

FOURTH NIGHT : OVERVIEW

FOURTH NIGHT EST UN FILM INTERACTIF OU LE JOUEUR RECOMMENCE LE MÊME FILM À CHAQUE FOIS QUE LE PERSONNAGE PRINCIPAL DU FILM MEURT. DONC, LE JOUEUR DOIT TROUVER LA BONNE COMBINAISON DE CHEMINS ET D'OBJETS QUE LE PERSONNAGE PRINCIPAL DOIT UTILISER POUR SURVIVRE AU FILM.

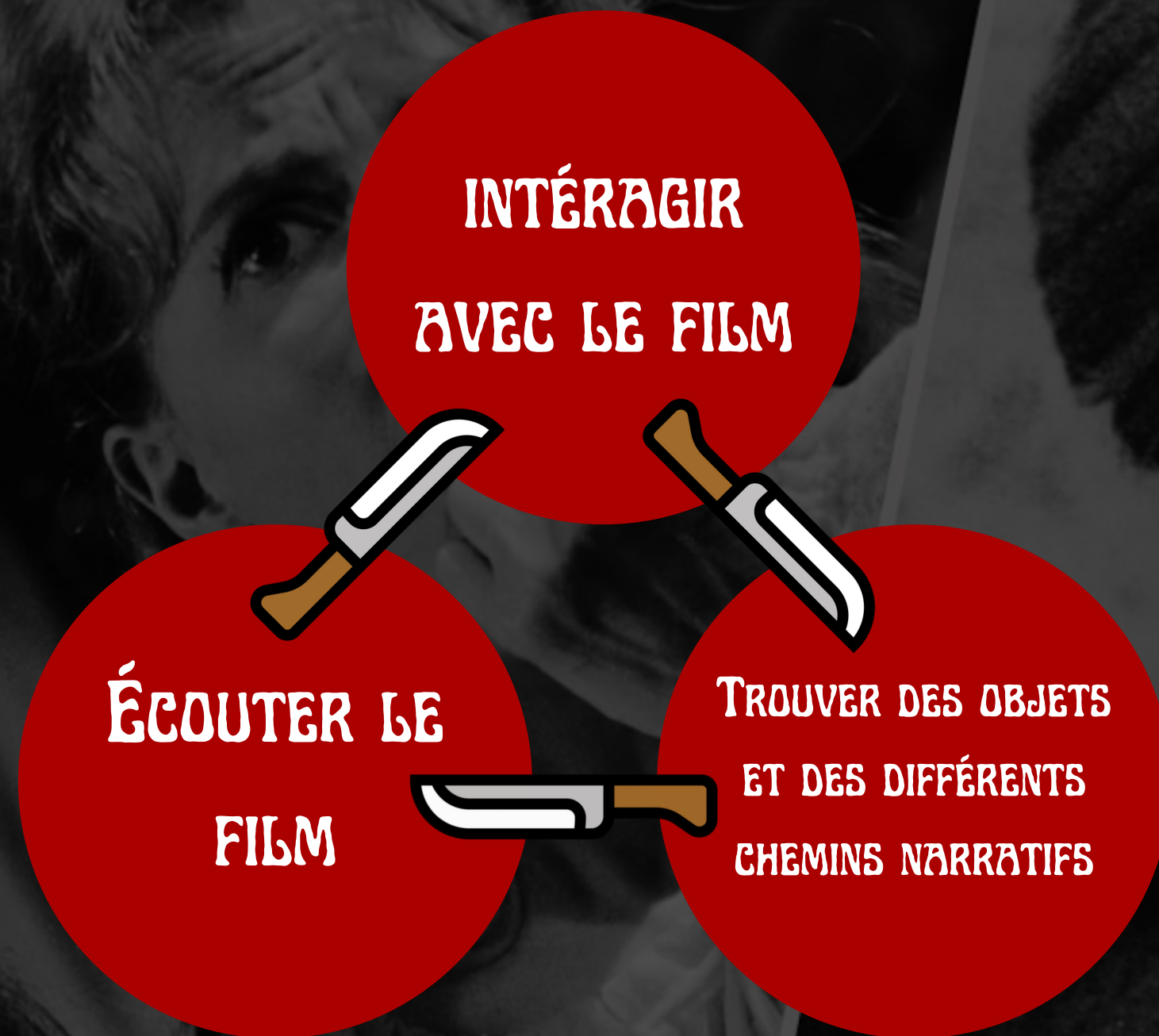
LE JOUEUR INCARNE PARTIELLEMENT LE PERSONNAGE PRINCIPAL DU FILM, SAMANTHA. LE JOUEUR INFLUENCE LA PRISE DE DÉCISIONS DE SAMANTHA LORSQUE QUE CELUI **DÉCOUVRE UN NOUVEAU CHEMIN** OU LORSQUE QUE LE JOUEUR DÉCOUVRE UN **OBJET QUE SAMANTHA PEUT RAMASSER**. CEPENDANT, LES OBJETS SONT SAUVEGARDÉS DANS L'**INVENTAIRE DU JOUEUR**. DONC, MÊME SI SAMANTHA MEURT ET QUE LE FILM RECOMMENCE, LE JOUEUR POSSÈDE ENCORE LES OBJETS DE L'INVENTAIRE ET CELUI-CI PEUT **DONNER LES OBJETS À SAMANTHA** POUR QU'ELLE PUISSE LES UTILISER DANS LE FILM.

LA **DÉDUCTION** ET LA **MÉMOIRE** SERONT PRINCIPALEMENT CHALLENGÉES DANS LE JEU.

LE JOUEUR DOIT UTILISER **LA SOURIS ET LE CLIC GAUCHE DE LA SOURIS** POUR, CHOISIR DE NOUVEAUX CHEMINS À PRENDRE, OUVRIR SON INVENTAIRE ET UTILISER UN OBJET DANS LE FILM. NOUVEAUX CHEMINS À PRENDRE, OUVRIR SON INVENTAIRE ET UTILISER UN OBJET DANS LE FILM.

LE FILM DANS LE JEU À POUR BUT DE RECRÉER L'EXPÉRIENCE D'UN SLASHER EN NOIR ET BLANC À LA **PSYCHO**. TANDIS QUE LE GAMEPLAY EST INSPIRÉ DES POINTS AND CLICKS COMME **MONKEY ISLAND** ET DES JEUX DE DÉCISION NARRATIVE FAITS PAR **TELLTALE GAMES**.

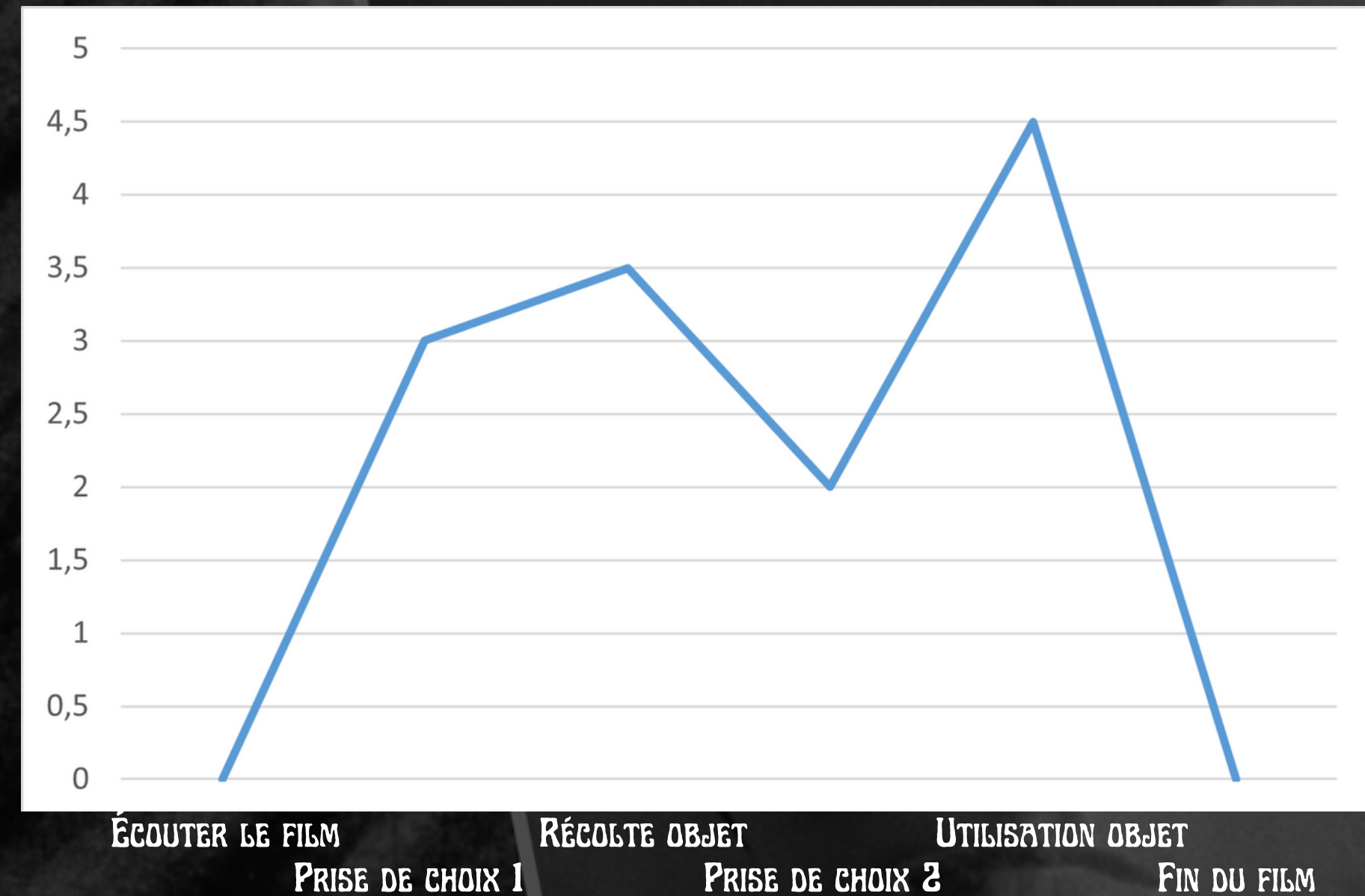
FOURTH NIGHT : OCR



BOUCLE	INPUT
ÉCOUTER LE FILM	LE FILM SE DÉROULE AUTOMATIQUEMENT . LE MÊME SCÉNARIO VA TOUJOURS SE RÉPÉTER SI LE JOUEUR N'INTÉRAGIT PAS AVEC LE FILM.
INTÉRAGIR AVEC LE FILM	SI LE JOUEUR DÉPLACE SON CURSEUR ET UTILISE LE CLIC GAUCHE DE SA SOURIS SUR CERTAINS ÉLÉMENTS ÉVIDENTS DU FILM, LE FILM CHANGERA DE SCÉNARIO SELON L'INTÉRACTION DU JOUEUR.
TROUVER DES OBJETS ET DES DIFFÉRENTS CHEMINS NARRATIFS	LE JOUEUR TROUVE UN NOUVEAU CHEMIN NARRATIF OU UN NOUVEL OBJET QUI LE PERMETTRA DE DÉBLOQUER DES NOUVEAUX CHEMINS. LES OBJETS RESTENT DANS L'INVENTAIRE DU JOUEUR APRÈS LA MORT DU PERSONNAGE PRINCIPAL.

FOURTH NIGHT : PROGRESSION

- LE JOUEUR ÉCOUTE LE FILM AU COMPLET UNE PREMIÈRE FOIS. LE FILM VA RECOMMENCER QUAND LE PERSONNAGE PRINCIPAL VA **MOURIR**.
- LE JOUEUR POURRA INFLUENCER LES **DÉCISIONS** DE SAMANTHA EN FAISANT APPEL À LA **DÉDUCTION**.
- LE JOUEUR POURRA **RÉCOLTER** ET **UTILISER** DES **OBJETS** POUR AIDER SAMANTHA EN FAISANT APPEL À LA **MÉMOIRE** ET LA **DÉDUCTION** DU JOUEUR.
- LA BOUCLE TEMPORELLE S'ARRÊTE QUAND SAMANTHA RÉUSSIT À **ÉCHAPPER AU TUEUR**. LE FILM FINIT AINSI.
- LE GRAPHIQUE PEUT VARIER SELON LES **CHOIX** FAIT PAR LE JOUEUR ET LA DIFFICULTÉ PERÇUE DES DIFFÉRENTS **PUZZLES** PAR LE JOUEUR. LE GRAPHIQUE REPRÉSENTE SEULEMENT LA MOYENNE QUE L'ON RECHERCHE À ATTENDRE.



FOURTH NIGHT : MÉCANIQUE ESSENTIELLE

MÉCANIQUE	INTENTION	DESCRIPTION
FIN CACHÉE COMIQUE ET INFORMATIVE	REJOUABILITÉ	PUISQUE L'IDÉE CENTRALE DU JEU EST LA RECHERCHE DE CHEMINS SECRETS , LE JEU VA ÊTRE REMPLI DE PETITE FIN COMIQUE OU DE FIN QUI EXPLIQUE MIEUX L'HISTOIRE DU JEU . POURQUOI A-T-IL UN TUEUR QUI CHERCHE À TUER SAMANTA ET SES AMIS? POURQUOI LE CHALET REGORGE-T-IL DE SALLE CACHÉE, QUI A CONSTRUIT LE CHALET? ETC.
LE CURSEUR DE LA SOURIS	GAMEPLAY	LE CURSEUR DOIT ÊTRE MINIMISÉ POUR NE PAS ENLEVER À L'EXPÉRIENCE CINÉMATOGRAPHIQUE DU JEU, MAIS LE CURSEUR DOIT ÊTRE ASSEZ VISIBLE POUR QUE LE JOUEUR SACHE OÙ IL POINTE DANS LE FILM. UN PETIT CURSEUR ROND ET GRIS EST NOTRE SOLUTION À CE PROBLÈME.
FEEDBACK POUR LA DÉCOUVERTE DE NOUVEAUX CHEMINS OU DE BONNES UTILISATIONS D'OBJETS	GAMEPLAY	LE FEEDBACK DOIT ÊTRE MINIMISÉE POUR NE PAS ENLEVER À L'EXPÉRIENCE CINÉMATOGRAPHIQUE DU JEU. IL NE VA AVOIR QU'UN FEEDBACK SONORE RECONNAISSABLE POUR EXPLIQUER AU JOUEUR QU'IL A RÉUSSI À TROUVER UN NOUVEAU CHEMIN OU UTILISER LE BON OBJET AU BON ENDROIT.
SYSTÈME INVENTAIRE	GAMEPLAY	LORSQUE LE JOUEUR DÉCOUVRE SON PREMIER OBJET DANS LE FILM, LE JEU COMMENCE À CE "GAMIFY" ET PREND UN CÔTÉ PLUS ABSURDE . ALORS L'INVENTAIRE PREND UNE FORME STANDARD AUX JEUX VIDÉOS, IL VA AVOIR UN PETIT BOUTON EN BAS À DROITE DE L'ÉCRAN AVEC L'IMAGE D'UN SAC À DOS, EN CLIQUANT SUR LE BOUTON, TOUT LE BAS DE L'ÉCRAN VA ÊTRE REMPLACÉ PAR LES EMPLACEMENTS D'INVENTAIRES POSSIBLES DU JOUEUR ET QUI PEUVENT ÊTRE REMPLIS PAR DIFFÉRENTS OBJETS TROUVÉS DANS LE JEU. L'INSPIRATION DU SYSTÈME D'INVENTAIRE EST LA SÉRIE "THE ROOM" SUR TÉLÉPHONE.
DRAG AND DROP DES OBJETS DANS L'INVENTAIRE	GAMEPLAY	LE JOUEUR DRAG UN OBJET DE L'INVENTAIRE EN UTILISANT LE CLIC GAUCHE DE LA SOURIS ET LE DROP DANS LE FILM POUR VOIR SI UN FEEDBACK SONORE APPARAÎT POUR DIRE QU'UN NOUVEAU CHEMIN A ÉTÉ DÉCOUVERT.
SAUVEGARDE DE L'INVENTAIRE POUR CONTINUER LE JEU PLUS TÂRD	RÉTENTION	POUR QUE LE JOUEUR SENTE UNE CERTAINE PROGRESSION MÊME S'IL NE FAIT QUE RECOMMENCER LE MÊME FILM TOUT LE TEMPS, LES OBJETS DE L'INVENTAIRE VONT ÊTRE SAUVEGARDÉS POUR PERMETTRE DE FINIR LE JEU EN PLUSIEURS SESSIONS.