

আয়না

Āyanā

Présentation de l'équipe :

Marine Bocquet - Lead Programmation, DA -
Charlotte de Brabant - Lead LD, Sound Design -
Thomas Eychène - Chef de projet, Lead GD, Sound Design -
Joan Mitjans - Programmation -
Jennifer Humilière - Lead DA, modélisation 3D -

Recherches sur le thème

« Voile », thématique cadre

La contrainte qui nous a été assignée pour ce projet semestriel est le thème « voile » autour duquel nous devons construire notre projet.

Lors d'un brainstorm en classe, nous avons d'abord identifié des pistes, des axes de réflexion sur ce thème. Il s'agissait de partir sur un de ces axes, et d'y attacher une référence, par exemple culturelle, afin de poser les bases de notre projet.

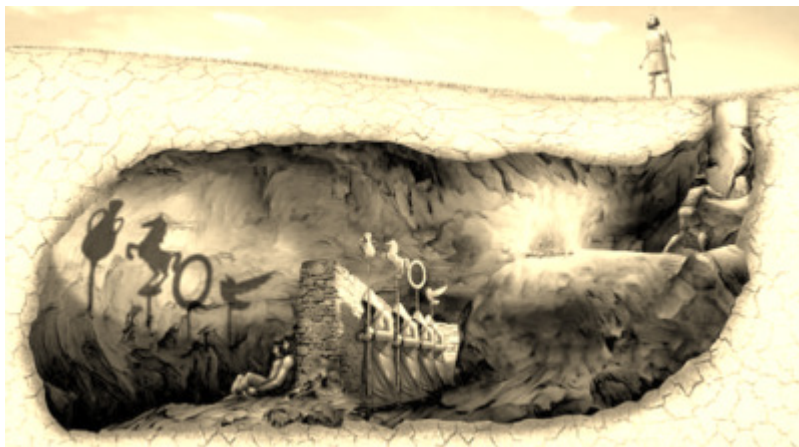
« Voile » peut faire référence à nombre de concepts, qu'il s'agisse de l'objet physique (tissu) ou d'une idée plus abstraite, comme l'expression « se voiler la face ». C'est sur ce second aspect que nous avons choisi de partir.

Recherches sur le thème

L'allégorie de la caverne

Suivant cet axe, nous avons choisi comme référence principale, l'allégorie de la caverne de Platon. Cette référence classique est très riche par rapport à notre axe de réflexion, et propose également un autre avantage, celui de restreindre le champ des possibles. L'allégorie de la caverne pose la question de la vérité, de la façon dont l'environnement influe sur la perception humaine qui déforme ainsi la vérité.

Dans l'allégorie de la caverne, la caverne est le « voile » qui obstrue la perception, qui perpétue l'illusion. Ou plutôt, un des voiles. En effet, l'allégorie de la caverne présente un concept d'illusion à x degrés de la vérité. Les ombres ne sont pas une simple projection erronée de la vérité, mais représentent en fait la projection d'un état d'une perception déjà transformée, la copie d'une copie.



Recherches sur le thème

La majeure difficulté présentée par cette allégorie est la lumière elle-même, difficile à appréhender car, bien qu'elle soit invisible, elle rend les choses visibles. De plus, la lumière, rencontrée pour la première fois, aveuglera nécessairement le sujet, ce qui pourrait le dissuader, le décourager de continuer sa route. On peut interpréter la lumière comme l'accès à la vérité, difficile d'accès car il faut premièrement prendre conscience de son existence et de son influence

sur les choses, mais aussi avoir le désir d'affronter cette vérité qui n'est pas nécessairement aisée à accepter.

Nous voulions partir sur cette idée de quête de la vérité, en illustrant obstacles et déboires comme les réussites d'une recherche potentiellement sans fin.

Recherches de gameplay

Première itération :

Notre point de départ était très simple : il s'agissait d'un jeu à la première personne, dans lequel l'avatar aurait un voile sur le visage, voile qui déformerait la réalité. Le joueur pouvait enlever ce voile quand il le désirait, ce qui lui permettait de voir la vérité pendant un laps de temps limité, avant que le voile ne retombe de lui-même. Le voile retombait automatiquement au bout d'un certain temps, provoquant un cooldown avant de pouvoir le réutiliser. Le joueur avait la possibilité de le baisser lui-même avant la fin du timer, ce qui permettait de réduire le cooldown du voile : le timer était sous forme de jauge, qui se remplissait automatiquement lorsqu'il était baissé.

Enfin, lorsque le joueur gardait trop longtemps le voile levé, il y avait un feedback de « punition » pour signifier que l'avatar avait

été exposé trop longtemps à la lumière (et donc à la vérité) et qu'il s'en retrouvait blessé. Cet élément est une référence directe à l'idée de la lumière qui blesse le prisonnier dans l'allégorie de la caverne. Il y avait l'idée de trois états suivant cette mécanique :

- Le faux, lorsque le voile est sur le joueur, qui retransmet des choses fausses.
- Le vrai, lorsque le voile est enlevé, on perçoit donc la vérité.
- L'intermédiaire, les deux précédents états sont mélangés et se confondent (cet état est la somme des deux autres).

Malgré la fidélité par rapport à notre référence, les possibilités d'expérience étaient trop faibles, surtout en termes de Level Design, il manquait au jeu une tension.

Recherches de gameplay

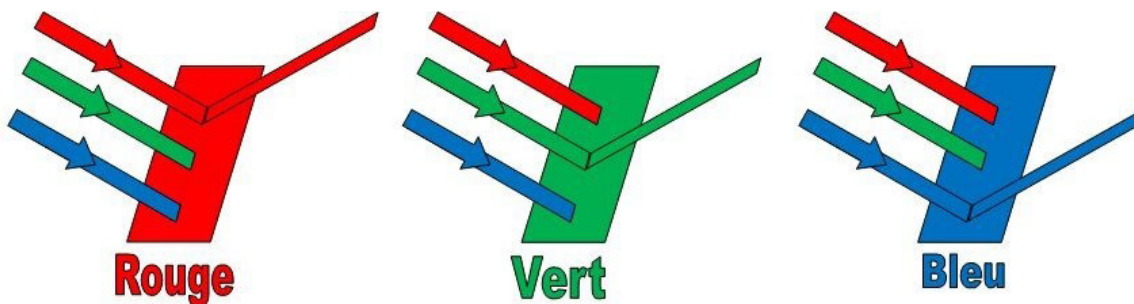
Seconde itération :

Dans l'idée d'étendre nos possibilités de gameplay, nous avons décidé de rajouter un système de « couches » d'illusions. Le concept était, ici, de rajouter un peu plus de tension au joueur, celui-ci ne pouvant pas tout résoudre seul.

Pour cela nous avons réfléchi aux filtres de couleurs, permettant de dissimuler un objet de la même couleur grâce au principe d'absorption de la lumière.

Un autre niveau d'illusion que nous voulions utiliser était basé sur le son. En voulant utiliser le principe du son binaural, l'idée était d'avoir des informations sonores précises qui pourraient être saturées, nécessitant de lever un voile précis le concernant.

Un dernier élément que nous avons commencé à ajouter, à ce moment, était le principe de miroirs. Afin de les rendre intéressants nous avons pensé appliquer les différents nouveaux filtres à ceux-ci, ne laissant au joueur que sa capacité d'origine.



Recherches de gameplay

Itération finale, Ayana :

Finalement nous nous sommes rendu compte que l'ajout de voiles sur différents paramètres ne rajoutait pas particulièrement plus de tension sur le pouvoir de base du joueur.

Après avoir essayé le jeu en retirant son pouvoir au joueur ainsi que les autres voiles, nous avons remarqué qu'appliquer le voile principal sur les miroirs et les fenêtres nous apportait enfin, la tension qu'il nous manquait. En effet, le joueur devenait alors dépendant de ces éléments, pas forcément placés où cela l'arrangeait.

Nous avons alors poussé le principe d'avoir des éléments non visibles ou de faux éléments avec des mécaniques secondaires telles que les plateformes se déplaçant ou des interrupteurs.



Portal nous a aidés à comprendre qu'il faut limiter les pouvoirs qu'on donne aux joueurs lorsque ceux-ci sont très puissants.

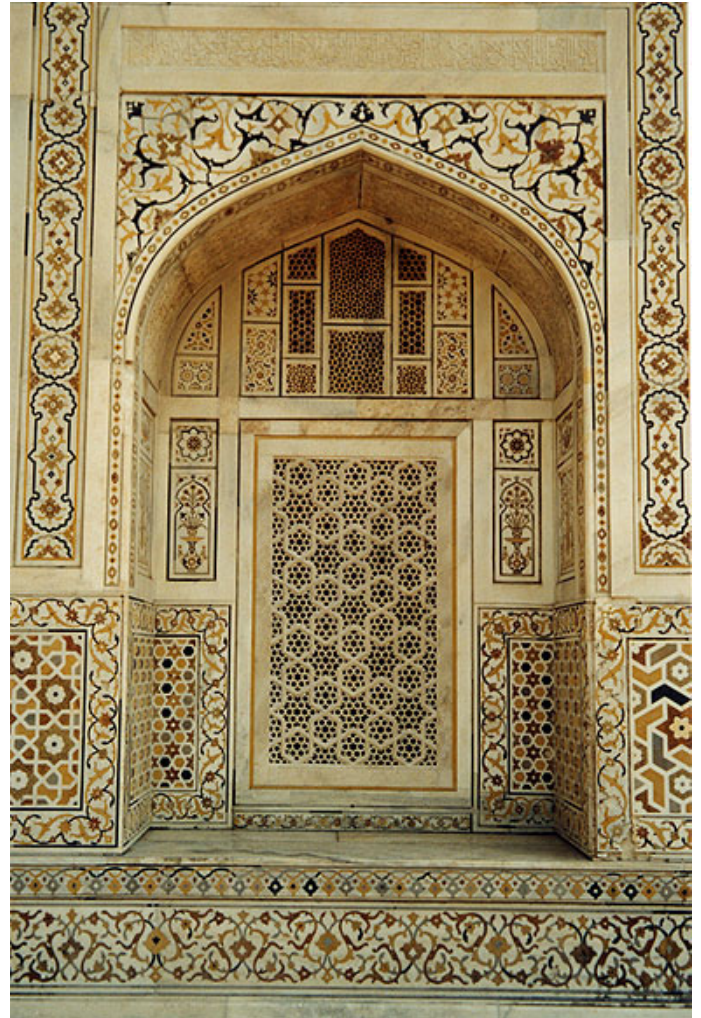
Recherches graphiques

Environnement :

Les premières ébauches de DA étaient inspirées de l'univers indien. Nous avons décidé de partir de cet univers car il est peu utilisé dans l'univers du jeu vidéo.

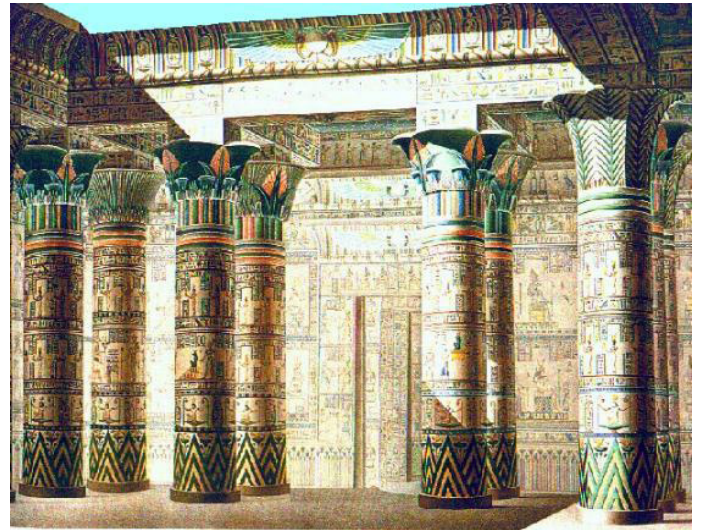
Il se rattachait également bien à notre gameplay, grâce à la philosophie bouddhiste, la recherche de la vérité, l'idée du troisième œil.

Cependant nous ne maîtrisions pas cet univers suffisamment et nous avons donc décidé de nous orienter vers l'art oriental de manière plus générale en plus de l'art indien.



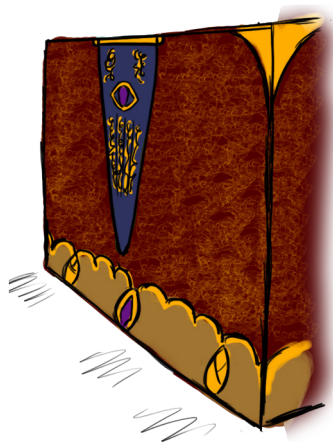
Recherches graphiques

A partir de là nous avons créé un style patchwork, recoupant des éléments de plusieurs cultures dont les religions ou philosophies se rattachent à cette notion de vérité : Égypte, Inde, Arabie, etc. A partir de recherches et de photos, nous avons déduit que les éléments majeurs de ces cultures sont les ornements muraux, les fresques, les couleurs chaudes (pourpre, or, etc), les colonnes et arches.



Recherches graphiques

Nous avons pensé à un style simplifié qui rappellerait cet univers patchwork de façon épurée et simplifiée, mais ayant reçu des retours négatifs quand à cette idée, nous avons poussé plus loin les détails de notre DA.



Premiers concept art

Recherches graphiques



Assets ingame

Recherches graphiques

Avatar :

Dès le départ nous voulions un avatar neutre, auquel les joueurs pourraient se rattacher, qu'importe leur genre, âge etc. Nous sommes donc partis sur une silhouette, brumeuse dont les traits sont indistinguables. Sans attribut visible, l'avatar symbolise le joueur qui ne se connaît pas, qui cherche la vérité, et présente cette quête comme universelle.

En plus de cette texture de fumée, nous avons ajouté un effet vaporeux de particules grises/noires, comme un nuage. L'avatar lui-même est une illusion du joueur, dans tous les sens du terme, qui interagit avec le jeu mais qui est irréel.



Concept art



Avatar ingame