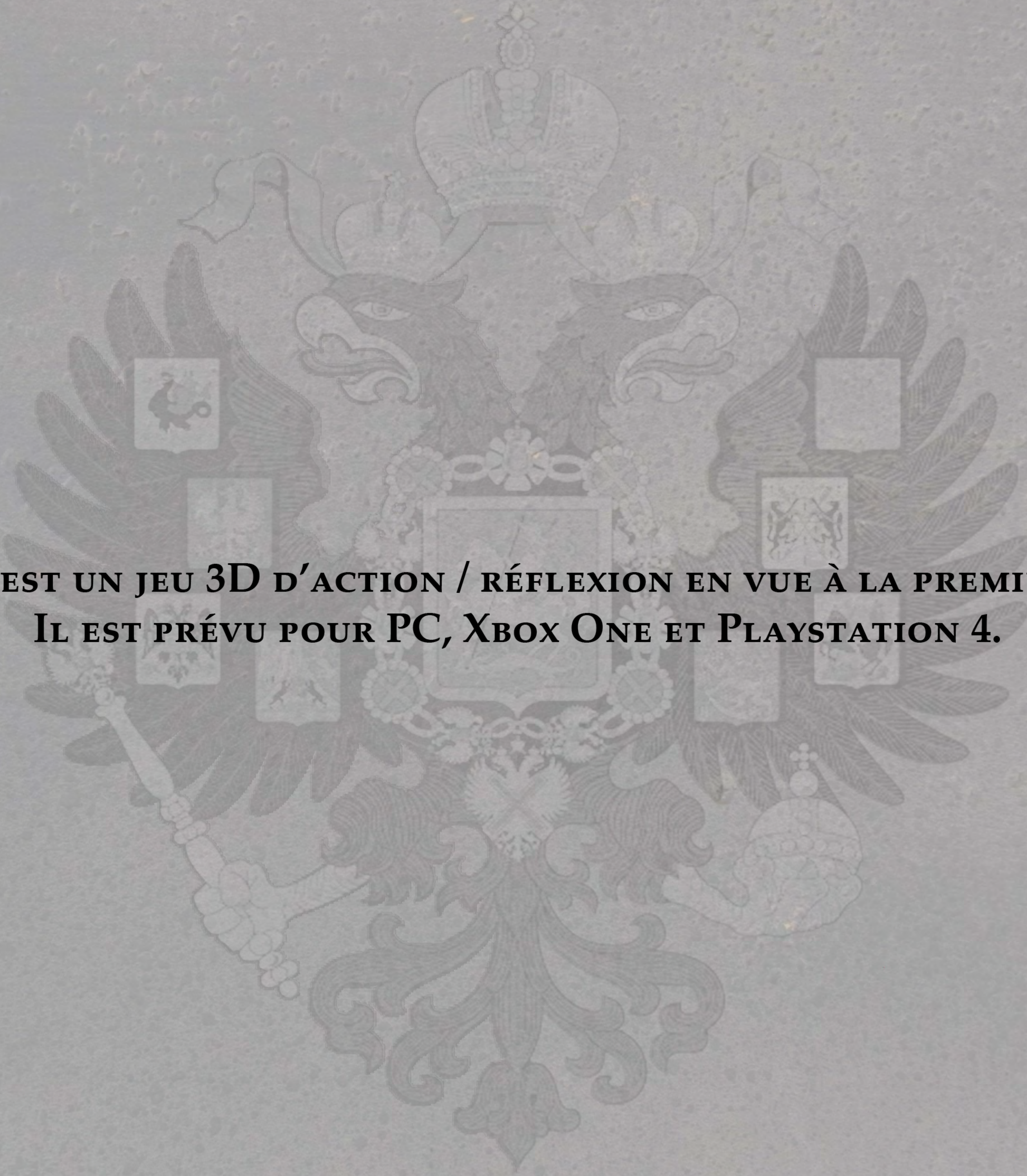


СИРЕНА 43-18





**SIBERIA 43-18 EST UN JEU 3D D'ACTION / RÉFLEXION EN VUE À LA PREMIÈRE PERSONNE.
IL EST PRÉVU POUR PC, XBOX ONE ET PLAYSTATION 4.**

SOMMAIRE :

BIENVENUE DANS SIBERIA 43-18 !	P.4
I) L'UNIVERS	P.6
II) LE PERSONNAGE - NIKOLAÏ DENEKINE	P.10
III) L'ÉQUIPEMENT - LE PROTOTYPE 43-18	P.12
IV) LES COMPÉTENCES	
CHANGEMENT DE GRAVITÉ GLOBALE	P.14
MODIFICATION DU POIDS	P.16
AMPLIFICATION DU CENTRE DE GRAVITÉ	P.18
LIEN DE FORCE GRAVITATIONNELLE	P.20
V) GESTION DE L'ÉNERGIE	P.22
VI) MISE EN SITUATION	P.23
VII) ENVIRONNEMENT	P.24
VIII) L'ÉQUIPE DU PROJET	P.28
IX) REMERCIEMENT	P.29





DANS SIBERIA 43-18, VOUS AUREZ L'OPPORTUNITÉ DE CONTRÔLER LA GRAVITÉ DE TOUTE MASSE ET DE MANIPULER LES FORCES !

C'EST UN TERRIFIANT POUVOIR QUI PARAÎT INFINI DE PUISSANCE. MAIS POUR CELA VOTRE AVATAR, NIKOLAÏ, DEVRA SACRIFIER CERTAINES DE SES COMPÉTENCES DE SOLDAT ENTRAÎNÉ.

POUR PROGRESSER VOUS AUREZ BESOIN DU PROTOTYPE 43-18 !
VOUS DEVREZ MAÎTRISER CE PRODIGIEUX OUTIL AFIN D'AVANCER DANS LES DÉDALES D'UNE BASE SOUTERRAINE DÉVASTÉE.

UN ACCIDENT D'ORIGINE INCONNUE VOUS PERMETTRA D'EN APPRENDRE PLUS SUR LES MACHINATIONS QUI SE CACHENT DANS LES RECHERCHES QUI Y SONT MENÉES !



(h.g) CORRIDOR - MODÉLISATION / CONCEPT ART - ALIX COLÉNO

(d.) VUE D'EXTÉRIEURE DE LA BASE BARSUK YAROSTI - MINIATURES DE RECHERCHE - KÉVIN DIDIERJEAN





BASE DE BARSUK YAROSTI AVEC L'INCIDENT - CONCEPT ART - KÉVIN DIDIERJEAN

LA BASE SECRÈTE BARSUK YAROSTI

LE CAPORAL NIKOLAÏ DÉNIKINE À RÉCEMMENT ÉTÉ AFFECTÉ À LA BASE DE BARSUK YAROSTI, DANS LA RÉGION DE TUNGUSKA, SUR LE PLATEAU DE LA SIBÉRIE CENTRALE.

CE CENTRE DE RECHERCHE SOUTERRAIN DE L'ARMÉE TSARISTE TRAVAILLE DANS LE PLUS GRAND SECRET SUR L'ÉLABORATION DE NOUVELLES TECHNOLOGIES AUX ORIGINES OBSCURES.

LE 30 DÉCEMBRE 1908 À 7H13 UN ACCIDENT D'ORIGINE INCONNUE DÉVASTE LA RÉGION SUR 1,5KM DE RAYON ET ENDOMMAGE GRAVEMENT L'INFRASTRUCTURE DE SURFACE DU CENTRE MILITAIRE.

LE CAPORAL DÉNIKINE RENTRANT DE PERMISSION DANS L'APRÈS-MIDI SUIVANT L'INCIDENT SE TROUVE FACE À UNE SITUATION DES PLUS CRITIQUES.

LA BASE DÉVASTÉE NE SEMBLE PLUS ACCUEILLIR ÂME QUI VIVE CEPENDANT SON INSTINCT LUI DICTE QU'IL DOIT RESTER DES SURVIVANTS DANS LES SOUS-SOLS.

IL NE RESTE AU CAPORAL QU'UNE SEULE ALTERNATIVE, S'ENFONCER DANS LE COMPLEXE AFIN D'Y TROUVER LA POSSIBILITÉ DE S'EXTRAIRE DE CETTE ZONE DÉSOLÉE EN SAUVANT SES CAMARADES TOUCHÉS.

DES POUVOIRS SURPUISSANTS ET DES ÉVÈNEMENTS INEXPLIQUÉS ...

LE JOUEUR INCARNE LE CAPORAL EN VUE À LA PREMIÈRE PERSONNE DANS UN UNIVERS 3D RÉALISTE.

EN S'AVENTURANT DANS LA PARTIE SOUTERRAINE DE LA BASE À LA RECHERCHE DE SURVIVANTS, IL DÉCOUVRE UN ÉQUIPEMENT LÉVITANT DANS LES AIRS SANS RAISON APPARENTE.

CET ÉQUIPEMENT CONFÈRE LA POSSIBILITÉ D'INFLUER SUR LA GRAVITÉ DE DIFFÉRENTES MANIÈRES.

EN UTILISANT LES COMPÉTENCES DE L'ÉQUIPEMENT, LE JOUEUR DEVRA SE FRAYER UN CHEMIN DANS LES DÉDALES, PARFOIS ENDOMMAGÉS, DE LA BASE.

TOUTEFOIS, DES MILITAIRES AYANT L'AIR D'AVOIR PERDU LA RAISON PRENNENT LE JOUEUR POUR CIBLE. IL FAUDRA UTILISER L'ENVIRONNEMENT À SON AVANTAGE GRÂCE AUX POUVOIRS DU PROTOTYPE POUR VENIR À BOUT D'ENNEMIS POTENTIELS.

AU COURS DE SON EXPLORATION LE JOUEUR DÉCOUVRIRA DES INFORMATIONS QUANT AUX DESSOUS DES RECHERCHES LIÉES À CETTE BASE ...



*INCIDENT D'ORIGINE INCONNUE -
CONCEPT ART -
KÉVIN DIDIERJEAN*

NIKOLAÏ DENEKINE

LOYAL ET PATRIOTE, CE SOLDAT EST CAPORAL DANS L'ARMÉE IMPÉRIALE DU TSAR.
TÉMÉRAIRES, IL NE RECULE JAMAIS LORSQU'IL S'AGIT D'AIDER SES CAMARADES TSARISTES.

NIKOLAÏ REÇU COMME UN HONNEUR SON AFFECTATION À LA BASE DE RECHERCHE BARSUK YAROSTI.

ACTIONS POSSIBLES EN INCARNANT NIKOLAÏ :

- L'UTILISATION DES COMPÉTENCES DU PROTOTYPE 43-18
- SE DÉPLACER DANS TOUTES LES DIRECTIONS
- FOUILLER
- RAMPER LENTEMENT

ASPECTS DU GAMEPLAY

NIKOLAÏ NE PEUT PAS SAUTER, L'ARMATURE ARCHAÏQUE DE L'ÉQUIPEMENT DORSAL L'EN EMPÊCHE.

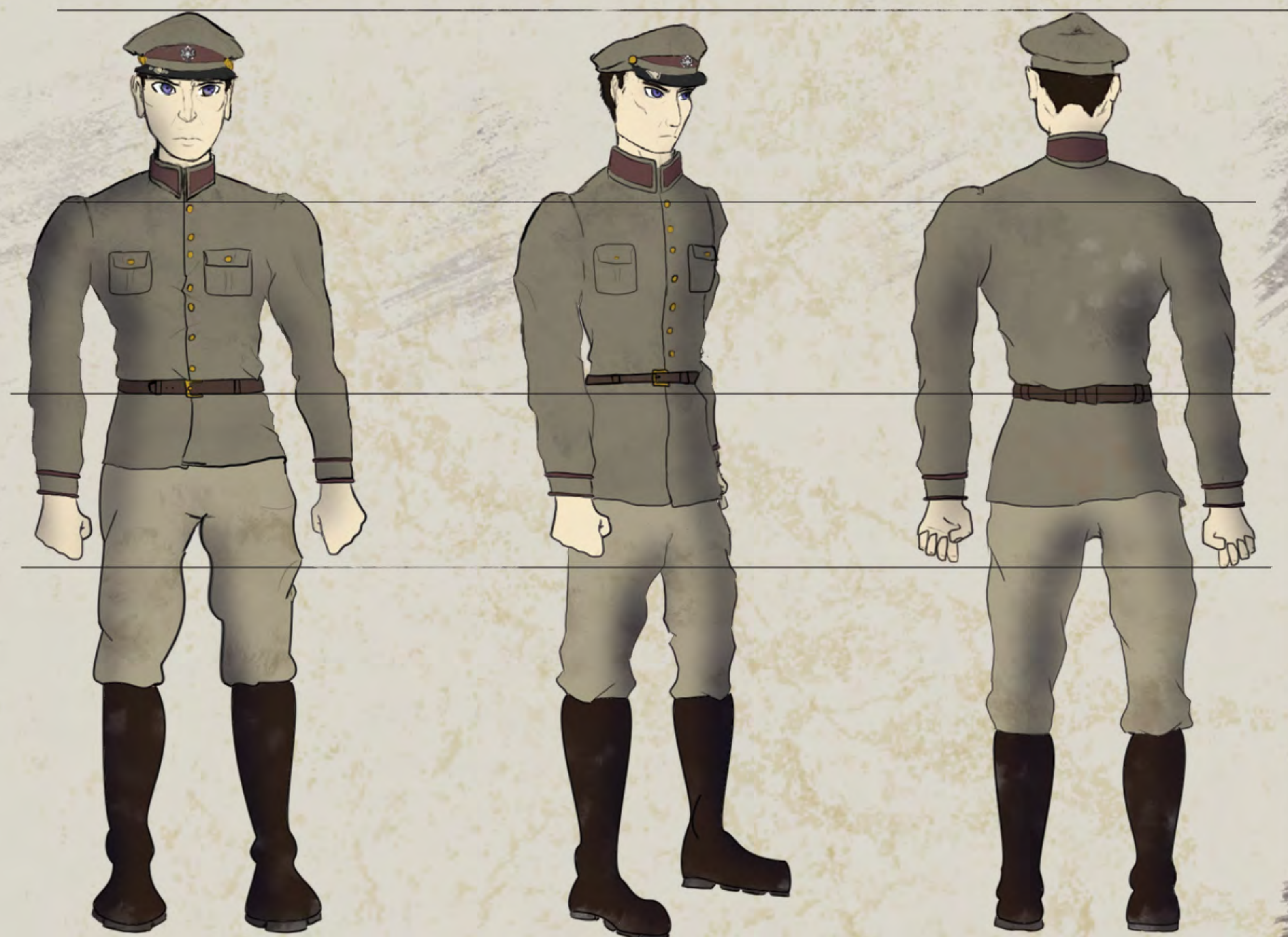
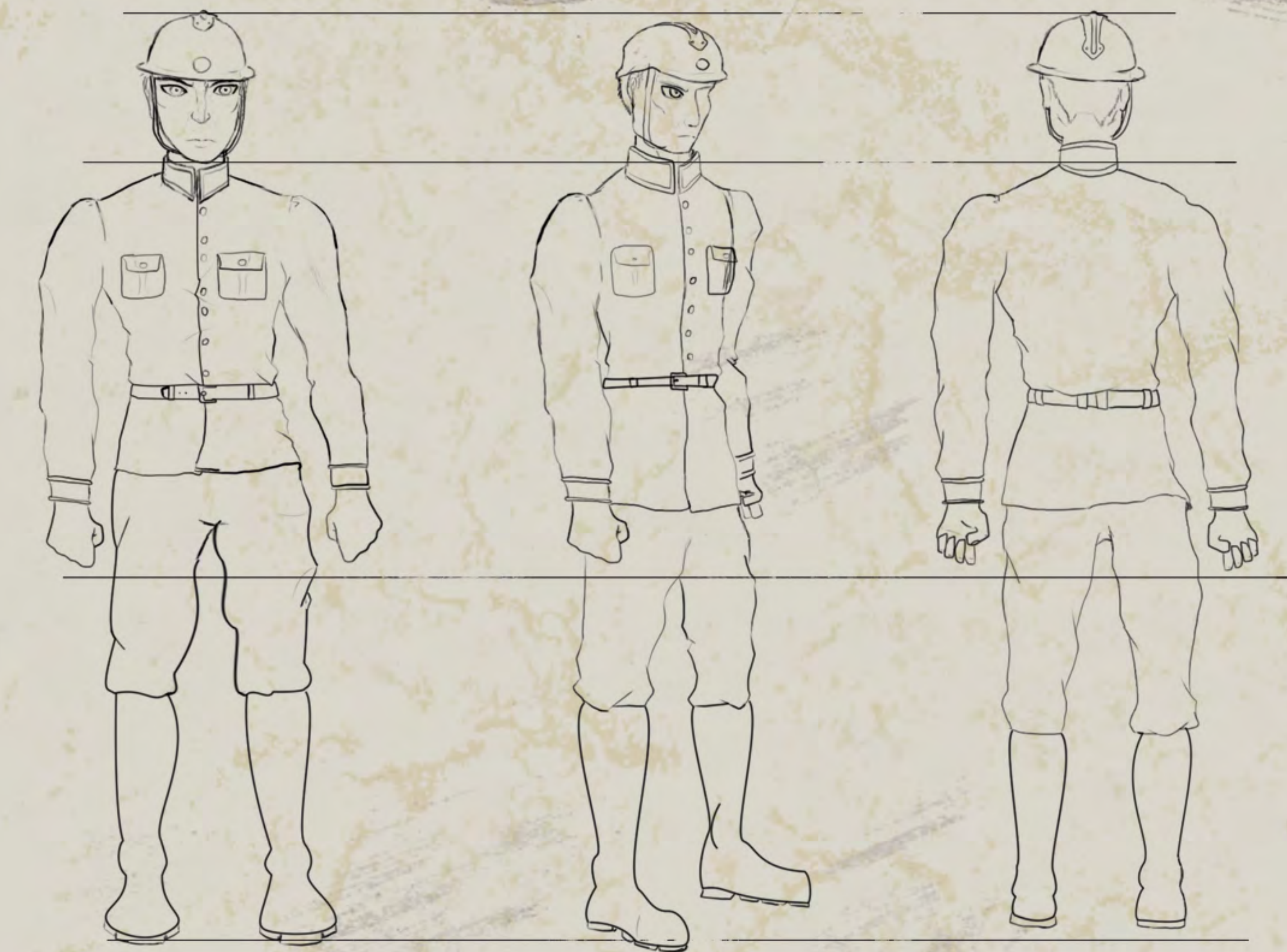
LES GANTELETS DU PROTOTYPE NE LUI PERMETTENT PAS L'UTILISATION D'ARME À FEU.





(h.g) NIKOLAÏ DENEKINE EN UNIFORME - RECHERCHES & ROLLOUT - THIBAUT ESTEVE

(d) NIKOLAÏ DENEKINE ÉQUIPÉ DU PROTOTYPE 43-18 - ROLLOUT - THIBAUT ESTEVE



LE PROTOTYPE 43-18

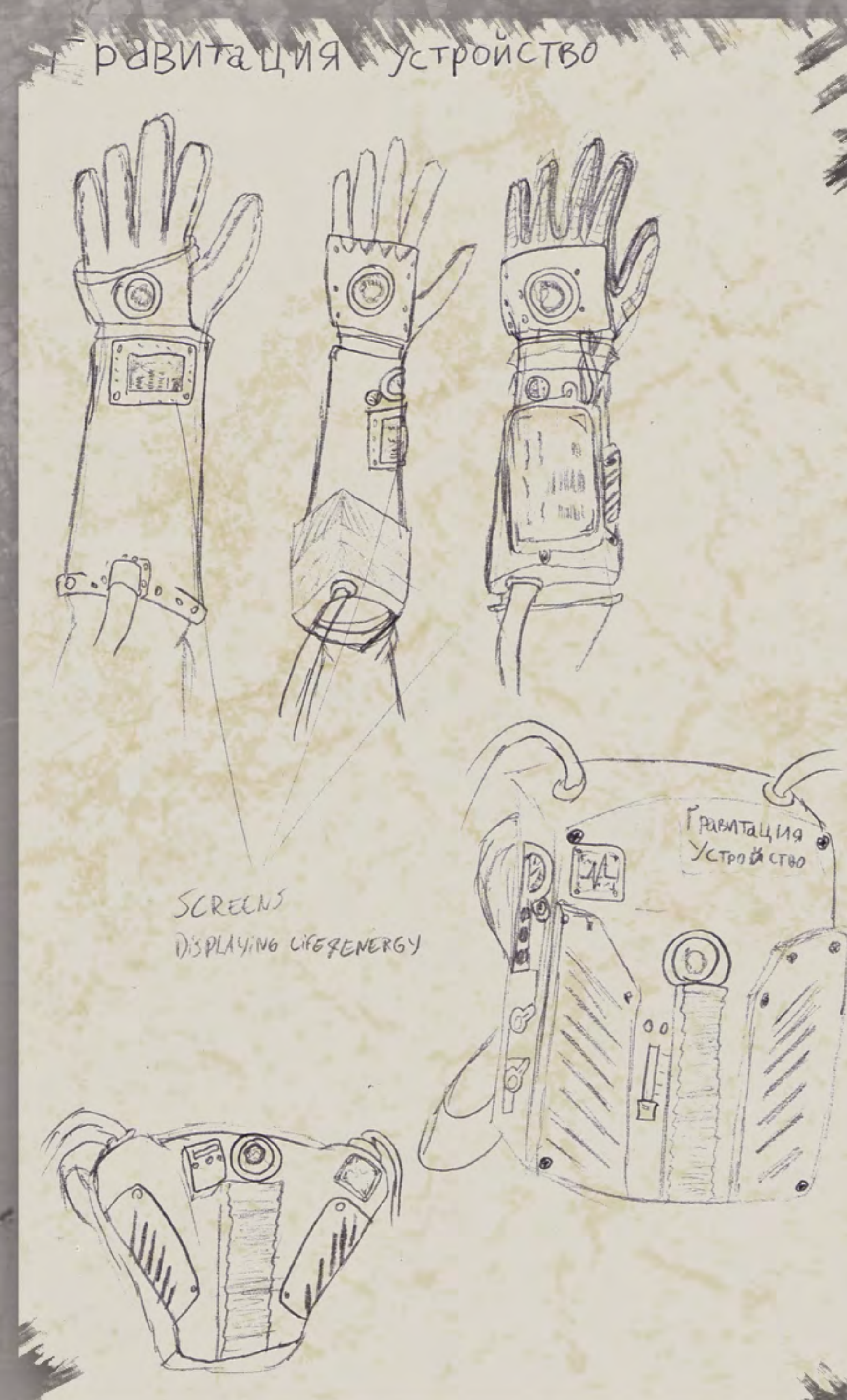
LE PROTOTYPE 43-18 FUT LE FRUIT DE LONGUES RECHERCHES DANS UN DES SECTEURS LES PLUS SECRETS DE L'ARMÉE IMPÉRIALE.

NIKOLA TESLA LUI-MÊME PARTICIPA À L'ÉLABORATION DE CE PROJET, INITIALEMENT ENTREPRIS COMME UNE AVANCÉE HISTORIQUE DANS LE SECTEUR INDUSTRIEL.

LE 43-18 DEVAIT À L'ORIGINE PERMETTRE À SON PORTEUR UNE MANIPULATION LOCALE DE LA GRAVITÉ. IL NE FUT JAMAIS FINALISÉ.

LES RECHERCHES ET TECHNOLOGIES À LA BASE DE SON ÉLABORATION DEMEURENT AUJOURD'HUI INCONNUES.

APRÈS L'ACCIDENT DE SOURCE INCONNUE, NIKOLAÏ DÉCOUVRE LE 43-18 QUI POSSÈDE DORÉNAVANT BIEN PLUS D'APTITUDES QUE CE POURQUOI IL AVAIT ÉTÉ CONÇU À L'ORIGINE.



(g.) ÉBAUCHES DU PROTOTYPE 43-18 -
RECHERCHE ÉQUIPEMENT -
THIBAUT ESTEVE

(h.) PACK DORSAL DU PROTOTYPE
43-18 - MODÉLISATION & TEXTURING
- THIBAUT ESTEVE

ASPECTS DU GAMEPLAY

DANS LE JEU, LE 43-18 POSSÈDE 4 COMPÉTENCES DIFFÉRENTES PERMETTANT D'INFLUER SUR LA GRAVITÉ.

LE JOUEUR COMMENCE AVEC UNE SEULE DES CAPACITÉS ET DEVRA AVANCER DANS LE JEU AFIN D'OBTENIR LA POSSIBILITÉ D'UTILISER LES AUTRES.

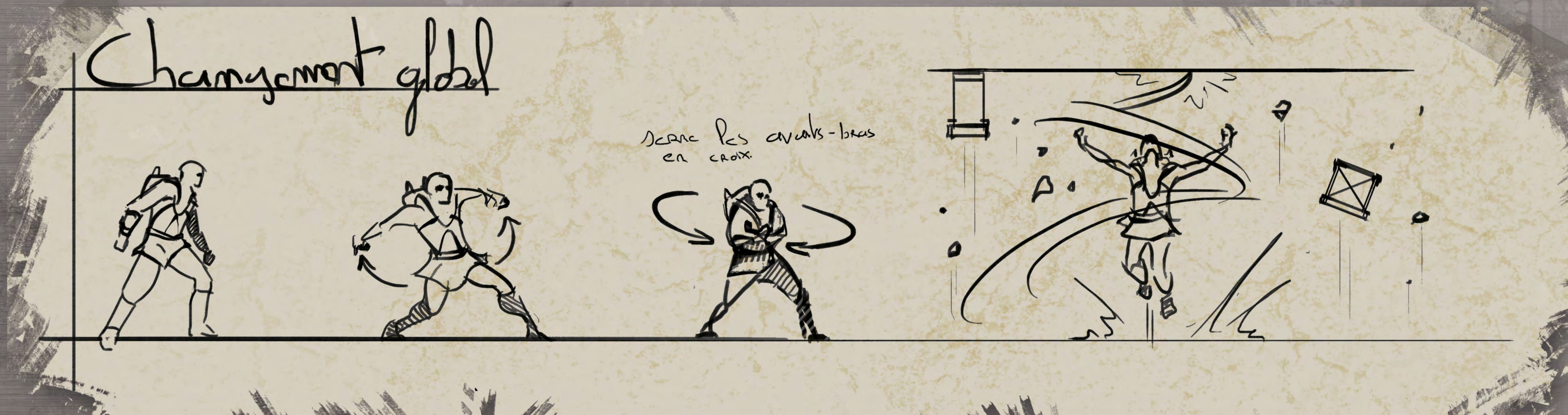
LES COMPÉTENCES DU 43-18 NE PEUVENT PAS ÊTRE APPLIQUÉES SUR DES ÊTRES HUMAINS Y COMPRIS NIKOLAÏ LUI-MÊME.



CHANGEMENT DE GRAVITÉ GLOBALE

LE JOUEUR PEUT MODIFIER L'AXE DE GRAVITÉ DE LA SALLE DANS LAQUELLE IL SE TROUVE.

APRÈS AVOIR CHOISI UNE DES FACES DE LA SALLE (SOL, PLAFOND ET LES MURS), LES OBJETS PRÉSENTS DANS L'ENVIRONNEMENT SERONT ATTIRÉS VERS LA SÉLECTION.



COMPÉTENCE CHANGEMENT DE GRAVITÉ GLOBALE - DÉCOMPOSITION - KÉVIN DIDIERJEAN



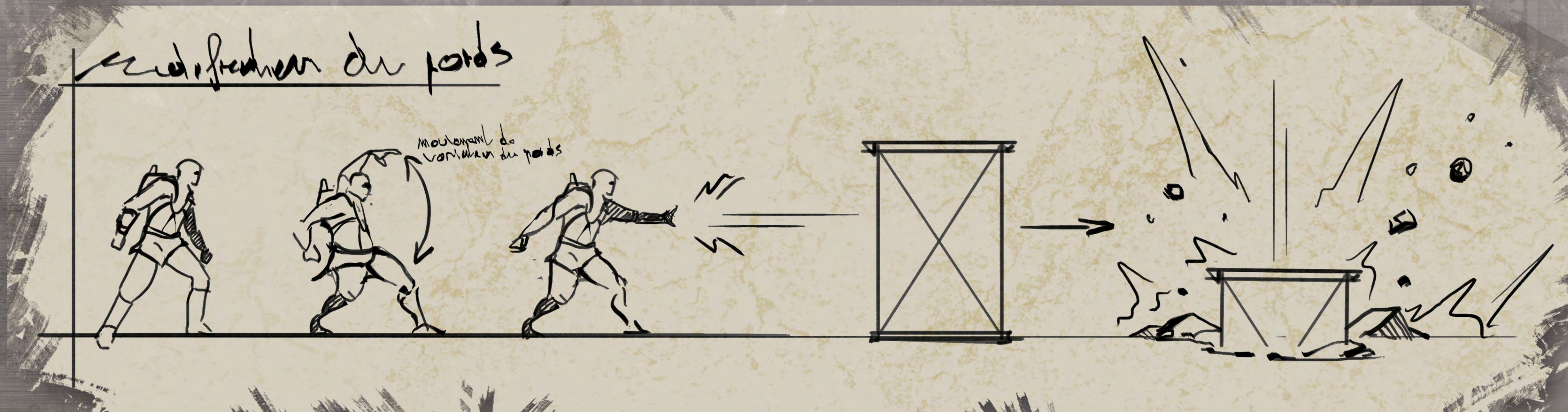
CHANGEMENT DE GRAVITÉ GLOBALE - CONCEPT ART / MODÉLISATION - ALIX COLÉNO & KÉVIN DIDIERJEAN

MODIFICATION DU POIDS DES OBJETS

LE JOUEUR AURA LA CAPACITÉ DE MODIFIER LE POIDS D'UN OU DE PLUSIEURS OBJETS.

LA RÉDUCTION DU POIDS PERMETTRA AU JOUEUR D'INTÉRAGIR AVEC CERTAINS ÉLÉMENTS NORMALEMENT TROP LOURDS POUR CELA. IL POURRA LES DÉPLACER EN LES POUSSANT.

L'AUGMENTATION DU POIDS D'UN OBJET POURRA LE RENDRE SI LOURD QU'IL SERA POSSIBLE DE DÉTRUIRE DES SOLS FRIABLES.



COMPÉTENCE MODIFICATION DU POIDS - DÉCOMPOSITION - KÉVIN DIDIERJEAN



MODIFICATION DU POIDS D'UN OBJET - CONCEPT ART - KÉVIN DIDIERJEAN

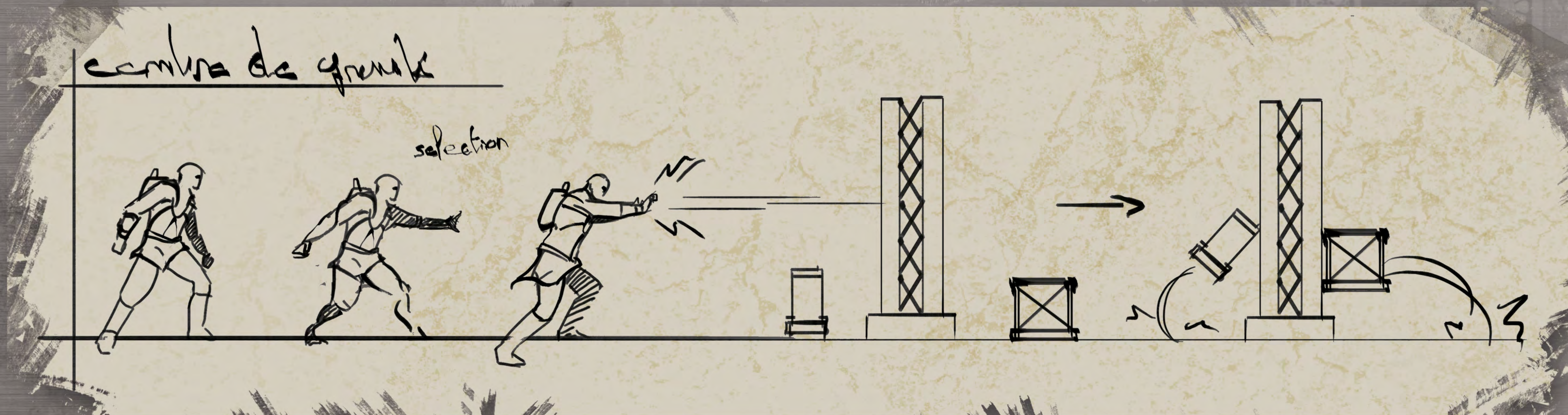
MODIFICATION DU CENTRE DE GRAVITÉ

LE JOUEUR AURA LA POSSIBILITÉ DE CHOISIR UN OBJET ET D'EN FAIRE LE CENTRE D'ATTRACTION DE LA PIÈCE.

LA FORCE DE LA GRAVITATION ÉMISE PAR CET OBJET DÉPENDRA DE SA TAILLE.

PLUS UN OBJET AURA UNE TAILLE IMPORTANTE PLUS SON ATTRACTION SERA PUISSANTE.

LES OBJETS DE TAILLE ÉGALE OU INFÉRIEURE DANS LA ZONE D'EFFET SONT ATTIRÉS VERS LE CENTRE DE GRAVITÉ.



COMPÉTENCE 'MODIFICATION DU CENTRE DE GRAVITÉ' - DÉCOMPOSITION - KÉVIN DIDIERJEAN



MODIFICATION DU CENTRE DE GRAVITÉ - CONCEPT ART / MODÉLISATION - ALIX COLÉNO & KÉVIN DIDIERJEAN

LIEN DE FORCE

LE JOUEUR POURRA CRÉER UN LIEN D'ATTRACTION ENTRE DEUX OBJETS.
LE JOUEUR DÉTERMINE UN OBJET A QUI ATTIRERA UN OBJET B.

TANT QUE CE LIEN DEMEURERA MAINTENU, LES FORCES RESTERONT EN ACTION SUR LES OBJETS CIBLÉS.

PLUS LE LIEN AFFECTERA DES OBJETS ÉLOIGNÉS, PLUS LA QUANTITÉ D'ÉNERGIE DEMANDÉE SERA ÉLEVÉE.



COMPÉTENCE 'LIEN DE FORCE' - DÉCOMPOSITION - KÉVIN DIDIERJEAN



GESTION DE L'ÉNERGIE

LE PERSONNAGE BÉNÉFICIE D'UNE QUANTITÉ LIMITÉE D'ÉNERGIE POUR UTILISER LES APTITUDES DU PROTOTYPE 43-18.

CETTE QUANTITÉ EST VISIBLE À L'ÉCRAN SOUS LA FORME D'UNE JAUGE VERTICALE. LORSQUE LA JAUGE D'ÉNERGIE ATTEINT 0, TOUS LES EFFETS ACTIFS DES POUVOIRS DE L'ÉQUIPEMENT SONT ANNULÉS.

L'ÉNERGIE SE RECHARGE LORSQU'AUCUN POUVOIR N'EST ACTIF.

LE COÛT EN ÉNERGIE DU CHANGEMENT DE GRAVITÉ GLOBALE EST FIXE.

C'EST L'APTITUDE LA PLUS GOURMANDE EN ÉNERGIE : 40% DE L'ÉNERGIE DE L'APPAREIL.

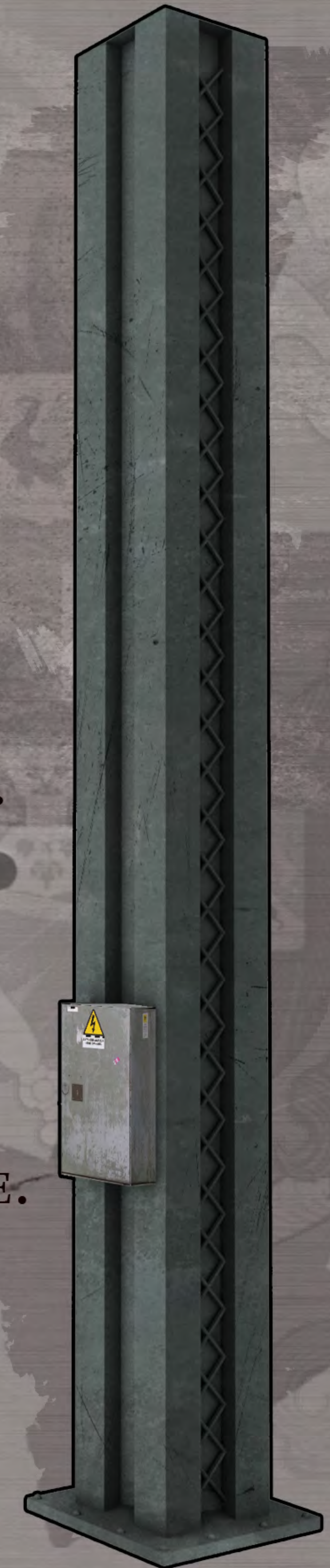
LE COÛT EN ÉNERGIE DES COMPÉTENCES RESTANTES VARIE SELON LA TAILLE DE L'OBJET CIBLÉ .

LES OBJETS SONT CATÉGORISÉS PAR 3 TAILLES DIFFÉRENTES : PETITE, MOYENNE ET GRANDE.

PETITE : 0 M À 1 M (5 % D'ÉNERGIE)

MOYENNE : 1M À 3 M (15 % D'ÉNERGIE)

GRANDE : 3 M À PLUS (30 % D'ÉNERGIE)



PILIER AVEC BOÎTIER ÉLECTRIQUE - MODÉLISATION & TEXTURING - KÉVIN DIDERJEAN

MISES EN SITUATION

CHANGEMENT DE GRAVITÉ GLOBAL

LE JOUEUR DISTINGUE UNE PORTE DE L'AUTRE CÔTÉ D'UN GRAND FOSSÉ.

UN ÉNORME MODULE SE TROUVE EN FACE, IL EST TROP LOIN POUR ÊTRE MANIPULÉ LOCALEMENT.

AVEC LE CHANGEMENT DE GRAVITÉ GLOBAL IL FAUDRA DÉPLACER L'OBJET DE PAROI EN PAROI JUSQU'À TROUVER UN MOYEN DE LUI FAIRE REMPLIR UN ESPACE DANS LE FOSSÉ AFIN DE POUVOIR LE TRAVERSER.

MODIFICATION DU POIDS

LE JOUEUR RENDRA PLUS LÉGÈRE LA CAISSE EN FACE DE LUI POUR POUVOIR LA DÉPLACER SUR LA VITRE ÉPAISSE PLUS LOIN AU SOL.

IL FAUDRA ENSUITE AUGMENTER SON POIDS AFIN DE FAIRE CÉDER CETTE VITRE ET PASSER AU TRAVERS ET ACCÉDER À LA SUITE.

MODIFICATION DU CENTRE DE GRAVITÉ

LE JOUEUR DOIT PASSER UNE ZONE À DÉCOUVERT QUE DES MILITAIRES SURVEILLENT.

LE JOUEUR DEVRA UTILISER SA COMPÉTENCE DE CENTRE DE GRAVITÉ SUR LA CAISSE AU CENTRE DE LA PIÈCE POUR QU'ELLE ATTIRE LES BALLES TIRÉES PAR LES ENNEMIS.

PENDANT CE TEMPS-LÀ, LE JOUEUR POURRA PASSER SANS ENCOMBRE.

LIEN DE FORCE

LE JOUEUR UTILISERA LA CAPACITÉ DES LIENS DE FORCE AFIN DE MAINTENIR UN ÉLÉMENT LOURD SUSPENDU AU PLAFOND.

L'ACTION VISERA À ROMPRE LE LIEN LORSQU'UN ENNEMI PASSERA EN DESSOUS AFIN DE LUI FAIRE TOMBER L'OBJET DESSUS.



MALLE DE STOCKAGE - MODÉLISATION & TEXTURING - KÉVIN DIDERJEAN

ENVIRONNEMENT EXTÉRIEUR

LA BASE BARSUK YAROSTI EST UN CENTRE DE RECHERCHE MILITAIRE IMPLANTÉE EN SIBÉRIE.

LA BASE EN ELLE-MÊME OCCUPAIT PLUSIEURS KILOMÈTRES CARRÉS DE TERRAIN AVANT L'ACCIDENT. ISOLÉE DANS LA TOUNDRA ET LA MONTAGNE, SON RAVITAILEMENT SE FAISAIT PAR TRAIN.

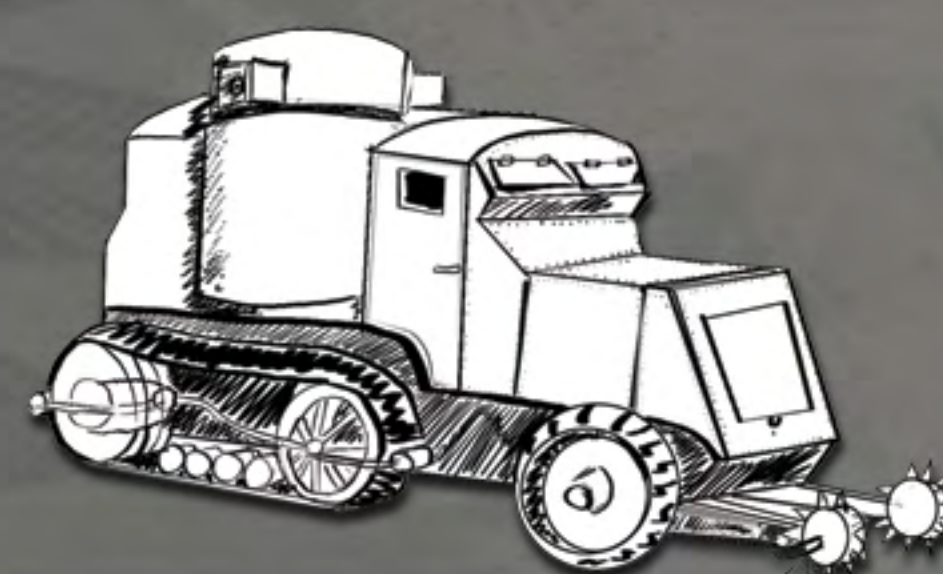
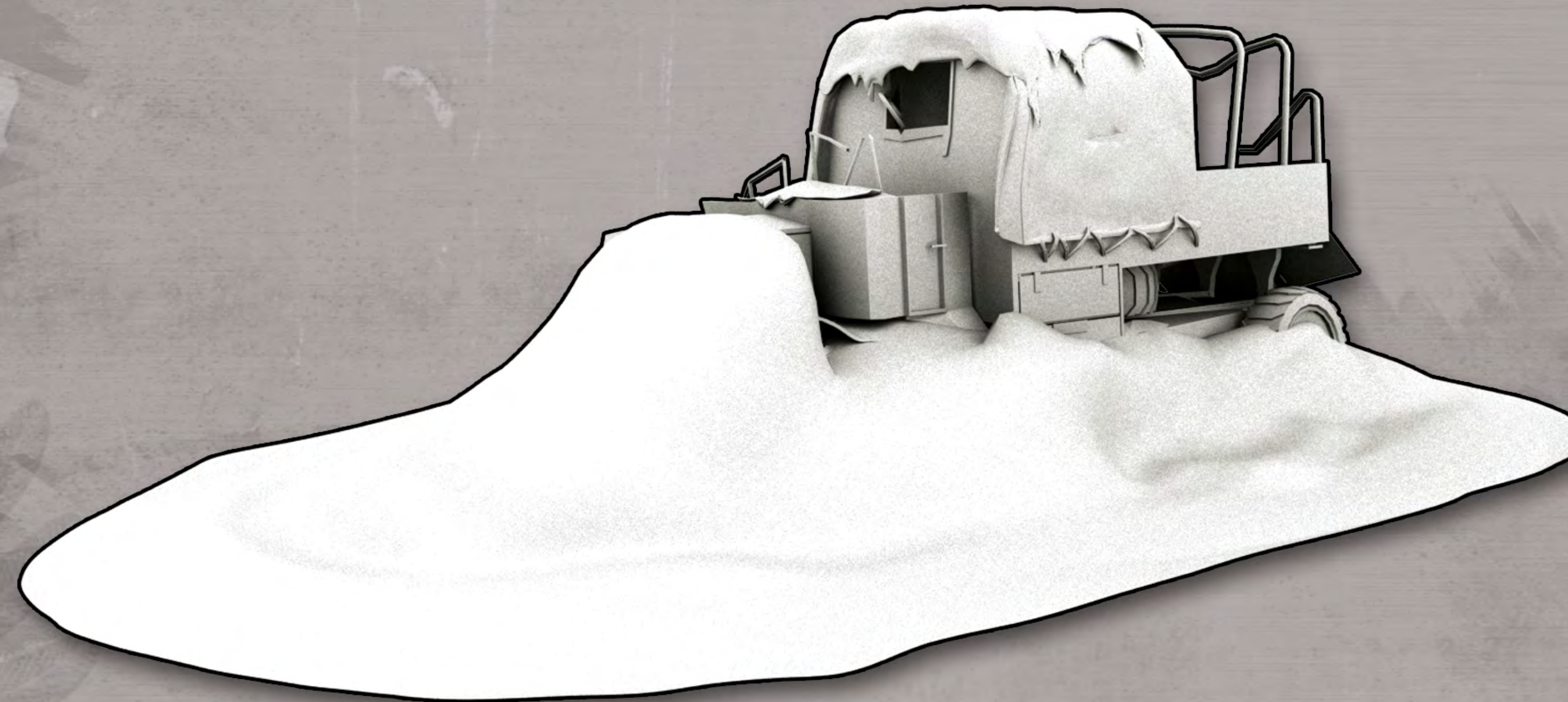
LA PARTIE PRINCIPALE DE LA BASE S'ARTICULE AUTOUR D'UN GRAND BÂTIMENT RECONNAISSABLE À SON IMMENSE CHEMINÉE, RESPONSABLE DE LA PRODUCTION D'ÉNERGIE.

L'INCIDENT, CEPENDANT, À CAUSÉ LA DESTRUCTION IRRÉVOCABLE D'UNE BONNE PARTIE DES LIEUX.

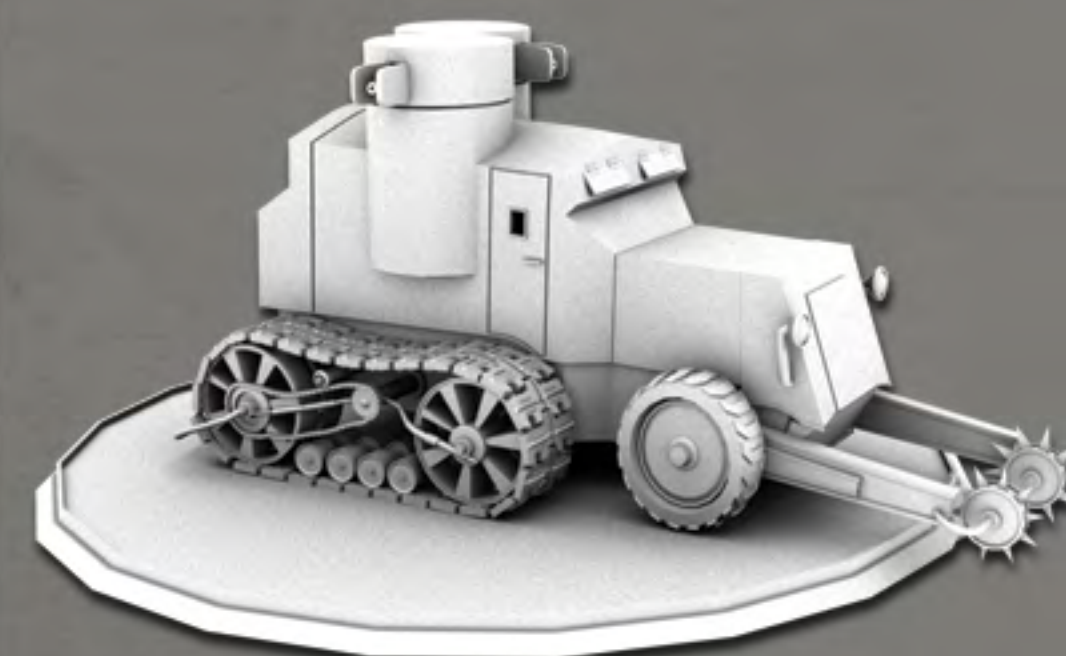


BASE BARSUK YAROSTI APRÈS L'INCIDENT - CONCEPT ART - KÉVIN DIDIERJEAN

À L'INTÉRIEUR DE L'ENCEINTE DE LA BASE, DES ÉPAVES DE VÉHICULES ÇA ET LÀ S'AJOUTENT AUX CITERNES RENVERSÉES ET AUX DÉBRIS OMNIPRÉSENTS



SKETCH-UP



MODELISATION



PATERN ADJUSTEMENT



TEXTURING



BUMPING & LIGHTNING

(g.) CHEMINÉE PRINCIPALE AVANT ACCIDENT - CONCEPT ART - KÉVIN DIDIERJEAN

(m.h.) ÉPAVE ENNEIGÉE DE VÉHICULE UTILITAIRE MILITAIRE - MODÉLISATION - ALIX COLÉNO

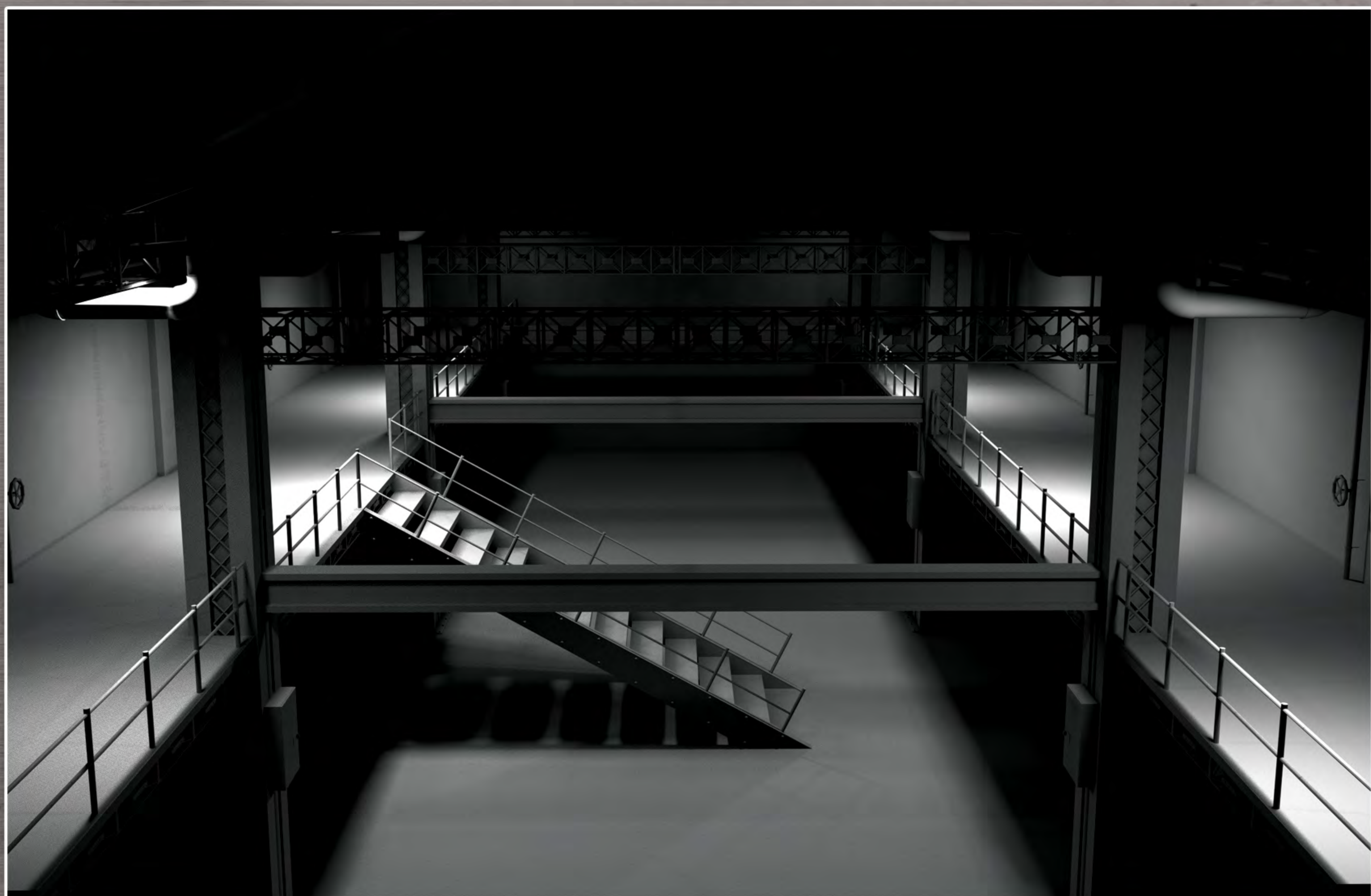
(m.b.) ÉPAVE DE VÉHICULE BLINDÉ - MODÉLISATION & TEXTURING STEP BY STEP - ALIX COLÉNO

(h.d.) RÉSERVOIR CITERNE - PROPS CONCEPT - KÉVIN DIDIERJEAN

ENVIRONNEMENT INTÉRIEUR

SOUS LA BASE SE TROUVE UN IMPORTANT COMPLEXE DE RECHERCHE, S'ÉTENDANT SUR UNE SURFACE INCONNUE ET SUR 3 ÉTAGES.

S'ENCHAÎNENT AU SEIN DE L'INTALLATION, CORRIDORS ET COURSIVES, ÉTROITS ET BAS DE PLAFONDS, ET GRANDES SALLES AUX USAGES VARIÉS (SALLES DE RECHERCHE, MACHINERIE ...), D'ASPECT INDUSTRIEL ET GARNIES DE TUYAUTERIE ET DE D'IMPOSANTES POUTRES EN BÉTON RENFORCÉ.



(g.) AGENCEMENT D'UNE SALLE - MODÉLISATION - ALIX COLÉNO

(d.) DE GAUCHE À DROITE :

TUYAUTERIE MURALE - PROPS - KÉVIN DIDIERJEAN

BLOC D'AÉRATION MURAL - PROPS - KÉVIN DIDIERJEAN

BLOC D'AÉRATION MURAL - MODÉLISATION & TEXTURING - KÉVIN DIDIERJEAN

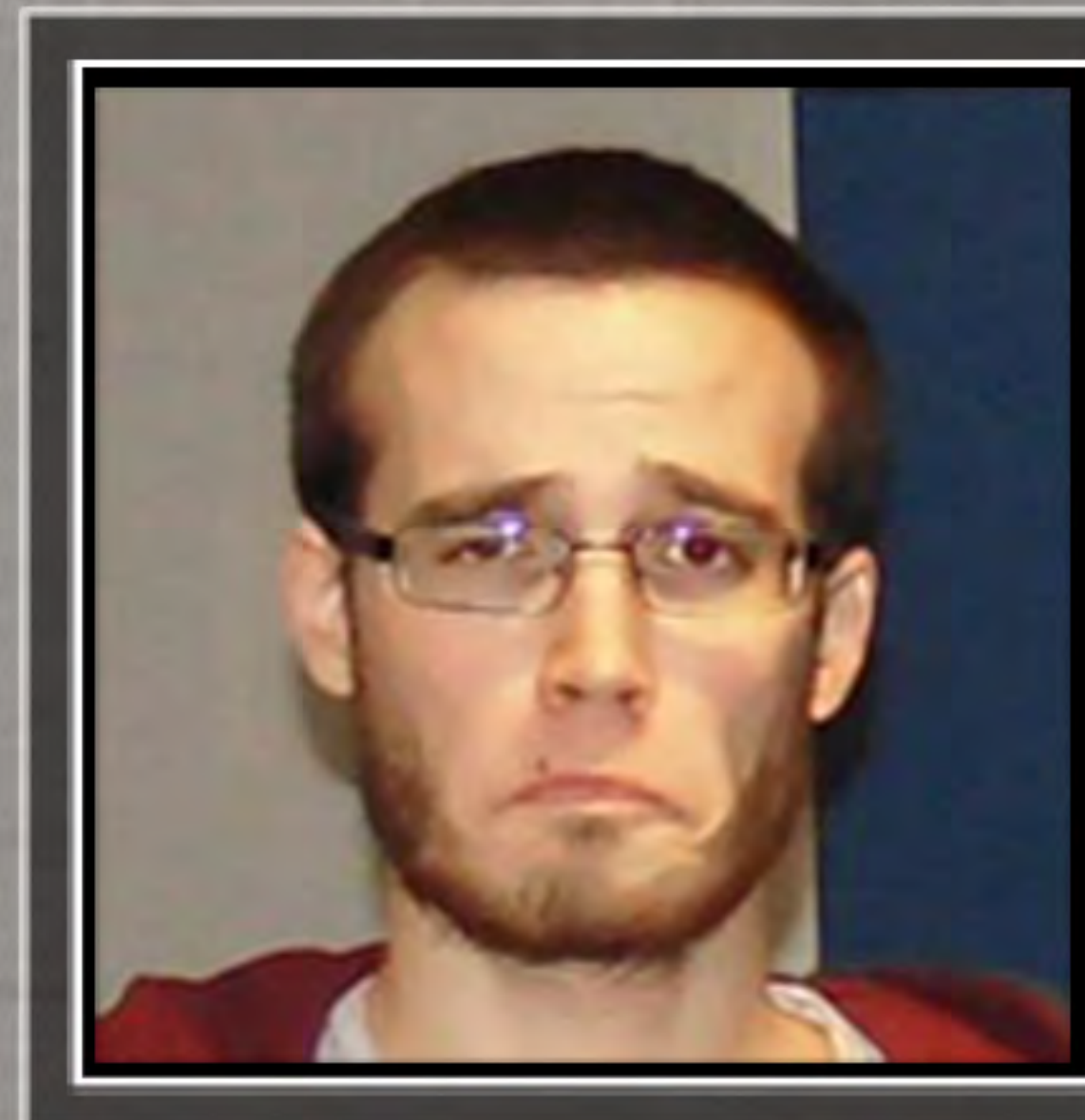


SALLE DES MACHINES - CONCEPT ART - KÉVIN DIDIERJEAN

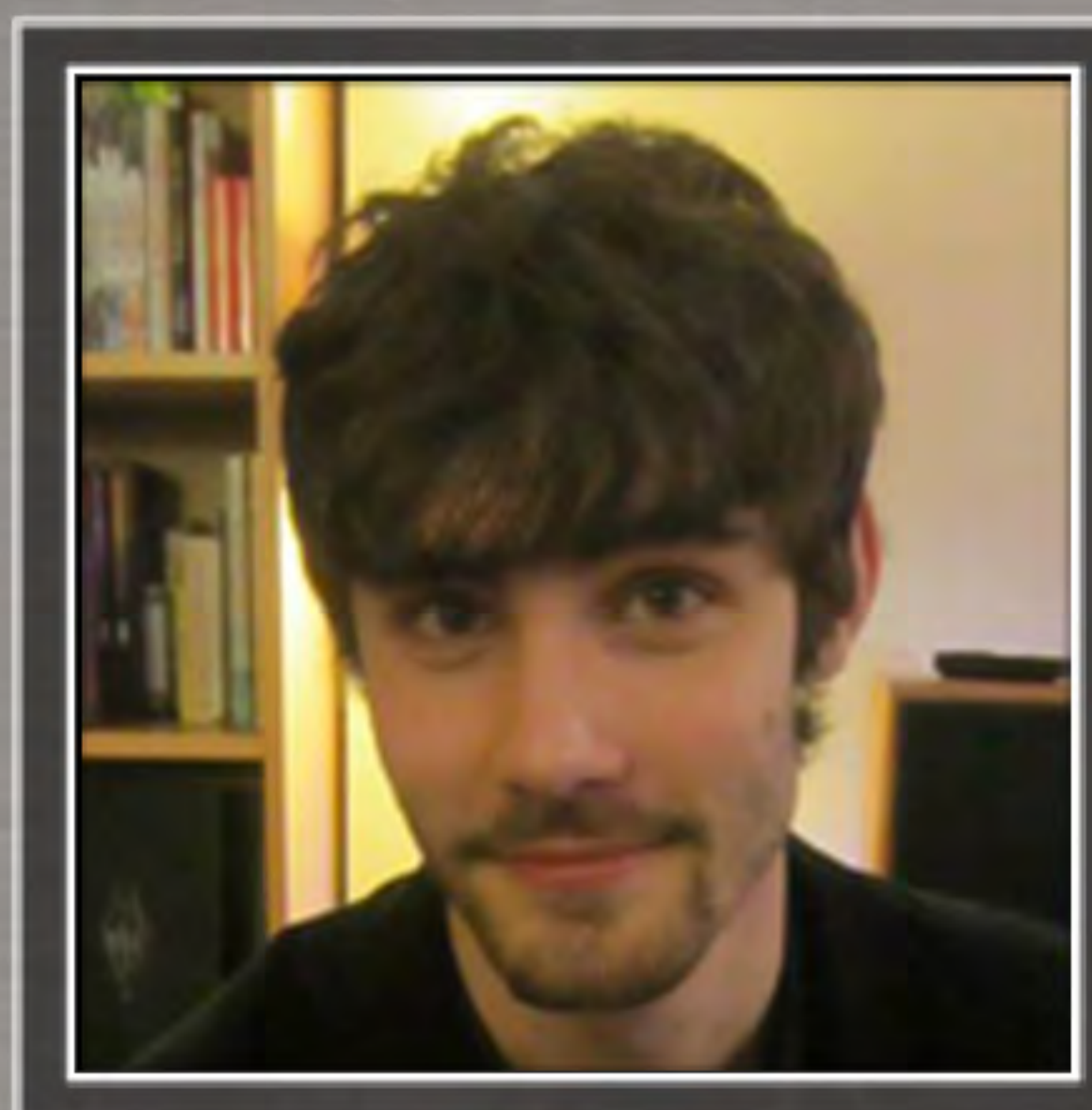
COLÉNO ALIX
DIRECTEUR ARTISTIQUE



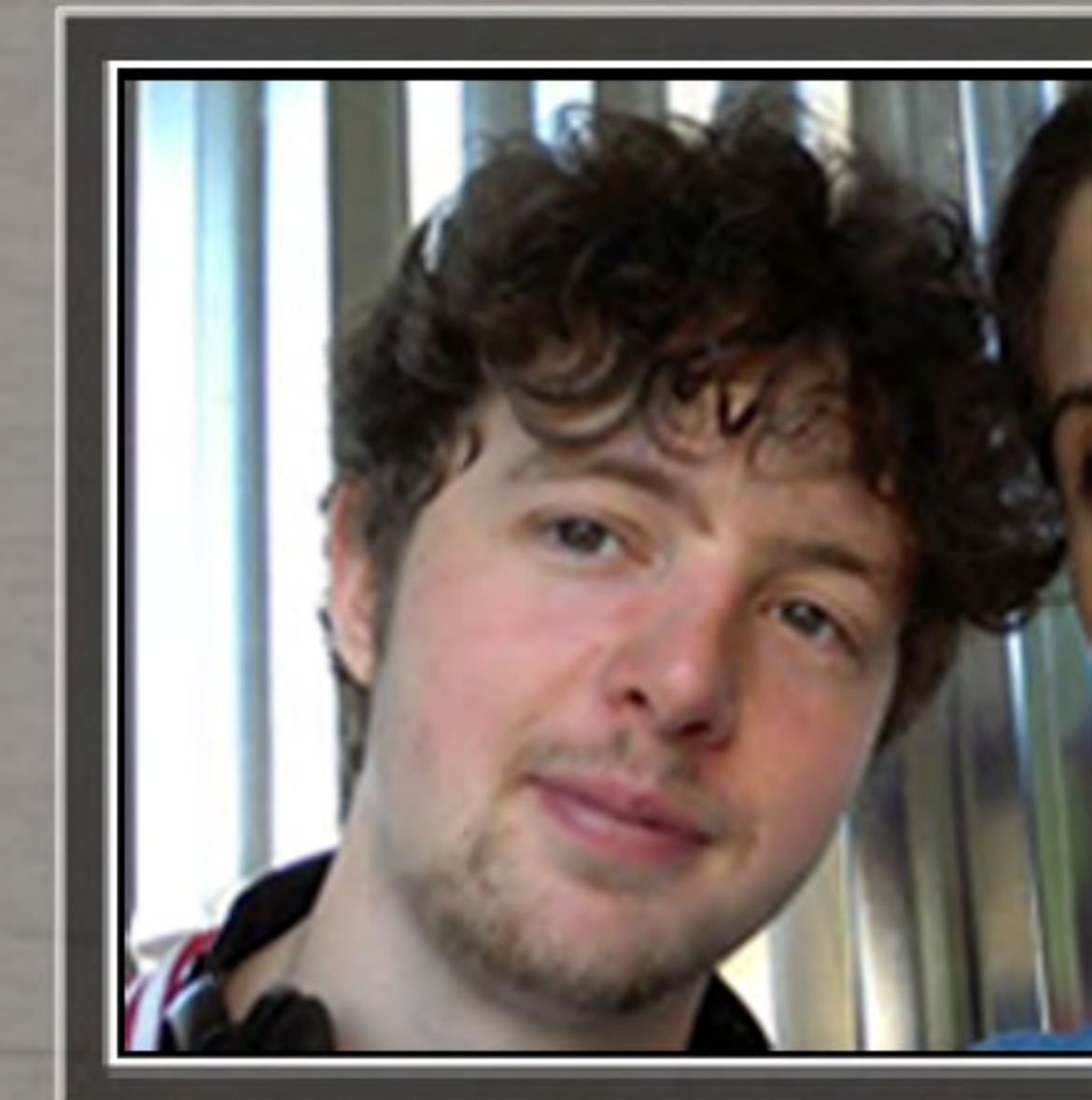
CHINOSI LORENZO
CHEF DE PROJET



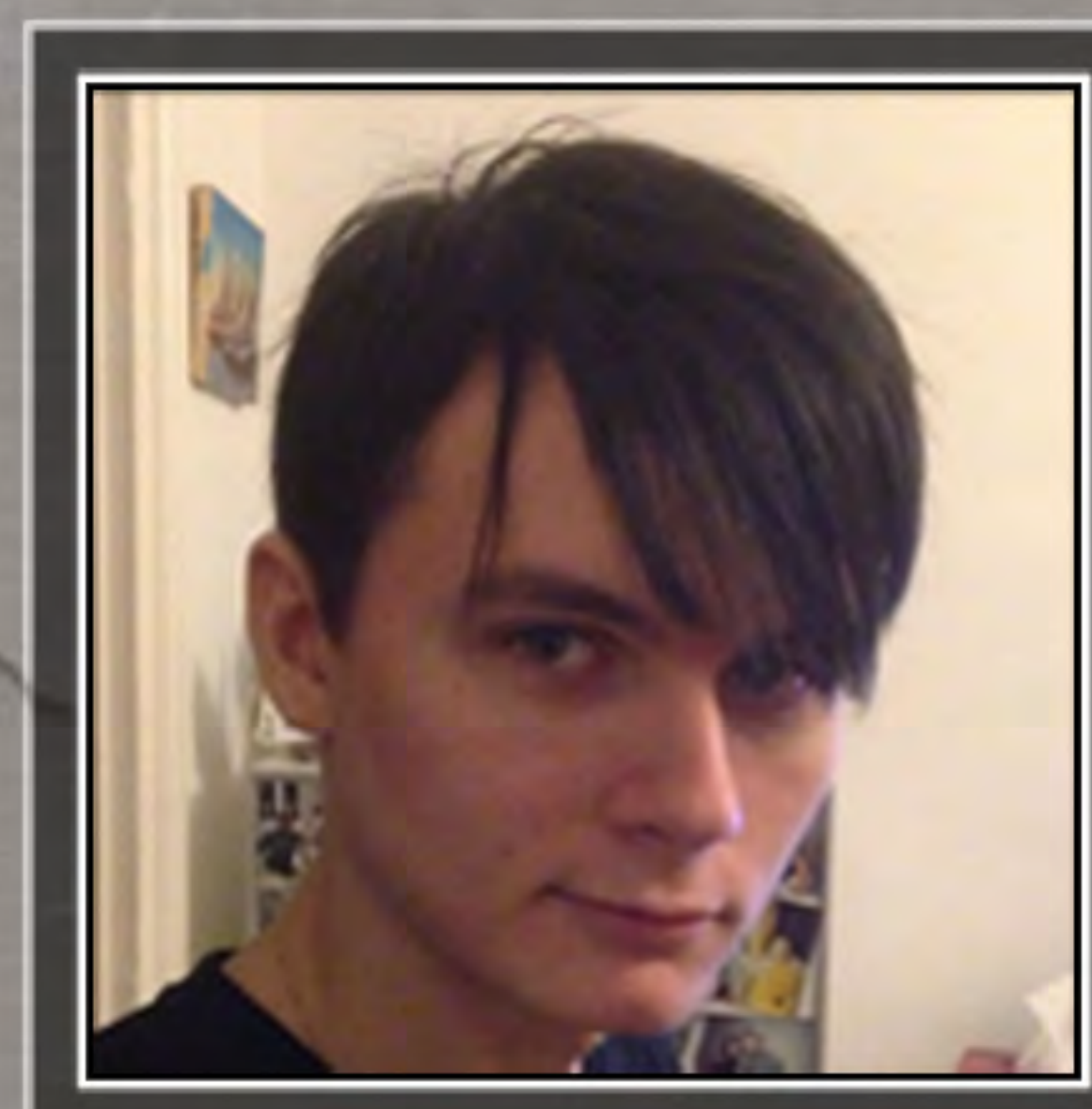
DIDIERJEAN KÉVIN
GAME ARTIST



BARRELET ALEXANDRE
GAME DESIGNER



ESTEVE THIBAUT
GAME ARTIST



TERRA JOAN
GAME DESIGNER



TOUTE L'ÉQUIPE DU PROJET TIENT À REMERCIER L'ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE D'ARIES
PRÉSENTE SUR CE PROJET DE FIN D'ANNÉE 2014:

MARION BRUNO
RÉGIS EMMANUEL
PELLET DAVID
IVANOV MILEN

AINSI QUE LES RÉFÉRENTS :

MARTY SOLÈNE
EGASSE CYRIL
COFFLARD GÉRALD
HUDRY SYLVAIN

ÉCOLE SUPÉRIEURE PRIVÉE
ARIES

GRAPHIC AND MOTION DESIGN



SIBERIA 43-18

Un accident d'origine inconnue en plein de cœur de la Sibérie ...

Une base militaire aux activités obscures opérant dans le plus grand secret ...

Un équipement capable de manipuler les forces et la gravité ...

À vous d'élucider les mystères de cette base en explorant ses dédales dévastés !



ÉCOLE SUPÉRIEURE PRIVÉE

ARIES

GRAPHIC AND MOTION DESIGN