
Projet SI28: INKY

Rapport

INKY

JOUER

QUITTER



Sommaire

Note d'intention	2
1- Concept.....	2
2- Public visé.....	2
3- Objectif.....	3
Scénario	4
1- Prologue.....	4
2- Début du jeu.....	4
3- Les différents niveaux.....	4
4- Le Combat Final.....	5
Cahier des charges	6
1. Les ressources médias utilisées.....	6
2. Structure et navigation de notre jeu.....	7
3. Les formes et degrés d'interactivité choisis.....	7
4. Nos choix graphiques et d'interface.....	8
5. Nos choix techniques.....	8
Conclusion	9

Note d'intention

1- Concept.

Notre projet est un jeu de plateforme dans lequel on incarne une goutte d'encre nommée Inky dans le monde du dessin. Sa mission est de récupérer les crayons de son créateur (le premier narrateur) qui ont été volés par une IA (le second narrateur) et ses sbires des robots. Pour ce faire, la goutte d'encre va évoluer dans des niveaux afin de les libérer de l'emprise de l'IA en combattant des ennemis.

Pour la direction artistique, nous voulons créer un contraste entre les éléments natif du monde du dessin et les éléments envahisseurs (IA et robots). Pour ce faire, on utilisera des décors et assets dessinés à la main et simples pour les natifs et des décors générés par IA ainsi que des modèles 3D pour les ennemis. Concernant les deux narrateurs, nous souhaitons enregistrer les voicelines du dessinateur nous même mais générer celles de l'IA à l'aide d'une IA à la voix robotique.

Concernant le gameplay, nous souhaitons intégrer des mécaniques de platformer de base ainsi que des mécaniques de dessin et de changement de couleur (pour changer les propriétés des matériaux) afin de pouvoir surmonter des obstacles ainsi que de combattre les ennemis. Cela permettrait ainsi de laisser libre cours à la créativité et l'imagination du joueur afin de surmonter les niveaux de différentes manières en le faisant directement interagir avec les éléments existant du monde mais aussi en lui laissant la possibilité de créer des éléments qui lui sont propres.

2- Public visé.

Le choix d'une interface 2D rend notre jeu particulièrement accessible et facile à prendre en main, ce qui le rend adapté à un public large. Grâce à la simplicité des designs que nous choisirons, les joueurs, qu'ils soient novices ou expérimentés, pourront rapidement se familiariser avec l'interface et les contrôles, à savoir le clavier pour les déplacements et la souris pour dessiner, et ainsi plonger pleinement dans l'expérience en se concentrant sur l'exploration et la réflexion. Notre jeu peut donc aussi bien captiver les adolescents que les adultes, quel que soit leur niveau d'expérience en matière de jeux vidéo.

3- Objectif.

Notre jeu se veut le plus accessible et interactif possible. Au travers des animations, l'objectif principal serait de dénoncer les applications de l'intelligence artificielle, notamment dans le monde artistique (d'où les crayons volés). De manière concrète, le but serait de représenter l'IA au travers du second narrateur et des sbires robot comme le "méchant" de l'histoire. Ainsi, les joueurs seraient sensibilisés aux dangers d'un monde "sans âme", où la créativité serait informatisée et les artistes non protégés.

Scénario

Remarque : Compte tenu des contraintes de temps, nous avons choisi de simplifier notre scénario pour vous présenter un travail fini et soigné. Les modifications apportées concernent notamment le combat final.

1- Prologue

Ce prologue prend la forme d'une cinématique pour ajouter une dimension narrative à notre jeu.

La scène s'ouvre dans le bureau du narrateur, travaillant sur son projet de SI28. On le voit fatigué à force de taper des prompts tentant de générer des images pour son projet. Alors qu'il s'apprête à entrer un nouveau prompt, il appuie par erreur sur la touche Entrée avant d'avoir tapé le texte et se retrouve donc avec un prompt vide.

Au lieu d'afficher une image générée, l'écran de l'ordinateur est envahi par le bruit. Dans la panique, le narrateur regarde autour de lui avant de remarquer que le bruit a aussi envahi une feuille de papier sur son bureau.

Le narrateur se précipite sur ses crayons avant de remarquer qu'ils ont soudainement disparu. Dans sa précipitation, il fait tomber son stylo plume qui éclabousse la feuille de papier et qui crée Inky par la même occasion.

2- Début du jeu

Le narrateur commence à parler à Inky lui expliquant la situation. Il demande ainsi à Inky de retrouver ses crayons en explorant le monde du dessin envahi par le prompt et ses sbires afin de pouvoir les combattre.

3- Les différents niveaux

Inky va devoir traverser divers niveaux. Pour pouvoir retrouver ses crayons, Inky devra se déplacer de manière créative en dessinant ses propres rampes et objets, qui utilisent les principes de la physique pour manipuler gravité, vitesse et forces dans le but de surmonter les obstacles et explorer de nouveaux chemins. Néanmoins, Inky devra faire attention à respecter le quota d'encre mis à sa disposition, pour être sûr de pouvoir traverser chaque niveau...

4- Le Combat Final

Après avoir récupéré les crayons, Inky se dirige vers le prompt vide afin de le vaincre. Le Prompt Vide attaque en projetant des morceaux de bruit visuel. Pour le vaincre, Inky doit temporiser le temps que le narrateur dessine un canon. Une fois celui-ci construit, Inky tire des mots dans le prompt dans le but de former la phrase “dessine-moi un mouton” avant de tirer sur le bouton entrer du prompt.

Cahier des charges

Remarque : De nombreuses modifications ont été apportées pour simplifier la réalisation de notre jeu. Toutes ces modifications sont notifiées dans la section “remarque” de chaque partie de notre cahier des charges, si nécessaire.

1. Les ressources médias utilisées.

Pour donner vie à notre jeu vidéo, nous avons choisi d'utiliser diverses ressources médias qui le rendront plus immersif et attrayant à notre sens.

Au niveau visuel, nous avons opté pour des graphismes dessinés à la main (2D) assez texturés qui vont se combiner avec des images de « bruit » beaucoup plus artificielles et donc sans texture. Les décors et les éléments des scènes seront principalement réalisés à la main représentant l'aspect créatif qu'on retrouve dans le dessin. En revanche, les ennemis, les robots, seront générés artificiellement sous la forme de bruits pour apporter une touche plus dynamique et en quelque sorte plus “moderne” qu'un dessin fait à la main en 2D. Ce contraste entre le dessin et l'image de « bruit » permettra de renforcer l'opposition entre le monde créatif et le monde informatique de l'IA.

Côté sonore, nous avons prévu d'utiliser des enregistrements de voix pour le narrateur principal, afin de lui donner une personnalité et de créer une relation plus cohérente avec le joueur qui incarnera Inky. Pour l'IA et ses sbires, nous utiliserons des voix synthétisées par ordinateur, ce qui renforcera leur aspect robotique et froid. De plus, nous incluons une variété d'effets sonores pour rendre les actions du joueur plus immersives et réalistes. Nous ajouterons également un fond sonore composé spécialement pour notre jeu de sorte à lui créer sa propre identité.

Enfin, pour la partie textuelle, nous avons déjà écrit toutes les explications qui seront nécessaires au fil du jeu. Ces textes permettront de guider le joueur en parallèle de la voix du narrateur, de développer l'histoire et de créer une ambiance cohérente. Les prompts, quant à eux, joueront un rôle clé dans le combat final, où le joueur devra les utiliser pour vaincre l'IA.

Remarque : Nous incluons bien une voix pour le narrateur afin de donner quelques indications à Inky. Cependant, nous n'incluons pas de voix pour les IA et ses sbires car elles ne nous paraissent pas indispensables.

2. Structure et navigation de notre jeu.

Notre jeu vidéo propose une expérience immersive et linéaire, elle sera composée de 5 niveaux riches et créatifs. Cette structure, choisie pour répondre à des contraintes de temps, permet également de plonger les joueurs directement dans l'aventure sans les perdre dans des niveaux trop nombreux s'éloignant de la trame narrative choisie.

Le jeu débute par une cinématique qui pose les bases de l'histoire et introduit les personnages principaux. Cette séquence immersive permet aux joueurs de se familiariser avec l'univers du jeu et de comprendre les enjeux de leur mission. Une fois cette introduction terminée, le joueur incarne Inky et peut se lancer dans sa propre aventure.

Après la cinématique d'introduction, le joueur pénètre dans le cœur du jeu lui proposant divers défis et énigmes à résoudre. Pour progresser, le joueur devra faire preuve d'observation, de logique et d'imagination. En effet, de nombreuses énigmes nécessitent de penser "en dehors des lignes" et d'utiliser les outils mis à disposition de manière créative.

Enfin, après avoir surmonté tous les obstacles et accompli les différentes tâches qui lui sont confiées pour retrouver ses crayons, Inky affrontera le boss final dans un combat au format innovateur/inattendu.

3. Les formes et degrés d'interactivité choisis.

Notre jeu vidéo repose sur les mécaniques de platformer, un jeu donc en 2 dimensions. Le joueur devra progresser dans le jeu en utilisant les mécaniques de saut et de déplacement latéral accessibles via le clavier.

L'originalité de ce jeu réside dans l'ajout d'un outil de dessin qui constitue le cœur de l'interactivité de notre jeu. Le joueur pourra créer des éléments du décor avec sa souris, tels que des plateformes, des rampes ou des obstacles, en temps réel. Ces éléments pourront être modifiés en changeant leur couleur, ce qui aura un impact sur leurs propriétés physiques (par exemple : un bloc bleu pourra être glissant). De plus, le joueur disposera d'une jauge d'encre qui l'obligera à effectuer des dessins minimalistes mais utiles. Cette contrainte que nous avons choisie d'apporter au jeu apporte une dimension de "challenge" pour le joueur.

Remarque : Concernant les formes d'interactivité, nous appliquerons bien de la physique aux objets, néanmoins il ne sera pas possible de changer leur couleur.

4. Nos choix graphiques et d'interface

Notre jeu est conçu pour être accessible à un large public, en proposant une interface intuitive et simple d'utilisation. L'objectif est de créer un univers graphique contrasté mettant en opposition un monde créatif et artisanal, représenté par le dessin, et un monde robotique et sans âme, incarné par l'intelligence artificielle.

Pour accentuer le contraste entre le monde créatif du dessin et le monde froid de l'IA, nous avons opté pour une représentation symbolique des deux entités. Inky, la goutte d'encre que le joueur incarne, est née d'un geste artistique, une tache d'encre s'échappant du stylo du narrateur. Elle incarne ainsi la créativité et la spontanéité du dessin à la main. À l'opposé, l'IA est symbolisée par un prompt vide, une commande générée par accident par le narrateur. Ce prompt, à la fois simple et énigmatique, représente la puissance brute et imprévisible de l'intelligence artificielle, créant une atmosphère de menace et d'inconnu.

5. Nos choix techniques

Nous avons choisi d'utiliser le moteur de jeu Unity pour développer notre jeu. Nous l'avons choisi car il nous permet d'avoir assez de liberté pour laisser totalement libre cours à notre imagination. Il est aussi tout à fait adapté aux jeux de style platformer 2D. Le logiciel n'est certes pas facile à prendre en main mais certaines personnes dans le groupe ont déjà de l'expérience en programmation ou avec ce logiciel.

Conclusion

Ainsi, Inky est un jeu de plateforme en 2D qui invite les joueurs à incarner une goutte d'encre dans un univers mêlant dessin et technologie. Le concept repose sur un contraste marqué entre deux mondes : celui du dessin, avec des éléments dessinés à la main représentant la créativité humaine, et celui de l'intelligence artificielle, incarnée par des bruits visuels.

Le gameplay combine des mécaniques classiques de déplacement et de saut avec une dimension créative : le joueur peut dessiner des éléments du décor pour surmonter des obstacles et résoudre des casse-têtes pour se déplacer, tout en gérant une jauge d'encre limitée. Chaque niveau pousse à exploiter ces outils de manière inventive, tout en progressant dans une histoire où Inky tente de récupérer les crayons de son créateur, volés par une IA hostile, et des niveaux qui se complexifient avec des zones de non-dessin ou anti-gravité.

Nous sommes fiers de vous présenter cette version d'Inky. Composée de cinq niveaux progressifs, elle vous proposera des défis stimulants qui éveilleront votre créativité. Notre jeu, entièrement réalisé sur Unity, se présente donc comme une expérience ludique et immersive. Toutefois, notre jeu renferme un message fort, à savoir l'impact de l'intelligence artificielle sur la créativité artistique, nous espérons que ce dernier vous touchera autant que nous !