

FOREIGNS

Dossier Créatif

Alan Siviniant - CAN2816

I. Partie commune	3
1. Présentation du jeu	3
2. Description de l'expérience et interactivité	3
3. Inspirations visuelles	4
4. Inspirations sonores	4
5. Problématique technique liée au projet	4
6. Public cible	4
II. Partie spécifique : Game design	5
1. Expérience	5
2. Interactivité	7
3. Univers, personnages, histoire	9
4. Séquence d'interaction	11
5. Autres concepts	13
6. Processus	15

I. Partie commune

1. Présentation du jeu

Foreigns est un jeu narratif en **réalité virtuelle** se passant dans un autre univers, chez les aliens. Le joueur, un humain normal, se retrouve réincarné dans le corps d'un alien actuellement au beau milieu du public d'un meeting politique. La foule acclame la personne sur scène mais pas vous. Elle vous regarde alors d'un air oppressant, attendant votre **geste**. C'est à ce moment que le joueur va pouvoir choisir entre plusieurs options :

- reproduire les gestes de la foule et acclamer le candidat politique
- ne pas suivre la foule et rester de marbre

2. Description de l'expérience et interactivité

Foreigns se veut donc comme un **jeu narratif** sans dialogues compréhensibles où le joueur jouera une voix parmi la foule ayant sa propre volonté et dont les actes auront des **répercussions directes** sur l'univers et la suite de l'histoire.

Le jeu se décomposera en plusieurs phases correspondant à différents décors (au meeting politique, en prison, à un concert, etc) où ce même schéma sera répété :

1. Le joueur se retrouve dans un endroit avec une **situation** donnée, il va devoir **analyser** les comportements et les émotions des différents individus autour de lui comprendre la situation.
2. Il pourra **repérer** des PNJ "dissidents" qui ne suivent pas la foule pour également analyser leurs comportements et comprendre les enjeux moraux de la situation
3. Le joueur effectue les gestes qu'il a choisis en fonction de ce qu'il a pu voir autour de lui pour **réagir** à la situation dans une séquence où il va devoir enchaîner ces gestes au rythme de la foule pour en amplifier l'impact et l'efficacité.
4. Enfin, l'environnement réagit aux actions du joueur en bien ou en mal ce qui **changera la suite de l'histoire** et amènera le joueur dans une autre situation.

3. Inspirations visuelles

Un univers en **3D très stylisé**, presque cartoon à la manière de *Road 96* mais avec un aspect plus "jouets" des personnages comme dans *Toy Story*.



4. Inspirations sonores



Des voix aiguës pour les aliens qui peuvent faire penser à celle des Jawas de *Star Wars*. Une ambiance dans le style de *Manifeste* de Orelsan, assez **bruyante** pour identifier facilement les lieux mais pas de musiques extra diégétiques.

5. Problématique technique liée au projet

L'enjeu de ce projet du côté du développement est de concevoir la **reconnaissance des mouvements** du joueur via les manettes des casques VR. Pour ce faire, il est intéressant de regarder ce qu'il se fait pour des jeux comme *Just Dance*. Dans *Just Dance*, chaque mouvement que le joueur doit faire est un fichier contenant les données du gyroscope de la manette. Ainsi, en fonction de la corrélation entre les données dans le fichier et celles calculées en temps réel sur la manette, on sait si le mouvement est bien effectué ou non.

6. Public cible

Foreigns se veut comme une expérience narrative sans dialogues, il est en revanche assez **peu adapté** pour les plus jeunes, les casques VR étant assez peu disponibles et adaptés pour les enfants. Ils ne pourront également pas saisir tous les enjeux des situations dans lesquelles le jeu va les plonger. Le public cible principal est donc les **jeunes adultes**, actifs, disposant d'un casque VR et recherchant une nouvelle expérience qui change de ce qu'on voit habituellement sur le marché de la VR, ici la narration étant mise en avant.

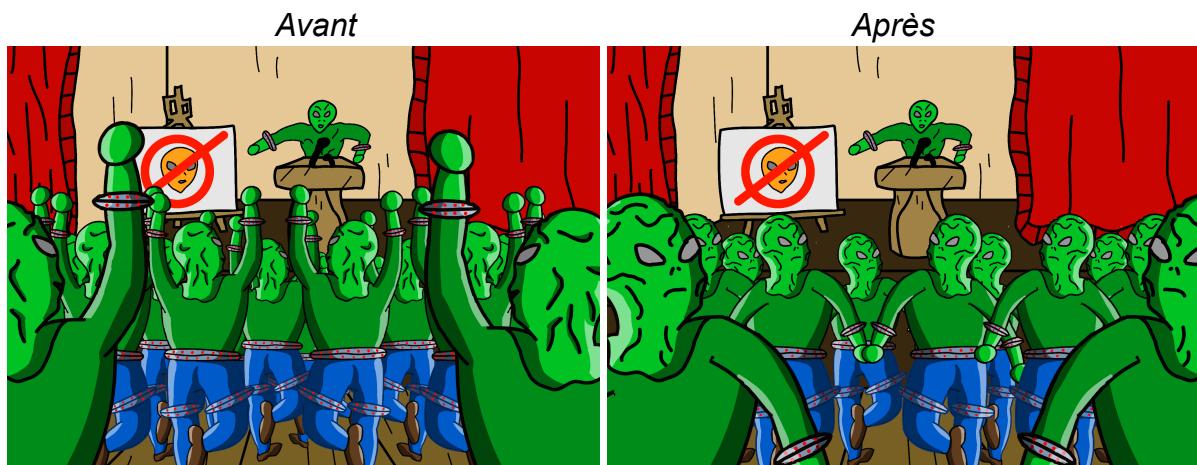
Pour communiquer à cette cible, le plus simple serait de passer par le canal **Twitch**, très apprécié des jeunes actifs, en faisant tester le jeu à des streamers pour donner envie aux gens de faire leur propre choix et leur propre chemin dans le jeu.

II. Partie spécifique : Game design

1. Expérience

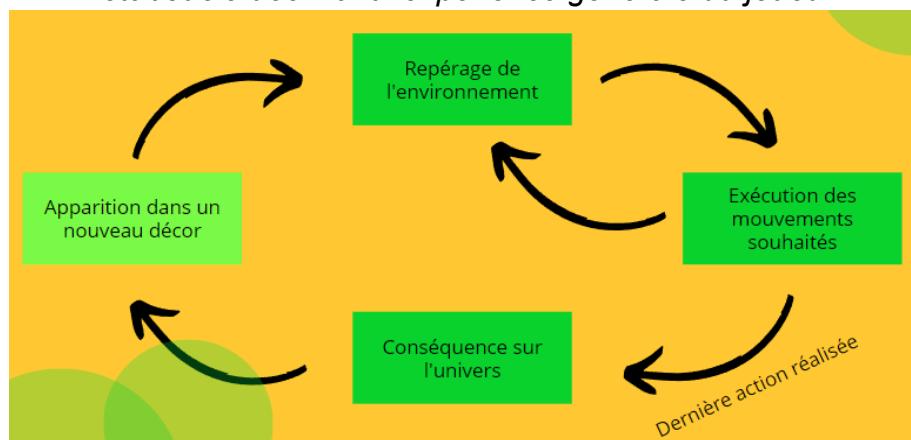
Dans *Foreigns*, le joueur est amené dans un univers inconnu qu'il ne **comprend pas** et va devoir déchiffrer grâce aux **comportements** des individus dans un groupe. Pour ce faire, il devra user de son intelligence émotionnelle, de sa morale et d'observation, le tout cumulé à du timing et de la précision dans son exécution pour amplifier les effets de ses actions.

Le joueur va devoir affronter ses choix comme sur le mockup d'écran ci-dessous où il décide de ne pas acclamer avec la foule car il se rend compte de l'**immoralité** de la situation d'autant plus qu'il incarne un alien de couleur orange :



Si les gestes à effectuer ne viennent pas d'instinct au joueur, il pourra toujours observer la scène autour de lui pour repérer certaines **individualités** qui font des actions spécifiques comme dans la situation ci-dessus : quelques aliens oranges seraient situés dans le fond de la salle croisant les bras et faisant "non" de la tête.

Métaboucle décrivant l'expérience générale du joueur :



Comme des QTE s'enchaînant ou une séquence de mouvement à effectuer, le joueur aura **plusieurs mouvements différents** à faire pour chaque situation. Pour reprendre l'exemple du meeting politique, il devra acclamer au moment où la personne sur scène crierà, huer quand elle pointera le dessin sur son tableau, applaudir quand elle quittera la scène. Pour chacun de ces mouvements, des individus dans la foule effectueront les mouvements en avance pour aider le joueur à la manière d'un Simon avant de laisser le joueur la reproduire.

Des moments où le **timing** et la **précision** seront plus importants feront leur apparition au fur et à mesure du jeu comme dans la situation au concert d'un artiste engagé où on retrouvera encore plus ces mécaniques de jeu de rythme car la foule sera au rythme d'une musique.

L'intérêt du jeu se base sur le principe de l'engouement de la foule qui est quelque chose de motivant. Cela pousse l'humain à participer à un mouvement par **mimétisme** et **curiosité** ce qui va s'avérer grisant à reproduire dans un jeu. À l'opposé, les moments où le joueur ne voudra plus être en accord avec la foule seront des moments assez oppressants et plus difficiles à vivre. La grande gamme d'émotions que le joueur peut ressentir est un point important qui fait ce qu'est **une bonne expérience vidéoludique**.

Foreigns se veut comme un jeu facile à prendre en main où ni déplacements ni boutons à appuyer ne seront nécessaires, les seules actions à effectuer passant par des gestes de la tête et des bras. C'est aussi dans ce sens que la Réalité Virtuelle s'accorde avec le gameplay car c'est un support où le déplacement physique du joueur est **au cœur de l'expérience** sans pour autant laisser le joueur se déplacer dans le monde virtuel ce qui est plus compliqué à représenter quand on a un périmètre restreint pour jouer. Le jeu en VR se faisant debout, les situations doivent être assez courtes et laisser la possibilité de faire une **pause** entre chacune d'elles afin de fragmenter l'expérience et laisser le joueur se reposer.

Il est important de noter que le game over n'est pas possible mais que moins le joueur fera d'actions et plus le scénario l'amènera vers les pires possibilités. Aussi, **la voix de la majorité** ne sera pas toujours la "bonne action à effectuer" pour obtenir le meilleur scénario, il en va de même pour **les actions des minorités**.

2. Interactivité

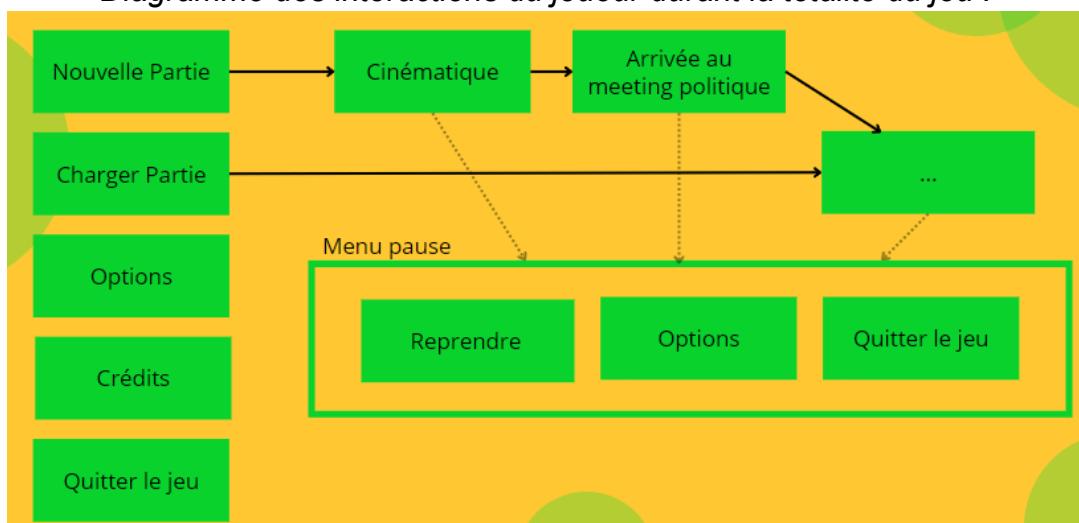
Les différentes options d'interactions ne seront à aucun moment explicitées au joueur qui devra fonctionner de manière **empirique** pour comprendre comment agir sur son environnement. Des **effets sonores** seront utilisés pour notifier les actions du joueur et auront toute leur importance car ils seront les seuls marqueurs de la réussite du joueur. Ils indiqueront si son action était en accord avec la majorité ou non. Ils serviront aussi à savoir si l'exécution du mouvement en lui-même était bonne.

Pour que le jeu choisisse quelle situation charger à la suite d'une première, un **système de score** pour chaque situation, invisible au joueur, sera mis en place. Plus le score augmente et plus les chances de voir une situation spécifique se produire augmentent.

Après avoir complété une première fois l'histoire du jeu, un "new game +" sera proposé dans lequel il sera possible de revenir en arrière sur une de ses décisions et dans lequel on pourra **directement** accéder aux différentes situations sans avoir besoin de refaire tout le jeu pour laisser le joueur découvrir toutes les options que proposaient le jeu.

Un **menu pause** sera proposé au joueur dans lequel il pourra quitter la partie tout en sauvegardant sa progression à tout moment afin de faire une pause en raison du support VR qui peut s'avérer lourd pour certaines personnes.

Diagramme des interactions du joueur durant la totalité du jeu :



Boucles de gameplay :

	Micro	Moyen	Macro
Objectif	Reproduire un mouvement	Résoudre une situation	Changer le monde dans lequel on a été amené
Challenge	Observer les PNJ, Précision dans l'exécution, timing	Comprendre une situation, agir en fonction	Faire les bons choix et bien en estimer les conséquences
Récompense	Avancée dans la situation	Fin du niveau, avancée dans l'histoire, actions qui auront des conséquences plus tard	Un univers façonné selon notre idéal, fin du jeu

Pour marquer les transitions entre chaque situation, un système de **temporalité** avec la date qui change sera implanté ce qui va permettre au joueur de mieux se rendre compte de la continuité entre tous les passages de l'histoire.

Ces écrans avec la date qui changent seront accompagnés de **cinématiques** en début de niveau ayant pour but de contextualiser une situation et de poser son décor. Elles seront composées de simples traveling et/ou panoramiques du niveau et serviront à aider le joueur à s'immiscer dans l'ambiance de chacune des situations.

Il y aura aussi une cinématique à la fin de chaque situation montrant la conclusion de cette dernière avec les **conséquences** directes des gestes du joueur sur le niveau. Il y aura aussi dans ces cinématiques les transitions qui expliqueront le lien logique entre chacune des situations.

Des **options d'accessibilité** sont envisageables pour améliorer l'expérience et l'adapter au maximum de joueurs comme la possibilité d'incorporer un bouton activant un mode ralenti. Il mettrait en évidence, et en surbrillance, les éléments importants d'un niveau pour permettre au joueur de lui laisser le temps d'analyser et de repérer les différents choix possibles dans le cas où il n'y arrive pas avec les paramètres de jeu prévus initialement.

Pour rajouter de l'enjeu à cette fonctionnalité dans le cas où elle serait essentielle au jeu, il est possible de faire en sorte que ce soit une jauge qui se recharge avec le temps afin de limiter son utilisation pour éviter les abus. Le mode simplifié serait dans ce cas là un mode où la jauge ne se viderait jamais.

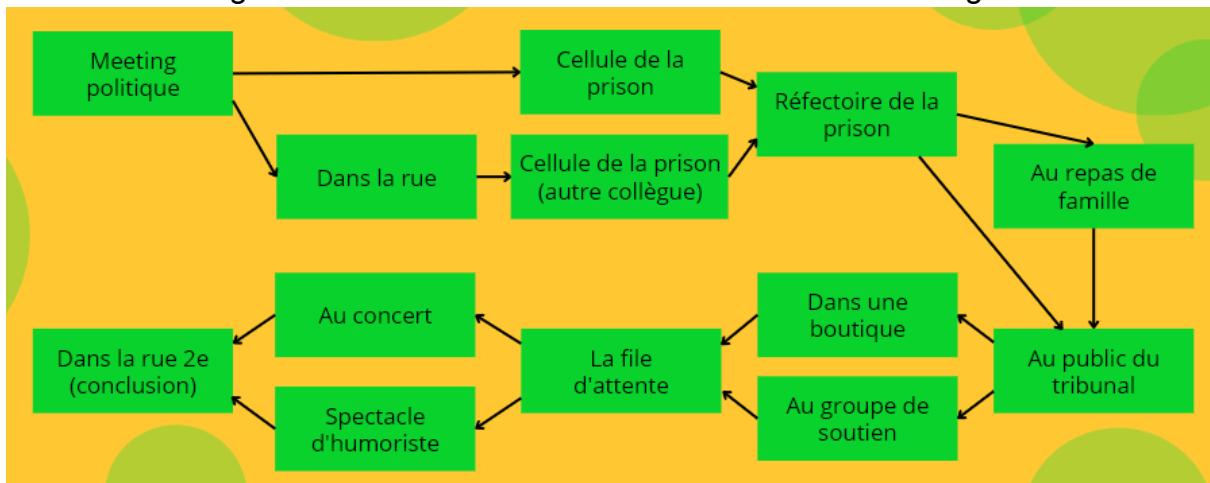
3. Univers, personnages, histoire

L'univers de Foreings ressemble en tout point au monde actuel à la seule différence que tous les humains sont remplacés par des **aliens** parlant une langue **incompréhensible**. Le joueur va donc faire face à des situations qui sembleraient banales dans la vie quotidienne mais qui, ici, paraîtront comme des épreuves et des énigmes à déchiffrer apportant leur lot de **stress et d'anxiété**. Avec le temps, le joueur va progressivement se rendre compte que les "aliens" autour de lui ne sont que des **masques** portés par des humains.

De cette manière, le jeu illustre les notions de phobie sociale et de la peur du regard des autres en incarnant un personnage en décalage avec son monde de par son incompréhension de ce dernier. Les aliens n'étant que la perception de notre personnage du monde extérieur.

Le jeu se décompose en plusieurs **situations** qui vont s'enchaîner laissant découvrir à chaque fois un peu plus de l'univers et de ses personnages au joueur.

Diagramme de l'enchaînement des situations de Foreings :



Suite au **meeting politique**, le joueur se retrouve **dans la rue** et va assister à une scène de violence publique, son intervention va l'emmener **en prison** dans laquelle il va devoir se faire une place tout en étant un détenu exemplaire pour réduire sa peine. Il va ensuite rencontrer **sa famille** qui a l'air indifférente envers ses problèmes. Il y reçoit la lettre qui le convoque **au jury du tribunal** où il devra assister au jugement d'un alien orange qui va aller en prison pour les mêmes raisons que le joueur y est allé précédemment. En fonction de ses actions en prison, on se retrouve soit **à la caisse** d'une simple boutique où le joueur assistera à un vol, soit à

un **groupe de soutien** contre des addictions. Après cette séquence, le joueur arrive dans une **file d'attente** qui va mener soit à un **concert** d'un artiste engagé contre le gouvernement soit à un **spectacle** d'un humoriste pour le gouvernement, en fonction de ses choix en prison et en famille. Pour finir, le joueur retourne **dans la rue** où il va voir les conséquences de tous ses choix durant la totalité du jeu et où il pourra retrouver des personnages et leur situation qui auront changé ou non toujours en fonction de nos choix.

Le personnage que le joueur incarne ne sera jamais vu par le joueur en raison du support VR, il pourra seulement observer son corps et ses mains, laissant son visage **un mystère** pour le joueur. C'est un alien, au même titre que les autres personnes peuplant l'univers de *Foreigns*. Il est issu d'une **minorité** d'aliens étant de couleur orange, une minorité persécutée par la société dans *Foreigns*. Bien que toutes les tranches d'âges pourront s'identifier au personnage qu'incarne le joueur, c'est **un jeune adulte** vivant dans une famille issue de la classe moyenne/pauvre.

Le joueur va vivre dans la peau d'une personne atteinte de **phobie sociale**, ce qu'il va comprendre petit à petit au cours du jeu avec la quantité de stress engendrée par les situations les plus banales du quotidien.

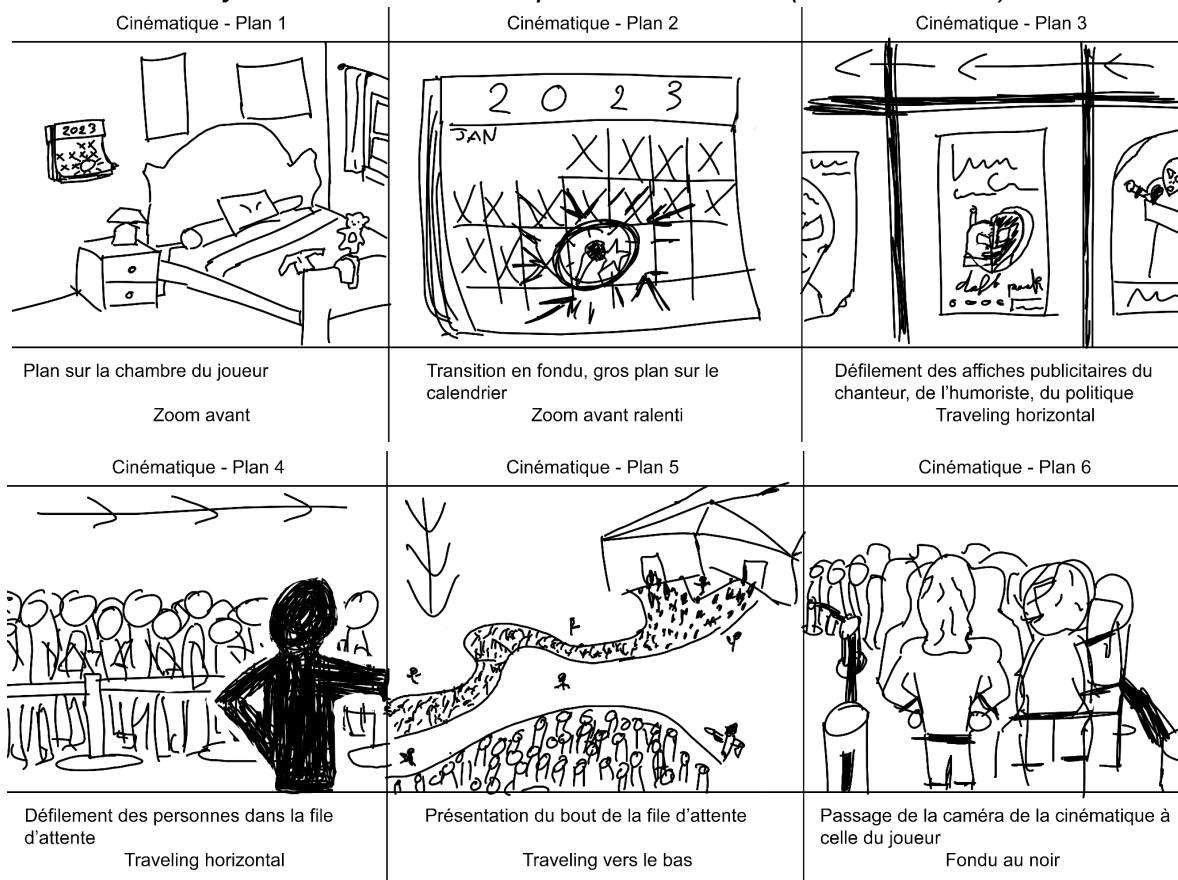
Le joueur sera amené à rencontrer différents personnages récurrents au cours de son exploration comme son **collègue de cellule**, une personne plus âgée et un peu enrobée qui l'aidera à s'acclimater à la prison et que l'on retrouvera hors de prison lors de la conclusion du jeu. Il y a aussi **la sœur** du joueur, indépendante et insouciante, que l'on verra au repas de famille et qui plus tard nous emmènera au concert. Ces évènements seront évidemment la conséquence d'actions du joueur qui aura choisi de suivre un personnage plutôt qu'un autre. Tous ces personnages ont une histoire et le joueur pourra s'y attacher pour l'ancrer encore plus dans l'univers de *Foreings* et **l'impliquer émotionnellement**.

4. Séquence d'interaction

Une séquence d'interaction de **5 minutes** correspondrait plus ou moins à une situation du début à sa fin. Voici à quoi ressemblerait cette séquence pour la situation de **la file d'attente** :

Le joueur voit d'abord la **cinématique d'introduction** servant à la contextualisation de la situation.

Storyboard de la cinématique d'introduction (~30 secondes) :



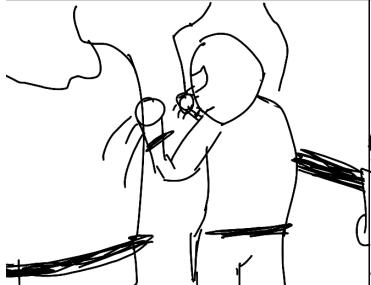
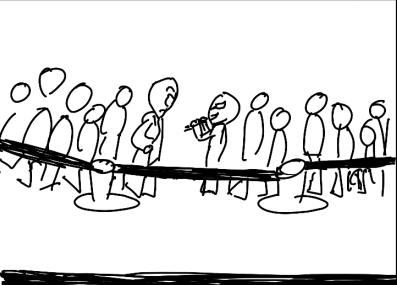
Il entame ensuite la première phase de **repérage** de la situation avec la prise de connaissance des personnages qui l'entourent à commencer par sa sœur.

Première séquence d'observation et d'analyse de l'environnement (~1min) :



Le **repérage** s'effectue aussi sur la foule afin de repérer les individualités faisant des gestes particuliers.

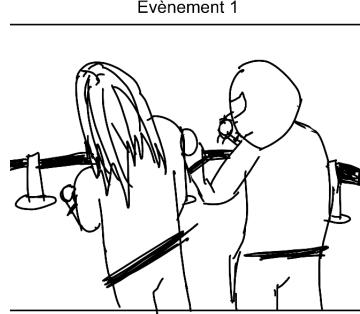
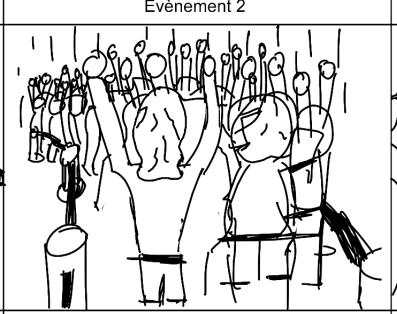
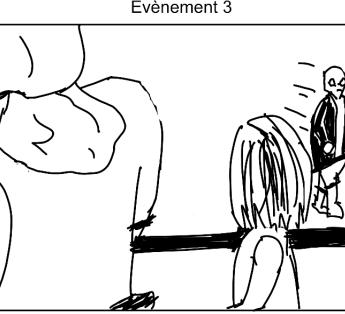
Observation et analyse des inconnus (~1min) :

Observation - 1er inconnu	Observation- 2e inconnu	Observation- 3e inconnu
		

une personne essayant de se frayer un chemin pour doubler
une personne calamant quelqu'un d'autre qui se colle trop à elle
une personne appelant la sécurité avec des grands signes de mains

En alternance avec ces moments d'observation, des **événements** vont venir forcer le joueur à faire des gestes pour y répondre. Ils seront agencés de manière à proposer des situations toujours **différentes** pour avoir un level design intéressant.

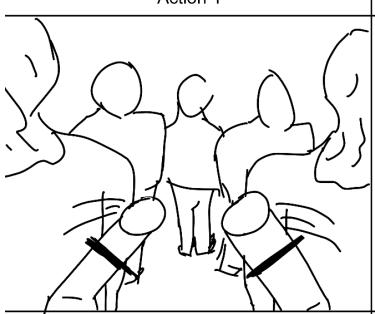
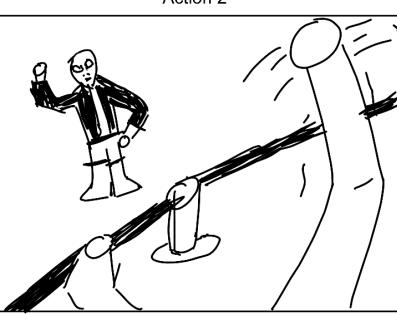
Évènements auxquels pourra réagir le joueur (~1min30s) :

Événement 1	Événement 2	Événement 3
		

quelqu'un veut doubler notre soeur
toute la file d'attente se met à faire des sauts et à acclamer
le vigile s'en va voir des gens plus loin

Il est tout à fait possible que le joueur veuille prendre ses propres initiatives avec ses observations de la foule, dans ce cas il pourra lui-même faire des **actions** sans que le jeu l'appelle à en effectuer.

Évènements que le joueur peut provoquer (~1min30s) :

Action 1	Action 2	Action 3
		

le joueur veut doubler la file
vue du joueur
le joueur appelle un vigile
vue du joueur
le joueur saute pour passer un moment de complicité avec sa soeur ce qui déclenche un mouvement de foule
vue du joueur

5. Autres concepts

1er concept : La star malgré elle

À l'opposé de Foreigns, ici le joueur incarnerait une **position dominante** dans un groupe et qui serait donc à **l'origine** des règles de conformisme.

On y jouerait une **star du show business** mondialement connue devant choisir sa tenue et son attitude pour une sortie en public. Sur le gameplay d'un dungeon crawler en **roguelike** avec des notions de deckbuilding, le joueur va devoir composer sa tenue en faisant attention à respecter une certaine **synergie** et la cohérence des statistiques de son équipement avant d'affronter les différents niveaux basés sur le thème de la vie d'une star. En commençant dans une rue bondée, lors d'un shooting photo puis à un défilé avant de finir sur le tapis rouge d'un festival.

Arrivé à la deuxième run, le joueur ne pourra pas refaire le même build car il y aura des **ruptures de stocks** sur certains produits en raison du succès de sa précédente tenue. Plus le score du joueur sera élevé, et plus longtemps ses anciennes tenues resteront indisponibles forçant le joueur à tester des choses tout en gardant à l'esprit que certains accessoires sont conçus pour moins bien marcher que d'autres. De nombreuses **variables discrètes** dans le jeu corseront ce choix car les tenues déjà utilisées récemment subiront de fort **debuff**, que ce soit celles du joueur, des ennemis et des décors. Les ennemis rencontrés par le joueur utiliseront d'ailleurs les anciens équipements du joueur.

Une autre grande composante du jeu résulterait dans un **concurrent** du personnage que l'on incarne qui impose lui aussi ses règles dans le monde de la mode. Cela ajouterait de la complexité dans le choix de son équipement car il va falloir être **attentif** à l'environnement des niveaux pour repérer à la fois les tenues des ennemis et les affiches publicitaires illustrant notre concurrent pour ne pas reprendre les mêmes au moment du choix de la tenue.

C'est donc un rogue like avec des composantes de **conception d'un équipement** ayant une grande part dans **l'observation de l'univers** pour réagir en conséquence.

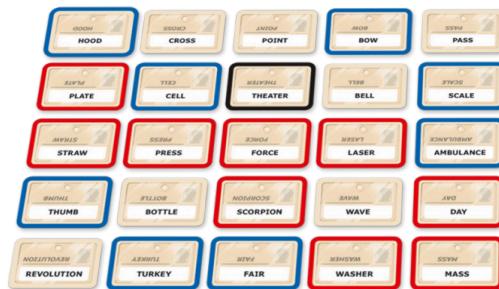
2e concept : Le tueur infiltré

Un jeu de société de type **mensonge et trahison** sur le thème de la police et des enquêtes criminelles. C'est un mélange entre le *Loup-Garou* et *Mysterium*.

Un **rôle** sera distribué de manière aléatoire à chaque joueur parmi les suivant :

- **L'informateur** : connu de tous, il sera comme le maître du jeu qui va devoir transmettre une information aux autres joueurs.
- **Les enquêteurs** : Ils devront trouver l'objet en fonction de l'indice de l'informateur.
- **L'auteur du crime** : il est le méchant de ce jeu, en sous nombre par rapport aux enquêteurs, il connaît également l'information de l'informateur et devra empêcher les enquêteurs d'y parvenir sans se faire repérer.

Une illustration d'une scène de crime sera disponible à tous les joueurs comprenant de nombreux objets tous plus ou moins liés entre eux et au décor de la scène du crime, de même pour les cartes indiquant les objets de cette scène.



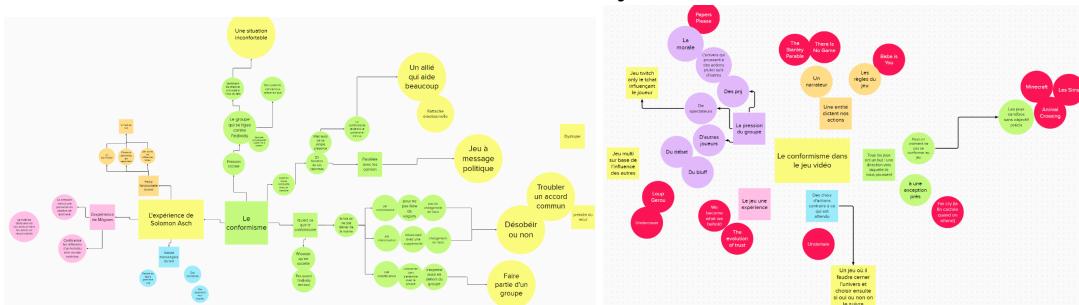
Exemple d'une partie :

1. L'informateur **se révèle** et tire une carte contenant l'objet à trouver
2. Tout le monde ferme les yeux pour laisser l'auteur du crime **prendre connaissance** de l'objet.
3. L'informateur **annonce un indice** qui doit mener les joueurs à l'objet sur sa carte. Les joueurs **débattent** ensuite de l'indice obtenu et de son interprétation pour trouver le bon objet.
4. Une fois le temps imparti pour le débat écoulé, chaque joueur **pose son doigt** sur l'objet qu'ils pensent avoir deviné et l'informateur révèle l'objet. S'il y a plus de doigts sur l'objet de l'informateur alors les enquêteurs ont gagné, sinon c'est l'auteur du crime qui remporte la partie.

6. Processus

À la découverte du sujet, je me suis documenté via des **vidéos youtube** et des **sites internet** pour m'en imprégner au maximum et en saisir tous les concepts sous-jacents. Toujours aidé de documentation, j'ai ensuite réalisé des **brainstorms créatifs** en utilisant le support de la **carte mentale** pour mettre à plat mes idées et explorer tout ce que le thème m'évoquait ainsi que ce que je pourrais en faire.

Cartes mentales sur les concepts de l'expérience de Solomon Asch et le conformisme dans le jeu vidéo :



Il est aussi à noter que je me sers du maximum des embranchements de mes cartes mentales pour **raccorder** mes idées au sujet de plusieurs manières différentes et ainsi proposer une expérience toujours plus efficace et pertinente.

Suite à cette phase de brainstorm, j'ai laissé mon esprit respirer quelques jours pour faire une **recherche étendue** de concepts de jeu plus **libres** et non pas seulement appliquant le sujet au pied de la lettre. J'utilisais le **bloc-note** de mon téléphone pour noter tout ce qui me passait par la tête, classé par thèmes. Il regorge de phrases et de pistes à explorer en rapport avec ce que j'ai pu analyser dans mon quotidien ou ce qui me venait à l'esprit.

Pour confirmer et finaliser ma recherche de concepts, j'ai fait appel à **un ami** à qui j'ai présenté mes idées et refait une phase de **brainstorm** pour essayer de peaufiner mes concepts et même d'en trouver de nouveaux. Pour moi, l'esprit **s'éveille** réellement quand il est en échange avec celui d'un autre. C'est du groupe que ressortent les meilleures idées. Ce qui s'est avéré vrai car cette session avec un ami m'a permis de concrétiser l'idée qui a donné **Foreigns**.

J'ai choisi d'explorer **Foreigns** plutôt que mes autres idées car c'est celle qui me **motivait** le plus de par son côté **original** et **innovant**. C'est aussi celle que j'affectionnais le plus et dont j'avais le plus de facilités à me l'imaginer mentalement.