Design et Développement Interactif

Bachelor 2019

THE LEGEND OF MOMO & ROMO

Gaëlle MAUGER Damien MONTASTIER Launde MOREL Clément ROCHE

NOTRE ÉQUIPE

DESIGNERS

Gaëlle Mauger
Launde Morel

DÉVELOPPEURS

Damien Montastier
Clément Roche

SOMMAIRE

一 LE SUJET

二 LE PROJET

三 DIRECTION ARTISTIQUE

四 DÉVELOPPEMENT

— LE SUJET

LA BEAUTÉ OCCIDENTALE

Dans la société occidentale,
la beauté est définie par la symétrie,
la superficialité et l'éternelle jeunesse.
Ses préceptes sont donc plutôt centrés
sur le contrôle du naturel et du temps.

UNE APPROCHE EN OPPOSITION

La philosophie japonaise Wabi Sabi est composé de deux principes distincts mais complémentaires, Wabi et Sabi. Son esthétique met en valeur l'histoire et le passé des objets en acceptant leurs imperfections et la trace du temps.

UNE NOUVELLE PHILOSOPHIE

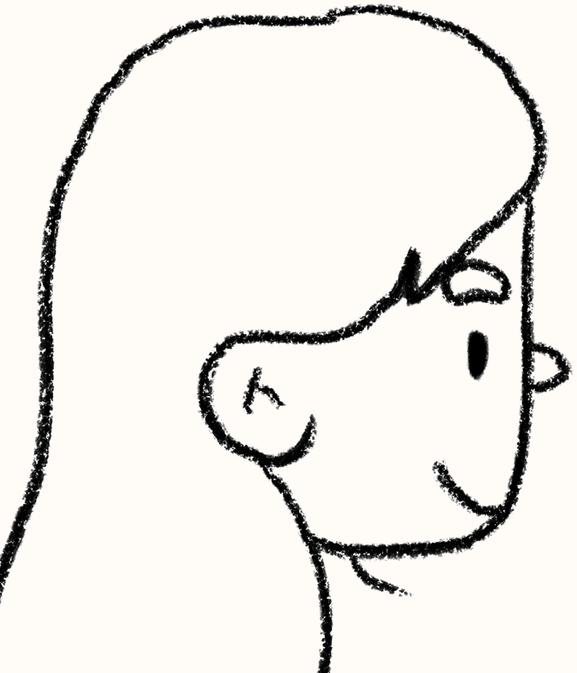
Comment transcrire un concept philosophique, issu d'une culture radicalement différente, par le biais d'une expérience interactive ?

UNE EXPÉRIENCE LUDIQUE

Créer une expérience immersive et interactive basée sur la coopération, pour transmettre une philosophie nouvelle autour de notions spirituelles.

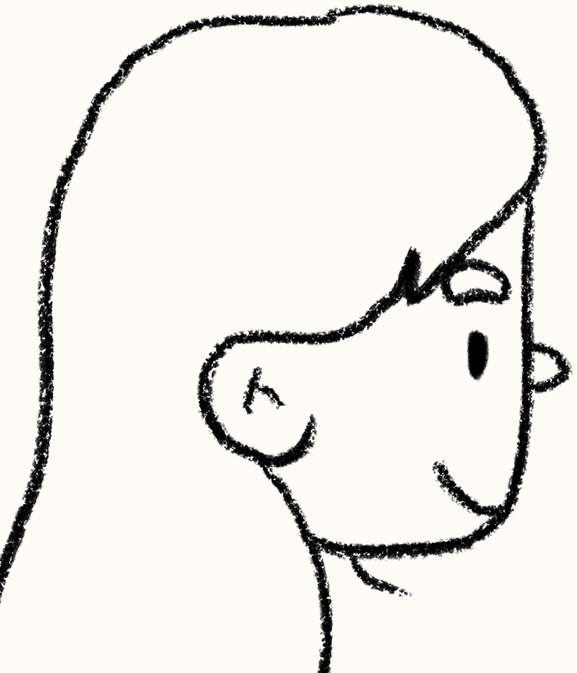
UN PUBLIC EXPÉRIMENTÉ

Nous avons choisi de cibler des utilisateurs déjà habitués aux expériences vidéo-ludiques afin qu'ils puissent être concentrés sur le contenu de l'expérience plutôt que sur le gameplay.



NOTRE CŒUR DE CIBLE

Les jeunes de 20 à 35 ans, déjà joueurs de jeux vidéos sur diverses plateformes. Ils sont amateurs de jeux indépendants et sensibles à la culture nippone.



二 LE PROJET

LES PRÉCEPTES
WABI SABI

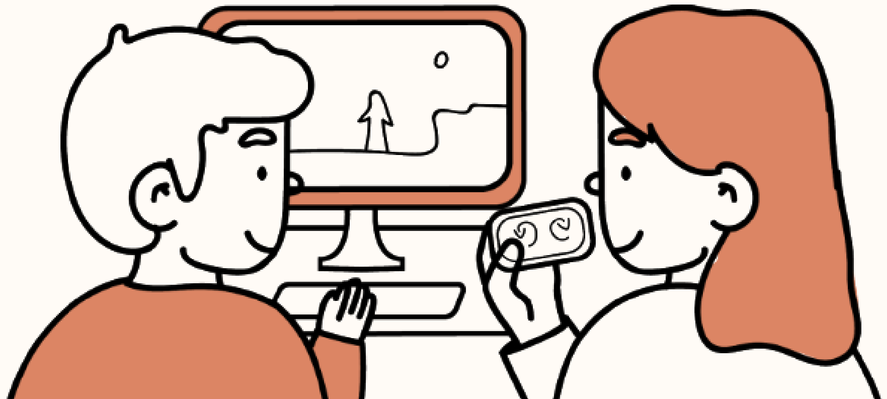
La philosophie nippone est basée sur plusieurs grandes lignes, qui peuvent se résumer ainsi : la recherche de l'harmonie avec la nature, le minimalisme, l'importance des émotions et de l'histoire passée, et l'éphémérité de l'instant présent.

PERSONNIFIER
LE WABI SABI

Les joueurs évoluent dans une maison japonaise, où chaque pièce représente non seulement un niveau mais aussi un des préceptes du Wabi Sabi.

COOPÉRATIF
ET MULTI DEVICE

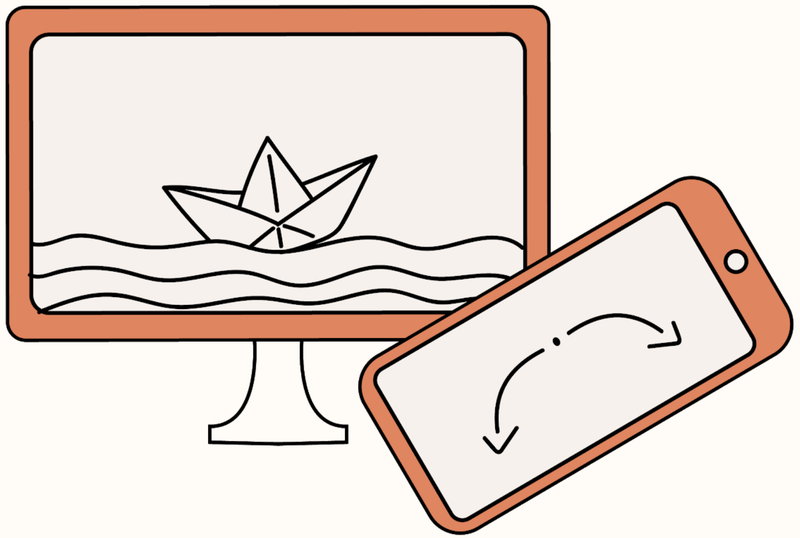
C’est un jeu coopératif avec un gameplay par joueur. La combinaison du desktop et du mobile reprend la notion du Wabi Sabi ; ce sont deux gameplay différents mais complémentaires.



GAMEPLAY

DESKTOP

Le joueur utilise le clavier pour contrôler son personnage



MOBILE

Le joueur découvre une nouvelle interaction possible en lien avec le niveau

UN UNIVERS MÉTAPHORIQUE

L'équilibre entre la nature et les humains est brisé par la surconsommation de ces derniers. Les âmes des objets inutilisés se sont éteintes.
Momo petit être domestique n'arrive plus à maintenir l'harmonie seul au sein de sa maison.

UN CONTE INTERACTIF

Pour lui venir en aide, l'Esprit du Monde lui donne une partie d'elle-même, Romo.
Ensemble ils vont raviver les âmes des objets et ainsi retrouver l'harmonie.

UNE APPROCHE SENSIBLE

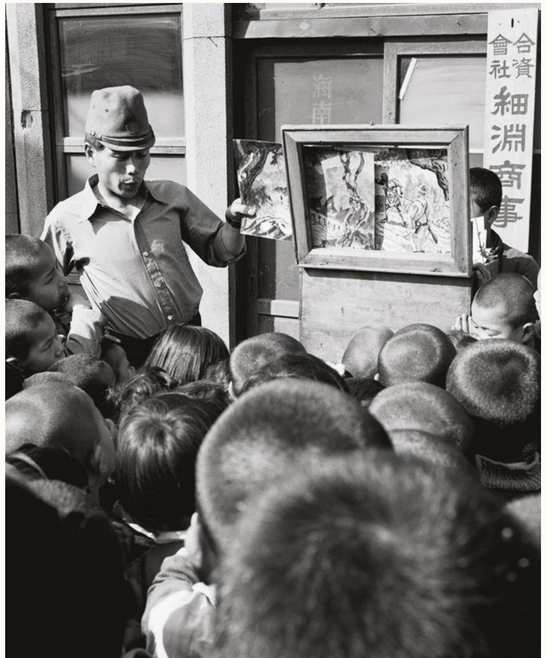
Par les émotions et l'empathie nous voulons sensibiliser l'utilisateur à un nouvel axe de réflexion sur son mode de vie et faire découvrir la pensée Wabi Sabi.

Ξ DIRECTION ARTISTIQUE

FOLKLORE JAPONAIS

L'histoire reprend l'univers des Yokai et Tsukumogami, esprits des objets japonais. Chaque élément est en lien avec le Wabi Sabi par l'utilisation du minimalisme, de l'asymétrie et de la mise en valeur de l'artisanat.

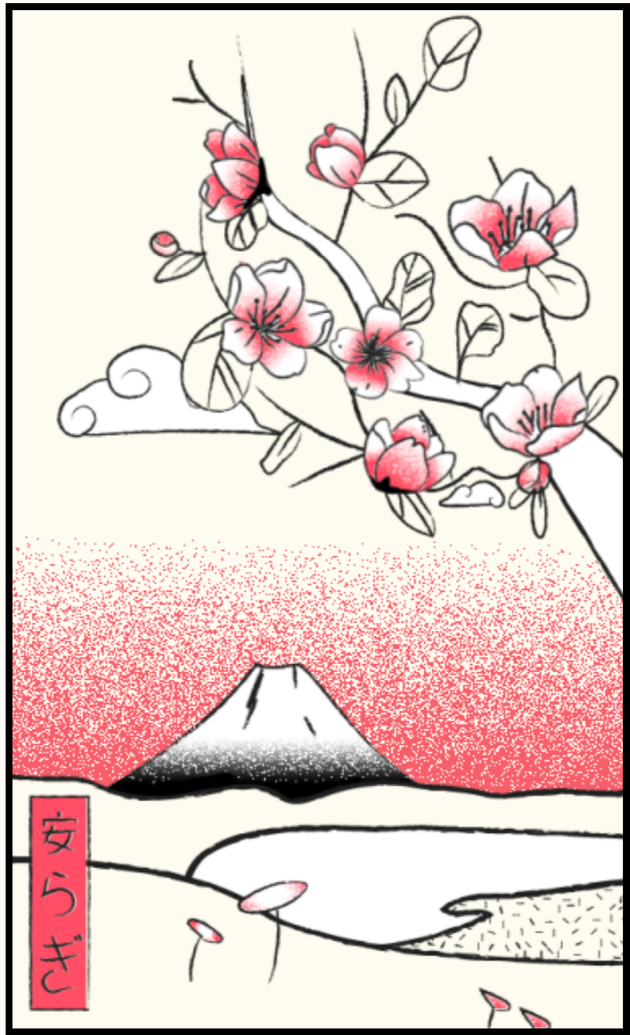
THÉÂTRE
KAMISHIBAI



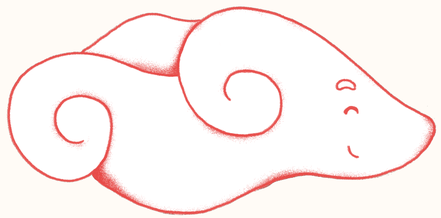
Théâtre japonais de rue.
Un narrateur raconte une histoire à l'aide d'illustrations qu'il glisse dans une boîte en bois.

UNIVERS GRAPHIQUE

Inspiré par les estampes japonaises et la risographie, nous avons créé un univers 2D qui joue avec la perspective.



CHARACTER DESIGN



MOMO

Le joueur contrôle le personnage sur desktop. Momo est agenré afin de faciliter l'identification.

ROMO

Contrôlé avec le mobile, Romo prend la forme d'un nuage car c'est un esprit, rappelant ainsi le souffle de la vie.

DESIGN D'INTERFACE

Nous avons repris le concept des hanko (tampons japonais) et des codes du manga afin de créer un contraste de forme et de couleur dans la composition.

SOUND DESIGN
IMMERSIF

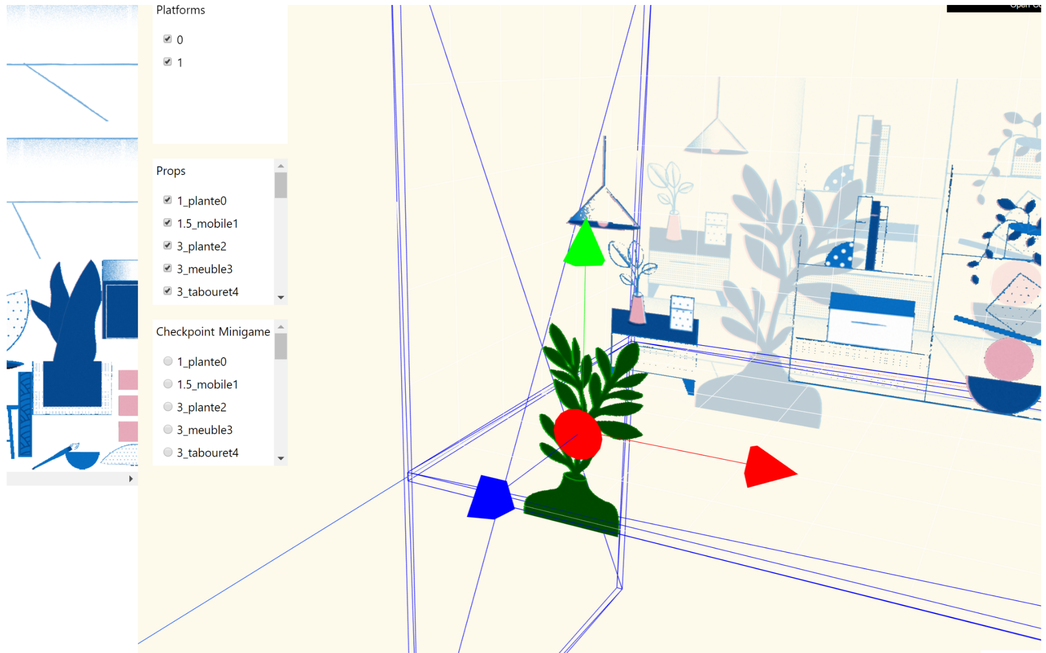
Inspiré par le théâtre Kabuki,
le sound design se forme autour
du rythme des taiko (tambours japonais).
La voix off vient renforcer l’immersion
au cœur du conte.

四 DÉVELOPPEMENT

MOTEUR DE JEU PERSONNALISÉ

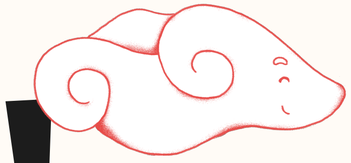
Il contient un moteur graphique three.js, un moteur audio howler.js, un moteur multijoueur node.js et socket js, un éditeur de niveau ainsi qu'un moteur physique cannon.js.

COOPÉRATION
DEV & DA



Nous avons réalisé un éditeur de niveau afin de gagner en agilité. Cela nous a permis de poser les bases du jeu.

MERCI !



Retrouvez Momo & Romo le Jeudi 20 Juin !

GOBELINS
L'ÉCOLE DE L'IMAGE

CCI PARIS ILE-DE-FRANCE