

LANFRANCHI Oriane - Ori
ABOASHOUR Mahmoud
BRUNIAUX Aliénor



SI28 - P24 - Rapport

Reminisce



Responsable de l'UV : Serge BOUCHARDON

Sommaire

Sommaire	2
Note d'intention	3
Concept.....	3
Public visé.....	3
Objectifs.....	3
Scénario	5
Début du jeu.....	5
Déroulement du jeu.....	5
Fin du jeu.....	7
Cahier des charges	8
Ressources médias utilisées et choix techniques.....	8
Structure et navigation.....	8
Formes et degrés d'interactivité.....	9
Choix graphiques et d'interface.....	9
Pistes d'améliorations et d'idées	13
Conclusion	14
Annexes	15
Inspiration graphique.....	15
Inspiration de l'ambiance.....	15
Inspiration : aucune indication au joueur.....	16

Note d'intention

Concept

Ce projet vise à explorer un environnement sans narration explicite. Le concept repose alors sur le fait de transmettre et de mettre en place une narration en jouant sur l'implicite afin que l'utilisateur puisse recoller les morceaux tout en pouvant s'imaginer sa propre version du déroulement de l'histoire. Cela permettra donc aux joueurs de construire leur propre version des faits suivant l'ordre de découverte de l'environnement, leur culture ou leur façon de voir les choses.

Le jeu démarre par le réveil du personnage, un robot, dans un lieu en intérieur, dévasté et vide de toute vie (robotique comme biologique). Ses circuits étant endommagés, impossible de se rappeler ce qu'il s'est passé (justifiant l'ignorance du joueur quant au lieu où il se trouve et ce qu'il doit faire pour finir le jeu). Il va devoir explorer son environnement afin de comprendre, à sa manière, le déroulement des événements (et accessoirement sortir du jeu). Pour ce faire, il va pouvoir interagir avec les objets et le monde qu'il entoure (voire résoudre de petits casse-têtes) afin de retrouver des souvenirs pour l'aider à comprendre.

Cette expérience vise ainsi à faire découvrir une histoire sans utiliser une narration traditionnelle, mais plutôt en jouant sur d'autres dimensions à savoir les couleurs, les sons, les images, la musique, les émotions etc.. Elle se développe ainsi un caractère, non pas seulement ludique, mais aussi poétique, esthétique, pédagogique ou encore réfléchi.

De plus, l'histoire peut être perçue différemment selon l'ordre dans laquelle le joueur la découvre et la comprend. Une histoire qui évolue donc avec le parcours du joueur...

Public visé

Le jeu se veut énigmatique et immersif pour le joueur. Il ne saura rien de la narration mise à part la situation initiale. Cela sera à lui d'explorer et de comprendre comme il l'entend l'environnement et l'histoire. Il n'y a pas vraiment de fil conducteur au scénario qui peut être globalement découvert dans l'ordre souhaité (avec potentiellement une « fin »).

Cette expérience est donc ouverte à un public large allant des adolescents aux adultes plus âgés puisque le but recherché est que chacun puisse se faire sa propre compréhension de la narration suivant ses a priori, ses symboliques et son vécu.

Objectifs

Les objectifs de notre projet sont multiples et variés. L'un des buts premiers est tout d'abord de permettre aux utilisateurs de pouvoir s'amuser dans un monde immersif, tout en leur faisant découvrir une façon originale d'explorer la narration de manière implicite. Il s'agira aussi de pouvoir profiter d'une expérience esthétique que cela soit à travers différents canaux comme le visuel ou l'auditif.

Le jeu vise également à faire ressentir différentes émotions aux utilisateurs, comme par exemple le sentiment d'interrogation qu'il pourrait ressentir en terminant le jeu mais sans

savoir si tout a été découvert (notamment s'il lui manque une partie de l'histoire, un souvenir).

Cette expérience a aussi pour objectif de développer l'imagination de chacun ainsi que de les faire penser différemment (typiquement si une personne veut recommencer le jeu, elle pourra explorer la narration dans un ordre différent et ne pas avoir alors la même interprétation), tout en les amenant à réfléchir à travers des mini énigmes ou casse-têtes.

Il nous tient enfin à cœur de montrer que suivant comment et l'ordre des événements qui se présentent à nous, nous ne réagissons pas de la même manière. Aussi, suivant le vécu, les valeurs et les représentations des personnes, celles-ci ne vont pas comprendre de la même manière la narration. Ainsi elles n'ont pas de meilleur ou moins bon point de vue et interprétation, ces derniers sont tout simplement différents.

Scénario

Début du jeu

Le personnage principal, un robot, se réveille, seul, entouré d'un paysage en ruines. Il ne possède aucun souvenir de ce qu'il s'est passé en amont de son éveil : il ignore où il se trouve. Et pour cause : ses circuits sont endommagés.

Intrigué et désorienté par le décor qui l'entoure, le robot, guidé par le joueur, est déterminé à comprendre où il est et ce qu'il s'est passé. Très vite, lors de son exploration, le robot tombe sur une mystérieuse porte qui semble mener quelque part. Cependant cette porte refuse de s'ouvrir, invitant le joueur à se souvenir d'abord. Oui mais, de quoi ?

Déroulement du jeu

Au fur et à mesure de son exploration, le robot découvre divers éléments de décor avec lesquels il peut interagir. Ces interactions permettent d'afficher un texte dans une langue inconnue (inventée), avec quelques passages que le robot arrive à traduire grâce à ses parties de circuits encore indemnes. Le reste peut être décodé au bon vouloir du joueur. Chaque type d'éléments de décor permettent ainsi de prendre connaissance d'un souvenir au sujet de la civilisation vivant anciennement en ces lieux. Il existe trois types de souvenirs, chacun lié à certains objets interactifs :

- 4 stèles à trouver et à déchiffrer : permet d'accéder au souvenir présentant l'essor de la civilisation.



Figure 1 : Stèle interactive trouvable dans le jeu

Souvenir des stèles :

1) *We rose. We sculpted the ground, reaching for the skies. We sculpted this world in our image intending to create a sanctum - of creating our world. We created a paradise, meant to last for eternity. May this be engraved in the stone, for everyone to remember.*

2) *Our greatness is bound to our ancestors. To the generations before us, who set up the foundations of our world. We must **remember** all the souls we own our present lives to; each life who helped erect the pillars of our civilization.*

3) *Each being is ephemeral. We breathe for a time, before being called back to the void. Acts, however, remain. Our paradise was built by so many souls that couldn't be counted, driven by the same will and dream throughout centuries. What we created will last forever.*

4) *One soul could not behold our thriving greatness after its time has passed, however it contributed. All souls are the heart of our paradise. Each one of us, however, will remain forever **remembered**, as its successors take over. Our traditions are meant to **remember** everyone who once lived, and everyone who will die. As a soul, we die, but as a civilisation, we are immortal.*

- 1 technologie : permet d'accéder au souvenir présentant la civilisation à l'apogée de sa technologie.

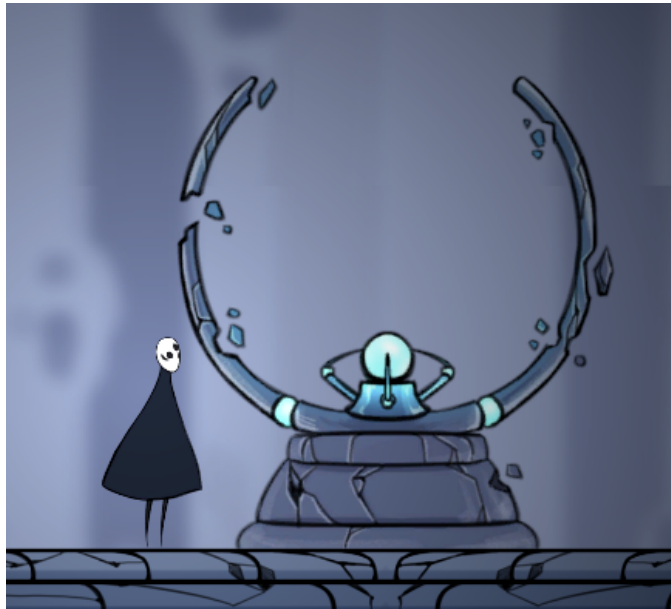


Figure 2 : Technologie interactive

Souvenir de la technologie :

*The development of our paradise means developing knowledge. We created it, powered it by the means of a technology born from our dreamers' minds, assembled by our crafters' hands, used by our wise souls. We meant to preserve our paradise, throughout the centuries. Souls wither with time, although we will always **remember**. They were created from this knowledge. Similar to us by shape, but they do not live thus they do not die. We created them to **remember**. We created them to witness all events. We created them to exist forever in our paradise.*

- 1 groupe de crânes : permet d'accéder au souvenir présentant le déclin de la civilisation.



Figure 3 : Groupe de crânes

Souvenir des crânes :

*But everything turns to dust. In due time, everything withers and rots. Is paradise an exception? Could it last forever and always be **remembered**? Or is it meant to disappear as well, and return to dust, where everything did start? Worse, even: is it meant to never exist, and only be an illusion? Our hubris, of thinking we could fight time forever? We are dreamers. We crave eternal life. In the end, if end there is what will we **remember**? The dust we started from, or the fallen paradise? **Do you remember? Tell us, do you remember?***

Le joueur peut découvrir les souvenirs dans l'ordre qu'il veut et peut donc avoir sa propre interprétation de l'histoire suivant l'ordre d'exploration. Typiquement, si le joueur découvre le souvenir des crânes puis celui de la technologie et enfin celui des stèles il pourra potentiellement avoir l'interprétation suivante : le monde se mourait, la civilisation a donc inventé des technologies pour y faire face et est ainsi devenu prospère (elle a abandonné les lieux pour une autre raison quelconque). En revanche, si le joueur commence par découvrir le souvenir des stèles, puis celui de la technologie et enfin celui des crânes, il pourrait avoir l'interprétation suivante : la civilisation était prospère, elle a créé des technologies à son apogée qui l'ont surpassé et ont fini par détruire le monde (jouer sur les causes/conséquences). A noter que les passages en rouge dans les souvenirs seront laissés en anglais pour accentuer le besoin de se souvenir du jeu, encourager le joueur à déchiffrer le reste et l'aider par la même occasion.

Fin du jeu

Pour chaque souvenir, le joueur n'est pas obligé de le déchiffrer. En effet, dès que le joueur a découvert tous les objets contenant un souvenir et interagit avec eux, il peut revenir à la porte et sortir, ce qui termine le jeu (fin ouverte, aucune explication de ce qu'il se passe après). Cependant, si le joueur veut comprendre l'histoire, il sera dans l'obligation de se casser la tête. Ainsi, pour vivre au mieux l'expérience du jeu, le joueur est vivement encouragé à déchiffrer les souvenirs pour avoir sa propre compréhension et interprétation de ce qu'il s'est passé.

Cahier des charges

Ressources médias utilisées et choix techniques

Le projet utilise des ressources de diverses natures afin de construire une ambiance et transmettre les sensations adéquates au joueur.

Reminisce est un projet développé sur Unity. Cela permet une grande mobilité sur la réalisation du jeu, ainsi que la possibilité de l'étendre par le futur en y ajoutant de nouvelles fonctionnalités (modulabilité).

Le jeu est partiellement lisible. Les dialogues sont en effet écrits dans un alphabet inventé, qui se repose sur un système associant à chaque lettre un symbole. Certaines parties, comprenant les éléments essentiels pour terminer le jeu, sont traduites en anglais (qui est la langue de référence du projet), mais pas le reste ; c'est alors au joueur de faire la démarche de décoder la langue. Les symboles et la police inventés ont été faits à l'aide du logiciel Inkscape. Ces derniers tirent leur inspiration de l'alphabet inventé pour le jeu vidéo Tunic et la langue elfique créé par John Ronald Reuel Tolkien.

Le support sonore a également été utilisé : le jeu propose une musique de fond, qui accompagne le joueur le long de son aventure. Cette musique est une version *slowed and reverbed* de la musique du menu du jeu *The Forest*. Elle supporte les émotions transmises par la palette de couleurs et les graphismes, au moyen de notes de piano qui semblent résonner dans un grand espace vide.

Le jeu ne comporte pas de cinématiques afin de ne pas influencer l'utilisateur dans une interprétation prédéfinie.

Structure et navigation

Reminisce n'impose aucune règle de navigation au joueur dans l'histoire. Ses déplacements dans la map ne sont d'ailleurs pas restreints (i.e. pas de zone à débloquent, pas de capacités acquises au fur et à mesure de l'histoire etc.). Le joueur se déplace (droite et gauche) et peut sauter avec les touches de son clavier (flèches et barre espace). La navigation se veut immersive ; tout est fait pour que le joueur se plonge au cœur du jeu et libère son imagination.

Les souvenirs sont des grains autonomes indépendants. Le principe du jeu repose justement sur le fait qu'il n'y ait pas de parcours pré-définie ou indiqué. Celui-ci se fait suivant les envies du joueur qui décide de découvrir les souvenirs dans l'ordre qu'il souhaite.

Formes et degrés d'interactivité

L'interactivité se veut ici principalement de navigation. En effet, le joueur devra interagir avec différents composants de l'environnement afin d'accéder aux souvenirs (avec la touche E de son clavier). Ces éléments s'activent alors, et lui révèlent des textes relatant l'histoire de l'univers dans lequel il se trouve. Le joueur sera également souvent amené à interagir avec la porte de sortie afin de savoir s'il a découvert l'entièreté des souvenirs (dont le nombre n'est pas indiqué au joueur).

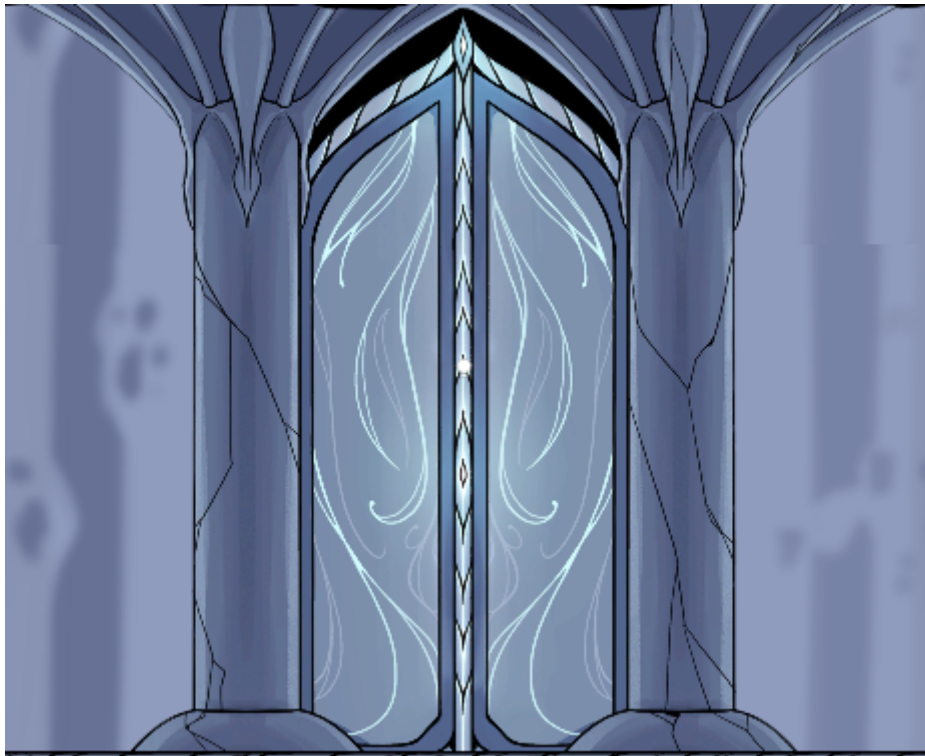


Figure 4 : Porte de sortie du jeu

Choix graphiques et d'interface

Reminisce est un projet en 2D, dont les graphismes sont dessinés sur-mesure.

Pour représenter les souvenirs, le support textuel a été privilégié afin de laisser libre cours à l'imagination du joueur. Ces souvenirs relatent une époque révolue ; le personnage principal n'ayant lui-même aucune connaissance de ces souvenirs, il est dans la même situation que le joueur.

Chaque morceau d'histoire se révèle lorsque l'utilisateur interagit avec l'objet qui y est lié. Ces objets sont par ailleurs en lien avec le thème du souvenir (par exemple, les crânes représentent la ruine).

La palette de couleur du projet Reminisce est froide, située entre des tons bleus et gris. Ce choix a été motivé par la volonté de représenter l'aspect vide et dénué de vie du jeu. Le fait que, si cet environnement a un jour été habité, alors c'était il y a bien longtemps. Les teintes bleues et grises permettent également de transmettre une notion d'atmosphère figée, et une pointe de nostalgie d'un temps que le joueur ne connaît pas ; le temps ayant délavé les couleurs du paysage.

Les assets du jeu ont été réalisés manuellement. Le jeu étant en 2D, ce sont des dessins. Ils se composent de piliers brisés, de stèles fissurées, d'outils de technologies inutilisables, de crânes : des éléments qui évoquent la ruine, mais également un temps passé grandiose.

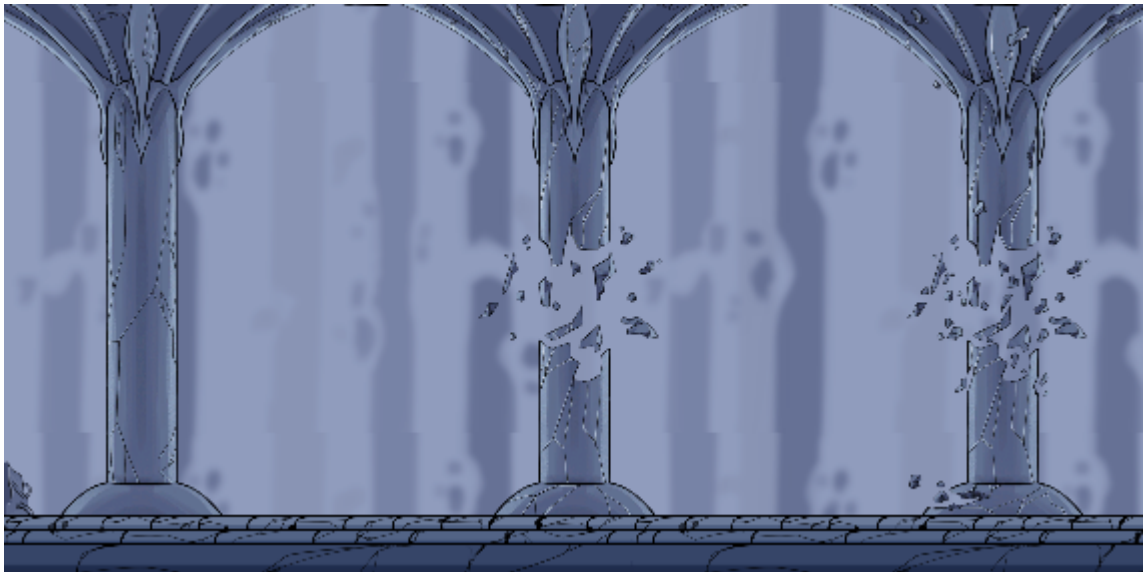


Figure 5 : Piliers brisés et palette de couleur froide

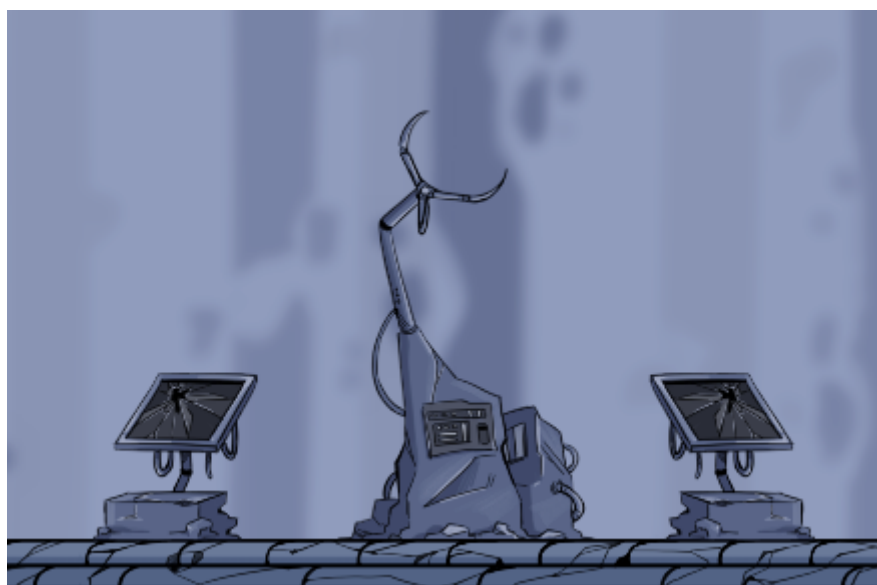


Figure 6 : Technologies inutilisables

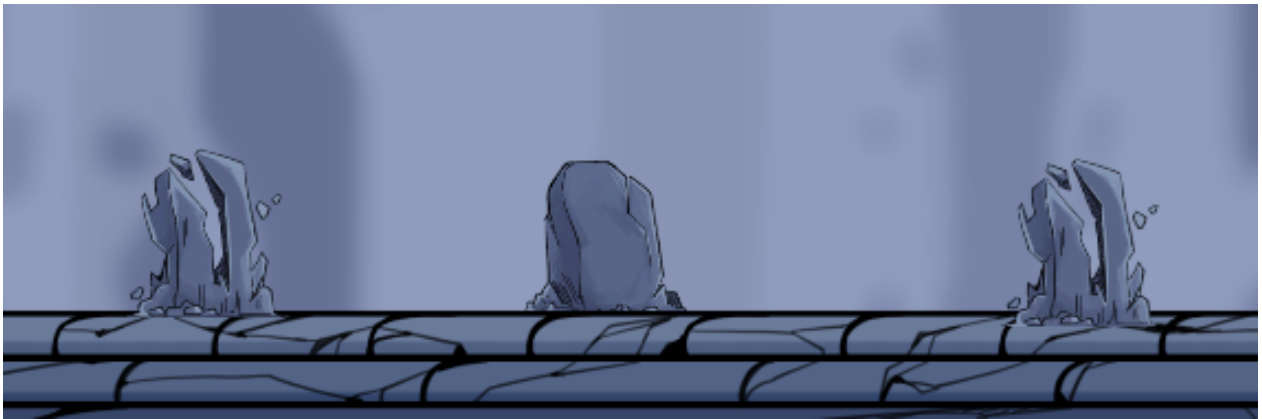


Figure 7 : Stèles fissurées (non interactives)

Le jeu se veut intuitif pour le joueur. En effet, il n'y a aucune indication sur ce qui doit être fait, c'est au joueur de laisser libre cours à son imagination afin de s'appropriier, à sa manière, le jeu. Cependant, le jeu n'est pas forcément simple au sens où le joueur doit découvrir le jeu et avancer comme il l'entend. Un sentiment de désorientation est voulu pour le forcer à réfléchir et à imaginer.

Au niveau de la typographie, nous avons décidé de créer une police qui illustre la langue étrangère utilisée par la civilisation. Ainsi celle-ci est utilisée dans tous les textes visionnés par le joueur qui devra donc réfléchir pour décoder les symboles dans un alphabet qu'il connaît afin de l'aider à comprendre ce qu'il s'est passé.

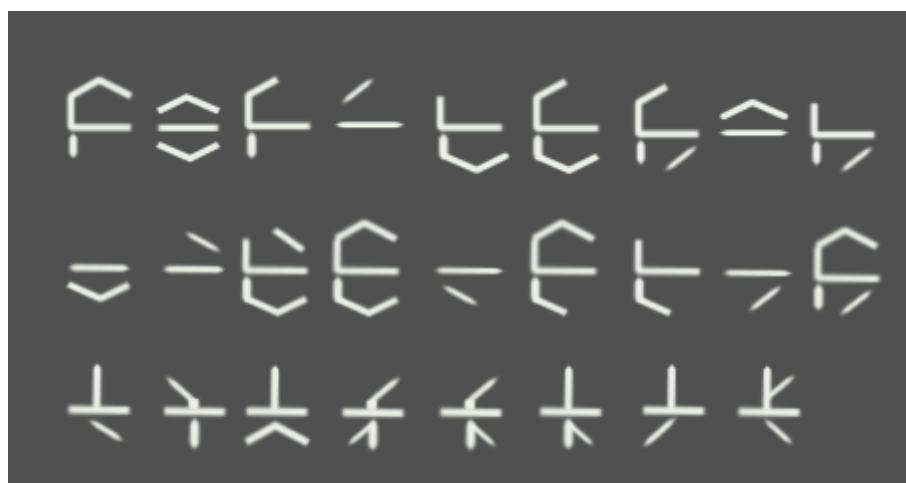


Figure 8 : Alphabet inventé pour le jeu



Figure 9 : Rendu de l'alphabet dans le jeu

Pistes d'améliorations et d'idées

Nous présentons dans cette partie les idées que nous avons eu afin d'améliorer l'expérience du jeu mais que nous n'avons pas eu le temps de mettre en place.

Premièrement, nous voulions mettre en place un système de mot de passe pour la porte. Ainsi, dès que le joueur comprendrait le mot de passe, il pourrait sortir en entrant ce dernier au niveau de la porte découverte au début, ce qui terminerait le jeu. Le joueur pourrait donc finir le jeu sans avoir découvert tous les souvenirs, dont le nombre n'est d'ailleurs pas communiqué afin de laisser le doute au joueur sur le fait qu'il ait tout exploré ou non. Des indices pour trouver le mot de passe ("I remember") afin d'ouvrir la porte auraient été présents. Typiquement le mot de passe serait décliné sous plusieurs formes ou encore les textes resteraient dans le champ lexical du souvenir, de se rappeler, ne pas oublier (exemples mis en rouge dans les souvenirs plus haut, dans la partie scénario). Nous avons également pensé à laisser des indices directement dans la map.

Nous aurions aussi voulu mettre en place plus d'interactivité, notamment en diversifiant ce qu'aurait dû faire le joueur pour accéder à un souvenir. Typiquement le joueur aurait dû trouver une sphère à travers la map à placer au centre de la technologie pour l'activer et débloquent le souvenir. Nous avons également pensé que le joueur aurait pu devoir activer une suite de touches ou effectuer une suite de mouvements suivant comment les crânes s'allument afin de pouvoir accéder au souvenir.

Enfin, nous avons aussi pensé à mettre un système de progression dans le jeu. A mesure que le robot récupérerait des souvenirs, il gagnerait en compréhension et en capacités. Il pourrait développer de nouvelles compétences qui lui permettraient d'explorer des zones autrefois inaccessibles et de résoudre des énigmes plus complexes.

Conclusion

En conclusion, nous sommes très heureux d'avoir pu mettre en œuvre et de présenter notre jeu *Reminisce* dans le cadre de l'UV SI28. Cette expérience qui vise à explorer un environnement sans narration explicite nous aura bien donné du fil à retordre (et en donnera aussi probablement aux futurs joueurs nous l'espérons).

Ce projet aura en effet été tout d'abord un défi technique, touchant à Unity et Inskape pour la première fois ce semestre pour la quasi totalité du groupe. Il nous aura permis de développer des compétences très enrichissantes et utiles ; quoique se casser la tête sur des bugs Unity incompréhensibles peut devenir parfois fâcheux. Bien entendu nous n'avons pas eu le temps de mettre toutes nos idées en place par manque de temps, mais nous ne nous privons pas de les mettre en œuvre dans le futur en guise de projet personnel.

Au-delà de l'aspect technique du projet, ce dernier a surtout été très enrichissant sur le plan réflexion et imaginaire. En effet, réfléchir pour trouver un juste milieu entre guider un minimum le joueur pour pas qu'il ne soit totalement perdu (mais un petit peu quand même) peut vite devenir compliqué. C'était alors très intéressant de s'interroger sur la manière d'arriver à transmettre une expérience plaisante sans narration explicite. Cela nous a notamment permis de réfléchir à comment utiliser l'esthétique de notre jeu pour arriver à transmettre une certaine ambiance et ressentie.

Finalement, en voulant proposer une expérience pour développer l'imagination et la réflexion de nos futurs joueurs, c'est aussi en quelque sorte notre propre réflexion et imaginaire que nous avons eu le plaisir de développer. En cherchant à faire rêver nos futurs joueurs, c'est aussi nous mêmes qui rêvions de nouvelles idées. C'est pour cela que nous sommes ravis de présenter notre jeu : *Reminisce*.

Annexes

Inspiration graphique

Au niveau des graphismes, nous tirons principalement notre inspiration de *Hollow Knight*, jeu vidéo indépendant de type metroidvania, développé et édité par Team Cherry (sorti sur PC en 2017). Il s'agit d'un jeu classique d'action et d'aventure en 2D, traçant l'histoire de la quête d'un chevalier insectoïde devant explorer un monde souterrain, les tréfonds du royaume d'Hallownest.



Figure 10 : Image principale du jeu Hollow Knight

Inspiration de l'ambiance

Pour l'ambiance du jeu, celle-ci cherche à se rapprocher de *Gris*, jeu vidéo indépendant de plateformes développé par Nomadia Studio et édité par Devolver Digital (sorti en 2018). Ce jeu nous amène à incarner Gris, une jeune fille explorant un gigantesque complexe de sanctuaires, visant à combattre un traumatisme, afin d'accéder enfin à la paix. Notre jeu s'en inspire notamment en cherchant à avoir une dimension de contemplation, d'être posé.

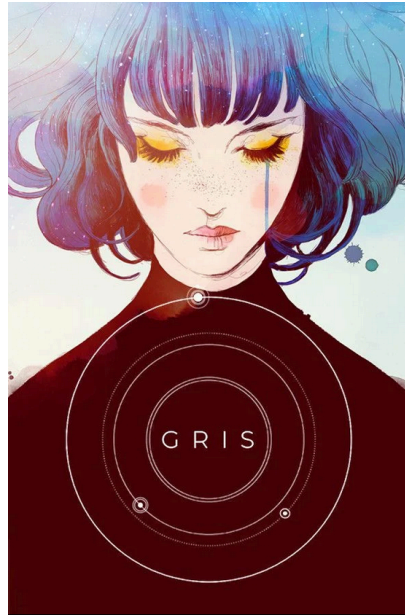


Figure 11 : Image principale du jeu Gris

Inspiration : aucune indication au joueur

Cette idée de ne pas donner d'indication au joueur quant à l'exploration du jeu nous vient de *Outer Wilds*, jeu vidéo de simulation d'exploration spatiale, développé par Mobius Digital et sorti en 2019. Le joueur incarne un extraterrestre qui doit réaliser sa première journée en tant qu'astronaute. Sa mission consiste à baliser le système planétaire. Il n'y a pas vraiment d'indication pour le joueur sur comment procéder, surtout que les découvertes de l'extraterrestre sont dans une langue inconnue d'une civilisation éteinte et que le jeu se découpe en parties de 22 minutes (bloqué dans une boucle temporelle).

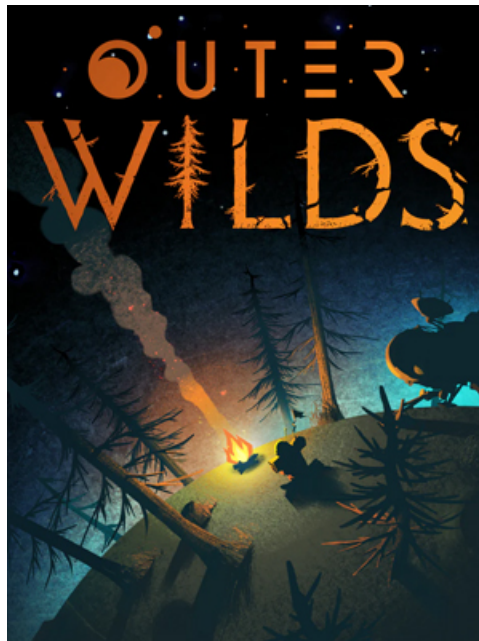


Figure 12 : Image principale du jeu Outer Wilds