

# **PACEFULL**

Dossier Créatif - CAN3622

# Sommaire

<b>I. Partie Commune.....</b>	<b>3</b>
Principe, univers et scénario du jeu.....	3
Description de l'expérience et de l'interactivité.....	3
Références visuelles.....	3
Références sonores.....	4
Problématique technique soulevée par le projet.....	4
Public cible.....	4
<b>II. Partie spécifique : Game design.....</b>	<b>5</b>
Expérience.....	5
Interactivité.....	7
Univers, personnages, histoire.....	9
Séquence d'interaction.....	11
Autre concept : Gone World.....	13
Autre concept : Vu à 23h14.....	14
Processus créatif.....	15

# I. Partie Commune

## Principe, univers et scénario du jeu

**Pacefull** est un jeu **d'aventure** où le joueur se retrouve coincé dans son inconscient suite à un accident. Devenu **complètement sourd**, il devra partir à la recherche des **fragments perdus** de son âme pour la **reconstituer** et ainsi revenir à la raison. À chaque partie d'âme retrouvée, le joueur **recouvrera** petit à petit les parties de son **audition**.

Ce voyage agira pour le joueur comme un **renouement** avec son sens de **l'ouïe** pour lui rendre un dernier **adieu**. Son accident ayant entraîné sa **surdité**, il devra apprendre, au travers du jeu, à y **renoncer** pour retourner dans la vraie vie.

## Description de l'expérience et de l'interactivité

Dans ce RPG **vu de dessus**, le joueur **explore** les contrées sombres et énigmatiques de son **inconscient**. Des zones qui sont chacune à l'image d'une **émotion**, et d'une **famille d'instruments**. Chaque zone contiendra un fragment d'âme mais aussi des **indices** sur ce qui est arrivé au joueur avant de rentrer dans le coma et quelles seront les **conséquences** de son accident.

Le joueur peut **interagir** avec son environnement mais il est **limité** dans son **audition** de par les parties d'âmes qu'il aura restaurées correspondant aux différentes parties d'une musique (lead, voix, percussions, basses, etc) .

Le jeu sera parsemé de phases de "**combat**", qui sont en réalité des **mini-jeux de rythme** dans lesquels le joueur n'aura que l'audition qu'il a acquise. Avec son opposant, le joueur utilisera des **instruments aux gameplay différents** pour jouer une musique à deux et prouver sa capacité à continuer l'aventure.

## Références visuelles



Le jeu aurait un style en 3D low poly avec des textures simples et un fort jeu de lumière à la manière de Tunic. Durant les combats, l'écran gardera un environnement en **3D minimaliste** et serait une fusion entre les modes de vue d'**Undertale** et de **Guitar Hero**.

## Références sonores

Pour la partie **exploration** dans le monde, les musiques seront plutôt **douces**, **nostalgiques**, et comprenant des **paroles** comme [Still Alive de Portal](#) ou [Billie Bossa Nova de Billie Eilish](#). Un contraste sera ainsi créé avec les musiques des phases de **duel** qui seront bien plus **entraînantes** et **rythmées** avec une forte présence **d'éléments rythmiques** pour permettre au joueur de toujours garder le rythme à la manière de [Friday Night Funkin'](#).

## Problématique technique soulevée par le projet

Le développement d'un jeu de rythme est assez complexe car les sources sonores fonctionnent **indépendamment** du gameplay et des autres scripts dans les moteurs de jeu ce qui peut entraîner du **décalage** à la moindre **latence** du son ou du jeu. Pour éviter ce problème, il est nécessaire d'utiliser des outils comme les **timeSamples** des AudioSources de **Unity** qui définissent des "**checkpoints**" dans une musique permettant de lancer les scripts au bon moment et ainsi de toujours caler la musique au gameplay et aux visuels. Aussi, pour faire du **multipiste** avec les musiques, il faudra gérer **l'intégration** des sons de manière **dynamique** grâce à des **middleware** comme **FMOD** ou **Wwise**.

## Public cible

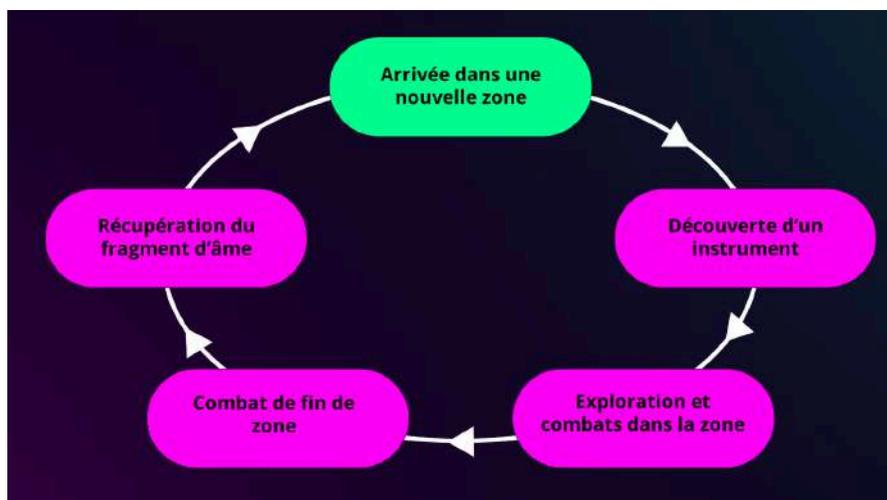
**Pacefull** possède une expérience **plutôt accessible** mais proposant tout de même un **certain challenge** nécessitant une bonne maîtrise du **timing**. Son histoire est **profonde** et traite de **sujets lourds**. C'est donc un jeu à destination en majorité des **joueurs réguliers** aussi appelés les **mid-core gamers** âgés d'entre **16 et 25 ans** ayant des attraits particuliers pour la **musique** et les **expériences sonores**. Le mieux pour s'adresser à cette tranche de la population est de passer par les plateformes d'écoutes en streaming comme **Spotify** ou **Soundcloud** en publiant des **podcast** ou des **musiques** tirées du jeu.

## II. Partie spécifique : Game design

### Expérience

**Pacefull** incite le joueur à l'**introspection** et au voyage sensoriel en incarnant une personne qui fait un dernier au revoir à son sens de l'ouïe. En ce sens, le jeu se veut **minimaliste** avec peu d'éléments visuels et sonores pour ne pas surcharger le joueur qui pourrait presque se **relaxer** en se baladant dans le monde.

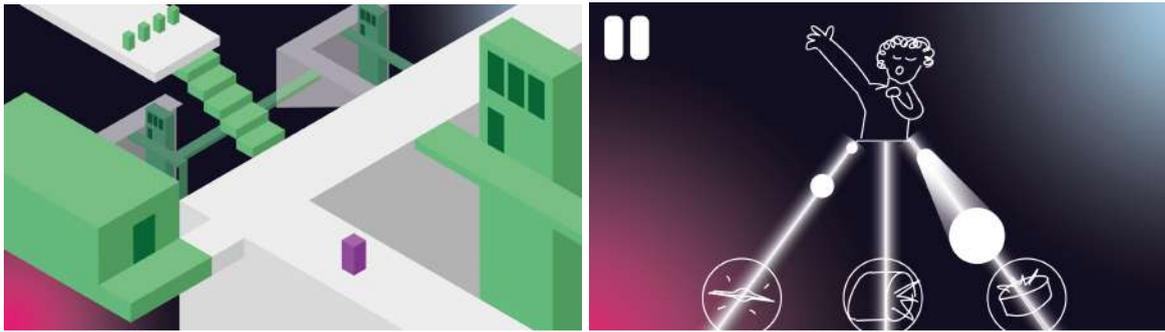
*Métaboucle décrivant l'expérience générale de **Pacefull***



À chaque arrivée dans une nouvelle zone, le joueur va reproduire le même schéma que plus haut avec la **découverte** des lieux et de l'**instrument** qu'il vient d'acquérir lors de la zone d'avant. Il va ensuite devoir prendre ses marques et **interagir** avec les différents **PNJ** et éléments de la zone qui vont pouvoir donner des éléments de **compréhension** au joueur de sa situation.

Les PNJ guideront aussi le joueur dans ce monde en l'embarquant dans une sorte de **quête** qui servira de **storyline** pour la zone en cours. Durant cette quête, le joueur pourra rencontrer différents personnages en lien avec le PNJ de la quête, et les aider à régler un problème rencontré dans la zone actuelle. La fin de chaque quête se marque par l'obtention d'un **fragment d'âme** après un **combat final** qui viendra **résumer** tout ce qu'aura appris le joueur dans la zone.

## Mock-up d'écrans de *Pacefull*, exploration et combat



Durant les phases d'exploration, l'expérience du joueur se veut **reposante**. Il explore un village pour en connaître son fonctionnement, ses enjeux, ses habitants. L'exploration du joueur sera récompensée par de la narration environnementale et distribuée par les dialogues des PNJ.

Les combats en **jeu de rythme** ont surtout pour rôle d'être des **balades**. Ce sont des moments de partage avec les PNJ qui offrent leur lot **d'émotions** en fonction de l'histoire derrière l'adversaire. Une fois avancé dans le jeu, ces combats offriront tout de même un certain **challenge**, mais ils ne seront jamais trop exigeants et punitifs envers le joueur. Le joueur gagne s'il réussit 75% des notes du combat, s'il perd, il recommence la musique.

Pour correspondre à tous les types de joueurs, 2 modes de jeux seront proposés au début de la partie. Le premier sera un mode **tranquille** où les marges d'erreur des timing pour chaque note seront bien plus larges et proposeront une expérience plus **douce** pour les inhabitués des jeux de rythme. Le second sera le mode **scoring**, un mode dans lequel des UI feront un feedback pour le joueur à chacune des notes jouées avec des "NO" "GOOD" "PERFECT" en fonction de la précision du timing. Les marges d'erreur seront plus **exigeantes**. Un score lui sera affiché à la fin de chaque combat lui montrant le nombre de notes parfaites effectuées, le nombre de bonnes notes, et le nombre de notes ratées.

De manière générale, la **difficulté** du jeu se veut assez **graduelle** et sans jamais monter trop haut, proposant des combats et une exploration assez simple, avec plusieurs tutoriels, dans les premières zones. Le challenge se corsera de manière **progressive** en montrant bien les moments où le joueur passe un **palier**, comme à la fin d'une zone.

## Interactivité

De manière générale, l'interactivité du jeu se veut toujours explicite et simple d'utilisation. Le joueur pourra se déplacer et aura un bouton qui lui permettra d'interagir avec son environnement. Des signes clairs lui permettront de comprendre ce qui est interactif de ce qui ne l'est pas grâce à la GUI, au contraste des couleurs et à la lumière, le tout animé en rythme avec la musique.

C'est d'ailleurs un point qui participera grandement à l'ambiance du jeu. Un maximum d'éléments dans le jeu suivront le rythme des musiques. Ils marqueront une impulsion à toutes les mesures jouées, que ce soit les éléments de décor, les lumières, les personnages, l'UI, ou le joueur.

*Boucles de gameplay décrivant les enjeux du joueur à court, moyen, et long terme*

	Micro	Moyen	Macro
Objectif	Gagner un combat	Finir une zone	Sortir du coma
Challenge	Gestion du rythme, du timing, concentration, appui sur les bonnes touches	Trouver son chemin, discuter avec les PNJ, comprendre les énigmes, réussir les combats	Finir toutes les zones, renoncer à son ouïe
Récompense	Progression dans la zone, progression dans la quête du PNJ	Déblocage d'un fragment d'âme, d'une partie de l'audition, nouvel instrument nouvelle zone	Fin du jeu, découverte de toute l'histoire, passage en mode scoring

Pendant l'exploration, **Pacefull** proposera un environnement **intriqué** à plusieurs niveaux où chaque zone sera comme des **villages**. Pour progresser dans ces villages, le joueur devra interagir avec les PNJ, réaliser des quêtes pour eux, et parcourir l'environnement pour débloquent des chemins. Tout ceci en obtenant des **indices** sur la **situation** du protagoniste dans la vie réelle. Les personnages que le joueur rencontre proposeront la plupart du temps des **combats** que le joueur doit gagner pour les convaincre de l'aider.

Le jeu comportera également des **énigmes** dans l'**environnement** et dans les **musiques** du jeu, en lien ou non avec les quêtes. Les dernières énigmes du jeu utilisent le fait que le joueur **débloquent au fur et à mesure son ouïe**. Il devra revenir sur ses pas pour écouter des **indices sonores** jusque-là inaudibles dans les musiques. Comme avec les **paroles** pour recevoir des **indications** lui permettant de

**compléter le jeu.** Le joueur devra également **retrouver** des PNJ qu'il ne comprenait pas au début du jeu en raison de son **ouïe limitée**.

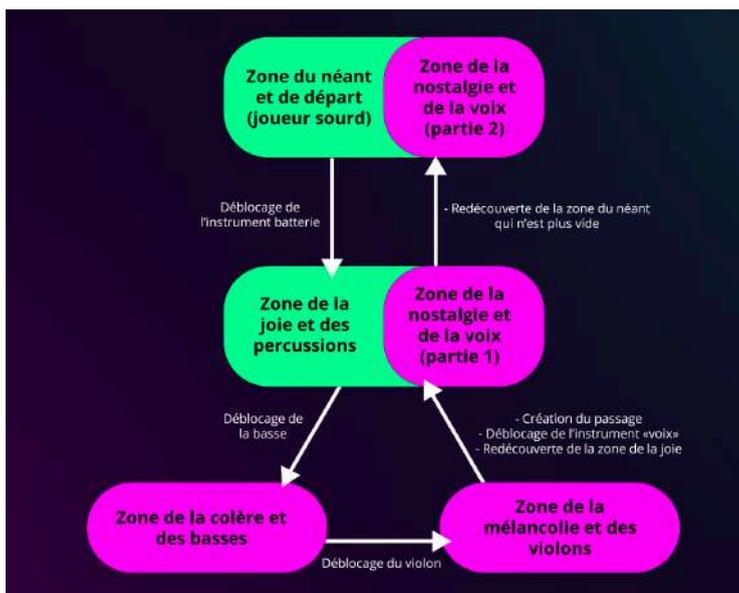
Durant les combats, l'écran passe à un mode en face-à-face avec l'opposant du joueur. Il a à sa disposition **l'instrument correspondant** à la zone dans laquelle il se trouve. Chaque instrument possède une jouabilité et des interactions différentes. Le but étant de faire correspondre **la sensation** de l'instrument **en jeu** à l'instrument de la **vraie vie** qu'il représente. Voici la liste des instruments avec le détail de leur jouabilité :

- **L'instrument muet**, uniquement dans la phase tutorielle de la zone d'introduction du jeu. Le joueur devra se fier aux impulsions lumineuses du décor et à ses yeux pour appuyer sur l'un des 3 boutons disponibles au bon moment.
- **La batterie**, en 3 boutons également, est une évolution de l'instrument muet. Chaque bouton correspond au kick, au snare et au charleston. Un appui simple au bon moment déclenche le son correspondant à la partie de l'instrument. En fonction de la musique et pendant certains moments, les pictogrammes changeront pour montrer les changements dans la musique comme les moments de break où les différents toms seront affichés.
- **La basse**, introduisant la mécanique de slider où le joueur doit rester appuyer sur un bouton imitant le pincement de la corde, il se servira des 2 autres boutons pour mimer le frottement des cordes.
- **Le violon**, c'est une évolution de la basse proposant plus de passages avec des sliders mais également plus de passages avec plusieurs notes à appuyer en même temps. Il y a aussi, des notes simples défilant plus rapidement dans un pattern simple, imitant les va-et-vient de l'archer sur le violon.
- **La voix**, elle rassemble tous les instruments en un seul. La voix pourra imiter les sonorités des autres instruments. Les pictogrammes en bas de l'écran changent en fonction des passages de la musique pour indiquer que la voix imitera tel ou tel instrument. Elle proposera toutes les mécaniques de notes simples et de sliders et pourra fusionner plusieurs instruments en même temps. (un bouton pourra servir de basse, l'un de snare, l'un de note à la voix par exemple)

## Univers, personnages, histoire

L'univers de **Pacefull** prend place dans la tête du protagoniste. Un univers intangible où les **émotions** sont intimement liées à la **musique**. À chaque zone, s'associent une **couleur**, une **émotion**, et un **instrument**. Ces zones sont des villages flottant dans le vide et construits de manière intriquée, proposant de nombreux passages dérobés.

Schéma de la carte du monde



La zone du **néant** est la zone de **départ** du jeu. Cet endroit est très vide et composé de lieux à formes **simples**, de lumières blanches. Le joueur rencontrera des formes sombres et énigmatiques dans cette zone qui lui proposeront des combats et guideront son exploration. Cette zone sert de **tutoriel** à tous les éléments que le joueur retrouvera dans la suite de son voyage.

La zone de la **joie** et des **percussions**, majoritairement **verte**, est le village le plus **vaste**. C'est un village communautaire construit en **cercle** où les habitants organisent un **concert** et doivent donc en faire les **préparatifs**, avec l'aide du joueur.

La zone de la **colère** et des **basses**, utilisant le **rouge**, est construite dans la **verticalité** de par l'air chaud qui propulse tout dans les airs. Le joueur devra résoudre les **conflits** entre les personnes situés aux **différents niveaux** du village en déplaçant des portions du village pour les **replacer** aux bons endroits.

La zone de la **mélancolie** et des **violons**, c'est une zone avec comme couleur dominante le **bleu**. Dans cette zone construite en **escalier**, une **cascade**

d'eau a cessé de couler ce qui a asséché les parties **inférieures** du village. Le joueur devra débloquent le **passage** à la cascade pour qu'elle réalimente chaque **palier** du village.

La zone de la **nostalgie** et de la **voix** (partie **1**), c'est une **redécouverte** de la zone de la joie qui a **modifié** son architecture avec la récupération du dernier fragment d'âme. Elle arbore désormais une couleur **violette**. Les habitants du village se **souviennent** du concert organisé et le joueur va devoir aider les PNJ à alimenter leurs souvenirs en leur **chantant** les musiques du concert.

La zone de la **nostalgie** et de la **voix** (partie **2**), c'est la zone du néant ayant subi des **modifications** depuis la récupération de la quasi-totalité des fragments d'âme. Elle comprend toutes les couleurs que le joueur a croisées durant son aventure mais la zone est toujours avec **peu de vie**. On comprend alors ce qu'étaient les formes étranges rencontrées au début du jeu. Le but de cette zone est d'y **ramener** des habitants de chaque autre zone pour y installer un **nouveau village**.

Chaque zone aura son **espèce** de PNJ qui apparaîtront sous la forme de petits êtres ayant érigé une civilisation. Ils incarnent des **souvenirs** du protagoniste associés à l'ouïe, en rapport avec l'émotion du lieu. Pour communiquer, les PNJ utilisent l'instrument associé à leur **zone de naissance**. Il sera donc **impossible** pour le joueur de comprendre un PNJ originaire de la zone de la mélancolie s'il n'a pas débloquent l'instrument violon.

Une fois la dernière quête effectuée, le dernier fragment d'âme apparaît et propose au joueur de **retourner** dans le monde réel en lui faisant comprendre que tout ce qu'il a vécu jusqu'à maintenant n'était pas la réalité et restera à jamais **dans sa tête**. On découvrira, à la fin du jeu, que lorsque le protagoniste s'endort, il peut retourner dans ce monde qu'il a façonné car c'est le seul endroit où il est capable **d'entendre à nouveau**.

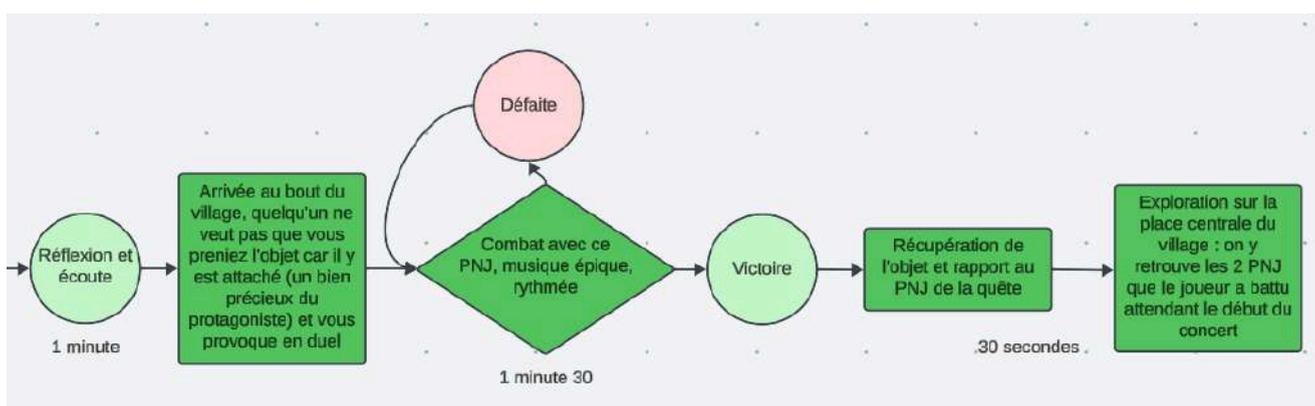
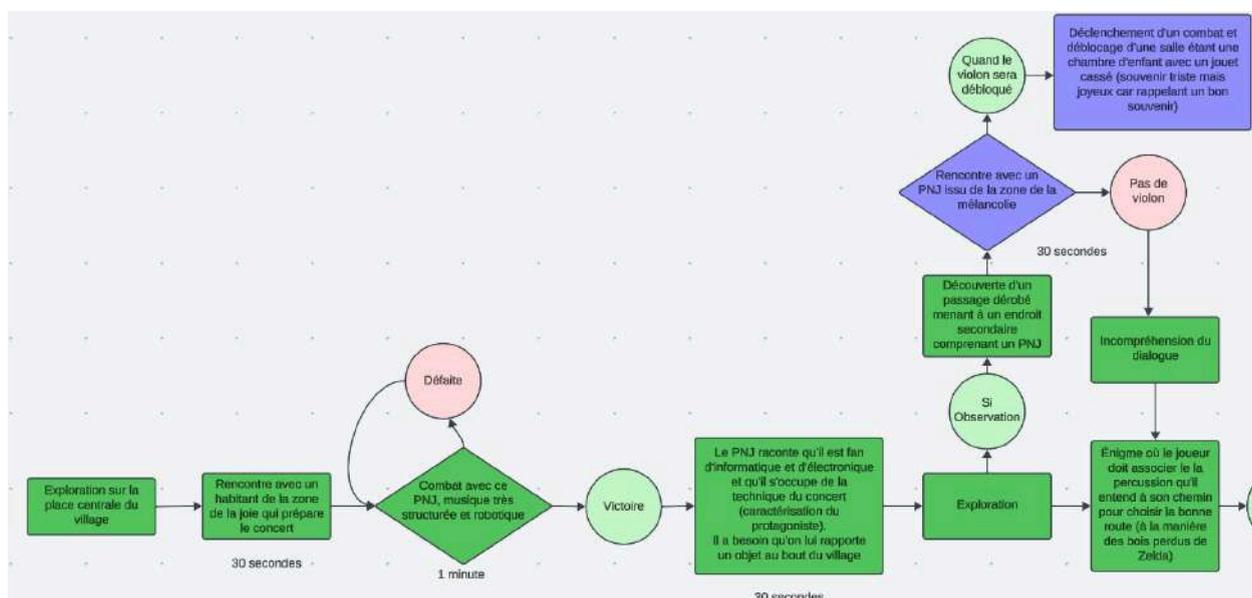
Il est important de noter que la narration de **Pacefull** doit être en **lien direct** avec son **gameplay** et son **univers**. C'est pourquoi chaque quête de zone est en relation avec le thème du monde, de l'ouïe, et du souvenir.

## Séquence d'interaction

En 5 minutes de jeu, le joueur a le temps d'explorer une **portion** de la trame narrative de l'un des personnages d'une zone. Cette séquence prend place dans la **zone de la joie et des percussions**.

Dans le schéma qui suit, les rectangles représentent des situations, les losanges des PNJ proposant un combat, les ronds des conditions dépendant des capacités du joueur. Les couleurs correspondent à la zone de rattachement de la situation ou du personnage.

*Flowchart de la séquence d'interaction*



Dans cette séquence d'interaction, le joueur est sur la **place centrale** du village de la zone de la joie et des percussions. Il y rencontre l'un des PNJ préparant le concert qui a besoin d'aide. Ce dernier étant un **souvenir** du protagoniste, il correspond à une facette de sa personnalité. Le PNJ nous lance alors un **duel** où la

musique et le level design sont en accord avec sa **personnalité**. Le gameplay de ce premier combat serait assez court, proposant des patterns de notes très mécaniques et répétitifs pour coller à l'**aspect technique** du personnage. On pourrait imaginer un passage de la musique qui viendrait imiter le bruit de l'électricité avec une répétition frénétique du charleston.

Suite à ce passage, le joueur poursuit sa quête et accède à une partie de la zone de la joie où des choses sont cachées. Il peut trouver ou non la **partie dérobée** comprenant un **PNJ** avec lequel il ne peut pas encore interagir car il n'a pas débloqué la compétence pour l'entendre.

Pour accéder à la partie reculée du village, le joueur doit traverser un passage qui lui demande de la **réflexion** pour trouver son chemin en se basant sur son **ouïe**. Les bruitages du jeu viendront lui donner l'indication de la bonne route à prendre pour arriver à l'endroit voulu.

Cet espace reculé comprend un autre PNJ qui est une autre facette du protagoniste plus possessive et qui met en avant un **objet** auquel il tient. Un combat se lance, cette fois-ci bien plus **rythmé** et **épique** pour signifier l'importance de l'objet recherché aux yeux du personnage. Durant le duel, des variations de l'instrument batterie se produiront à chaque phase de la musique qui sera sous forme de **question-réponse** avec l'adversaire à la manière d'un rap contenders.

Une fois le combat remporté, le joueur pourra observer l'**impact** de la quête dans le déplacement des PNJ vers la place centrale du village.

Cette séquence présente une variation de **toutes** les interactions que le joueur va pouvoir effectuer dans **Pacefull**. Cela comprend de l'**exploration d'environnement** dans lequel le joueur doit trouver son chemin, interagir avec des PNJ qui peuvent déclencher ou non des suites de **quêtes**. La séquence met aussi en évidence une partie **d'énigme** du jeu où le joueur doit se baser sur son observation et son écoute pour faire le lien entre les deux. Deux exemples de **combats** ont aussi été illustrés, l'un servant plus de mise en **application** des connaissances du mode de jeu à la batterie, et l'autre servant de palier confirmant la **maîtrise** de son apprentissage. Enfin, durant toute la séquence, le joueur était face à de la **narration**, dans son environnement et dans les lignes de dialogues, qui ont permis de **caractériser** le protagoniste et son monde.

Autre concept : Gone World

**Gone World** est un jeu d'action aventure **narratif**, s'inspirant de *Fallout* et de *The Last of Us*, qui se déroule dans le monde réel, peu après une **apocalypse**. On y incarne un personnage devenu **muet**, ne s'exprimant plus à la suite d'un traumatisme vécu au moment où le monde a chaviré. Rejeté par ses proches, le joueur devra survivre et parcourir les terres désolées à la **recherche d'un abri** désirant bien l'accueillir.

L'aventure sera **divisée en chapitres** correspondant aux **différentes communautés** que le joueur va essayer d'intégrer. Chaque communauté va percevoir le mutisme du joueur à sa manière :

1. Ses **proches** vont le **délaisser** car ils ne comprennent pas la situation du protagoniste et perçoivent une forme de **lâcheté**, et de **froideur**, ce qui les poussera à se séparer du joueur en invoquant la priorité de la survie.
2. Une troupe de **brigands** tombée dans le banditisme suite à l'apocalypse qui percevront le héros comme quelqu'un de **cool** et **charismatique** ce qui l'entraînera à faire du mal pour survivre.
3. Un groupe **d'amis d'enfance** qui comprennent la situation du héros mais ont **du mal à recréer un lien** avec lui, ils ne trouveront donc ni la place ni les ressources pour le garder.
4. Le voyage s'achèvera dans un abri peuplé de **personnes similaires** au protagoniste qui **comprennent sa situation**.

Bien que tous les chapitres proposeront les mêmes styles de gameplay, l'un en particulier sera plus exploré que les autres pour chaque chapitre, **en relation** avec la perception que les PNJ auront du protagoniste au moment donné :

1. De la **fuite** et de **l'infiltration** pour s'échapper du camp familial
2. **Courses-poursuites** pour rattraper quelqu'un, phases de **shooting**
3. **Parkour** et **recherche** des coéquipiers perdus
4. **Mini-jeux** avec les personnes de l'abri pour passer le temps

Le jeu se voulait dans un premier temps comme une caricature du **cliché du héros muet** dans le jeu vidéo en explorant les thèmes sous-jacents liés au mutisme et aux différentes manières **d'aborder** les traumatismes.

Autre concept : Vu à 23h14

**Vu à 23h14** est un walking simulator à l'ambiance **terrifiante** et particulière dans lequel le joueur va être entraîné dans une histoire à cause de son **téléphone** qui le pousse à faire des **choix surréalistes** mais qui se produisent **toujours**. Le silence intervient dans les situations avec des personnages **muets** et avec l'interlocuteur du téléphone qui s'exprimera **de moins en moins** durant le jeu.

Le jeu, en **première personne**, commence dans la maison du joueur. Faisant une insomnie, il déverrouille son **téléphone** pour voir qu'il a reçu un message d'un numéro inconnu. Se lance alors une conversation étrange avec un **choix** à faire. En fonction de son choix, le joueur se retrouve propulsé dans la situation choisie en réponse. Malheureusement, un **problème** se produit. Pour éviter le pire, le joueur va devoir à nouveau utiliser son **seul** moyen d'interaction, son téléphone qui lui laisse encore le choix entre 2 propositions qui deviendront de plus en plus **malveillantes**. S'il ne répond pas, c'est le **game over**.

C'est ainsi que se lance une série de mises en situation dans lesquelles le joueur va devoir gérer les **conséquences** de chacun de ses choix comme les suivants : En VOITURE → Un ARBRE ou un OURS vient barrer la route → en choisissant l'OURS, le joueur peut FONCER ou SAUTER pour survivre, s'il SAUTE → durant sa chute il choisit FROID ou CHAUD pour finir respectivement dans une mer du pôle sud ou des tropiques.

Le point le plus important du jeu est son ambiance et sa cinématographie qui doivent être **énigmatiques** pour plonger le joueur dans un état de **malaise** et de questionnement. Le jeu utilisera des visuels **pixellisés** comme venant d'un écran à tube cathodique à la manière de *Sludge Life*, et des bruitages en **basse résolution** comme dans *Inscription*. Cela participera à son côté intrigant et bizarre.



