

Né du Contrôle

Bourlon Antoine - Russo Teddy

Présentation de l'équipe

Bourlon Antoine : Game / Level Design ; Développeur Unity

Russo Teddy : Conception / Game Design ; Développeur Unity

Le Jeu

Introduction

Pitch :

Vous venez de vous **réveiller**, mais vous *n'êtes pas dans votre corps*. Depuis les hauteurs d'un immeuble étrange, ce dernier vous **regarde**.

Vous prendrez le **contrôle** de divers individus afin de passer les **sécurités** de chaque étage et, enfin, atteindre le toit, *rejoindre votre corps*.

Genres : **Puzzle Game** | **Mystère** | **Réflexion**.

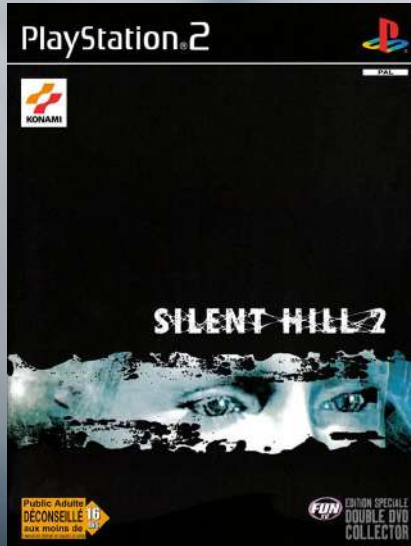
Intentions :

Créer une **expérience mémorable** mêlant **réflexion** et **peur**.

Utiliser le gameplay afin d'évoquer le thème de *l'existence de l'âme* et de son appartenance au corps.

Références

Jeux Vidéo :



Film / Série :



Blade Runner



Black Mirror (S3 E2)

Vidéo :



Jacob Geller :
Head Transplants and the
Non-Existence of the Soul

Gameplay - Les 3C

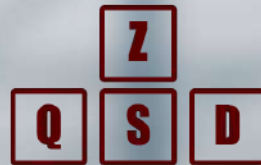
Caméra :

- Première personne
- Plutôt lente, afin de mettre l'environnement et les énigmes en avant.
- Certains moments sont en caméra fixe (style Silent Hill / Resident Evil)

Contrôles :



Diriger la
caméra

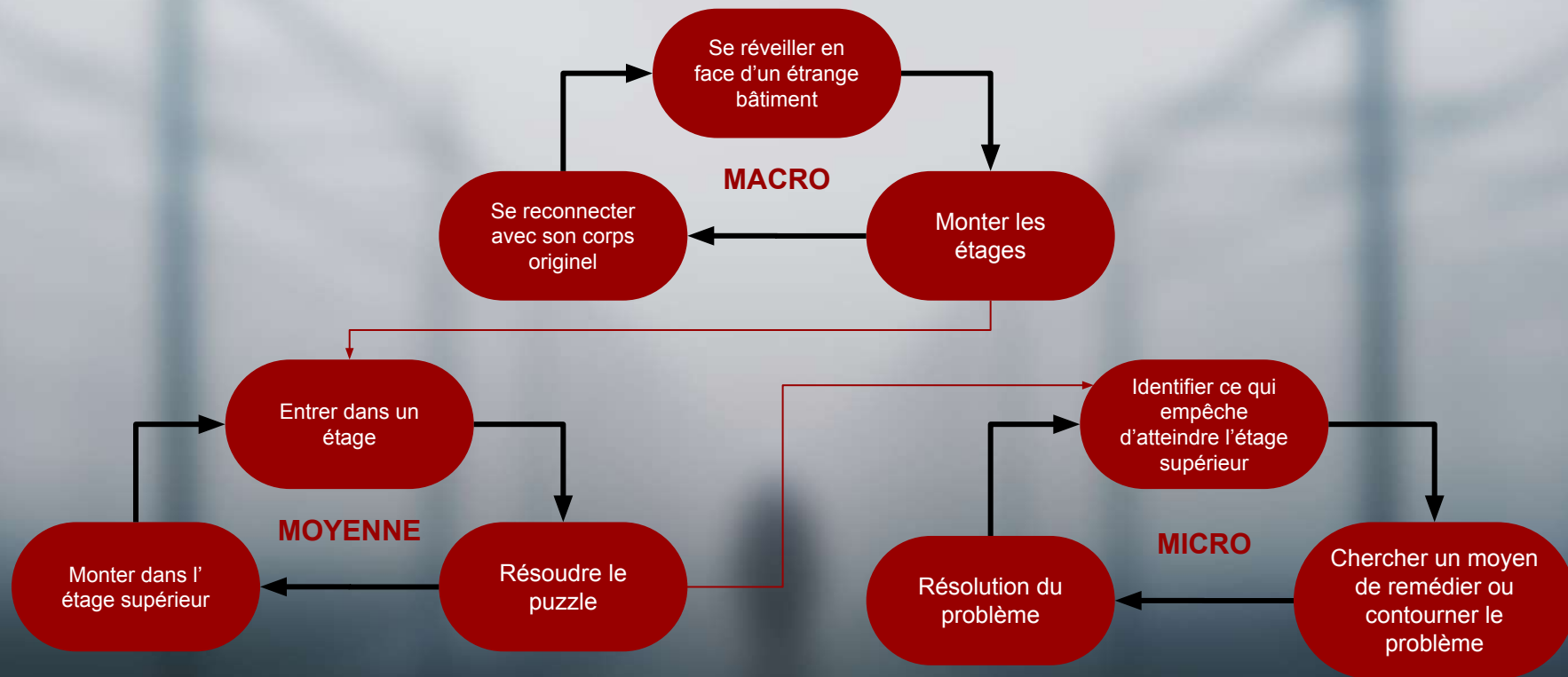


Se déplacer

Personnage :

Ne se *rappelle de rien*, mais **ressent** qu'il n'est pas dans son **propre corps**. Aliéné par l'idée de se "*reconnecter*" avec son corps **originel**.

Gameplay - Les Boucles

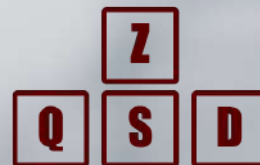


Gameplay - Les Mécaniques

- Se déplacer



Touches associés :



Mécanique **physique**

Description :

Permet au joueur de se déplacer dans l'espace 3D.

Gameplay - Les Mécaniques

- Diriger la caméra



Touches associés :



Mécanique **PHYSIQUE**

Description :

Permet au joueur d'orienter son regard.

Gameplay - Les Mécaniques

- Interagir



Touches associés :

F

Mécanique **physique**

Description :

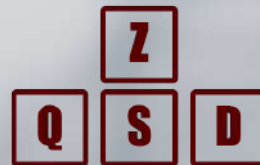
Permet au joueur d'interagir avec des éléments proches de lui. Exemple : porte, interrupteur, pc...

Gameplay - Les Mécaniques

- Contrôler un individu



Touches associés :



Mécanique **physique**

Description :

Permet au joueur de déplacer une autre personne dont il a pris le contrôle. Déplacement de type "tank" (old school, type Silent Hill 1)

Gameplay - Les Mécaniques

● Contrôler un individu - Description étendu

Définition d'un schéma de contrôle "tank":

- La touche Z permet d'**avancer**.
- A l'inverse, la touche S permet de **reculer**.
- En revanche, les touches Q et D ne *permettent aucun déplacement* mais une **orientation (rotation) du personnage**, respectivement vers la gauche et la droite.

Description de l'activation du contrôle:

- Le joueur doit **interagir** avec un **moniteur d'ordinateur** dans lequel *un individu est présent*

Description de l'action:

- Le personnage a *un câble qui sort de son poignet*, il le prend et le **tire** pour le *raccorder à l'ordinateur*.
- Dès lors, le joueur *ne peut plus déplacer la caméra et cette dernière est centrée sur le moniteur*.

Direction Artistique

Mots-clés : Minimaliste / Low Poly / Neon-Cloud

Visuels : Chaque étage a une identité visuelle propre. Le but est d'appuyer l'émotion que chaque étage doit transmettre.

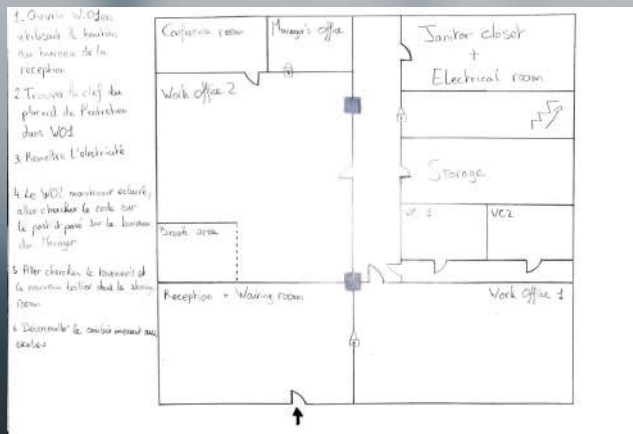
Modèles 3D : Très simple, basique. Les objets sont clairement identifiables, les espaces ont des lignes droites, presque chirurgicales.

Ambiance sonore : Souvent inexistante, elle servira surtout à appuyer les moments importants.

Le level design

- 1^{er} étage

Moodboard



Mots-clés : Non fini, en travaux, vide, blanc, aseptisé / chirurgical, work office.

Objectif : familiariser le joueur avec les déplacements et l'observation

Émotion : le *doute*.

Le level design

- 2^{ème} étage



Mots-clés : sombre, faible visibilité, hallucinations, menace.

Objectif : contraste avec le premier étage, familiariser le joueur avec le contrôle d'un autre personnage.

Émotion : la *peur*.

Le level design

- 3^{ème} étage



Mots-clés : espace ouvert, sombre, lumières rougeâtres, solitude.

Objectif : proposer un vrai challenge mémorable, emphase sur la folie du personnage

Émotion : la *colère*.

Narration

Des mots-clés :

- **Environnementale, introspective** : se fait au travers du level design et des énigmes, représentant la folie grandissante du personnage.
- **Émotions** : au cœur de chaque étage, il y a une émotion qui sera traduite par le level art.

Narration

Une fin qui donne du sens, ou pas :

La conclusion du jeu donne implicitement trois choix au joueur :

- **Neutre** : Le joueur décide de poursuivre la folie du personnage, et relance la boucle qui l'a mené jusque-là.
- **Chaotique** : Le joueur décide de mettre fin à la folie du personnage en sautant du bâtiment.
- **Légitime** : Le joueur se rend compte qu'il est, d'une certaine façon, le personnage. Il met alors fin à la folie en décidant de fermer le jeu.

Le prototype

L'objectif du prototype

Expérimenter et tester :

- **La fonctionnalité phare**
- **La direction générale et le thème du jeu (folie/aliénation)**
- **L'ambiance et les mécaniques d'horreurs**

La réalité du prototype

Expérimenter et tester :

- **La direction générale et le thème du jeu (folie/aliénation)**
- **L'ambiance et les mécaniques d'horreurs**

Le début des ennuis

- Faire un jeu, même un prototype, n'est pas facile. Vouloir en faire plusieurs l'est encore moins.
- Un jeu d'horreur sans graphiste ni modélisateur 3D
- La recherche et l'intégration d'assets libres prend beaucoup de temps.
- Le travail à distance.

La suite des ennuis

- Le manque de rythme de travail
- La coopération désynchronisé
- Le cercle vicieux de la démotivation



Let's Play

Retours d'expérience

Retours d'expérience - Bourlon Antoine

- **Le(s) Jeu(x) :**
 - trop d'ambition
 - une équipe trop réduite pour le projet
- **L'organisation :**
 - manque de communication
 - quantité de travail insuffisante
 - démotivation

Retours d'expérience - Bourslon Antoine

- **Ce que j'ai accompli sur le projet :**
 - **Level Design**
 - **Programmation**
 - **Habillage**
 - **Sortir de la zone de confort**
- **Ce que je retiens du projet :**
 - **Un échec enrichissant**
 - **Le level design sur papier**
 - **Besoin de "moteur" de motivation**
 - **Travailler avec la chaleur**
- **Ma vision du métier :**
 - **Déterminé**
 - **Multicasquette**
 - **Plus (+) de challenge**
 - **Préproduction**

Retours d'expérience - Russo Teddy

- **Prise de recul :**
 - trop d'ambition
 - un état mental inapproprié
 - le typhon de démotivation
 - trop de doutes, pas assez d'actions
- **Ce que j'ai appris :**
 - Chez soi, quand on taf, c'est moins fun
 - L'auto-organisation n'est pas optionnelle
 - Plus de camarades, moins de dégringolade.

Retours d'expérience - Russo Teddy

- **Ce que j'ai pu faire :**
 - Une idée que j'aime
 - Découverte de nouveaux problèmes
- **Vision du métier :**
 - Solo c'est moins rigolo
 - Mais sur les temps libres, tout est possible
- **Enseignements / Outils :**
 - Une année qui m'a changé
 - Des outils à personnaliser, pour de meilleures idées