

*The  
Blind*  
ブラインドスコープ  
*Scope*

Projet d'expérimentation sonore — Unity

*Designers*

Jérémy Lesdema — Julien Warin

*Développeurs*

Louis Lagache — Emile Roch

*Design et Management de l'Innovation Interactive, promotion 2020*

Gobelins, l'école de L'image



# *Le concept*



# *Le pitch*

---

---

**Blind Scope est un jeu FPS** (First-Person Shooter) dans lequel vous incarnez Saïto (sight = vue en anglais), un homme aveugle qui autrefois pouvait voir, stigmaté de sa vie passée en tant que yakuza. Durant une nuit, des assassins vont s'infiltrer et tenter à vos jours. **À l'aide des sons qui vous permettront de vous repérer dans votre demeure et des bruits que vos ennemis produiront** en usant d'armes ou en provoquant divers dégâts chez-vous, vous devrez **malgré le danger et vos problèmes de vue, localiser et neutraliser vos ennemis.**

---

*03 - 15*

# *L'objectif du jeu*

---

—

Une expérience dans laquelle l'utilisateur va devoir **faire confiance à ses sens, à ce qu'il voit, perçoit, comprend et ressent**. Le système du jeu et la manipulation du personnage sont classiques, elle se fait par l'usage du **clavier et de la souris**. Le joueur est aveuglé et l'environnement ne sera révélé que par les sons les plus violant comme les coup de feu et le tonnerre. Pour le reste il devra faire confiance à son ouïe pour localiser ses ennemies et se repérer (**écholocalisation**).

—

—  
*Conception graphique*  
—

# L'univers

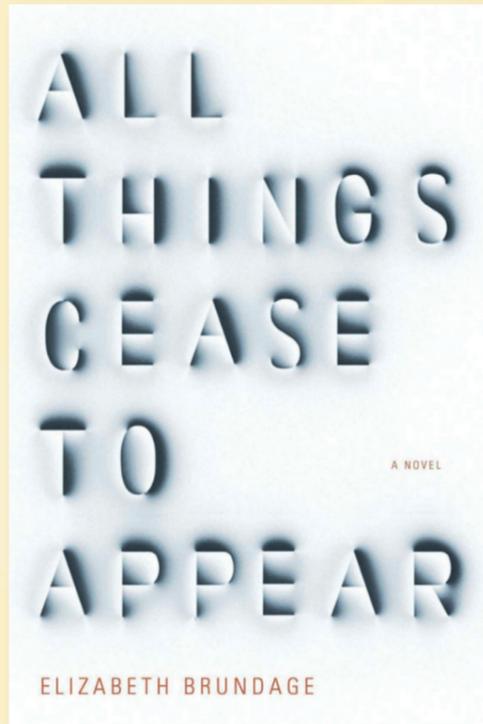
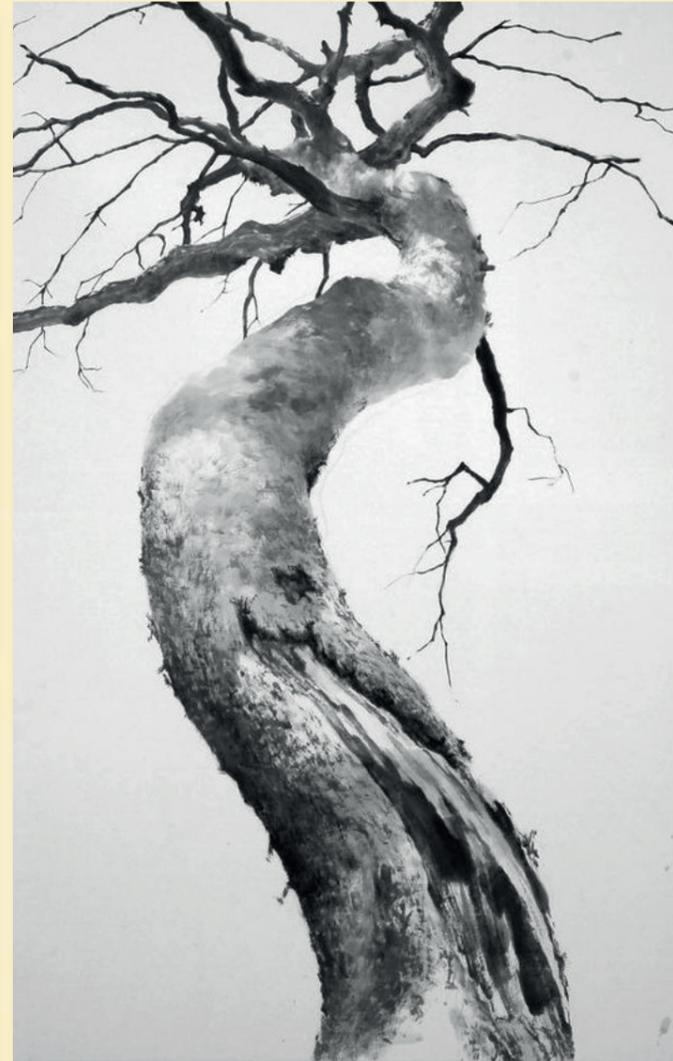
---



06-15

# Le style graphique

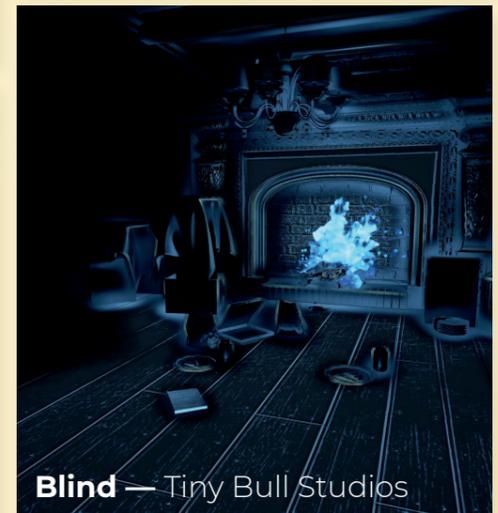
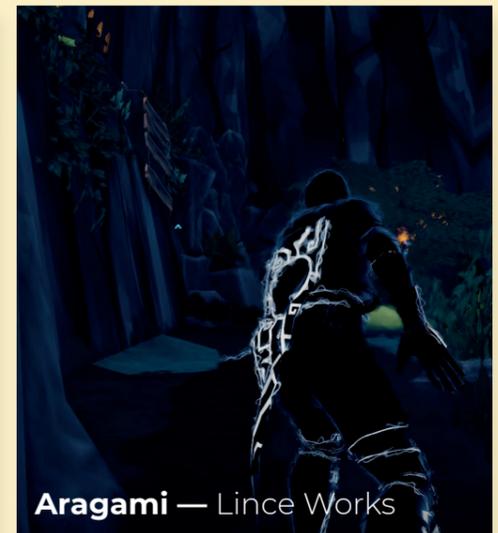
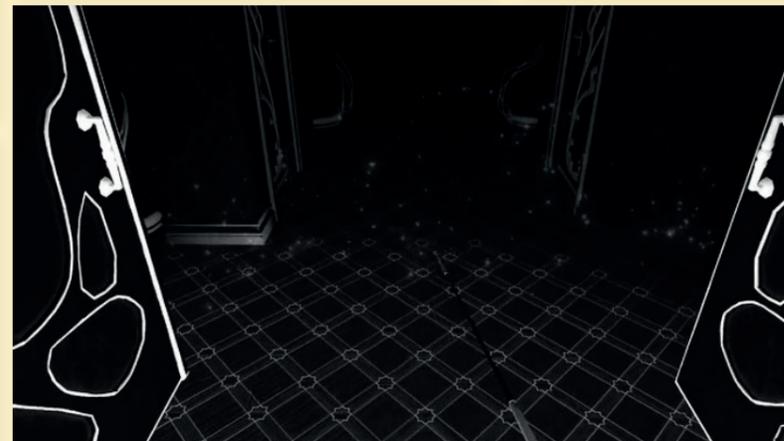
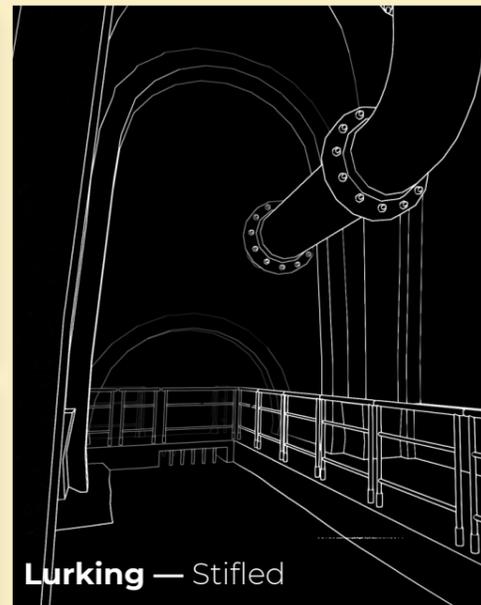
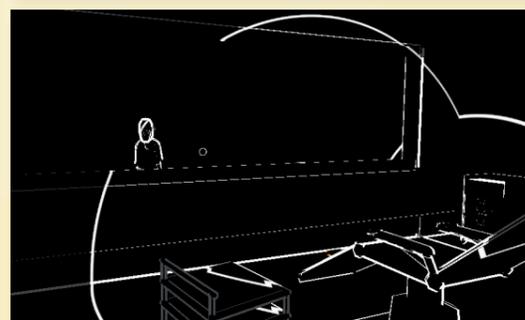
---



07-15

# Le gameplay

---



08-15

# Les typographies

---

## Montserrat

---

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp  
Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp  
Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz**

1234567890 | **1234567890**

Exemple de texte courant

---

Loin, très loin, au delà des monts Mots, à mille lieues des pays Voyellie et Consonnia, demeurent les Bolos Bolos. Ils vivent en retrait, à Bourg-en-Lettres, sur les côtes de la Sémantique, un vaste océan de langues.

**Loin, très loin, au delà des monts Mots, à mille lieues des pays Voyellie et Consonnia, demeurent les Bolos Bolos. Ils vivent en retrait, à Bourg-en-Lettres, sur les côtes de la Sémantique, un vaste océan de langues.**

## Certado

---

*Sixty Randgloves mixed / SIXTY RANDGLOVES MIXED*

*Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz*

*1234567890*

Exemple de titre

---

***Vous avez gagné***

*09 - 15*

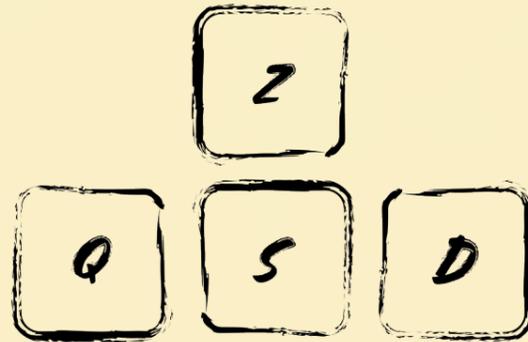
# Le(s) interaction(s)



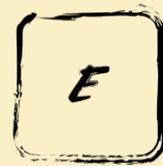
Touches tutoriel/pause



Sifflet



Touches directionnelles



Attraper



Recharger



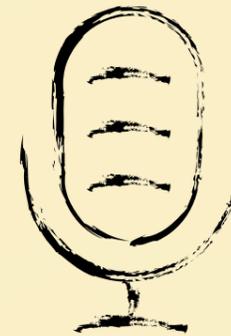
Map



S'accroupir

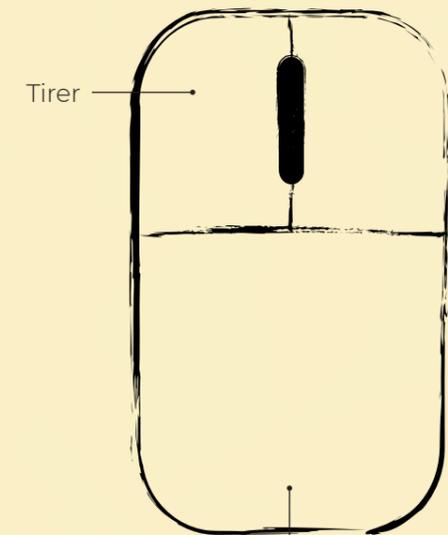


Bullet Time/ralenti



Agrandissement de la vision du joueur (écholocalisation)

—  
Non disponible, future fonctionnalité à implémenter



Tirer

Déplacement caméra

# Le parcours utilisateur

---

Arrivée sur le jeu

—  
Accueil



L'utilisateur arrive sur la page d'accueil où il peut commencer le jeu.

Conseils  
concernant le jeu



Moment dans lequel l'utilisateur est prévenu que le gameplay du jeu utilise le son et qu'il est important de l'activer et de se munir d'un casque ou d'écouteurs.

Prologue

—  
Introduction à l'histoire



L'histoire est narrée à l'utilisateur afin que l'utilisateur comprenne que le personnage qu'il incarne dans le jeu est au cœur de l'intrigue.

# Le parcours utilisateur

## Tutoriel

Explication touches



Après avoir expliqué le fonctionnement du jeu ainsi que son intrigue, les interactions que l'utilisateur va devoir utiliser pour gagner le jeu lui sont présentés.

## Transition

Début du jeu



Après que le fonctionnement, l'intrigue et les différentes interactions du jeu ont été présentés à l'utilisateur, celui-ci peut commencer le jeu. Une transition avec le fond en contour et la scène du jeu ce produit afin de faire comprendre à l'utilisateur que celui-ci fait partie intégrante du jeu



Fin du jeu — gagné



Fin du jeu — perdu

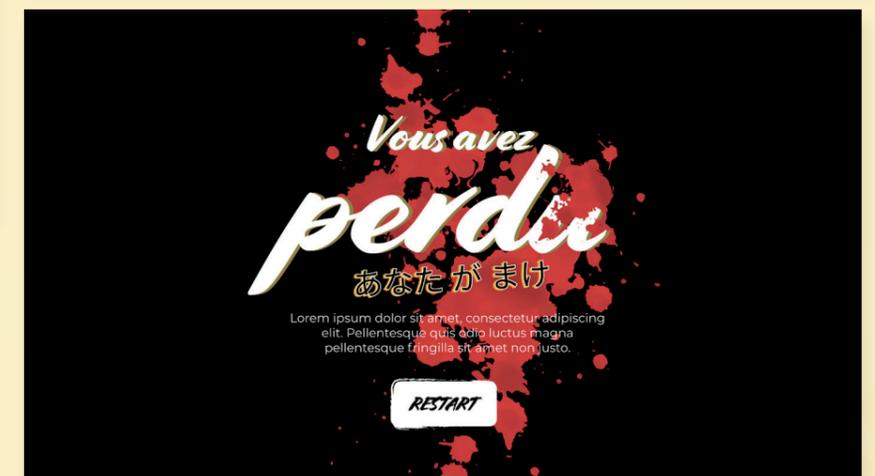
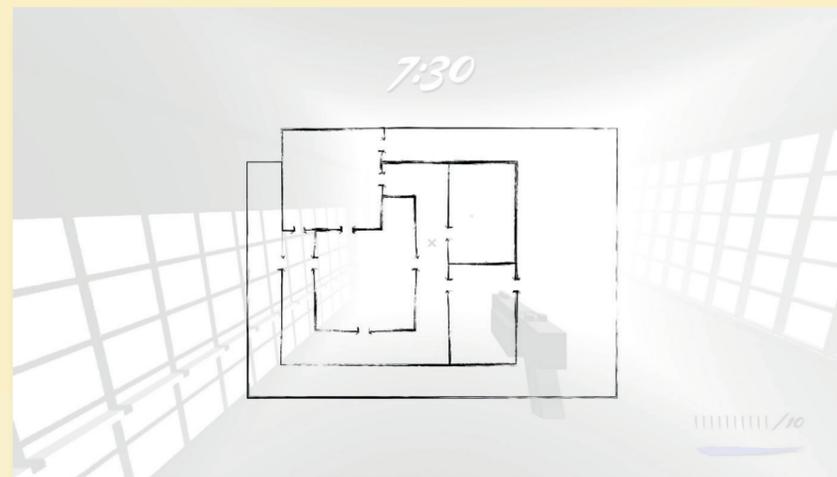
# Le parcours utilisateur

---



# Le parcours utilisateur

---



***Merci!***

***Designers***

Jérémy Lesdema — Julien Warin

***Développeurs***

Louis Lagache — Emile Roch

***Design et Management de l'Innovation Interactive, promotion 2020***

Gobelins, l'école de L'image