

Game Design Document (GDD)

CIVIL GRIEF

Jean Louis DEURVEILHER & Thi-Christine NGUYEN

1. Introduction.....	3
1.1. Scope of the document.....	3
1.2. Elevator pitch.....	3
2. Game Overview.....	3
2.1. Game concept.....	3
2.2. Audience.....	3
2.3. Genre.....	4
2.4. Setting.....	4
2.5. World structure.....	4
2.6. Player.....	4
2.7. Core loop.....	4
2.8. Look & Feel.....	5
3. Gameplay.....	7
3.1. Objectives.....	7
3.2. Progression.....	7
3.2.1. Difficulty curve.....	8
3.3. Play flow.....	8
4. Mechanics.....	9
4.1. Joueur.....	9
4.1.1 Les règles pour le joueur.....	9
4.1.2 Mouvement et commandes.....	9
4.1.3 Système de piratage.....	10
4.1.4 Bouclier.....	11
4.2. IA.....	12
4.2.1. Comportement et types d'IA.....	12
4.2.2. Système de perception.....	13
4.2.3. Environment Query System (EQS).....	14
4.2.4. Arbre de comportement (Behavior Trees).....	15
4.3. Game universe.....	16
4.4. Physics.....	17
4.5. Economy.....	17
4.6. Character movement.....	17
4.7. Player interaction.....	17
4.7.1. Game menus.....	17

4.7.2. Saving.....	17
4.7.3. Game options.....	17
4.8. Assets.....	18
5. Graphics and audio.....	18
5.1. Visual system.....	18
5.1.1. Player camera.....	18
5.1.2. Landscape.....	18
5.2. Interface.....	18
5.3. Audio system.....	18
5.3.1. Game music.....	19
5.3.2. Audio look & feel.....	19
6. Story and narrative.....	19
6.1. Backstory.....	19
6.2. Main plot.....	19
6.2.1. Plot progression.....	19
6.3. Cutscenes.....	19
7. Characters.....	20
7.1. Main characters.....	20
7.1.1. Backstory.....	20
7.1.2. Personality.....	20
7.1.3. Appearance.....	20
7.1.4. Abilities.....	20
7.1.5. Relationships.....	20
7.2. Supporting characters.....	21
7.3. Enemies.....	21
8. Game world.....	21
8.1. Look & Feel of the world.....	21
8.2. Locations.....	21
8.2.1. Connection to the plot.....	21
8.3. Levels.....	22
8.3.1. Tutorial levels.....	22
8.3.2. Main levels.....	22
8.3.3. Optional levels.....	22

1. Introduction

1.1. Scope of the document

Ce document est destiné à M. LUTZ Nicolas, professeur du cours HAI921 (Jeux sérieux), ainsi qu'aux membres de l'équipe de développement et à toute personne intéressée par le projet **Civil Grief**.

1.2. Elevator pitch

Dans un monde futuriste ravagé par la guerre, le joueur incarne un soldat qui protège les civils. À travers des missions d'infiltration, de sauvetage et de distribution d'aide, le joueur doit naviguer dans des territoires hostiles pour sauver un maximum de civils.

2. Game Overview

2.1. Game concept

Civil Grief est un jeu d'action et de stratégie à la troisième personne où le joueur incarne un soldat protégeant un groupe de civils en pleine zone de guerre. L'objectif est de sauver des civils, distribuer des vivres, et rétablir les communications tout en évitant les soldats ennemis et en piratant leurs robots pour les utiliser à son avantage.

Le joueur vivra une expérience immersive dans un monde hostile, naviguant à travers des environnements hostiles, tout en exécutant des missions de sauvetage sous pression.

Ce jeu s'inspire des opérations humanitaires réelles menées dans des zones de conflit actuel, où des personnes risquent leur vie pour protéger des civils, qui sont souvent les premières victimes de la guerre. Les joueurs ressentiront l'urgence et la tension des missions, reflétant les défis que les soldats affrontent sur le terrain. Le mélange de stratégie et d'action permet de ressentir l'impact de chaque action, tout en sensibilisant les joueurs aux dures réalités des situations de guerre.

2.2. Audience

Le jeu cible principalement les joueurs à partir de 16 ans, intéressés par des récits poignants et des défis stratégiques. Les fans de jeux d'action, de stratégie, et d'expériences narratives immersives seront particulièrement attirés.

Avec un environnement mélangeant réalisme et futurisme, le joueur pourra s'identifier aux personnages en explorant des dilemmes moraux et des situations de survie intense. En

s'inspirant de jeux tels que *This War of Mine*, l'expérience vise un public sensible aux jeux à forte charge émotionnelle.

2.3. Genre

Civil Grief est basé sur une mécanique de TPS (Third Person Shooter) tout en proposant un gameplay combinant action, stratégie et narration.

2.4. Setting

Le jeu se déroule dans un futur proche, dans des régions modernes ravagées par la guerre. Le cadre mélange des éléments réalistes avec des technologies futuristes, notamment des robots de combat, créant un environnement à la fois familier et dystopique.

2.5. World structure

Les joueurs progresseront linéairement à travers des zones contrôlées par les ennemis lors de missions. Chaque mission comportera des zones d'action étendues où les joueurs pourront utiliser l'environnement pour se cacher ou contourner les ennemis, le tout en protégeant les civils qu'il escorte.

Lors de missions d'infiltration, une zone de jeu fermée est mise en place. Plusieurs ennemis patrouillent dans la zone et le joueur doit réaliser des missions (récupération d'objet, piratage de matériel informatique...) dans cet environnement sans se faire repérer.

2.6. Player

Le joueur joue seul en incarnant un soldat de la brigade de protection des civils. Une unité qui prône la paix avant toute chose et qui a pour seul but de protéger les populations non combattantes des conflits.

2.7. Core loop

Le joueur analyse son environnement pour localiser les ennemis, repérer les cachettes potentielles et identifier les chemins sécurisés pour progresser. Observer les patrouilles ennemies et anticiper leurs déplacements. Il peut se déplacer discrètement pour éviter les ennemis. La gestion de la visibilité et du bruit est cruciale pour ne pas être détecté.

Le joueur donne des directives aux civils pour qu'ils se cachent, le suivent ou s'arrêtent, tout en assurant leur sécurité. Cette interaction ajoute de la profondeur à chaque mission.

Avec son pistolet de piratage, le joueur tire sur des robots pour remplir leur barre de piratage. Une fois piratés, les robots deviennent des alliés temporaires qui protègent les civils.

2.8. Look & Feel

Civil Grief adopte une esthétique de l'environnement réaliste et futuriste.



Figure 1 : Illustration venant de *Paragon*

Le jeu se déroule principalement dans des forêts denses, avec des arbres imposants créant une ambiance immersive.

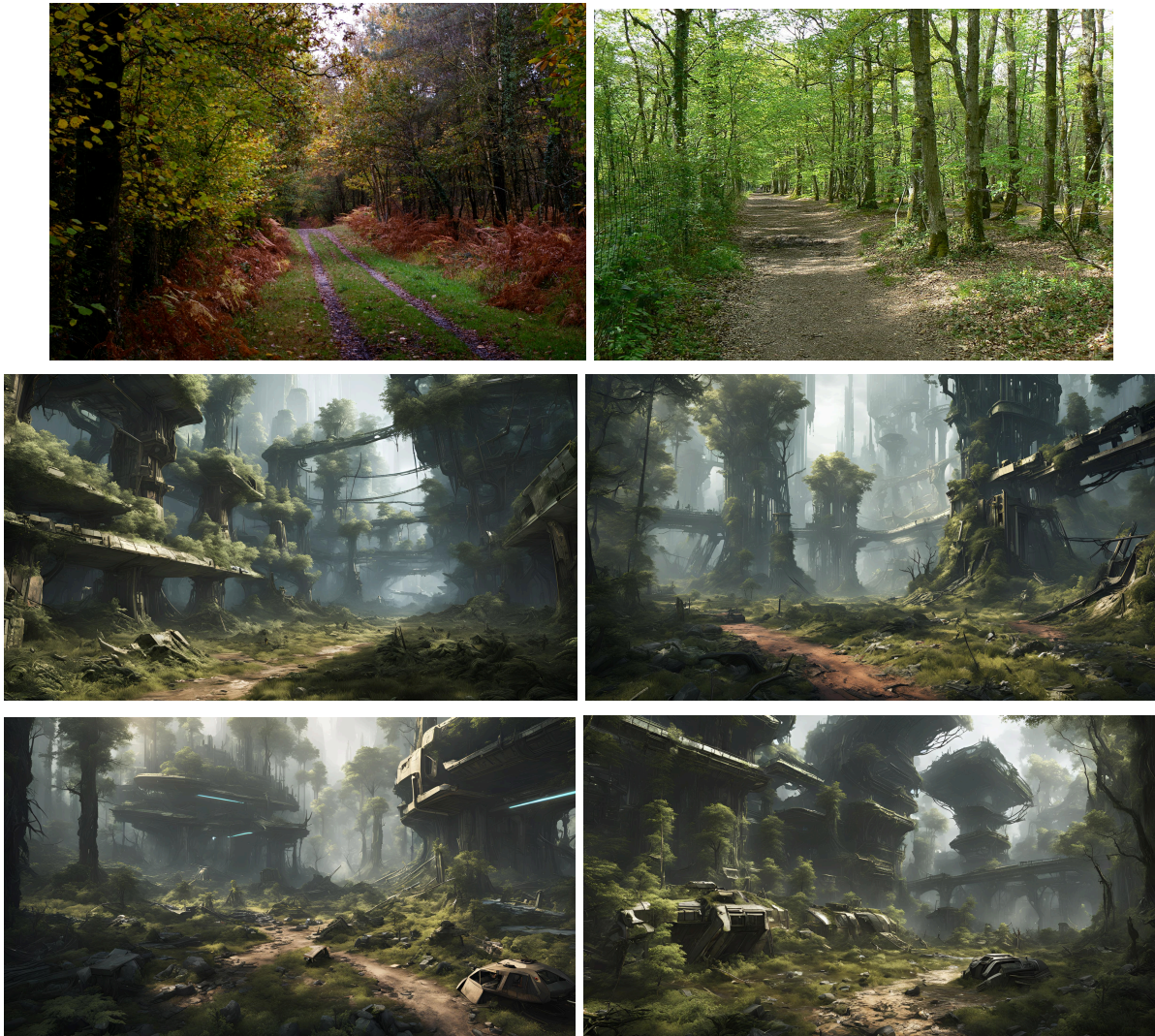


Figure 2 : Image synthétisée représentant l'esthétique recherchée

Pour souligner la gravité des événements, l'éclairage de chaque scène est soigneusement choisi, par exemple avec des couchers de soleil qui créent un contraste entre la beauté de la nature et la dureté des conflits.

Les couleurs des ennemis changent pour indiquer leur état : lorsque le joueur réussit à pirater un ennemi, ses couleurs passent à des tons froids et bleutés, signalant sa neutralisation temporaire, tandis que des couleurs plus vives et menaçantes signalent les robots ennemis. Ces changements visuels permettent au joueur de mieux appréhender la situation et d'adapter sa stratégie en fonction de l'état de chaque ennemi.

La bande-son est calme et inspirée des bruits de forêt naturels lorsque le joueur n'est pas en zone de conflit. Cependant lors des moments de conflit, une musique plus dynamique est jouée pour plus d'immersion (similaire à ce qui est présent sur *Horizon zero Dawn*, *Call of duty*...) Plusieurs bruits/sons seront également liés au gameplay avec notamment le bruit des armes lors des tirs, mouvement de personnage, commande du joueur ect...

L'animation des civils est également importante pour refléter les horreurs de la guerre avec l'utilisation de ragdoll pour donner un effet plus réaliste à la mort des civils.

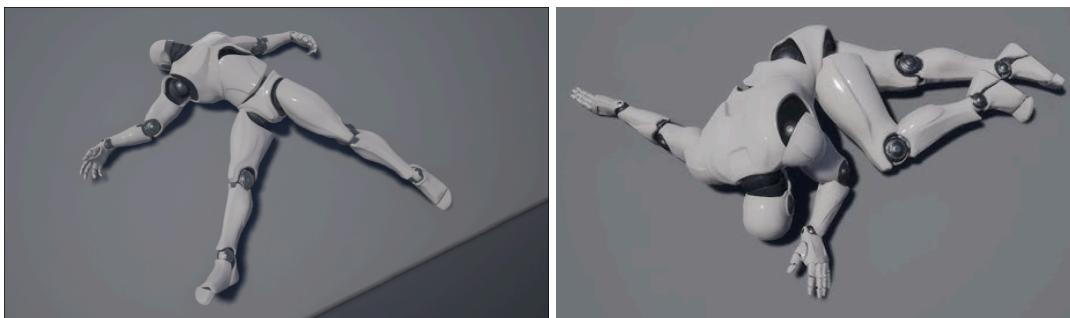


Figure 3 : Image représentant l'animation par ragdoll

Le ressenti général du jeu reflète la tension constante d'une mission de survie dans un environnement hostile. La jouabilité est centrée sur la furtivité et la stratégie, renforçant l'immersion tout en offrant une sensation de danger omniprésent.

3. Gameplay

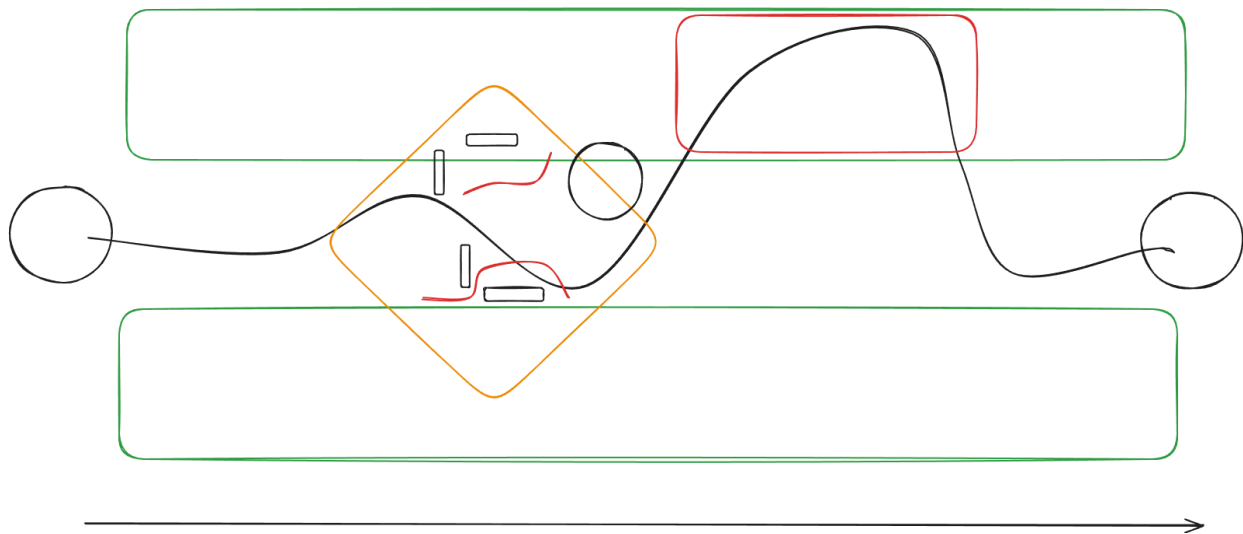
3.1. Objectives

Pour le mode de jeu principal, l'objectif pour le joueur est d'amener tous les civils jusqu'à la zone sécurisée. Pour cela, le joueur va devoir faire face à de nombreux obstacles. Il va devoir faire preuve de stratégie pour éviter les ennemis et rester discret. En plus de la furtivité, le joueur devra faire preuve d'agilité durant les moments de combat, en prenant en compte les réactions des civils face au danger. Il devra également leur donner des directives pour les guider et les protéger

Dans le mode infiltration, l'objectif sera d'accomplir des missions comme le piratage de systèmes informatiques, le sabotage d'équipements ennemis, et le vol d'informations sensibles. En temps de guerre, les ressources informatiques jouent un rôle de plus en plus crucial, et le contrôle de ces technologies confère au joueur un avantage stratégique précieux. Maîtriser ces missions permettra au joueur de progresser plus efficacement et d'accéder à de nouvelles opportunités pour mener à bien ses objectifs principaux.

3.2. Progression

Le joueur progresse de manière linéaire à travers des niveaux, rencontrant divers défis et ennemis. Chaque niveau augmentera en difficulté avec des rencontres plus complexes menant au final à un niveau de difficulté ingérable simulant la dure réalité de la guerre puisqu'avant tout **Civil Grief** est un jeu sérieux dénonçant les horreurs des conflits impliquant des civils.



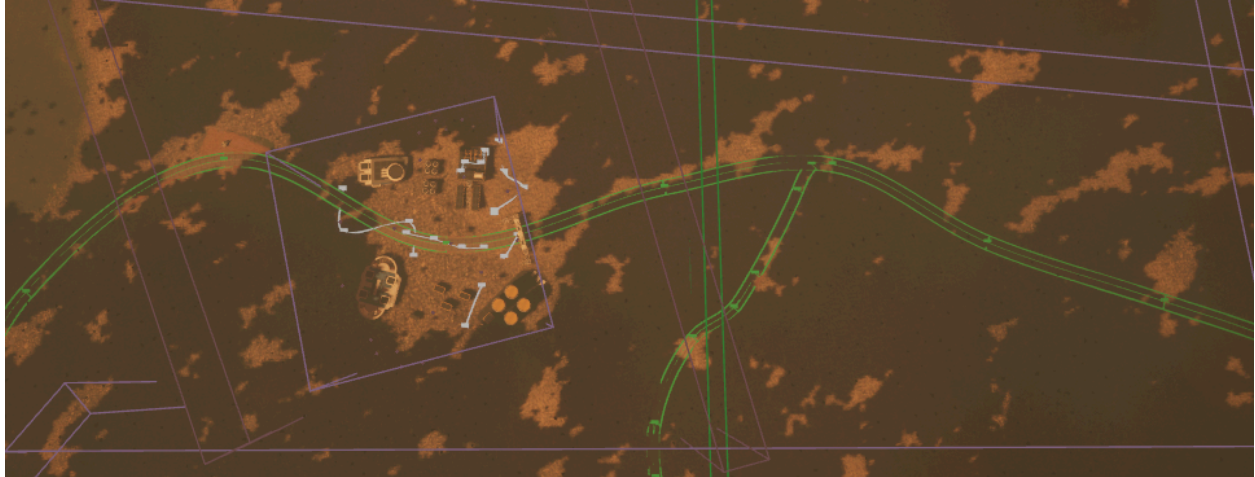


Figure 4 : Schéma illustrant la progression du joueur

3.2.1. Difficulty curve

La courbe de difficulté sera exponentielle, les ennemis seront de plus en plus nombreux et intelligents, adaptant leurs stratégies. En effet, ils seront plus sensibles à leur environnement, rendant le joueur et les civils plus facilement détectables. Au fil de la progression, de nouveaux types d'ennemis feront leur apparition, chacun ayant des caractéristiques uniques : des ennemis spécialisés dans le corps-à-corps, d'autres attaquant à distance, certains plus résistants ou difficiles à pirater, et d'autres encore plus rapides. Chaque rencontre présente de nouveaux enjeux menant toutes au fur et à mesure à la mort des civils.

3.3. Play flow

Non applicable

4. Mechanics

4.1. Joueur

4.1.1 Les règles pour le joueur

Le joueur doit suivre plusieurs règles afin de mener à bien ses missions.

Atteindre la zone sécurisée avec tous les civils :

- *Si* le joueur amène les civils à la zone sécurisée sans se faire repérer, *alors* la mission est réussie.
- *Sinon*, *si* des civils sont éliminés, *alors* la mission est échouée.

Survivre aux ennemis :

- *Si* le joueur et les civils atteignent la zone sécurisée, *alors* la mission est réussie.

Éviter les ennemis :

- *Si* le joueur reste hors du champ de vision des ennemis, *alors* il demeure furtif.
- *Sinon*, *si* le joueur ou les civils sont détectés, *alors* les ennemis passent en mode d'alerte et attaquent.

Gérer les civils :

- *Si* le joueur oriente les civils pour se dissimuler ou se déplacer discrètement, *alors* le risque de détection diminue.

Pirater les équipements ennemis :

- *Si* le joueur parvient à pirater un robot ennemi, *alors* le robot devient temporairement allié et protège les civils, offrant ainsi un avantage stratégique au joueur.
- *Sinon*, *si* le piratage échoue, *alors* l'ennemi détecte la tentative et vient attaquer le joueur

Combattre les ennemis:

- *Si* le joueur engage un ennemi dans un combat, *alors* il doit éviter de compromettre les civils et éviter de se faire repérer par d'autres ennemis

Conditions de succès et d'échec

- *Si* tous les civils atteignent la zone sécurisée, *alors* le niveau est terminé avec succès.
- *Si* tous les civils ou le joueur meurent, *alors* l'objectif principal échoue
- *Si* l'état d'alerte atteint son maximum, *alors* de nouveaux ennemis sont générés et la difficulté augmente.

4.1.2 Mouvement et commandes

Le joueur a accès à plusieurs commandes :

- **Mouvements:** ZQSD
Les mouvements du joueur se veulent fluides et de haute qualité, l'accent a été mis sur les 3C afin que le joueur ressente le mouvement pour être précis lors des missions d'infiltration ou les phases de combat.
- **Saut :** Espace
Le joueur peut sauter pour éviter les ennemis
- **Sprint:** Shift (Maj Gauche)
Le joueur dispose de deux modes de déplacements, le mode combat et le mode "Locomotion". Lorsqu'il maintient Shift, le joueur passe en mode "Locomotion", il sera alors plus rapide et mobile mais ne pourra plus utiliser ses outils de combat (arme de piratage et bouclier).
- **Tir de piratage:** Clic gauche de la souris
La brigade de protection des civils ne fait jamais recours à la force et à la violence, leurs armes ne sont que des armes de défense. Ils peuvent pirater les armes technologiques des ennemis comme les robots ou les drones afin de les utiliser à leurs avantages.
- **Bouclier anti-projectiles:** Clic droit de la souris
Afin de se protéger des tirs ennemis, le joueur peut déployer un bouclier d'énergie bloquant les projectiles.

Le joueur essaye au maximum d'éviter le conflit, il doit d'abord essayer de rester discret tout en emmenant les civils à bon port. Pour cela il dispose de plusieurs ordres qu'il peut donner aux civils:

- **Ordre de déplacement des civils:** F
Les civils vont se déplacer à l'endroit ciblé par le joueur.
- **Ordre "me suivre" aux civils:** E
Les civils suivent le joueur.
- **Ordre "Stop" aux civils:** A
Les civils s'arrêtent immédiatement.

4.1.3 Système de piratage

Le système de piratage des robots ennemis repose sur une mécanique simple mais stratégique. Le joueur est équipé d'un pistolet de piratage, dont la vitesse de rechargement varie à chaque utilisation, ajoutant une dimension tactique aux combats.

Pour pirater un robot, le joueur doit d'abord l'attaquer. Chaque tir augmente la barre de piratage du robot. Une fois qu'elle est complètement remplie, le robot est considéré comme

piraté et devient temporairement un allié du joueur. Chaque robot piraté possède une barre de vie qui diminue progressivement avec le temps. Cela simule l'usure et la dégradation du robot après avoir été piraté. Si la barre de vie atteint zéro, le robot est hors service et ne peut plus aider le joueur.

Le joueur doit donc planifier ses attaques pour pirater les robots, en tenant compte de la durée pendant laquelle le robot peut servir d'allié. L'équilibre entre le temps de chargement de son arme et le timing des piratages sera essentiel pour maximiser l'efficacité du soutien robotique.

4.1.4 Bouclier

Le joueur est équipé d'un bouclier personnel. Ce bouclier lui permet de se protéger des tirs provenant des ennemis mais pas des ennemis corps à corps. Ce bouclier présente également un temps de chargement. Il peut avoir une forme de dôme, ce qui va permettre de protéger les civils, ou il peut avoir la forme d'un bouclier rectangulaire.



Figure 5 : Bouclier sur *Fortnite*



Figure 6 : Bouclier sur *Valorant*

Au cours du jeu, le joueur pourra avoir accès à de nouveaux types de bouclier. Pour avoir un gameplay innovant et divers permettant au joueur de faire preuve de stratégie et d'adaptation.

- **Bouclier jetable en forme de dôme :**

Le joueur pourra jeter ou déposer le bouclier à un endroit précis. Cela pourra par exemple servir de point de protection. Ici aussi, le bouclier aura une durée de vie limitée.

- **Bouclier jetable sous forme de mur :**

Le joueur pourra utiliser à son avantage l'environnement dans lequel il se trouve pour dresser un mur de protection.



Figure 7 : Mur sur *Valorant*

4.2. IA

4.2.1. Comportement et types d'IA

IA Civil/

Les IA des civils sont simples mais elles constituent un élément central du gameplay. En effet, les civils doivent être protégés et réagissent principalement aux ordres du joueur.

Ils réagissent aux ordres suivant:

- **A:** "Halte" → Le civil arrête son déplacement immédiatement.
- **E:** "Planquez-vous là" → Le civil se rend à l'emplacement pointé par le joueur.
- **F:** "Suivez-moi" → Le civil suit le joueur.

De plus, les civils ne sont pas des soldats, ainsi ils sont plus lents, ont moins de vie et sont moins courageux. C'est cela qu'ils iront se cacher à la vue d'ennemis quitte à désobéir aux ordres du joueur.

IA Ennemi/

- **Base**

Les IA ennemis se basent en grande partie sur des arbres de décision et de comportement (Behavior Tree). Ils ont plusieurs états (state) qui sont mis à jour selon leur système de perception (vue, ouïe et perception des dommages).

Les robots vont donc attaquer tous les humains qu'ils percevront grâce à leurs sens. Le but du jeu est que ces robots peuvent être piratés, ce qui changera alors leurs comportements. Une fois piratés, les robots défendent les civils et attaquent toute menace qui s'y approche.

- **Ennemi mêlé**

Les ennemis mêlés sont plus agressifs, et réfléchissent moins. Une fois qu'ils ont repéré une cible à attaquer, ils vont s'approcher, tourner autour de leur cible à une certaine distance pour ne pas trop s'exposer (strafe), puis attaquer la cible une ou plusieurs fois. Ils répéteront ce cycle jusqu'à tuer leur cible, se faire pirater ou mourir.

Une fois piratés, ils patrouillent autour des civils qu'il protège puis reproduisent le même comportement que décrit ci-dessus lorsqu'il détecte une menace pour les civils.

- **Ennemi distance**

Les IA distances sont plus prudentes bien qu'elles vont avoir le même schéma de détection. Une fois une cible détectée, elles vont chercher le meilleur angle de tir en essayant de rester à portée de tir, avec une ligne de vue tout en maximisant la distance entre leurs cibles et elles.

De plus, lorsqu'elles se sentent en danger (barre de piratage ou de vie faible), elles vont chercher l'abri le plus proche où leurs assaillants ne les voient pas. Elles vont alors récupérer leur vie et recouvrer leurs esprits avant de retourner au combat.

4.2.2. Système de perception

Comme évoqué plus haut, chaque IA dispose d'un système de perception complet. Ils réagissent donc à la vue, à l'ouïe et au toucher (perception de dommage). Ils adaptent ainsi leur comportement à ce qui les entoure selon l'état dans lequel ils se trouvent.



Figure 8 : Système de perception

Dans l'exemple ci-dessus on peut voir que le civil a entendu le bruit du tir (debug jaune) et vue le civil devant lui (debug vert). On peut voir également les champs de vision, d'écoute ou de perception de dommage avec les couleurs associées.

4.2.3. Environment Query System (EQS)

Afin de s'adapter au mieux à l'environnement et de pouvoir utiliser le milieu qui les entourent, nos IA utilisent un système de requête à l'environnement. Ce système permet de tracer des grilles dans l'espace de jeu, d'y assigner des scores à chaque point selon certaines conditions et de choisir le point le plus adapté à une certaine situation.

Par exemple, une IA qui cherche à se cacher derrière un mur pour ne pas être vu par une autre IA tout en prenant le chemin le plus court pour se mettre à l'abri au plus vite.

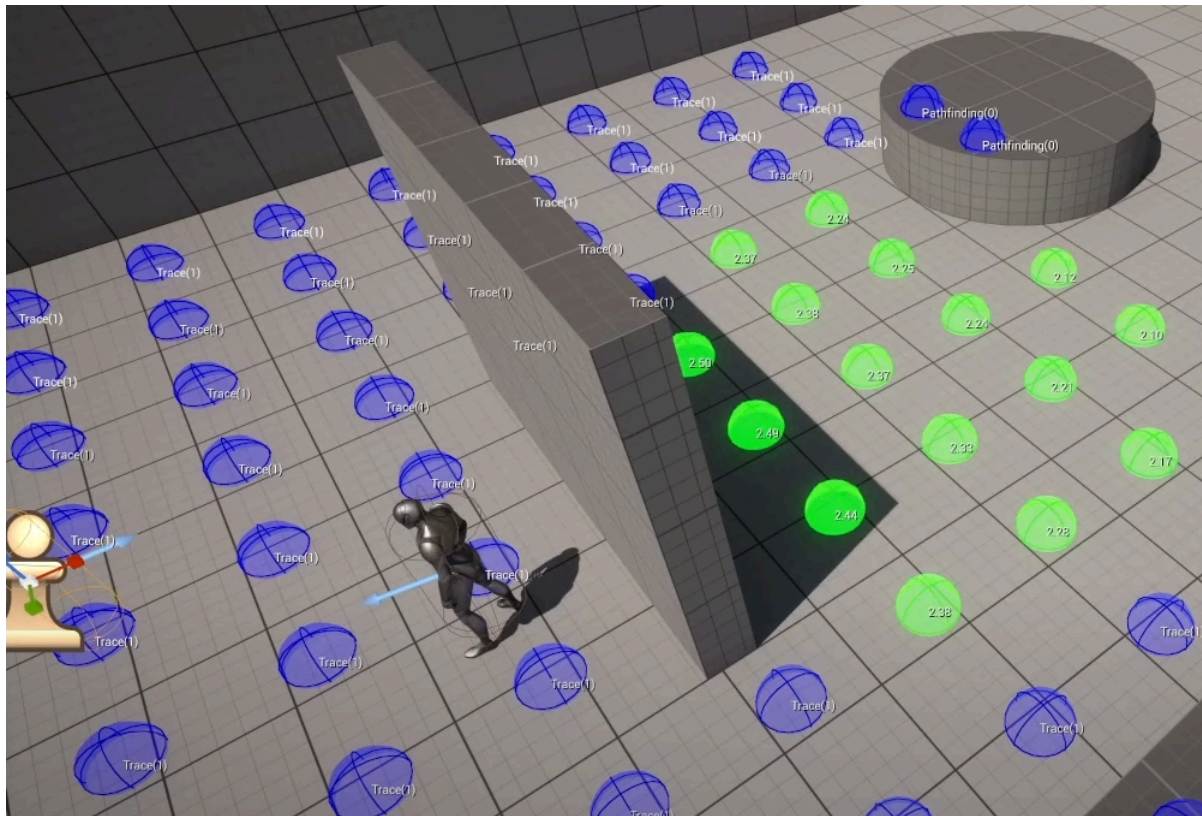


Figure 9 : Système de perception lié à l'environnement

4.2.4. Arbre de comportement (Behavior Trees)

Les arbres de comportement permettent de représenter et de manipuler efficacement les comportements des IA.

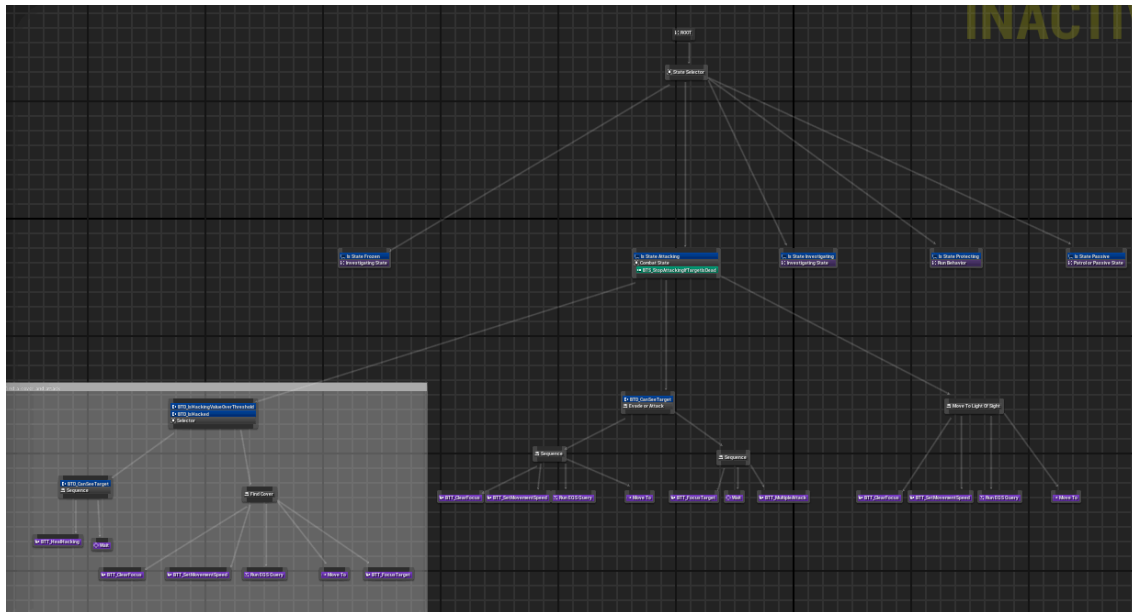


Figure 10 : Arbre de comportement

On peut voir que l'arbre est segmenté en sous-arbres afin de donner plus de visibilité et de pouvoir au mieux gérer les comportements tout en gardant une bonne lisibilité.

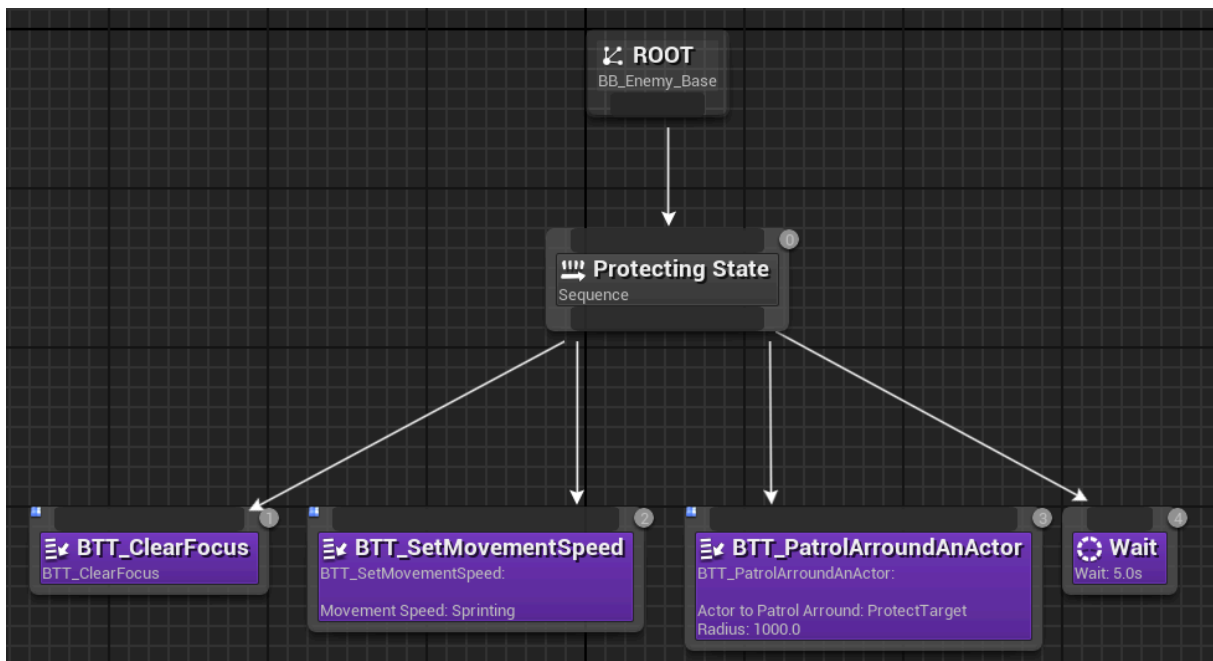


Figure 11 : Sous arbre illustrant la protection des civils par les robots piratés

Ci-dessus par exemple plus en détail le sous arbre responsable du comportement de protection des civils. On peut voir que celui-ci est lancé quand l'IA est dans l'état "Protecting" et qu'il exécute plusieurs tâches.

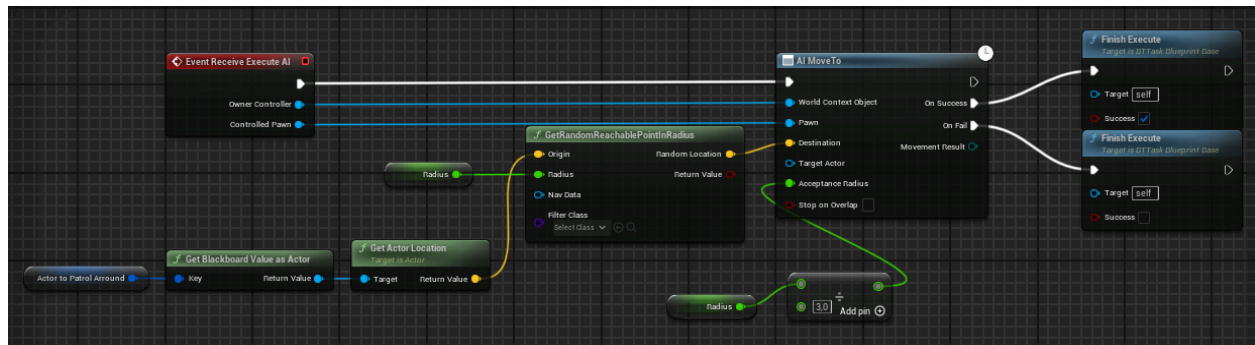


Figure 12 : Illustration de la fonction de patrouille

Chaque tâche va contenir du code comme par exemple ici la tâche PatrolAroundAnActor qui sélectionne une zone atteignable autour de l'acteur passé en paramètre dans un certain rayon et déplace l'IA jusqu'à ce point.

Ainsi, on peut combiner tous ces points pour créer des comportements complexes et adaptatifs. Les IA s'adaptent donc en temps réel à leur environnement, mettent à jour leur état courant et agissent en fonction de leurs données en lançant les bonnes tâches.

4.3. Game universe

L'univers de jeu est indépendant du joueur. La carte est parsemée de camps ennemis, qui patrouillent pour surveiller les environs, ajoutant un niveau de difficulté à la progression du joueur.

Mécanismes de l'univers :

- **Patrouilles ennemies** : Les camps ennemis ne sont pas statiques. En effet, les ennemis effectuent des patrouilles régulières, ce qui signifie que les joueurs doivent toujours être attentifs à leur environnement.
- **Événements** : Des événements aléatoires peuvent se produire, tels que des alertes d'ennemis qui augmentent temporairement la vigilance des patrouilles ou des attaques surprises par embuscades. Cela incite le joueur à s'adapter constamment à une situation en évolution.
- **Civils en danger** : Le comportement des civils est influencé par les actions des ennemis et du joueur, ce qui ajoute une couche supplémentaire de complexité au gameplay. Par exemple, si les civils rencontrent des ennemis, ils peuvent se mettre à fuir ou se cacher, influençant la stratégie du joueur.

- **Influence des actions du joueur :** Les choix du joueur, tels que le piratage de robots ennemis ou la protection des civils, ont des conséquences sur l'univers. Par exemple, pirater un robot peut temporairement le faire changer de camps, offrant un répit au joueur. Toutefois, si le robot est détecté, il alertera les autres ennemis, augmentant le risque pour le joueur et les civils.

4.4. Physics

Le jeu utilisera une physique réaliste, permettant l'interaction avec l'environnement et les agents. Il y a notamment des lancers de rayons pour calculer l'impact des tirs et des `physicalMaterial` pour gérer si les tirs touchent des zones sensibles (headshots).

4.5. Economy

Non applicable.

4.6. Character movement

Le joueur aura un contrôle fluide sur ses mouvements, intégrant des mécaniques de couverture et d'infiltration. On se trouve dans un monde ouvert mais il n'y a pas d'intérêt particulier à explorer la forêt où il y a beaucoup d'ennemis et ne nous rapproche pas du but final. On limite donc la zone de jeu autour des centres d'intérêt.

4.7. Player interaction

Le joueur pourra interagir avec des éléments environnementaux pour se cacher, pirater les robots ennemis, et donner des ordres aux civils. Il pourra interagir avec les objets tels que les boucliers pour les activer et/ou les lancer.

4.7.1. Game menus

Les menus permettent aux joueurs de naviguer facilement entre les options de jeu, les paramètres et les informations sur la mission.

4.7.2. Saving

Le système de sauvegarde permet des points de sauvegarde à des moments critiques, et éventuellement une sauvegarde manuelle.

4.7.3. Game options

Les joueurs pourront ajuster les paramètres audio, visuels et de difficulté dans le menu.

4.8. Assets

Modèle du joueur : Soldat futuriste

Modèles des civils : Variable

Modèle des ennemis : Soldats, robots (distance/mêlée/boss)

Environnement : Forêts, zones urbaines futuristes dévastées

Sons de tir : Armes de piratage et explosions

Effets spéciaux : Retour utilisateur tirs et dangers

5. Graphics and audio

5.1. Visual system

Au niveau du visuel, Civil Grief s'implante dans un environnement 3D réaliste tout en ayant un côté futuriste, dans un cadre de guerre moderne.

5.1.1. Player camera

Civil Grief est un jeu à la troisième personne. Le joueur aura une vue au-dessus du personnage qu'il incarne. Il pourra également bouger la caméra afin de voir son environnement.

5.1.2. Landscape

L'environnement se base sur un modèle de forêt réaliste avec de légères élévations de terrain. Le terrain contient de nombreux types d'arbres et de végétation en concordance avec un modèle de forêt. Une route est présente dans l'environnement pour guider le joueur. Dans les zones de danger (zone de conflit avec les ennemis), le terrain sera plus épuré pour que le joueur puisse avoir plus de visibilité. De plus, de nouveaux éléments tels que des bâtiments sont présents sur ces zones. Cela permet de signaler au joueur le changement de zones et il pourra utiliser ces bâtiments à son avantage.

5.2. Interface

L'interface utilisateur sera claire et intuitive, permettant une navigation facile et une interaction rapide pendant les missions.

Des barres de vie et de piratage sont présentes pour informer le joueur sur son état, l'état des civils et l'état des robots.

5.3. Audio system

L'audio sera immersif, avec des bruits ambiants réalistes. De nombreux effets sonores sont utilisés, à la fois pour l'immersion mais aussi pour le retour utilisateur et la compréhension

des IA. En effet, les IA réagissent au son et le joueur doit donc entendre également ces bruits pour suivre le comportement des robots.

5.3.1. Game music

La musique sera instrumentale, variant entre des thèmes calmes pour les phases d'exploration et des morceaux plus intenses lors des combats. L'audio est également présent sur les cinématiques pour faire la différence entre les moments de jeu et les moments narratifs.

5.3.2. Audio look & feel

L'audio met l'accent sur la tension et l'immersion, avec des effets sonores correspondant aux actions du joueur et à l'environnement. L'accent est mis sur le lien entre le gameplay et l'audio. Le joueur va avoir un retour audio sur les directives qu'il donne aux civils (Arrêtez-vous, Planquez-vous...)

6. Story and narrative

6.1. Backstory

Le monde a été dévasté par les guerres et les conflits des grandes puissances. Les conséquences de ces actes sont désastreuses surtout pour les civils démunis, une brigade de protection a été formée. Cette brigade prône la paix et a pour seul objectif de sauver les civils.

6.2. Main plot

Le joueur doit naviguer à travers des territoires hostiles pour sauver des civils tout en découvrant des secrets sur le conflit et les factions impliquées.

6.2.1. Plot progression

Le récit progresse à travers des missions, des interactions avec des civils, et des choix qui influencent l'issue des événements. Le joueur va s'attacher aux civils qu'il doit protéger pour au final les perdre.

6.3. Cutscenes

Des cinématiques seront utilisées pour faire avancer l'histoire et renforcer l'engagement émotionnel du joueur. Les horreurs de la guerre vont être illustrées et transmises au joueur en appuyant sur les émotions et l'attachement.

Les cinématiques vont permettre d'ajouter de l'immersion et de changer le rythme du jeu. Elles vont permettre tout d'abord d'introduire l'univers du jeu. Puis elles vont permettre au joueur de mieux comprendre le personnage qu'il va incarner avec différentes mises en scène.

7. Characters

7.1. Main characters

Le Soldat (Alex Terrieur) : Protagoniste, expert en infiltration et sauvetage.

Commandant : Mentor du joueur, fournissant des conseils stratégiques.

7.1.1. Backstory

Alex **Terrieur**, ancien membre des forces spéciales, a vu son pays sombrer dans la guerre. Recruté pour protéger les civils, il est hanté par la perte de ses camarades et de sa famille (sa femme et sa fille) et s'efforce de racheter ses échecs passés en sauvant des vies innocentes.

7.1.2. Personality

Empathique et stoïque, Alex ressent profondément la souffrance des civils qu'il protège. Bien qu'il soit souvent distant, il développe des liens forts avec ceux qu'il sauve, luttant contre ses démons intérieurs.

7.1.3. Appearance

Mesurant 1,85 mètre, Alex a des cheveux bruns courts et des yeux bleus perçants. Il porte une combinaison tactique et un bracelet en cuir en souvenir de sa fille, symbolisant sa mission de protection et lui rappelant sans cesse qu'il n'a pas réussi à protéger les siens.

7.1.4. Abilities

Infiltration : Déplacement silencieux pour éviter la détection.

Stratégie de sauvetage : Éviter au maximum les conflits pour diminuer au mieux les victimes des conflits

Combat à distance : Utilisation d'armes de piratage des robots ennemis et d'un bouclier bloquant les projectiles.

Leadership : Capacité à motiver et diriger.

7.1.5. Relationships

Commandant : Mentor respecté, source de pression pour Alex.

Civils : Liens émotionnels avec ceux qu'il sauve, nourrissant sa motivation.

Alliés : Camaraderie solide, mais culpabilité lorsqu'il ne peut pas protéger ses coéquipiers.

7.2. Supporting characters

Civils : Varié dans leurs histoires, le joueur doit les protéger et doit s'attacher émotionnellement à eux.

Alliés : Autres soldats qui peuvent aider lors de certaines missions.

7.3. Enemies

Soldats ennemis : Bien entraînés, utilisant des tactiques avancées, se bat par intermédiaire en invoquant des robots. (symbole des drones et bombes utilisés contre des civils)

Robots de combat : Dotés d'intelligence artificielle, représentant une menace dynamique.

Différents types de robots sont disponibles:

- Mêlée: Met la pression et attaque au corps à corps.
- Distance: Plus grande portée, attaque à distance et se met à l'abri quand ils sont en danger, ils reviennent se battre une fois qu'ils ont récupéré.

8. Game world

8.1. Look & Feel of the world

Le monde est sombre et dévasté, avec des signes de lutte, des paysages naturels et des ruines humaines. L'impact visuel est conçu pour évoquer la tristesse et l'urgence de la situation.

8.2. Locations

Zones urbaines : Ces zones, autrefois peuplées, sont désormais dévastées par la guerre et regorgent de dangers tels que des patrouilles ennemies. Les bâtiments en décomposition mettent l'accent sur le côté dévasté.

Forêts : Situées à la périphérie des zones de conflit, les forêts fournissent des espaces de refuge et de couverture. Cependant, elles cachent également des menaces potentielles et forcent le joueur à rester vigilant pour éviter les patrouilles ennemies et utiliser efficacement l'environnement naturel pour rester discret.

8.2.1. Connection to the plot

Chaque zone est directement liée à la trame narrative. Par exemple, les zones urbaines rappellent les dommages causés aux civils et montrent des indices sur les factions impliquées dans le conflit.

8.3. Levels

Les niveaux seront construits autour de missions spécifiques, allant de simples opérations de sauvetage à des défis plus complexes impliquant des choix moraux.

8.3.1. Tutorial levels

Les premiers niveaux feront office de tutoriels, introduisant les mécaniques de base du jeu comme le système de piratage, la gestion des civils, et l'utilisation de l'environnement pour se cacher. Le joueur apprend ici les fondamentaux de l'interaction avec les éléments de son environnement dans des situations à faible risque.

8.3.2. Main levels

Les niveaux principaux introduisent progressivement des défis de plus en plus difficiles. Au fur et à mesure que le joueur progresse, de nouveaux types d'ennemis, des situations plus complexes, et des dilemmes moraux apparaissent, exigeant davantage de stratégie et de prise de décision.

8.3.3. Optional levels

Les niveaux optionnels mettent l'accent sur les relations entre les personnages et offrent des moments pour en apprendre davantage sur l'histoire des civils et des zones explorées. Ces niveaux ajoutent de la profondeur au récit, permettant au joueur d'en savoir plus sur les motivations des autres personnages et d'explorer des zones inhabituelles pour obtenir des informations et des ressources supplémentaires.