



SHATTERED

DANIS ANTHONY (CAN1847) - DOSSIER CRÉATIF

CNAM-ENJMIN 2021 - PARCOURS GAME DESIGN

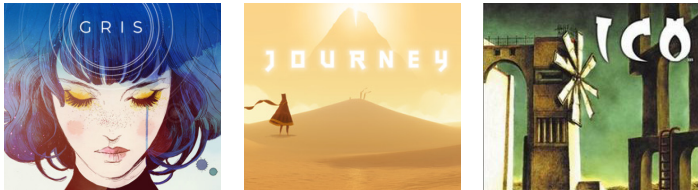
SOMMAIRE

Partie Commune	3
Principe et expérience de jeu	3
Inspirations visuelles et sonores	4
Problématique technique et public cible	4
Partie Spécifique - Game Design	5
Expérience de jeu détaillée	5
Mockup	7
Interactivité détaillée	8
Séquence d'interaction	10
Univers	11
Autres concepts	12
Processus	15

Principe et expérience de jeu

Sur le point de vous enlacer le sol se fissure, la terre se fend. Entraîné dans une longue chute dont l'impact vous transforme en mille fragments.

Shattered est un jeu vidéo en 2D à défilement horizontal de type **metroidvania**, aux influences de **puzzle** et **cinematic platformer**. C'est avec un **corps brisé** après une violente chute dans un gouffre et une étrange **aiguille au fil doré** que nous évoluerons dans un univers **abstrait**, teinté de **surréalisme**. Le joueur contrôlera les déplacements du personnage au **clavier**. Avec la **souris**, il contrôlera l'aiguille et son fil qui lui permettra de **lier, greffer différents éléments entre eux, dont lui-même**, afin de surmonter divers obstacles et progresser dans cet environnement.



Le choix du genre **metroidvania** n'est pas anodin. Traitant de sujet comme la **guérison**, c'est un chemin tumultueux où il est nécessaire de parfois **revenir sur nos pas, apprendre de nos erreurs** et aborder des problèmes avec des points de vue nouveaux. Selon moi, avec la bonne approche, le genre peut offrir une vision métaphorique du sujet et est un choix adéquat pour ce que **je veux transmettre au joueur**.



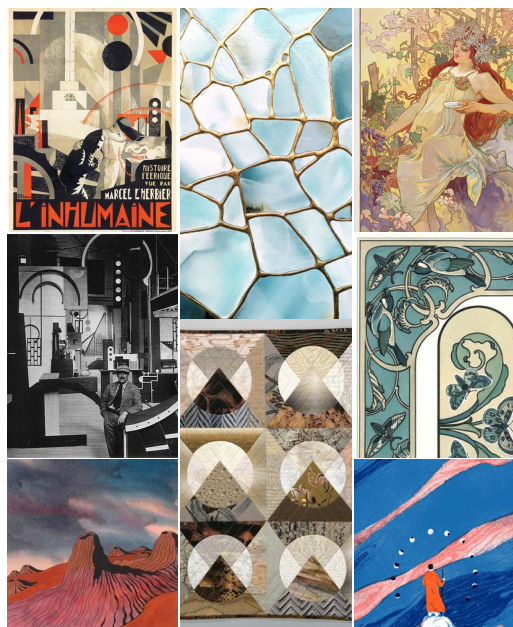
Nous suivons le **voyage initiatique** d'une âme brisée vers la **reconstruction** et le **changement**. Cela se fera au travers d'une **narration suggestive** et **non verbale** au **rythme modéré**, laissant place à un certain **lyrisme visuel** et **l'interprétation**. Comme on pu le faire des jeux tels que *Gris*, *Journey*, ou encore l'influent *Ico*. Je veux transmettre cela également grâce à une mécanique de jeu basée sur la **réparation par la couture**. En effet, les touches «Q» et «D» **déplace** le personnage **horizontalement**. «Z» ou «ESPACE» permet de **sauter**. La **souris** quant à elle, sert à **déplacer l'aiguille** dans l'espace **autour du personnage**, **d'interagir avec l'environnement, lier et réparer des éléments**.



Inspirations visuelles et sonores

Mon but est d'aborder le thème de la **rupture et de la réparation** grâce à l'art de la **couture**, de la **broderie** et du **patchwork**.

Le courant artistique de l'**Art Déco**, par sa rigueur et ses **formes géométriques** permettra de mieux traduire ce lien entre mes intentions et ces disciplines. Notamment en m'inspirant de la scénographie du film «*L'Inhumaine*». L'**Art Nouveau** au contraire, opte pour des **formes plus organiques** et des volutes comme le montre les œuvres d'Alfons Mucha. Cela pourrait apporter un **contraste** intéressant qui, selon l'exécution donnerait un cachet singulier.



Cherchant à **valoriser l'imperfection**, l'art du **Kintsugi**, méthode de **réparation japonaise** avec une **laque dorée** m'apparaît comme très pertinente autant au niveau de l'esthétique, que de la symbolique.

Concernant le sound design, j'envisage une approche similaire à celle employée dans le jeu *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*. Une ambiance **calme** composée de sons **intradiégétiques**. Avec quelquefois des notes venant souligner certaines actions du joueur ou événements. Mais aussi une **signalétique sonore** et des «**feedback**» **marqués** pour informer de l'**impact** du joueur sur l'environnement.

Problématique technique et public cible

Le moteur de jeu **Unity** est adapté pour ce type de projet. Un des possibles problèmes techniques majeurs peut être la **gestion de la physique** entre les éléments et le **fil**, comme on pourrait le voir dans le jeu *Unravel*. En effet, il faudra plusieurs segments de «**rigidbody2D**» attachés à l'aide du composant «**Hingejoint2D**». Une mauvaise gestion de cette physique pourrait **nuire à l'immersion**. Cependant, c'est une technique assez **coûteuse** si une grande quantité de fil est présente. Créer l'**illusion** d'un fil est une solution envisageable.

Le **cœur de cible** visé sont les **jeunes adultes** de 15 à 25 ans s'intéressant aux jeux vidéos indépendants. On se placerait sur les «**Explorateurs**» selon la classification de **Richard Bartle**. Ils sont **curieux**, **attentifs à la narration** et **aiment fouiller l'univers d'un jeu**. On visera aussi tout **amateurs de metroidvania** récent tels qu'*Hollow Knight*. Mais également les fans de **cinematic platformer** comme *Limbo* ou *Inside*. Prévu pour **PC**, il sera publié sur **Steam** et sur **itch.io**, cette dernière étant une plateforme où il est plus susceptible d'atteindre ce public cible.

Expérience de jeu détaillée

L'expérience de jeu de *Shattered* s'articule autour de **trois piliers** importants. Ceux-ci vont guider tous mes choix de design :

EXPLORATION

Le joueur aura une certaine liberté d'action grâce à des déplacements fluides, permissifs et l'utilisation de l'aiguille et du fil d'or. En effet celle-ci permettra de lier et greffer n'importe quel élément interactifs entre eux dans l'environnement (afin de se créer des chemins par exemple), mais aussi sur le joueur afin de lui octroyer des nouvelles capacités selon les caractéristiques de l'élément greffé. Cela offrira des choix au joueur, il pourrait y avoir plusieurs combinaisons et synergies possibles qui seront plus ou moins adéquates dans certaines situations.

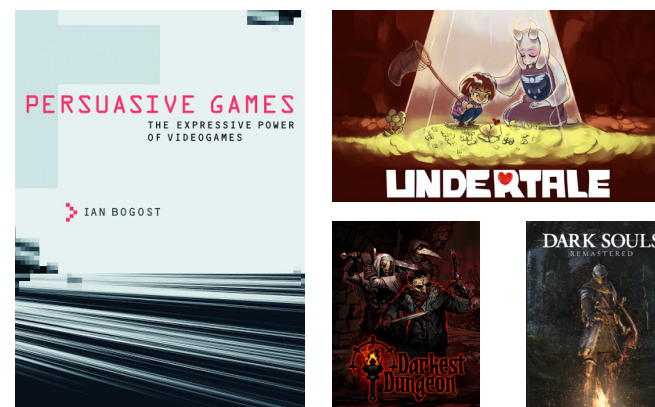
IMPACT

A la manière de *Death Stranding*, je veux que l'impact des actions sur l'environnement de jeu et les différents personnages soient palpables et visibles. Que ce soit au travers d'éléments graphiques, sonores mais aussi au niveau des mécaniques de jeu.

ÉMOTIONS

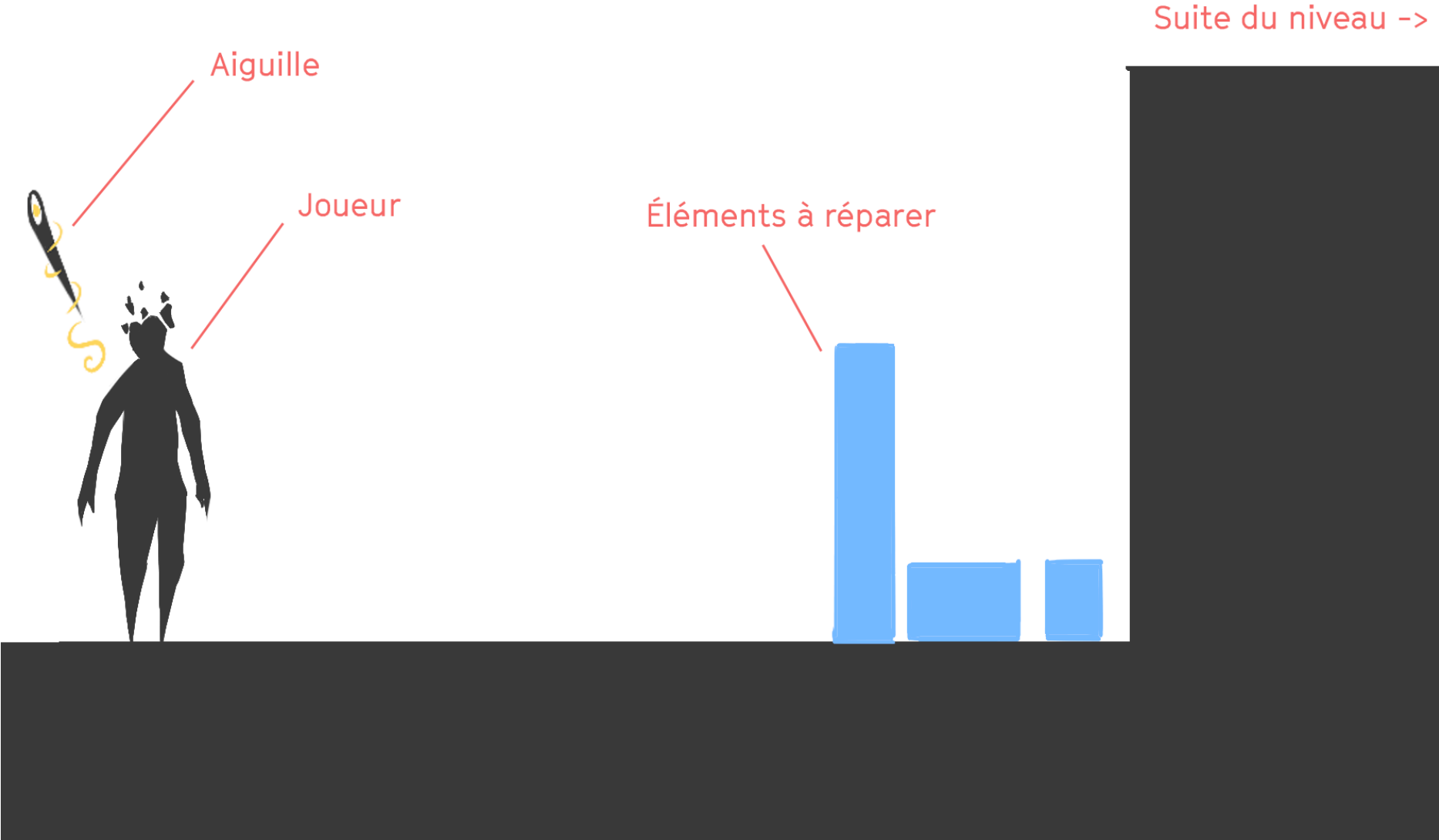
La sensation de vivre une réelle aventure, passe selon moi avant tout par les émotions ressenties durant celle-ci. Des sensations et sentiments, négatifs comme positifs ou encore plus complexes et nuancés seront transmises au joueur au cours de son voyage afin qu'il puisse, comme le personnage qu'il incarne, vivre lui aussi un récit initiatique. Cela se fera grâce à une direction artistique cohérente, soignée et percutante, mais aussi et surtout au travers de mécaniques de jeu porteuse de sens et de symboles.

Pour **transmettre** au joueur cette **expérience**, on utilisera un concept puissant du game design à savoir : la **Rhétorique Procédurale**. Défini par le game designer **Ian Bogost** dans son livre *Persuasive Games*, elle permet par la maîtrise de la **relation entre la narration et les mécaniques de jeu**, d'inciter à la **réflexion**, de **transmettre des intentions** et d'**exprimer une vision** par des **mécanismes ludiques**. On peut citer *Undertale*, *Darkest Dungeon* ou encore *Dark Souls* comme exemple parlant d'utilisation de cet outil. Bien qu'ils l'utilisent tous les trois de manières différentes.



Dans notre cas, je l'utiliserai afin de faire **converger** ma **narration**, mes **mécaniques** et mon **interprétation** du thème en faveur de l'**expérience de jeu visée**. La **Rhétorique Procédurale** permettra également de **renforcer l'immersion** et l'état de «**flow**» du joueur. Mon interprétation est la suivante : Selon moi, nous sommes tous faits de **patchwork**. On se forge à travers **les autres** et les **expériences vécues**. On **tisse nos liens**, on se **greffe**, parfois on **s'arrache**, on se **brise** et nous souffrons. Cependant, dans notre cycle perpétuel de **déconstruction** et de **reconstruction**, l'humain sait **guérir** et se **relever**. J'y trouve une grande **poésie**, une **beauté** en cette noble capacité que les êtres humains ont de pouvoir **réparer** et **créer** à partir de **fragments**.

Après s'être séparé de notre partenaire que nous étions sur le point d'enlacer avant de tomber dans ce gouffre et nous briser en milles morceaux, c'est une **quête vers notre reconstruction** qui se lance. La **situation littéral** dans laquelle se retrouve notre personnage, fait **écho** avec sa **situation symbolique**. Grâce à **l'aiguille et au fil d'or**, nous pouvons **réparer** le monde qui nous entoure afin de **se frayer un chemin**. Nous pouvons également nous **réparer nous-même** grâce aux péripéties et aux personnages que nous rencontrerons. Réparer l'univers nous répare aussi, on se reconstruit à partir de **morceaux**. Au fil du jeu, notre personnage sera composé entièrement de **fragments** qu'il aura **recupéré** au travers des différents niveaux et **rencontres**. Son **apparence** en devient alors **évolutive**. Elle sera presque **unique** à chaque joueur car ils auront résolu les problèmes de manières différentes. L'**apparence** de notre personnage racontera en elle même une **histoire**, comme des **cicatrices** sur notre peau. **Symboliquement**, on **répare notre relation** avec le personnage qu'on comptait enlacer au début du jeu. Le monde dans lequel on évolue pouvant être une **métaphore** de cette rupture qui peut être interprété de diverses façons comme : une rupture amoureuse, amicale, familiale ou encore une aliénation avec soit même.



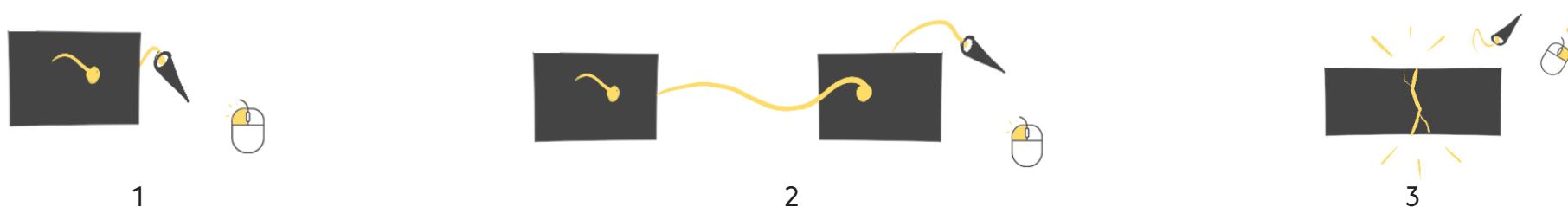
Interactivité détaillée

Caméra : M'inspirant de l'Art Déco et de l'Art Nouveau, l'univers du jeu comportera beaucoup de **motifs**. Une caméra en **vue de profil** et en **deux dimensions** me semble alors être un bon choix pour mettre en valeur ces motifs. Cependant, comme dans le jeu *Inside* ou *Gris*, la caméra n'est **pas contrôlable** par le joueur mais n'est pas pour autant fixée sur lui. Elle est flexible et pourra offrir **différents points de vue** pour certaines **mise en scène** ou événements .

Contrôles : Tel qu'indiqué plus tôt, le jeu se joue au **clavier** et à la **souris**. Il est possible d'y jouer aussi avec une **manette**.

Personnage : Les actions du joueur sont : **Se déplacer, sauter** et **utiliser l'aiguille**.

L'**aiguille** est la **pièce angulaire** du jeu. C'est **autour d'elle** que j'ai construit mon concept, en d'autres mots ce système de couture et de réparation est la «**Core Mechanic**». L'**aiguille** est contrôlée par la **souris**, comme un **curseur** dans un jeu **Point & Click**. On peut la déplacer dans l'espace tout autour du joueur, mais ne peut pas aller hors caméra. Les éléments interactifs qu'on va pouvoir **relier** entre eux sont en fait des **textiles**. On déplace l'**aiguille** sur un premier puis, un **clic gauche** la plantera afin d'y faire passer le fil derrière comme dans la broderie **(1)**. Même procédé pour le deuxième textile **(2)**. Avec le **clic droit** enfoncé, on va pouvoir **confirmer** notre action en tirant le fil avec un **déplacement de la souris** **(3)**. Cela va **relier** les deux objets.



Si l'action est faite **entre un textile et le joueur**, alors celui-ci sera **greffé à notre corps**. Nous offrant ainsi ses **caractéristiques**. En effet, il existe de plusieurs types de **textile** disposant de **caractéristiques** différentes et peuvent jouer **différents rôles** selon l'utilisation qu'on en fait. Par exemple, un **textile lourd** comme la laine, une fois lié à un pilier sur le point de casser lui **exercera une force** qui provoquera sa **chute**. De la laine greffée sur le joueur le rendra plus **lourd** et pourra donc passer certains obstacles.

Interactivité détaillée

Le corps du joueur, sur lequel il va **greffé des textiles** est alors une **matérialisation** de son **inventaire**. Celui-ci fonctionnera d'une manière similaire à ceux présent dans des jeux tels que *Diablo* ou *Resident Evil*. Certains **textiles** prendront plus de place que d'autres. **L'aiguille et le fil d'or** ont aussi une **fonction sociale**. Ces deux, peuvent servir à **communiquer** avec certains personnages afin de progresser. M'inspirant de la discipline de la broderie, le joueur pourra réaliser des **symboles** sur un textile spécial grâce au **clic gauche** de la souris. J'ai voulu créer un game design élégant avec cette mécanique, on peut imaginer bien d'autres utilisations possibles.

Laine
(Alourdi)



Denim
(Protège)



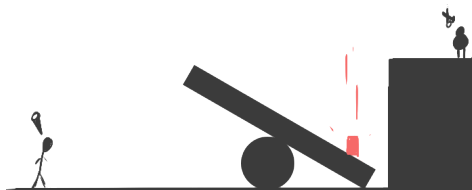
Lin
(Absorbe l'humidité)

Pour mieux comprendre le fonctionnement du jeu, nous allons le décomposer en **deux boucles de gameplay** : **Macroscopique** et **microscopique**.

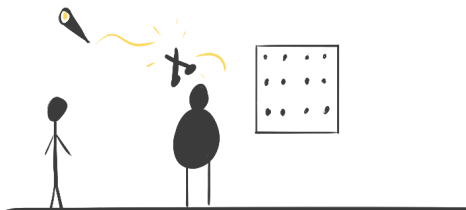


Le **fil d'or** est une **ressource limitée** qu'on peut restaurer à certains endroits précis du jeu. Cela permettra de créer des situations de **puzzle** intéressantes où le joueur devra faire des **choix**.

Séquence d'interaction



Le joueur est face à cette scène. Un **textile lourd** (laine) tombe devant lui, faisant pencher la structure qui ressemble à une **balance**. On comprend alors que ce type de textile peut exercer une force sur un élément. Il suffira de **lier** cette laine à l'extrémité gauche de la structure pour la faire pencher de l'autre côté et ainsi rejoindre la plateforme en hauteur.



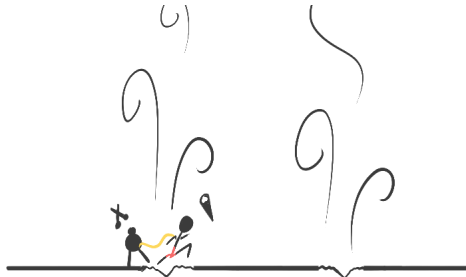
En haut on y fait la rencontre d'un **personnage silencieux** qui semble avoir un outil similaire au nôtre mais c'est un ciseau. Si on utilise notre aiguille et notre fil autour de lui, il va nous le couper. À sa droite se trouve un grand textile qui fait office de support de **communication**. Cependant, nous ne pouvons pour l'instant pas interagir avec lui si on ne connaît pas le **symbole** à reproduire.



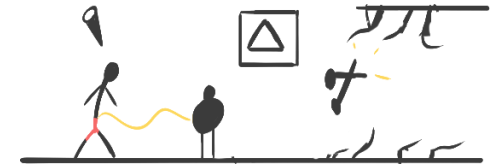
En continuant à droite, on est sur le tableau suivant : des **geysers d'air** nous **bloquent** le passage. Ils nous renvoient en arrière si on passe dessus, quand ils s'activent. De la laine se trouve autour du joueur. Le but ici sera, à l'aide de notre **aiguille et de notre fil**, de **greffer** cette laine sur **nous-même** afin de nous **alourdir**. Maintenant que notre poids est plus important, les geyser d'air ne nous propulsent plus en arrière.



Après cette traversée, nous arrivons face à une entrée bloquée par des fils noirs. À côté se trouve un **symbole**. On déduit donc rapidement que c'est ce symbole qu'il faudra faire pour gagner l'attention du personnage au ciseau et que c'est lui qui pourra nous libérer le passage grâce à son outil. Une fois avoir rebroussé chemin et réaliser le symbole, il acceptera de nous suivre. Pour cela, nous devons avec notre **aiguille**, le **lier** à nous.



On fera attention en traversant une nouvelle fois les geysers avec notre compagnon qu'on a bien encore la laine **greffée** sur notre corps. Grâce à votre lien et la laine sur vous, il peut traverser les geysers.



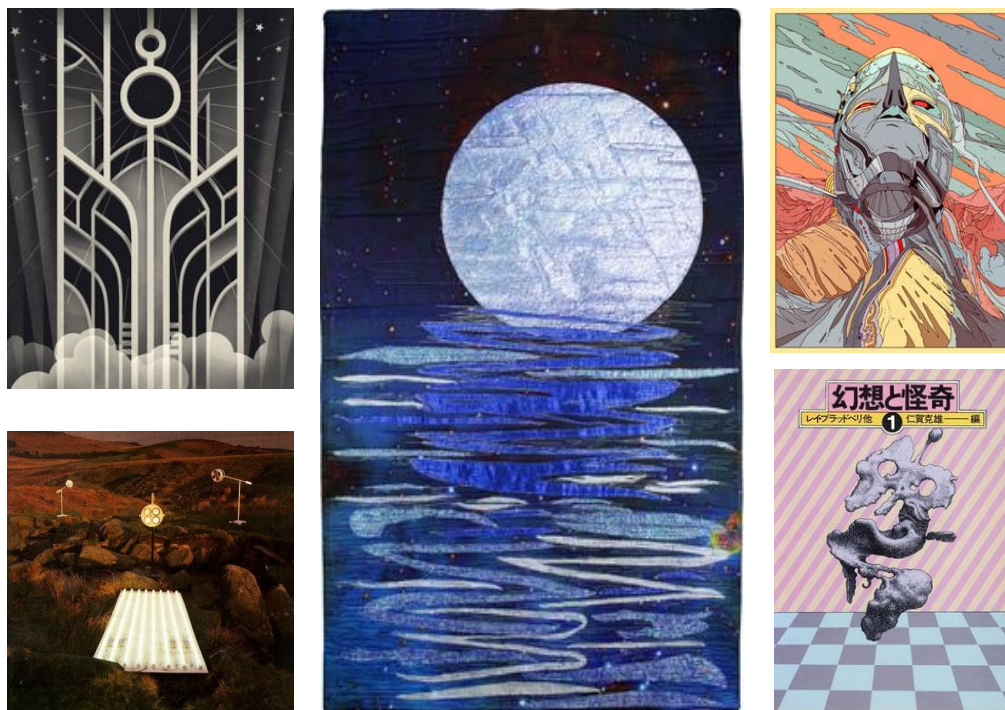
Ses **ciseaux couperont** les fils noirs qui bloquent la route. Vous pouvez alors accéder à la zone suivante.

Univers

L'histoire et le scénario de **Shattered** sont volontairement **cryptique** pour se concentrer sur les **émotions** ressenties par le joueur et lui laisser une **liberté d'interprétation**.

Nous sommes dans un monde **abstrait**, **onirique** et **atypique** qui a l'air au premier abord **absurde**. Au fur et à mesure de notre progression, on comprend les rouages et fonctionnement de cet univers, ainsi que ses symboles. C'est en fait une **allégorie** de la psyché de notre personnage et de sa **rupture**, d'où le côté **surréaliste** que j'aimerais lui insuffler.

Durant notre voyage, on rencontrera plusieurs personnages énigmatiques qui auront tous un rôle important dans la progression du jeu. Finir le jeu sans eux est impossible et ils **impacteront** beaucoup son déroulement. Mais nous aussi on pourra les aider.



Autres concepts - Jeu vidéo à but thérapeutique

J'ai en premier lieu eu l'idée d'un concept de **jeu vidéo à but thérapeutique**, un **serious game** pouvant être utilisé par des **psychologues**.

Il vise à apprendre à **accepter l'imperfection, sublimer l'erreur, l'échec, apprécier ses défauts et la patience** à travers une technique de **broderie** appelée : **la peinture à l'aiguille**. Originnaire de l'extrême-orient, elle nécessite une **grande précision et patience** pour être réalisée. De surcroit, elle ne s'utilise qu'avec un **unique fil**.

Ce projet pourrait être une **simulation de broderie** avec cette **technique particulière**. Prévu pour **tablette et téléphone** afin d'utiliser **l'écran tactile**, on serait emmené à **créer ou reproduire des motifs et autres illustrations**, mais nous ferons obligatoirement des **erreurs**. Le joueur sera encouragé à **construire autour de ses erreurs**, à comprendre que ce ne sont pas vraiment des **échecs** mais des **étapes vers l'accomplissement**. Sur le long terme, ce serait une aide à la **reconnexion avec soit**. à la manière du jeu *Assemble With Care* disponible sur IOS, cette expérience interactive pourrait avoir une vocation **relaxante**, enrobée d'une trame narrative impliquant le joueur directement dans l'histoire. Il évoluerait et apprendrait en même temps que le personnage.

Le jeu nécessiterai un **support psychologique professionnel** pour être efficace.

Autres concepts - Installation interactive

En réfléchissant sur le thème et après quelques recherches, j'ai commencé à interpréter la **disposition** des tissus présentés différemment. Le tweed et la broderie sur du lin au Point Catherine de Médicis sont en **haut** et ce sont des tissus **nobles** et **chers**. Notamment le tweed, très utilisé par *Dior* pour la technique du pied-de-poule. Le mélange de plusieurs textiles et le denim sont en **bas** et ce sont des matières plus **brutes** ou **peu chères**. De plus, le denim peut faire penser au bleu de travail.

J'ai donc pensé à un concept d'**installation interactive** dans un lieu comme le **Musée des Arts Décoratifs de Paris** par exemple. Cela me semble être un choix adéquat dû à l'étroite relation entre les tissus et ce courant artistique. Cette installation serait en fait une **expérience** qui opposerait ou parlerait des **classes sociales** à travers le prisme des **textiles** et une **réflexion sur le vêtement** comme moyen de **distinction**. Un jeu qui aurait donc une approche **sociologique** du thème.

Processus

J'ai tout d'abord commencé par faire des recherches sur l'art de la **couture**, de la **broderie** et du **patchwork**. Ces recherches m'ont emmené dans **plusieurs directions** et m'ont servi de **ligne directrice** pour le projet. J'ai fait des **connexions** avec des **références personnelles** et réfléchit à une **interprétation** du thème à partir de celles-ci et de mes recherches.

J'ai ensuite réalisé un **nuage de mot**, puis écrit une **liste de verbe d'action** pour m'aider à trouver des idées de mécanique de jeu. Enfin, j'ai rassemblé dans un premier **moodboard** un ensemble d'**images** dans lesquelles je pouvais **puiser mon inspiration**.

The composite image consists of three main visual elements:

- Moodboard (Left):** A grid of various images and text snippets related to sewing, embroidery, and patchwork. Key terms visible include 'Patchwork', 'Hintsugi', 'Broderie', 'Couture', 'Textile', and 'Aesthetica'. It features images of fabric, needles, and historical figures.
- Word Cloud (Middle-Left):** A collection of words related to the theme, including 'BRODERIE', 'COUTURE', 'LIENS', 'CRÉATION', 'REPARATION', 'ARTISANAT', 'FLEXIBLE', 'CONNECTION', 'RECUPERATION', and 'HISTOIRE'.
- Action Verbs (Middle-Right):** A list of verbs organized into two categories:
 - Yellow verbs:** Rassembler, Lier, Réutiliser, Réparer.
 - Blue verbs:** Bricoler, Recycler, Repenser l'utilisation première, S'approprier.
 - Other verbs:** Connecter, Greffer, Arracher, Tisser, Entrelacer, Fabriquier, Construire.

Concernant le choix du concept, pour la première itération j'ai senti que j'allais vite me faire **dépasser** par l'ambition du projet. Cela demandait des **connaissances approfondis et techniques** sur la **psychologie** que je ne pouvais pas avoir avec de simples recherches. Je n'ai pas pu explorer cette idée longtemps car, j'ai pensé qu'elle pourrait être beaucoup trop **exigeante** et **délicate** à réaliser. J'ai préféré trouver une autre idée plutôt que d'aborder celle-ci avec potentiellement beaucoup de **maladresse**. Pour ce qui est de la seconde, je la trouvais trop creuse au niveau de l'interactivité. J'avais pour but de soulever une problématique et transmettre un discours qui me tenait plus à **cœur**. C'est pourquoi le concept de **Shattered** me semblait plus adapté.