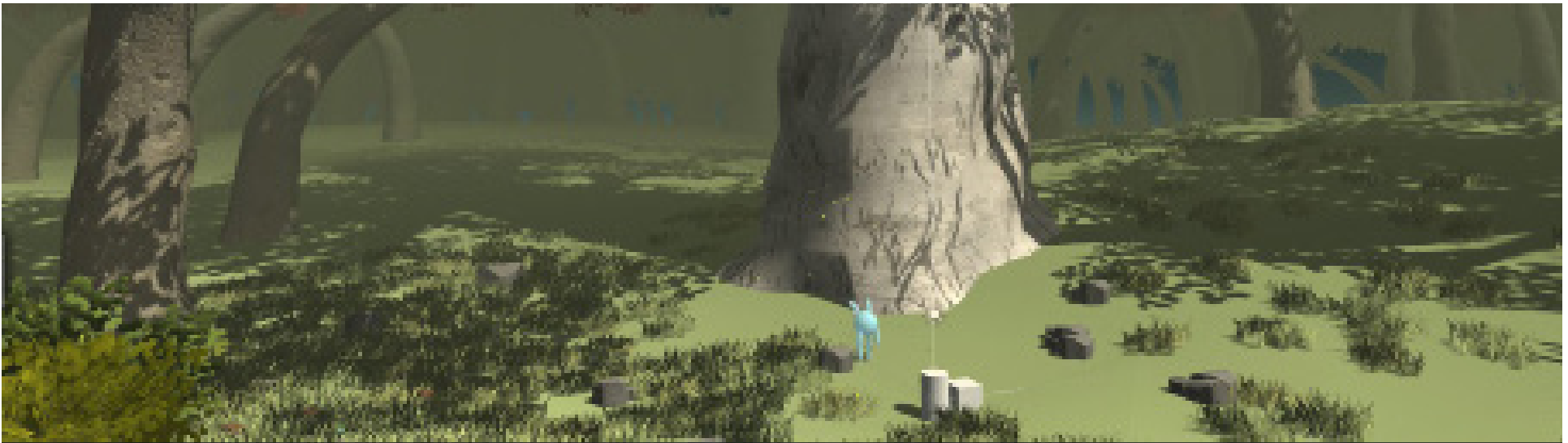
LES TYPES DE VUE

La position de la caméra permet d'avoir une vue grand angle sur l'environnement, dans le but de pouvoir faciliter la recherche de l'entité. Lorsque l'avatar se met à sprinter, un rapprochement s'opère afin de donner l'impression de vitesse.

La caméra n'opère pas de brusque changement d'angle, à l'image de la personnalité de l'avatar qui est d'ordre général un peu pataud. Les changements d'aspect dynamique se produisent lorsque l'avatar sprinte ou charge, et qu'il se cogne dans un arbre (ces

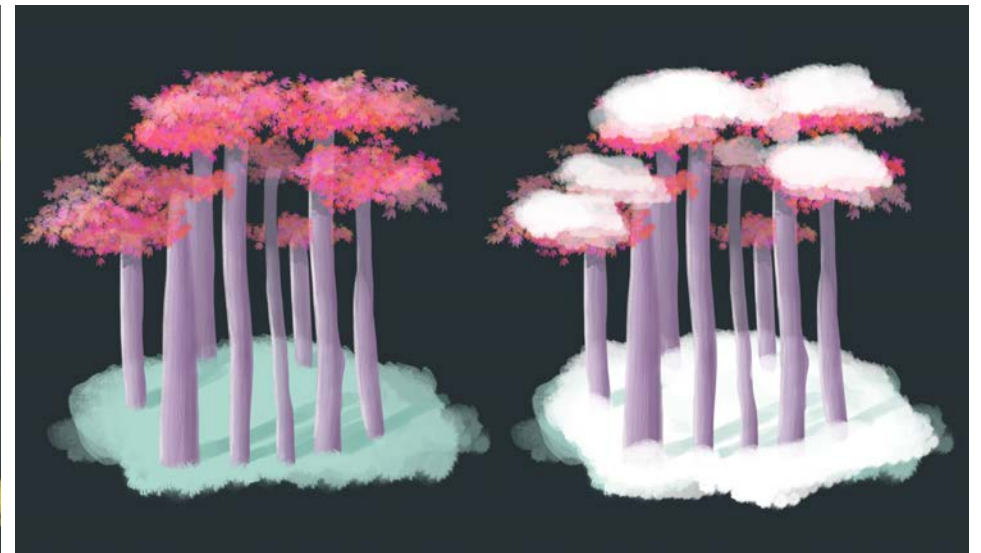
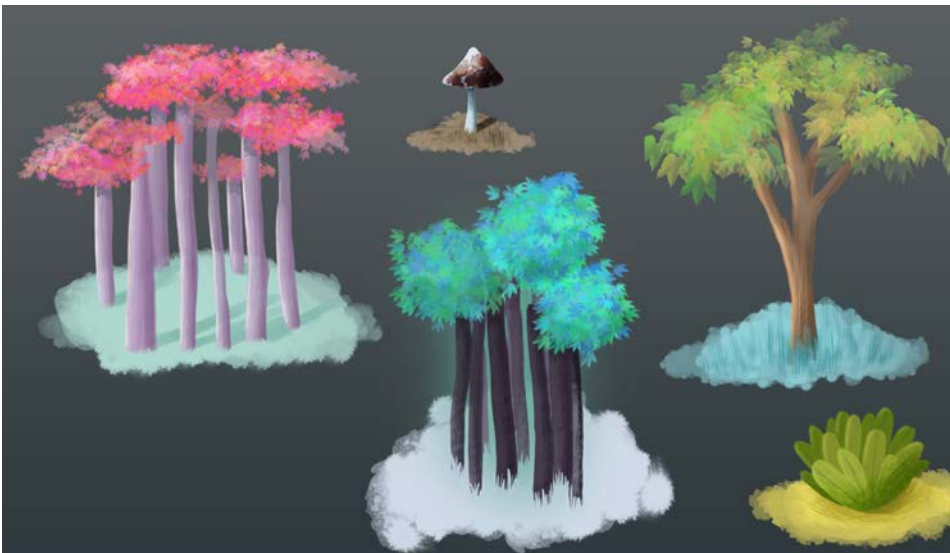
features n'étant pas certaines pour l'instant, nous ne développerons pas).

Dans l'ensemble, la caméra doit réunir les caractéristiques qui rendront l'évolution dans l'environnement agréable et propice à l'observation et à la contemplation, tout en servant la possibilité de chercher l'entité.

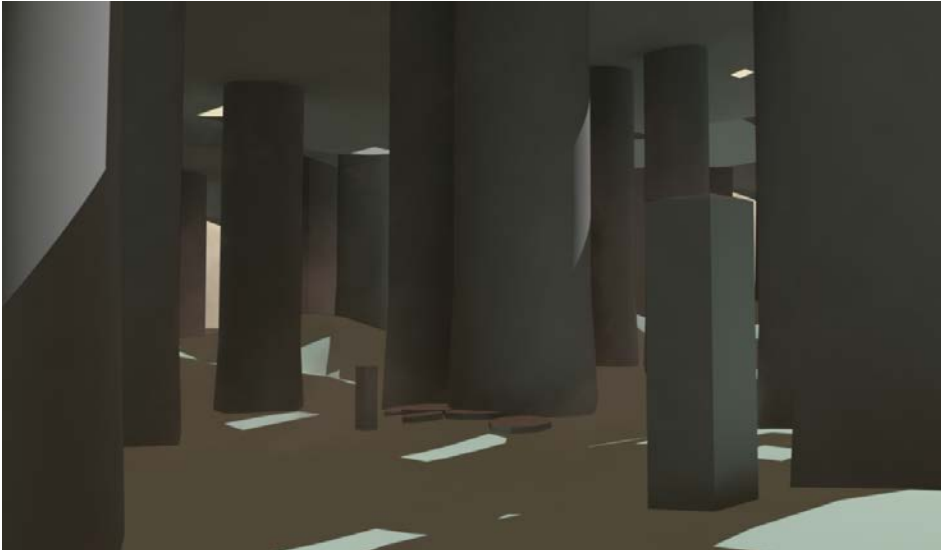


Cette image sert à donner l'échelle du personnage, non le positionnement de la caméra

III.5 DECOR : CONCEPTS ARTS



III.5 DECOR : CONCEPTS ARTS





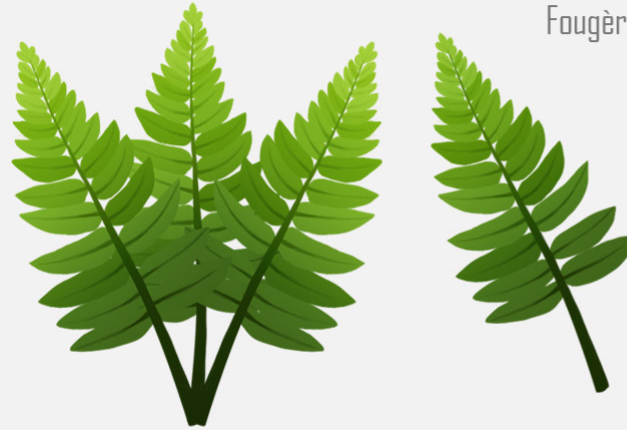


III.5 DECOR : CONCEPTS ARTS

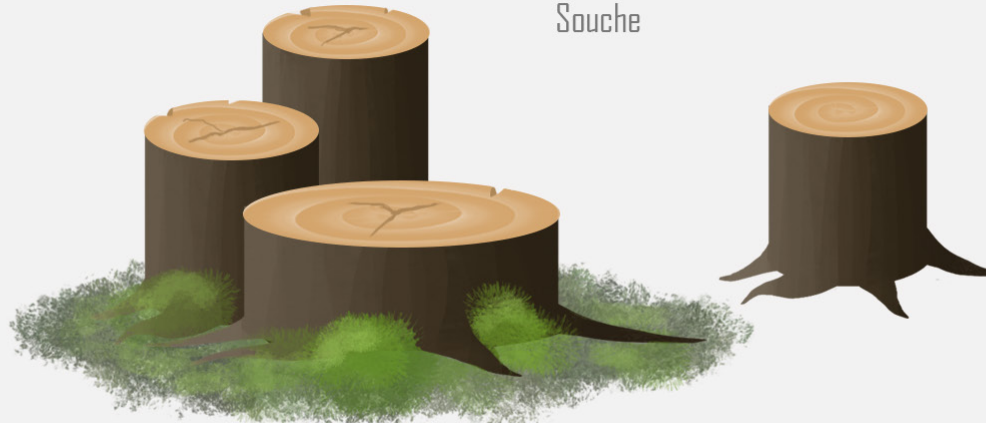
Bouleau



Fougère



Souche



III.5 DECOR : CONCEPTS ARTS



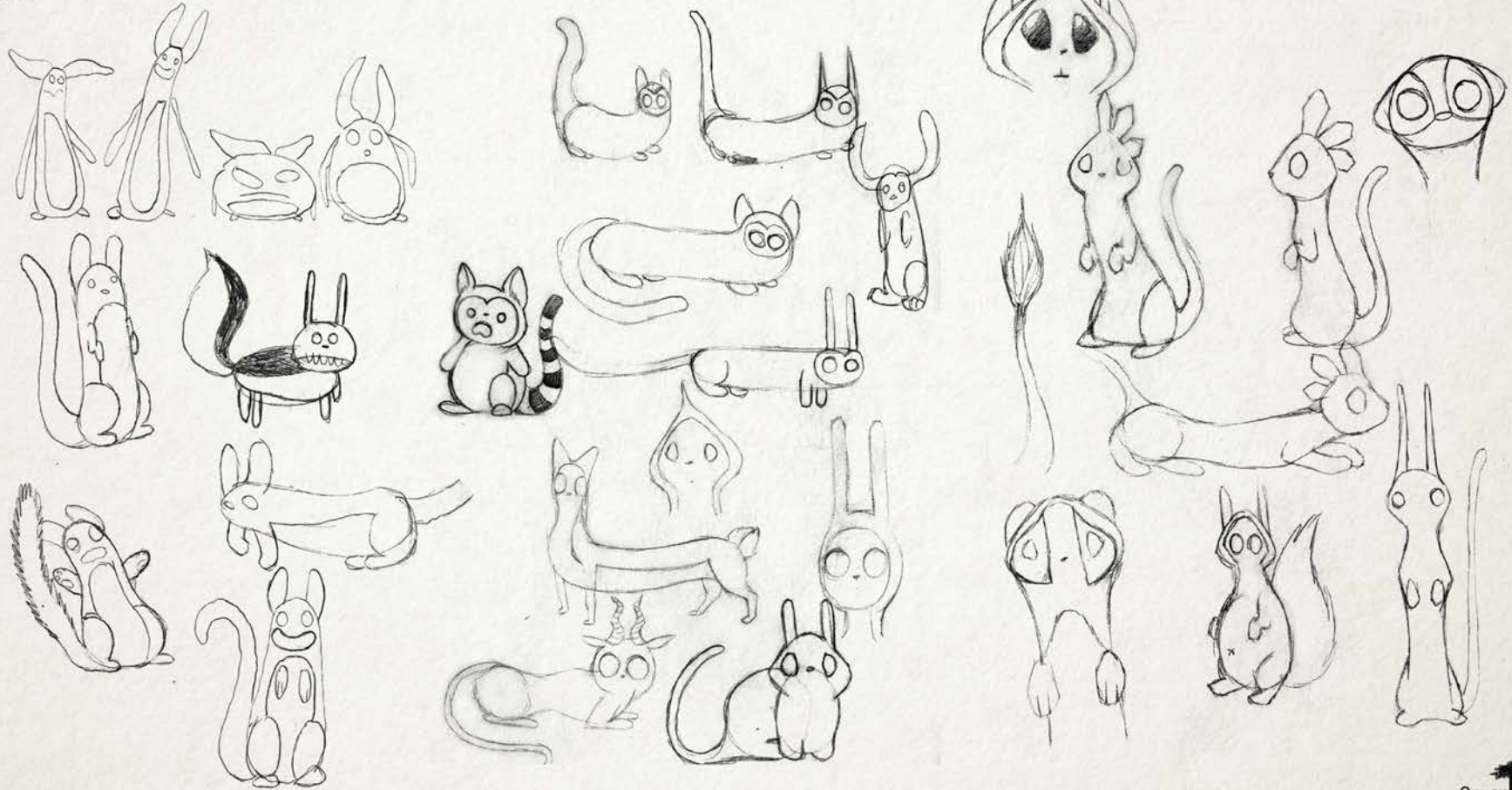


P1	P1	P1
P1	P1	P1
Go + onze	Vue POV. (FPS)	Vue POV. (FPS) Boyer open BLINK (bone c'est la vie)
P1	P2	P2
POV BRAS	camplanz 3d pas → sortie de la couraille	Amorce mov cam epaule perso.
Fin line → Gameplay P2 Cam P2 → Cam P3 (Gameplay) ↳ Sup		

III.6 CHARACTER DESIGN

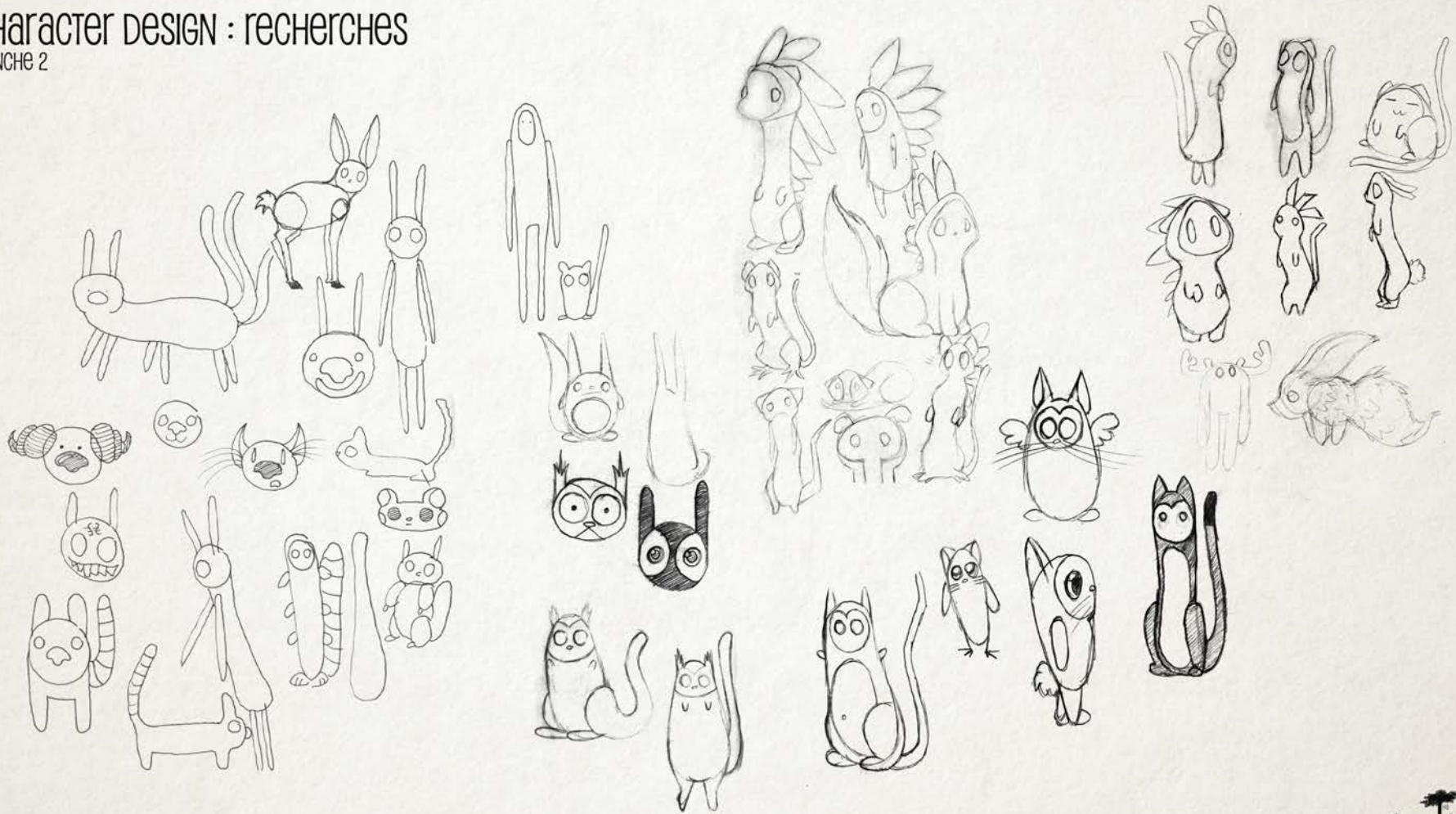
CHARACTER DESIGN : recherches

PLANCHE 1



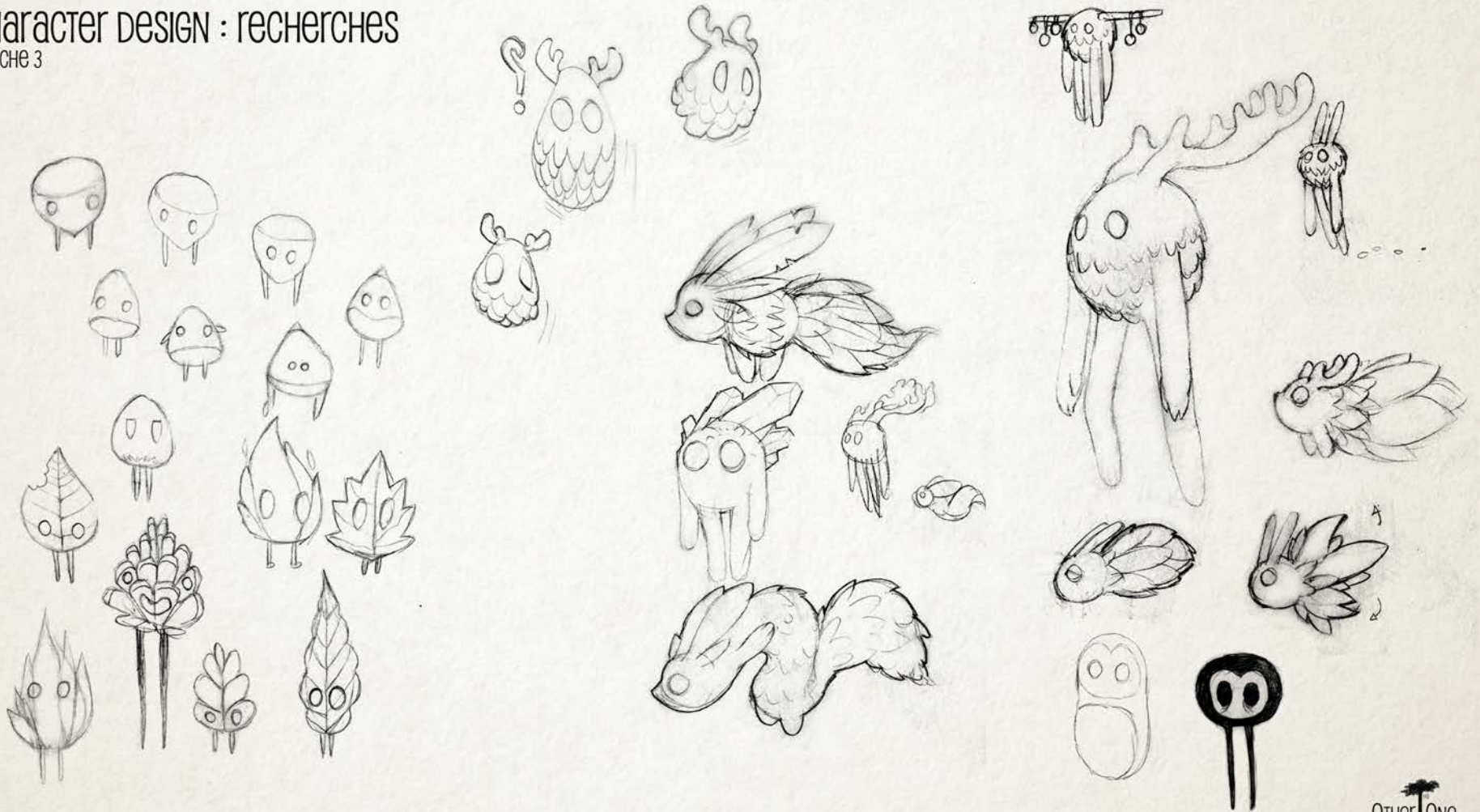
III.6 CHARACTER DESIGN

CHARACTER DESIGN : recherches
PLANCHE 2



III.6 CHARACTER DESIGN

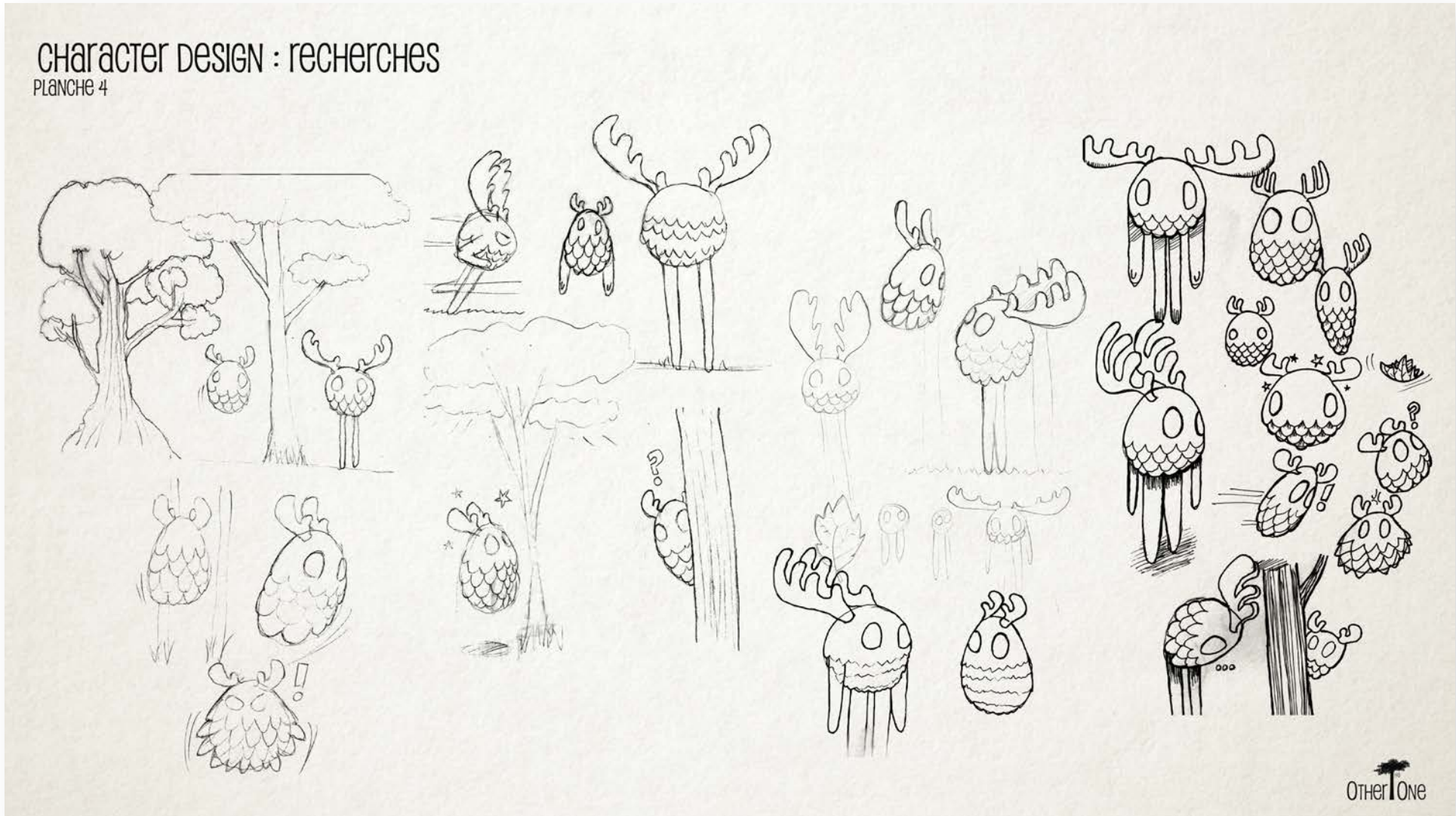
CHARACTER DESIGN : recherches
PLANCHE 3



III.6 CHARACTER DESIGN

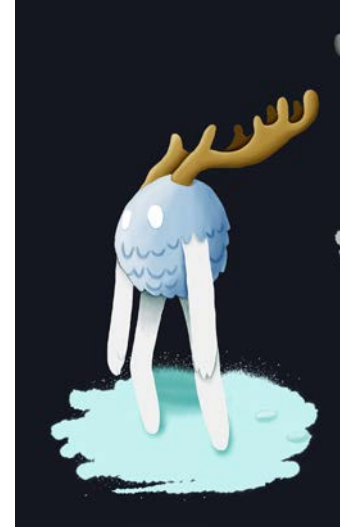
CHARACTER DESIGN : recherches

PLANCHE 4



III.7 CHARACTER DESIGN

CONCEPTS ARTS



LES DEUX PERSONNAGES



LES TUTORIELS ANIMÉS



III.8 TYPOGRAPHIE ET LOGO

RECHERCHES ET LOGO FINAL

ACTION MAN	THE OTHER ONE
BARRIO	THE OTHER ONE
Boogaloo	The Other One
Palitoon	The Other One
<i>Learning Curves</i>	<i>The Other One</i>
CARTWHEEL	THE OTHER ONE
FIRE CAT	THE OTHER ONE
<i>Leckenli One</i>	<i>The Other One</i>
PUPCAT	THE OTHER ONE
Riffic	The Other One
<i>Snickles</i>	<i>The Other One</i>

THE OTHER ONE
 THE OTHER ONE
The Other One

THE OTHER ONE	<i>The Other One</i>	THE OTHER ONE
THE OTHER ONE	<i>The Other One</i>	THE OTHER ONE

The Other One
The Other/One

THE OTHER ONE
 THE OTHER ONE
 THE OTHER ONE

OTHER ONE
 OTHER ONE

THE OTHER ONE
 THE OTHER ONE
 THE OTHER ONE
 THE OTHER ONE
 THE OTHER ONE
 THE OTHER ONE



III.9 MENUS ET INTERFACES

PAS D'INTERFACES INGAME ET UN MENU ÉPURÉ

Puisque le jeu possède de forte caractéristiques d'un jeu contemplatif, nous souhaitons miser sur l'immersion et pour cela ne pas faire intervenir d'interface ingame.

Les menus principaux, pause, etc, seront sobres sur fond de forêt floutée qui laisse apercevoir le mouvement des végétaux et le changement d'atmosphère selon l'heure de la journée.



PAUSE

> reprendre
OPTIONS
QUITTER



IV. CHARTE SONORE

1. Game experience
2. Game Behavior
3. audio overview

Remerciements à Aurélien Montero,
compositeur, pour son aide précieuse

IV.1 GAME EXPERIENCE

PITCH

Vous êtes seul dans une forêt, en explorant votre environnement vous y faites la rencontre d'un autre habitant. Cette rencontre avec l'Autre pourrait bien transformer votre rapport au monde et vous faire sortir de votre solitude.

CAMERA, INTERFACE, CONTROLS

La caméra est placée en **vue TP** (third person) et suit l'avatar dans ses déplacements. La tête de l'avatar est toujours située au centre de l'écran et on le voit **de dos** la plupart du temps. Il n'y a **pas d'interface**. Les contrôles se font à la manette. Le joueur contrôle les **déplacements du personnage**, la **caméra**, ainsi que les **mouvements des bras de l'avatar** pour faire des signes et communiquer avec l'autre.

LE RÔLE DU SON

Dans The Other One, le rôle du son est de **renforcer l'identité visuelle** très forte du jeu. Le son fait partie de l'expérience de jeu que nous souhaitons apporter au

joueur, et principalement en terme de feeling.

Le son est là pour faire entrer le joueur dans l'**univers atypique** du jeu. Une ambiance sonore en cohérence avec notre univers, une réalisation travaillée et le choix de **sons calmes**, peu agressifs étaient des composantes à prendre en compte durant le design sonore du jeu.

Le but est de **renforcer les interactions** entre les deux êtres, leur donner une identité propre et forte, **rendre la forêt "vivante"** bien qu'elle soit vide, en plus de renseigner le joueur sur les **différents états de l'entité** lorsqu'il essaie de communiquer avec.



IV.2 GAME BEHAVIOR

MÉCANIQUE PRINCIPALE

Le joueur **utilise les bras de l'avatar pour réaliser des signes** et tenter de communiquer avec l'entité. Au joueur de trouver la bonne combinaison pour **créer un dialogue** et faire avancer leur relation.

avatar

L'avatar a un aspect **pataud**. Il est perçu comme un être mystérieux, tout ce qu'on sait de lui c'est qu'il vient de la cime des arbres. Il faut lui donner une **identité sonore très forte** et lui attribuer des sons lourds mais qui restent à la fois majestueux, gracieux.

ENTITÉ

Les sons de l'Entité doivent **refléter ses émotions et les réactions** qu'il a face aux gestes de l'avatar. Pour ne pas lui donner un aspect trop humain, des carillons sont ajoutés aux sons de voix féminine enregistrés spécialement pour le jeu.

La Forêt

La forêt peut être considérée comme un **troisième personnage** dans le jeu. C'est avant tout le lieu de rencontre des deux mais elle a **sa propre identité**. Hormis nos deux personnages, elle est vide, mais reste néanmoins vivante. L'idée derrière l'ambiance de la forêt est de jouer au maximum sur l'**aléatoire**. Le joueur ne doit pas s'attendre à entendre tel son à tel endroit, d'autant plus qu'il risque de passer de nombreuses fois au même endroits.

La forêt possède des **parties typées** qui seront représentées par différents landmarks. Chacun de ces endroits possédera donc une ambiance propre.

ETATS ET ÉVÉNEMENTS

Etats de l'avatar

- immobile
- en mouvement

ETATS DE L'ENTITÉ

- loin
- proche
- attiré
- appeuré

ÉVÉNEMENTS DE L'AVATAR

- se déplace
- sprinte
- entre en collision
- prend un objet
- fais des signes
- tape avec l'objet qu'il a en main

ÉVÉNEMENTS DE L'ENTITÉ

- réaction selon les gestes
- se rapproche
- s'enfuit

IV.3 AUDIO OVERVIEW

AMBIANCE

L'ambiance donne vie à la forêt. On peut différencier **différents types d'ambiances**. L'ambiance principale est composée d'événements qui se jouent de manière aléatoire et spatialisée. Parmi ces sons, on distingue le bruit du vent, les feuilles des arbres qui bruissent, les arbres qui craquent et enfin un fond sonore qui se joue en permanence et qui donne l'**aspect onirique** souhaité dans les intentions du jeu.

MUSIQUE

La musique est composée de la même manière que l'ambiance. Le résultat es-péré est d'avoir au moins **24 mini pistes différentes** pour chaque état de l'entité ainsi que pour chaque partie de la forêt. Ces pistes sont interchangeable et peuvent se jouer dans un ordre différent tout en gardant la même mélodie. Le but encore une fois est de **ne pas lasser le joueur**.

POINT D'ÉCOUTE

Le point d'écoute est situé sur la tête de l'avatar. Il permet de **spatialiser certains sons** et ainsi de donner l'impression au joueur qu'il se déplace en même temps que l'avatar dans la forêt.

Les variables exploitables

- type de sol
- avatar
- sentiments de l'entité
- évolution de la relation entre les deux personnages

MOMENT LE PLUS/MOINS BRUYANT

Le moment le moins bruyant vient de l'instant où les deux personnages **se rencontrent pour la première fois**. Pour marquer ce moment important dans le jeu, tous les sons sont arrêtés afin de donner une fausse impression au joueur comme si **le temps venait de se suspendre**.

Le moment le plus bruyant est quand **l'avatar et l'entité communiquent**.



