



STRANGER THINGS GO

2026

GAME OVERVIEW DOCUMENT

Game Design

6	Equipe
8	Intention
9	Fiche d'identité
10 - 11	Choix de l'IP
12 - 13	3Cs
14	Piliers de design
15 - 17	Mechanics
18	Dynamics
19	Aesthetics
20 - 21	Flowcharts
22	Boucle de Gameplay
23	Ventrice
24 - 26	OCRs
27	Typologie du Joueur
28	Heuristics
29 - 31	Signs & Feedbacks
32 - 48	Analyse de l'IP

Level Design

50	Equipe
52	Intention
53 - 54	Fiche d'identité
55 - 56	Choix de l'IP
57 - 59	Rational Level Design
60 - 68	Conception des niveaux
69 - 70	Progression & Difficulté

Charte Graphique

72	Choix de l'IP
73	Intentions de Transpositions
74 - 77	Analyse de l'IP - Eclairage
78 - 79	Eclairage
80 - 82	Analyse de l'IP - Environnement
83 - 84	Environnement
85 - 86	Analyse de l'IP - Personnages
87	Personnages
88 - 90	Analyse de l'IP - Décors & Icônes
81 - 99	Intentions Graphiques
100 - 101	Animation
102 - 104	Décors & Mise en Scène

Charte Sonore

106 - 107	Intentions de Sound Design
108 - 109	Piliers de Sound Design
110	L'Upside Down & le Monde Réel
111	Ambiance
112	Feedbacks Sonore
113	Le Démogorgon
114	Interface
115	Asset List

Charte Technique

117	Architecture Système
118	Analyse de l'IP
119	Hiérarchie de dossiers
120	Nomenclature

Interface Utilisateur

124	Immersion & Lisibilité
-----	------------------------

Equipe



Nathan Moulin
Game Programming



Camille Menana
Level Design



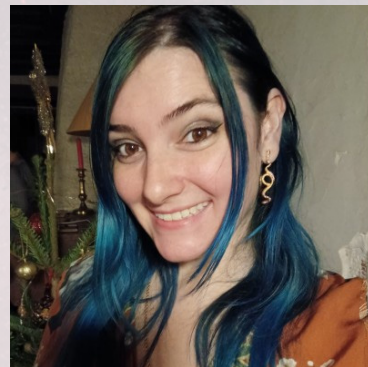
Lena Ogulluk
Game Design
Sound Design



Léo Chevance
Game Design
Sound Design



Enora Nghiem Phu
Game Art



Mariana Murgida De Moraes
Game Art

Game Design

Intentions

Dans le cadre de ce projet, nous devons concevoir un jeu digital de type GO, en nous appuyant sur l'exemple de Hitman GO, tout en adaptant l'IP de notre choix.

Notre intention a été de choisir une licence à la fois riche, ouverte et immédiatement identifiable, mais aussi suffisamment structurée pour rester faisable dans un cadre de production contraint.

Stranger Things s'est imposé comme une évidence, car l'IP propose un univers dual (monde réel / Upside Down) particulièrement pertinent pour un gameplay basé sur la lecture de l'espace, l'anticipation et la prise de décision (comme un jeu de GO). Nous avons cherché à développer des mécaniques propres à l'IP, comme la télékinésie d'Eleven ou le passage entre deux mondes aux espaces différentes, afin d'éviter un simple reskin de Hitman GO.



Pitch

Dans ce jeu inspiré de HITMAN GO, incarnez Eleven et trouver votre chemin entre le monde réel et l'Upside Down pour éviter les menaces et sauver Will.

Cibles

12ans & plus ; Mid-core gamer ; Achievers

Plateforme

PC souris

Game concept

Le concept du jeu repose sur l'adaptation du format GO à l'univers de Stranger Things, en proposant une expérience de puzzle tactique tour par tour où chaque action du joueur doit être réfléchie sous peine d'en souffrir les conséquences.

Le joueur incarne principalement Eleven, dont les capacités télékinétiques deviennent une mécanique centrale du gameplay, permettant de repousser les ennemis (les Demogorgons).

À la manière de Hitman GO, le jeu se base sur une grille lisible et un système de tour par tour strict, qui permettent de favoriser l'anticipation, l'observation et la planification plutôt que l'exécution rapide et sans réflexion.

La spécificité du concept réside dans l'exploitation de la dualité entre le monde réel et l'Upside Down, deux espaces interconnectés mais régis par des espaces parfois différents, que le joueur doit apprendre à maîtriser pour progresser. Le passage d'un monde à l'autre modifie les contraintes du niveau, les chemins disponibles.

L'objectif principal du jeu est narratif et ludique à la fois : retrouver et sauver Will, tout en évitant ou manipulant les dangers plutôt que de les affronter frontalement.



Choix de l'IP

Stranger Things, c'est quoi?

Dans une petite ville américaine des années 80, des événements étranges bouleversent le quotidien après une disparition inexplicable. Un groupe d'enfants mène l'enquête, entre amitié, jeux de rôle et mystère ainsi qu'un laboratoire secret qui semble mener des expériences scientifiques qui lient le réel à un monde parallèle inquiétant. La série mêle aventure, science-fiction et horreur, avec une forte ambiance rétro.



l'Upside Down

L'Upside Down est un monde parallèle sombre et hostile, qui reflète le monde réel mais dans une version corrompue et dangereuse.

Il influence la réalité par des perturbations électriques et physiques, sans être directement visible.

Peuplé de créatures sorties tout droit de l'univers de Dungeons & Dragons, il représente une menace constante pour le monde normal.

Dungeons & Dragons

Dans Stranger Things, Donjons & Dragons sert de langage commun aux enfants pour comprendre l'inconnu. Ils utilisent les monstres, règles et concepts du jeu pour nommer et expliquer ce qu'ils vivent.

D&D devient ainsi une grille de lecture narrative du monde réel et de l'Upside Down. La série reprend l'esprit du jeu : aventure collective, imagination et lutte contre une menace qui semble invisible.



Choix de l'IP



Eleven

L'un des enfants de la série, elle est l'une des plus connues et des plus populaires. Elle est capable de télékinésie et est liée au monde à l'envers.

Le Demogorgon

Monstre originaire du monde à l'envers, il envahit le monde à l'endroit pour kidnapper des enfants. Aveugle, il se repère à l'odorat et est donc capable de sentir le joueur. Il est également capable de voyager entre les mondes à volonté.



Lumière

Dans Stranger Things, le lien entre le monde réel et l'Upside Down se manifeste par des perturbations électromagnétiques, notamment à travers l'électricité. Les lumières clignotent ou s'allument lorsque quelque chose se déplace dans l'autre dimension, rendant l'invisible perceptible. Ce phénomène est très intéressant sur un point de lisibilité, comment permettre au joueur de lire les patterns des ennemis qui ne sont pas dans le même espace que lui ?

Pourquoi Stranger Things

Nous avons choisi la propriété intellectuelle Stranger Things car elle propose un univers à la fois fortement identifiable, narrativement riche et particulièrement adapté à un gameplay (notamment de type GO). La série repose sur une dualité claire entre le monde réel et l'Upside Down, ce qui offre naturellement une lecture spatiale et systémique de l'espace, essentielle pour un jeu de puzzle tactique tour par tour!

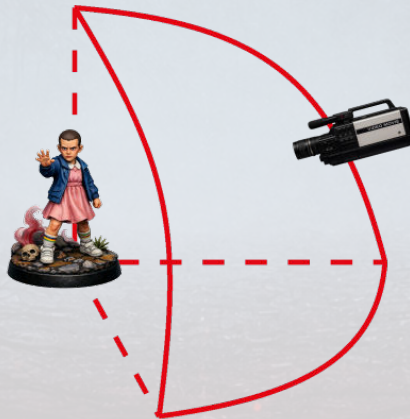
De plus, Stranger Things met en avant des personnages aux capacités et rôles bien définis, notamment Eleven, dont les pouvoirs télékinétiques se traduisent facilement en mécaniques de gameplay simples mais particulièrement efficace.

L'IP s'inscrit également dans un imaginaire fortement lié aux jeux de rôle et à Donjons & Dragons, ce qui crée un pont évident avec le côté ludique et stratégique du jeu edz GO.

3Cs

Camera

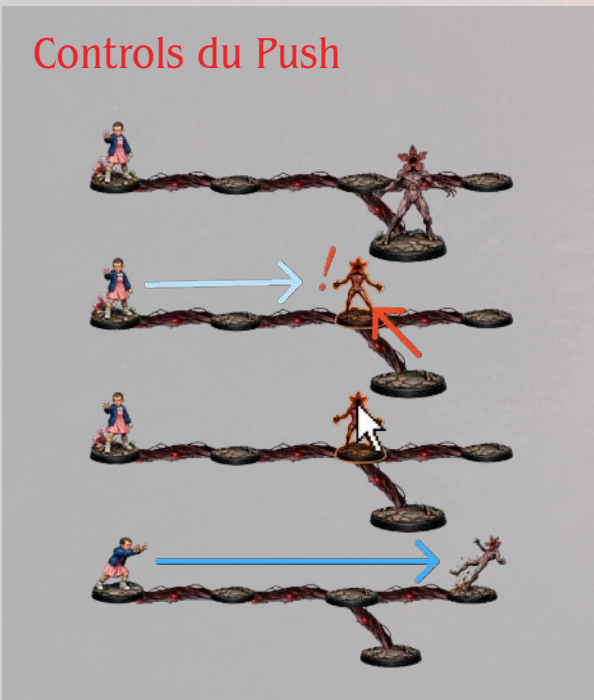
La caméra de Stranger Things Go est une caméra isométrique bloquée sur un angle de vu de 45°. Elle reste minimaliste et permet de garder le focus sur le character et les éléments du plateau.



Controls

Les contrôles sont extrêmement simplifiés : seule la souris est utilisée.

Controls du Push



Controls Déplacements



Character

Le joueur incarne Eleven, l'une des protagonistes centrales de la série, un choix qui s'impose naturellement tant sur le plan narratif que ludique. Eleven est un personnage intéressant car elle ne repose pas sur la force ou le combat direct, mais sur une capacité unique : la télékinésie, qui s'intègre parfaitement à un gameplay de puzzle tactique. Dans la série, l'utilisation de ses pouvoirs lui demande un effort physique et mental important, la rendant vulnérable après un usage prolongé. Cette contrainte est traduite en jeu par un système de cooldown, empêchant le joueur d'utiliser la télékinésie de manière abusive et l'obligeant à planifier ses actions avec soin. Eleven devient ainsi un personnage dont la puissance est

contrebalancée par des limites claires. Son rôle ne consiste pas à affronter les ennemis frontalement, mais à manipuler l'espace, créer des opportunités d'avancer et éviter les menaces, ce qui correspond parfaitement à l'esprit de *Stranger Things* et à l'intention du jeu : survivre grâce à l'ingéniosité plutôt qu'à la violence.



Pilier de Design

Stratégie

La stratégie constitue le cœur de l'expérience de jeu. Chaque niveau est pensé comme un puzzle dans lequel le joueur doit observer l'espace, identifier les menaces et planifier ses actions à l'avance. Le système de tour par tour, hérité de Hitman GO, laisse au joueur le temps d'analyser la situation, mais ne pardonne aucune erreur d'anticipation. La gestion des déplacements, des changements de monde et des interactions avec les ennemis impose une réflexion constante. La réussite ne dépend donc jamais de la rapidité, mais de la qualité des décisions prises !

Optimisation

Au-delà de la simple réussite, le jeu encourage le joueur à chercher des solutions optimales. Il ne s'agit pas uniquement d'atteindre l'objectif, mais de le faire de la manière la plus efficace possible : en limitant le nombre de déplacements, en utilisant la télékinésie d'Eleven au moment opportun et en exploitant intelligemment les mécaniques disponibles. Le système de cooldown lié aux pouvoirs renforce cette logique, obligeant le joueur à hiérarchiser ses actions et à accepter des contraintes fortes. L'optimisation devient ainsi un moteur de rejouabilité.

Observation & Anticipation

Le troisième pilier repose sur la capacité du joueur à lire et comprendre le système de jeu. Les comportements cycliques du Demogorgon, les perturbations lumineuses entre le monde réel et l'Upside Down, ainsi que les règles propres à chaque dimension fournissent des informations essentielles, mais jamais explicitées de manière frontale. Le joueur doit apprendre à interpréter ces signaux et à anticiper les conséquences de chaque action. Cette lecture active du système est indispensable car elle conditionne aussi bien la stratégie que l'optimisation et place le joueur dans une posture d'analyse permanente plutôt que de réaction !

Déplacements

Eleven

Se déplace de une case par une case dans tous les sens orthonormés.



Ennemi (Demogorgon)

Se déplace de une case par une case dans tous les sens orthonormés (selon son pattern pré-défini)



L'Upside Down

Monde Réel



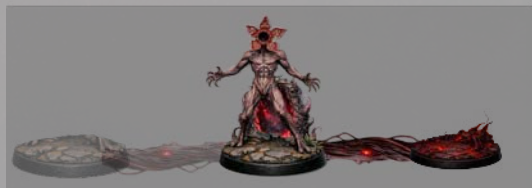
Upside Down



En marchant sur une tuile de faille, Eleven se retrouve dans l'Upside down. L'Upside down est une version parallèle du monde réel. Certains passages seront ainsi bloqués et d'autres débloqués, laissant au joueur de nouvelles possibilités de résoudre le puzzle.

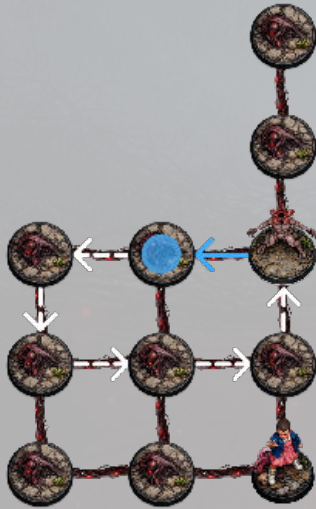
Demogorgon & Upside Down

Le Demogorgon, dans sa routine, peut ouvrir des passages dans l'Upside Down. il prend 1 tour à "créer" le portail et l'emprunte au tour suivant.

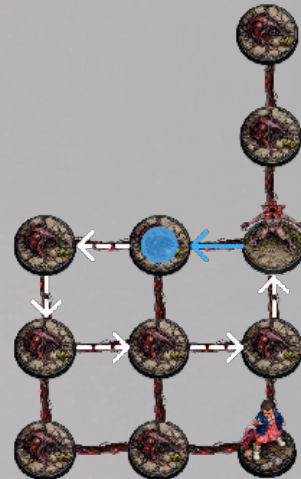
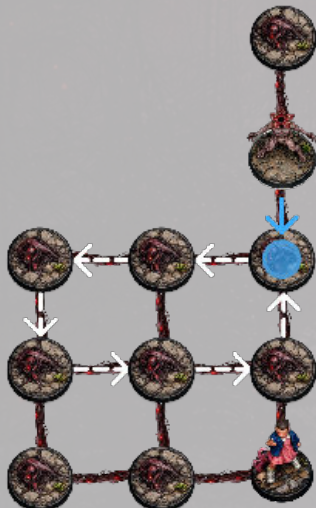


● Tuiles Destination
→ Prochain Mouvement

Le Monstre s'est fait pousser sa tuile destination vient la dernière tuile de sa routine sur laquelle il était.



Le Monstre à atteint sa tuile destination et reprend sa routine vers sa prochaine tuile destination.



Mechanics

Passage dans l'Upside Down

Le *Monstre* suit sa routine



Le *Monstre* a atteint une tuile de changement de monde, il commence la création d'un portail



Le *Monstre* a changé de monde, il continue la routine prévue dans ce monde.



Le *Monstre* a atteint une tuile de changement de monde, il commence la création d'un portail



Tuiles de changement de monde du *Monstre*



Dynamics

Dans notre jeu, une des dynamiques les plus importantes est l'anticipation des deux mondes. Le joueur ne réfléchit pas uniquement à sa position actuelle, mais à ce qui va se passer dans le monde réel et dans l'Upside Down en même temps. Chaque déplacement doit être pensé en avance, parfois plusieurs tours à l'avance, en tenant compte des conséquences dans les deux dimensions. Cela oblige à avoir une vision globale du niveau plutôt qu'une réflexion coup par coup.

La gestion de ressource, à travers le cooldown de la télékinésie, joue aussi un rôle central. Le pouvoir d'Eleven n'est pas une solution miracle que l'on peut utiliser à chaque tour. Il faut choisir le bon moment. Cette contrainte pousse le joueur à réfléchir davantage, à hésiter parfois, et à intégrer cette limite dans son plan global. Cela renforce la dimension stratégique sans jamais introduire de hasard.

La lecture de routine du Démogorgon crée également une dynamique forte. Le joueur observe son cycle, comprend ses déplacements, puis exploite les moments où il devient possible d'agir en sécurité. Le plaisir vient du moment où l'on comprend le pattern et où tout s'aligne parfaitement. Ce n'est pas un jeu de réaction rapide, mais un jeu d'observation et de compréhension.

La gestion du timing en découle naturellement. Il faut parfois attendre un tour, se repositionner, ou synchroniser son mouvement avec celui du monstre. Le temps devient une ressource à part entière. Enfin, tout cela nourrit une dynamique globale de résolution de problème : chaque niveau est une situation à analyser, décortiquer et optimiser. Le joueur progresse en comprenant le système, pas en improvisant.



Fantasy

L'esthétique de Fantasy dans notre projet vient avant tout du fait que le joueur incarne Eleven et utilise sa télékinésie. On ne déplace pas simplement un pion sur une grille : on joue un personnage doté d'un pouvoir surnaturel capable de modifier l'espace et de faire face à une menace venue d'une autre dimension. Le passage entre le monde réel et l'Upside Down renforce cette sensation d'évoluer dans un univers qui dépasse la réalité. L'influence de Dungeons & Dragons se ressent aussi dans cette approche, avec une logique de pouvoir limité et une mise en scène en plateau qui rappelle le jeu de rôle. La Fantasy ici n'est pas excessive ou spectaculaire, mais intégrée de manière cohérente dans une l'expérience du jeu.



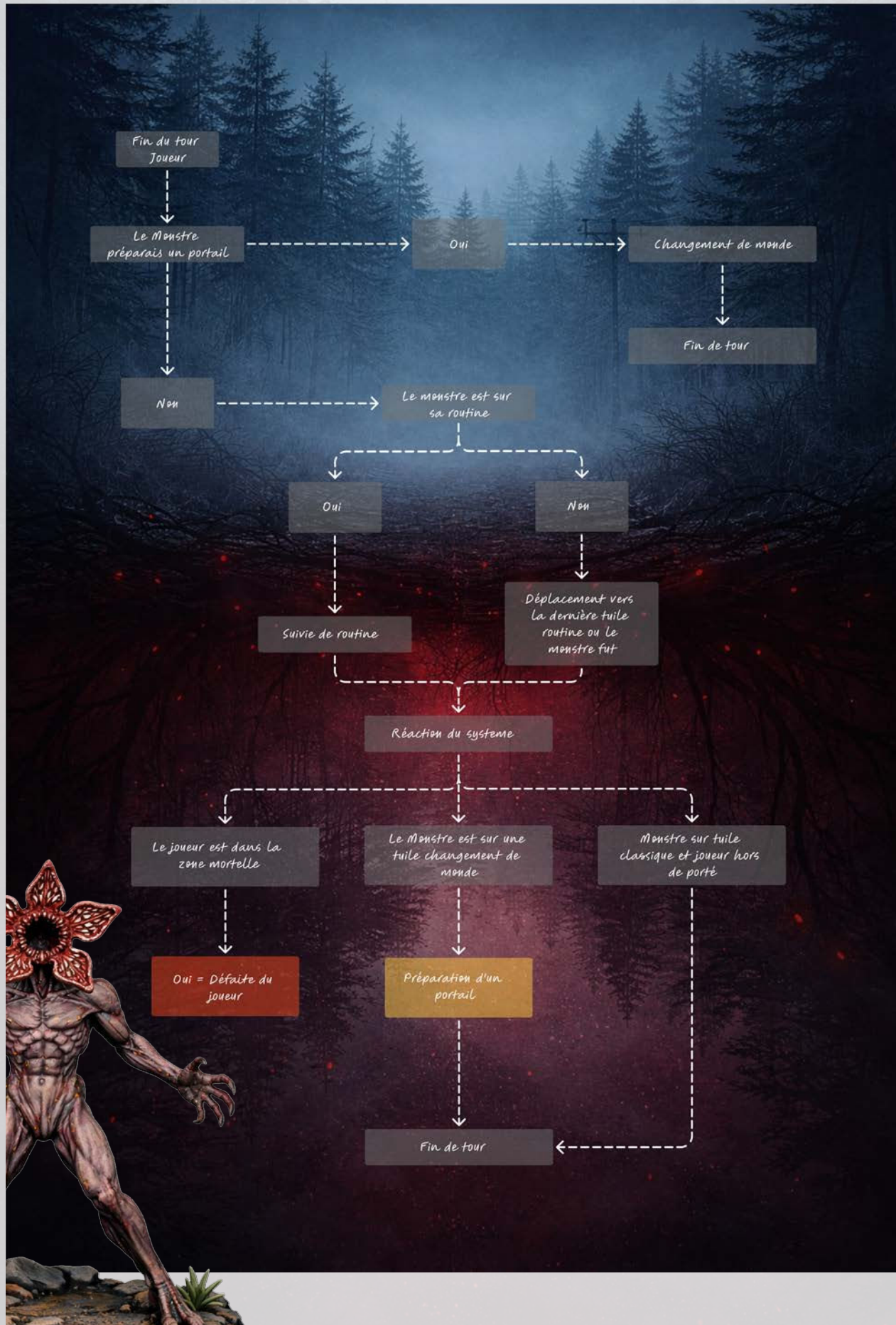
Challenge

L'esthétique de Challenge est au cœur de notre projet, puisqu'il s'agit avant tout d'un jeu de réflexion stratégique. Le joueur est confronté à des situations dans lesquelles chaque déplacement compte et où la moindre erreur peut entraîner un échec immédiat. La présence du double monde, des routines cycliques du Démogorgon et du cooldown de la télékinésie oblige à planifier plusieurs tours à l'avance. Le défi ne repose ni sur la rapidité ni sur l'adresse, mais sur la capacité à observer, anticiper et optimiser ses choix. La satisfaction provient ainsi de la compréhension progressive du système et du moment où le joueur parvient à exécuter un plan parfaitement maîtrisé!

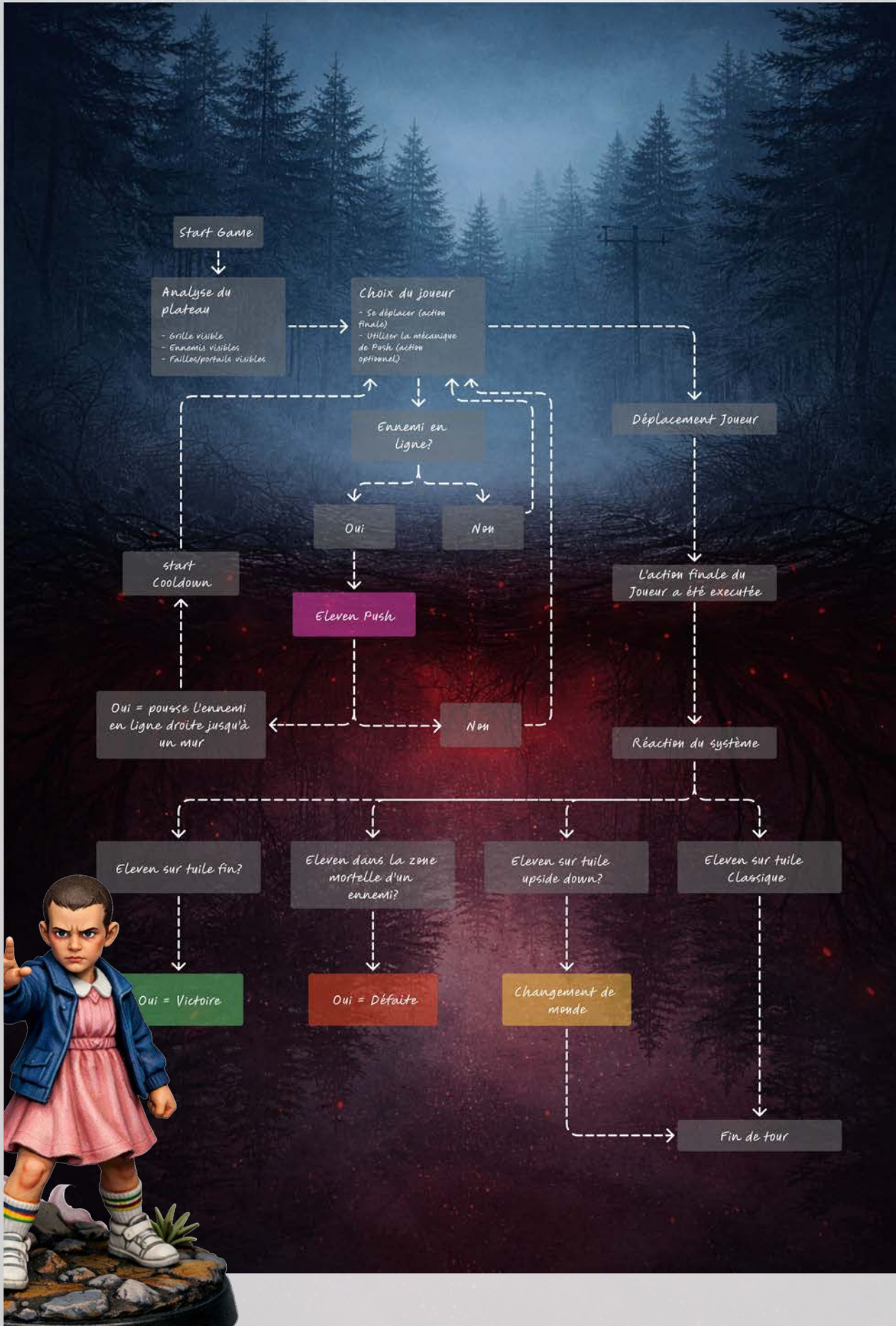
Discovery

L'esthétique de Discovery est présente de manière plus discrète, à travers la compréhension progressive du double monde et du fonctionnement du système. Le joueur découvre peu à peu comment le monde réel et l'Upside Down interagissent, comment lire les indices lumineux et comment anticiper les routines ennemies. Le plaisir vient ici de la découverte des règles et de leur articulation plus que de l'exploration d'un univers vaste.

Flowchart du Tour Monstre

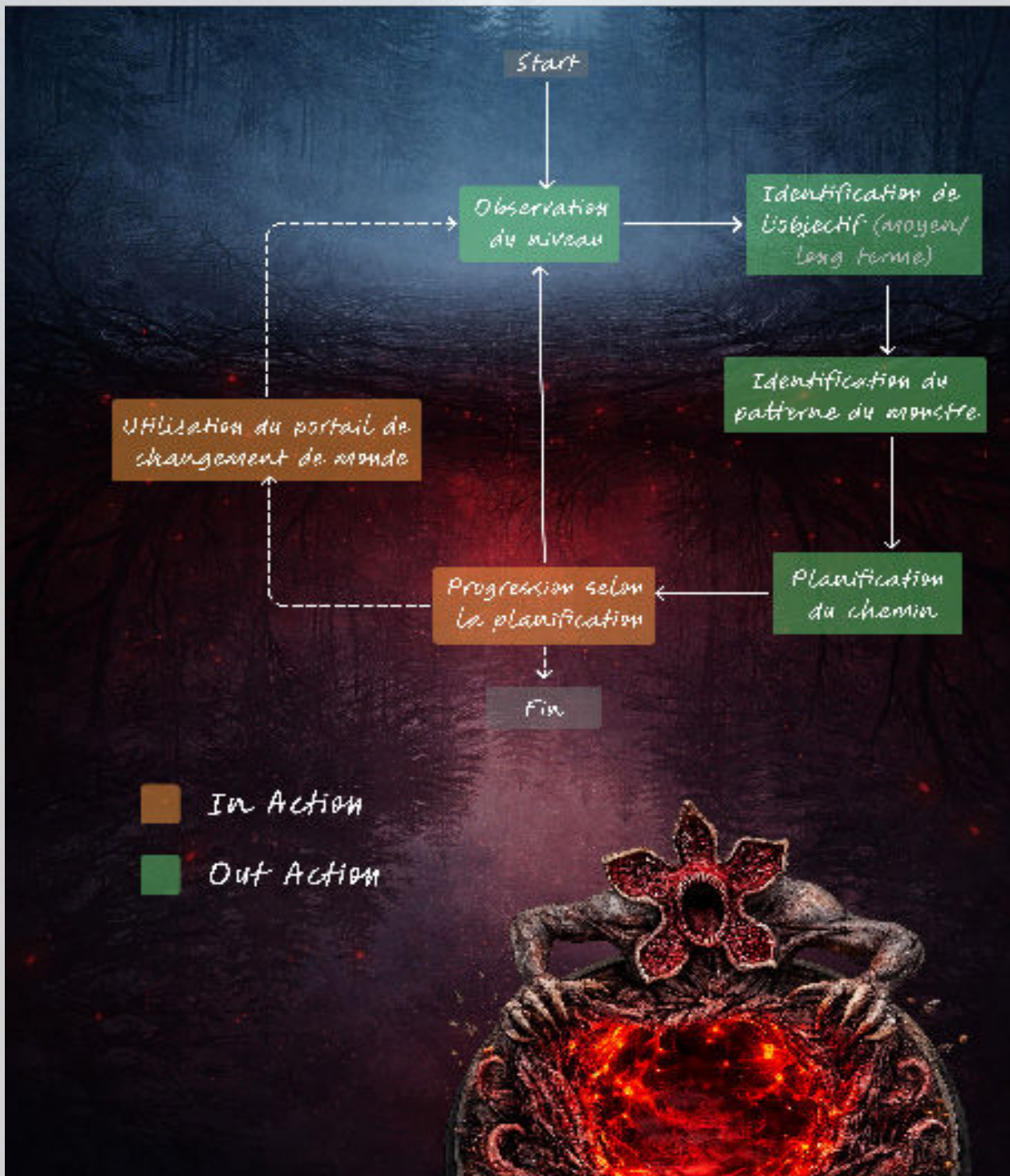


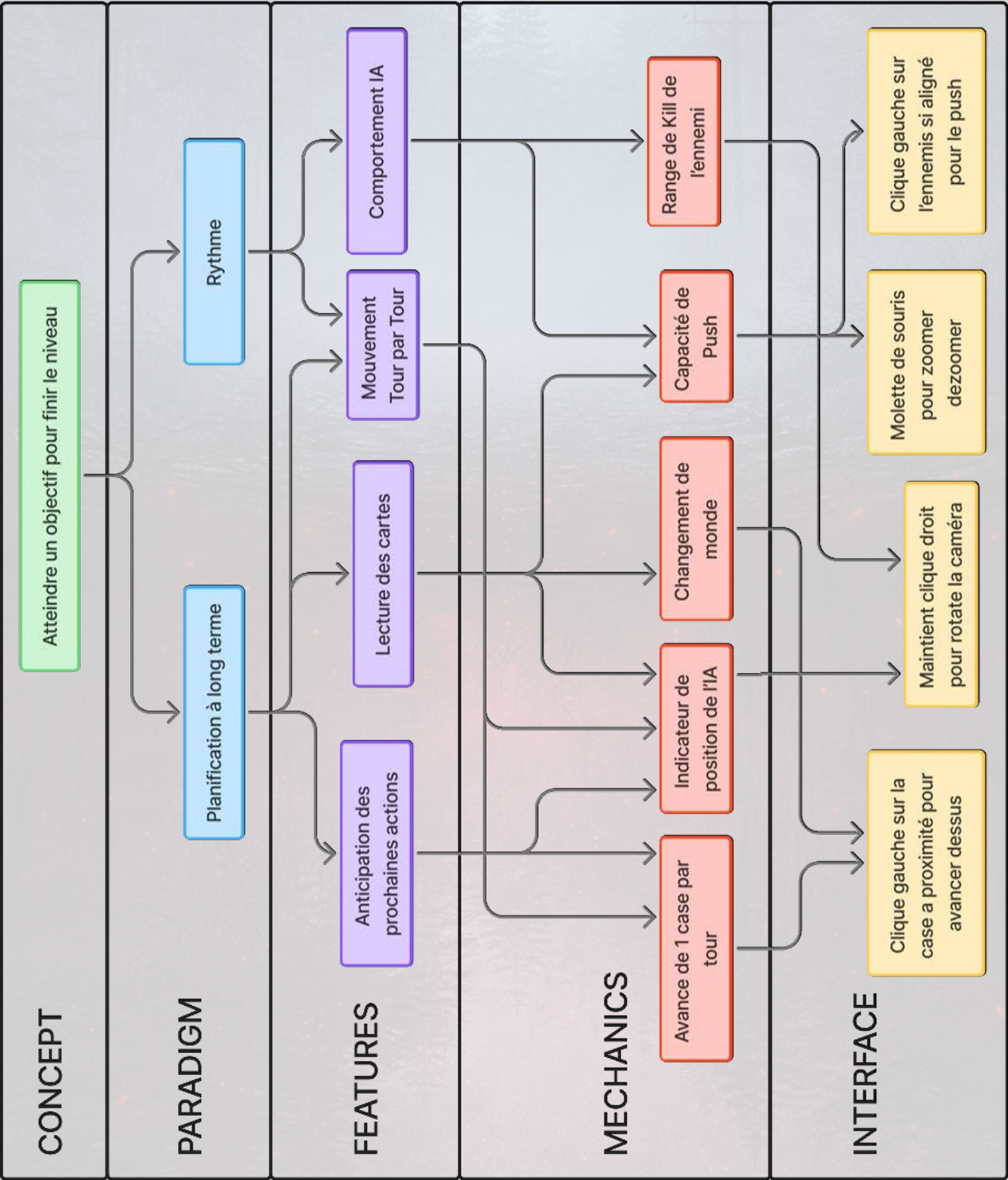
Flowchart du Tour Joueur



Boucle de Gameplay

Guardiola





OCRs

Court Terme

Objectif

Atteindre l'Upside Down



Challenge

Progresser vers le portail sans mourir



Reward

Changement de monde



Moyen Terme

Objectif

Se rapprocher de Will



Challenge

Esquiver OU PUSH le Demogorgon



Reward

Plus proche de l'objectif final



OCRs

Long Terme

Objectif

Sauver Will



Challenge

Atteindre Will sans se faire attraper par le demogorgon



Reward

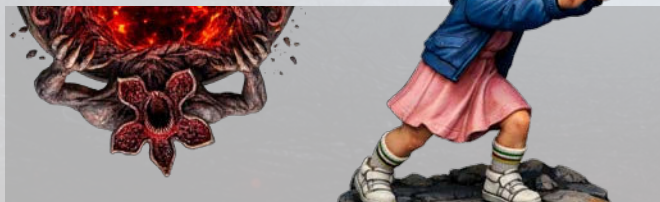
Victoire



Typologie du Joueur

Echelle de Bartle

L'intégration de l'échelle de Bartle dans la conception de Stranger Things GO permet de cibler précisément les attentes des joueurs en mettant particulièrement l'accent sur le profil des Achievers (Accomplisseurs). Pour ce type de joueurs, la satisfaction découle de la maîtrise des systèmes complexes et de la résolution optimale des défis proposés.



Le jeu répond à ce besoin via son pilier d'Optimisation, qui encourage non passeulement la réussite d'un niveau, mais l'obtention de la solution la plus efficace, par exemple en limitant le nombre de déplacements ou en gérant parfaitement le cooldown de la télékinésie d'Eleven. Cette quête de perfection et de compréhension totale des mécaniques, comme les routines cycliques du Demogorgon ou les indices lumineux entre les deux mondes, est un concept qui intéresse principalement les Achievers.

Modèle de Lazzaro

Pour maximiser l'engagement, le jeu s'appuie sur deux leviers psychologiques majeurs issus de ce modèle :

- Le Hard Fun (Le défi par la maîtrise) : C'est le moteur principal de l'expérience. Le plaisir naît de la résolution de situations complexes où chaque déplacement compte. Le joueur ressent une satisfaction intense (le "Fiero") lorsqu'il parvient à anticiper la routine du Démogorgon et à utiliser sa télékinésie au moment exact pour débloquer un passage.

- Le Serious Fun (L'immersion par le système) : Ici, le plaisir ne vient pas de l'action, mais de la cohérence du monde. Le joueur prend plaisir à "penser" comme dans l'univers de la série : interpréter les lumières qui clignotent pour localiser une menace invisible ou gérer la fatigue mentale d'Eleven (cooldown). La mécanique devient un hommage au lore de la série, ce qui valorise l'investissement du fan.

CHOIX

Le joueur doit avoir la possibilité de faire des choix significatifs

- Le joueur peut choisir entre avancer, attendre, utiliser la télékinésie ou changer de monde.
- Chaque action influence directement la position des ennemis et le déroulement du niveau.
- Les niveaux sont conçus pour proposer plusieurs approches et encourager la planification.

VARIÉTÉ

Il doit y avoir suffisamment de diversité pour maintenir l'intérêt du joueur

- Deux mondes à lire simultanément : monde réel et Upside Down.
- Différentes configurations de plateau et de chemins.
- Présence de mécaniques variées : routines ennemies, portails, télékinésie, lumières indicatrices.

CONSÉQUENCES

Les actions du joueurs doivent avoir un impact clair et ressenti

- Chaque action du joueur modifie immédiatement la situation du plateau.
- Une mauvaise décision peut mener rapidement à une défaite.
- Les choix du joueur ont donc un impact clair et visible.

ANTICIPATION

Le joueur doit pouvoir anticiper les effets de ses actions avec un minimum de logique.

- Les routines des ennemis sont lisibles et cycliques.
- Le joueur peut observer et anticiper les mouvements futurs.
- La stratégie repose sur la planification de plusieurs tours à l'avance.

IMPRÉVISIBILITÉ

Un peu d'imprévisibilité maintient la curiosité du joueur

- La coexistence des deux mondes complexifie la lecture du système.
- Les changements de dimension du Démogorgon modifient la situation.
- Le joueur doit adapter sa stratégie face à ces variations.

SATISFACTION

Le joueur doit ressentir une forme d'accomplissement

- Résoudre un puzzle demande observation et réflexion.
- Trouver la bonne séquence d'actions procure un sentiment d'accomplissement.
- Le joueur ressent qu'il maîtrise progressivement le système du jeu.

Signs & Feedbacks

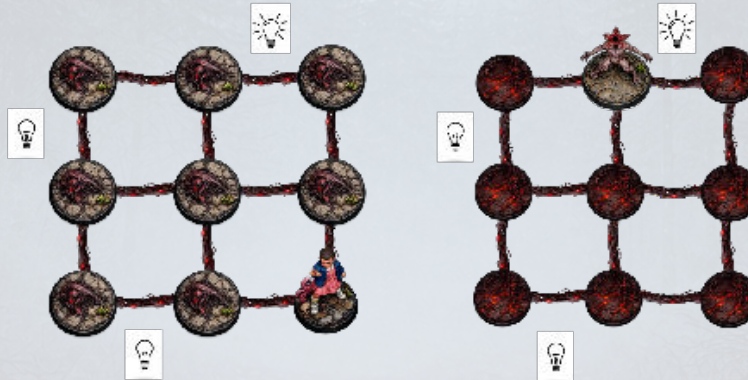
<https://www.notion.so/Tableau-des-Signs-Feedbacks-2bcd9fb01d3d80b6a8dcd8b72ee2c9dbc>

Tableau des Signs & Feedbacks									
Signs & Feedbacks									
Nom du Composant	Description	Priority	Status	Owner	Phase de l'expérience	Catégorie	VFX	animation	son
Ennemi (télékinésie up + souris sur le monstre)	Le monstre est aligné à nous et la télékinésie est prête et la souris est sur le monstre	Urgent	Not started	Prenom Nom	Boucle Principale				action
Le Character est a X endroit	Des flèches indique les directions dans lesquels le joueur peut se déplacer	Urgent	Not started	Prenom Nom	Boucle Principale		spatial		etats
Le monstre est a X endroit	Une flèche indique la direction dans laquelle l'ennemi vas se déplacer	Urgent	Not started	Prenom Nom	Boucle Principale		spatial	Sprite	etats
L'ennemi va changer de monde	A l'arrivée sur la case changement de monde l'ennemi commence a Cast un portail	Urgent	Not started	Prenom Nom	Boucle Principale		animation		action
L'ennemi a changé de monde	Le tour après le cast du portail l'ennemi le traverse	Urgent	Not started	Prenom Nom	Boucle Principale		spatial		action
Ennemi (télékinésie up)	Le monstre est aligné à nous et la télékinésie est prête	Prioritaire	Not started	Prenom Nom	Boucle Principale		VFX		etats
Ennemi (télékinésie down)	Le monstre est aligné à nous et la télékinésie est en cooldown	Prioritaire	Not started	Prenom Nom	Boucle Principale		VFX		etats
Bouton	Souris sur le bouton	Prioritaire	Not started	Prenom Nom	Menu		Sprite		action
Bouton (clicque)	Souris sur le bouton et clique	Prioritaire	Not started	Prenom Nom	Menu		Sprite		action
Télékinésie (up)	Icones visible lorsque le monstre est aligné	Prioritaire	Not started	Prenom Nom	Boucle Principale		Sprite		etats
Télékinésie (down)	Icones visible et grisé	Prioritaire	Not started	Prenom Nom	Boucle Principale		Sprite		etats
Player move	Le character bouge d'une case dans la direction que le joueur a choisi	Prioritaire	Not started	Prenom Nom	Boucle Principale		spatial	animation	action
Ennemi bouge	Le pion ennemi bouge de case	Prioritaire	Not started	Prenom Nom	Boucle Principale		spatial	son	animation
Changement de monde	Le joueur va sur sa case changement de monde	Prioritaire	Not started	Prenom Nom	Boucle Principale		son	VFX	animation
Monde à l'endroit	On est dans le monde à l'endroit	Prioritaire	Not started	Prenom Nom	Boucle Principale		VFX		etats

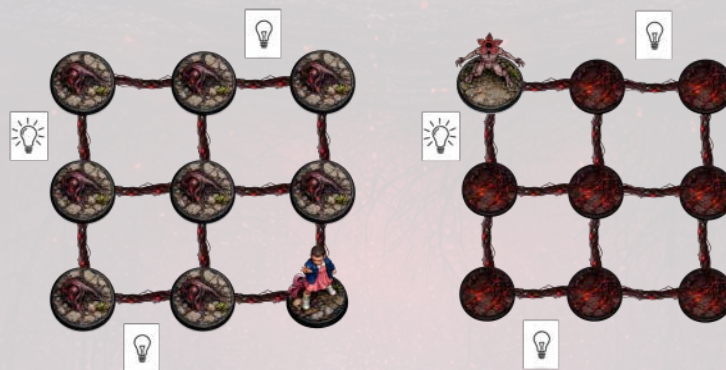
Signs & Feedbacks

Système de Signs par lumière

La lumière s'allume dans le monde à l'endroit car le Monstre est sur une case à proximité dans l'upside Down (fonctionne dans l'autre sens également)



La lumière précédente s'est éteinte le Monstre est désormais sur l'une des 2 cases que la nouvelle lampe couvre



Ce phénomène fonctionne aussi lorsque le Monstre est dans le même monde que le joueur lui permettant de comprendre la mécanique



Analyse de l'IP

Dans le cadre de ce projet, nous devons concevoir un jeu digital de type GO, en adaptant une IP existante à un format inspiré de Hitman GO. Ce format impose des contraintes de design fortes : un gameplay en « grille », un système au tour par tour, une lisibilité totale de l'espace et une expérience centrée sur l'observation et l'anticipation. L'enjeu principal du projet était donc de sélectionner une licence capable de s'intégrer naturellement à cette structure sans se réduire à un simple habillage visuel de Hitman GO.

Le choix de l'IP constituait ainsi une étape déterminante. Il ne s'agissait pas uniquement de choisir un univers populaire ou reconnaissable, mais une licence dont la narration et le lore pouvaient être traduits en mécaniques de jeu claires et très cohérentes. L'objectif était de transformer les concepts clés de l'IP en règles de gameplay, tout en respectant l'identité du format GO.



Les spécificités du format GO

Le format GO, tel qu'illustré par Hitman GO, repose sur un ensemble de règles simples mais extrêmement contraignantes, qui définissent à la fois les limites et la richesse du gameplay. Ces spécificités structurent énormément l'expérience du joueur et imposent une approche de design qui est centrée sur la lisibilité et la réflexion.

Tout d'abord, le jeu s'organise autour d'une grille. L'espace de jeu n'est pas continu, mais découpé en cases ou en nœuds reliés entre eux. Cette structure impose une lecture spatiale claire et abstraite, où chaque position a une valeur stratégique. Le déplacement n'est jamais libre : il est conditionné par la topologie de la grille, les obstacles et les entités présentes. Cette contrainte transforme l'espace en un véritable puzzle, dans lequel le positionnement est aussi important que l'objectif à atteindre.

Le format GO repose également sur un système de tour par tour strict. Le joueur effectue une action, puis le système réagit. Ce découpage temporel supprime toute notion de réflexe ou de rapidité d'exécution au profit de la prise de décision. Chaque action est définitive et entraîne des conséquences immédiates et lisibles. Le tour par tour renforce ainsi la responsabilité du joueur : l'échec n'est jamais dû à un manque de timing, mais à une erreur de jugement ou d'anticipation.

Une autre caractéristique essentielle du format GO est la lisibilité totale de l'espace et des menaces. Le joueur dispose, en permanence, de toutes les informations nécessaires pour comprendre la situation : position des ennemis, zones de danger, chemins possibles, éléments interactifs. Le jeu ne cache pas ses règles et ne repose pas sur l'aléatoire. Cette transparence permet au joueur de raisonner sur le système, de formuler des hypothèses et de tester des solutions de manière rationnelle.

Enfin, ces éléments convergent vers un principe fondamental du format GO : l'anticipation et la planification. Le joueur est encouragé à observer longuement avant d'agir, à prévoir les réactions du système et à construire une stratégie sur plusieurs tours. Le plaisir de jeu ne vient pas de l'action immédiate, mais de la satisfaction d'avoir compris le système et d'avoir exécuté un plan cohérent. Cette approche fait du format GO un terrain particulièrement propice à des univers fondés sur la tension, la déduction et la lecture indirecte des menaces.

Analyse de l'IP

Ce que le format GO exige d'une IP

Adapter une IP au format GO ne consiste pas à transposer son récit ou ses personnages tels quels, mais à identifier les structures ludiques sous-jacentes à son univers. Le format GO impose en effet un certain nombre d'exigences fortes auxquelles toutes les licences ne peuvent pas répondre de manière pertinente.

Tout d'abord, une IP adaptée au format GO doit reposer sur un univers structuré par des règles claires. Le gameplay étant fondé sur la compréhension et l'exploitation d'un système visible, l'univers choisi doit pouvoir être traduit en mécaniques explicites : comportements répétables, contraintes spatiales, interactions cohérentes. Les univers trop abstraits, purement émotionnels ou reposant majoritairement sur la narration linéaire se prêtent difficilement à ce type d'adaptation.

Le format GO exige également des menaces lisibles et prévisibles. Les ennemis ne peuvent pas fonctionner sur des réactions aléatoires ou des comportements trop complexes, car le joueur doit être en mesure d'anticiper leurs actions. Une IP pertinente doit donc proposer des entités dont les comportements peuvent être formalisés en routines ou en patterns, afin que l'échec ou la réussite découle toujours d'une bonne ou d'une mauvaise lecture du système.

Par ailleurs, le format GO valorise des univers où la tension repose sur l'anticipation plutôt que sur l'action. Les licences centrées sur le combat, la vitesse ou la performance mécanique sont moins adaptées, car elles perdent leur essence une fois privées du temps réel. À l'inverse, les IP qui mettent en scène la discrétion, l'observation, la menace invisible ou la peur de l'inconnu trouvent naturellement leur place dans un gameplay tactique et réfléchi.

Enfin, une IP adaptée au format GO doit offrir un potentiel de traduction systémique, c'est-à-dire la capacité à transformer ses éléments narratifs ou visuels en règles de jeu. Les lieux, les personnages, les pouvoirs ou les événements doivent pouvoir devenir des mécaniques, des contraintes ou des objectifs clairs, sans nécessiter une surcouché narrative lourde. Le format GO ne raconte pas par la cinématique, mais par le système lui-même.

Ainsi, le choix d'une IP pour une adaptation de type GO ne repose pas uniquement sur sa popularité ou son identité visuelle, mais sur sa capacité à être décomposée, abstraite et recomposée sous forme de gameplay. Cette exigence a guidé notre réflexion et orienté notre sélection vers une licence dont l'univers fonctionne déjà comme un ensemble de règles implicites.



Analyse de l'IP

Pourquoi toutes les IP ne sont pas adaptées au format GO

Bien que le format GO puisse sembler, à première vue, adaptable à de nombreuses licences, toutes les IP ne se prêtent pas de manière pertinente à ce type de gameplay. Les contraintes imposées par la grille, le tour par tour et la lisibilité totale de l'espace limitent fortement les univers pouvant être traduits efficacement en systèmes ludiques.

De nombreuses IP reposent avant tout sur la spectacularisation de l'action, la rapidité ou la performance du joueur. Ces univers tirent leur identité de combats dynamiques, de poursuites ou de mises en scène cinématographiques qui perdent une grande partie de leur impact lorsqu'ils sont privés du temps réel. Transposées dans un format GO, ces licences risquent de devenir de simples reskins visuels, incapables de retranscrire leur essence ludique ou narrative.

D'autres IP sont fortement ancrées dans une narration linéaire ou émotionnelle, où le sens de l'expérience dépend du développement des personnages, des dialogues ou des événements scénarisés. Or, le format GO ne s'appuie pas sur la narration explicite, mais sur la lecture et la compréhension des systèmes. Dans ce contexte, les univers qui ne possèdent pas de règles internes clairement identifiables peinent à se transformer en mécaniques de jeu cohérentes.

Le format GO exige également une certaine stabilité systémique. Les comportements ennemis, les dangers et les contraintes doivent être suffisamment constants pour permettre au joueur d'apprendre et d'anticiper. Les IP dont les menaces sont chaotiques, imprévisibles ou volontairement incohérentes sont difficilement compatibles avec une expérience basée sur l'anticipation et la planification.

Enfin, toutes les licences ne disposent pas d'un univers pouvant être abstrait sans perdre son identité. Le format GO implique une stylisation forte, une simplification des espaces et des interactions. Certaines IP dépendent fortement du réalisme, du détail ou de la simulation pour fonctionner, ce qui rend leur adaptation à un système abstrait complexe, voire contre-productive.

Ainsi, le format GO agit comme un filtre exigeant : il ne valorise pas la richesse narrative ou visuelle seule, mais la capacité d'un univers à être traduit en règles claires, répétables et exploitables. Cette contrainte explique pourquoi seules certaines IP, fondées sur des systèmes lisibles et une tension basée sur l'anticipation, peuvent véritablement tirer parti d'une adaptation de type GO.

Analyse de l'IP

Une IP immédiatement identifiable

L'un des premiers critères ayant motivé le choix de Stranger Things est son fort pouvoir d'identification. Dès ses premières saisons, la série s'est imposée comme une référence culturelle majeure, reconnaissable aussi bien par son univers que par ses personnages, ses codes visuels et son ambiance sonore. Cette reconnaissance immédiate constitue un atout important dans le cadre de ce projet, car elle permet au joueur de comprendre rapidement le contexte et les enjeux sans nécessiter une exposition narrative lourde, longue et (parfois) ennuyeuse.



L'identité de Stranger Things repose sur un ensemble de signes clairs et cohérents : une petite ville américaine des années 80, un groupe d'enfants confrontés à l'inconnu, un laboratoire secret, et une menace issue d'un monde parallèle. Ces éléments forment un imaginaire collectif fort, qui peut être évoqué efficacement à travers des choix de direction artistique, de mécaniques ou de mise en scène, même dans un jeu au format abstrait comme le GO.

Cette lisibilité immédiate est particulièrement importante dans un jeu tactique en grille, où le gameplay doit rester au tout premier plan afin d'être le plus lisible et efficace possible. Le joueur n'a pas besoin d'apprendre un univers entièrement nouveau : il reconnaît rapidement les codes, les rôles et les enjeux, ce qui facilite son entrée dans l'expérience.

Enfin, Stranger Things possède une iconographie forte et cohérente (qu'il s'agisse de l'Upside Down, des lumières, du Demogorgon ou d'Eleven) qui peut être traduite visuellement de manière simple et stylisée..

Un univers structuré par des règles

Au-delà de sa reconnaissance immédiate, *Stranger Things* se distingue par un univers dont le fonctionnement repose sur des règles internes super claires et cohérentes, ce qui en fait une IP particulièrement adaptée à une adaptation ludique. La série ne se contente pas de proposer un cadre narratif, elle met en place un monde avec des principes identifiables, qui conditionnent les événements, les dangers et les interactions entre les personnages et leur environnement!

L'un des aspects fondamentaux de cet univers est la coexistence de deux dimensions distinctes : le monde réel et l'Upside Down. Ces deux espaces partagent une topologie similaire, mais obéissent à des règles différentes, notamment en termes de danger, de visibilité et d'interactions. Cette structure duale instaure une logique spatiale forte, où un même lieu peut être perçu et utilisé de plusieurs manières selon la dimension dans laquelle on se trouve. Ce principe correspond directement aux exigences du format GO, qui repose sur la relecture constante de l'espace et la compréhension des contraintes qui y sont associées.

Les menaces présentes dans *Stranger Things* suivent également une logique systémique. Les créatures, et en particulier le Demogorgon, ne sont pas représentées comme des entités chaotiques, mais comme des prédateurs dotés de comportements identifiables, de zones d'influence et de modes de déplacement précis. Cette prévisibilité relative permet de transformer la peur en outil de gameplay, en donnant au joueur la possibilité d'observer, d'anticiper et d'exploiter les règles qui gouvernent la menace.

Enfin, la série accorde une place importante aux conséquences des actions entreprises. Les interactions entre les deux mondes ne sont jamais neutres et entraînent des réactions visibles, qu'il s'agisse de perturbations électriques, de manifestations physiques ou de changements dans l'environnement. Cette logique de cause à effet renforce la cohérence de l'univers et facilite sa transposition en mécaniques de jeu, où chaque action du joueur doit produire un résultat lisible et compréhensible.

Ainsi, *Stranger Things* propose un univers qui fonctionne déjà comme un système, avec des règles, des contraintes et des interactions claires. Cette structuration interne en fait une base solide pour une adaptation au format GO, où le plaisir de jeu repose précisément sur la compréhension et la maîtrise des règles qui régissent le monde.

Analyse de l'IP

Une narration basée sur l'invisible et l'anticipation

Un autre élément fondamental qui rend *Stranger Things* particulièrement pertinente pour une adaptation au format GO est sa manière de construire la tension à travers l'invisible et l'anticipation, plutôt que par l'action directe. La série ne repose pas sur une menace constamment visible ou totalement omniprésente, mais sur la suggestion, les indices et les signes annonciateurs d'un danger imminent (tremblement du sol, lumières qui clignotent,...). Cette approche narrative entre en résonance directe avec les principes de design des jeux GO.



Dans *Stranger Things*, et notamment dans la Saison 1 que nous avons choisi d'utiliser, le danger n'est que rarement montré frontalement. Il se manifeste par des phénomènes indirects : perturbations électriques, lumières qui clignotent, sons anormaux, changements subtils dans l'environnement. Le spectateur, tout comme les personnages, apprend à reconnaître ces signaux et à en déduire la présence d'une menace. Cette logique de lecture et d'interprétation correspond parfaitement à un gameplay tréactique/ Stratégique fondé sur l'observation et la déduction comme celui du jeu de GO.

Le format GO valorise précisément ce type de tension. Le joueur dispose de toutes les informations nécessaires, mais celles-ci ne sont pas toujours explicites ou immédiatement exploitables pour le joueru. Il doit observer le plateau, analyser les comportements ennemis et anticiper

leurs conséquences avant d'agir. En ce sens, *Stranger Things* propose une narration qui fonctionne déjà selon des principes ludiques : comprendre avant d'agir et interpréter avant de décider.

Cette narration basée sur l'anticipation renforce également l'engagement du joueur. Plutôt que de subir des événements scriptés, il devient acteur de la tension en apprenant à lire les signaux que le système lui envoie. Le danger ne surgit pas de manière arbitraire, mais comme la conséquence logique d'une mauvaise anticipation ou d'une lecture incomplète de l'environnement par le joueur.

Analyse de l'IP

Le concept du monde miroir dans la série

Dans *Stranger Things*, l'Upside Down est présenté comme un monde miroir superposé au monde réel. Il partage la même structure spatiale (mêmes lieux, mêmes bâtiments, mêmes repères) mais fonctionne selon des règles légèrement différentes. Cette superposition crée une relation directe entre les deux mondes : chaque espace du quotidien possède une contrepartie inquiétante et hostile.

Ce monde à l'envers n'est pas simplement une variation esthétique ou un décor horrifique. Il agit comme une extension systémique du monde réel, capable de l'influencer sans jamais s'y confondre complètement. Les événements qui s'y produisent ont des répercussions indirectes dans la réalité, notamment à travers des perturbations physiques et électromagnétiques. Cette relation de cause à effet renforce l'idée que les deux mondes sont intimement liés, tout en restant séparés.

L'Upside Down est également régi par des règles propres : l'environnement y est dangereux, la visibilité y est réduite et les créatures qui l'habitent y évoluent librement. Cette différence de fonctionnement transforme un même lieu en deux espaces aux contraintes distinctes. Cela nous offre des lectures multiples d'une même situation ce qui est très intéressant comme système. Dans la série, cette dualité est utilisée pour créer de la tension et du mystère, mais aussi pour forcer les personnages à repenser leurs déplacements et leurs stratégies.

Ce principe de monde miroir constitue une base particulièrement solide pour une adaptation ludique comme la notre. Il permet de conserver une topologie commune tout en modifiant les règles du jeu, sans multiplier inutilement les environnements (et en préservant ainsi la santé des Game Artists).



Analyse de l'IP

Traduction en mécanique de double monde

À partir du concept narratif de monde miroir présenté dans la série, nous avons cherché à traduire l'Upside Down en une mécanique de gameplay centrale, plutôt qu'en un simple changement d'ambiance ou de décor. Cette adaptation repose sur l'idée de double monde jouable, où le joueur peut évoluer entre le monde réel et l'Upside Down au sein d'un même niveau.

Concrètement, les deux mondes partagent une structure spatiale commune : la grille reste identique, ce qui permet au joueur de conserver ses repères. En revanche, les règles qui s'y appliquent diffèrent, modifiant la lecture du niveau. Certaines cases peuvent devenir dangereuses, bloquées ou au contraire exploitables selon la dimension dans laquelle le joueur se trouve. Le passage d'un monde à l'autre ne crée donc pas un nouvel espace, mais une nouvelle interprétation du même espace !



Cette mécanique de double monde s'inscrit parfaitement dans la logique du format GO. Elle permet d'ajouter de la stratégie sans ajouter de complexité inutile, car le joueur n'a pas à apprendre une nouvelle topologie, mais à comprendre comment les règles évoluent entre les deux mondes. Chaque bascule de dimension oblige à réévaluer la situation, à reconsidérer les chemins possibles et à anticiper les conséquences des actions que le joueur entreprend.



Le double monde permet également de renouveler la résolution des puzzles. Une situation bloquée dans le monde réel peut devenir exploitable dans l'Upside Down, et inversement. Le joueur est ainsi encouragé à alterner entre les dimensions pour construire une solution globale, en tenant compte des contraintes propres à chacune. Cette alternance est forcée par le fait que l'objectif du final du joueur se trouvera toujours dans le monde inverse à celui dont il débute.

Analyse de l'IP

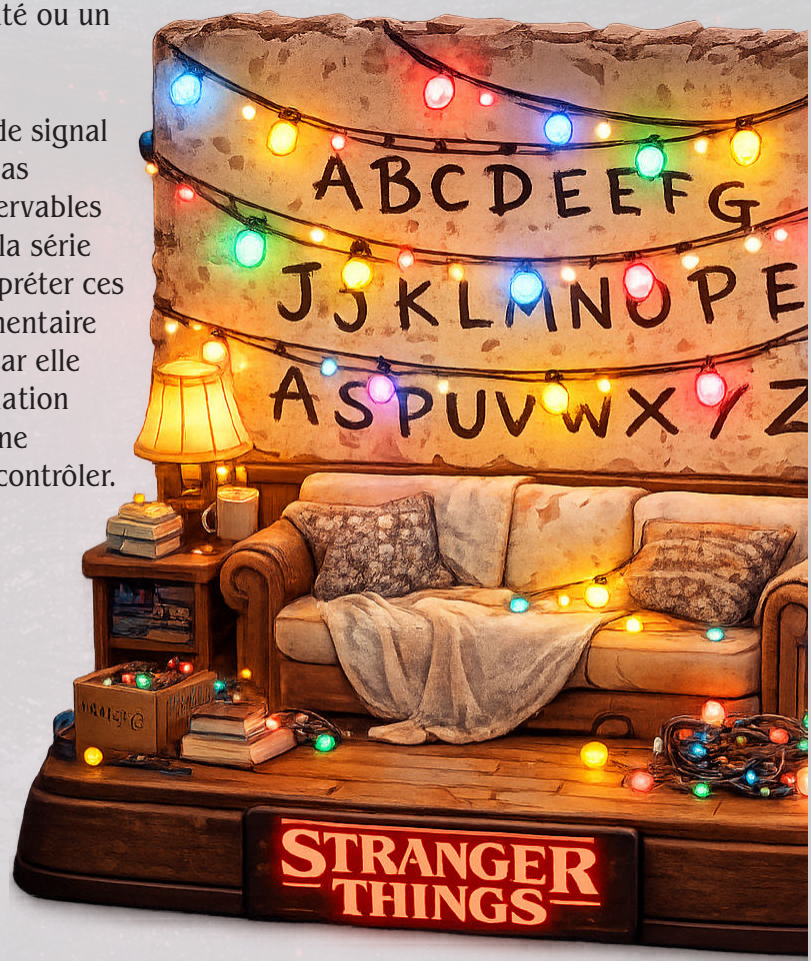
Les phénomènes électromagnétiques dans la série

Dans *Stranger Things*, la communication entre le monde réel et l'Upside Down ne s'effectue jamais de manière directe ou maîtrisée. Elle passe par des phénomènes électromagnétiques instables, qui constituent l'un des marqueurs les plus emblématiques de la série, en particulier dans la saison 1.

Les perturbations électromagnétiques se manifestent principalement à travers des objets du quotidien : lampes, guirlandes lumineuses, appareils électriques ou ondes radio. Lorsque quelque chose se déplace ou agit dans l'Upside Down, ces éléments réagissent par des clignotements, des variations d'intensité ou des interférences. Ces manifestations ne donnent jamais une information explicite au joueur, mais signalent une présence, une proximité ou un danger imminent !

Ce principe repose sur une logique de signal indirect. Le monde à l'envers n'est pas visible, mais il laisse des traces observables dans la réalité. Les personnages de la série apprennent progressivement à interpréter ces signes. Cette communication «fragmentaire» entretient une tension constante, car elle place les personnages dans une situation d'anticipation permanente face à une menace qu'ils ne peuvent ni voir ni contrôler.

Les phénomènes électromagnétiques jouent ainsi un rôle fondamental dans la narration de *Stranger Things*. Ils matérialisent la frontière très fragile entre les deux mondes et instaurent une relation de cause à effet claire. Cette manière de rendre l'invisible perceptible constitue un élément central de l'identité de la série, autant sur le plan narratif qu'esthétique.



Analyse de l'IP

Intérêt ludique de la communication indirecte



La communication indirecte ne repose pas sur l'aléatoire, mais sur la déduction du joueur. Les phénomènes électromagnétiques ne cachent pas l'information : ils la transmettent de manière détournée. Le joueur dispose donc d'éléments observables, qu'il doit analyser pour comprendre la situation. Cette approche renforce son implication cognitive et valorise l'observation attentive qu'il doit éprouver.

Ce principe permet également d'enrichir la tension sans rompre l'équilibre du système. Plutôt que de confronter le joueur à un ennemi invisible de manière injuste, la communication indirecte crée un espace d'interprétation. Le joueur perçoit un signal, en déduit une possibilité puis agit en conséquence. L'erreur éventuelle provient d'une mauvaise lecture et non d'un manque d'information.

Enfin, cette mécanique fa qui permettent au joueur de prévoir un déplacement, d'éviter une menace ou de préparer une action future.

Intégration dans un jeu tactique

L'intégration de la communication indirecte dans un jeu qui tourne autour de la stratégie comme l e GO repose sur un principe fondamental : transformer un «phénomène» narratif en un outil exploitable par le joueur. Il ne s'agit pas simplement de reproduire l'effet visuel des lumières qui clignotent, mais d'en faire un élément du gameplay qui nous aide à la lecture et ainsi également à l'anticipation du joueur.

Dans un système en grille où chaque déplacement compte, l'information est une ressource aussi précieuse que l'espace lui-même. La communication indirecte permet d'introduire une dimension supplémentaire dans la prise de décision : le joueur ne voit pas nécessairement l'ennemi dans l'Upside Down, mais il perçoit des indices environnementaux qui signalent sa proximité (signs & feedbacks). Ces signaux deviennent alors des éléments du puzzle, au même titre que les obstacles ou les routines des ennemies.

Cette intégration respecte l'équilibre du format GO, car elle ne repose ni sur le hasard ni sur la surprise arbitraire et elle est donc prévisible pour le joueur. Les signaux sont cohérents, répétables et interprétables. Le joueur peut apprendre à les reconnaître, à les comprendre et à les intégrer dans sa stratégie globale de jeu.

Enfin, cette approche permet de préserver l'identité de l'IP tout en la rendant pleinement ludique. La tension issue de l'invisible, caractéristique de la série, est traduite en contrainte stratégique mesurable ! Le joueur n'est pas simplement spectateur d'un phénomène étrange : il doit en tenir compte, l'analyser et adapter son plan en conséquence.

Analyse de l'IP

Pourquoi Eleven plutôt qu'un autre personnage

Le choix d'Eleven comme personnage principal s'est imposé naturellement, tant pour des raisons narratives (elle est le personnage principal de la série) que ludiques (intérêt par rapport à ses pouvoirs). Contrairement à d'autres personnages de la série, elle ne repose pas sur des compétences physiques classiques ou sur le combat direct, mais sur une capacité unique et identifiable : la télékinésie.

Eleven est également un personnage central dans la dynamique entre le monde réel et l'Upside Down. Elle est l'un des personnages qui, durant la série, passe le plus de temps dans l'Upside Down, notamment dans la saison 1 dans laquelle elle et Will sont les deux uniques personnages à y aller mais elle est également le seul personnage dans cette saison à réussir à se débarrasser d'un Demogorgon en utilisant son pouvoir pour le repousser. Ce rôle narratif fort se traduit naturellement en rôle ludique : elle devient l'agent à travers lequel le joueur peut repousser les ennemis et changer de dimension.

D'un point de vue game design, incarner Eleven permet d'éviter une approche centrée sur l'affrontement direct. Le jeu ne cherche pas à reproduire une expérience d'action, mais à proposer une réflexion. Eleven reste une enfant dans la série et est donc très fragile, avoir une mécanique qui «démonte» l'ennemi aurait donc été complètement hors propos. Le pouvoir d'Eleven n'est donc pas une arme de destruction massive mais un outil qui lui permet de gagner du temps, d'éloigner l'ennemi afin de pouvoir fuir. Ainsi, ce pouvoir lui permet d'agir sur le système plutôt que de le subir et lui donne ainsi une seconde chance de s'en sortir.



Analyse de l'IP

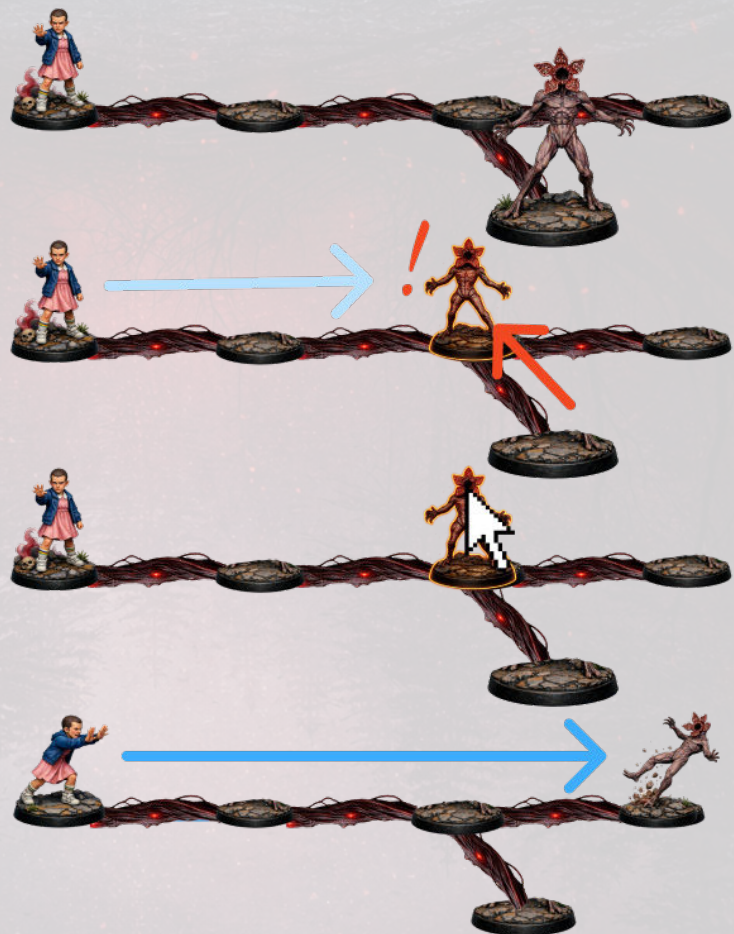
La télékinésie comme mécanique de gameplay

La télékinésie d'Eleven constitue la mécanique centrale autour de laquelle s'articule l'expérience de Stranger Things GO. Son objectif n'est pas de supprimer la menace, mais de modifier temporairement l'état du plateau. Concrètement, la télékinésie permet à Eleven de repousser un ennemi aligné sur la grille. Cette action agit directement sur la structure du puzzle: elle peut libérer un passage, retarder une menace ou repositionner un adversaire dans une situation défavorable. Si aucune case n'est disponible derrière l'ennemi, celui-ci est étourdi pour un tour, ce qui ouvre une fenêtre stratégique supplémentaire. Cette règle simple génère une grande variété de situations, car son impact dépend toujours du contexte spatial.

La mécanique repose sur un principe fondamental : «la télékinésie ne supprime pas le système, elle le perturbe temporairement». Le joueur doit donc l'utiliser au moment opportun, en tenant compte de la routine ennemie et des contraintes du niveau. Elle ne remplace pas la planification, mais l'enrichit.

Afin de rester fidèle à la série, où l'utilisation des pouvoirs d'Eleven est physiquement exigeante, nous avons intégré un système de cooldown. Après chaque utilisation, le pouvoir devient indisponible pendant un certain nombre de tours. Cette contrainte empêche toute utilisation abusive. Le joueur ne peut pas corriger chaque erreur par la télékinésie : il doit anticiper et accepter les conséquences de ses choix.

Ainsi, la télékinésie permet de transformer un élément narratif iconique en une mécanique claire et lisible qui nous permet de mettre en avant le côté Tactique et stratégique du jeu !



Analyse de l'IP

Limitation et cooldown comme outil de design

Dans *Stranger Things*, l'utilisation des pouvoirs d'Eleven est exigeante, physiquement et mentalement. Elle ne peut pas les activer en permanence sans conséquences. Traduire cette contrainte en mécanique de jeu nous permet d'éviter que le pouvoir ne déséquilibre le système, tout en conservant la cohérence avec l'univers de la série.

L'influence de *Dungeons & Dragons*, omniprésente dans la série, a également nourri notre réflexion. Dans DnD, les capacités spéciales et les sorts sont souvent limités par des ressources: emplacements de sorts, repos courts ou longs, gestion d'énergie. Cette logique de ressource à gérer dans le temps a fortement influencé notre approche. Au départ, nous avions envisagé un système basé sur des lancers de dés, en référence directe au jeu de rôle. Cependant, cette solution introduisait une part de hasard trop importante pour un jeu inspiré de *Hitman GO*, dont l'essence du gameplay repose sur de l'anticipation.

Nous avons donc privilégié un système de cooldown, plus cohérent avec le format tactique en grille. Cette mécanique transforme la télékinésie en une sorte de ressource «stratégique» maîtrisée : le joueur doit choisir le moment le plus pertinent pour l'utiliser, en tenant compte de la position des ennemis, de la configuration du plateau et des tours à venir. La planification devient plus complexe : utiliser le pouvoir trop tôt peut exposer à un danger ultérieur tandis qu'attendre trop longtemps peut bloquer la progression du joueur.



Analyse de l'IP

Le Démogorgon dans la série

Dans *Stranger Things*, le Démogorgon incarne la première manifestation concrète de la menace issue de l'Upside Down. Il n'est pas seulement un monstre spectaculaire mais une présence prédatrice, silencieuse et méthodique. Contrairement à une créature purement chaotique, il agit selon une logique identifiable: il traque, observe, surgit et disparaît.

Dans la série, le Démogorgon est rarement omniprésent à l'écran. Sa dangerosité repose sur la tension qu'il installe : il peut apparaître à travers des portails, franchir la frontière entre les mondes et surprendre les personnages. Il agit comme un prédateur capable d'exploiter les failles entre les dimensions, ce qui renforce l'idée qu'il évolue selon des règles propres, distinctes de celles du monde humain.

Cette caractérisation en fait un antagoniste parfaitement compatible avec un gameplay de type GO. Le Démogorgon peut être interprété non pas comme un ennemi à combattre, mais comme un ennemi à fuir, dont il faut analyser et comprendre les patterns de déplacement. Sa menace n'est pas fondée sur la vitesse ou la brutalité mais sur sa capacité à restreindre l'espace et à forcer le joueur à anticiper ses mouvements.



Analyse de l'IP

Traduction en ennemi type GO

Dans notre adaptation, le Démogorgon est conçu selon les principes fondamentaux du format GO : il fonctionne à partir d'une routine prédéfinie et cyclique, entièrement lisible par le joueur. À l'image des gardes dans Hitman GO, il suit un parcours déterminé par les designers qu'il répète en boucle. Cette structure permet au joueur d'observer son comportement, d'identifier ses patterns et de planifier ses déplacements en conséquence!

La lisibilité est un élément central de cette traduction. Le Démogorgon ne repose pas sur des réactions aléatoires ni sur une intelligence adaptative imprévisible. Au contraire sa menace provient de la régularité de ses mouvements et de la pression qu'il exerce sur l'espace. Le joueur sait que le monstre suivra toujours la même séquence d'actions, mais il doit déterminer à quel moment exact intervenir pour éviter ou manipuler sa trajectoire.

L'une des particularités du Démogorgon dans notre jeu réside dans sa capacité à changer de dimension au cours de sa routine. À certains points précis du plateau, il consacre un tour à créer un portail, puis un tour à le traverser. Cette transition fait partie intégrante de sa boucle comportementale. Elle ajoute une couche supplémentaire de complexité, car le joueur doit anticiper non seulement son déplacement sur la grille, mais aussi le monde dans lequel il évoluera aux tours suivants.

Malgré cette complexité apparente, la cohérence du système est préservée : la routine reste toujours cyclique, reproductible et compréhensible. Le Démogorgon n'est jamais imprévisible aux yeux du joueur et il ne pourra pas changer d'un coup sa routine y compris si le joueur le pousse. Sa menace repose sur la gestion du temps (des tours) et de l'espace, ainsi que sur la capacité du joueur à intégrer les deux dimensions dans son plan d'action.

Une autre particularité du Démogorgon est qu'il est aveugle. Il se déplace en utilisant son odorat. Cette particularité se traduit dans notre adaptation par le fait qu'il puisse détecter le joueur à un certain nombre de cases autour de lui en sens orthonormé. Ainsi, si le joueur se trouve dans la même ligne que le Démogorgon mais qu'ils ont plusieurs cases d'écarts, le Démogorgon ne verra pas le joueur et ne viendra pas le tuer. A contrario, le Démogorgon étant un ennemi extrêmement puissant, si le joueur se trouve dans son cône de détection, l'ennemi le tuera immédiatement. Le joueur doit donc prendre en compte ses paramètres dans son anticipation.



Analyse de l'IP

Voyage entre les mondes et pression constante

La capacité du Démogorgon à voyager entre le monde réel et l'Upside Down constitue l'un des éléments clés de sa menace dans notre adaptation. Ce déplacement interdimensionnel ne relève pas d'un événement ponctuel ou scénarisé mais fait partie intégrante de sa routine cyclique. À des points précis du niveau, clairement identifiables visuellement, il consacre un tour à créer un portail, puis un tour à le traverser.

Ce mécanisme a un impact direct sur la pression exercée sur le joueur. Le Démogorgon ne se limite pas à un espace donné : il peut réapparaître dans une autre dimension, obligeant le joueur à repenser sa trajectoire. Cette mobilité entre les mondes empêche toute solution purement statique et impose une planification sur plusieurs tours, intégrant à la fois la position actuelle du monstre et sa future localisation.

Afin de renforcer cette pression sans rompre l'équilibre du jeu, le Démogorgon dispose également d'un rayon de menace étendu, capable d'éliminer le joueur à courte distance. Cette zone d'influence élargie transforme sa simple présence en contrainte spatiale majeure. Le joueur ne doit pas seulement éviter sa case, mais anticiper son champ d'action.



Malgré cette dangerosité accrue, la cohérence du système demeure intacte : le voyage entre les mondes est toujours prévisible, inscrit dans une boucle / routine et soumis à des règles constantes.



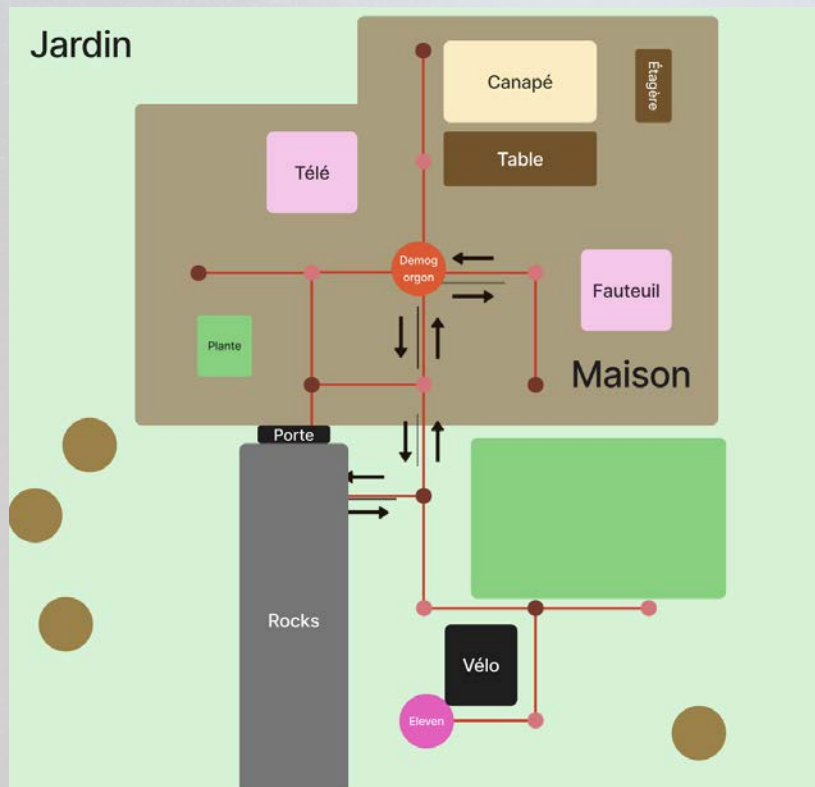
Level Design

Intentions Globales

Stranger Things GO adopte un rythme de jeu au tour par tour, inspiré de la série Stranger Things, créée en 2016. Dans le cadre de ce projet, le jeu se concentre sur les événements de la saison 1.

Le plateau de jeu se déroule dans le salon de la maison des Byers et le jardin. Le choix de se limiter au salon et au jardin a été fait car ces lieux sont des éléments clés et emblématiques de la série, notamment liés aux événements du monde à l'envers et à

la recherche de Will. Ces environnements sont construits à l'aide de nodes, réparties à l'intérieur (salon) et à l'extérieur (jardin). Ce choix a été fait car nous sommes parties sur une reprise de la saison 1 de Stranger Things, la plus emblématique



La particularité principale du jeu est la présence de deux niveaux superposés :

- le monde réel
- le monde à l'envers.

Le monde à l'envers est essentiel à la résolution des puzzles, l'objectif principal étant de retrouver Will, un enjeu narratif central de la saison 1.



Les lumières, présentes dans la saison 1 comme un moyen d'entrer en contact avec le Monde à l'Envers, constituent également une intention forte que nous avons intégrée dans notre jeu. Elles permettent au joueur de connaître la position du Démogorgon, aussi bien dans le monde réel que dans le Monde à l'Envers, tout en renforçant la lisibilité des situations de jeu. Au-delà de leur fonction mécanique, elles participent aussi à l'immersion et à la cohérence avec l'univers de la série, en reprenant un élément emblématique et en le transformant en outil de gameplay pour aider le joueur dans sa compréhension et son anticipation.

Référence

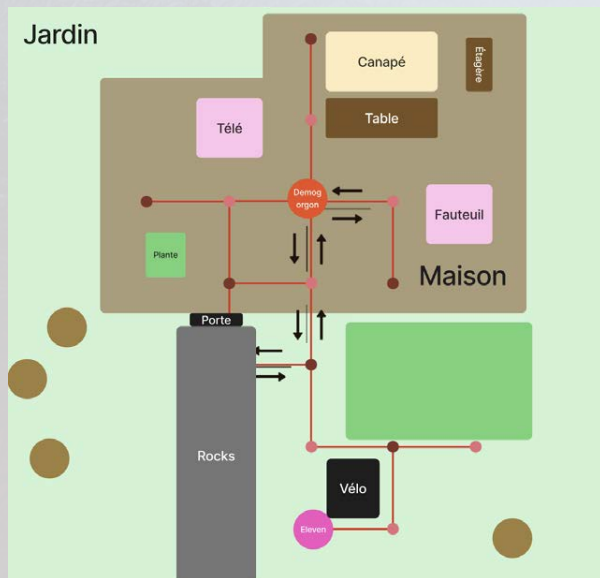
Hitman Go

En termes de level design, Hitman GO constitue une référence particulièrement pertinente pour notre projet. Le jeu repose sur une structure en plateau où chaque élément (personnage, obstacle, objectif) est clairement matérialisé et positionné dans un espace lisible et contraint. Cette approche correspond directement à notre intention de créer un monde sous forme de maquette dans lequel le joueur comprend immédiatement les interactions possibles grâce à la disposition des éléments.

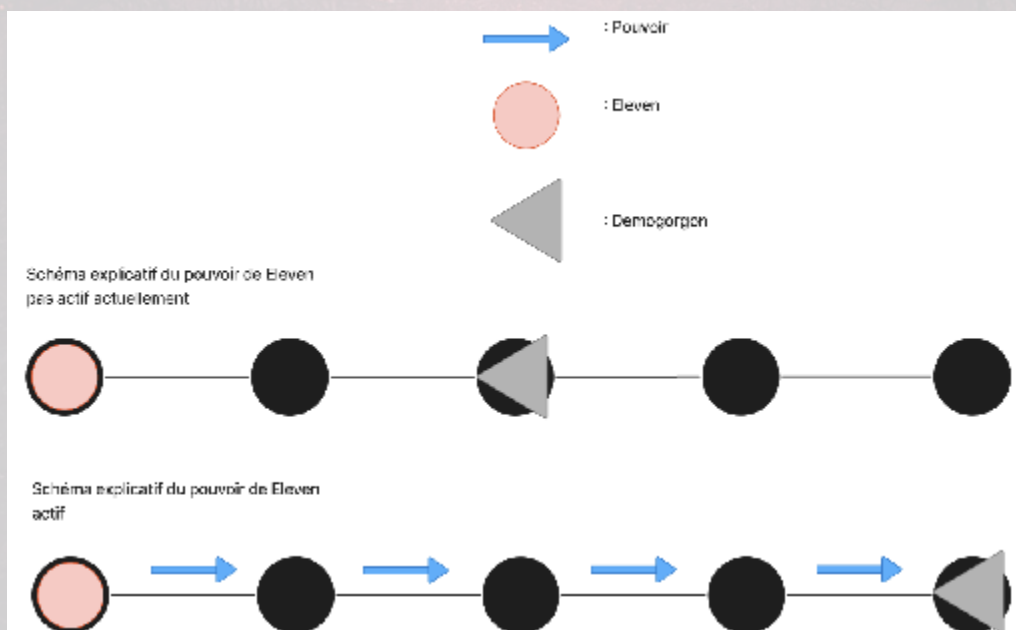


Environnement et Narration

Pour l'environnement et la narration, nous nous sommes mis d'accord avec les Game Artistes pour faire ressentir au joueur les mêmes événements que durant la saison 1 de *Stranger Things*. Cela se traduit à la fois par les lieux iconiques, comme le salon de Joyce ou le jardin, où l'on peut observer Will dans le monde à l'envers, et par la reconstitution de l'atmosphère de tension et de mystère.



Cette approche se retrouve également dans les mécaniques et le comportement de l'ennemi. Par exemple, le Demogorgon est représenté comme extrêmement puissant, fidèle à la saison 1, où il est quasiment intouchable par les enfants. Dans le jeu, Eleven peut néanmoins interagir avec lui grâce à sa télékinésie, qui est d'ailleurs le moyen qu'elle utilise pour le vaincre dans le dernier épisode de la saison 1.



Environnement et Narration



Les portails sont spécifiques à chaque saison. Dans le jeu, les Demogorgons peuvent créer et emprunter des portails quasiment à volonté, tandis que les enfants dépendent des portails existants. Cela définit le premier objectif du niveau, qui est pour le joueur de trouver un portail utilisable pour les enfants afin de progresser.



Le Demogorgon, quant à lui, dispose d'une fonction unique qui lui permet de passer et ressortir d'un portail quand il le souhaite. Lors du développement, une fonction complémentaire sera intégrée pour permettre à Eleven de passer sur la même node que le Demogorgon sans entrer en conflit avec nos mécaniques. Dans ce cas, le portail sera considéré comme fermé, et seuls des craquements visuels seront visibles pour signaler le passage, garantissant ainsi la cohérence dans le level design



Environnement et Narration

Pour représenter les positions et déplacements du Demogorgon entre le monde à l'endroit et le monde à l'envers, nous nous sommes inspirés d'un élément emblématique de la série : les lumières et les brouillages électromagnétiques.

Dans notre jeu, nous avons voulu mettre ces éléments en valeur :

Dans le monde à l'endroit et dans le monde à l'envers, des lumières sont placées sur certaines nodes. Si elles s'allument, le joueur peut déduire la position du Demogorgon entre deux nodes précises que les lumières vont éclairés.

Ces indicateurs offrent au joueur une information stratégique sur la position du Demogorgon tout en restant cohérent avec l'ambiance et l'esthétique de la série.



Ces éléments définissent l'environnement du joueur, combinant déplacement, interactions avec le Demogorgon et indices visuels. Il devra anticiper et utiliser les portails et le pouvoir d'Eleven pour manipuler le monstre et progresser, afin de retrouver Will et terminer le niveau.



Premier niveau

Ce premier niveau met en avant les mécaniques de déplacement du Démogorgon ainsi que leurs interactions avec les éléments présents dans l'espace de jeu. Il permet au joueur de se familiariser avec le comportement de l'ennemi sans être submergé par une accumulation d'informations dès le départ.

Le pouvoir de Eleven est disponible dans ce niveau, mais son utilisation n'apporte pas d'avantage majeur, si ce n'est de réduire le nombre de tours nécessaires pour terminer le niveau.

Deuxième niveau

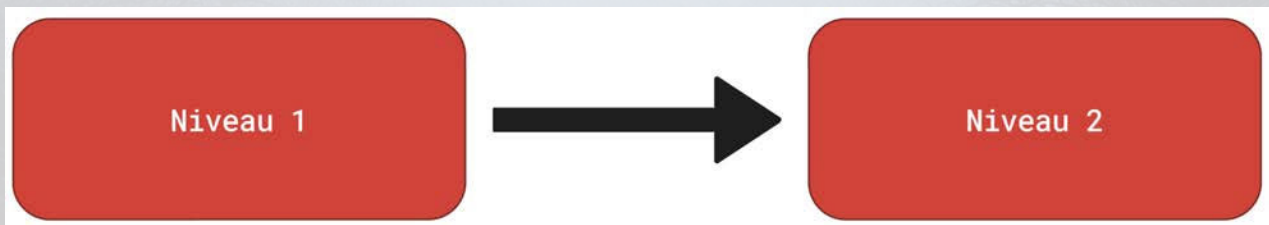
La difficulté augmente d'un cran, car le joueur est davantage mis en tension par une présence plus marquée du Démogorgon dans chaque monde, comparé au premier niveau. Il doit alors anticiper les trajectoires de l'ennemi et utiliser obligatoirement le pouvoir d'Eleven pour progresser.

Le joueur doit également prendre en compte la présence de plusieurs portails d'Eleven, qui ne sont pas tous nécessairement avantageux. Cela l'amène à faire preuve d'observation et de planification afin de comprendre et réussir le niveau.

Structure du jeu

Structure linéaire du jeu

Le jeu est organisé en deux niveaux selon une structure linéaire, avec une difficulté croissante d'un niveau à l'autre. Ce choix permet d'éviter une surcharge d'apprentissage lors du premier niveau et d'introduire progressivement la manière d'utiliser les différentes mécaniques au joueur.



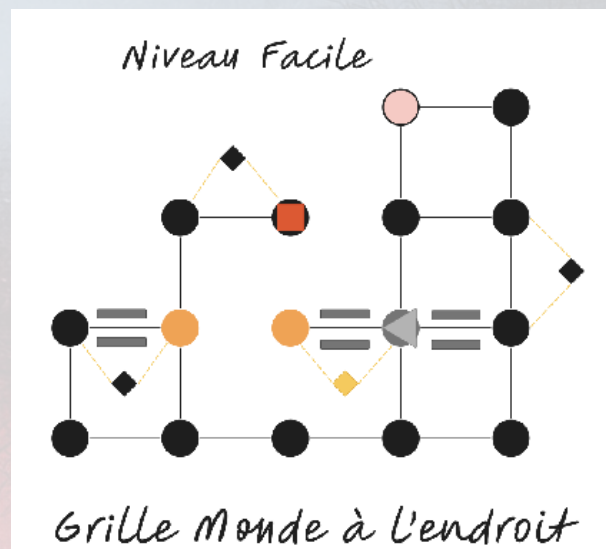
Intentions du Level Design

Nos niveaux sont conçus pour permettre au joueur de retrouver, dans Stranger Things GO, les mécaniques présentes dans la série et de s'immerger dans cet univers en les utilisant. Dans cette optique, nous mettons ces éléments en valeur à travers la difficulté des niveaux, chacun se concentrant sur un aspect spécifique du gameplay.

Le niveau est divisé en deux parties :

La première se déroule dans le monde à l'endroit, où les nodes sont disposées de manière classique afin de permettre au joueur d'atteindre le premier objectif, qui est d'accéder au monde à l'envers.

Une fois dans le monde à l'envers, la seconde partie du niveau commence. La structure du level design évolue, certaines nodes du monde à l'endroit disparaissent, tandis que d'autres, invisibles dans le monde normal, apparaissent, modifiant le parcours et les possibilités de déplacement du joueur. L'objectif principal du joueur est de récupérer Will, et pour y parvenir, il doit s'adapter au nouvel environnement et exploiter les changements dans le niveau.



Rational Level Design

À partir de ses deux structures du niveau, le joueur doit faire attention au Demogorgon, qui se déplace entre le monde à l'envers et le monde à l'endroit selon un pattern précis. Le joueur doit l'esquiver, car le Demogorgon ne peut pas être éliminé en raison de son comportement. Le Demogorgon peut uniquement être repoussé, puisque le joueur incarne Eleven.

Il est important de préciser que le jeu se base sur Eleven de la saison 1, qui est beaucoup moins puissante que dans les saisons suivantes. Cette contrainte est prise en compte dans le gameplay, notamment à travers le temps de recharge (cooldown) de l'utilisation de ses pouvoirs et aussi avec le rapport de force du demogorgon.

Le premier niveau a pour objectif de faire comprendre au joueur le comportement du Démogorgon, ainsi que son utilisation des portails pour passer d'un monde à l'autre. À l'inverse, le niveau difficile met davantage en avant les pouvoirs d'Eleven et l'utilisation de ses portails.



La principale différence entre ces deux niveaux réside dans la répartition des portails : dans le niveau facile, le Démogorgon dispose de plusieurs portails, afin d'aider le joueur à mieux comprendre son système de déplacement entre les mondes. En revanche, dans le niveau difficile, il ne dispose que d'un seul portail, tandis que plusieurs portails d'Eleven sont présents.

Cela pousse le joueur à s'adapter et à maîtriser l'utilisation des portails obligatoires liées au personnage et au demogorgon en comprenant la globalité des mécaniques pour se permettre une réussite du niveau.

Listes d'ingrédient interactifs

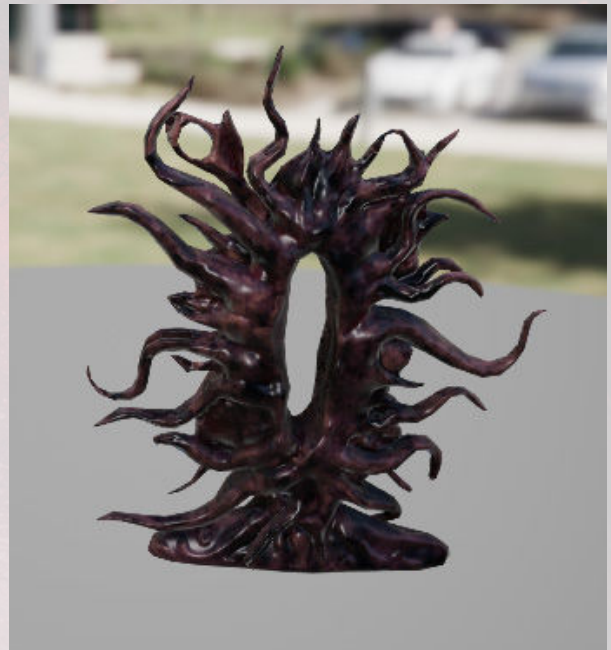
Démogorgon

Le Démogorgon se déplace d'une case à la fois et possède un système de détection qui varie selon le monde dans lequel il se trouve. Si le joueur est dans le même monde que lui, il peut le détecter sur toutes les cases adjacentes, à une distance de un nœud. En revanche, s'ils sont dans des mondes différents, le joueur ne sera détecté que s'il se trouve exactement sur la même case que le Démogorgon.



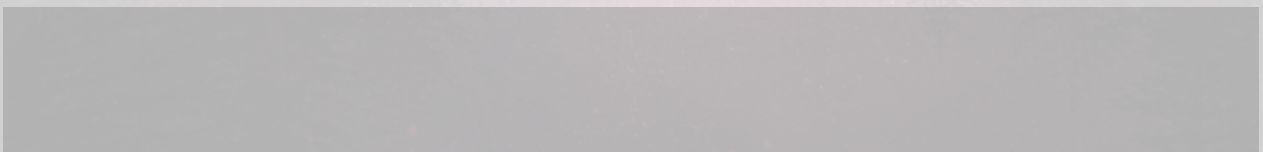
Portail du Démogorgon

Lorsque le Démogorgon atteint la case de son portail, il lui faut un tour pour y entrer et le traverser, puis un tour supplémentaire pour se déplacer dans l'autre monde.



Portail de Eleven

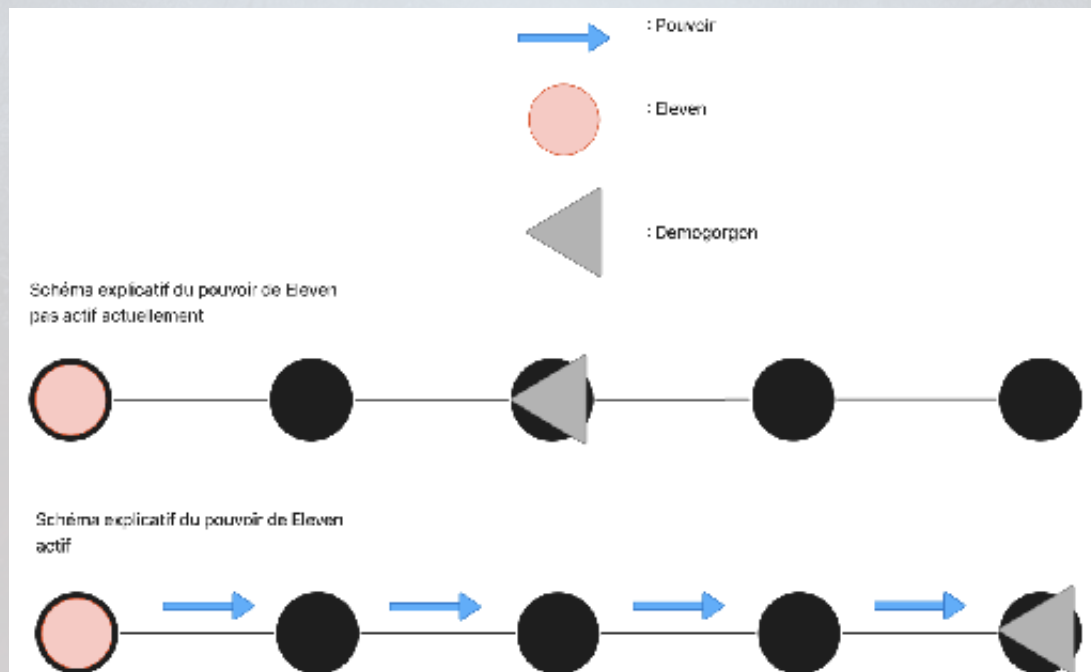
Le portail d'Eleven est instantané : dès qu'elle arrive sur la case correspondante, elle est immédiatement téléportée dans l'autre monde.



Rational Level Design

Pouvoir d'Eleven

Le pouvoir d'Eleven lui permet de pousser le Démogorgon si elle se trouve sur le même axe que lui. Après utilisation, ce pouvoir nécessite un temps de recharge de cinq tours avant de pouvoir être réutilisé.



Will

Will constitue l'objectif final du niveau. Le joueur doit l'atteindre pour réussir le niveau.

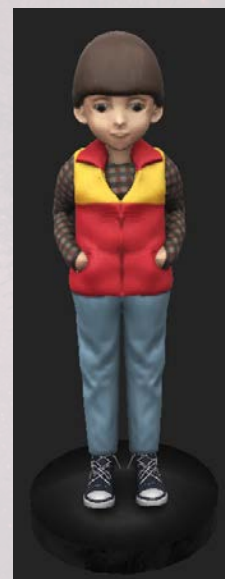


Tableau des niveaux

Voici un tableau récapitulatif des niveaux présents dans le jeu, détaillant pour chacun les mécaniques et les objectifs à atteindre, les challenges spécifiques imposés au joueur, ainsi que leur niveau de difficulté. Ce tableau permet de visualiser rapidement l'évolution des mécaniques et de la difficulté au fil du jeu.

Niveau	1	2
Mécanique et Ingrédient Utilisée	Déplacement Démogorgon Portail Démogorgon Portail Eleven Pouvoir	Déplacement Démogorgon Portail Démogorgon Portail Eleven Pouvoir
Objectifs	Rejoindre Will	Rejoindre Will

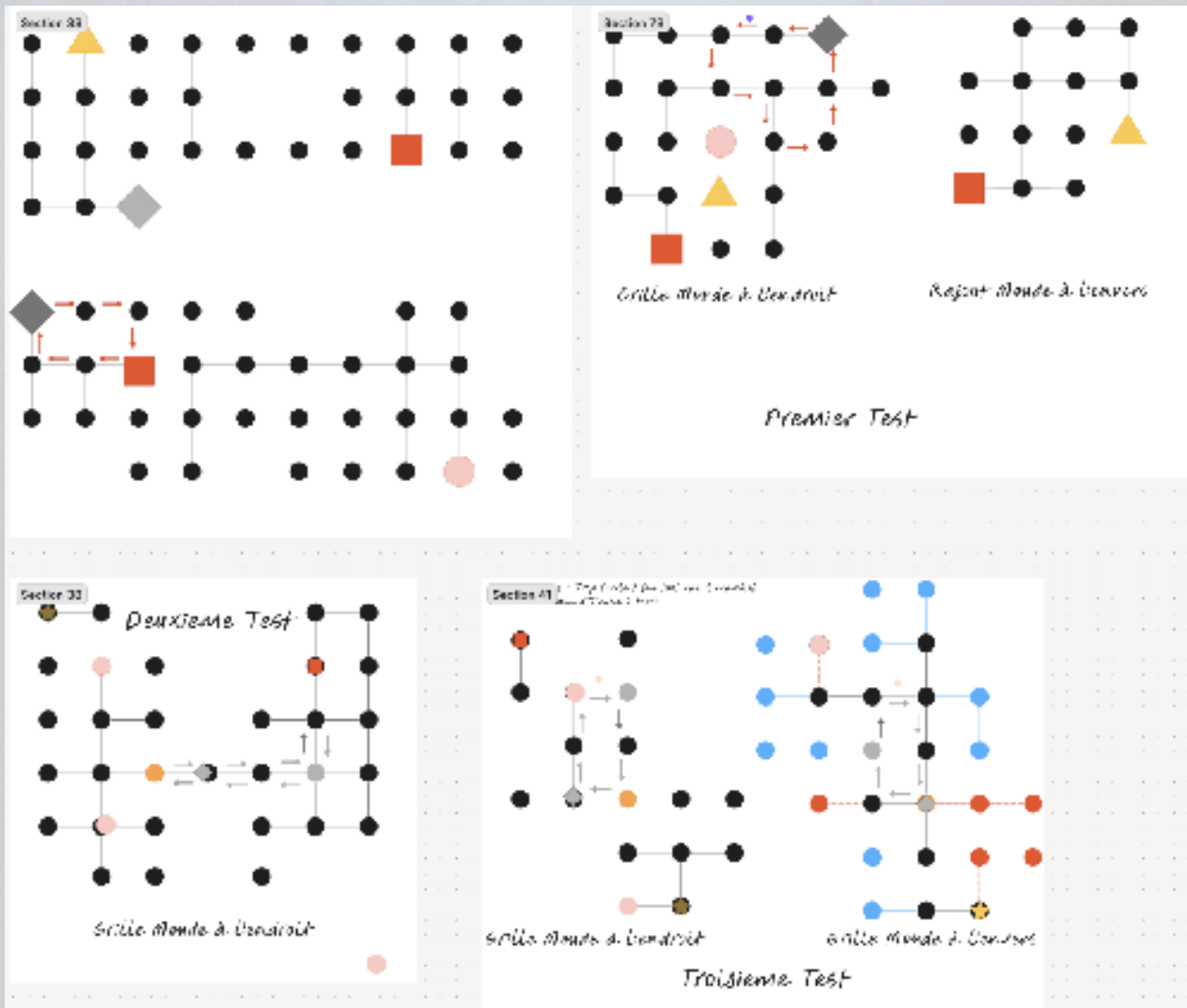
Niveau	1	2
Mécanique et Ingrédient Utilisée	Déplacement Démogorgon Portail Démogorgon Portail Eleven Pouvoir	Déplacement Démogorgon Portail Démogorgon Portail Eleven Pouvoir
Challenge	- Lecture et Anticipation du système - Optimisation - Stratégie	- Lecture et Anticipation du système - Optimisation - Stratégie
Difficulté	F+	N++

Conception des Niveaux

Itération des niveaux

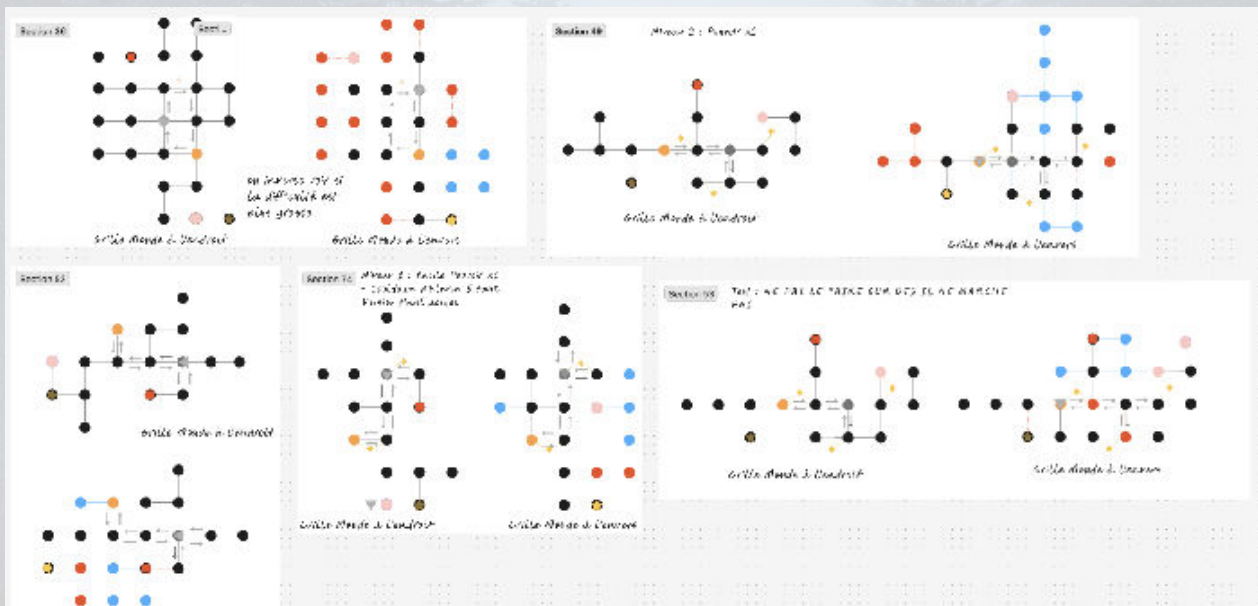
Pour nos itérations, elles sont divisées en trois parties.

La première partie vise à comprendre comment nous avons appliqué la mécanique du monde à l'endroit et du monde à l'envers.

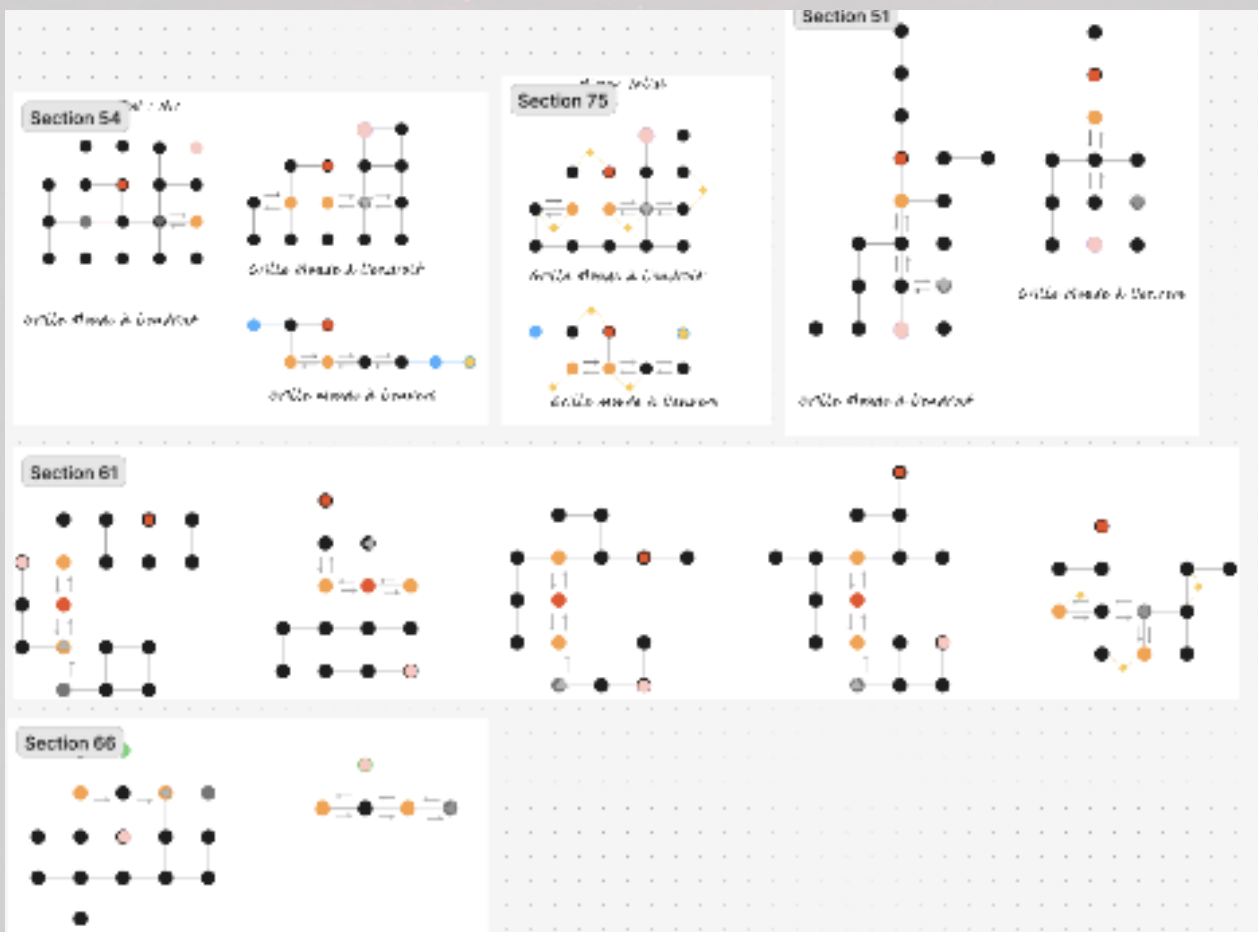


La deuxième partie permet d'analyser le scope de nos portails ainsi que leur fonctionnement, aussi bien avec le Démogorgon qu'avec Eleven et comment une résolution est possible issue de cela.

Conception des Niveaux



Enfin, la troisième partie met en avant l'ensemble de nos mécaniques à travers leur utilisation concrète, en amenant le joueur à réfléchir à différentes solutions possibles selon plusieurs paramètres, tels que le nombre de portails ou l'utilisation du pouvoir d'Eleven.

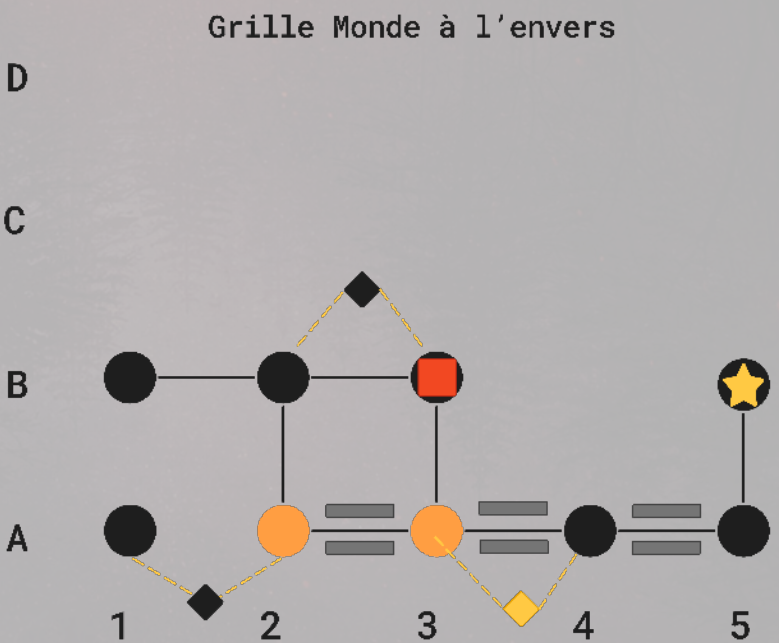
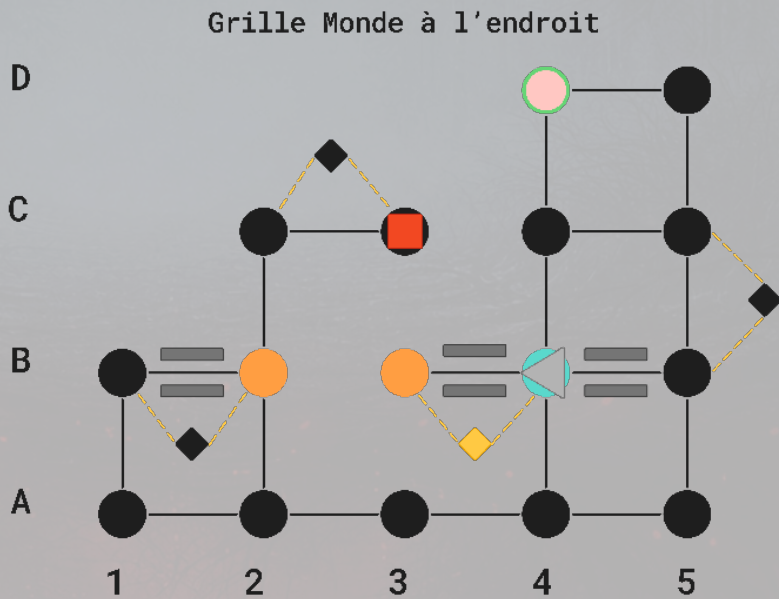


Conception des Niveaux

Schématisation des niveaux finaux

Niveau 1 : Facile

-  : Eleven
-  : Portail Eleven
-  : Demogorgon
-  : Portail Demogorgon
-  : Pattern Demogorgon
-  : Lampe Eteinte
-  : Lampe Allumer
-  : Will



Conception des Niveaux

Réalisation du niveau

Première partie : Eleven doit atteindre le Monde à l'Envers Pour réussir cette première étape,

Eleven doit analyser le pattern du Démogorgon. Elle peut s'appuyer à la fois sur les traces de ses déplacements et sur les lumières, qui indiquent sa position dans le Monde à l'Envers. À partir de ces informations, elle doit adapter sa trajectoire en fonction des positions de l'ennemi afin d'atteindre un portail.

Deuxième partie : Eleven doit retrouver Will

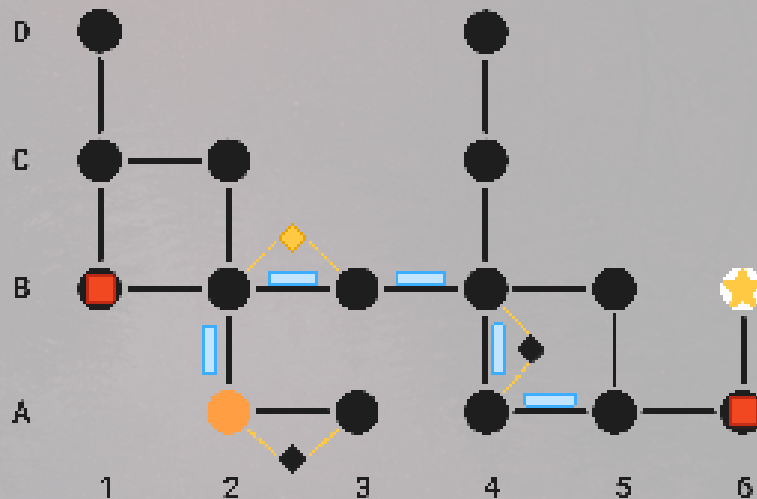
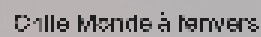
Une fois dans le Monde à l'Envers, Eleven peut se diriger vers l'objectif. Elle doit continuer à analyser le pattern du Démogorgon et éviter ses déplacements afin de progresser en toute sécurité jusqu'à Will.

Fin du niveau :

Victoire : Eleven atteint la case où se trouve Will.

Défaite : Eleven est capturée par le Démogorgon.

- : Eleven
- : Portail Eleven
- : Demogorgon
- : Portail Demogorgon
- : Pattern Demogorgon
- : Lampe Eteinte
- : Lampe Allumer
- : Will



Conception des Niveaux

Première partie : Eleven doit atteindre le Monde à l'Envers

Pour réussir cette première étape, Eleven doit analyser le pattern du Démogorgon. Elle peut s'appuyer à la fois sur les traces de ses déplacements et sur les lumières, qui indiquent sa position dans le Monde à l'Envers. À partir de ces informations, elle doit adapter sa trajectoire en fonction des positions de l'ennemi afin d'atteindre un portail.

Deuxième partie : Eleven doit retrouver Will

Une fois dans le Monde à l'Envers, Eleven peut se diriger vers l'objectif. Elle doit continuer à analyser le pattern du Démogorgon et éviter ses déplacements afin de progresser en toute sécurité jusqu'à Will elle devra pour cela utiliser son pouvoir qui lui permet de pousser le Démogorgon.

Fin du niveau :

Victoire : Eleven atteint la case où se trouve Will.

Défaite : Eleven est capturée par le Démogorgon.

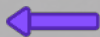
Liste des GPEs



: Spawn de Eleven



: Spawn du Démogorgon



: Utilisation du pouvoir de Eleven



: Light (Elles s'allument lorsque le Démogorgon se trouve sur l'une des deux cases reliées à la lampe.)

Conception des Niveaux

Chemin de Eleven

Monde à l'endroit : D4,C4,B4,B3,A3,A2,B2,B1

Monde à l'envers : B1,B2,B3,B2,C2,C1,D1,C1,
C2,C1,C2,B2,B3,B4,B5



Chemin du Demogorgon

Monde à l'endroit : B3 ,A3 ,A2 ,A2 ,B2 ,B3
,A3 ,A2.

Monde à l'envers : A2 ,B2 ,B3 ,B4 ,A4 ,A5
,A4 ,B4 ,B3 ,B2 ,A2 ,A2 ,B2 ,B3.



Progression & difficulté

Concernant la progression et la courbe de difficulté, le jeu les met en valeur à travers le nombre de paramètres présents dans chaque niveau. Cela inclut notamment le nombre de portails, qu'ils soient liés au Démogorgon ou à Eleven, le nombre de fois où le Démogorgon doit passer dans le Monde à l'Envers et en revenir, ainsi que la manière dont les déplacements d'Eleven sont exploités.

Le niveau facile est beaucoup plus permissif dans les déplacements d'Eleven et dans ses interactions avec l'environnement. À l'inverse, le niveau difficile restreint davantage ses mouvements et exploite ses portails pour soit la ralentir, soit au contraire accélérer sa progression dans la résolution du puzzle et ses déplacements au sein du Monde à l'Envers. Le Démogorgon, quant à lui, alterne plus longtemps entre le monde à l'endroit et le Monde à l'Envers, bloquant Eleven à des points stratégiques du niveau.





Direction Artistique

Choix de l'IP

IP Choisi :

Stranger Things

Genre :

Drama, Fantasy, and Horror

Nous avons choisi Stranger Things pour la richesse de son univers et la présence de mécaniques facilement transposables en gameplay systémique, tel que :
La mécanique de changement de monde avec un passage vers le monde à l'envers;
Les lumières clignotantes iconiques dans la série, utilisées comme moyen de communication entre les mondes.



Nous avons aussi trouvé l'univers intéressant à transposer visuellement, en plusieurs niveaux, tel que :

La possibilité d'adapter la D.A.

Le jeu d'éclairage pour représenter le monde normal et le monde à l'envers.

La représentation des ennemis en tant que pions d'un vrai jeu de société.

Les éléments organiques (racines, corruption)

Intention de Transposition

Donjons et Dragons

Nous avons choisi de partir sur une D.A réaliste dans l'esthétique du jeu de société : Donjons et Dragons. Cette D.A fait référence directe à l'IP transposé lors de plusieurs moments de la série. La pertinence de cette DA réside dans sa capacité à transformer un outil de narration interne (le jeu vu dans la série) en un système de jeu externe (le Hitman Go Like), garantissant ainsi une immersion et une authenticité pour le joueur.



Partie du jeu pendant laquelle Will se fait capturer par un demogorgon, (fait qui se réalise aussi plus tard en dehors du jeu dans la série).



Image d'Eleven plaçant la figurine du Demogorgon sur le labyrinthe pour expliquer l'Upside Down dans la série.

Maquette et Miniature

La personnalisation du plateau de jeu est quelque chose de très récurrent dans D&D. Nous avons choisi de partir dans une D.A. de miniatures, pour mettre en évidence encore plus le fait que c'est un jeu de plateau personnalisable avec des éléments malléables dans un univers réel.

Jeu "on the go"

Le style du jeu "Hitman Go" est déjà inspiré des jeux de plateau, son adaptation vers l'IP choisi en forme de jeu de société nous permet de garder les aspects mécaniques et visuels importants du jeu "Hitman Go", en adaptant la direction artistique dans l'univers choisi.

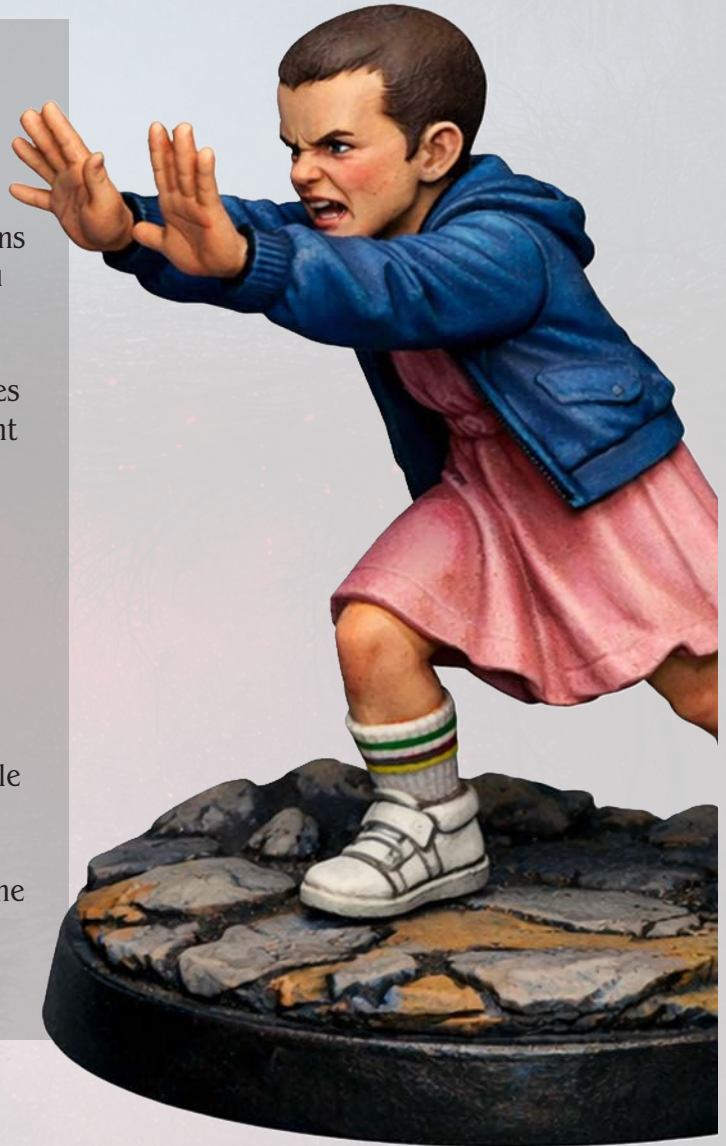
Analyse de l'IP - Eclairage

Dans la saison 1 de *Stranger Things*, l'éclairage joue un rôle central dans la manière dont la série raconte son histoire. Il ne sert pas seulement à rendre les scènes lisibles, mais à transmettre des émotions, à signaler des dangers et à différencier les différents mondes dans lesquels les protagonistes sont. Dès les premières scènes, on comprend que la lumière est pensée de manière détaillée : elle accompagne les personnages, reflète leur état émotionnel et surtout, matérialise la présence du surnaturel, un élément essentiel de la série.

Utilisation de lumières Chaude

Dans la série, les lumières chaudes sont associées au quotidien, à l'intime et à tout ce qui relève d'un monde encore "normal". On les retrouve principalement dans les maisons, notamment chez les enfants ou chez Joyce : lampes de chevet, éclairages de salon, ampoules à filament... Ce sont des sources lumineuses douces, diffuses, avec des teintes orangées ou jaunes. Elles enveloppent les personnages et réduisent les contrastes, ce qui donne une sensation de confort et de proximité.

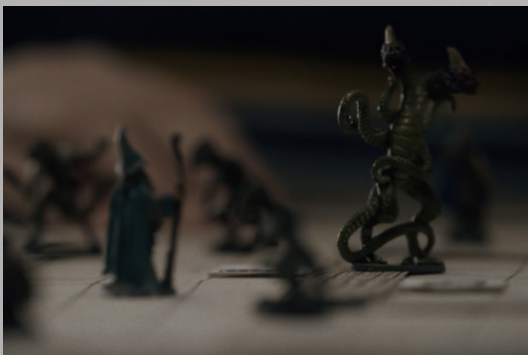
Cette chaleur visuelle renforce aussi la dimension nostalgique de la série. Elle évoque une époque et une esthétique très marquée années 80, presque idéalisée. Elle crée un point de référence émotionnel pour le spectateur : c'est l'état "normal" du monde. Du coup, lorsque cette lumière disparaît ou se transforme, on ressent immédiatement une perte de repère.



Analyse de l'IP - Eclairage

Moodboard - Monde à l'endroit / Tonalités Chaudes

Dans le monde réel nous observons des couleurs de teintes brunes claires et en température chaude.



Images issus de la série Netflix «Stranger Things»

Analyse de l'IP - Eclairage

Utilisation de lumières Froide

À l'opposé, les lumières froides marquent une vraie cassure avec ce quotidien. Dès que le surnaturel s'invite, la palette change brutalement : on passe à des bleus, des gris, parfois des lumières très blanches et dures. Ces teintes sont beaucoup moins accueillantes, plus agressives visuellement, avec des contrastes plus marqués et des ombres plus profondes.

Elles sont souvent associées à des lieux ou des moments où le réel se dérègle : le laboratoire, la forêt durant la nuit ou encore les manifestations du Upside Down. Ce type d'éclairage donne une impression de vide, de froid et presque de mort. Là où la lumière chaude enveloppe, la lumière froide isole. Les personnages semblent plus seuls et plus vulnérables dans l'espace.

Ce qui est fort, c'est que cette opposition fonctionne comme un langage visuel immédiat. Sans dialogue, sans explication, on comprend que quelque chose ne va pas.



Images issus de la série Netflix «Stranger Things»

Analyse de l'IP - Eclairage

Moodboard - Monde à l'envers / Tonalités Chaudes

Dans le monde à l'envers les couleurs sont plutôt sombres et en température froide, avec des éclats de rouge.



Images issues de la série Netflix «Stranger Things»

Eclairage

Pour notre jeu, on a choisi de reprendre directement le principe de contraste présent dans *Stranger Things*. L'idée est de créer deux identités visuelles suffisamment distinctes sans avoir à travaillé de trop nombreux assets différents afin de permettre au joueur de comprendre instantanément dans quel état du monde il se trouve sans passer par de l'UI, du texte ou encore de multiples assets.

Dans le monde normal, on part sur un éclairage chaud, avec des teintes orangées et jaunes, mais surtout avec beaucoup de variations et de richesse dans les couleurs. L'objectif n'est pas juste de faire "chaud" mais de créer un environnement vivant, presque rassurant. On peut se permettre des lumières multiples, des sources variées, des petits contrastes doux qui donnent de la profondeur sans casser cette sensation de confort. Cette richesse visuelle permet aussi de rendre le monde plus lisible et accueillant pour le joueur. C'est un espace où il peut explorer,

comprendre et prendre ses repères. C'est important, parce que ça crée une base stable : un endroit où tout semble cohérent et familier. Etant le premier monde que le joueur verra dans le jeu, il est important qu'il se sente «à l'aise» pour réfléchir et comprendre les mécaniques.

À l'inverse, pour l'*Upside Down*, on part sur une direction beaucoup plus froide, avec des dominantes bleues et désaturées. L'idée est de casser immédiatement cette sensation de confort. L'espace devient plus vide, plus hostile, avec moins de variations de couleurs et des contrastes plus marqués grâce à un «filtre bleuté». On ajoute à ça des accents rouges, inspirés de la série, qui viennent ponctuer l'environnement. Ces touches de rouge servent à attirer l'œil, mais aussi à créer un malaise visuel : ce n'est pas une couleur dominante mais une présence qui suggère le danger, quelque chose de vivant ou de corrompu.

Proposition d'Éclairage

Proposition Monde à l'Endroit



Ambiance chaude avec des détails de plusieurs couleurs

Au final, cette opposition chaud / froid + accents rouges permet de créer une lecture très claire pour le joueur. Sans explication, il ressent la différence entre les deux mondes de façon très efficace.

Proposition Monde à l'Envers



Ambiance bleue avec des détails en rouge

Dans *Stranger Things*, la lumière ne se contente pas d'éclairer : elle réagit et surtout elle informe le spectateur. Les variations lumineuses (clignotements, baisses d'intensité, pulsations, ...etc) sont utilisées de manière récurrente pour signaler une perturbation dans le monde. Une ampoule qui vacille n'est jamais complètement anodine : elle devient un indice immédiat pour le spectateur qu'une présence est proche ou qu'un événement surnaturel est en train de se produire. Cette instabilité transforme des environnements pourtant familiers en espaces incertains. Le joueur ou le spectateur ne peut jamais totalement se sentir en sécurité. Même dans une pièce éclairée de manière "normale", le simple fait qu'une lumière commence à fluctuer suffit à créer une tension.

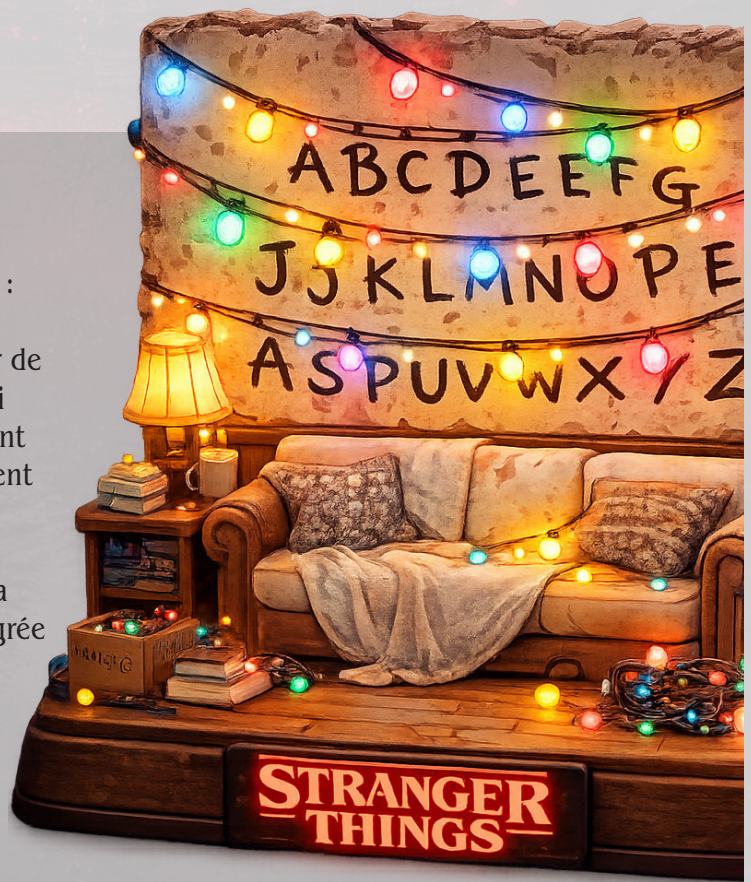
Ce principe va encore plus loin avec l'utilisation des guirlandes lumineuses chez Joyce qui illustrent parfaitement comment la lumière peut devenir un véritable langage. Ici, on passe d'un simple signal à un outil de communication directe entre les deux mondes de la série. Les lumières ne sont plus seulement réactives, elles sont intentionnelles : elles transmettent un message, guident et répondent. C'est une idée particulièrement forte, car elle détourne un objet banal du quotidien pour en faire un élément central de la narration.

Et en Jeu ?

Dans une logique de jeu, cette approche ouvre des possibilités très riches :

La lumière peut à la fois servir d'indicateur de danger, de guide pour le joueur, mais aussi de moyen d'interaction avec l'environnement ou une entité qui est pourtant complètement invisible.

Elle permet de raconter sans montrer, de créer du lien entre les systèmes de jeu et la narration, tout en restant totalement intégrée à l'univers de la série.



Analyse de l'IP - Environnement

Epoque et couleur

Epoque

La série se déroule dans les années 80, on reconnaît cette ambiance par : les voitures, la décoration, les papier peint fleuri, vêtements rayés et tout un tât d'éléments qui nous plonge à l'époque.

Les émotions transmises sont : l'amitié, la joie la musique, l'enfance, on se retrouve dans une periode qui nous paraîtrait familière.



Colorimetric

Les images sont colorées et saturées

Lors de scènes les plans rendent un effet clair obscur (plan dramatique de lumière). Pour dramatiser les émotions des personnages. Ou lors de moments de tension la nuit.

Influences de l'Epoque

La série est influencée par beaucoup d'éléments que ce soit de culture geek de l'époque, de références littéraires ou filmographiques :

Les enfants jouent à D&D, aux arcades, et sont fans de science-fiction.

Les réalisateurs aussi, car au fil des saisons on peut voir plusieurs références : (ghostbusters, ça, alien, film d'horreurs, the dark crystal, star wars, neverending story, E.T..)

Nous retrouvons des références aux œuvres de Spielberg plusieurs fois dans la série, que ce soit à travers des éléments de décor, la mise en scène, les costumes, des effets de lumière.



Chambre d'adolescent des années 80 avec une affiche des dents de la mer



Chateau de Vecna inspiré par "the dark crystal"



Référence à Stand by me



Référence à Star Wars

Analyse de l'IP - Environnement

Exemples de références d'Epoque



GhostBuster



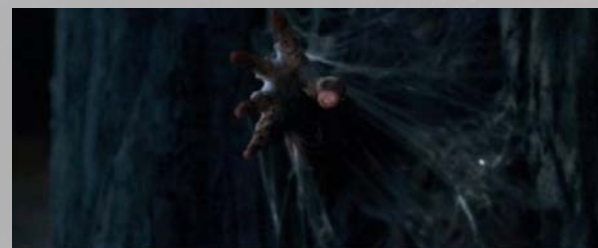
Le déguisement de E.T.
(1982)



Barbara est la «Stef» des Goonies
(1985)



Les vélos de E.T & des Goonies
(1982/1985)



La scène de la main façon Carrie
(1976)



La cabane où tout commence de E.T.
(1982)



Environnement

Les Environnements principaux

Forêt

Dans l'univers de *Stranger Things*, la forêt agit comme une zone de bascule entre le monde normal et le surnaturel. Visuellement, c'est un environnement qui paraît naturel et familier, mais qui est constamment rendu inquiétant par son éclairage et sa mise en scène. La lumière y est souvent faible, filtrée par les arbres, avec des sources très directionnelles (lampes torches, lune, lampadaires,...) qui créent de forts contrastes et de grandes zones d'ombre. Cette obscurité partielle

limite la visibilité et pousse à imaginer ce qui pourrait se cacher hors champ.

Dans notre jeu, la forêt pourrait reprendre ce rôle d'espace instable : un lieu où le joueur n'est jamais totalement en sécurité, même s'il est encore dans le "bon" monde. On peut jouer sur une lumière sombre et diffuse, ponctuée de variations (clignotements, passages d'ombre, changements subtils de teinte) pour suggérer que quelque chose ne va pas.



Jardin

Dans *Stranger Things*, le jardin des Byers est un lieu charnière entre l'intérieur protecteur de la maison et l'extérieur inconnu. C'est un espace très simple, presque banal : une pelouse, quelques arbres, une cabane et des objets du quotidien. Pourtant, cette simplicité le rend particulièrement vulnérable. Contrairement à l'intérieur, il n'y a pas de véritables limites ou de barrières rassurantes. Le jardin est ouvert, traversable, et donc propice à l'intrusion. Ce qui le rend intéressant, c'est justement

ce contraste entre son apparence inoffensive et son rôle dans la narration. C'est un lieu où le danger peut apparaître sans prévenir, où le surnaturel commence à contaminer un espace familier. Il devient une zone d'incertitude : on n'est plus totalement en sécurité, mais pas encore complètement dans l'horreur. De plus, il s'agit de l'endroit le plus emblématique de la série. Le joueur reconnaît un espace iconique et du quotidien mais comprend rapidement qu'il ne «fonctionne plus comme prévu».



Environnement

Maison et salon

Dans *Stranger Things*, la maison des Byers (en particulier le salon) représente au départ un espace profondément intime et protecteur. C'est un lieu de vie modeste, rempli d'objets du quotidien et un peu désordonné, qui traduit une présence humaine forte.

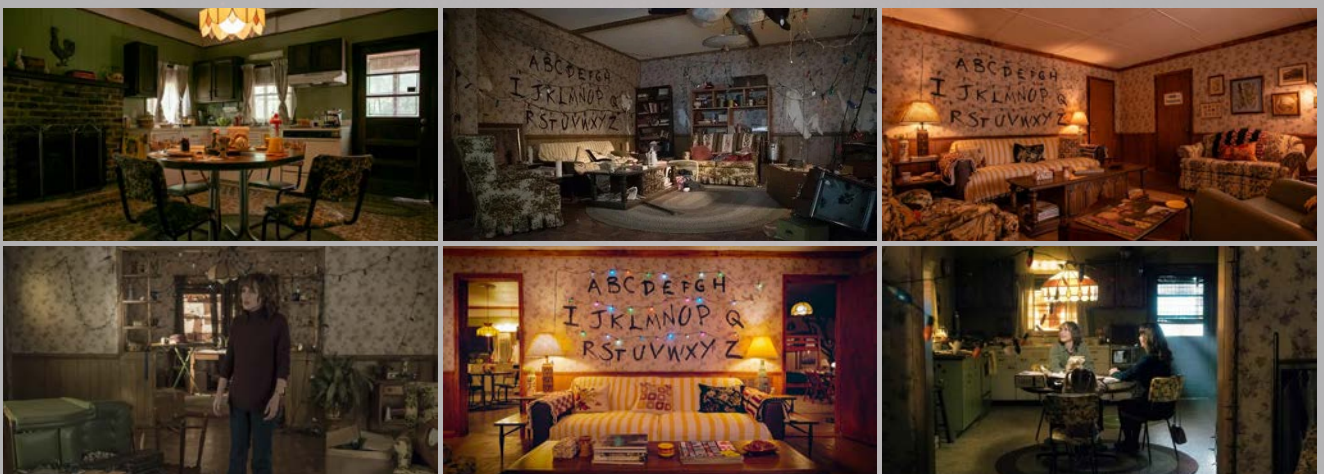
On y trouve des meubles usés, des lampes, des bibelots, des traces de vie partout. Cette accumulation de détails rend l'espace crédible et chaleureux, presque rassurant.

Mais ce qui rend cet environnement particulièrement marquant, c'est la manière dont il évolue. Progressivement, ce lieu familier se transforme en espace de tension.



Les murs se couvrent d'éléments étranges (dessins, lettres, guirlandes), l'organisation devient chaotique et le salon perd son rôle initial de refuge. Il devient un point de contact avec le surnaturel, un espace où les deux mondes se superposent.

Cette transformation est forte, car elle ne passe pas par un changement radical du décor, mais par une dégradation et une réappropriation progressive de l'espace.



Analyse de l'IP - Personnages

Eleven

Dans *Stranger Things*, Eleven est introduite comme un personnage mystérieux, presque en décalage total avec le monde qui l'entoure. Elle parle peu, comprend mal les codes sociaux et son comportement très retenu renforce son côté fragile. Pourtant, cette vulnérabilité contraste directement avec la puissance de ses capacités. Elle incarne une dualité forte : à la fois enfant perdue et élément central du conflit de la série.

Visuellement, Eleven est construite avec très peu d'éléments. Son crâne rasé dans la saison 1 la rend immédiatement identifiable et accentue son côté "expérimental", presque déshumanisé. Son design repose sur une forme de simplicité extrême : peu d'accessoires, peu de détails, mais une silhouette très lisible. Cela permet aussi de focaliser l'attention sur son regard et ses expressions, qui deviennent essentiels pour transmettre ses émotions. La palette de couleurs associée à Eleven est globalement très sobre, surtout au début. On est sur des

tons froids, désaturés, proches du gris, du bleu ou du beige. Cette neutralité visuelle la distingue des autres personnages, souvent plus ancrés dans des couleurs chaudes et familières. Elle semble presque "en dehors" du monde normal. Plus tard, quand elle commence à s'intégrer (notamment avec la robe et la perruque), on observe une tentative d'adoption de codes plus colorés, mais cela reste artificiel, presque déguisé, ce qui renforce son décalage.

Les vêtements d'Eleven racontent aussi son parcours. Au début, elle porte une simple blouse d'hôpital, qui renvoie directement à son passé d'expérience. Ensuite, elle adopte des vêtements empruntés ou imposés (comme la fameuse robe rose), qui ressemblent plus à un costume qu'à une vraie identité. Ce n'est que progressivement qu'elle commence à avoir un style qui lui est propre. Ses tenues traduisent donc son évolution : d'objet d'expérimentation à individu qui se construit.



Analyse de l'IP - Personnages

Demogorgon

Dans *Stranger Things*, le Demogorgon incarne une forme de danger. Contrairement à des antagonistes plus "humains", il ne parle pas, ne négocie pas, et semble guidé uniquement par un instinct de prédation. Cette absence de logique claire le rend particulièrement inquiétant : on ne peut pas anticiper ses actions ni vraiment comprendre ses motivations.

Visuellement, le Demogorgon repose sur une DA très organique, presque viscérale. Son corps humanoïde, allongé et décharné, contraste avec sa tête qui s'ouvre en pétales, révélant une bouche circulaire remplie de dents. Ce design mélange des références humaines, animales et végétales, ce qui le rend difficile à catégoriser. Cette ambiguïté visuelle participe directement à son étrangeté : il est à la fois familier et totalement alien. Sa texture, souvent humide et sombre, renforce l'impression de quelque

chose de vivant mais malsain. La palette du Demogorgon est volontairement limitée : des tons gris, noirs, parfois légèrement verdâtres avec des accents rouges. Cette absence de couleurs vives le fonde dans les environnements sombres, notamment dans la forêt ou l'Upside Down. Il est souvent difficile à distinguer clairement, ce qui accentue l'angoisse. On ne le voit jamais totalement au premier regard, il émerge de l'ombre. Cette utilisation de la couleur (ou plutôt de son absence) renforce son côté furtif et imprévisible.

Enfin, ce qui rend le Demogorgon aussi marquant, c'est qu'il est souvent suggéré plutôt que montré. Bruits, mouvements, indices visuels... tout est fait pour construire une tension avant même son apparition. Le joueur ou le spectateur imagine la menace avant de la voir, ce qui la rend encore plus efficace.



Différence de tailles

Dans Stranger Things, la différence de taille entre Eleven et le Demogorgon est un élément visuel simple mais extrêmement efficace. Eleven est une enfant, petite, fine, physiquement vulnérable. À l'inverse, le Demogorgon est grand, élancé, avec une silhouette imposante qui dépasse largement celle d'un adulte. Cette opposition crée immédiatement un déséquilibre : d'un côté une figure fragile, de l'autre une présence dominante et menaçante.

Ce contraste de taille renforce la tension dans leurs confrontations. Visuellement, tout indique qu'Eleven ne devrait pas pouvoir rivaliser. Le Demogorgon occupe l'espace, prend de la hauteur, impose une présence presque écrasante, alors qu'Eleven semble minuscule face à lui. Pourtant, ce rapport de force est inversé par son pouvoirs.



Pour un jeu, cette différence d'échelle est très intéressante à exploiter : elle permet de jouer sur la perception du danger et sur la surprise. Le joueur identifie immédiatement la menace à travers la taille du Demogorgon et cherchera à l'éviter par lui-même.



Analyse de l'IP - Décors & Icônes

Props Iconiques



Lampes



Table dnd dans la série



TV



Radio



Vélos



Lampe Torche



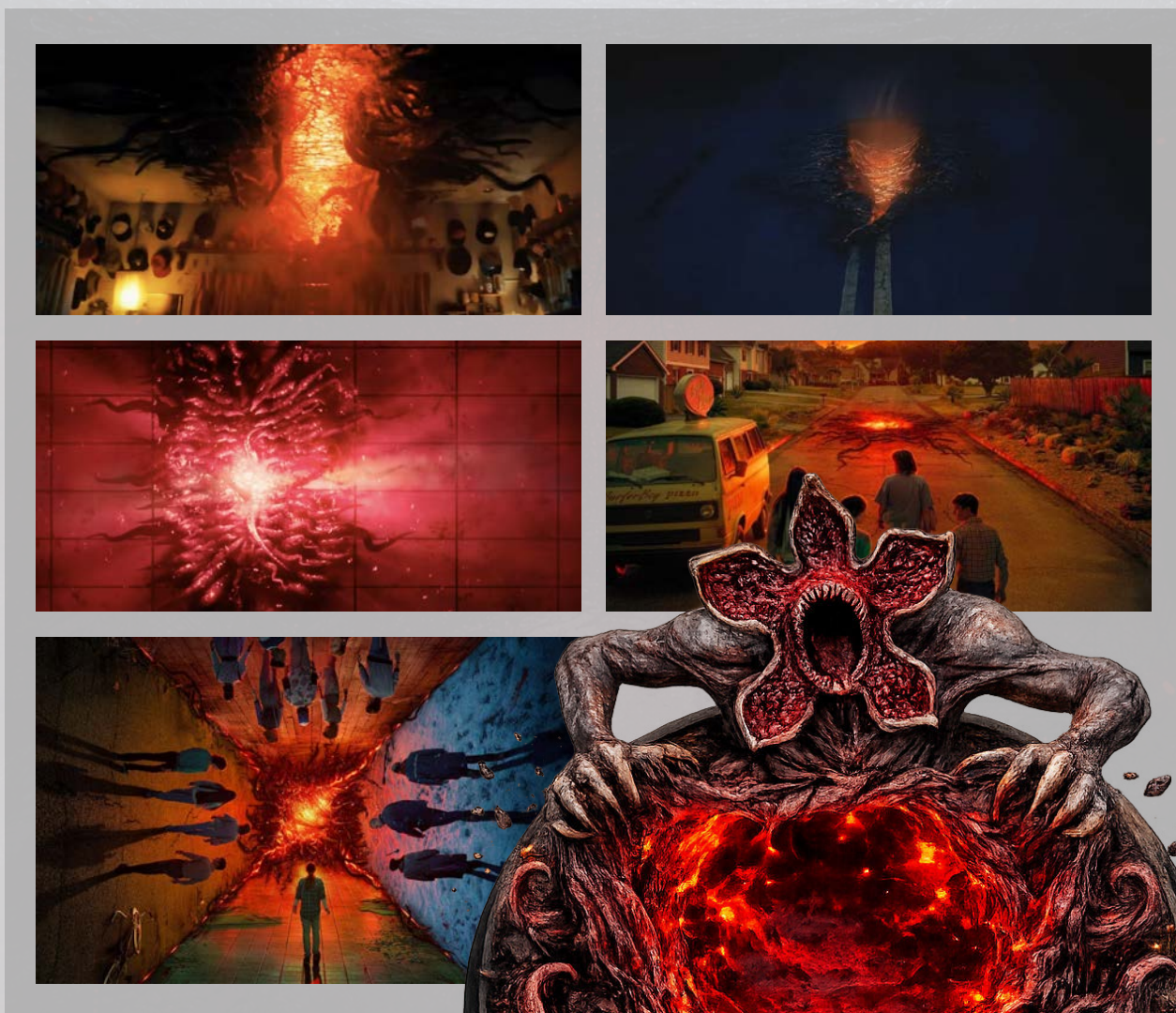
Talkie-Walkie

Analyse de l'IP - Décors & Icônes

Portails

Dans *Stranger Things*, les portails sont des éléments clés qui matérialisent le lien entre le monde réel et l'Upside Down. Ce ne sont pas de simples "portes", mais plutôt des déchirures dans l'espace, organiques et instables. Ils apparaissent souvent comme des membranes vivantes qui respirent, suintent et réagissent à leur environnement. Cette dimension organique les rend particulièrement dérangeants car ils donnent l'impression que le monde lui-même est contaminé ou en train de se dégrader.

Visuellement, les portails se distinguent par leur texture très marquée : des surfaces sombres et humides parcourues de filaments ou de veines comme si quelque chose se développait à l'intérieur. On est loin d'une représentation "propre" ou technologique du passage entre deux mondes. Ici, tout évoque la corruption, la prolifération, quelque chose de presque parasitaire. Cette DA renforce l'idée que l'Upside Down n'est pas juste un autre espace, mais une réalité qui cherche à s'étendre.



Analyse de l'IP - Décors & Icônes

Guirlandes

Dans *Stranger Things*, les guirlandes lumineuses sont devenues un symbole fort et on souhaite les réintégrer dans notre jeu. Sur notre plateau, elles prennent la forme d'un élément de décor miniature, posé ou "collé" sur les murs comme un objet physique, avec des petites ampoules colorées qui

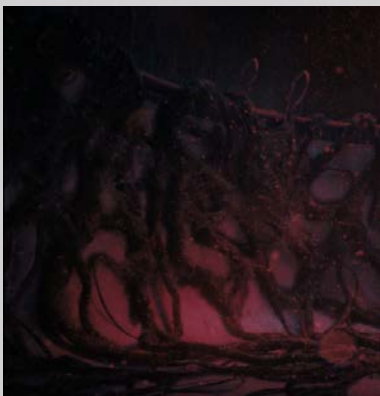


Images issus de la série Netflix «*Stranger Things*»

rappellent directement l'univers domestique de la série. Mais au-delà de leur aspect esthétique, elles gardent leur rôle de langage : elles peuvent s'allumer et clignoter pour signaler une présence, indiquer une direction ou transmettre une information au joueur.

Racines

Dans *Stranger Things*, les racines sont un élément récurrent de l'Upside Down et on souhaite les réutiliser dans notre jeu comme un indicateur clair de l'état du monde. Sur notre plateau, elles prennent la forme de structures organiques miniatures qui viennent envahir le décor : elles s'étendent sur le sol, grimpent sur les murs, traversent les éléments comme si elles les contaminaient. Leur présence permet au joueur de comprendre instantanément qu'il n'est plus dans le monde "normal", sans avoir besoin d'explication supplémentaire. Visuellement, ces racines contrastent fortement avec le reste des décors. Là où le monde à l'endroit est propre, structuré et lisible, les racines apportent du désordre, des formes irrégulières et une sensation de prolifération. Elles peuvent être traitées avec des textures plus sombres, légèrement brillantes ou humides, pour accentuer leur aspect vivant et dérangeant.



Intentions Graphiques

Pour notre jeu, on souhaite s'éloigner d'un rendu réaliste pour proposer une direction artistique inspirée de l'univers du jeu de rôle sur table, en particulier Dungeons & Dragons. L'idée est de rappeler directement l'ADN de Stranger Things, où les enfants utilisent ce jeu comme une manière de comprendre, nommer et interpréter ce qui leur arrive. On ne veut donc pas seulement faire une référence esthétique, mais vraiment reprendre cette logique de "lecture du monde" et l'intégrer au cœur de l'expérience visuelle du joueur.

Concrètement, cela revient à proposer une double lecture constante : ce que le joueur voit n'est pas une représentation réaliste des événements mais une projection de l'imaginaire des enfants. Ce choix permet de créer une distance avec le réalisme tout en renforçant l'immersion, car le joueur comprend qu'il évolue dans un univers interprété, presque raconté, plutôt que dans une simulation brute.

Cette approche permet aussi de donner une cohérence forte à l'ensemble du projet. Plutôt que d'avoir un univers réaliste ponctuellement influencé par des éléments fantastiques, tout est pensé dès le départ comme une "mise en scène" inspirée du jeu de rôle. Cela donne une identité visuelle claire, mais surtout ça aligne la direction artistique avec la narration et les mécaniques de jeu. Le joueur n'est pas juste spectateur d'une histoire influencée par Dungeons & Dragons, il est plongé directement dans une représentation qui en découle.

Enfin, cette intention ouvre la porte à une expérience plus créative et expressive. En assumant ce côté plateau de jeu, on peut se permettre des choix visuels forts, des simplifications, des exagérations ou même des ruptures de logique réaliste.



Intentions Graphiques

Un monde matérialisé comme un plateau en carton

Concrètement, l'environnement prend la forme d'un plateau physique, avec des textures qui évoquent le carton, le papier ou des éléments fabriqués à la main. Les décors ne cherchent pas à être totalement immersifs au sens réaliste mais plutôt à assumer leur côté "objet". On peut imaginer des bordures visibles, des éléments légèrement stylisés, presque comme si le joueur le manipulait une maquette.

En développant cette idée, on peut jouer sur les imperfections des matériaux : des plis dans le carton, des coins un peu usés, des traces de découpe ou de collage. Ces détails donnent l'impression que le monde a été construit à la main, comme une partie préparée par des enfants.

Les éléments du décor peuvent aussi être pensés comme des pièces assemblées plutôt que comme un espace continu. Par exemple, une forêt pourrait être composée de modules répétés ou de "tuiles" posées sur le plateau, une maison pourrait ressembler à un volume posé ou emboîté, avec des faces bien lisibles. Cette approche modulaire rend le monde plus lisible pour le joueur, tout en assumant pleinement son artificialité.



Super 3D Dungeon Boards, Tyson Koch



Plateau de jeu Donjons & Dragons, Rémi Bostal

Enfin, ce choix permet d'introduire des mécaniques directement liées à cette matérialité. Le plateau peut évoluer, se transformer, révéler des couches cachées, comme si on déplaçait ou modifiait des éléments physiques. Dans notre cas, le plateau peut se retourner pour dévoiler le deuxième monde «l'Upside Down» (qui est donc réellement l'Upside down de notre plateau).

Intentions Graphiques

Matériaux et textures : un rendu miniature et tangible



On cherche volontairement à éviter un rendu trop réaliste des matières. Au contraire, les textures peuvent être légèrement stylisées, avec des détails exagérés ou simplifiés pour rappeler l'échelle miniature. Par exemple, une texture de bois peut sembler un peu trop marquée, une pierre légèrement trop lisse, comme si elle avait été sculptée ou moulée ou encore les racines redondantes ou trop droite.

Pour les éléments du décor, l'idée c'est de créer des assets qui font plutôt penser à une miniature. Les arbres, les rochers, les bâtiments ne sont pas des reproductions fidèles du réel, mais des interprétations à petite échelle, avec des formes simplifiées et des volumes clairs. On peut même aller jusqu'à suggérer des traces de fabrication: lignes de moulage, peinture légèrement débordante ou différences subtiles entre deux éléments similaires.

L'ensemble doit donner l'impression que le joueur évolue dans un monde fabriqué, manipulable où chaque élément a une matérialité propre.

Les matériaux et textures sont pensées pour un rendu final dans le style des jeux de société comme Dungeons & Dragons et d'autres jeux de plateau, avec un plateau et des éléments superposés qui composent le décor. L'idée est d'assumer des matériaux simples mais identifiables : carton pour la base, papier imprimé pour certains sols ou motifs, bois léger pour des structures, voire plastique peint pour certains éléments plus "manufacturés".



Diorama Stranger Things, TheBookBazaar



Diorama Stranger Things, Kmm_Art

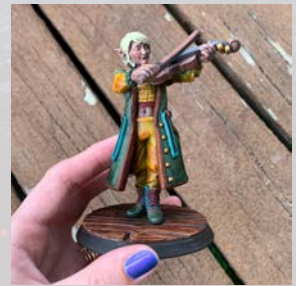
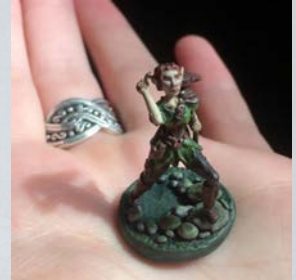
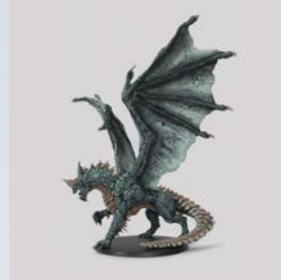
Intentions Graphiques

Des figurines en résine pour incarner les personnages

Les personnages, quant à eux, sont représentés sous forme de figurines, inspirées des miniatures utilisées dans les jeux de rôle comme Dungeons & Dragons. On part sur des matériaux type résine, avec un rendu légèrement brillant ou peint à la main. Cette approche permet de styliser les proportions, de simplifier les détails tout en gardant une forte lisibilité. Elle renforce aussi l'idée que chaque personnage est une "pièce" sur le plateau, manipulée ou déplacée dans un espace défini.

En développant cette direction, l'objectif est de retrouver les codes visuels des figurines réelles : des volumes bien marqués, des silhouettes claires, et surtout un travail de peinture visible. On peut assumer des aplats de couleur, des ombres peintes, voire de légères irrégularités dans les contours, comme si chaque figurine avait été peinte à la main. Cela donne du caractère à chaque personnage tout en renforçant l'aspect tangible et "objet" de leur représentation.

Cette stylisation permet aussi de jouer sur les proportions pour accentuer certains traits. Par exemple, on peut légèrement exagérer la taille de la tête, des mains ou de certains accessoires pour améliorer la lisibilité et l'expressivité, même à distance. Les détails importants (visage, posture, éléments iconiques) deviennent immédiatement identifiables, ce qui est essentiel dans une vue type plateau.



Intentions Graphiques

Le fait de représenter les personnages comme des figurines ouvre aussi des possibilités intéressantes en termes d'animation. Plutôt que de chercher un mouvement ultra fluide et réaliste, on peut assumer une légère rigidité ou des transitions plus marquées, rappelant la manipulation physique d'une pièce. Par exemple, un personnage peut pivoter sur lui-même, se déplacer par "glissement" ou par petites impulsions, comme s'il était déplacé à la main.

Enfin, cette approche renforce le lien entre le joueur et les personnages. Ils ne sont plus seulement des avatars, mais des objets que l'on observe, que l'on positionne, presque que l'on "contrôle" directement comme dans une partie de jeu de rôle. Cela crée une relation différente, plus stratégique et plus tangible, où chaque déplacement et chaque position sur le plateau prennent du sens.



Blocking



Modèle 3D



Texturing



Blocking



Modèle 3D



Texturing



Blocking



Modèle 3D



Texturing

Intentions Graphiques

Des figurines contrastées pour traduire leur opposition

Dans la continuité de notre direction artistique, les figurines de Eleven et du Demogorgon sont pensées pour refléter immédiatement leur rôle et leur opposition. Eleven est représentée sous la forme d'une petite figurine, avec une posture simple mais très lisible : une main levée devant elle, en pleine utilisation de ses pouvoirs, et le sang qui coule de son nez pour marquer l'effort et le coût de cette action. Ses vêtements restent fidèles à son apparence sobre, avec peu de détails mais suffisamment d'éléments pour l'identifier. Un «point light» jaune vient l'éclairer, renforçant son lien avec le monde "normal" et créant un contraste chaleureux entre elle & le Demogorgon.



Demogorgon PrePainted Miniature, Kings of Lights



Eleven Action Figure 1/6, Three Zero

À l'inverse, le Demogorgon est conçu comme une figurine plus grande, plus imposante, immédiatement perçue comme une menace. Sa posture est tournée vers l'attaque, avec une silhouette ouverte et agressive qui occupe davantage l'espace sur le plateau. Là où Eleven est contenue et centrée, le Demogorgon est expansif et déséquilibrant. Il est éclairé par un point light bleu, froid, qui accentue son lien avec l'Upside Down et renforce son aspect inhumain. Ce contraste de taille, de posture et de lumière permet une lecture immédiate de la part du joueur : même sans contexte, le joueur comprend qui est en position de vulnérabilité apparente et d'où vient le danger.

Intentions Graphiques

Deux types de portails matérialisés comme des pièces de jeu

Dans la continuité de notre approche inspirée de *Stranger Things*, les portails sont eux aussi pensés comme des "figurines" à part entière, avec des formes et des usages distincts selon le personnage. Le portail du Demogorgon prend la forme d'une tuile posée à l'horizontale sur le plateau. Intégré directement au sol, il agit comme une surface altérée que Eleven peut traverser physiquement sans pour autant pouvoir l'utiliser. Il devient ainsi un élément de décor inquiétant, un point de passage réservé à la créature, qui renforce son contrôle sur l'espace.



Stranger Things Pendentif, Sky1DesignsShop



Portal Stranger Things, FortTory

À l'inverse, le portail d'Eleven est conçu comme une figurine verticale, clairement identifiable comme une "porte" sur le plateau. Placé en volume, il matérialise une ouverture que seul Eleven peut franchir, créant une interaction directe et lisible pour le joueur. Cette différence de forme — tuile horizontale contre structure verticale — permet de distinguer immédiatement leur fonction et leur appartenance. Elle renforce aussi l'idée que chaque entité possède sa propre manière d'interagir avec le monde, traduite visuellement par des objets de jeu distincts.



Intentions Graphiques

Des décors inspirés des miniatures et du jeu de société

Les décors de notre jeu s'inscrivent pleinement dans une logique de représentation de miniature directement inspirée des jeux de société et de l'univers de Dungeons & Dragons.

L'objectif n'est pas de reproduire fidèlement le réel, mais de proposer une interprétation à échelle réduite, comme si chaque environnement était une maquette construite et assemblée sur un plateau. Cela se traduit par des formes simplifiées, des volumes très lisibles et une hiérarchisation claire des éléments : chaque objet doit être identifiable rapidement (même à distance) comme c'est le cas dans les décors de jeux de plateau. Les environnements sont ainsi pensés comme des compositions d'assets modulaires (arbres, murs, etc...) qui s'imbriquent les uns avec les autres à la manière de tuiles ou de pièces posées sur une surface de jeu.



Diorama, Luke Towan



Cette approche s'inspire directement du travail d'artistes spécialisés dans la miniature comme Luke Towan, connu pour ses dioramas ultra détaillés représentant des paysages réalistes à petite échelle. Il conçoit notamment des scènes naturelles (forêts, rails, villages) en utilisant des matériaux simples retravaillés — mousse, flochage, peinture — pour recréer des textures crédibles tout en gardant une lecture claire des formes. Ce type de travail montre à quel point la

miniature repose sur un équilibre entre simplification et détail : tout n'est pas réaliste, mais tout est suffisamment évocateur pour fonctionner visuellement. C'est exactement cette logique que l'on cherche à adapter, en stylisant davantage pour coller à notre direction artistique.

Intentions Graphiques

Dans notre cas, les décors ne cherchent pas à cacher leur nature d'objets. Au contraire, on peut volontairement laisser apparaître certains indices de fabrication : des textures légèrement exagérées, des répétitions dans les formes, ou encore des éléments qui semblent "posés" plutôt qu'intégrés. Une forêt peut ainsi ressembler à un ensemble d'arbres miniatures plantés sur une base, une maison à un bloc peint et détaillé, un terrain à une surface texturée évoquant du papier ou du carton imprimé. Cette matérialité assumée permet de renforcer le lien avec l'imaginaire du jeu de plateau, tout en donnant une identité visuelle forte et cohérente.

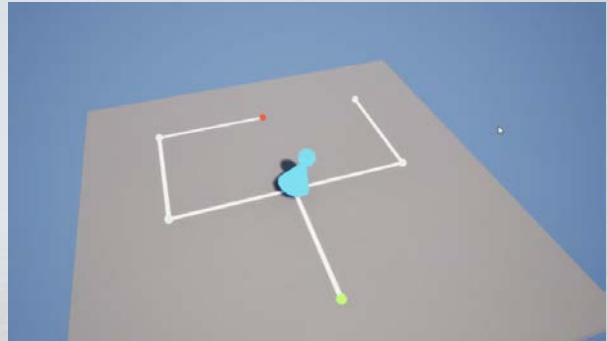
Enfin, cette inspiration des miniatures permet aussi de jouer avec la perception du joueur. Le monde devient lisible, presque manipulable visuellement, comme s'il pouvait être réorganisé ou déplacé. Cela ouvre des possibilités intéressantes en termes de mise en scène et de gameplay, où les décors ne sont plus seulement des arrière-plans, mais des éléments actifs, pensés comme des pièces d'un ensemble plus large. Le joueur n'explore pas un monde "réaliste", mais évolue dans une représentation construite, tangible, qui fait écho à l'imaginaire enfantin et créatif au cœur de *Stranger Things*.



Animation

Personnages

Dans la continuité de notre direction artistique inspirée de Dungeons & Dragons, les animations des personnages sont volontairement limitées et stylisées pour rappeler le fonctionnement de figurines sur un plateau. Les personnages restent majoritairement statiques, comme des pièces posées sur le jeu, ce qui renforce leur statut d'objets manipulés plutôt que d'êtres entièrement animés. Lorsqu'une action est effectuée, la figurine "s'active" brièvement : elle peut légèrement s'incliner (tilt) dans la direction choisie, puis glisser de manière nette jusqu'à la case suivante. Ce déplacement volontairement non réaliste évoque directement le mouvement d'une pièce que l'on déplace à la main, tout en conservant une grande lisibilité pour le joueur.



Ce choix permet de garder une cohérence forte avec l'ensemble du projet : les animations ne cherchent pas à imiter la réalité mais à renforcer l'illusion d'un plateau de jeu vivant.

Animation

Portails



Trou visible dans le sol



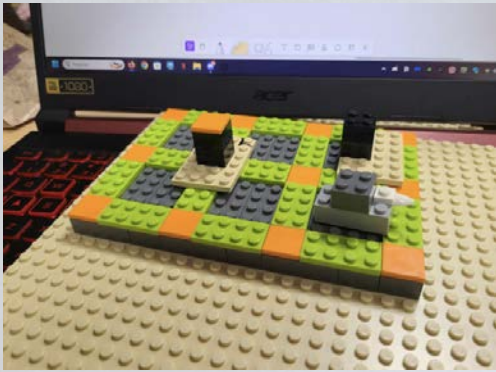
La fissure s'éclaire et le demogorgon passe à travers

Dans la continuité de notre approche, l'animation du portail du Demogorgon reste volontairement minimaliste mais très signifiante. Le portail, matérialisé comme une tuile posée sur le plateau, est généralement "inactif", avec une teinte neutre et relativement discrète. Cependant, au moment où le Demogorgon l'ouvre ou s'en sert, sa couleur évolue : elle devient plus intense, plus froide, tirant vers des teintes bleutées ou rouges selon l'effet recherché. Ce changement agit comme un feedback immédiat pour le joueur, signalant une action importante sans avoir besoin d'animation complexe.

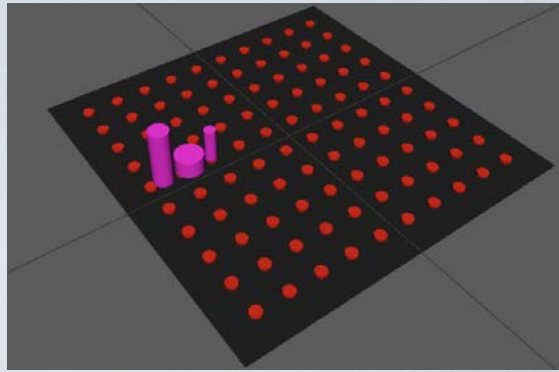
Cette variation de couleur permet de garder une cohérence avec notre logique de jeu de plateau : plutôt que d'animer physiquement l'objet de manière réaliste, on privilégie un changement d'état visuel clair, presque "symbolique". Le portail ne bouge pas vraiment, mais il "s'active", comme une case spéciale sur un plateau.

Décors & Mise en Scène

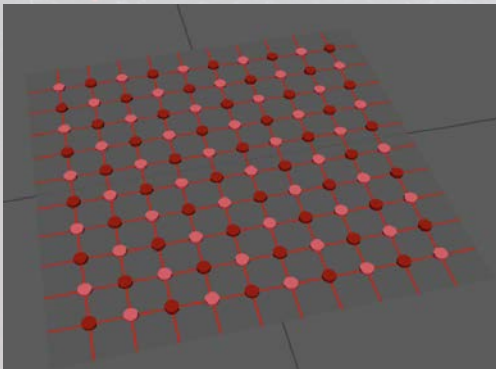
Premiers tests



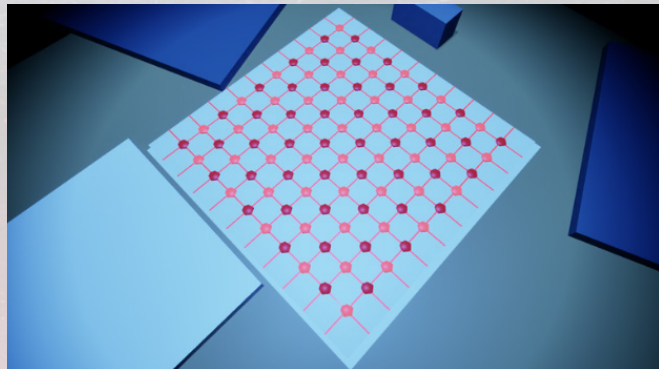
Test de Caméra Lego



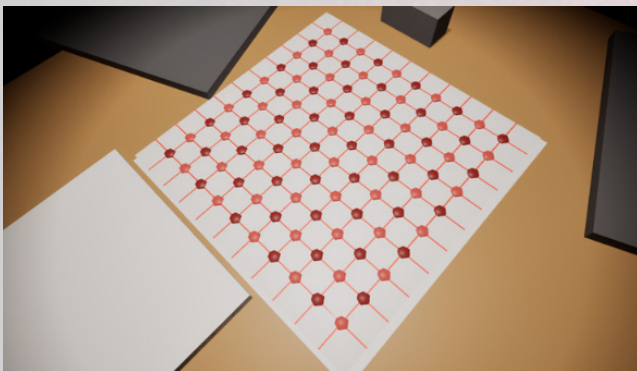
Test de Caméra 3D



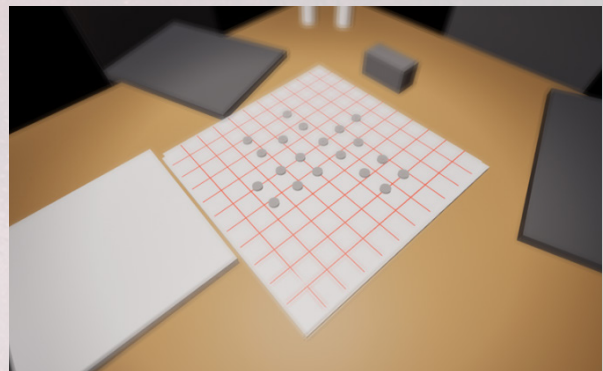
Test de couleur de la grille



Éclairage monde à l'envers



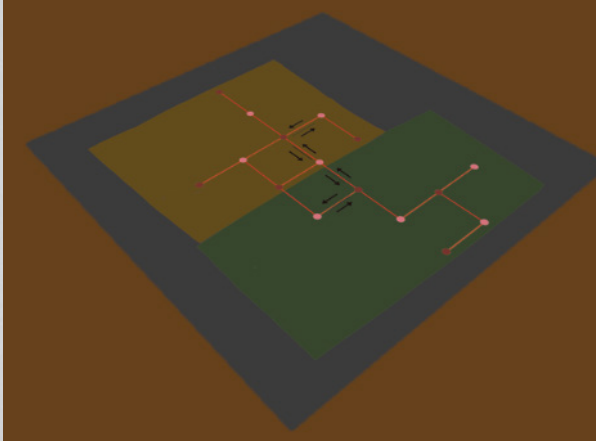
Éclairage monde à l'endroit



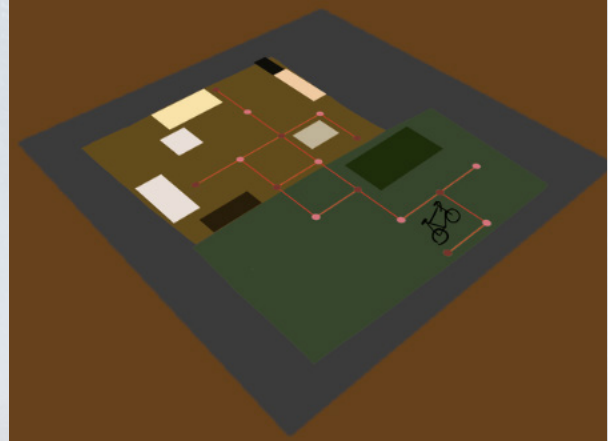
Tilt Shift (ici en shader mais à regarder pour le réglage de la caméra)

Décors & Mise en Scène

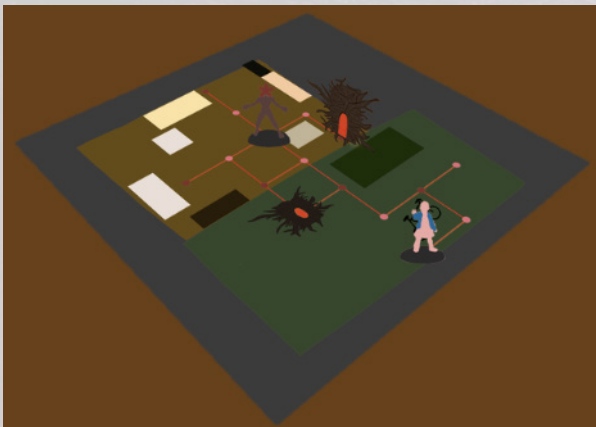
Décor et mise en scène



Plateau de jeu avec les cases.
Les flèches indiquent le chemin de l'ennemi



Rajout du décor pour justifier la structure du niveau



Joueur, ennemi et portails rajoutés



Éléments secondaires du décor



Rajout des guirlandes et indication de toutes les lampes réagissant à la présence de l'ennemi



Exemple d'éclairage pendant une partie de jeu, la lumière n'est allumée que dans la case où est situé l'ennemi pendant ce tour-ci.

Décors & Mise en Scène



Le plateau de jeu et ses environs (la camera sera probablement plus zoomée)



Exemple d'ambiance dans le monde à l'envers (spores, racines et lumières en rouge)

Charte Sonore

Intentions de Sound Design

Notre objectif n'est pas simplement de faire un jeu inspiré de Stranger Things, mais de faire en sorte que le joueur ait réellement l'impression d'être dans cet univers. On cherche à recréer ce mélange très spécifique à la série : quelque chose de familier et nostalgique qui bascule progressivement vers une sensation d'étrangeté et de tension.

Un des points de départ importants a été la place de Dungeons & Dragons dans la série. Ce n'est pas juste un clin d'œil : c'est une vraie base dans la façon dont les personnages interprètent ce qu'ils vivent. On a donc choisi de prolonger cette idée dans notre jeu.

Concrètement, on imagine le jeu comme un plateau physique, avec des figurines, manipulé autour d'une table. On s'est donc tournés vers des références de jeux de société et de jeux de rôle des années 70-80 pour comprendre leur matérialité : le bruit des pions, les petits chocs sur du bois ou du carton, les déplacements légèrement imparfaits des petits pions etc...

L'intention est que chaque action du joueur donne l'impression d'être manipulée à la main. On ne veut pas un son abstrait ou trop numérique, mais quelque chose de très tangible. On a aussi beaucoup travaillé la dimension temporelle. Stranger Things est très marqué années 80, et ça se ressent énormément dans le son. On s'est inspirés de morceaux comme Upside Down de Diana Ross ou Should I Stay or Should I Go de The Clash pour capter cette ambiance.

L'idée n'est pas de reprendre ces musiques directement, mais de retrouver leur "texture" : quelque chose de moins propre, un peu plus chaud, avec une légère imperfection. On veut éviter un rendu trop moderne, trop lisse, pour rester cohérent avec l'époque et renforcer l'immersion.

Un autre point essentiel, c'est la cohabitation des deux mondes : le monde réel et l'Upside Down. Le sound design doit permettre de sentir cette différence sans casser la continuité. Dans le monde réel, on reste sur quelque chose de clair, lisible, très "matériel". Les sons sont nets, compréhensibles, ancrés dans le plateau. Dans l'Upside Down, on garde cette base, mais on vient la perturber. On introduit des grésillements et des interférences, directement inspirés des perturbations électromagnétiques présentes dans la série. Le son ambiant devient plus lointain, comme s'il était noyé sous une couche de statique.

Intentions de Sound Design

On n'est pas dans un changement radical, mais dans une dégradation. Le joueur reconnaît encore les sons, mais ils sont altérés, filtrés, instables. Ça crée cette sensation que le monde est le même... mais qu'il ne fonctionne plus correctement. Ces interférences ne sont pas seulement là pour l'ambiance. Elles participent aussi à la manière dont le joueur perçoit le danger.

Dans Stranger Things, la menace est souvent ressentie avant d'être vue. On retrouve cette idée dans le sound design : des variations de grésillements, des perturbations légères,

peuvent suggérer qu'il se passe quelque chose, sans jamais donner une information directe.

Le joueur doit apprendre à interpréter ces signaux, un peu comme il interprète les lumières qui clignotent. Le son devient alors un outil de perception, pas juste un habillage.



Piliers de Sound Design

Dungeons and dragon

Un des points de départ importants a été la place de Dungeons & Dragons dans la série. Ce n'est pas juste un clin d'œil : c'est une vraie base dans la façon dont les personnages interprètent ce qu'ils vivent, presque comme un filtre de compréhension du réel. On a donc choisi de prolonger cette idée dans notre jeu.

Concrètement, on imagine le jeu comme un plateau physique, avec des figurines, manipulé autour d'une table. On s'est donc tournés vers des références de jeux de société et de jeux de rôle des années 70-80 pour comprendre leur matérialité:

le bruit des pions, les petits chocs sur du bois ou du carton, les déplacements légèrement imparfaits, parfois un peu irréguliers.

L'intention est que chaque action du joueur donne l'impression d'être manipulée à la main. On ne veut pas un son abstrait ou trop numérique, mais quelque chose de tangible, presque palpable. Ça permet de créer un lien direct avec l'imaginaire de la série, tout en renforçant la lisibilité du gameplay et la sensation de contrôle.

En plus de cet aspect immersif, le son a également un rôle important dans la lecture du jeu. Il permet au joueur de comprendre certaines actions ou événements sans forcément les voir directement à l'écran. En associant des sons spécifiques à des interactions ou à des situations, le joueur peut progressivement apprendre à les reconnaître. Une fois cette association intégrée, le son devient un moyen de transmettre des informations plus rapidement que l'image. Il facilite ainsi la compréhension globale du jeu, améliore la lisibilité des situations, et permet au joueur d'anticiper ou de réagir plus efficacement à ce qu'il se passe.



Pilier de Sound Design

Les 80's

On a aussi beaucoup travaillé la dimension temporelle. Stranger Things est très marqué années 80, et ça se ressent énormément dans le son. On s'est inspirés de morceaux comme Upside Down ou Should I Stay or Should I Go pour capter cette ambiance.

L'idée n'est pas de reprendre ces musiques directement, mais de retrouver leur "texture" : quelque chose de moins propre, un peu plus chaud, avec une légère imperfection. On cherche notamment une sensation analogique, avec un son légèrement saturé, parfois un peu instable, comme s'il passait par un support physique. On veut éviter un rendu trop moderne, trop lisse, pour rester cohérent avec l'époque et renforcer l'immersion.



L'Upside Down & Le monde Réel

Un autre point essentiel, c'est la cohabitation des deux mondes : le monde réel et l'Upside Down.

Le sound design doit permettre de sentir cette différence sans casser la continuité. On ne cherche pas à changer totalement d'univers sonore, mais à transformer ce qui existe déjà.

Dans le monde réel, on reste sur quelque chose de clair, lisible, très "matériel". Les sons sont nets, compréhensibles, ancrés dans le plateau, avec une certaine stabilité. Dans l'Upside Down, on garde cette base, mais on vient la perturber. On introduit des grésillements et des interférences, directement inspirés des perturbations électromagnétiques présentes dans Stranger Things. Le son ambiant devient plus lointain, comme s'il était filtré ou noyé sous une couche de statique.

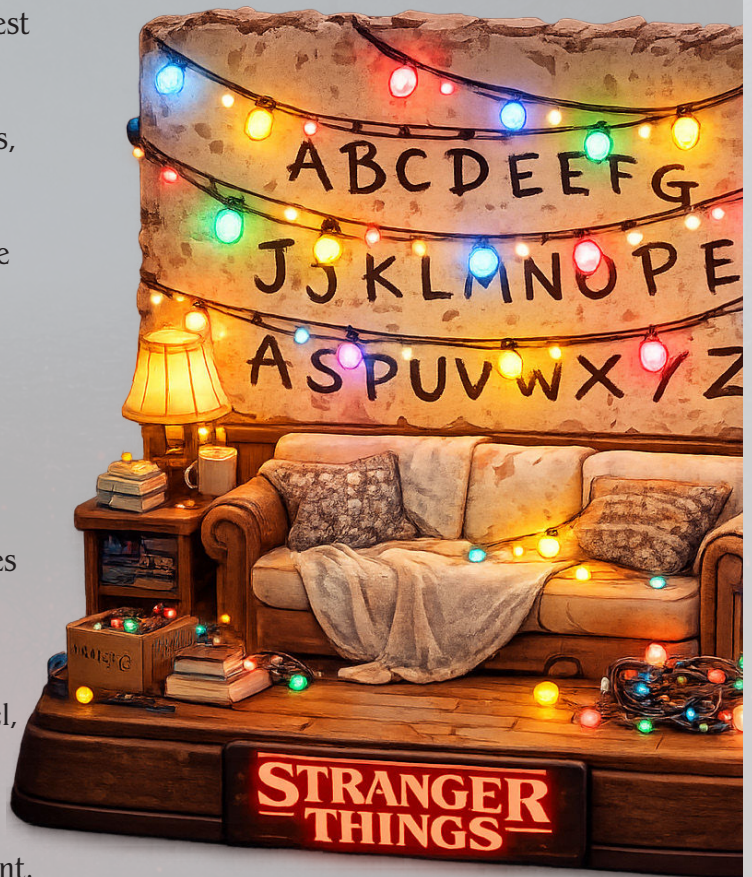


On n'est pas dans un changement radical, mais dans une dégradation progressive. Le joueur reconnaît encore les sons, mais ils sont altérés, filtrés, instables. Ça crée cette sensation que le monde est le même... mais qu'il ne fonctionne plus correctement. Ces interférences ne sont pas seulement là pour l'ambiance. Elles participent aussi à la manière dont le joueur perçoit le danger.

L'ambiance globale est divisée en deux parties bien distinctes : le monde réel, plus chaleureux et familier, et l'Upside Down, plus effrayant et sombre. Cette opposition est essentielle pour créer un contraste clair et compréhensible pour le joueur.

Dans le monde réel, les sons sont communs, reconnaissables et rassurants. Ils s'ancrent dans quelque chose de tangible et de quotidien, avec une certaine stabilité et une cohérence globale. L'objectif est de donner au joueur un point de repère sonore clair, presque confortable.

À l'inverse, dans l'Upside Down, cette base sonore est conservée mais profondément altérée. Les sons deviennent plus vibrants, plus froids, distordus et parfois désagréables à l'écoute. Ils peuvent sembler instables, comme s'ils ne fonctionnaient pas correctement. Cette transformation permet de garder une continuité avec le monde réel, tout en instaurant un malaise progressif. Le joueur reconnaît les sons, mais ressent immédiatement qu'ils sont "anormaux", ce qui renforce l'aspect inquiétant et oppressant.



Feedbacks Sonores



Dans Stranger Things, la menace est souvent ressentie avant d'être vue. On retrouve cette idée dans le sound design : des variations de grésillements, des perturbations légères, ou des anomalies sonores peuvent suggérer qu'il se passe quelque chose, sans jamais donner une information directe ou explicite.

Le son permet ainsi d'anticiper des événements ou de percevoir une présence avant même qu'elle ne soit visible à l'écran. Il devient un outil de lecture du jeu à part entière.

Le joueur doit apprendre progressivement à interpréter ces signaux, un peu comme il interprète les lumières qui clignotent dans la série. Avec le temps, il associe certains types de sons à des situations précises (danger, proximité d'un ennemi, événement en cours), ce qui lui permet de réagir plus rapidement. Le son ne sert donc pas uniquement à créer une ambiance, mais aussi à transmettre de l'information de manière implicite. Il facilite la compréhension du jeu, améliore la lisibilité des situations, et renforce l'engagement du joueur en l'incitant à être attentif à son environnement sonore.

Le Démogorgon

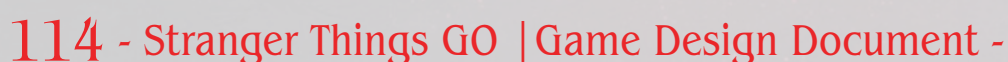
Le démogorgon est l'ennemi principal du jeu. Son objectif est de traquer le joueur, de le localiser et de l'attraper, ce qui en fait une source constante de pression et de danger. Son identité sonore est directement inspirée de Stranger Things : ses sons sont terrifiants, irréels, et difficilement identifiables. Ils ne ressemblent pas à des bruits naturels, ce qui renforce son aspect inhumain et imprévisible.

Étant étroitement lié à l'Upside Down, ses sons reprennent les caractéristiques de cet univers : ils sont froids, distordus, instables et parfois agressifs. Ils peuvent apparaître de manière diffuse ou lointaine, donnant l'impression qu'il est présent sans être visible.

Le démogorgon incarne ainsi la menace principale du jeu, et son sound design joue un rôle clé dans la création de la peur. Avant même de le voir, le joueur peut ressentir sa présence à travers ses sons, ce qui renforce la tension et l'anticipation.



En contrepartie, les quelques sons d'interface présents doivent être particulièrement clairs et identifiables. Ils ont pour rôle de transmettre une information précise, rapidement compréhensible, sans ambiguïté. Leur utilisation est donc ponctuelle, mais essentielle pour maintenir un minimum de lisibilité sans compromettre l'immersion globale.



Asset List

<https://sponge-thrill-908.notion.site/Asset-List-Sound-Design-317d9fb01d3d80f2a7e7d325b1b33e98?pvs=73>

Priority	Design	Final	Integration	As Event Name	Catégorie	SubCatégorie	Description	Para
Urgent	Done	Done	Not started	Demogorgon moves	Game	Ennemi	selected Indicates when the Demogorgon moves	
Secondaire	Done	Done	Not started	Demogorgon kills Player	Game	Ennemi	Indicates the player has been eaten and induces Game Over	
Prioritaire	Done	Done	Not started	Change dimension	Game	state	Sound indicating a dimension switch, a crossing	
Prioritaire	Done	Done	Not started	Lights on	Game	props	Light tinkling	
Prioritaire	Done	Done	Not started	Lights off	Game	props	Light turning off (ting)	
Secondaire	Done	Done	Not started	TV ON	Game	props	TV buffering	
Secondaire	Done	Done	Not started	TV Off	Game	props	TV turning Off	
Urgent	Done	Done	Not started	Demo Creates a Portal	Game	Ennemi		
Secondaire	Done	Done	Not started	Menu Out	UI	Menu	Noise that indicate to the player that he comeback into a menu	
Secondaire	Done	Done	Not started	Player Push (End)	Player	Player	Sound that refers to the animation of pushing the demo	
Urgent	Done	Done	Not started	Module de modification des sons	Game	Sound Modifier	Mods moduling all sounds when in the upside down	
Secondaire	Done	Done	Not started	Menu Click	UI	Menu	Noise that indicate to the player that he enter into a new menu	
Prioritaire	Done	Done	Not started	Move Piece	Player	Player	Noise indicating the piece is moving	
Secondaire	Done	Done	Not started	player Can Push	Game	state	Sound that indicates to the player that they can push	
Secondaire	Done	Done	Not started	Player Push	Player	Player	Sound that refers to the	

Charte Technique

Architecture Systeme

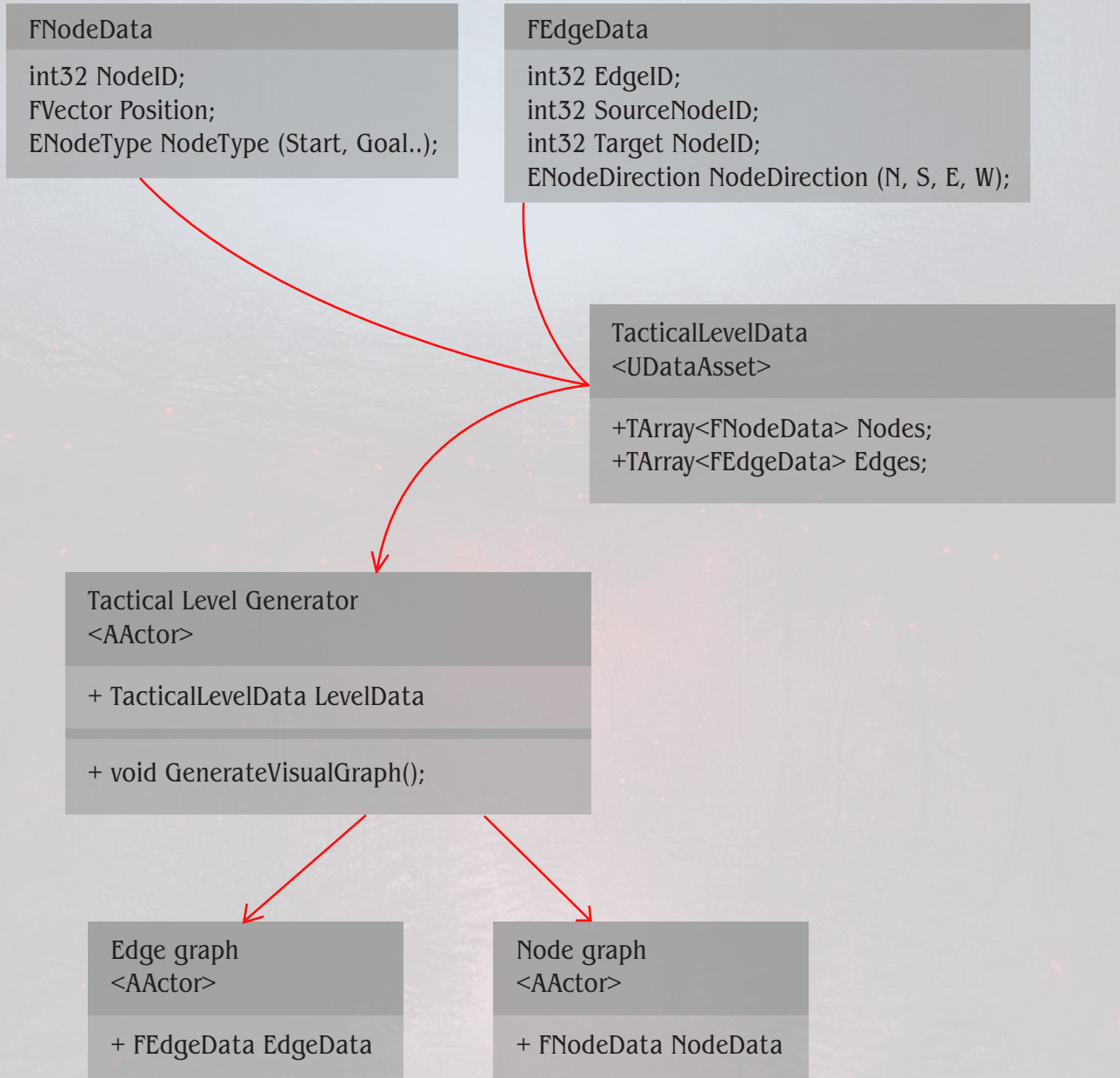
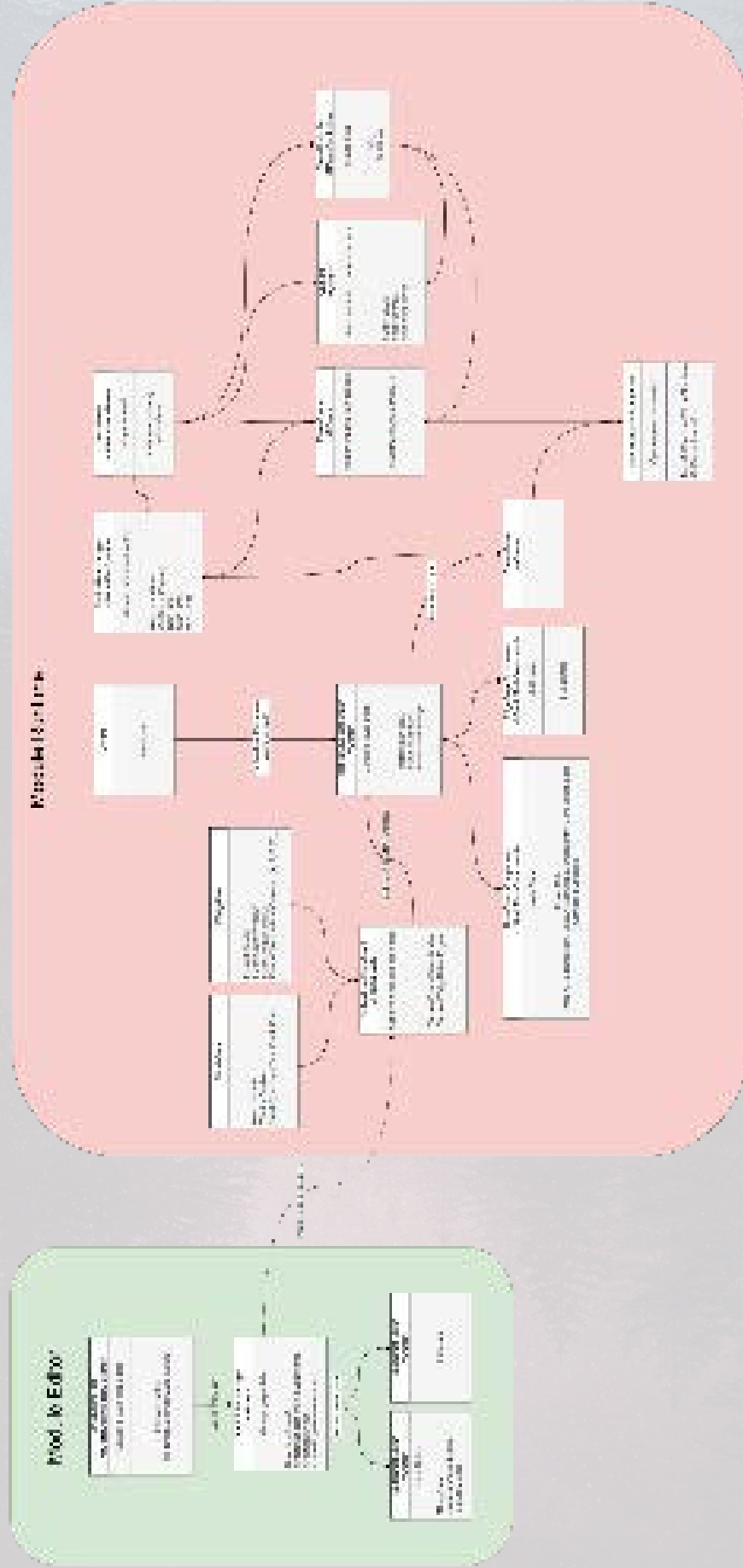


Diagram ULM

Format SVG : <https://app.diagrams.net/?title=UML%20HitmanGO&dark=auto#Uhttps%3A%2F%2Fdrive.google.com%2Fuc%3Fid%3D1dcwlfotID7zi4-lhyJPZ7B5LPs7qkQF3%26export%3Ddownload>



Hiérarchie de dossiers

```
HitmanGO/  
├─ Assets/  
│   └─ SM_NodePreview.uasset  
├─ Camera/  
├─ Core/  
├─ Input/  
├─ Levels/  
│   └─ SL_Level1_UpsideDown.uasset  
├─ Materials/  
│   └─ M_Pawn.uasset  
├─ GraphData/  
│   └─ DA_TestLevel.uasset  
├─ GraphBlueprints/  
│   └─ BP_HGOEdgeGraph.uasset  
└─ GraphEditingTool/  
    └─ BP_EdgeEditor.uasset
```


Coding Standard

https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/unreal-engine/epic-cplusplus-coding-standard-for-unreal-engine?application_version=5.4&exampleformatting::~text=Copy%20full%20snippet-Example%20Formatting,-We%20use%20a

Nom API du projet : "HGO"

Nom du projet : "HitmanGo"

Git commit convention

1. Structure

`<type>`(`scope optionnel`): `<Description>`

Exemples :

- feat : Add login page
- fix(api) : Handle timeout

2. Les types importants

Les plus utilisés :

- feat: nouvelle fonctionnalité
- fix: correction de bug

Types secondaires :

- docs: documentation
- refactor: changement de code sans ajout ni bugfix
- style: formatage (pas de logique) SFX / VFX
- test: ajout/modification de tests
- build: modifs build / dépendances



**STRANGER
THINGS
GO**

**GO
THINGS
STRANGER**

— Interface — — Utilisateur —

Immersion et Lisibilité

Le projet repose sur une interface qui se veut la plus diégétique possible. L'idée est d'intégrer les éléments d'information directement dans le décor pour ne pas couper l'immersion, tout en garantissant que le joueur comprenne immédiatement ce qui se passe sur le plateau. Plutôt que d'afficher des menus encombrants, le jeu utilise les objets de l'univers de Stranger Things pour guider le joueur.

La communication par l'environnement

Le premier défi est de signaler la présence du Demogorgon lorsqu'il se trouve dans l'autre dimension. Pour cela, le projet utilise les lampes du décor : elles se mettent à clignoter dès que le monstre est sur une case proche dans l'Upside Down. C'est un indicateur visuel simple, tiré directement de la série, qui permet de localiser une menace invisible sans ajouter d'icône artificielle sur la grille.

Pour aider à l'anticipation, des traces de griffures et de corruption sont visibles au sol sur chaque niveau. Ces marques dessinent précisément la routine du Demogorgon. Le joueur peut ainsi voir par où le monstre passe mais il doit rester attentif pour déduire dans quel sens il circule et à quel rythme. Cela permet de définir une «zone de danger» claire sans avoir besoin de tracer des lignes rouges agressives à l'écran.

Lorsqu'Eleven s'apprête à utiliser son pouvoir de poussée, l'interface devient plus explicite pour éviter toute erreur de manipulation. Au survol de la souris, un contour lumineux (outline) apparaît sur le Demogorgon pour confirmer qu'il est bien la cible. Un bouton spécifique permet de déclencher le «Push» et des effets de particules marquent visuellement la création des portails du demogorgon.