

TO MASTER IS TO CLOSE YOUR  
EYES

# PARTIE COMMUNE

---

## Description rapide

---

"To Master is to close your Eyes" est un jeu d'Action Aventure solo sur PC en 3D. Le joueur incarne Syntheros, un épéiste ayant perdu la vue lors d'un duel contre le maître d'armes Analysthes. Suivant les conseils d'Analysthes, Syntheros part améliorer sa maîtrise de l'épée pour le défaire lorsque l'heure de leur prochaine rencontre sonnera...

---

## Description expérience et interactivité

---

"To Master is to close your Eyes" est un jeu sur la maîtrise et comment elle peut s'exprimer via le synthétisme.

Le jeu sera constitué de quatre niveaux et de 6 boss (Furi). Chaque niveau se terminera par un boss. À chaque boss vaincu, Syntheros passera un cap de maîtrise.

Le jeu a trois composants essentiels :

### 🛡 Les combats

Les combats se concentrent sur la parade et la riposte (Sekiro).

Au départ, ces mouvements sont associés à des combinaisons de touches différentes, complexes à utiliser.

Lors de la synthétisation du game design, ces différents coups seront assigné à une même et unique touche.

### 🏝 La progression

Chaque niveau sera représenté par une île. Pour chaque île, Syntheros devra vaincre l'ensemble des sbires présent avant de pouvoir combattre le boss.

S'il échoue avant le boss, il doit recommencer le niveau. S'il échoue contre le boss, il recommence uniquement le combat de boss.

Lorsque les boss des 4 îles sont vaincus, Syntheros peut alors aller affronter Analysthes le boss final du jeu.

### 🗺 La synthétisation

Chaque île a une "spécialité" parmi : les graphismes, le son, l'ui et le game design.

Pour chaque boss vaincu, la spécialité de l'île associée sera synthétisée.

Le contraste entre l'expérience avant et après la synthétisation permettra au joueur de voir, entendre, comprendre et jouer la progression de la maîtrise de l'épée de Syntheros (The Messenger).

---

## Inspiration Sonores

---

### Inspirations Surchargée

Le groupe ["Nero's day at Disneyland"](#) est une grande inspiration pour la partie sonore surchargée.

La bande originale du jeu [Drakengard](#) colle aussi à l'ambiance sonore visée.

### Inspirations Synthétique

Pour représenter le synthétisme, l'inspiration principale est le style ["ambient synthwave"](#).

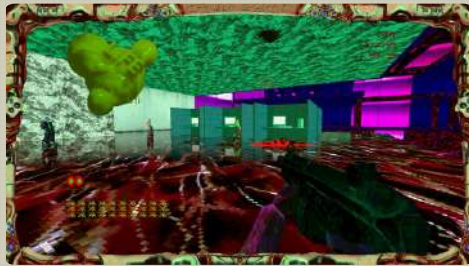
La partie "ambient" permet au joueur de facilement différencier feedback et musique. De son côté, la partie "synthwave" donnerait un rendu rond et simple à l'oreille

---

## Moodboard

---

### Moodboard Surchargée



### Moodboard Synthétique



---

## Une problématique technique

---

L'objectif du jeu est de faire ressentir le sentiment de maîtrise, ainsi la problématique clé du jeu est de ne pas faire perdre sa maîtrise au joueur.

Pour cela, il faut :

- Un système de combat bien segmenté, pour tester les différents composants soit séparément soit en groupe afin de détecter leurs points forts et faibles.
- Un effort particulier sur les signes et feedback, ils doivent être clairs, compréhensibles et précis. Ils devront être facilement customisables et testables.
- Le dernier point de cette problématique est la caméra, en effet la précision de ses mouvements et son placement est capital pour la lisibilité des actions.

---

## Public Cible

---

"To Master is to close your Eyes" trouve son public cible majoritairement parmi les "mid-hard core gamers".

Le jeu demande, pour les combats, une certaine dextérité ; ce qui exclue le public dit "casual".

De plus, la compréhension du thème du jeu se fait en contraste avec des expériences de jeu passé du joueur, cela demande une culture minimum du médium et exclu une majorité des "mid-core gamers".

# PARTIE SPÉCIFIQUE GAME DESIGN

**To Master is to close your eyes**

## Description Détaillée

### Expérience visée

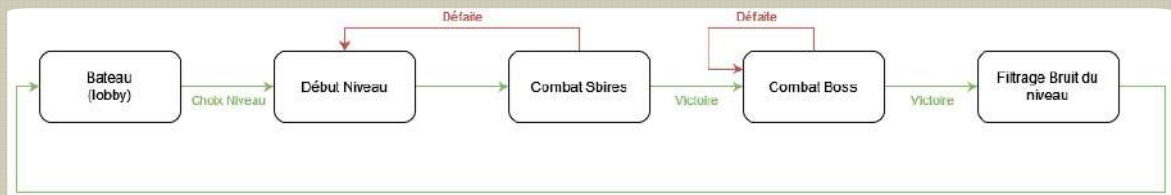
Mon interprétation du sujet a été de comprendre le **silence** comme le contraire du **bruit**.  
Le bruit en image et son est ce qui **brouille** l'essentiel.  
La maîtrise est donc le fait de **filtrer** le bruit pour ne garder que l'essentiel.

Le but de l'expérience de jeu est de faire vivre au joueur le **développement d'une maîtrise** ; il sera ici question d'une maîtrise de l'épée.

Le joueur devra réussir 4 niveaux afin de gagner cette maîtrise et afin de pouvoir vaincre le boss final.

Type de Bruit	Effets
Visuel	Nombreux détails + couleurs saturées + formes extravagantes + perspective faussées
Sonore	Utilisation de Noise + Surcharge d'éléments + Spécialisation randomisée + Effets de mixage
UI	Placement et Taille aléatoire + couleurs non accordées + surcharge de texte
Game Design	Combinaison de touches difficile + Affectation des contrôles contradictoire

### Boucle de Gameplay



### Contrôles

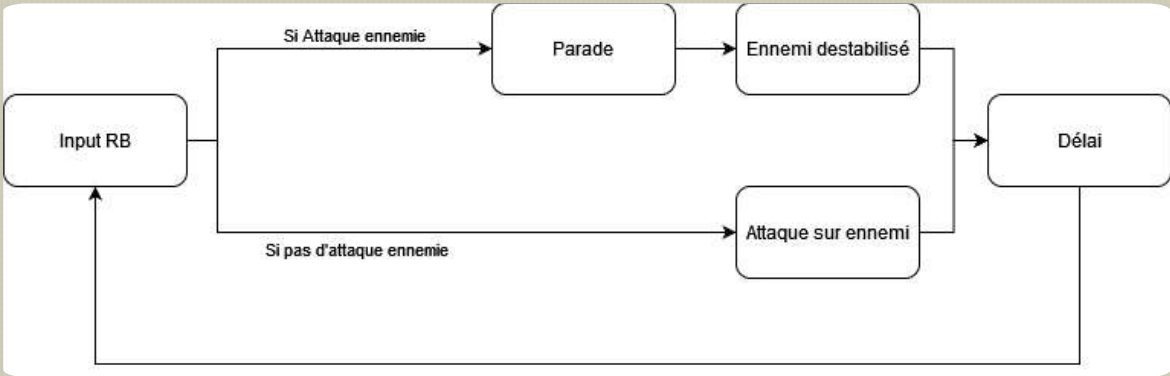
#### Contrôles Complexes

Manette XBOX	Effet
Y	Déplacement vers le haut
A	Déplacement vers le bas
X	Déplacement vers la gauche
B	Déplacement vers la droite
Joystick Gauche	Viser un ennemi
RB + LB	Attaquer l'ennemi visé
Start + ↑	Parer attaque Lourde
Start + ←	Parer attaque Normale
Start + →	Parer attaque Légère
Start + ↓	Parer attaque Distant

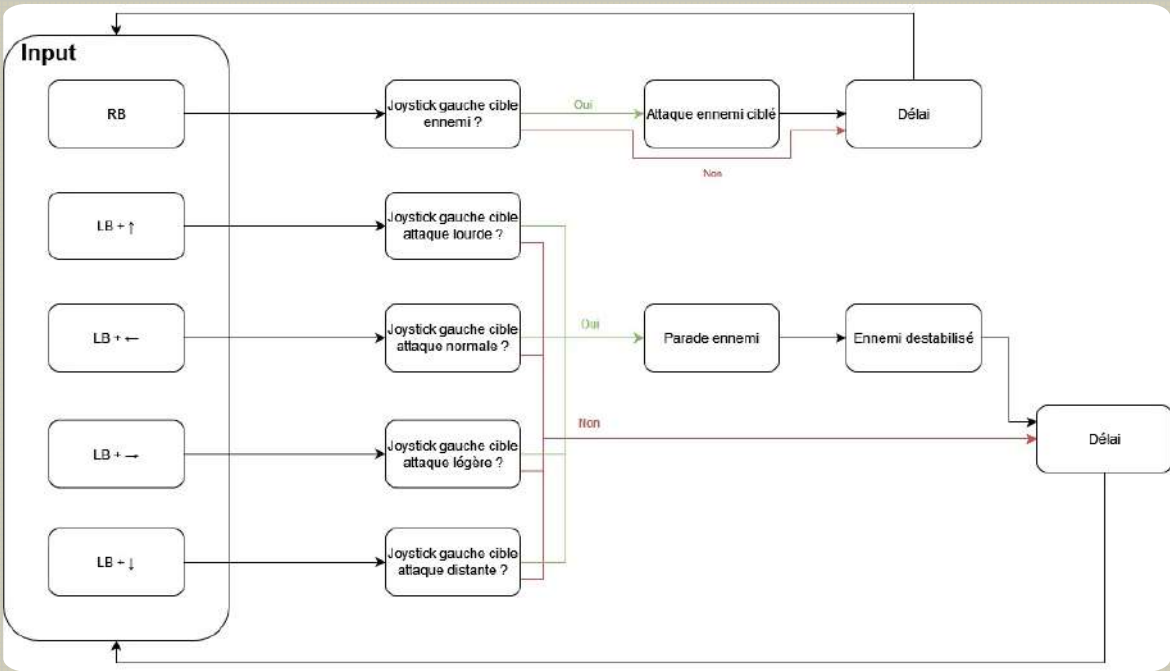
#### Contrôles Simples

Manette XBOX	Effet
Joystick Gauche	Se déplacer
RB	Parer / Attaquer

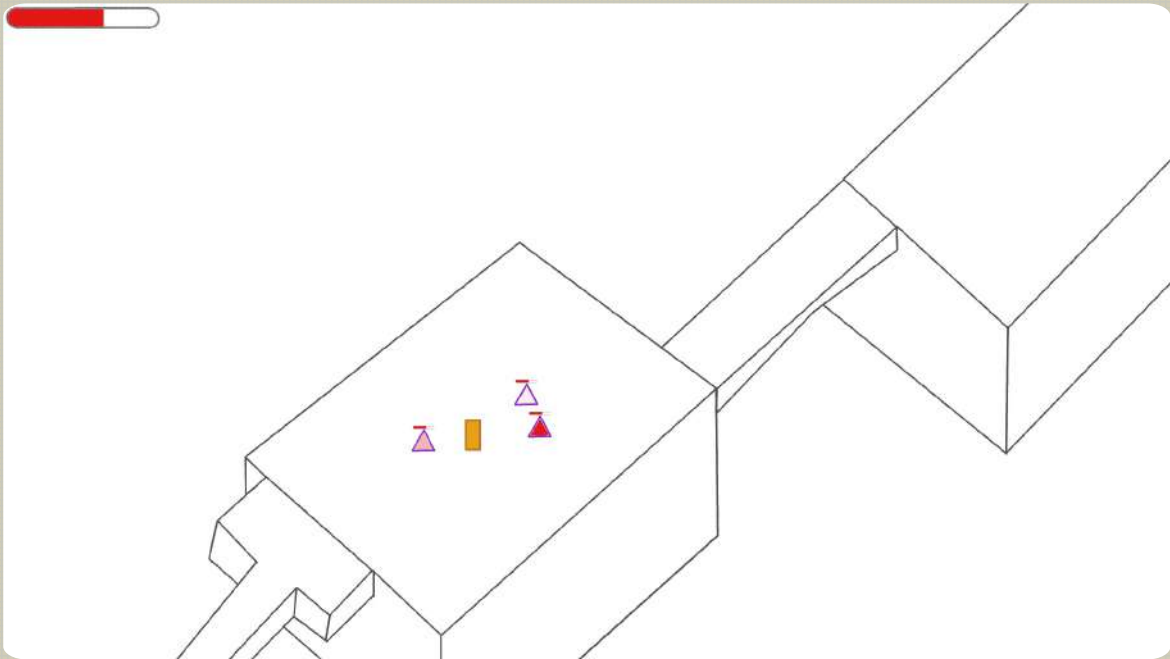
Système de combat Simple



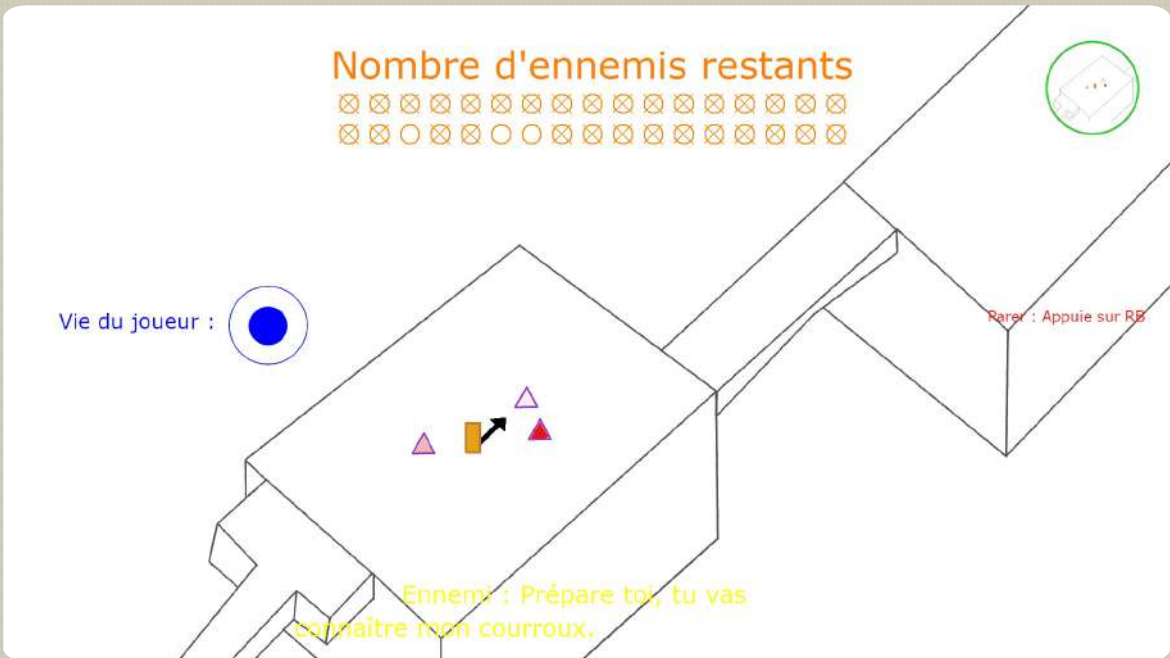
Système de combat Complexe



Mockup avec UI Simple



Mockup avec UI Complexe



## Univers

Dans un **archipel d'îles**, le combat à l'arme blanche est au centre des différentes sociétés peuplant ces îles.

Les îles sont au nombre de 6. Chacune a un **chef attribué**, le meilleur combattant de chaque île.

Le joueur incarne le **chef et seul habitant** d'une de ces îles.

---

## Histoire

Le début du jeu présente un héros (Syntheros) **orgueilleux**, trop sûr de sa propre maîtrise. L'objectif de la première confrontation avec **Analysthes**, en dehors d'introduire un tutoriel, est de mettre en **contraste** la maîtrise supposée de Syntheros et celle réelle d'Analysthes...

La **perte** de ce duel et de sa vue est le point de départ de Syntheros dans sa recherche de maîtrise.

Il aura **4 chefs** à défaire sur **4 îles** différentes afin de compléter son **apprentissage**.

Une fois ces 4 chefs vaincus, il pourra aller se battre une nouvelle fois contre **Analysthes** afin **d'éprouver** cette maîtrise gagnée.

---

## Personnages

**Syntheros** : Héros du jeu.

Son isolement l'a mené à surévaluer ses capacités, faisant de lui quelqu'un de très orgueilleux.

Sa rencontre avec Analysthes lui coûtera beaucoup. Il perdra la vue et sera fortement blessé dans son orgueil. Cette perte sera aussi pour lui une chance de se reconstruire à travers une réelle maîtrise du combat à l'épée.

Son voyage lui permettra de faire la paix avec lui-même et de revenir en étant une meilleure personne.

**Analysthes** : Figure d'antagoniste.

Il est calme sans être froid. Sa recherche de maîtrise tout du long de sa vie l'a transformé en être sage que la mort n'effraie pas.

Il parcourt des contrées inconnues à la recherche d'adversaires à sa hauteur contre lesquelles se mesurer.

"Je vis pour mourir surpassé" est sa phrase fétiche.

**Sonystas** : Chef de l'île du Son.

Sa spécialité de combat est les changements de rythme un grand nombre de combos.

Chacune de ses attaques rajoute un son, répété pendant 3 s.

**Intergore** : Chef de l'île de l'UI.

Sa spécialité de combat est les attaques légères très nombreuses.

Chacune de ses attaques change l'emplacement des UI entre différents endroits choisis au préalable.

**Graphystote** : Chef de l'île du Graphisme.

Sa spécialité de combat est les attaques à distances et un déplacement rapide.

Chacune de ses attaques change une couleur aléatoire en gris, pendant 1 s.

**Desicles** : Chef de l'île du Game Design.

Il utilise l'ensemble des attaques disponibles.

Chacune de ses attaques inverse le sens du joystick gauche (haut devient bas, gauche devient droite et inversement).



## Séquence d'interaction

Contexte : Le joueur a déjà défait les chefs de l'île du **Graphisme** et du **Son**.

De retour sur son bateau, le joueur doit choisir quelle île accoster parmi celle du **Game Design** et celle de **l'UI**.

Il choisit celle du **Game Design**, une cinématique montrant le bateau naviguer et accoster au rivage de l'île se joue.

Le joueur arrive sur la **première partie de l'île** et repère facilement 2 ennemis au fond de la zone, les graphismes étant **filtrés**.

L'ennemi sur la gauche décoche une flèche que le joueur parvient à **parer**, cette parade sonne les ennemis, ce qui laisse le temps au joueur de les **attaquer** tous les deux.

Les deux ennemis **vaincus**, le joueur continue vers la **zone suivante**.

Il repère un ennemi **lourd** et deux ennemis **normaux** au milieu de la zone. Un premier ennemi normal attaque, le joueur pare, contre-attaque et vainc cet ennemi. L'ennemi **lourd** prépare une attaque, le joueur se prépare à **parer** lorsqu'il reçoit une flèche.

Au fond à gauche de la zone, le joueur aperçoit un ennemi à **distance** qui lui a tiré la flèche. À son arrivée dans la zone, il ne l'avait pas vu à cause de **l'UI** le cachant.

En recevant la flèche, le joueur panique, prend les dégâts de la flèche, rate sa parade de l'attaque **lourde** et prends ces dégâts aussi.

Avec ces deux attaques encaissées, le joueur n'a plus qu'un tiers de sa vie.

Il choisit de prioriser l'ennemi à **distance** en allant tout de suite l'attaquer. Une fois cet ennemi vaincu, il pare à l'attaque de l'ennemi **normal**, s'étant déplacé plus vite vers le joueur, et le vainc.

La zone n'étant plus constitué que de l'ennemi **lourd**, le joueur attaque trois fois celui-ci, lui permettant de le tuer avant qu'il n'attaque de nouveau.

Ayant fini la **seconde zone**, le joueur avance sur un petit pont menant à la zone suivante. Cette **troisième zone** commence avec une grande porte et un reste de bivouac. Le joueur utilise le bivouac pour **recupérer l'entièreté de sa vie**. Il ouvre ensuite la porte lançant une **cutscene** de présentation de **Désiclès** le chef de la zone.

Le joueur méfiant, laisse **Désiclès** se rapprocher sans l'attaquer pour l'observer. **Désiclès** commence par deux attaques **normales** avant de bondir en arrière pour déclencher une attaque à **distance**.

Le joueur concentré réussit à parer toutes les attaques.

**Désiclès** raille alors le joueur : "Tu sais te défendre, mais ta couardise t'empêche d'attaquer !". Le joueur, piqué, avance vers **Désiclès** et tente de l'attaquer.

Le texte affichant le dialogue de Désiclès le déconcentrant, le joueur se fait toucher par une attaque **légère** puis **lourde** sans que la sienne n'ait pu faire mouche. Ces deux attaques lui ont fait perdre légèrement plus d'un tiers de sa vie.

Afin d'éviter d'autres dommages, le joueur recule. **Désiclès** réagit en effectuant deux attaques à **distances**.

La **capacité spéciale** de **Désiclès** inverse les commandes du joueur qui, désespéré, subit les deux attaques à **distance**.

Le joueur, se retrouvant à 60% de sa vie, se concentre. **Désiclès** ne lui laisse que 2 s de repos avant de bondir en avant avec un combo dévastateur : une attaque **normale**, une **lourde**, deux **normal** et une **lourde**.

Ce combo complexe et rapide (< 4 s) prend le joueur au dépourvu : la première attaque touche, il pare la **lourde** et **normal** par réflexe ; mais il se fait déborder par les trois suivantes et tombe à court de vie.

Un écran de chargement apparaît, puis le joueur réapparaît avec l'ensemble de sa vie devant la porte menant à **Désiclès**.

---

## Concept 2 : Mute the Music

---

"Mute the Music" est un jeu narratif 2D sur PC, mobile et Switch, où le joueur doit recréer des musiques grâce au silence.

---

Le jeu a pour but de faire découvrir la création musicale de façon simple, il s'inspire grandement de "Pierre et le Loup".

Le joueur suit la vie d'un couple, ses hauts et bas à travers les musiques qu'il doit recréer.

Les instruments, le tempo, la hauteur sont autant d'éléments permettant d'exprimer l'histoire de ce couple.



Gameplay : Le joueur se voit présenter une interface inspirée des logiciels de MAO (Musique Assisté par Ordinateur), les pistes sont toutes remplies de notes et le joueur doit recréer une musique cible en enlevant les instruments, parties, notes n'appartenant pas à celle-ci.

La musique cible peut être écoutée et réécoutée autant de fois qu'il le faut. De plus, lorsque la musique recréée est identique à celle ciblée, le joueur débloquera un bout d'histoire du couple (la musique cible jouant au fond).

---

L'objectif de découverte de la création musicale se retrouve dans la manipulation d'éléments comme les leitmotivs, l'association personnage/instrument ou bien l'effet de certains groupes de notes (accords) sur l'ambiance de la narration.

Ses éléments sont abordés sans que la création musicale, concept complexe, soit demandée au joueur.

Le public cible de ce jeu est l'ensemble des personnes intéressés par la création musicale et les enfants de moins de dix ans.

Le PC, le mobile et la Switch semblent être les bonnes plateformes cible pour toucher ces types de public.

---

## Concept 3 : Don't Wake the Snoring Bear

---

"Don't Wake the Snoring Bear" est un puzzle-game 3D sur PC, mobile et consoles de salon où le joueur incarne un renard devant rejoindre son terrier sans réveiller un ours affamé.

---

Le jeu s'inspire majoritairement de "Baba is You" et "Lara Croft GO" le joueur a accès à des mouvements basiques et avec différents éléments (souche d'arbre, rochers, lianes), il pourra résoudre des puzzles afin d'avancer de niveau en niveau vers son terrier.

La menace principale est un ours endormi qui fera de vous son prochain repas si vous avez le malheur de le réveiller.



Dans chaque niveau, l'ours se réveillera après que trop de bruit ait été fait. Chaque action autre qu'un déplacement fera du bruit : déplacer un rocher fait 1 unité de bruit, le faire tomber d'une hauteur de 1 fait 3 unités de bruit. L'objectif du joueur est de résoudre les puzzles sans réveiller l'ours.

---

Le jeu s'adresse à un public de casual à mid-core et c'est pour cela que les plateformes cible sont le PC, le mobile et les consoles de salon.

Graphiquement, le jeu s'inspire du film "Ernest et Célestine" avec des dessins à l'aquarelle et des couleurs pastel douces.



---

## Processus

---

J'ai dans un premier temps pris connaissance du sujet.

La première soirée, j'ai fait des recherches sur le sens du terme ainsi que son étymologie. J'ai ensuite noté toutes les idées qui me venaient à l'esprit en lien avec le thème sur une feuille.

J'ai ensuite réfléchi à l'idée en arrière-plan pendant une semaine.

Au bout d'une semaine, je suis revenu sur la fameuse feuille, je l'ai complété avec les idées trouvées entre temps.

J'ai ensuite laissé tout cela de côté, le temps de faire les autres parties du dossier entre les périodes de fêtes de décembre.

Début janvier, j'ai commencé à créer des concepts de jeu à partir des idées que j'avais mises sur papier.

J'ai fait un premier filtrage de ces concepts moi-même en enlevant les projets dont le lien avec le silence me paraissait trop léger ou superficiel, ou bien quand le concept ne me paraissait pas assez créatif.

J'ai ensuite discuté de mon concept phare avec des camarades pour avoir un avis extérieur dessus. Ses discussions ont stimulé ma créativité et m'ont permis d'envisager le silence comme l'absence de bruit graphique, sonore et de design.

De cet élément, est venu le concept de maîtrise et mon amour des jeux de combats d'épée a fini de développer le concept.

"Mute the Music" était mon jeu phare avant la discussion avant les retours de mes camarades dessus.

L'idée originelle est venue du concept antinomique de créer de la musique avec du silence, puis fut très influencée par le conte musical "Pierre et le Loup" (que mon petit frère m'a fait découvrir).

La raison pour laquelle je n'ai pas gardé ce projet est ma culture insuffisante de la création musicale et de ses outils, ne me permettant pas de vulgariser le sujet.

"Don't Wake the Snoring Bear" est un concept de jeu que j'ai écarté après un tri personnel de mes concepts. Mon amour des puzzle-game m'a fait me poser la question de comment adapter le thème du silence à ce genre.

Ce concept en est le résultat, son grand défaut est un lien trop superficiel entre le concept et le thème. J'en ai fait la conclusion qu'il me faudrait partir du thème et non pas du genre pour trouver un concept faisant plus corps avec le thème.