

I/ Histoire

Tout se déroule sur une planète inconnue, d'un système inconnu. Sur cette planète vivent en harmonie êtres vivants et machines, cependant personne ne comprend le fonctionnement de ces machines. Ainsi, un peuple d'humanoïdes vivant sur cette planète considère ces êtres de métal comme étant une épreuve laissée par leur créateur, attendant de ses fidèles qu'ils comprennent et utilisent ces machines dans le but de recréer le paradis.

Les adeptes ont appelé cette faculté le « pouvoir de résonance ». Cependant, ce peuple de fanatique est persuadé que seul un enfant sans aucun défaut pourra avoir ce pouvoir de résonance. Ainsi, ils se mirent à « trier » les nouveaux-nés à la naissance, enfermant tous ceux qui étaient défectueux à leurs yeux. C'est ainsi que votre personnage, aveugle de naissance, fût enfermé dans une prison évolutive, un véritable labyrinthe surveillé par une gorgone, une machine capable de détecter le moindre mouvement dans son champs de vision. Cependant, vous représentez l'espoir de votre espèce, car vous êtes le premier enfant connu doté de la faculté de résonance. Et que vous le vouliez ou non, vous devrez un jour vous échapper de cette prison pour suivre le chemin du créateur.

II/ Description du jeu

Le jeu serait un fps 3D où les graphismes seraient bien amoindris (vu que notre personnage est aveugle) et où la majeure partie du travail serait au niveau du son. Le but du jeu serait de s'échapper le plus rapidement possible d'un labyrinthe tout en échappant à nos ennemis, tout cela en se basant uniquement sur les sons environnants. Ainsi, le joueur sera amené à mémoriser le labyrinthe au fur et à mesure qu'il le découvre, afin de s'enfoncer encore et encore dans le labyrinthe jusqu'à en trouver la sortie. De plus, ce labyrinthe sera jamais le même d'une partie à l'autre. Il ne sera pas généré de manière procédurale, mais à chaque nouvelle partie, un nombre aléatoire de chemins seront bloqués, modifiant ainsi systématiquement le chemin menant à la sortie. Tout cela se déroulera dans un univers mélangeant fantasy et science-fiction.

III/ Processus Créatif

Nous avons d'abord réfléchi à un concept parfaitement adapté pour des personnes malvoyantes ou aveugles. De plus, on est parti du principe que l'on joue à des jeux-vidéos pour se changer les idées et vivre autre chose que notre quotidien. Ainsi, nous sommes partis sur un jeu basé sur le son où tout le monde serait privé de la vue. Pour cela, nous avons créé un lore justifiant le fait qu'il faille se baser sur le son, ce qui explique pourquoi notre personnage est aveugle. Ensuite, nous avons commencé à réfléchir sur comment exploiter le son tout en donnant une sensation de progression. C'est là que nous est venu l'idée d'un jeu où il faudrait s'échapper d'un labyrinthe le plus rapidement possible, sauf que les directions à suivre seraient indiquées grâce au son. Pour l'environnement du jeu, nous avons pensé à un univers très similaire à celui de la licence Horizon ou encore à celui de la saison des Éternels de Destiny 2.



Source : Destiny 2



Source : FanArt Destiny 2



Source : Horizon : Zero Dawn



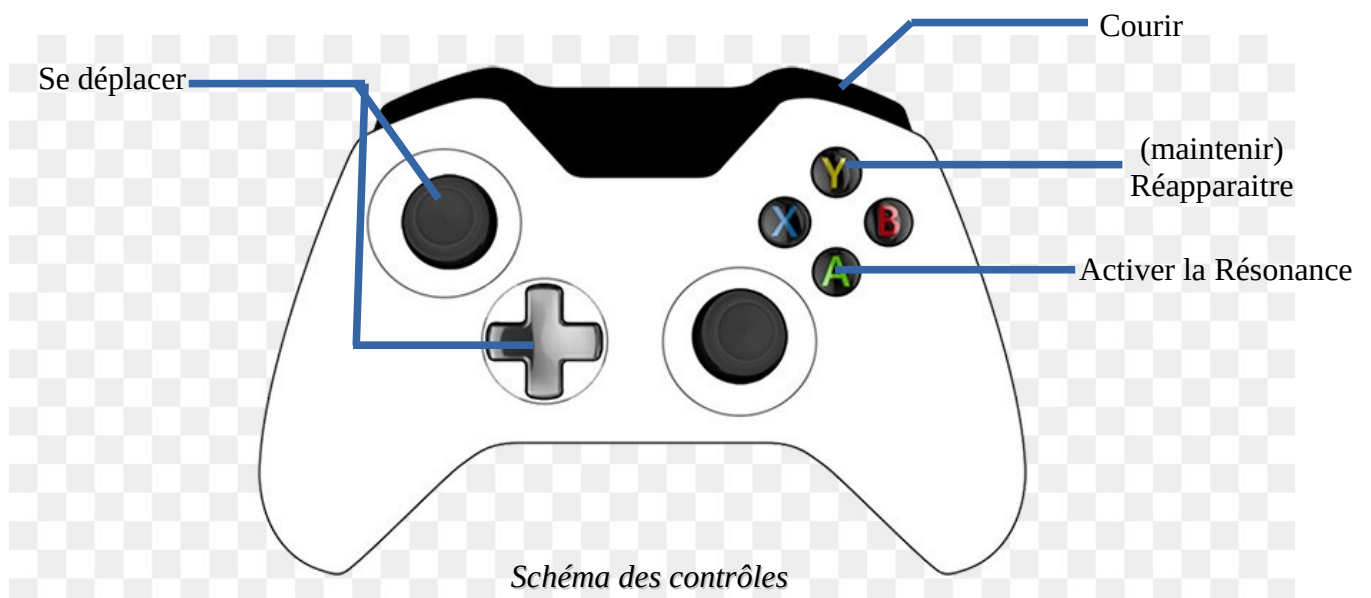
Source : Destiny 2

Au niveau du son, nous avons dû réfléchir à une ambiance globale assez calme mais aussi très adaptative, pour qu'il y ait toujours un bruit de fond mais qu'il ne soit pas répétitif ou trop présent (pour que le joueur puisse entendre clairement les directions qu'il doit prendre ou les énigmes qu'il devra résoudre pour s'échapper). Nous avons alors pensé que sa serait une bonne idée de partir sur une musique qui serait capable de changer de rythme pour que le joueur puisse vivre des sensations différentes (stressant, calme, angoisse à l'approche d'un ennemi...) sans aucun graphisme et de manière très fluide.

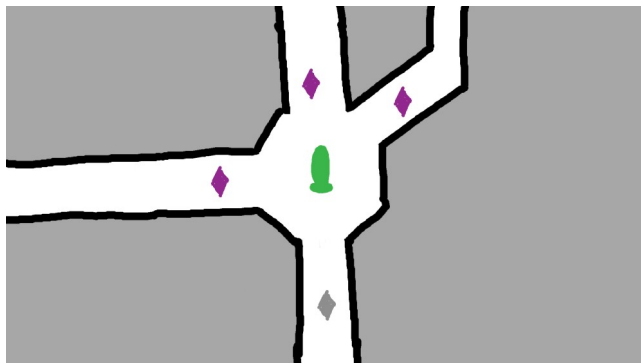
IV/ Mécaniques de jeu

Dans ce jeu, le joueur aurait les touches classiques de déplacement (avancer, reculer, aller à gauche ou à droite, courir). De plus, il aurait une compétence : « Résonance ». Cette compétence serait une sorte de sonar qui permettrait au joueur de savoir (grâce au son uniquement) vers quelles directions il peut aller. Cela nécessite que le son soit géré en 4D, pour que le joueur identifie clairement les directions qu'il peut prendre ou non. Pour détecter les directions que le joueur peut emprunter sans jamais qu'il retourne sur ses pas sans le savoir, nous parsemons pleins de cristaux dans le labyrinthe que le joueur ramasse en progressant dans celui-ci. Grâce à cela, il nous est facile de déterminer le chemin qu'il a emprunté, et nous pouvons aussi faire en sorte que la compétence Résonance détecte les cristaux pas encore ramassés qui sont très proche du joueur (sachant que ces cristaux sont toujours sur des chemins et jamais devant un mur). Pour le moment, il n'est pas prévu que ces cristaux servent à autre chose. Il fallait aussi faire en sorte que le joueur sache lorsqu'il arrive à un croisement de chemins. Pour cela, nous mettons au centre de chacune de ces zones de croisement un checkpoint qui sert non seulement de point de réapparition pour le joueur s'il venait à mourir, mais qui émet aussi un son très distinctif lorsqu'il est franchi par le joueur, pour que celui-ci sache qu'à partir de là, il peut partir dans plusieurs directions. De plus, nous mettons à disposition du joueur un bouton « réapparition », qui permet au joueur de revenir au dernier checkpoint franchi. Cela lui permettra de revenir en arrière très facilement s'il venait à emprunter le mauvais chemin ou s'il était complètement perdu et désorienté. Aussi, pour que le joueur sache qu'il se rapproche (ou s'éloigne) de la sortie, celle-ci émet un son qui lui est propre de manière continue, mais ce son diminue au fur et à mesure que l'on s'en éloigne.

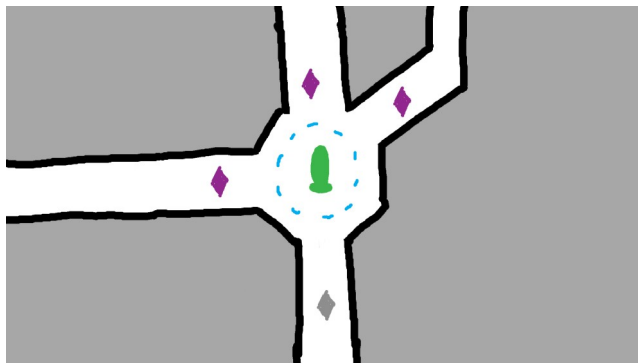
Le jeu serait jouable au clavier ou à la manette, et il serait également mappable au vu du peu de touches nécessaires.



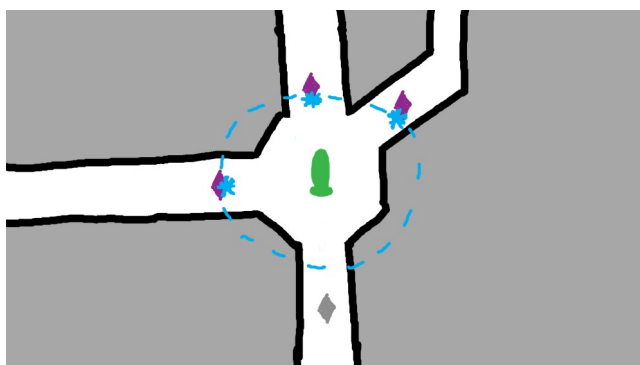
Fonctionnement de la compétence « Résonance » :



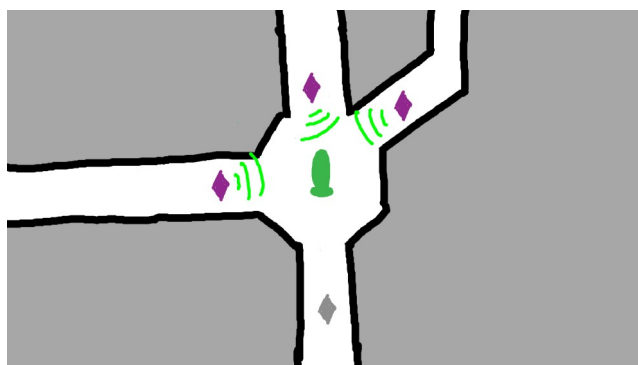
1- Le joueur doit trouver une nouvelle direction



2- Le joueur utilise la compétence « résonance »



3- La compétence détecte 3 directions où il y a des cristaux pas encore ramassés



4- Un son émane des directions détectées par la compétence (un par un, selon la distance du joueur par rapport au cristal)

V/ Ennemi

Comme dit dans le contexte de notre jeu, la prison dans laquelle se trouve notre joueur est surveillée par une Gorgone, une entité mécanique capable de détecter tout mouvement dans son champs de vision et programmée pour tuer la source de ce déplacement. Cependant, cette machine fait énormément de bruit et il est facile de l'entendre avant que celle-ci ne vous voit. Ainsi, dès que le joueur entendra une gorgone s'approcher, il aura moins de 2 secondes pour arrêter de bouger et il devra rester immobile tant qu'il entendra la machine. Si le joueur se déplace à proximité de la machine (après ce délai de 2 secondes), celle-ci se mettra en alerte et tuera le joueur, le faisant réapparaître au dernier checkpoint franchit (ou au point de spawn si le joueur n'avait franchit aucun checkpoint). Nous nous inspirons ici du jeu Destiny 2, où le joueur est parfois amené à faire face au même type d'ennemi. Cependant, l'univers de ce jeu étant complètement différent du notre, nous allons revisiter complètement cet ennemi pour le rendre un peu plus mécanique, dans le genre des ennemis de la licence Horizon

VI / Modes de jeu

Pour commencer, il est prévu d'y avoir seulement 2 modes de jeux :

1- Le mode tutoriel : Ce mode se lance automatiquement la première fois que le jeu est lancé et il nous permettra d'expliquer au joueur les mécaniques de jeu tout en le faisant se plonger dans l'histoire (on expliquerait pourquoi il est là, comment il commencerait à vouloir s'échapper de sa prison, et pourquoi il doit continuer après cette tentative). Il sera aussi possible de relancer ce mode depuis le menu.

2- Le mode classique : Ce mode se lance seulement une fois le tutoriel complété. Dans ce mode, le joueur mettrait en pratique toutes les mécaniques apprises dans le tutoriel et tenterait véritablement de s'échapper et de faire avancer le scénario. Il n'est pas prévu qu'il y ait plusieurs difficultés, mais cela reste complètement envisageable. De même, il n'est pas prévu qu'il y ait une gestion de sauvegardes, vu qu'une partie est prévue pour ne pas dépasser 1h de jeu.

Ensuite, s'il nous reste du temps, il est possible que d'autres modes de jeu puissent arriver comme :

- **Le mode « Duo » :** Les mécaniques seraient les mêmes sauf que dans ce mode, il n'y aurait pas de cristaux parsemés dans le labyrinthe. A la place, le joueur jouant l'aveugle devrait être guidé par un autre joueur, qui verrait lui l'ensemble du labyrinthe mais n'entendrait aucun son. Ainsi, on serait ici sur un mode où il est important de communiquer pour rassembler toutes les informations (aussi bien visuelles que sonores) nécessaires pour s'échapper.

- **Le mode «Versus » :** Ici, nous aurions un j1 qui incarne l'aveugle mais aussi un j2 qui incarnerait la Gorgone. Ainsi, j1 devrait s'échapper en disposant des mêmes mécaniques que celles du mode classique, et j2 devrait empêcher j1 d'arriver à ses fins. Cependant, la vision de j2 serait une sorte de vision thermique et il serait de plus très lent au vu de sa taille. Le seul moyen pour lui de détecter j1, c'est que celui-ci bouge dans son champs de vision (sachant qu'il détecte à travers les murs). Mais pour que j2 est une chance, il sera possible pour lui de bloquer un nombre limité de chemins mais aussi de traverser les murs pour tenter de surprendre son adversaire.