

# MIRAGE

---

Pitch Projects MI PI8 - 2021/2023  
Anthony Danis

*“It’s impossible to map the world. We select and make graphics so that we can understand it”*  
Roger Tomlinson, note on an agenda, 1981.

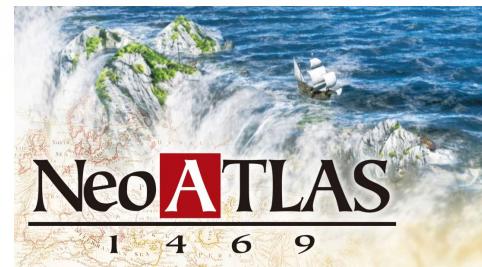
# INTENTIONS

Mirage est un jeu d'aventure et d'exploration à la première personne où l'on incarne un voyageur qui a pour but d'explorer et de cartographier une terre inconnue et mystérieuse recouverte de brume : L'île Mirage.

Le concept de frontière, de limite, est très humain. On est sans cesse en train d'essayer de structurer, donner du sens à un univers qui n'en a peut être pas. On visualise le monde au travers d'elles. Elles permettent de savoir notre place dans l'environnement. Elles nous permettent de survivre.

C'est ce que "Mirage" cherche à exprimer. Jouer sur cette fantaisie de l'explorateur cartographe qui essaye de donner du sens à ce qu'il voit.

L'île mirage peut représenter ce rêve et ce désir qu'ont les humains à explorer des lieux mystérieux. Elle incarne également ce sentiment paradoxal qu'on peut ressentir face à l'inconnu, une grande attirance mais aussi une peur viscérale.



# PILIERS DE L'EXPERIENCE



## CARTOGRAPHIE

- Appropriation de l'espace
- Placer des limites et des repères
- Nommer, organiser, structurer



C'est un pilier vraiment centrale dans le projet, c'est autour de lui que tout va s'articuler. La cartographie c'est s'approprier et interpréter l'espace, placer des limites, des repères et nommer, organiser, structurer son environnement sur une carte. Matérialiser quelque chose qui est au final très abstrait et surtout personnel. Le concept de limite et de frontière n'existent que dans notre tête.



## EXPLORATION

- Curiosité comme moteur de motivation  
Cycle d'exploration : Curiosité -> Découverte -> Récompense -> Encore plus de curiosité
- Frisson de l'inconnu et incertitude  
Excitation, peur et tension d'explorer l'inconnu. Aucune idée des dangers et récompenses.
- Non-linéaire, liberté de mouvement, de choix et d'entreprendre
- Fantasie de l'explorateur cartographe
- Narration Environnementale
- Paréidolie sémantique
- Libre d'interprétation



## SURREALISME

Le surréalisme est un point que j'aimerais insuffler car il traduit bien selon moi mon propos. L'ambiguïté et une narration environnementale assez cryptique et libre d'interprétation peut appuyer ce parti pris. Ce que j'entends par paréidolie sémantique, c'est voir du sens là où y en a pas forcément.

# GAMEPLAY

Caméra : Première personne

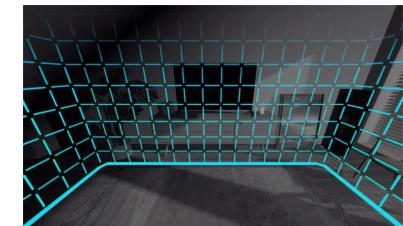
- Facilite et accentue la sensation d'exploration, ce qui est un de nos piliers.
- Peut permettre de retranscrire la difficulté et la réelle abstraction qu'est de placer des repères et des limites dans l'espace.
- Va dans le sens de la fantaisie que je veux exploiter : celle de l'explorateur cartographe. Permet de jouer sur cette incarnation, lui donner un aspect "simulation" intéressant pour l'expérience visée.

Contrôles : Clavier/Souris ou Manette

Mécanique principale : CARTOGRAPHIER

L'environnement de jeu est parsemé de brume qui obstrue la vision du joueur. Afin de la retirer et d'accéder à une autre phase de jeu; le joueur devra la cartographier.

Directement dans l'environnement on va tracer une zone. Un peu comme lorsqu'on définit une zone de sécurité avec un casque de réalité virtuelle. Une fois tracée, on va nommer cette zone et ainsi la brume va se dissiper et on va obtenir d'autres informations sur notre découverte.



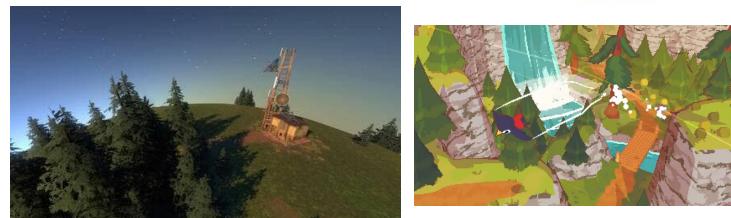
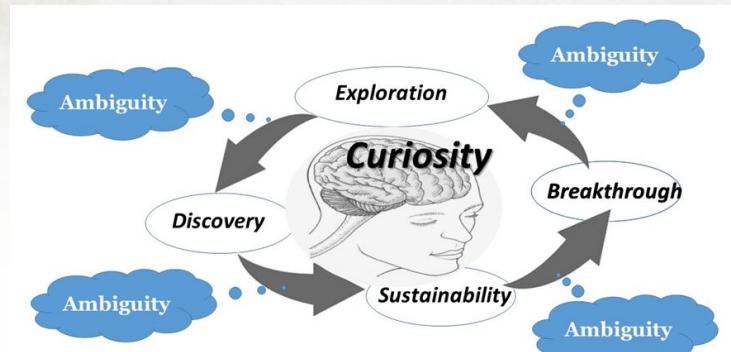
# GAMEPLAY

Cycle de curiosité: Dans "Mirage", le joueur évolue dans un petit monde ouvert, la curiosité est utilisée comme moteur de motivation et d'engagement. On parle alors d'un cycle consistant à repérer un élément qui suscite votre attention, à vous diriger vers celui-ci et être récompensé d'une manière ou d'une autre. Cela sera fait à travers des points de repères qui appellent le joueur.

Une étrange structure verticale qui dépasse le sommet d'une colline, une intrigante créature qui arpente une montagne ou encore des points lumineux dans la brume ... Des éléments qui peuvent servir une narration et pousser l'exploration du joueur. Le **contraste** entre nature et surréalisme marquera une différence notable dans l'environnement. L'envie est de créer grâce à ce contraste, une grammaire environnementale pour communiquer avec la curiosité du joueur. Un langage de formes, de couleurs mais aussi ludique.

Le monde, par son level design et sa topographie, criera au joueur de l'explorer. Par ses lignes de force et de vue, il guidera son attention. Ce sera à lui de décider d'entreprendre une exploration, il tracera son propre chemin.

La curiosité mène au succès, et ce succès mène à encore plus de curiosité. Ce qui va créer une boucle d'exploration et entretenir l'intérêt du joueur.



# UNE VRAIE CARTE

“Mirage” pourrait pousser plus loin cette notion d'appropriation de l'espace. En effet, on pourrait imprimer sa propre carte de l'île Mirage en poster à la fin du jeu. Ainsi, on pourrait y voir des différences intéressantes entre les cartes des différentes personnes, alors qu'ils ont exploré le même espace virtuel.



# DOCUMENTATION

## Video Game Maps: An Ode to Overworld Cartography

This (early) edition of Geekender is a love song to video games maps! Because I love cartography, and by cartography I guess I mean gaming.

► <https://www.autostraddle.com/video-game-maps-an-ode-to-over...>



## Inside the intricate world of video game cartography

Guide Kassandra steps off a reconstructed trireme warship onto a wharf at the Port of Piraeus in Athens, Greece. The wooden vessel with bronze

► <https://www.canadiangeographic.ca/article/inside-intricate-world-...>



## Cartography in the Metaverse: The Power of Mapping in Vid...

In this new collaboration, originally titled Cartografías del Metaverso (Cartography in the Metaverse), Spanish architects and founders of the

► <https://www.archdaily.com/782818/cartography-in-the-metaverse-...>



## The magic of video game cartography

Below is a real map of a fictional place. The volcanic island of Vvardenfell in the province of Morrowind may not exist, but that doesn't diminish

► <https://ganker.com/the-magic-of-video-game-maps-cartography/>



## Is Cartography A Lost Art?

We wanted to know, do people still draft maps and where has all of the map knowledge gone. After our discussion about autonomous zone we

► <https://www.youtube.com/watch?v=cqzZNezYBvM>



## A Brief History of Cartography and Maps

Maps have always changed for humans throughout history, we are one of the few you have seen images of it, in real life. So how did past

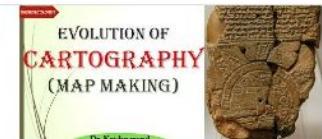
► <https://youtu.be/fLdVlnDrQ2c>



## EVOLUTION OF CARTOGRAPHY | HISTORY OF MAP MAKING...

This video lecture by Dr. Krishnanand, explains the journey of the Evolution of Cartography i.e. the art and science of Map Making. In this

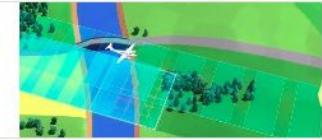
► <https://www.youtube.com/watch?v=VVs8BKUroEc>



## La cartographie, comment ça marche ?

Comment les cartes sont-elles fabriquées ? Des prises de vue aériennes au produit fini en passant par la photogrammétrie et le travail des

► <https://www.youtube.com/watch?v=t5IZyGjJzwE>



## À la croisée de l'art et de la science : la cartographie sensible...

A partir de la práctica cartográfica este artículo se interesa por la "cartografía sensible". Una nueva modalidad de representación

► <https://journals.openedition.org/mappemonde/5346>

# MAPPE MONDE

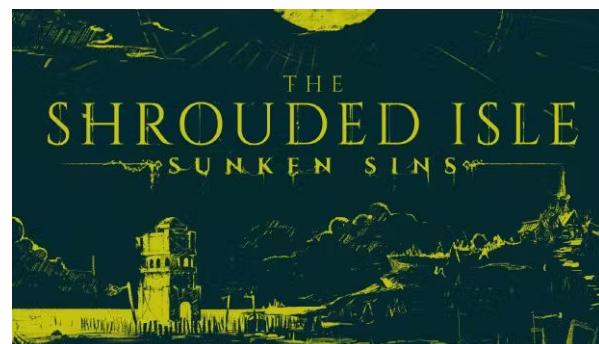
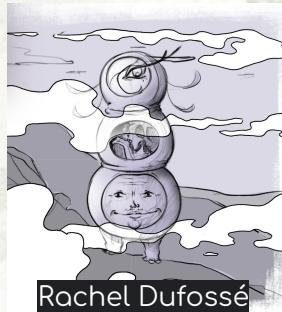
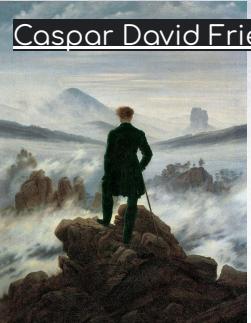
## Les cartes géographiques, une passion ancestrale

Découverte en 1900 par le préhistorien Paul du Châtellier, la " dalle de Saint-Bélec " traînait parmi les trésors du musée d'Archéologie national

► <https://www.philomag.com/articles/les-cartes-geographiques-une...>



# REFERENCES VISUELLES



# REFERENCES SONORES

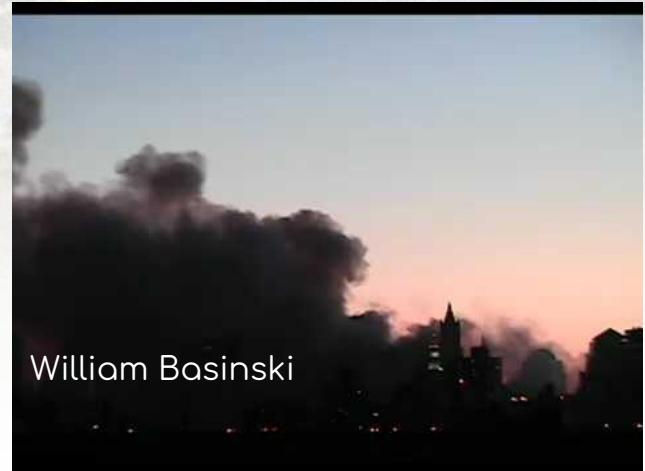
Les éléments sont cliquables.

## Gris / Minecraft / BOTW / Journey

- Ambiance naturelle
- Jeu sur les silences avec des légères mélodies ou nappes

## William Basinski

- Calme, contemplatif, ambient, atmosphérique
- Sentiment de solitude agréable, de quiétude
- Une certaine mélancolie
- Faire la paix avec l'impuissance, un monde qui nous dépasse



William Basinski



# ENJEUX

---

- Environnement naturel important. Un certain nombre d'asset graphique requis.
- Défis de game et surtout de level design à surmonter. Réussir à créer une zone librement explorable relativement petite mais intéressante et faisable.
- Veiller à ne pas overscope, prendre du recul sur les ambitions du projet et cut s'il le faut, voir, changer de direction si nécessaire.
- Maîtriser le rythme du jeu pour créer une expérience d'exploration faisable en 10 minutes.
- Créer une narration environnementale assez claire pour le joueur pour qu'il puisse se créer une histoire dans sa tête, mais tout en restant assez vague et cryptique pour laisser une liberté d'interprétation.

# EQUIPE

---

- 1 Game Designer : 100%
- 1 Game Artist : 100%
- 1 Programmeur : 100%
- 1 Sound Designer : 100%
- 1 Ergonome : 50%
- 1 Chef de projet : 100%