

# REMINILENS

Thème imposé : Le Silence

Natanael Rossignol

# Sommaire

P00 NR-012024

REC ●

## Partie commune

Introduction .....	P01
Synopsis .....	P01
Gameplay .....	P01
Design sonores .....	P01
Références .....	P02
Problématiques techniques .....	P02
Public cible et support .....	P02

## Partie spécifique

Moodboard .....	P03
Personnage principal .....	P04
Personnage non jouable .....	P05
Éléments d'interactivités .....	P07
Environnement .....	P08
Interface .....	P08

## Introduction

Le silence peut évoquer l'absence de sons comme la voix, la musique mais également un sentiment de solitude, l'introspection et une envie de combler ce vide. Ce mot me fait aussi penser à mon premier court-métrage muet, où un robot doit exprimer ses émotions sans l'usage de la parole ni d'expressions faciales. C'est donc de ce point de vue que j'ai choisi d'aborder le silence au travers de ce dossier.

## Synopsis

Alors qu'un silence total plane sur la ville, Len-X se réveille, amnésique, suite à un grand nombre de corruptions de ses données mémorielles. Il doit alors, à l'aide d'objets et de ses aptitudes, enquêter, parcourir la ville, aider des robots endommagés et gagner la confiance des habitants afin de déterminer la cause de ce silence pesant, tout en recouvrant progressivement ses souvenirs perdus.

## Gameplay

Reminilens est un jeu 3D solo à la première personne, mêlant réflexion et aventure, dans lequel le joueur incarne Len-X, un robot amnésique à la recherche d'un moyen de rétablir les sons dans la ville peuplée de droïdes.

Le joueur sera amené à résoudre des énigmes, aider les autres robots et collaborer avec eux pour progresser dans le jeu. Piratage de caméras, brouilleur ou encore communication radio, toutes les méthodes sont bonnes pour récolter des informations qui permettront ainsi au joueur d'évoluer dans la ville, de se rendre dans de nouveaux lieux et d'enquêter sur la source du silence qui cause tant d'ennui aux autres habitants.

En parallèle de cela, le joueur pourra chercher à retrouver les souvenirs de Len-X, afin de comprendre la cause de sa perte de mémoire et sa potentielle implication dans le "Mute" (Terme utilisé par les robots pour désigner le moment où les sons ont été coupés). Il pourra se connecter aux multiples serveurs contenant les données de vidéosurveillance pendant sa quête, lui permettant d'observer les environs mais aussi de visionner d'anciens enregistrements qui pourraient débloquer un quelconque souvenir en lui.

## Design sonores

OST Stray, electro-cardiogramme, anima(ex)musica

Pour la partie sonore, j'ai imaginé, de par l'absence de bruits environnants, de la musique composée de sons électroniques simples, réguliers et répétitifs qui refléterait la pensée et les émotions de Len-X. On peut imaginer de longues nappes pesantes auxquelles viendraient s'ajouter des altérations tonales créant une atmosphère expérimentale exprimant la solitude comme un appel à l'aide. La bande son pourrait ainsi se complexifier lorsque d'autres robots seraient aux alentours afin de manifester leur présence. Ces signatures datas intrinsèques à chaque entité, s'apparenteraient à des codes phrasés, des signaux répétitifs au fréquence propre.

## Références

Pour les inspirations visuelles de Réminilens, on retrouve évidemment l'univers Cyberpunk avec des environnements qu'on pourrait rencontrer dans Blade Runner [1] ou encore Ghost Runner [2]. Pour le côté graphique, je m'inspire également des travaux d'Axis Studios dans les séries Death, Love & Robot [3] et Arcane pour tout ce qui est texture.

Du côté du design sonore, j'aimerais une bande son à la manière de l'artiste Yann van der Cruyssen dans le jeu Stray (plus particulièrement le titre [Follow the lights](#)) et l'ambiance de l'exposition [Anima\(ex\)musica](#) dans laquelle les insecte-machines jouent des mélodies presque organiques.

Quant au gameplay, le jeu utilisera une mécanique similaire aux jeux Zelda avec la progression par déblocage d'items, mais également, grâce à l'aptitude de Len-X (un système de vision multiple et de reconstitution de scènes, inspiré du film interactif WEI or DIE [4] et du jeu Detroit Become Human [5].)

Enfin, le schéma narratif [6] sera composé d'une alternance entre Instant présent durant lequel le joueur contrôle Len-X, et de flash-back interactifs via les enregistrements de surveillance grâce auquel nous pourrions retracer son parcours avant le début du jeu. (Inverse du film MEMENTO de Christopher Nolan.)



## Problématiques techniques

Le premier défi technique lors de la réalisation du jeu sera d'exprimer les émotions des différents robots sans avoir recours à la voix et aux expressions faciales. Il faudra communiquer les émotions uniquement à travers des éléments visuels, en effectuant des changements subtils dans la posture et en exploitant les changements dans la bande-son pour transmettre les états émotionnels des robots.

Le second sera au niveau de la narration. L'écriture des souvenirs devra être stimulante pour que le joueur soit amené à constamment changer son opinion sur les différents personnages. Ce jugement variable aura donc un impact sur le présent créant des doutes chez le joueur concernant ses alliés et ses ennemis.

## Public cible et support

Reminilens devrait toucher en grande majorité un public mature dont l'âge moyen se situe entre 20 et 35 ans. Il pourra tout aussi bien s'agir de joueurs réguliers que d'occasionnels. Il s'adresse aux personnes adeptes du style Cyberpunk et qui apprécient également l'exploration et la réflexion tout en découvrant une expérience narrative.

Le jeu sera disponible sur consoles et ordinateurs afin de répondre aux critères du public cible. Sur ces supports, les performances du jeu seront ainsi optimales.

# Partie Spécifique

P03 NR-012024

REC ●

Moodboard



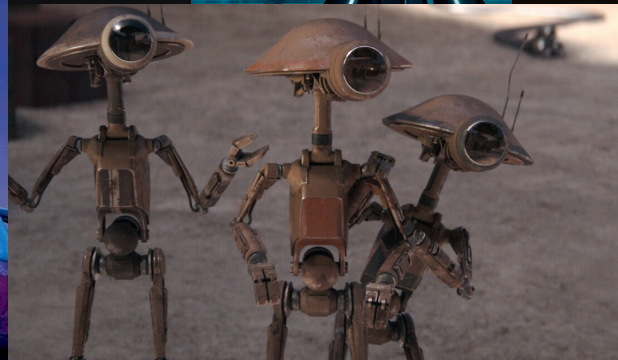
**CLAIR / OBSCURE**



**LUMIÈRE DIFFUSE**



**MÉCANIQUE**



**LABITYNTHIQUE**

## Personnage principal : Len-X

Len-X, est le robot que le joueur incarnera lors de son expérience de jeu. Son nom vient du mot "Lens" qui signifie la lentille et du "X" qui représente l'inconnu. J'ai choisi ce nom pour insister sur l'introspection du personnage qui cherche à connaître son passé et sa fonction de caméra à la fois pour lui-même en reVISIONnant son passé mais aussi pour le joueur qui vivra l'expérience au travers du personnage.

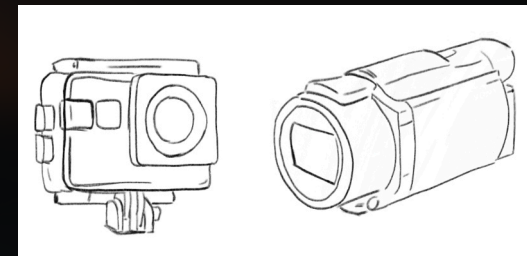
Ingénieur en vidéo surveillance avant son amnésie, il a la capacité de visionner le flux de certaines caméras de surveillance ce qui lui permet d'obtenir un vue d'ensemble de la zone pour traverser les ruelles labyrinthiques de la ville. Cette capacité lui donne également accès aux anciennes vidéos de surveillance ce qui lui permet de comprendre la cause de son passé.

Lors de sa création, j'ai tout de suite chercher à rendre le personnage assez frêle pour signifier au joueur que son gameplay se baserait sur des capacités et de la réflexion, rendant ce petit robot aventureux attachant.

Concernant sa tenue, dès que j'ai commencé à visualiser la caméra qui lui sert de tête, j'ai imaginé ce petit robot aventureux avec sa casquette et sa chemise lui donnant un air sérieux et amusant à la fois. Dans ses petits bras, des outils sont intégrés pour lui permettre d'effectuer des réparations ou se connecter à des termineaux.



Références visuelles pour la création de Lens-X



Croquis de recherche pour la tête de Len-X

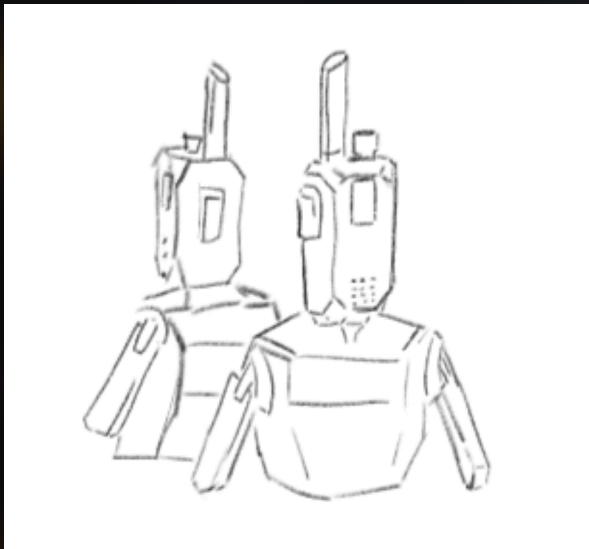
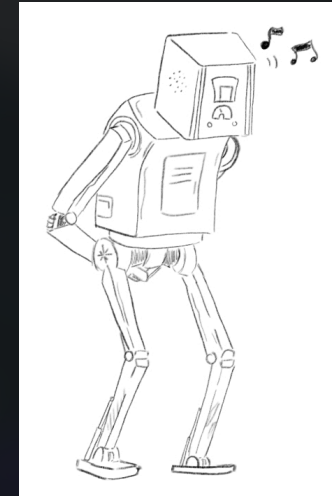
## Personnage non jouable

### L'ancien :

@rchi est le premier personnage que le joueur va rencontrer car c'est lui qui le sortira Len-X de sa veille.

Le fait que ce vieux robot soit isolé du reste du monde permet de ne pas dévoiler le contexte trop rapidement et permet aussi une phase de tutoriel pour l'aider à réécouter une dernière fois le chant de sa femme désactivée.

Concernant son design, j'ai imaginé sur ce vieux corps courbé, un ancien poste radio TSF car le cadran de l'aiguille me faisait penser à une moustache et je trouvais touchante l'image du vieil homme nostalgique écoutant une radio qui n'est autre que sa mémoire.



### Les Talkie Twiny :

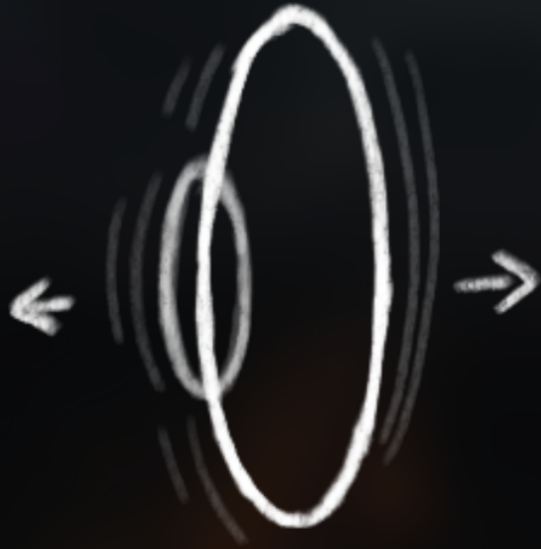
Dans un monde où personne ne peut se parler sans contact physique, quoi de mieux (ou de pire) que de pouvoir échanger avec son jumeaux par télépathie ? Les Talkie Twiny sont les deux derniers modèles en fonction, capables de communiquer entre eux par ondes électromagnétiques. Constamment connectés, les jumeaux ont pourtant des personnalités propres.

Bip est le jumeau le plus loquace. Son enthousiasme pour la communication est contagieux, et il trouve sans arrêt des occasions de raconter des blagues, partager des anecdotes et même imiter d'autres sons électroniques de manière ludique à la façon d'un oiseau lyre. Sa peinture est colorée et joyeuse !

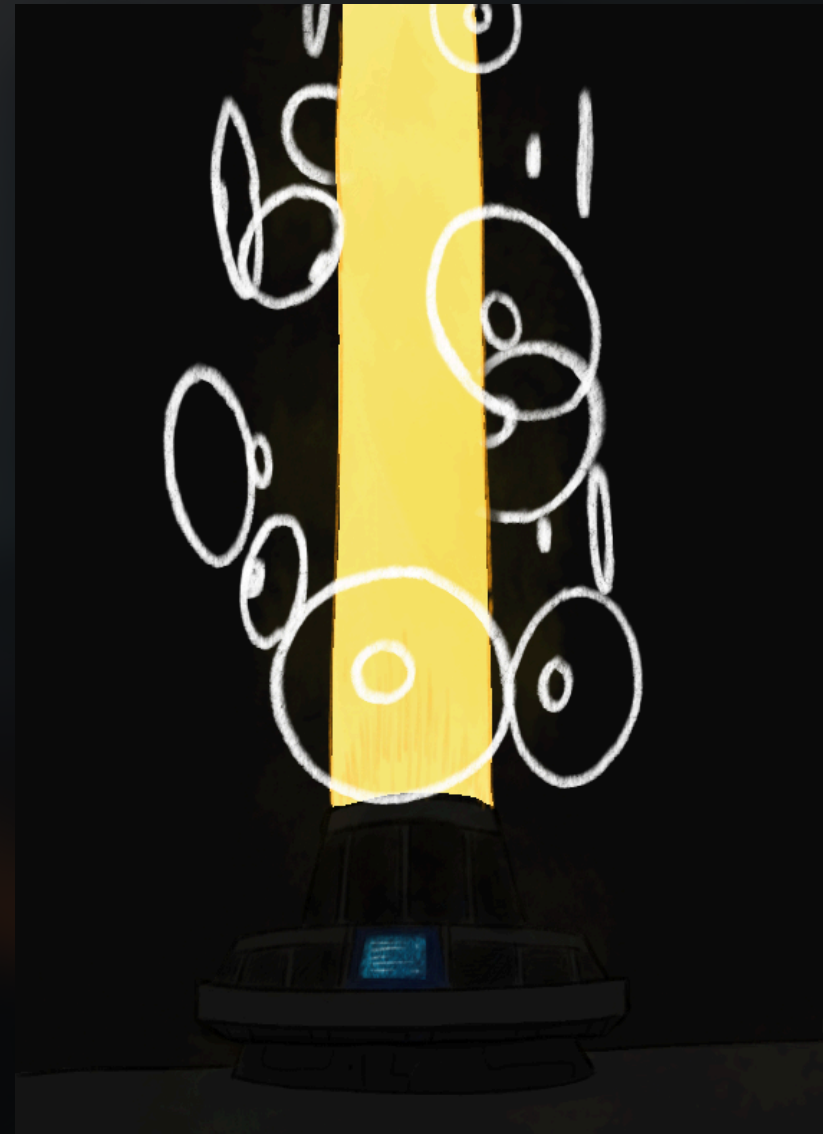
Hush, quant à lui, est plus calme et réservé. Il préfère le calme et la tranquillité, mais doit faire preuve d'une patience à toute épreuve face aux flot de paroles incessantes de son frère. Sa peinture est beaucoup plus sobre et neutre.

## La source du silence :

ME.VI (Memento Vitae) est une entité technologique indissociable du générateur acoustique monumental à l'origine de la grande colonne lumineuse située au cœur de la ville. Créé pour alimenter la ville en énergie propre, le projet ME.VI devait utiliser la pollution sonore pour transformer les ondes audibles perçues par les grands anneaux blancs lévitant autour du rayon et la convertir en énergie. Par excès de performance, les grands anneaux se sont mis à renvoyer le négatif des ondes créant un phénomène d'inversion de phase, plongeant alors la ville dans le silence absolu. Élément clé de l'histoire, cet événement sera dès-lors appelé par les citoyens, le Mute.



Inspiré de la parabole, le petit anneau absorbe l'onde en reculant quand le grand renvoie le négatif.





## Éléments d'interactivités

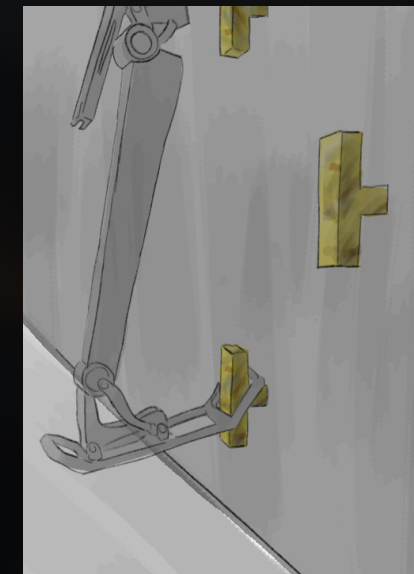
Afin de progresser dans le jeu, le joueur pourra obtenir différents objets qui seront utiles à la récolte d'informations. Le brouilleur sera le premier des objets donnés au joueur et permettra de boucler la phase de tutoriel avec @rchi. Le brouilleur permet sur une très courte portée d'empêcher le négatif des ondes de créer l'inversion de phase. Il est très pratique pour comprendre les anciens messages sonores mais il a une batterie très faible qui ne lui permet qu'une utilisation restreinte.



Dans Reminilens, le joueur n'a pas la possibilité de sauter. En revanche, grâce à la forme particulière des jambes des robots ingénieurs, Len-X peut grimper très rapidement les échelles réservées au personnel. Allez-y ça vaut le coup !



Pour pouvoir visionner les différents flux caméra, Len-X doit se connecter aux différents écrans d'affichage ? Il en trouvera régulièrement sur son trajet afin de se localiser dans la ville (certains détiendront en sus d'anciennes vidéos de surveillance qui aideront à comprendre les événements juste avant la perte de mémoire de Len-X).



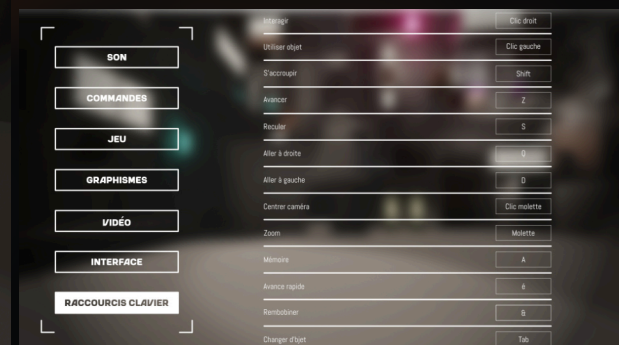
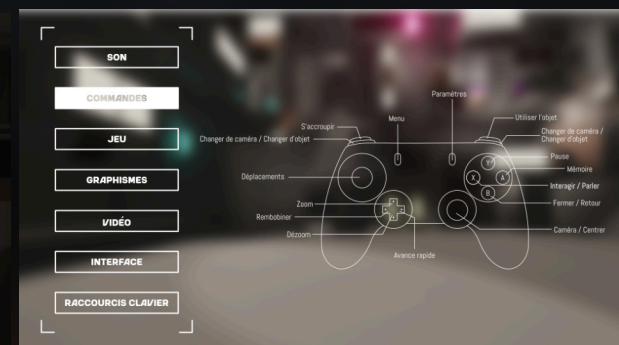
# Partie Spécifique

## Environnement

Concernant les décors, nous retrouverons un mélange entre le Cyberpunk et le Post-apocalyptique avec à la fois des rues désertes et des terminaux numériques très présents. Les rues de la ville seront entrelacées de manière complexe, évoquant la solitude et l'absence de bruit à travers un jeu subtil de clair-obscur, manifesté par des couleurs froides et désaturées, baignées dans un éclairage diffus. En revanche, les zones habitées seront beaucoup plus colorées et éclairées par des sources de lumières vibrantes comme des néons ou des enseignes lumineuses.

## Interface

L'interface du jeu est assez simple, on peut retrouver les coins d'une grille de composition pour rappeler la caméra, ainsi que les datas de la vidéo (modèle de caméra, le lieux, et l'heure). On retrouvera également dans le coin inférieur droit l'objet actuellement sélectionné. Dans le coin supérieur droit le zoom de la caméra, et enfin lorsque Len-X démarre une conversation locale, le texte s'affiche, à la manière d'un chat.



## Crédits typographie (libre de droit) :

- Arien
- Neue Machnina
- Abel

## Source et sitographie :

Films :

Memento (2000) réalisé par Christopher Nolan

Blade runner (1974) film de science-fiction américain réalisé par Ridley Scott

Blade runner 2049 (2017) film de science-fiction américain réalisé par Denis Villeneuve

Courts-métrages :

Love, death and robots (2019) anthologie de 18 courts métrages d'animation sur une idée de David Fincher et Tim Miller

Design sonore :

Stray de BlueTwelve Studio, édité par Annapurna Interactive (2022) - Designer sonore Yann van der Cruyssen

Dispositifs interactifs :

Wei or Die (drame) fiction interactive de Simon Bouisson (2015)

Jeux :

Ghostrunner (2020) de One More Level studio, co-produit par 3D Realms et co-développé par Slipgate Ironworks, et édité par All in! Games.

The Legend of Zelda, produite par la société japonaise Nintendo et créée par Shigeru Miyamoto et Takashi Tezuka (1986).

Detroit Become Human (2018) jeu vidéo franco-américain développé par Quantic Dream, édité par Sony Interactive.

Exposition

Bestiaire utopique Anima(ex)musica du collectif Tout reste à faire (Mathieu Desailly, Vincent Gavras, David Chalmin) - Vannes 2018