



Your achievement is an adventure

Un jeu-vidéo introspectif autour de "La Beauté"
par le collectif Pebbles

Un projet imaginé et réalisé par...



Mathieu Grondin



Florine Quach



Robinson Lacotte



Louis Lagache

... le collectif Pebbles !

Concept / p.4

Constat et problématique
Promesse
Le projet

Le jeu / p.8

Narration et objectifs
Structure des niveaux
Mécaniques de gameplay
Musique et sound design

Direction artistique / p.18

Un univers onirique et poétique
Kar-adesign

Organisation du projet / p.25

Workflow
Technologies
Tests utilisateurs





CONCEPT



— CONSTAT ET PROBLÉMATIQUE

Par définition, le thème de la Beauté nous évoque spontanément un **idéal d'ordre esthétique** ou des **qualités que l'on admire**, mais il est moins souvent associé au simple **état de bien-être**. On parle pourtant d'un bel après-midi, ou encore d'un beau voyage.

Cependant, on constate que les **pressions de notre société** peuvent nous éloigner de cette forme de **beauté intérieure**.

On cherche l'efficacité, le rendement, l'utilité... et l'on oublie parfois de s'écouter. **Prendre du temps pour soi** devient alors un véritable **enjeu sociétal**.

Comment prendre le temps d'appréhender notre beauté intérieure ?



Proposer une **aventure introspective** sous forme de jeu, pour **renouer les liens avec la beauté de l'accomplissement personnel** : l'observation, la curiosité, la découverte, l'apprentissage...



Quoi ?



Jeu vidéo sur ordinateur

COMMANDES

Manette ou Clavier/Souris.

GENRE

Jeu de plateforme, d'exploration solo.

Quand, où ?



Chez soi, à tout moment de la journée

DURÉE DE JEU TOTALE

Environ 6h de jeu (en moyenne).

Pourquoi ?



Immersion très forte

Utilisateur actif.

Exploration = temps de jeu indéterminé.

Expérience unique.

Forte empathie.

Interactions libres.

Pour qui ?



Joueurs sensibles aux expériences contemplatives

COEUR DE CIBLE 1

16-20 ans : passage à l'âge adulte.

COEUR DE CIBLE 2

35-40 ans : âge mûr, prendre du recul.





LE JEU



NARRATION ET OBJECTIFS

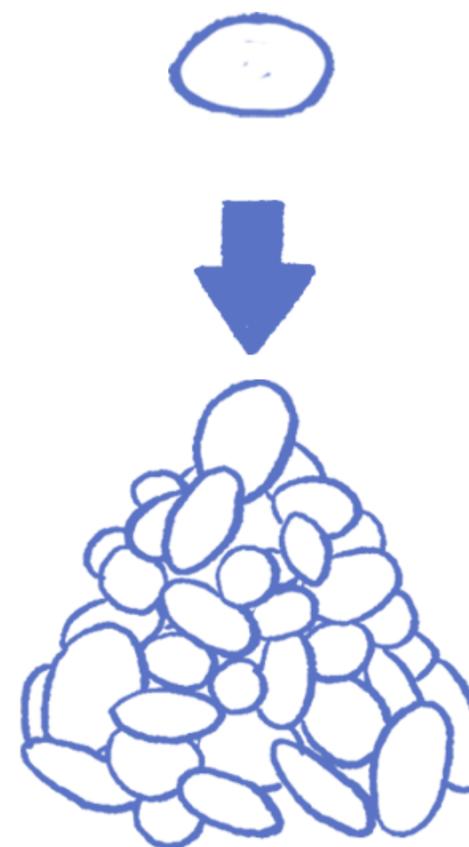
Synopsis

Vous incarnez **Kar**, un voyageur que le destin a lié à un **lourd fardeau** : dans votre dos sont attachées de **mystérieuses pierres**.

Guidé par une amulette magique, vous apprenez que le seul moyen de vous **en séparer** est d'atteindre les **cairns*** qui balisent votre chemin dans la montagne.

Vous décidez alors d'entreprendre cette périlleuse aventure en quête de réponses...

* Les cairns désignent les monticules de pierres destinés à guider les voyageurs en montagne

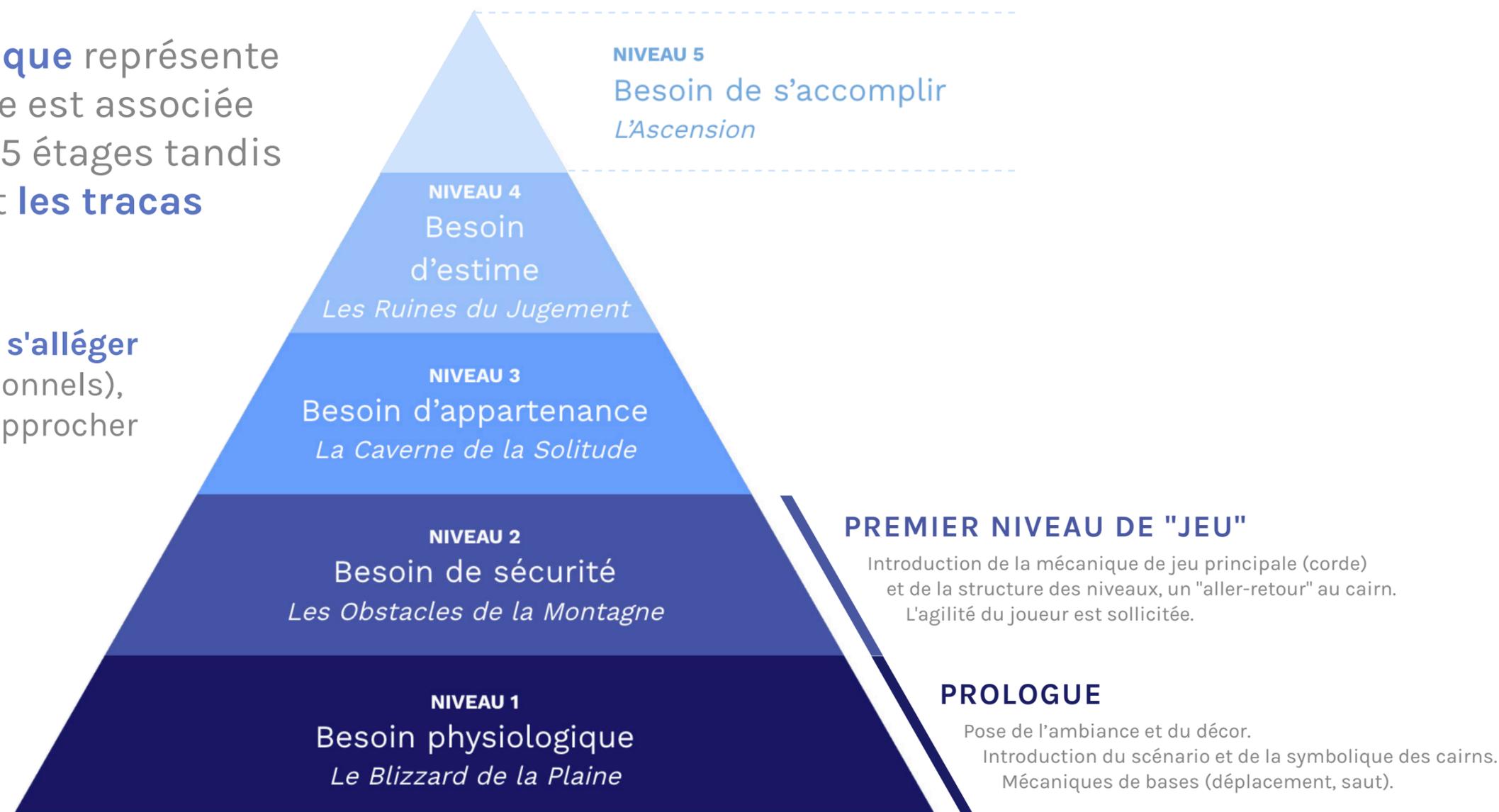


NARRATION ET OBJECTIFS

Quête de soi

Cette **ascension métaphorique** représente la quête de soi : la montagne est associée à la **Pyramide de Maslow** à 5 étages tandis que les pierres représentent **les tracas du personnage**.

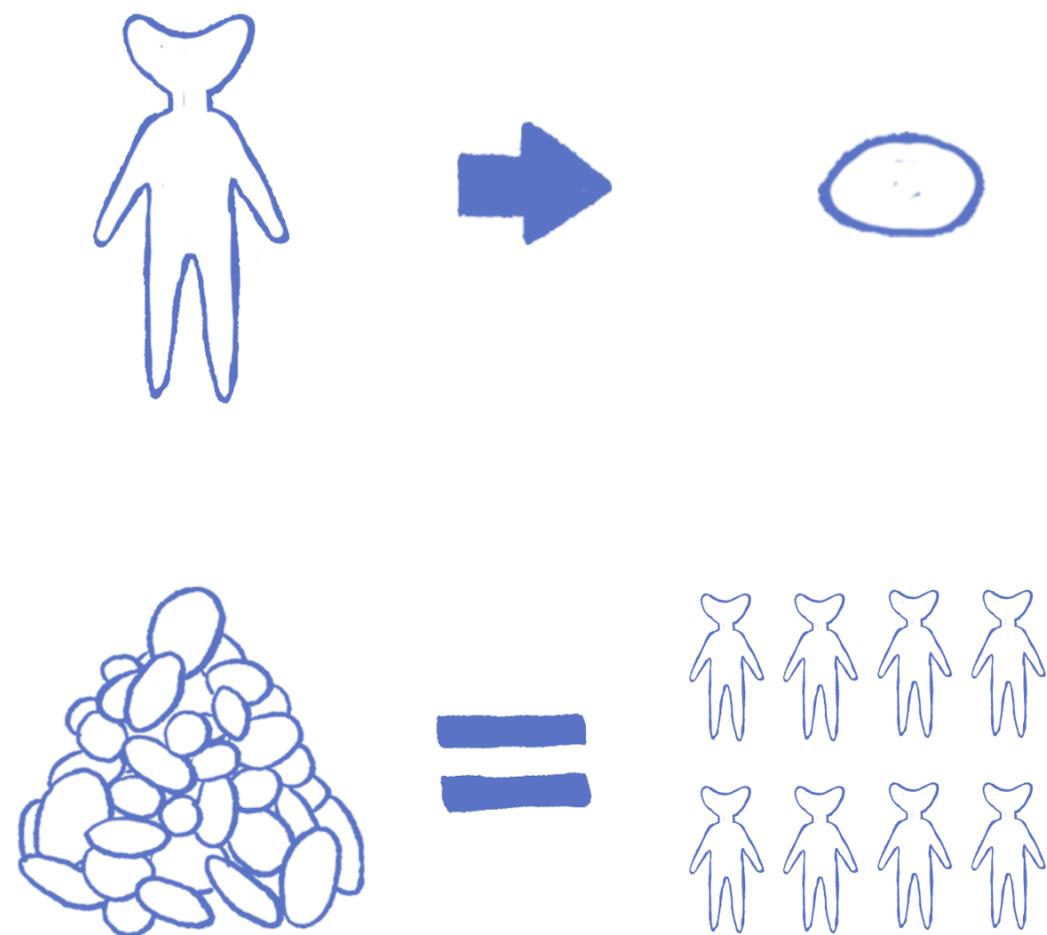
S'en délaiser permettra à Kar de **s'alléger de ses poids** (physiques et émotionnels), et donc d'avancer plus loin, de s'approcher du sommet.



Par **identification/empathie** avec le personnage, le joueur est invité à redécouvrir la beauté du monde le temps d'une aventure.

NARRATION ET OBJECTIFS

Chute / Fin du jeu



Le **dernier niveau** atteint, il ne reste aucun cairn pour guider le joueur jusqu'au sommet. Le jeu prend fin lorsque Kar, dans ses dernières forces, finit par se transformer en la **première pierre d'un nouveau cairn**.

D'où le nom du jeu : c'est "**une histoire de cairn**" parmi tant d'autres. Le joueur comprend alors que chaque cairn est en réalité l'**accumulation des expériences passées** d'autres voyageurs comme Kar, eux aussi passés par là.

NARRATION ET OBJECTIFS

Message

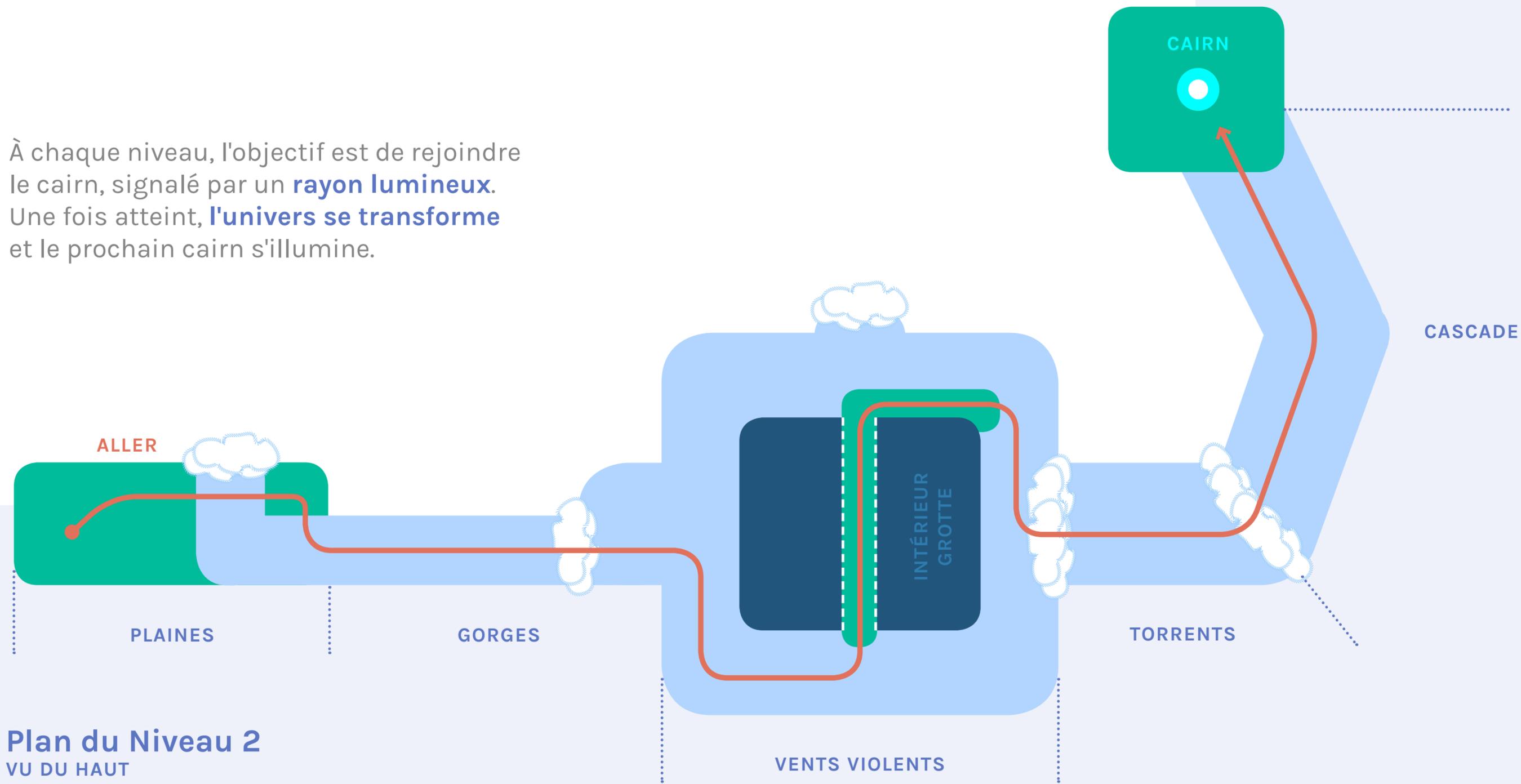
L'**accomplissement** tant attendu n'est donc pas en soi le fait d'atteindre le sommet (car personne ne l'atteindra en réalité), mais plutôt dans l'**expérience acquise** durant ce voyage et la **participation à une aventure humaine commune**. Les expériences passées d'autrui aideront les prochains à **aller toujours un peu plus loin**.



STRUCTURE DES NIVEAUX

Parcours "aller-retour"

À chaque niveau, l'objectif est de rejoindre le cairn, signalé par un **rayon lumineux**. Une fois atteint, **l'univers se transforme** et le prochain cairn s'illumine.

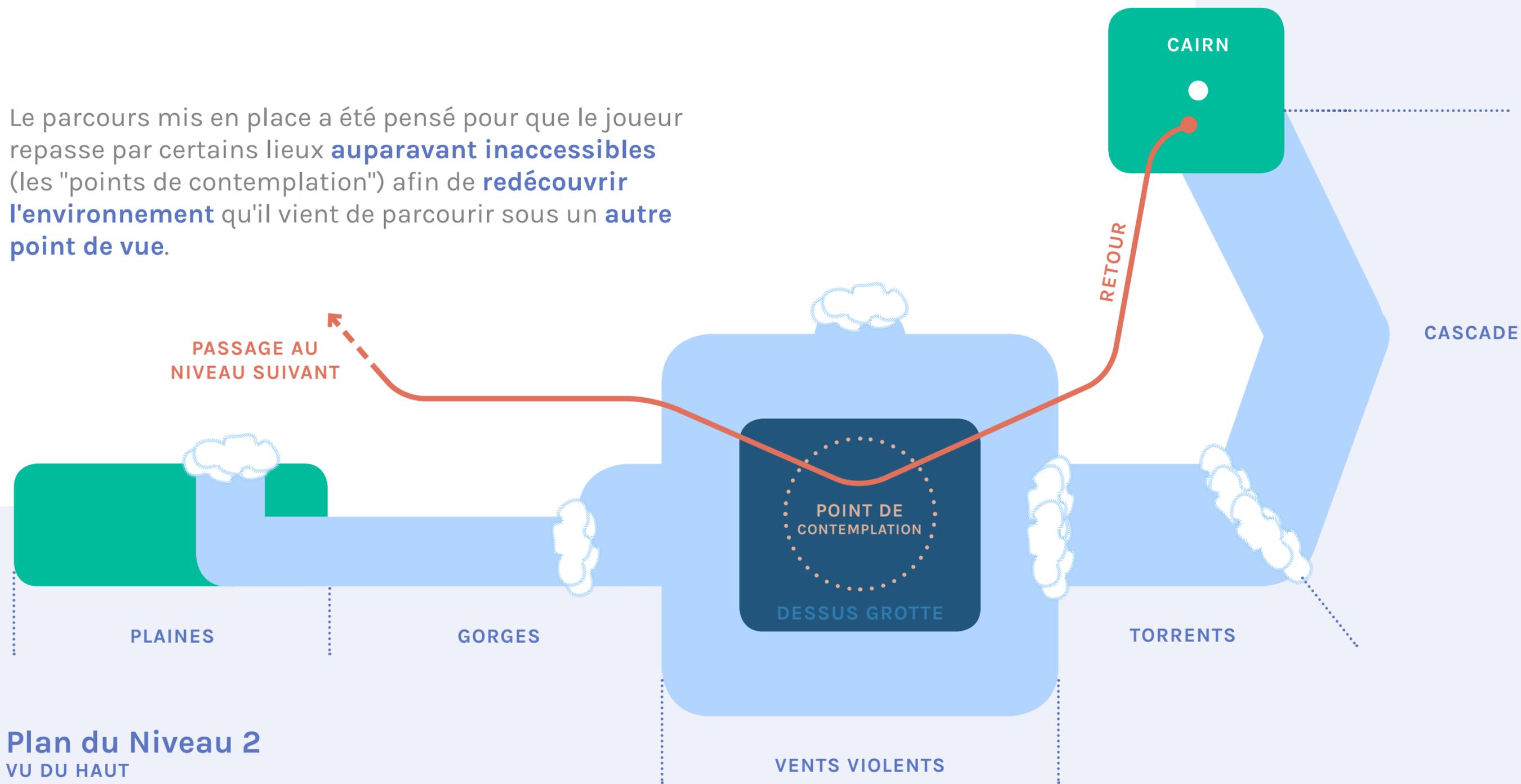


Plan du Niveau 2
VU DU HAUT

STRUCTURE DES NIVEAUX

Parcours "aller-retour"

Le parcours mis en place a été pensé pour que le joueur repasse par certains lieux **auparavant inaccessibles** (les "points de contemplation") afin de **redécouvrir l'environnement** qu'il vient de parcourir sous un **autre point de vue**.



Plan du Niveau 2
VU DU HAUT

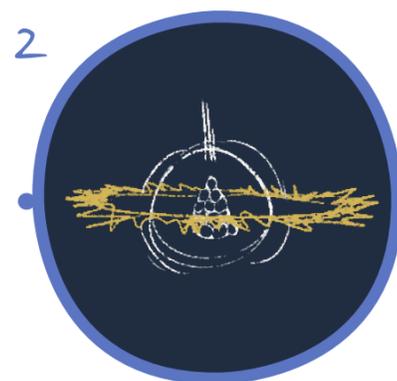
STRUCTURE DES NIVEAUX

Fin d'un niveau



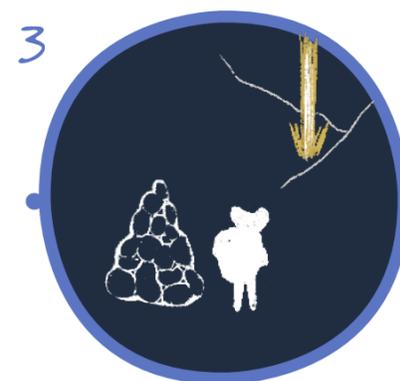
UN POIDS EN MOINS

Lorsque le joueur se trouve devant un cairn, il peut déposer une des pierres se trouvant dans le dos de Kar.



TRANSFORMATION DU NIVEAU

Le rayon lumineux tombe et l'énergie contenue se disperse, transformant alors l'environnement du niveau.



UN NOUVEAU RAYON LUMINEUX APPARAÎT

Le niveau suivant est débloqué : le prochain cairn s'illumine au loin.



ACCÈS AU POINT DE CONTEMPLATION

Un chemin se crée et mène le joueur au point de contemplation du niveau, auparavant inaccessible.



PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Le joueur peut désormais poursuivre son aventure, en se dirigeant vers le cairn suivant.



MECANIQUES DE GAMEPLAY



Se déplacer
(marche)



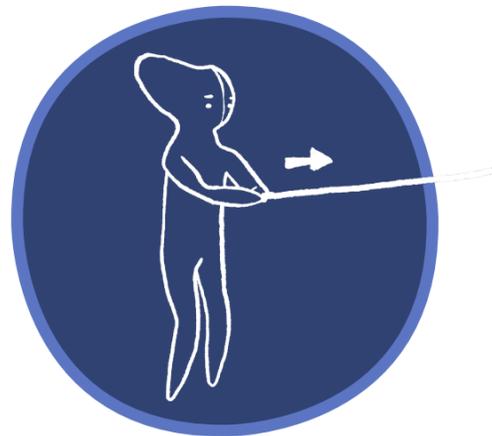
Sauter



Escalade :
S'accrocher à une paroi



Escalade :
Se déplacer



Corde :
S'attacher / Se détacher

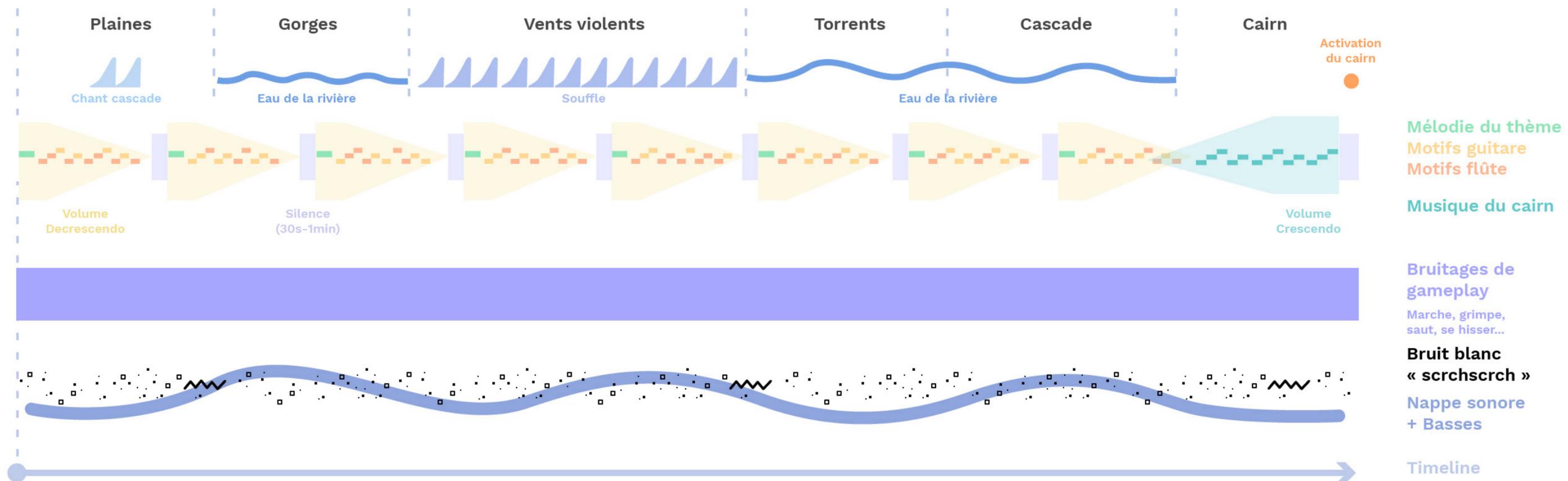


Corde :
Descendre / Monter
en rappel

L'échec n'est pas punitif :
lorsque le joueur tombe de trop
haut ou bien rate un obstacle,
il réapparaît directement à
l'endroit où il vient de "mourir".



MUSIQUE ET SOUND DESIGN





DIRECTION ARTISTIQUE



UN UNIVERS ONIRIQUE ET POÉTIQUE

Nos choix et partis pris visuels

Transporter le joueur dans un monde onirique et poétique...

...par un retour à la pratique
plastique, sensible

Humanisation des pratiques :
**retrouver la beauté du geste,
de l'erreur, de l'aléatoire...**
face à certaines méthodes de
production modernes.

...en allant à l'essentiel

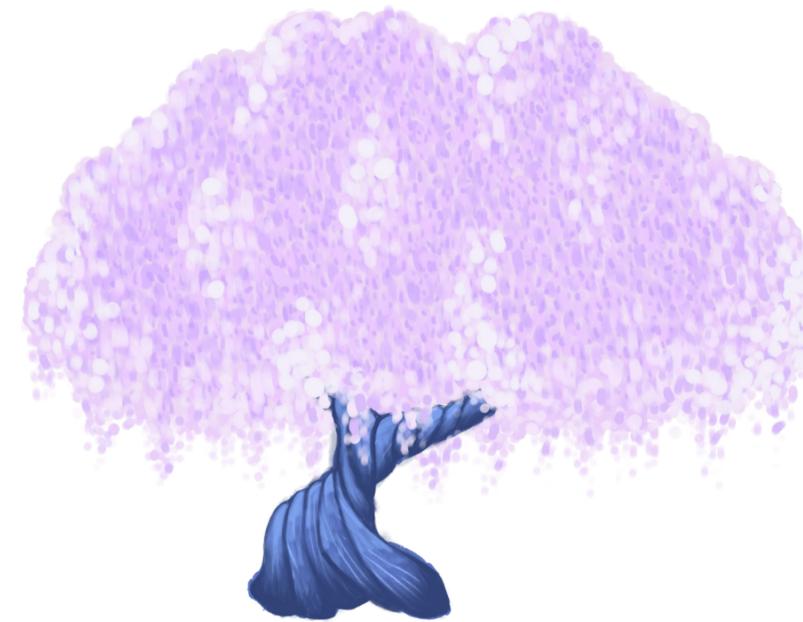
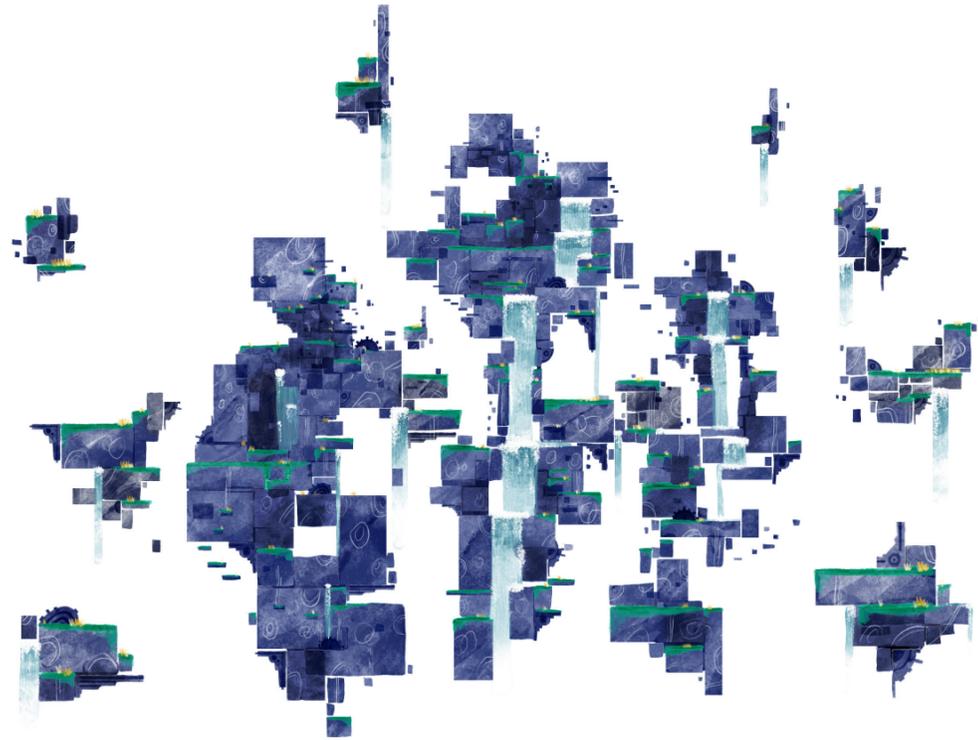
Conception d'un univers non-réaliste
aux **formes simples, primaires** :
création d'un système de **blocs
modulaires**.

**Limiter un maximum le nombre
d'interfaces** pour une meilleure
immersion.



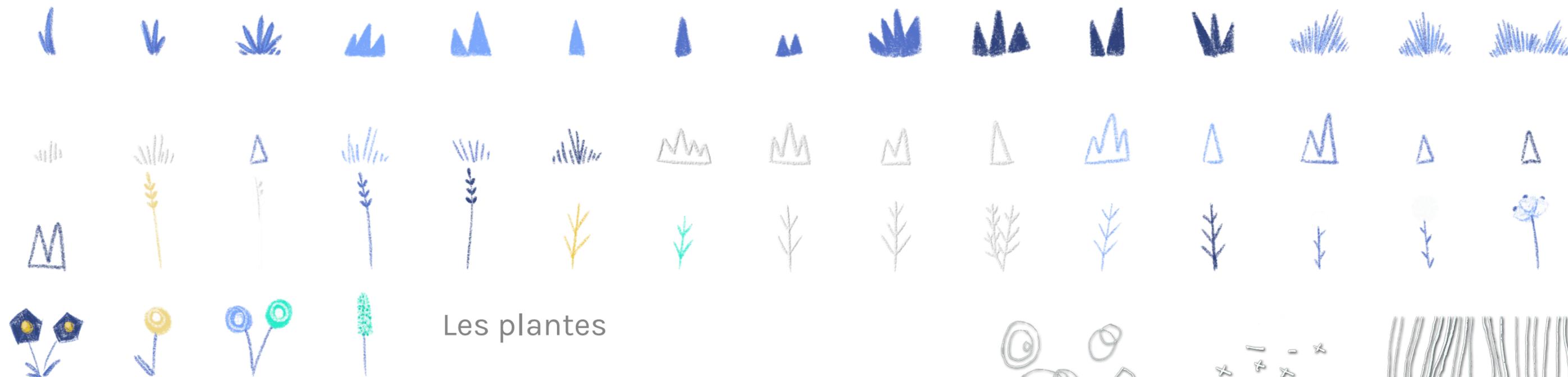
UN UNIVERS ONIRIQUE ET POÉTIQUE

Production des décors 2D

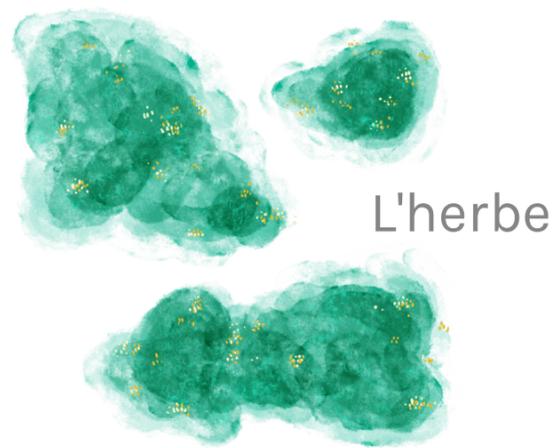


UN UNIVERS ONIRIQUE ET POÉTIQUE

Éléments graphiques 2D

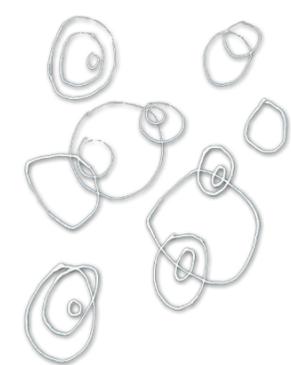
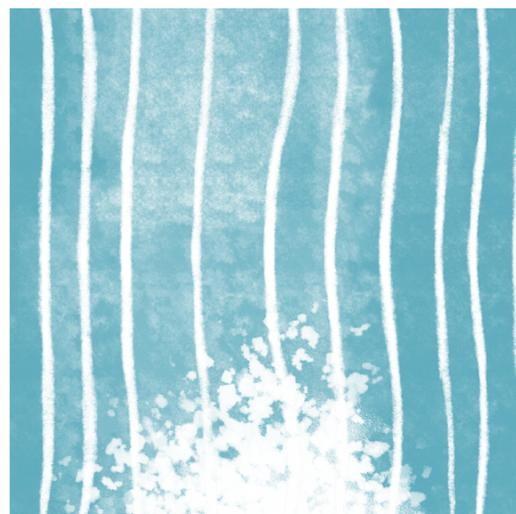


Les plantes

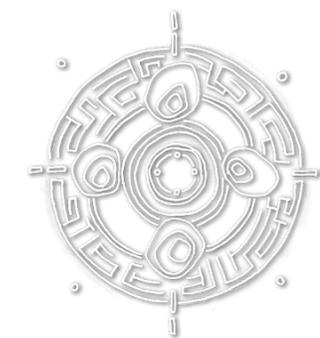
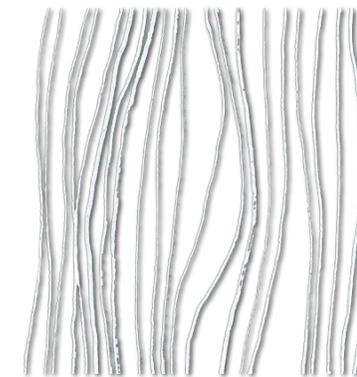
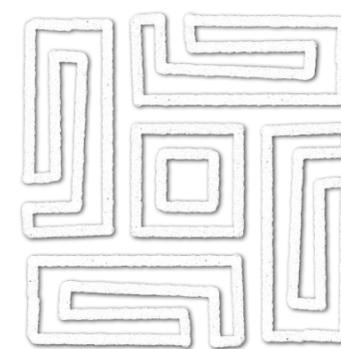


L'herbe

L'eau

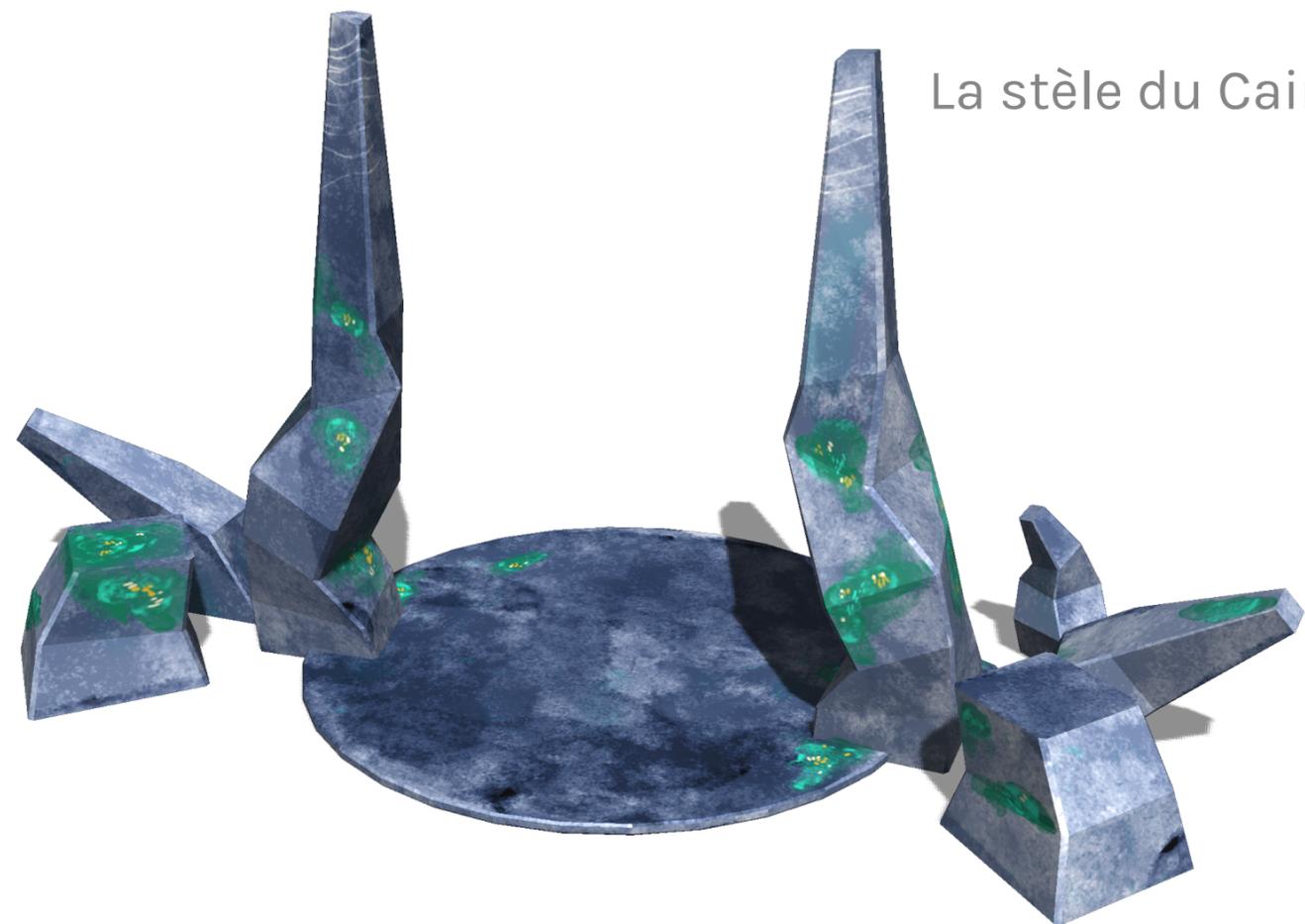


Les motifs graphiques

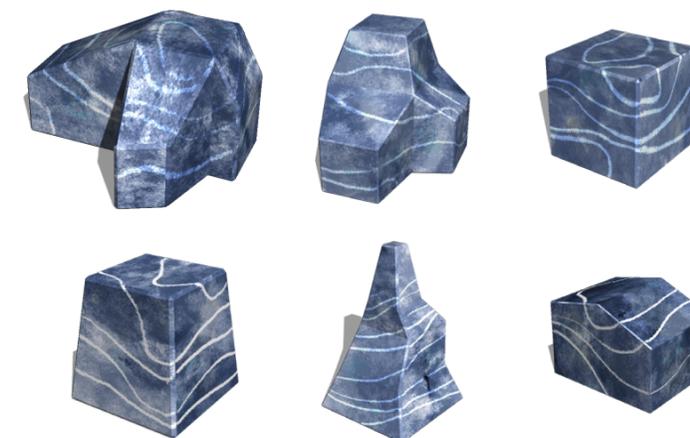


UN UNIVERS ONIRIQUE ET POÉTIQUE

Assets 3D

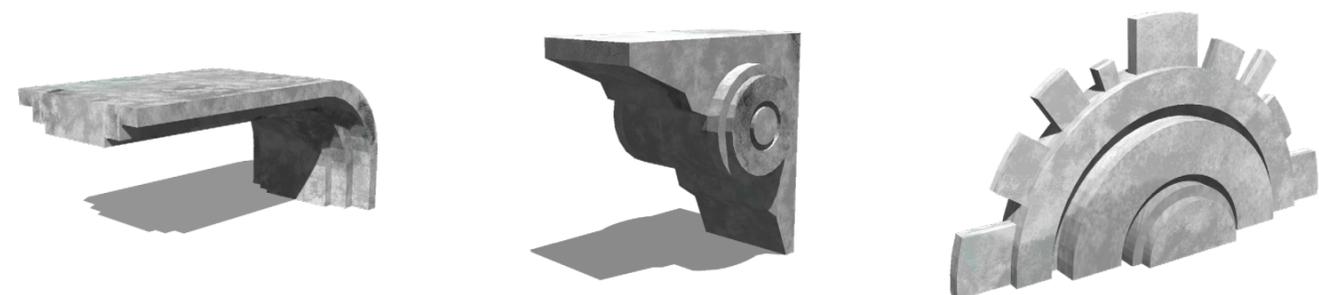
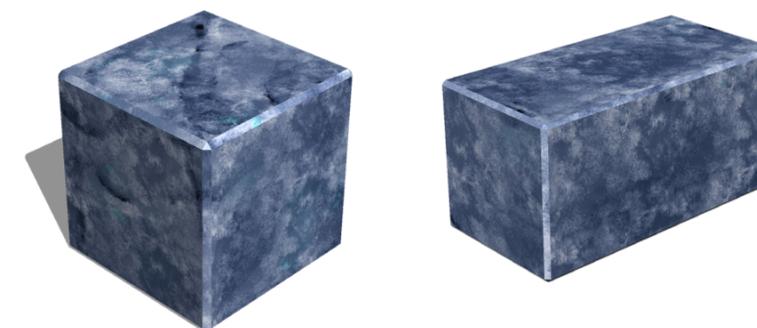


Le Cairn

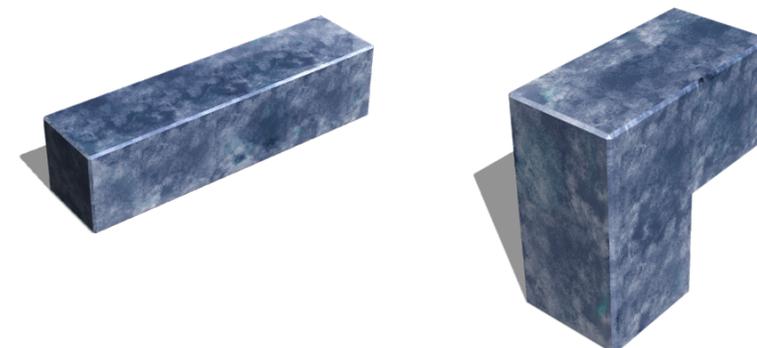


Les rochers

Blocs
modulaires



Vestiges
d'architecture



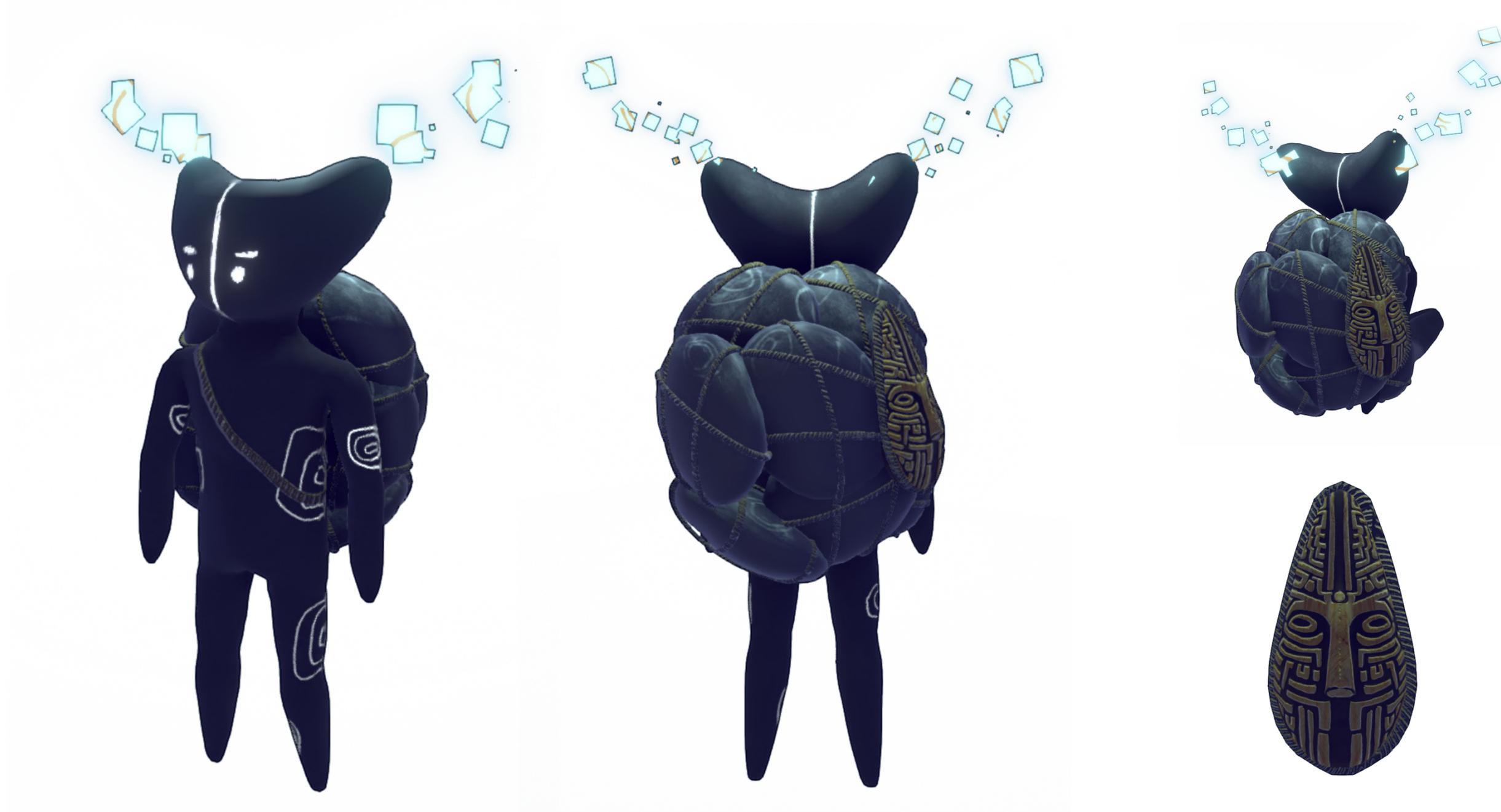
KAR-ADesign

Recherches graphiques



KAR-ADesign

Modèle 3D : Kar, ses pierres et l'amulette





ORGANISATION DU PROJET



WORKFLOW

Méthodes d'échange

Communication



Discord



Messenger

Idées



Pinterest

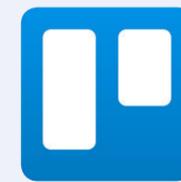


Behance

Plannification



Sheets



Trello

Fichiers



Drive



Github



WORKFLOW

Outils de travail

Production des assets

DESIGNERS



Photoshop
DESIGN



Blender
MODÉLISATION 3D



Photoshop
TEXTURES



Blender
ANIMATIONS



Garage Band + Premiere Pro
SOUND DESIGN

Développement / Intégration

DÉVELOPPEURS + DESIGNERS



Unity
MOTEUR DE JEU

Progrid
LEVEL DESIGN

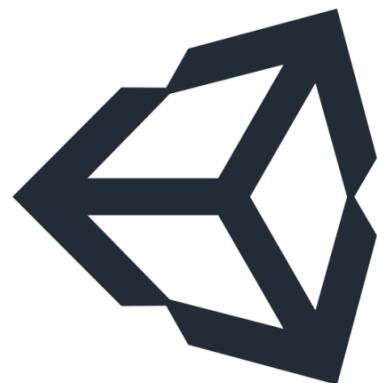
Prefab Painter
ÉLÉMENTS DE DÉCORS

Shader Graph
SHADER ANIMATIONS

Échanges de fichiers



Drive + Github



Unity

Il s'agit de l'un des moteurs de jeu les plus répandus. Il permet de prototyper très rapidement et possède une interface accessible pour les non-développeurs.

La connaissance en amont du logiciel et la facilité pour collaborer entre développeurs et designers en font une technologie de premier choix.

Shader Graph

Permet de développer des shaders complexes dans Unity avec une interface de programmation nodale.

High Definition Render Pipeline (beta)

Depuis peu, Unity offre la possibilité de modifier son moteur de rendu. La HDRP est une modification officielle du moteur qui vise des rendus avec une haute fidélité visuelle et débloquant ainsi de nouvelles fonctionnalités :
projection de decals, lumières photoréalistes, HDR ...



TESTS UTILISATEURS

Nous avons effectué une **dizaine de tests** utilisateurs dans des conditions contrôlées. Nous étions aux côtés des joueurs et joueuses à la fois pour **guider** (et déboguer si nécessaire), et surtout, pour **regarder et analyser le comportement** de la personne sur notre jeu.

Le jeu a été testé par une **cible assez large**. Ce qui a donné des sessions **entre 30 minutes** (pour un joueur régulier et habitué à naviguer dans un monde virtuel en 3D) **à 2 heures** (pour les plus novices).

Les retours, très enrichissants, nous ont permis de **valider le concept** de notre jeu ainsi que les systèmes en places. Mais aussi de corriger des points critiques. Notamment la mécanique de saut ou encore la structure et la difficulté de certaines épreuves.



Le 20 juin, partez à l'aventure !




GOBELINS
L'ÉCOLE DE L'IMAGE

 **CCI PARIS ILE-DE-FRANCE**