

**DISAPPEAR**

**GAME  
OVERVIEW  
DOCUMENT**

What A GameSTUDIO

**PREMIÈRE**  
**PARTIE**

**OVERVIEW**

# INTRODUCTION

*Disappear* est un jeu vidéo développé dans le cadre de notre 2ème année de mastère à l'ESGI.

L'objectif de ce projet est de concevoir un logiciel utilisant des algorithmes évolués pour la 3D et le jeu vidéo. De plus, il doit exploiter des technologies avancées et innovantes afin de pouvoir être présentée au SIGGRAPH 2022.

Notre projet est un prototype visant à prouver la viabilité de notre concept et à présenter la technologie qui nous intéresse, à savoir la simulation de courants d'air générés par le mouvement en temps réel.

## **Clément Clerc**

Lead Game Designer - Lead Sound Designer  
Developer - Level Designer - 3D Artist

## **Ronan Dhersignerie**

Lead Developer - Lead Level Designer  
Sound Designer - Lead 3D Artist

# ONE PAGE DOCUMENT

## ***Pitch***

Dans un complexe secret, choisissez votre camp entre les mutants capable de se rendre invisible qui tente de s'enfuir, ou les chasseurs qui tentent de les éliminer

## ***Genre***

Jeu d'action-survie multijoueur asymétrique à la première personne

## ***Cible***

Joueurs occasionnels

## ***Support***

PC Windows

## ***Concept***

Disappear est un jeu de cache-cache dans lequel une partie des joueurs incarnent des mutants tandis que les autres joueurs incarnent des chasseurs.

Les mutants sont capables de devenir invisibles lorsqu'ils sont en déplacement pour échapper à la vigilance des chasseurs, mais génèrent en contrepartie beaucoup de sons et de courants d'air qui vont secouer les éléments du décor.

Les chasseurs doivent quant à eux attraper tous les mutants en se basant sur leur ouïe ou bien les mouvements du décor.

# INTENTION & RÈGLES D'OR

est un jeu opposant deux équipes accessible à tous dans une ambiance sombre et horrifique avec des graphismes minimalistes (PSX) pour orienter le jeu sur l'ambiance plutôt que la course au photoréaliste. Dans un environnement semi ouvert (Une "grande" carte sans chargement)

- First person
- Multiplayer
- Asymétrie du gameplay
- Ambiance
- Les Hiders devient invisible en se déplaçant
- Les Seekers annule l'invisibilité lorsqu'ils sont assez proche

# RÉFÉRENCES GAMEPLAY

## Propnight



### *Qu'est ce que c'est ?*

*Dead by Daylight* est un jeu de survie horrifique qui cherche à reproduire en jeu vidéo le feeling d'un film de slasher. Un joueur contrôle un tueur cherchant à éliminer les autres joueurs qui tentent de s'échapper.

### *Qu'est ce qui nous intéresse ?*

- Le gameplay asymétrique Tueur / Survivant.
- Les mécaniques de déplacements des personnages : sprint, accroupi, passage d'obstacle et interaction avec l'environnement
- Les compétences des personnages qui créent de la variété
- Les objectifs des survivants qui balisent le déroulement d'une partie
- Pouvoir se cacher dans l'environnement

# RÉFÉRENCES GAMEPLAY

## BUISSONS



### *Qu'est ce que c'est ?*

Buissons est un jeu de cache-cache dans lequel les joueurs contrôlent des buissons et doivent échapper à la vue de leurs adversaires tout en trouvant le moyen de les éliminer en exploitant l'environnement.

### *Qu'est ce qui nous intéresse ?*

- La variété des environnements qui apportent chacun leur lots de mécaniques
- La mécanique de cache cache qui pousse à observer l'environnement et mémoriser la position initiale des différents objets
- Les choix de design forçant les joueurs à être en mouvement (un oiseau se pose sur le buisson d'un joueur trop immobile)

# RÉFÉRENCES GAMEPLAY

## SEKIRO SHADOWS DIE TWICE



### Qu'est ce que c'est ?

SEKIRO est un jeu d'action dans un univers inspiré du Japon féodal. Le joueur incarne un shinobi qui doit vaincre un certain nombre de grand boss pour aider son maître.

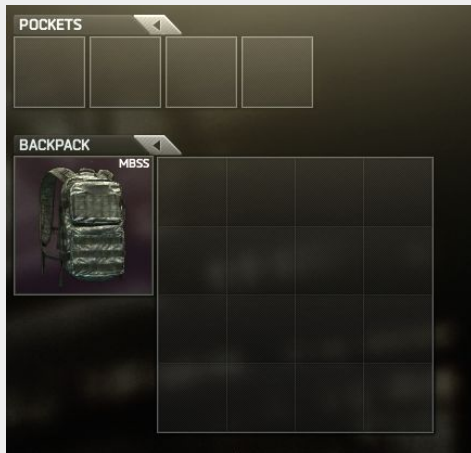
### Qu'est ce qui nous intéresse ?

- Le boss du Singe du Triptyque mets en scène une arène fermée dans lequel le joueur doit affronter quatre singes. Contrairement au reste du jeu, ceux-ci vont prendre la fuite plutôt que d'attaquer. Le joueur doit donc exploiter les éléments de l'environnement et la panoplie de mouvement à sa disposition pour les attraper. De plus l'un des singes est invisible et ne peut être repéré que par les sons qu'il émet ainsi que ses traces de pas.



# RÉFÉRENCES GAMEPLAY

## Escape from Tarkov



### Qu'est ce que c'est ?

Tarkov est un FPS exigeant et qui met une emphase sur le réalisme.

### Qu'est ce qui nous intéresse ?

- Le système d'inventaire
- La relation du poids transporté et l'agilité du personnage
- Le système de spawn et d'extraction

ESCAPE FROM  
TARKOV

# RÉFÉRENCES ARTISTIQUES

## ARKNIGHTS



### *Qu'est ce que c'est ?*

ARKNIGHTS est un jeu mobile de type Tower Defense. Le jeu prend place dans un univers post-apocalyptique peuplé d'humanoïdes capables d'utiliser de la magie au moyen d'une roche mais qui deviennent alors porteurs d'une maladie contagieuse.

### *Qu'est ce qui nous intéresse ?*

- Le scénario opposant des Infectés discriminés à des forces militaires
- Le character design qui varie entre des aspects médicaux ou militaires

# RÉFÉRENCES ARTISTIQUES

## Playstation 1



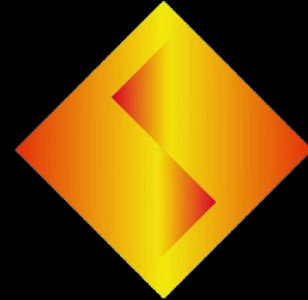
## Qu'est ce que c'est ?

La Playstation 1 est une console de jeux vidéo sortie en 1994

## Qu'est ce qui nous intéresse ?

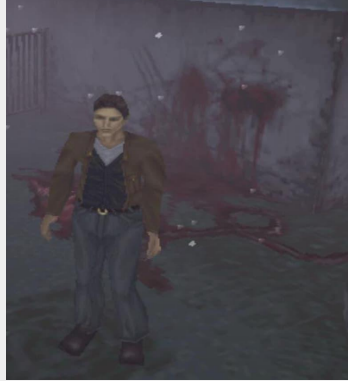
- L'aspect low poly
- Les textures pixelisé

SONY



# RÉFÉRENCES ARTISTIQUES

## SILENT HILL



### *Qu'est ce que c'est ?*

*SILENT HILL* est un jeu Playstation 1 de type survival horror. Le jeu prend place dans une réalité alternative de la ville de Silent hill où des événement étrange et surnaturel s'y produisent

### *Qu'est ce qui nous intéresse ?*

- L'aspect et l'ambiance sale et poisseuse
- Liminal Spaces



**DEUXIÈME**  
**PARTIE**

**FACTIONS**

# HIDERS

*Les Hiders* sont une faction constituée d'humains, principalement pacifiste, qui sont capable de réfracter la lumière grâce à l'énergie cinétique et de devenir invisibles.

Pour optimiser leur invisibilité ils ont créé des vêtements capables d'exploiter leur capacité.

Ils sont considérés comme des ressources et sont chassés à cause de cela.

Il faut être discret mais n'hésitez pas à faire tomber des obstacle sur votre passage pour ralentir les Seekers !

**Cinétisme** Devient invisible en fonction de la vitesse de déplacement

**Convertisseur cinétique** Permet aux vêtements d'être invisible avec son porteur

**Fermer les vents** Empêche les Seeker de passer par les vents

# SEEKERS

Les Seekers sont une faction d'humains fortement militarisés qui chasse les Hiders pour réaliser des expériences et tirer profit de leur capacité.

Pour optimiser leurs profits ils ont mit au point un arsenal non létal afin de pouvoir récupérer des Hiders dans "le meilleur état possible".

Une fois qu'ils ont capturé leur cible, les Seekers doivent attendre l'hélicoptère afin que celle-ci soit collecté.

Les Seekers sont très bien organisé et prépare minutieusement leurs partie de chasse. Ils préparent des accès rapides entre différent point clé du terrain.

**Exosquelette** augmente les capacités physique, permet de tomber de plus haut sans soucis. Permet aussi de capturer les Hiders plus facilement.

**Arme** Au début de la chasse les Seeker se voit confier de l'équipement les aidant

**Vents** permet aux Seekers de se déplacer très rapidement d'un point A à un point B

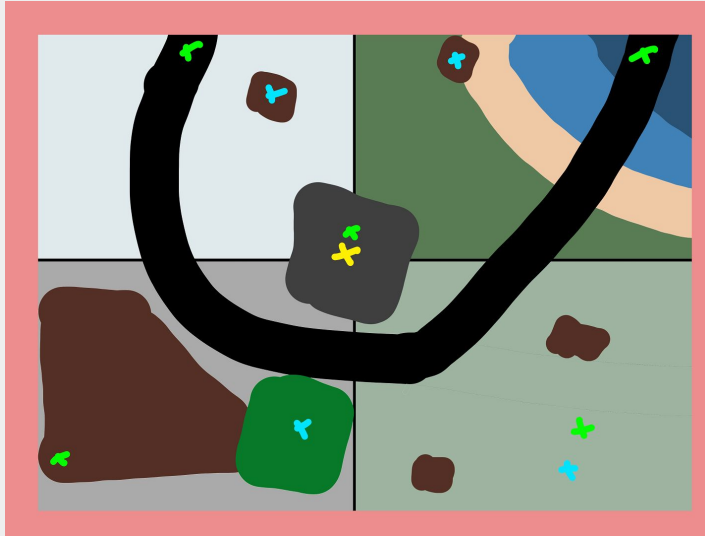
**TROISIÈME**  
**PARTIE**

**LEVEL DESIGN**



# LES MAPS

Carte test



Le complexe



# LES BIOMES

La carte se divise en plusieurs biomes

## Plaine enneigée

Les plaines enneigées sont dangereuses pour les hiders. Il y a peu de végétation et les déplacements laissent des empreintes de pas dans la neige. La neige qui tombe en continu efface les traces de pas au bout de quelques minutes.

La zone contient de nombreuses ressources déposées par des civils, ce qui pousse les hiders à s'y rendre malgré le danger.

## Ville

La ville regorge de ressources à collecter mais le brouillard permanent révèle la position des hiders via les courants d'air dans le brouillard. La ville est également le lieu qui possède le plus de cachette : bâtiment, placard, meuble, etc.

## Forêt enneigée

Contrairement aux plaines la neige ne tombe pas suffisamment sur le sol pour y laisser des traces de pas mais au moindre coup de vent la neige virevolte des branches.

## Littoral

Les herbes hautes permettent de s'accroupir dedans en ayant une relative couverture. Attention aux empreintes de pas dans le sable, contrairement à la neige elle ne s'efface pas. s'enfuir par la mer ? une bonne idée mais attention aux rhumes

# EXITS

Les *Hiders* doivent s'enfuir de la zone et pour cela ils sont aidés par des civils pour s'enfuir à certains point d'extraction.

Il ya 5 points d'extraction fixes définies sur la carte mais seulement 2 sont actifs au cours d'une partie. Il y a en plus 1 point d'extraction qui se déplace sur la carte.

Un point d'extraction ne peut être utilisé qu'une fois, les sorties sont donc limitées. Il y a systématiquement moins de place de sortie que de *Hiders* dans la partie.

Certaines sortie demandent aux *hiders* de remplir une condition avant d'être utilisable.

## Conditions possibles :

- N *hiders* sur l'endroit (la colonne lumineuse change de couleurs)
- Une clé à trouver dans la carte
- Gros objet qui limite la vitesse

## Colonne lumineuse :

- Un faisceau lumineux vertical apparaît au début de la partie au dessus de chaque sortie jusqu'au limite visible du sommet de la carte. Ce faisceau est visible uniquement pour les *Hiders* et disparaît au bout de quelques secondes.
- Le faisceau redevient visible pour un *Hider* lorsque celui-ci est suffisamment proche.
- Si la sortie a déjà été utilisée, le faisceau apparaît d'une certaine couleur pour indiquer que la sortie n'est plus accessible.
- Les sorties qui nécessitent plusieurs *Hiders* pour être actives apparaissent pour tous les *Hiders* dès que l'un d'entre eux tente de l'activer. Le faisceau est alors d'une couleur particulière pour indiquer qu'il manque des joueurs.

# SPAWNS

Les joueurs spawnent **simultanément** au lancement de la partie.

Les Seekers spawnent tous au même endroit, au centre de la carte.

Les Hiders possèdent plusieurs points de spawn dispersés sur la carte. Il y a plus de points de spawn existants que de points de spawn actifs au cours d'une partie. Ainsi, la position de départ des Hiders peut varier.

Les Hiders sont répartis en groupe de 1 à **[3]** sur les différents spawners actifs. Ces spawners sont choisis en relation avec les sorties : ils ne doivent pas être trop proches d'une sortie pour ne pas avantager les Hiders qui y apparaissent.