

MEMORY HUNTER: A FUNK EDITION

PRIV. 20.00

COUVERTURE PAR
ANTOINE CHÉDIN

CONCERTO POUR GAME DESIGN
PAROLES DE WISSAM AZZI
ENJMIN 2018



TABLE DES MATIÈRES

PARTIE COMMUNE.....	2
PRINCIPE GÉNÉRAL.....	2
ÉLÉMENTS DE SCENARIO.....	2
PRINCIPES DE NAVIGATION.....	3
ÉLÉMENTS PARTICULIÈREMENT ORIGINAUX	4
PARTIE SPÉCIFIQUE.....	5
PRINCIPES D'INTERACTION	5
DESCRIPTIONS.....	7
UNIVERS.....	7
PERSONNAGES.....	7
HISTOIRE.....	8
NIVEAU DE JEU	9
ÉBAUCHE DE DIRECTION ARTISTIQUE.....	11
DIRECTION ARTISTIQUE VISUELLE.....	11
DIRECTION ARTISTIQUE SONORE.....	11
AUTRES CONCEPTS.....	13
PREMIER CONCEPT : "CLOSE ENCOUNTERS OF THE OLD KIND"	13
SECOND CONCEPT : "2018, L'ODYSSÉE DE L'ENJMIN"	14
COMPARAISON.....	15
SOURCES.....	16
BIBLIOGRAPHIE PRINCIPALE	16
SOURCES VISUELLES ET SONORES.....	16
INSPIRATIONS VIDÉOLUDIQUES.....	16
CONCLUSION ET REMERCIEMENTS	17

PARTIE COMMUNE

PRINCIPE GÉNÉRAL

Memory Hunter: A Funk Edition

Boogie your way to the truth!

Genre	Danse, aventure	Plateforme	Nintendo Switch
Caméra	3D fixe à la 3 ^{ème} personne	Contrôles	Capteur de mouvement
	Vue de dos, vue de face		Action, annulation et direction
Personnage	Danse, se déplace, discute	Manette	2 Joy-Cons détachés (1 joueur)

Dans *Memory Hunter: A Funk Edition*, le joueur incarne un **chasseur de mémoire**. Son travail se résume à **deux tâches** : la journée, il mène l'**enquête** dans un quartier pour trouver des **V.I.P.**¹ Quand la nuit tombe, il recueille leurs souvenirs grâce à ses **danse**s envoutantes. Chaque niveau de jeu est ainsi découpé en deux phases qui alternent une utilisation classique des boutons et des capteurs de mouvement.

Aujourd'hui, la plateforme la plus adaptée au développement de ce jeu est la **Nintendo Switch**, ses **Joy-Cons** permettent de détecter les mouvements des deux mains et d'utiliser les boutons si nécessaire. Ce jeu est accessible à un **public large** sans distinction de genre. Les thèmes explorés parfois complexes et politiques peuvent justifier une limite d'âge placée à **7 ans et plus**.

ÉLÉMENTS DE SCÉNARIO

Ellis Island, 1924. Le docteur **Rockefeller** est invité sur l'île pour procéder à des expériences sur les migrants atteints du **trachome**². En effet, cette maladie les empêchant d'atteindre la terre américaine, ils sont prêts à tout pour réaliser leurs rêves, bien que ce docteur peu consciencieux ait été plusieurs fois interpellé par ses pairs pour ses pratiques douteuses.

Peu après, les migrants déjà atteints du trachome développent un rétrovirus³ et les premières **victimes** sont à compter. Le docteur **Rockefeller** est toutefois un génie et tente de réparer son erreur, il parvient à produire un **traitement** qui annule les effets de la maladie, sans pour autant la vaincre.

Une cellule de **crise** est créée pour l'occasion, le président des Etats-Unis de l'époque décide d'étouffer l'affaire : une **forteresse navale** construite pendant la *Première Guerre Mondiale* est inhabitée. Les migrants et le personnel atteint d'*Ellis Island* sont donc **déportés** sur cette île artificielle pour être placés en quarantaine. Elle fut conçue pour pouvoir se déplacer furtivement et demeurera **introuvable**.

¹ Valuable and Interesting Prey

² Le trachome est une infection bactérienne contagieuse qui touche les yeux, il s'agissait d'un motif de rejet à Ellis Island.

³ Un rétrovirus est un virus dont le génome se retranscrit et est très variable. Il est difficile d'élaborer un vaccin pour en prévenir la contamination. Le VIH en est un exemple.

Ni une ni deux, *Quinn* loue un bateau et se lance dans les vagues déchaînées de l'*Atlantique*.

Gameplay

La danse au service de la mémoire et de l'expérience

Le gameplay utilise la détection de mouvement durant les phases de soirée à l'aide des **Joy-Cons** de la *Nintendo Switch*. Ceci permet de réduire l'abstraction physique qu'implique l'utilisation des boutons. *Memory Hunter : A Funk Edition* propose ainsi de transmettre l'expérience de jeu à travers le **corps** du joueur.

Cette méthode permet alors de présenter les souvenirs d'immigrés étant passés par *Ellis Island* de manière interactive en impliquant directement le joueur. Le gameplay centré sur la danse crée une **synesthésie** et une **kinesthésie** qui renforcent la **mémorabilité** de l'expérience vécue par le joueur.

Esthétique

La production artistique au service du Level Design et de l'ambiance

Le style architectural et décoratif **Art déco** s'est développé de manière internationale dans les années 1920-1930 avec un certain métissage. J'ai donc choisi en utilisant ce style de faire le **parallèle** avec l'immigration vers les Etats-Unis de ces voyageurs européens et africains qui vont eux aussi créer un **métissage** de la culture américaine.

L'**Art déco** se manifeste également dans une période où les femmes vont **s'émanciper**, assumer des responsabilités et profiter de loisirs auxquels elles n'avaient pas accès. Cette émancipation est aussi visible **esthétiquement** : des coupes de cheveux courtes et des vêtements droits soulignent un engouement pour le style androgyne, tandis que les uniformes, robes de danse et tenues de sport présentent une femme libérée, **affranchie**, se battant pour ses droits. Cette pensée se ressentira par les personnages et l'urbanisme du lieu.

Aventure

L'exotisme au service de la curiosité et l'introspection

Cette île coupée du monde va ainsi garder les principes de modernité et de libération des **Années folles** sans être bouleversée par les événements futurs (*Seconde Guerre Mondiale, Guerre Froide, crises économiques*). Il est donc intéressant d'imaginer et de concevoir l'évolution de cette culture dans un espace coupé du monde et **auto-suffisant**.

Le joueur découvre sur l'île une culture **exotique** qu'il va sans cesse comparer à la sienne, de la même façon que le personnage principal, qui est originaire des années 1970. Cette **rupture culturelle** renforce la volonté d'exploration du joueur dans les phases de journée, il souhaitera connaître cette société solitaire qui lui propose un **scénario alternatif** à l'histoire du XX^e siècle, alimenté par les mémoires des immigrants d'*Ellis Island*, qui reflètent aujourd'hui plus que jamais l'importance qu'il faut donner aux migrants, dans notre **contexte actuel** de la crise migratoire européenne.

PARTIE SPÉCIFIQUE

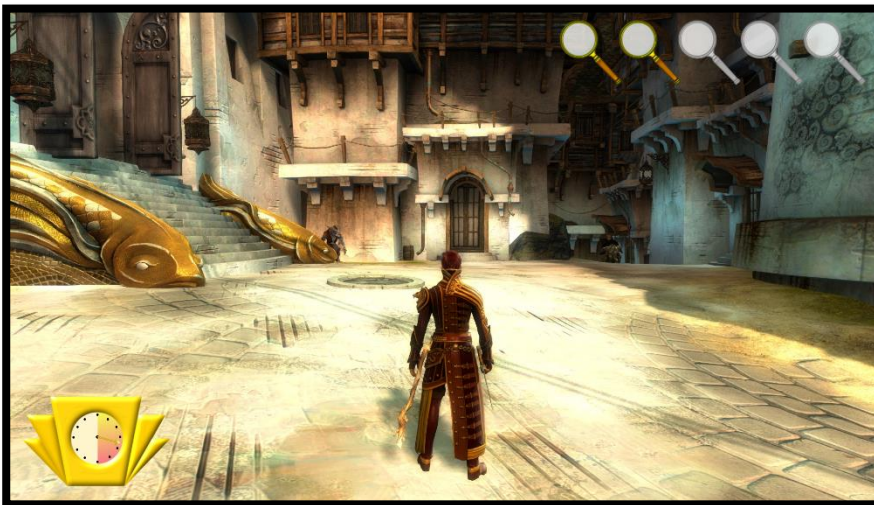
PRINCIPES D'INTERACTION

L'aventure est découpée en **six niveaux** qui correspondent aux cinq quartiers et le jardin central. Ils se composent de deux phases de gameplay. La première se joue avec les boutons, la seconde avec la détection de mouvement des Joy-Cons.

PHASE DE JOURNÉE

Durant la journée, *Quinn* doit **enquêter** dans le quartier pour récupérer un maximum de pistes afin de procéder aux captures le soir. Un nombre minimal est requis, mais des pistes supplémentaires peuvent mener à des **captures bonus**. Celles-ci apportent des révélations secondaires sur l'île qui permettent d'approfondir l'univers selon la volonté du joueur de se pencher plus ou moins sur l'histoire.

Le temps est limité durant cette phase, il faut réussir à récupérer les pistes nécessaires avant le coucher du soleil. La musique de ces niveaux détermine aussi la vitesse de déplacement du personnage afin de garder la démarche cadencée de *Quinn* malgré la pression de l'unité de temps : le choix du **tempo** dépend de l'organisation du quartier et de la difficulté du niveau. La carte du quartier n'est pas présente par défaut dans le jeu, ceci sera explicité dans la partie **niveau de jeu**.



Les déplacements sont libres durant cette phase : le joueur déplace *Quinn* et la caméra à l'aide des **joysticks** et interagit avec les PNJ en utilisant les **boutons A et B**. Durant les dialogues, le temps ne s'écoule pas.

Maquette de la phase de journée : le HUD comporte un chronomètre et le nombre de pistes requises.

Source image : *Guild Wars 2*.

Pour augmenter l'**immersion** dans la ville, les PNJ présents dans les rues ou les bâtiments accessibles peuvent discuter entre eux. De plus, certains de ces dialogues où le joueur n'intervient pas fournissent des **indices** menant à des pistes bonus.

Si le joueur a déjà récupéré les pistes principales et qu'il lui reste du temps, il peut choisir de terminer le niveau en rejoignant l'entrée du quartier. Sinon, il peut choisir de chercher des pistes bonus ou de **profiter** du quartier en admirant la vue ou en goûtant à la cuisine locale par exemple.

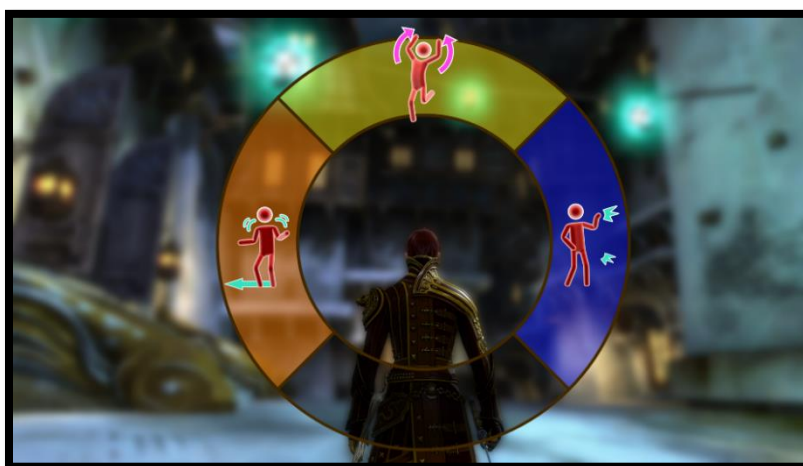
PHASE DE SOIRÉE

Quand la nuit tombe, *Quinn* retourne dans le quartier et doit rejoindre les lieux où se trouvent les V.I.P. pour récupérer leurs mémoires. Avant chaque capture, *Quinn* prépare son *Funky Groove* en s'échauffant dans la rue. Le niveau se compose donc de sites précis à rejoindre en dansant. La musique orchestre l'ensemble de

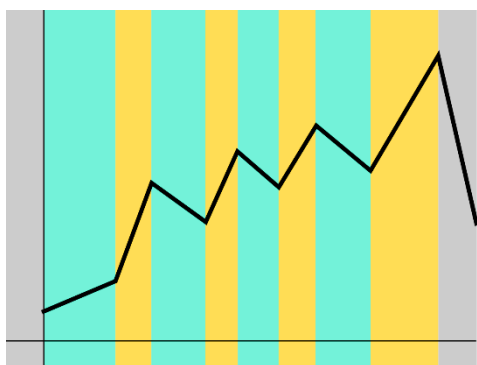
cette phase, qui se contrôle uniquement en réalisant des gestes à l'aide des **Joy-Cons** de la Nintendo Switch. Le joueur ne contrôle pas la caméra, qui va s'orienter automatiquement en fonction de l'action.

Entre chaque capture et à l'entrée du quartier lors du début de la phase, le joueur **choisit le chemin** que va emprunter Quinn pour rejoindre l'une des cibles accessibles depuis sa position.

Maquette de la phase de soirée : le joueur sélectionne le chemin qu'il souhaite emprunter en réalisant le geste associé à la direction.
Sources images : *Guild Wars 2*, *Just Dance*.



Le joueur effectue le geste correspondant à la direction de son choix puis le trajet vers la prochaine cible commence. Une **chorégraphie simple** variant en trois à quatre mouvements différents apparaît et le joueur doit la répéter. La difficulté de cet enchaînement augmente en fonction du nombre de captures déjà réalisées, pour faire **augmenter graduellement l'intensité** de la phase.



L'expérience que ces **trajets** dans la ville tentent de transmettre imite les scènes de films ⁶ où le personnage se balade dans la rue en rythme accompagné d'une **musique extradiégétique** pour atteindre sa destination. Ceci permet aussi de créer des instants plus calmes que les **captures**, véritables moments clés de la **courbe d'intérêt** du niveau.

Courbe d'intérêt de la phase de soirée : les trajets (zones bleues) permettent de doser l'intensité tout le long du niveau sans la faire chuter brutalement. Les captures (zones jaunes) sont les points d'orgue. Ce motif, répété en fractale, fait augmenter la courbe d'intérêt globale du jeu.

Une fois le trajet effectué, Quinn arrive dans le lieu de capture et rencontre le V.I.P. La caméra change pour montrer Quinn de face ainsi qu'une partie de l'**architecture** du lieu qui participe à la scène en indiquant les mouvements de la chorégraphie ainsi que les **feedbacks** (synchro parfaite, erreur, rewards, etc.). Ceci permet de créer un **gameplay plus immersif** en dissimulant le HUD⁷ lors des captures. Un exemple sera présenté et illustré dans la partie **niveau de jeu**. La capture s'effectue en plusieurs segments de danse, entrecoupés par les témoignages des V.I.P.

Lorsque la capture des mémoires est terminée, le joueur choisit un nouveau trajet pour atteindre la prochaine cible.

- Conditions de succès ou d'échec :

Pour réussir à envouter le V.I.P., le joueur doit effectuer la chorégraphie avec le moins d'erreurs possibles, le nombre de celles-ci dépendant de chaque capture. S'il n'y parvient pas, il doit choisir une autre cible avant de revenir tenter sa chance à nouveau. Le nombre de tentatives totales est toutefois limité. Par exemple, s'il faut envouter cinq V.I.P. durant le niveau, le joueur aura sept chances, soit **deux échecs au maximum**.

⁶ *Saturday Night Fever*, [scène d'introduction](#), 1977.

⁷ Le Head-up display, ou affichage tête haute, renseigne le joueur sur les données utiles. Ici, il peut s'agir de la chorégraphie durant la phase de soirée ou du plan du quartier pendant la phase de journée.

DESCRIPTIONS

UNIVERS

L'aventure se déroule sur une île artificielle coupée du monde en **1979**. Sa construction s'inspire des fortifications modernes à bastions⁸ et des théories des cité-jardin⁹. Une **architecture vernaculaire** s'y est développée à partir du style Art déco et des contraintes du **mode de vie insulaire**. Les rêves de richesse, de luxe et de loisirs se traduisent dans l'île par une **opulence apparente**, bien que l'économie de l'île soit basée sur un **équilibre** de la consommation des ressources. Le **jardin central** abrite diverses espèces végétales et animales qui assurent un apport en nourriture et en matériaux d'artisanat. Le plan en étoile divise l'île en **cinq quartiers**, chacun occupant une fonction particulière.



Au-dessus : plan de l'île avec le découpage des quartiers et du jardin. Les parcelles du jardin fonctionnent en cycles : tous les deux ans, elles changent d'usage pour renouveler la terre.

Vert foncé : forêt ;

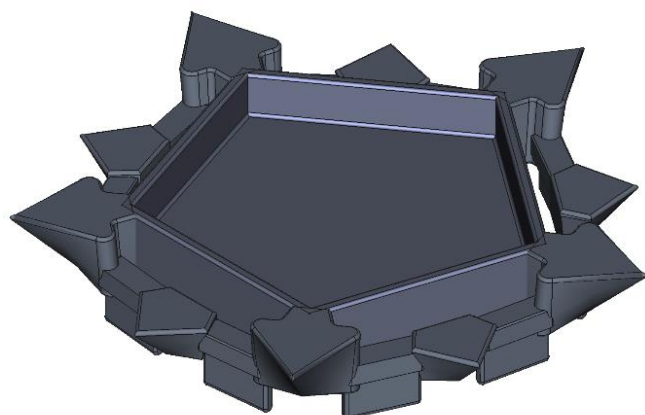
Orange : animaux d'élevage ;

Marron : potager et verger ;

Sable et doré : coton, lin et céréales ;

Vert clair : jardin d'hiver et hôpital du docteur *Rockefeller*.

A gauche : modélisation 3D de la base de l'île, sans bâtiment ni relief interne. L'enceinte de l'île comporte des hydroliennes qui l'alimentent en électricité.



PERSONNAGES

Quinn

Etoile de Brooklyn

Profession	Chasseur de mémoire	Nationalité	Nippo-Américain.e
Age	21 ans	Genre	Non défini
Taille	1m71	Groupe	AB+

Quinn est arrivé.e à Brooklyn à l'âge de 7 ans avec sa famille depuis le Japon. Passionné.e de **danse**, Quinn va rencontrer un chasseur de mémoire à l'âge de 12 ans et sa **vocation** sera alors toute tracée.



⁸ ERRARD, Jean, *La fortification démontrée et réduite en art*, Livre III, Chapitre VIII, 1622.

⁹ HOWARD, Ebenezer, "Ward and Centre", *Garden Cities of To-Morrow*, 1902.

Docteur Rockefeller

Génie maudit

Profession	Maire de l'île, médecin	Nationalité	Américain
Age	79 ans	Genre	Homme
Taille	1m75	Groupe sanguin	O-



Le *docteur Rockefeller* **regrette** ses choix passés et s'occupe aujourd'hui de l'administration de l'île tout en continuant ses recherches pour un jour **soigner** le virus.

Les groupes sanguins de ces deux personnages correspondent respectivement au receveur universel et au donneur universel, illustrant leurs activités et leur caractère.

Les autres personnages sont **d'anciens migrants** ainsi que leurs **enfants** nés sur l'île. Ils conservent des **mémoires** de leur voyage depuis le vieux continent et leurs mésaventures à Ellis Island. Les enfants sont plus insoucians mais le système éducatif de l'île tient à **transmettre** les mémoires des événements passés.

HISTOIRE

Lorsque *Quinn* se lance dans l'Océan Atlantique, le jeu commence, le trajet sert de **tutoriel** pour comprendre comment les informations apparaissent à l'écran et pour laisser le joueur s'adapter au rythme. Une fois arrivé.e sur l'île, *Quinn* envoûte les habitants du port et le *docteur Rockefeller*, qui accepte son entrée dans l'île à **une seule condition** : lui inoculer le virus et le traitement pour pouvoir survivre à la maladie. Une fois que le joueur aura accepté, le jeu démarre réellement.

Ce sont les cinématiques entre les niveaux et les révélations lors des enquêtes et des captures qui font progresser l'histoire. En récupérant les mémoires les plus intéressantes, *Quinn* va inévitablement s'immiscer dans les **affaires internes** de l'île, plus complexes qu'au demeurant. Niveau après niveau, la tension narrative va augmenter et guidera *Quinn* dans sa recherche de V.I.P.

Un secret beaucoup plus profond semble menacer l'île, il conduira finalement *Quinn* au **docteur Rockefeller** lui-même, qui réside dans le jardin d'hiver, au centre parfait de l'île, où est situé son hôpital. Après le dernier niveau, le docteur va révéler ses secrets à *Quinn* : *il a déjà trouvé le remède, mais souhaite garder la population de l'île à ses côtés au lieu de la soigner et de la libérer*. En effet, il s'est attaché à sa ville et est devenu une **figure paternelle** aux yeux des plus jeunes et des orphelins.

Quelques mois auparavant, sentant que l'heure de sa mort approchait, il a décidé de cacher les résultats de ses recherches et de passer ses derniers instants aux côtés de ceux qui ont accepté de croire en son génie, 55 ans plus tôt. Il prit cette décision ultime en étant conscient de son égoïsme, espérant que les habitants le pardonneraient un jour. Il s'écroule finalement devant *Quinn* sur une dernière phrase :

« Tu es l'Amérique, tu es leur futur.
Ne les abandonne pas comme j'ai pu le faire. »

NIVEAU DE JEU

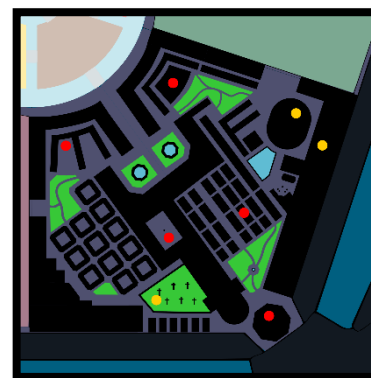
Le niveau présenté est le troisième, il s'agit du *Quartier de l'Education et des Arts*.

PHASE DE JOURNÉE

Le plan suivant montre les lieux que le joueur devra découvrir pendant la phase de journée, pour y trouver les PNJ qui lui fourniront des pistes pour retrouver les V.I.P. pendant la soirée.

Cette phase de recherche lui permet de **se familiariser** avec le quartier. En effet, le joueur n'aura pas directement accès au plan du niveau. Il peut toutefois activer son affichage s'il le souhaite depuis le menu *Options* s'il peine réellement à se repérer.

La volonté est cependant de laisser le joueur **se perdre** dans le quartier, le faire rebrousser chemin lorsqu'il arrive dans une impasse et finalement **s'approprier** l'endroit via le processus de découverte d'un lieu inconnu¹⁰.



Plan du niveau. Les points représentent la position des PNJ à trouver. Les **rouges** correspondent aux pistes principales et les **jaunes** aux pistes bonus.

Pour faciliter cette appropriation, divers éléments seront mis en place :

- **L'architecture** des bâtiments aidera le joueur à se repérer ; les bars, cafés, et services publics se distinguent des habitations, et des **installations** comme une sculpture ou une fontaine aident aussi à forger une **carte mentale** du quartier.
- Le joueur sera invité à lever son regard vers le **ciel**. Certains édifices comme des tours sont visibles de loin et aident le joueur à fixer des **objectifs à court terme**. De plus, le **soleil** sera visible et peut servir de repère spatial. Toutefois, sa position varie tout au long de la journée, et dans les niveaux les plus difficiles, il est possible que les conditions climatiques masquent sa présence.
- Le **relief** du quartier est progressif, l'élévation du sol évoluant en plateaux de hauteur croissante depuis le centre de l'île vers l'enceinte. Ainsi, plus le joueur aura pénétré dans le quartier, plus il sera en hauteur, lui offrant la possibilité d'admirer des **panoramas** de l'ensemble du quartier l'aidant à confirmer les hypothèses de sa carte mentale. Ceci ajoute aussi un sentiment d'**accomplissement**, le joueur domine le quartier lorsqu'il le regarde de haut.

Puisque le joueur va passer du temps à découvrir les lieux, où il trouvera des pistes, il aura **30 minutes** au maximum pour trouver les pistes principales, voire profiter du quartier et chercher des pistes bonus. Ce quartier comporte notamment un gymnase, où il pourra s'il le souhaite s'essayer à un **mini-jeu** de sport avec les habitants, contrôlé à l'aide du détecteur de mouvement des Joy-Cons. Ces mini-jeux mènent à des pistes bonus ou rajoutent de l'interaction avec le quartier.

PHASE DE SOIRÉE

Durant la phase de soirée, la navigation dans le niveau est automatique (le joueur suit seulement la chorégraphie du chemin de son choix), mais le joueur reconnaîtra facilement le quartier qu'il a exploré de fond en comble. La vie de nuit d'un quartier est une autre facette que le joueur pourra apprécier grâce aux investigations de la journée.

¹⁰ GRASSET, Léo, « [Cette ville agit comme un labyrinthe. Voici pourquoi.](#) », *DirtyBiology*, 41, 2018.



Ce plan montre les chemins que le joueur peut emprunter pour atteindre les VIP. Chaque chemin possède sa chorégraphie associée.

La **scène de capture** décrite ici se déroule dans la cathédrale, où des réunions tardives sont menées par un vieux pêcheur. Il est persuadé d'avoir vu le docteur interagir avec les cargos de fret sans prendre de mesures sanitaires. Il le soupçonne de faire croire à la population qu'elle est malade mais qu'il s'agit d'un complot. Il essaie donc de former une coalition en secret.

Les chemins **rouges** correspondent aux V.I.P. de l'histoire principale. Les chemins **jaunes** mènent aux V.I.P. obtenus grâce aux pistes bonus. La capture de ces derniers renseigne sur le lore. La flèche indique l'emplacement de la scène de capture décrite ci-dessous.

Les **vitraux** de la cathédrale servent d'**interface**, ils indiquent les gestes que le joueur doit effectuer. Ceux-ci vont défiler en rythme dans chaque vitrail avant d'atteindre le plus proche de Quinn, marquant l'instant où le joueur devra exécuter le geste.

Ainsi, **l'architecture**, prenant une place importante dans ce jeu, n'a pas seulement une valeur esthétique, elle **participe aussi au gameplay**¹¹ de manière active.

En plus de servir d'interface, les vitraux présentent chacun une **iconographie locale**, par exemple, le premier évoque le jour de l'arrivée sur l'île depuis le paquebot : les immenses cumulus masquaient les rayons du soleil et un groupe d'oiseaux effectuait lui aussi sa migration, une tempête se préparait et la mer était agitée¹².

Les illustrations suivantes montrent une maquette synthétique de la capture avec un extrait de la chorégraphie associée :

Scène de capture de la cathédrale avec extrait de chorégraphie.

Sources images :
 - scène réalisée sur *SketchUp*
 - Vitraux dessinés sur *Glass Eye 2000*
 - Sprites chorégraphie : *Just Dance*
 - silhouette : *Public Domain Clip Art Image: Disco Dancer 5*



¹¹ [Space Channel 5 : Part 2, Report 5 – Mystery Zone](#) : les silhouettes des robots ennemis se dessinent dans les motifs à pois des pièces, l'un des pois devient une trappe, servant de progression au niveau.

¹² Le style des vitraux est inspiré par l'œuvre Art déco de *Jacques Gruber*, un maître verrier français.

ÉBAUCHE DE DIRECTION ARTISTIQUE

DIRECTION ARTISTIQUE VISUELLE



Le style graphique du jeu doit permettre de **mettre en avant l'architecture** sans trop distraire le joueur. Les personnages doivent aussi **se détacher** facilement de l'environnement. Le style utilisé dans *Super Mario Odyssey* répond à ces critères, on peut donc se baser sur celui-ci pour imaginer le rendu.

Nintendo EPD, *Super Mario Odyssey*, 2017. New Donk City, au premier-plan : Mario remonte l'hôtel de ville, de style Art déco (inspiré de l'*Empire State Building*).

L'architecture Art déco est composée de lignes pures, de symétrie et de courbes **géométriques**. C'est un **atout** à mettre en avant, car la modélisation des bâtiments et des décors ne nécessitera pas un nombre de polygones élevés. L'exemple suivant est la *Chapelle Madonna Della Strada*, située à *Chicago*. Elle inspire le lieu de la phase de capture présentée dans le niveau détaillé précédemment.



Andrew Rebori, *Madonna Della Strada Chapel*, Loyola University Chicago, Rogers Park, Chicago, Illinois, 1938.



Fabien Loris illustrateur, *I want to be kissed*, Publications Francis-Day, n° P.F.D.574, 1926. (musique par Fred Fisher, Paroles par Bob Schafer)

La phase de nuit est le point culminant du jeu. Les lumières de la ville contribuent à l'**ambiance festive** de ces instants. La lumière provient principalement des lampadaires, façades de bars, restaurants, cinéma et des fenêtres, comportant des vitraux ou révélant l'intérieur des bâtiments. L'inspiration globale des nuits est basée sur les **Roaring Twenties**. Les affiches de partitions de musiques au style Art déco (dont s'inspire la page de garde) illustrent aussi bien cette ambiance.



Cotton Club, Harlem, New York City, ca. 1938.

DIRECTION ARTISTIQUE SONORE

Les musiques des phases de **nuît** reposent sur un **rythme principal** qui tourne en **boucle**. Au fur et à mesure de la progression du niveau, des instruments s'ajoutent pour donner un sentiment de complétion au joueur : sa **motivation à court terme** se voit augmentée s'il souhaite que tous les instruments soient actifs afin de profiter au mieux de la musique.

Lors de la capture des mémoires, le thème est légèrement modifié pour augmenter l'**importance** de l'instant et apporter la **personnalité** du PNJ dont les mémoires sont récupérées.

Le plus important dans un jeu musical est d'apporter un **feedback** au joueur. Le feedback sonore sera constitué de **bruitages** qui indiquent que le joueur vient d'effectuer une action (chaque action étant associée à un bruitage, qui peut être une onomatopée ou un son).

Si le joueur rate son geste ou s'il n'est pas en rythme, la musique va prendre temporairement des tons dissonants pour informer le joueur de l'**échec** de l'action effectuée, ce qui va aussi l'inciter à **réussir** le prochain geste pour ne plus rompre l'intégrité de la musique. Des feedbacks servent également à satisfaire et **récompenser** le joueur en cas de réussite. Ils indiquent aussi au joueur s'il est dans le rythme de la musique, lui permettant de corriger lui-même son décalage s'il le faut.

Les chansons suivantes peuvent être légèrement anachroniques par rapport à l'histoire, toutefois, elles ne reflètent qu'un style global dont la bande son du jeu pourra s'inspirer. Cliquer sur le titre mène à la vidéo YouTube correspondante :

Funk – Disco – Soul (1978 – 1981)

Représentatif du Funky Groove de Quinn

Cheryl Lynn	Got To Be Real
Donna Summer	MacArthur Park
Earth, Wind & Fire	Boogie Wonderland

Lipps, Inc.	Funkytown
Michael Jackson	Don't Stop 'Til You Get Enough
Rick James	Super Freak

Musiques de salon et de club

Souvent associées aux danses de salon (fox trot, charleston, ...)

[Past Perfect, Various Artists – Fascinating Rhythm - Great Hits Of The 20s.](#)
[BioShock Licensed Soundtrack](#)

City Pop japonais (1978 – 1985)

Les origines de Quinn lui doivent un goût pour le style japonais

Taeko Ohnuki	4:00 AM
Junko Ohashi	Dancin'

Mariya Taekuchi	Plastic Love
Toshiki Kadomatsu	Hatsu Koi

Le style musical du jeu étant majoritairement funk, les musiques du jeu vont toutefois dans un phénomène d'**acculturation** se teindre de sonorités des années 1920 propres à l'île. Les musiques utilisées dans BioShock tendent à transmettre la même atmosphère. Tout ceci renforce l'idée de métissage et d'**internationalité** du jeu, où les styles musicaux ne s'enchaînent pas, mais se mélangent, pour former une **unité** et une **cohésion** dans la direction sonore.

AUTRES CONCEPTS

PREMIER CONCEPT : "CLOSE ENCOUNTERS OF THE OLD KIND"

Le premier concept est un jeu de **rythme** et d'**exploration** où le joueur contrôle un **journaliste** newyorkais en 1979 qui souhaite créer le scoop qui lancera sa carrière. Pour cela, il va interviewer les habitants d'une île gardée secrète depuis des décennies. Ces habitants étant peu bavards, ils n'acceptent d'échanger avec lui seulement s'il les aide dans leurs tâches quotidiennes, durant lesquelles ils aiment **chanter leurs souvenirs**.

Le jeu est découpé en **deux** phases :

- Phase d'**exploration** dans l'île, où le joueur doit trouver des pistes sur des habitants qui voudraient accepter une interview.
- Phase de **rythme**, où le joueur participe à une activité de l'île, en assistant un habitant et en l'écoutant chanter ses mémoires.

Proche du concept choisi, il s'agit d'une idée intermédiaire qui se différencie au niveau du gameplay et de la caméra (2D). Le jeu de rythme proposé est plus classique. Les contrôles et leurs usages varient en fonction des niveaux, ces derniers reposent chacun sur une logique différente que le joueur doit assimiler.



Le visuel suivant¹³ montre un exemple de niveau où le journaliste doit attraper des poissons qui arrivent en rythme avec les paroles de la chanson qui apparaissent dans la bulle (cadre rouge). Les mémoires du pêcheur sont ainsi transmises dans les paroles et les images (cadre vert).

Le tableau suivant illustre le **Level Design** associé, chaque poisson saute pendant une durée différente, le joueur doit donc l'attraper avec un délai et qui dépend de sa couleur. Les paroles ont des **indices colorés** pour prévenir le joueur.

Les deux premières lignes proposent deux niveaux de **difficulté**, tandis que la dernière situe les paroles dans le rythme à trois temps.

																			
																			
HOW					DEEP				IS	THE	O-			-CEAN?					

																			
																			
HOW					HIGH				IS	THE	SKY?								

¹³ Ressources utilisées : fond de One Piece GBA, personnages de Pokémon version Diamant/Perle/Platine, poissons d'Arcade Fishing, photo de Bettmann/Getty Images

Le second concept est un jeu d'**aventure** en 3D à la première personne où le but est d'**atteindre l'Enjmin**. Ce voyage éprouvant se déroule en **trois parties** qui illustrent les trois réelles phases du concours. Les contrôles reprennent ceux des FPS classiques. Le personnage est un étudiant qui souhaite réaliser son rêve. Pour cela, il s'endort.

Le thème du jeu reprend l'épopée des migrants qui passaient par Ellis Island pour atteindre les Etats-Unis. Cette **parodie** va s'autoriser une légèreté par rapport au sujet initial pour présenter de manière **introspective** l'expérience qu'est la candidature à l'Enjmin.

Le dossier créatif – Exploration

Sortir la tête de l'eau

La première partie du jeu est l'ancrage à la réalité. Le personnage se réveille sous l'eau, à des centaines de mètres de profondeur. Il panique puis rencontre **Sujet**, qui lui explique comment respirer, nager et **atteindre la surface**. Ici, le joueur doit réussir à retrouver les vingt pages que *Sujet* a égaré. Il rencontrera en chemin divers obstacles et propulseurs, qui représentent les doutes, rencontres et discussions qui composent la conception. Une fois que le joueur aura récupéré les **vingt pages**, *Sujet* offre son sous-marin au personnage, qui l'utilise et remonte à la surface. Cette phase consiste à esquiver tous les obstacles présents sur la route. Au moment d'atteindre la surface, le joueur se réveille.

Les épreuves écrites – Combat

Un brouillard à couper au couteau

Après son réveil, le personnage réalise qu'il est admis aux épreuves écrites, qui constituent la deuxième partie du jeu, puis se rendort. Au retour dans son rêve, il atterrit dans un amphithéâtre antique, où des **guerriers** sont présents. Chacun d'entre eux est une épreuve écrite et le joueur doit les vaincre. Toutefois, l'arène est plongée dans un **brouillard épais**, qui illustre l'ambiguïté des consignes. Le joueur devra donc équiper l'épée-stylo placée à ses côtés afin de trancher ce brouillard, recouvrer la vue et détecter ses adversaires, dont les duels s'enchaînent sans pause. Une fois les guerriers vaincus, le sol tremble et le théâtre entier s'effondre. Au moment de tomber dans le gouffre, le personnage se réveille à nouveau.

L'oral – Survival horror

Quand le vin est tiré, il faut le boire

A son réveil, le personnage réalise que de nombreux candidats avec qui il avait sympathisé pendant les épreuves précédentes ont disparu. Il doit se lancer seul dans la dernière étape. Lorsqu'il arrive dans son rêve, tout est noir. Puis une lumière apparaît au loin, guidant ses pas. Petit à petit, il réalise qu'il n'est pas seul. Une créature surgit des ténèbres et lui vole une page de *Sujet*. Le but est d'**atteindre la lumière** avant d'avoir perdu toutes les pages, soit les dix-neuf restantes. Le trajet globalement linéaire sera parsemé de **puzzles** qu'il faudra résoudre rapidement pour semer la créature, qui représente les doutes et les peurs du personnage. Les puzzles représentent les **questions** qui sont posées lors de l'oral. Lorsque le joueur parvient à terminer cette étape, le personnage se réveille et reçoit un mail annonçant qu'il a été admis à l'Enjmin.

COMPARAISON

Ce dossier créatif a été conçu **sans notion de budget** et de mise sur le marché pour ne pas limiter l'imagination des concepts. Leur comparaison sera donc davantage centrée sur un **succès critique** qu'un succès commercial.

Tableau comparatif

Contraintes principales :

- Travailler en temps limité ;
- Montrer une réflexion, de l'innovation, de la créativité ;
- Développer le concept à partir du sujet fourni.

	CLOSE ENCOUNTERS OF THE OLD KIND	MEMORY HUNTER: A FUNK EDITION	2018, L'ODYSSÉE DE L'ENJMIN
Qualité du gameplay et du Level Design	Simple et efficace mais répétitif.	Offre une liberté d'exploration et de mouvement malgré la linéarité de la narration.	Emprunte des styles classiques qui ont prouvé leur fonctionnement.
Originalité	Le thème garde un lien direct avec le sujet. Toutefois, il propose une interaction peu commune en matière de transmission historique.	Tout en gardant l'originalité du concept précédent, il le dépasse en proposant un gameplay plus rare et expérimental.	Le gameplay n'est pas original, mais le concept pousse à l'introspection tout en testant les connaissances vidéoludiques du joueur.
Temps restant pour développer le concept	Cinq semaines.	Trois semaines, avec un scénario issu du concept précédent.	Une semaine.
Qualité ergonomique	Les niveaux de difficulté apportent de l'accessibilité et le nombre réduit de boutons permet d'assimiler rapidement le gameplay.	Peu accessible pour les personnes à mobilité réduite, mais atténuée l'interface entre le joueur et le jeu au minimum.	Gameplay classique, le principe de familiarité permet d'assurer une prise en main rapide des contrôles.
Affinité personnelle avec le thème et le gameplay	Le thème des années 20 et de l'architecture me plaît particulièrement, le sujet m'a donc permis de proposer un concept basé dessus qui me tenait particulièrement à cœur.	En plus des affinités du concept précédent, celui-ci propose un gameplay qui m'intéresse davantage et rajoute le style des années 70 qui me plaît aussi. J'ai pu développer plus facilement un univers ici.	Ce concept n'aurait pas pu naître dans un autre contexte, il évoque une expérience que je partage avec les candidats. Je l'apprécie particulièrement et le Game Design introverti fut très passionnant à établir.
CONCEPT CHOISI			
Justifications	Si le thème développé me plaisait beaucoup, le gameplay m'a paru bancal. Quoique je fasse, quelque chose sonnait faux et j'ai décidé de tout revoir.	C'est le concept le plus complet et le plus apte à répondre aux contraintes et celui avec lequel je me suis le plus amusé.	Ce concept est arrivé trop tardivement. La mise en abyme associée est aussi une prise de risque. Je pense qu'il mérite toutefois sa place de concept secondaire.

SOURCES

BIBLIOGRAPHIE PRINCIPALE

SUJET DU DOSSIER

PEREC, Georges, BOBER, Robert, *Récits d'Ellis Island : histoire d'errance et d'espoir*, Paris, P.O.L, 1994.
PEREC, Georges, *Ellis Island*, Paris, P.O.L, 1995.

ART DÉCO

DUNCAN, Alistair, *Art Déco : Encyclopédie des arts décoratifs des années vingt et trente*, Paris, Citadelles & Mazenod, 2010.
BREON, Emmanuel (dir.), RIVOIRARD, Philippe (dir.), *1925, quand l'Art déco séduit le monde [exposition, Paris, Cité de l'architecture et du patrimoine, 16 octobre 2013-17 février 2014]*, Paris, Editions Norma, 2013.
MOOR, Andrew, *Le vitrail dans l'architecture contemporaine*, Paris, Hersher, 1990.
HEROLD, Michel (dir.), SCHNEIDER, Hélène (dir.), BOUCHON, Chantal, *Gruber Art Déco. Un chef-d'œuvre du vitrail pour la Société des Hauts-Fourneaux et Fonderies de Pont-à-Mousson [exposition, Pont-à-Mousson, Musée « Au fil du papier », 19 mai – 3 septembre 2007]*, Pont-à-Mousson, Musée « Au fil du papier », 2007.
PAPIEAU, Isabelle, *L'Art Déco : Une esthétique émancipatrice*, Paris, L'Harmattan, Logiques sociales, 2009.
WEILL, Alain, *L'affiche Art déco*, Paris, Hazan, Beaux-Arts, 2013.

FORTERESSES MODERNES ET URBANISME

ERRARD, Jean, ERRARD, Alexis (rev. corr. et augm.), *La fortification démontrée et réduite en art*, Paris, s. é., 1622.
HOWARD, Ebenezer, *Garden Cities of To-Morrow*, Londres, Faber and Faber Ltd, 1965.

GAME DESIGN

SHELL, Jesse, *The Art of Game Design: A Book of Lenses. 2^e éd.*, Boca Raton, CRC Press Taylor & Francis, 2015.
KOSTER, Raph, *A Theory of Fun for Game Design. 2^e éd.*, Sebastopol, O'Reilly, 2013.

SOURCES VISUELLES ET SONORES

BOBER, Robert, PEREC, Georges, *Récits d'Ellis Island*, France, Institut National de l'Audiovisuel, 1980.
MONK, Meredith, *Ellis Island*, 16mm, 7 min., New York, 1981.
LEGER, Fernand, études de costumes pour *Skating Rink*, 1921.
BADHAM, John, *Saturday Night Fever*, Etats-Unis, Paramount Pictures, 1977.
GRASSET, Léo, « [Cette ville agit comme un labyrinthe. Voici pourquoi.](#) », *DirtyBiology*, 41, 2018.
Images Musicales, « [Couvertures illustrées par Fabien Loris](#) », 1923-1927.

INSPIRATIONS VIDÉOLUDIQUES

United Game Artists, *Space Channel 5: Part 2*, Japon, Sega, 2002.
Ubisoft Paris, *Just Dance (série)*, France, Ubisoft, 2009-2017.
Metro Corporation, *Bust A Groove*, Japon, Enix, 1998.
NanaOn-Sha, *PaRappa The Rapper*, Japon, Sony Computer Entertainment, 1996.
Nintendo SPD, *Rhythm Paradise (série)*, Japon, Nintendo, 2006-2016.
Irrational Games, *BioShock (série)*, Etats-Unis, 2K Games, 2007-2013.
ArenaNet, *Guild Wars 2*, Etats-Unis, NCsoft, 2007.

CONCLUSION ET REMERCIEMENTS

J'ai pris beaucoup de plaisir à réaliser ce dossier, car il m'a permis de mettre en avant ce que j'ai pu apprendre et découvrir durant cette année, qui fut très formatrice depuis ma première tentative dans ce concours. Mais aussi car le sujet était très intéressant, ouvrant la voie à diverses interprétations et propositions.

Un développement intéressant lors de la conception fut de faire fondre la frontière entre le joueur et le personnage, tel un comédien qui joue personnellement un rôle plutôt qu'en imiter les traits. Au lieu de proposer un personnage principal absolument complet, ayant pour effet de rendre la narration davantage contemplative qu'interactive, le personnage de *Quinn* n'est pas fondamentalement défini, de même que ses mœurs, puisque son arrivée sur l'île était à l'origine une recherche de célébrité et de richesse, alors que la suite s'avère bien plus personnelle.

La frontière joueur-personnage s'estompe encore plus à l'aide du gameplay et des choix ergonomiques qui permettent au joueur de rentrer dans l'aventure tout en restant lui-même, l'outil qu'est le personnage devenant un véritable intercesseur.

C'est ainsi que je vous présente *Memory Hunter : A Funk Edition*, en espérant que la lecture du dossier fut intéressante.

Je tiens à remercier particulièrement :

- *Antoine Chédin*, qui m'a aidé pour les dessins de la page de garde et des personnages.
- Les *candidats* avec qui j'ai sympathisé et échangé des conseils depuis l'année dernière.
- Les *actuels étudiants de première année de l'Enjmin* pour leur disponibilité et leurs conseils.
- Les *amis et proches* qui m'encouragent et me soutiennent depuis le début et qui ont donné leur ressenti sur mes concepts.