

**2023 - 2024**

# **Aarushi**



**UE « Design narratif des jeux vidéo »**

**Blanché T. - Lovati P. - Dervaux T.**



**Ista François - B2JV**

# Table des matières

Introduction.....	1
Fiche technique.....	1
Contexte.....	2
Partie 1 : Level Design.....	3
Modèle 3C.....	4-5
Éléments de gameplay .....	6-7
Le niveau.....	8
Déroulement du niveau.....	9
Bonus : étude de cas et inspirations.....	10
Transition et place pour le son et l'émotion.....	11
Partie 2 : Emotionnal Design.....	12
Direction artistique.....	13
Character moodboard.....	14-15
Environment moodboard.....	16-17
Props moodboard.....	18-19
HUD moodboard.....	20
Cut scene.....	21-22
Bonus : Spectres d'émotions et courbes.....	23-24
Stratégies et dispositifs ludiques marquants.....	25
Bonus : étude de cas.....	26
Partie 3 : Sound Design.....	27
Production des éléments sonores.....	28
Les sons.....	29-30
Ambiance.....	31
Bonus : Exemple de mise en pratique.....	32
Contexte Post-niveau.....	33
Conclusion.....	34
Bibliographie et remerciements.....	35

## Introduction

Dans le cadre de l'UE «Design narratif des jeux vidéo», j'ai réalisé le concept que vous vous apprêtez à lire. Concept qui me tient à coeur, dans lequel j'ai pris plaisir à investir beaucoup de mon temps et à travers lequel j'ai également appris. D'une part grâce aux cours suivis ce deuxième quadrimestre mais aussi à mes recherches personnelles.

Ayant pour but d'orienter ma carrière de game designer vers la narration et l'émotion, il m'est impossible d'imaginer et de concevoir un concept de jeu qui ne tient pas compte de l'expérience utilisateur, de l'engagement des joueurs et joueuses et de ce que le jeu va créer comme sentiment chez mon public. C'est ce genre de défi que j'aime, pousser mes compétences et comprendre comment créer des synergies qui rendent une expérience de jeu marquante.

Aujourd'hui, à travers ce document reprenant des concepts de level design, d'émotionnel design et enfin de sound design, laissez-moi vous conter l'histoire d'Aarushi, pour laquelle je me suis imprégné de la culture indienne, socialement complexe et bien différente de la nôtre.

## Fiche technique

**Titre :** Aarushi

**Genre :** Jeu d'exfiltration, jeu d'aventure psychologique.

**Caractéristiques :** PEGI 16, Solo local, réaliste, console.

**Pitch :** " Au coeur d'un asile psychiatrique Indien, incarnez une jeune fille dans ce jeu d'exfiltration / psychologique, internée pour schizophrénie qui n'a qu'un seul rêve; partir et goûter à nouveau à la liberté. "

**Le gameplay :** A la manière d'un Hitman pour les déplacements, d'un Little nightmares pour les frissons et d'un Inside pour le paysage sonore. Le gameplay se voudra immersif et poignant et se concentrera sur l'exploration, la résolution d'énigmes environnementales et l'évasion de divers dangers. Les joueurs et joueuses doivent utiliser la furtivité, la logique et les éléments du décor pour progresser à travers des scènes captivantes et souvent inquiétantes.

**L'expérience :** Le jeu proposera une expérience totalement diégétique et concentrée sur le personnage, laissant beaucoup de place à l'introspection et l'interprétation. Le lore, les sons, les ambiances, les signes, les feedback et l'agencement du niveau feront en sorte de créer cette symbiose recherchée à la création de cette expérience.

## Contexte

Aarushi est une jeune indienne de 14 ans. Elle est atteinte de schizophrénie et est internée au service psychiatrique de Kochi depuis l'âge de ses 12 ans. En réalité, ce service est plutôt un « asile pour les fous ». En effet, en Inde, les personnes atteintes de maladies mentales sont souvent perçues avec une grande stigmatisation et méfiance, principalement en raison d'une compréhension limitée des troubles mentaux et de croyances culturelles bien enracinées. Ils sont fréquemment marginalisés et discriminés et il est difficile pour eux d'obtenir des soins de santé appropriés.

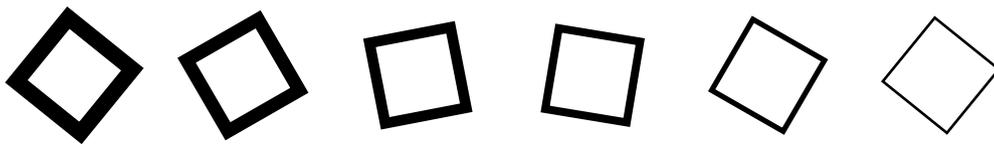
Née dans une famille appartenant à la caste des Kshatriyas (Nobles et soldats), Aarushi a vécu sans privation jusqu'à être reniée totalement de la famille et internée à Kochi. Avoir une fille en Inde n'est pas forcément un événement heureux. La situation des femmes est encore très complexe et des discriminations et inégalités persistent toujours. Suite à ça, Aarushi reste Kshatriyas de naissance mais se retrouve sans caste et fortement méprisée. De plus, les troubles mentaux sont souvent perçus comme un manque de discipline en Inde.

La surpopulation de l'Inde et en particulier de sa ville sont malheureusement responsables d'une surcharge des services hospitaliers. Il manque beaucoup de personnel soignant pour prendre en charge tous les patients atteints de maladie mentale et les environnements sont excessivement anxiogènes. Triste de ne plus pouvoir entendre les amis qu'elle entendait dans sa tête avant les antipsychotiques, Aarushi a décidé de recracher ses médicaments après la venue de l'infirmière depuis plus d'une semaine déjà. Ses amis sont revnus et vont la pousser à fuguer de cette prison à l'ambiance lourde. L'herbe est certes plus verte ailleurs, néanmoins, le destin qui l'attend promet d'être plus sombre que prévu.

Vous l'aurez compris, notre niveau se déroule entre 2 opposés : l'enfermement et la liberté. Le plan est simple, traverser le service des adultes et trouver la sortie. Aarushi ayant déjà traversé le service des enfants pour descendre d'un étage, elle se retrouve devant l'entrée du service des adultes, là où se trouve le centre même de notre game-play.



# Aarushi



## Partie 1 : Level Design

Blanché T.

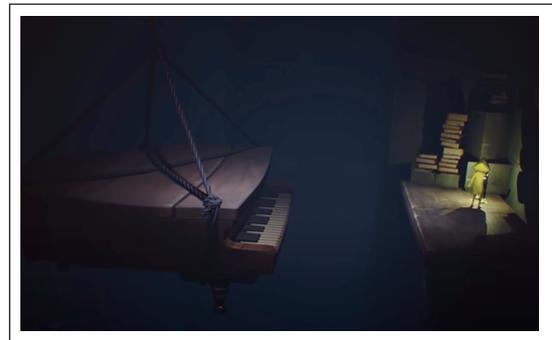
## Modèle 3C

**Camera :** La caméra 3D est positionnée en troisième personne «vue épaule» comme dans un Resident Evil 4 ou un The last of us, en un peu plus reculée pour percevoir la quasi totalité du personnage. Elle se vaudra dynamique dans le sens où lorsqu'on va se déplacer, celle ci s'adaptera de sorte à ce qu'on ait un zoom quand il y a un point d'intérêt important ou encore un réel décalage quand une menace est représentée. Elle n'est donc pas réglable manuellement mais réactive en temps réel aux éléments qu'entourent l'avatar (Collisions, translations,..).

Dans ce genre de jeu, la caméra est un élément indispensable et tellement important (si ce n'est le plus important) pour pouvoir faire ressentir ce qu'on veut.



Exemple parlant de la caméra imaginée.



Dans cette séquence du jeu Little Nightmares, la caméra est volontairement glissée vers la gauche pour mettre en avant le piano avec lequel nous pourrions interagir. C'est ce genre de détail et de réaction de caméra que j'imagine lorsque Aarushi se cachera, par exemple, à côté d'un encadrement de porte pour écouter ce qu'il se dit à l'intérieur d'une pièce.

---

**Character :** Les capacités de notre héroïne sont très limitées et se comptent sur les doigts d'une main : Marcher, courir, interagir, s'accroupir et se mettre à couvert. Les animations sont fluides et les placements seront réfléchis de sorte à ce que les joueuses et joueurs puissent ressentir des feedbacks proprioceptifs sans difficultés.

Aarushi n'a pas d'inventaire mais elle peut tenir quelque chose en main (Exemple : badge de sécurité pour déverrouiller une porte).

En terme d'image et de direction artistique, je vous renvoie vers la page 14 dans laquelle est détaillée l'apparence même de notre character.



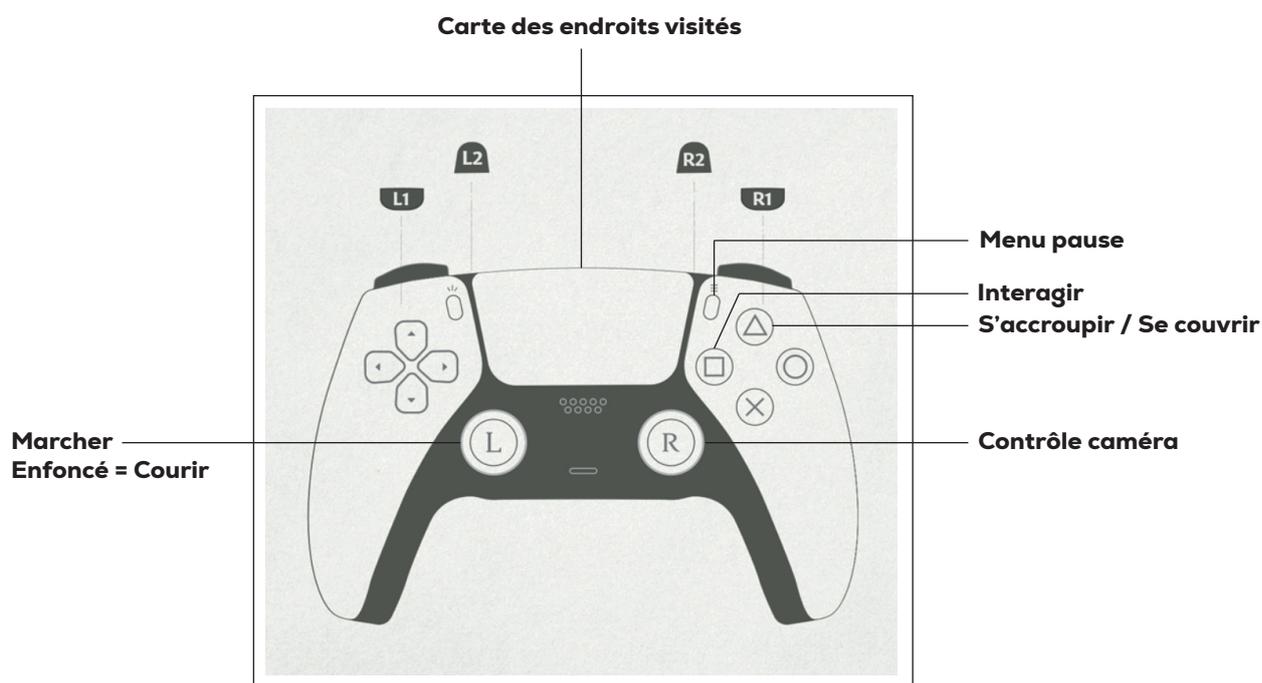
**Controler :** Le jeu se joue exclusivement sur console et donc en configuration manette pour une question d'ergonomie et de gamefeel. Les touches sont simples et communes aux jeux similaires pour ne pas frustrer et troubler le public avec des contrôles spéciaux qui n'auraient (à mon sens) aucun intérêt dans un jeu centré sur l'immersion et l'approche très humaine apportée. Le joystick gauche contrôlera les déplacements, nous pourrons courir en l'enfonçant. Le droit contrôlera la caméra horizontalement, une touche accessible avec le pouce sera liée à l'interaction et une autre à l'action se s'accroupir et de se couvrir.

L'évolution des technologies de manettes a fait qu'aujourd'hui, nous sommes très proches de ressentir grâce au sens du toucher, des émotions, de la tension et des signes dans les jeux. Les retours haptiques comme les vibrations et les tensions de gachettes sont des réels atouts à prendre en compte lorsqu'on pense le gamefeel d'un jeu à l'heure actuelle. Ils sont inévitables.

En pratique, dans Aarushi, les retours haptiques seront principalement utilisés dans 2 cas concrets : Le niveau de tension, de risque et aussi les montées d'adrénalines et d'angoisse lors des crises de schizophrénies ressenties. Tout l'enjeu ici est de savoir distinguer le réel du fictif, ce qui nous trompe et ce qui nous menace. Le but étant d'être au plus proche des ressentis d'une personne qui en souffre même si nous ne pourrions jamais vraiment tout ressentir car c'est un jeu vidéo et aussi car nous ne sommes pas tous atteints de ces troubles.

J'imagine bien des retours de vibrations simulants des battements de coeur lorsque nous approchons d'un danger. Technique déjà utilisée par exemple dans le jeu Dead by daylight lorsque le tueur s'approche de nous.

Concernant les crises et les troubles ressentis, j'ai imaginé le même genre de battements à un détail près : ceux-ci seront très irréguliers et désordonnés. C'est cette différence qui donnera le feedback aux joueuses et joueurs de ce qui est vraiment une menace et ce qui ne l'est pas.



## Éléments de gameplay

### Éléments environnementaux

**Interrupteurs :** Un interrupteur est présent dans chaque pièce du service. Ceux-ci permettent d'allumer et d'éteindre la lumière afin de se rendre irrepérable pendant un certain laps de temps. Quelqu'un finira par le remarquer et viendra le rallumer alors il faut agir vite.

**Lits :** Certains lits traînent dans les couloirs au vu de la surcharge des chambres. Ceux-ci sont immobiles et sont des atouts importants pour pouvoir se mettre à couvert.

**Alarme incendie :** L'alarme permet de semer le chaos durant un moment mais n'est utilisable qu'une seule fois durant le niveau.

**Portes :** Chaque porte dispose d'une diode rouge ou verte sous la poignée. Si celle-ci est verte, nous pourrons ouvrir et fermer la porte en question à notre guise. Si la diode est rouge, cela signifie que la porte est verrouillée.

**Portes verrouillées :** Les portes verrouillées, qui se distinguent par une diode rouge sous la poignée, ne peuvent être déverrouillées que grâce à un badge magnétique.

**Trappes d'aération :** Permettent d'écouter ce qu'il se dit de l'autre côté d'un mur quand on s'y approche.

**Ordinateur :** Contient le code du digicode de l'entrée de l'hôpital.

**Digicode :** Permet d'ouvrir les portes principales du bâtiment.

## Pick Ups

**Badge magnétique :** Le badge magnétique sert à déverrouiller les portes verrouillées. Il s'obtient en le dérochant à un membre du personnel, dans le chaos et la foule produits par l'alarme incendie.

**Croutes de pain :** Les croutes de pain s'obtiennent dans la cantine, Aarushi devra s'y infiltrer à la fin du repas pour les récupérer dans la poubelle. Elles servent à soudoyer Arun, un homme dément de 55 ans de la chambre 4 mais inoffensif. Il adore les croutes de pain et il a des objets intéressants à échanger.

**Tige en métal :** La tige en métal s'obtient en échangeant des croutes de pain à Arun. Elle sert à crocheter la porte de la réception qui est fermée à clé.

---

## Informations

**Horaire du personnel de nuit :** Il se trouve dans l'arrière cuisine, à l'abri des patients et contient le code 1 de l'ordinateur de la réception.

**Code 2 de l'ordinateur :** Aarushi va devoir l'obtenir d'un patient qui a déjà tenté de s'enfuir et qui à réussi a avoir le code. Il s'agit d'Ishan. Malheureusement, celui-ci est placé en isolement et n'a aucun contact avec les autres patients. Il faudra arriver à communiquer avec lui à travers la trappe d'aération

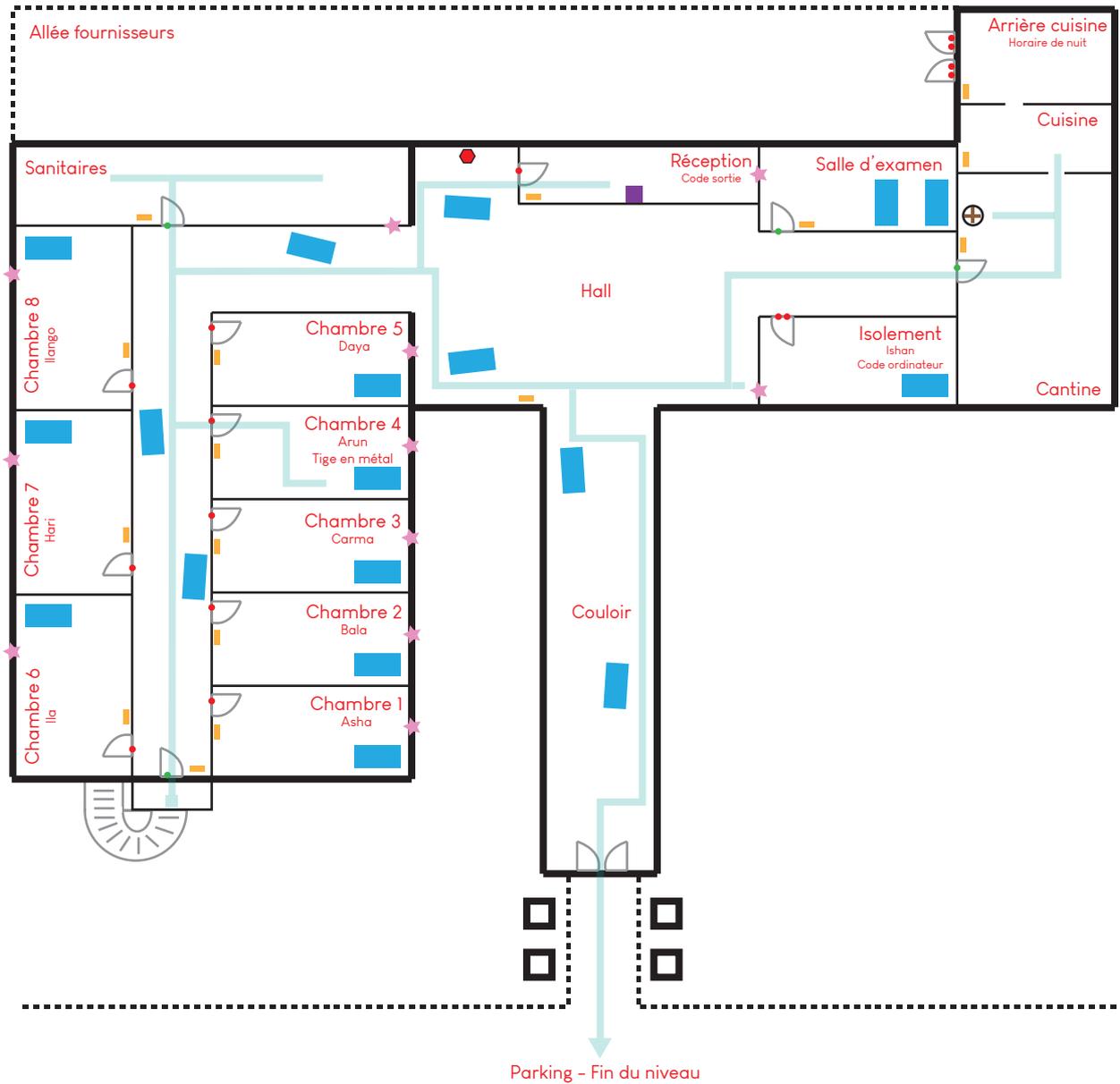
**Code du digicode de sortie :** Il s'obtient dans l'ordinateur de la réception et sert à ouvrir la porte de l'hôpital qui mène à la cinématique de fin de niveau.

---

Il est important de préciser que, bien que les personnage non joueurs soient bien des éléments de gameplay, leurs déplacements ne sont pas représentés sur le plan pour un souci de clareté et car ça n'a aucun intérêt dans le gameplay.

De plus, le niveau n'est pas conçu pour être résolu du premier coup, il est voué à être difficile et à faire réfléchir les joueuses et joueurs avertis. L'essai-erreur est réfléchi pour ne pas frustrer le public et le fait de terminer le niveau fera ressentir un sentiment de fièreté et de satisfaction à celles et ceux qui y arrivent. Il est aussi important de leur faire ressentir qu'au final, ils avaient toutes les cartes en main et qu'il fallait juste bien les utiliser.

# Le niveau



 Lit

 Interrupteur

 Porte ouverte

 Porte verrouillée

 Ordinateur

 Trappe d'aération

## Légende

 Alarme incendie

 Poubelle

 Croutes de pain

 Chemin à suivre

 Escalier

## Déroulement du niveau

Après être descendue des escaliers venant de l'aile des enfants, Aarushi démarre son aventure dans la cage d'escalier du service des adultes. C'est là que le niveau commence. Tout se passe en journée.

Il est important de contextualiser que le niveau doit être réalisé en moins de 20 minutes. Ce timer est justifié par le fait que c'est le temps qu'il faut au personnel du service des enfants pour se rendre compte qu'elle a disparu.

Concernant le déroulement, les joueurs et joueuses ont plusieurs objectifs :

**Les objectifs court terme** sont de rester constamment discrets, ne pas se faire voir ou bien se faire entendre et de vite comprendre l'environnement dans lequel nous nous trouvons.

**A moyen terme**, il faudra trouver l'alarme incendie, un badge magnétique, comprendre que les trappes d'aération peuvent nous permettre d'entendre des discussions, écouter ces discussions. A travers les discussions d'Arun avec sa voisine, comprendre qu'il raffole des croutes de pain et qu'il possède plusieurs objets intéressants dont nous allons avoir besoin. Il faudra donc troquer avec lui. Aussi, il faudra s'attarder à écouter Ishan qui est en isolement et qui s'amusera à répéter plusieurs choses en boucle dont le code de l'ordinateur.

Enfin, **à long terme**, quand assez d'éléments seront acquis, il faudra crocheter la porte de la réception, aller sur l'ordinateur pour trouver le digicode, aller à la porte de sortie et entrer le digicode pour arriver à la fin du niveau.

### Exemple type du déroulement :

- Aarushi rentre dans le service, elle analyse les passages du personnel et les distingue de qui sont les patients.
- Grâce à sa furtivité et en actionnant les interrupteurs, elle découvre petit à petit la composition des salles.
- Elle active l'alarme incendie pour semer le chaos et dérober un badge en passant furtivement près d'une infirmière.
- Grâce au badge, elle s'infiltrera dans la cantine et l'arrière cuisine pour avoir le code 1 de l'ordinateur et les croutes de pain car elle a entendu parler Arun avec sa voisine. Il disait en raffoler.
- Elle revient vers les chambres et s'infiltrer chez Arun pour lui troquer ses croutes de pain contre une tige en métal.
- Elle arrive à crocheter la porte de la réception et à s'y infiltrer pendant la pause de la réceptionniste mais se rend compte qu'il faut un code 2 pour l'ordinateur.
- Elle décide alors d'en savoir plus sur les patients et s'attardant sur ce qu'ils disent. Surtout Ishan qui parle tout seul à travers la trappe d'aération. Celui-ci répète en boucle : 5 - 9 - 2 - 3 entre d'autres informations.
- Aarushi essaye et l'ordinateur se déverrouille. Elle y obtient le digicode de sortie.
- Elle se précipite vers la sortie en discrétion, rendre le code et sort de l'hôpital.

## Bonus : Etudes de cas et inspirations

Il est évident que le genre infiltration / exfiltration comporte plusieurs ingrédients qui peuvent ou non faire des titres du genre des réussites. Je me suis concentré ici sur des aspects importants dans ce genre de jeu. Surtout, il ne faut pas oublier que le niveau doit faire le lien et laisser place au travail de l'émotion et du son dont nous parlerons dans la page suivante.

Ma première source d'inspiration est la saga Deus Ex développée par Ion Storm. Ce qui a rendu cette saga un grand nom dans le genre est certainement le gameplay non-linéaire qu'il propose, la narration assez profonde et aussi les environnements qui sont, à mon sens, vraiment bien conçus.

Voici un lien du gameplay : <https://www.youtube.com/watch?v=8ztlDoUcr2E>

Ensuite, le deuxième titre que je ne peux m'empêcher de citer lorsque je parle d'infiltration est Metal gear solid 3 : Snake eater dans lequel la complexité et diversité de gameplay est impressionnante. Ce qui marque quand on y joue, c'est le nombre de possibilités qu'on a pour avancer.

Pour un petit gameplay : <https://www.youtube.com/watch?v=neSPha9NjEE>

Enfin, je pourrais citer les classiques tels qu'Hitman ou Splinter cell qui restent selon moi au top. Néanmoins, dans le cadre de la création de mon concept, le genre thématique ne colle pas et j'ai d'abord préféré puiser des ingrédients dans Deus Ex et MGS3 qui se démarquent un peu plus originalement. Néanmoins, la qualité des dialogues et du fait de pousser l'écoute de ceux-ci dans chaque jeu m'a beaucoup inspiré. Vous pourrez y trouver un exemple dans la partie sound design de ce même document.

---

Si je devais cibler un élément faisant se démarquer Aarushi des autres titres du genre, c'est le fait que l'on ait aucune compétences spéciales ou innées mais bien un handicap. Dans la plupart des jeux d'infiltration, nous pouvons incarner un soldat, un ninja, un agent et bien plus encore. Ceux-ci sont souvent armés, se battent, disposent de signaux radars ou encore des compétences surnaturelles. Dans Aarushi, je répète que le tout est de pouvoir distinguer les voix et bruits qui viennent de l'imagination d'Aarushi et ceux qui sont bien réels. Elle n'a pas de compétences, elle est malade. C'est ça, selon moi l'ingrédient qui fait pencher le concept vers l'interprétation de l'émotion et non l'objectif de remplir une mission ou un contrat.

## Transition et place pour le son et l'émotion

Vous l'aurez compris précédemment, le gameplay que j'ai envie de proposer se veut viscéral et très exigeant. Néanmoins, ce n'est pas l'image ou les effets spéciaux qui rendront cette expérience de jeu comme je l'imagine mais bien les sons et l'émotion qu'on désire faire ressentir. Ces éléments sont invisibles, mais bien perceptibles. Ils sont tellement importants et ils rendent tellement service au gameplay que si on les enlevait, ce dernier se retrouverait démuné de sens et extrêmement ennuyant.

Je suis conscient que le métier de Level Designer ne s'arrête pas à imbriquer des lego les un dans les autres et d'autant plus en réalisant ce document. Tout comme dans une mélodie, savoir laisser une place au silence ça change tout. Je pense que c'est pareil dans un studio. Le Level Designer est celui qui va mettre les fondations d'un monde dans lequel va se jouer la mélodie et les autres corps de métier vont, tout au long de la production, la composer. Le Level Designer pense à ça et sait que son rôle peut engendrer des choix et des décisions importantes au niveau gameplay comme au niveau émotionnel ou bien sonore.

Il est évident que la narration environnementale va jouer énormément dans un jeu comme celui-ci (Nous verrons ça plus tard dans le moodboard dédié) et c'est évidemment au Level Designer de placer ces éléments pour déjà, donner le tempo et montrer aux joueuses et joueurs comme aux autres membres du studio, vers quoi nous allons nous diriger. Dans leur livre «Slay the dragon : Writing Great Video Games», Keith Giglio et Robert Denton Bryant nous partagent que les mécaniques sont les verbes du jeu. Cette phrase résonne en moi depuis que je l'ai lue. Cela peut paraître logique mais, finalement, «Rire» est un verbe, «Pleurer» est un verbe, «Ressentir» est un verbe. C'est là que j'ai compris qu'il ne fallait jamais bâcler et prendre à la légère ses mécaniques et ses intentions car c'est vraiment ça le cœur d'un jeu.

La clé pour moi a été de me concentrer sur les éléments de gameplay qui laissent une certaine place à l'expression, l'imagination et surtout l'introspection. Il ne faut pas non plus négliger le fait que, créer un jeu parlant d'une maladie telle que la schizophrénie nécessite bien plus de connaissances et de compétences que de savoir créer un niveau intéressant. C'est pourquoi j'ai beaucoup mis l'accent sur la compréhension de ces personnes, de leur ressenti et des origines tant biologiques que psychologiques de ces troubles pour pouvoir les représenter au mieux même si chaque personne est unique et je ne pourrais jamais me mettre dans la peau ou dans la tête de quelqu'un d'autre.

Voici qui clôture cette partie sur le level design. Un exercice exigeant quand il s'agit de penser à d'autres éléments que nos petits lego. C'était une expérience très riche et qui a apporté énormément de sens pour élargir mon éventail de techniques dans la production de mes concepts futurs.

# Aarushi



## Partie 2 : Emotional Design

Lovati P.

## Direction artistique

La direction artistique d'Aarushi se veut réaliste. Il s'agira de mettre l'accent sur la fidélité, les petits détails visuels, sonores et esthétiques. Pour cela, il faudra penser à utiliser des textures en haute définition, des éclairages naturels, des ombres réalistes et privilégier une modélisation 3D centrée sur les hautes fréquences. Les animations doivent être fluides et naturelles aussi, le comportement des objets, des interactions dans le monde,...

Les sons aussi doivent sonner authentiques et s'approcher au plus près de la réalité. L'ambiance environnementale devra s'inspirer de vrais décors pour créer une bonne expérience immersive qui marque.

Notre séquence de jeu se déroule dans le service psychiatrique d'un hôpital indien touché par le manque de personnel et situé dans une ville surpeuplée. La saleté, la précarité et la pauvreté prennent évidemment une grande place dans ce paysage et c'est déjà une ambiance un peu lourde et anxiogène que j'aimerais faire ressentir, bien avant même d'imaginer l'aventure qui s'y déroulera.

Pour n'en citer que quelques uns, Metro Exodus, Metal Gear Solid V: The phantom pain, Death Stranding et Ghost of Tsushima sont des jeux qui, à mon sens, ont bien fait leurs devoirs en terme de réalisme, tant audiovisuellement qu'émotionnellement.

Enfin, comment parler de direction artistique dans un concept tel que celui-ci sans parler de diégèse. La diégèse englobe tout ce qui constitue et influence l'expérience narrative et immersive des joueuses et joueurs dans le jeu. Les environnements, les personnages, les créatures et même les objets. Les éléments de gameplay et les événements font également partie de la diégèse.

La diégétique est un art, et le fait de créer une expérience de jeu telle, est un vrai défi. Tout doit être pensé, étudié. C'est bien de vouloir enlever les HUD mais si le reste ne peut pas suivre, l'expérience en devient incompréhensible et rapidement révolue.

Dans cette partie, je vous présenterai les divers moodboards qui me servent d'inspirations à la création du concept. Ensuite, je détaillerai une cut scene réalisée en présentiel durant le cours de Mr Lovati, et retravaillée légèrement par après. Celle-ci se place à la fin de notre niveau. Pour finir, je me pencherai sur les spectre et les courbes d'émotions avant de terminer sur les stratégies et dispositifs ludiques marquants mis en place.

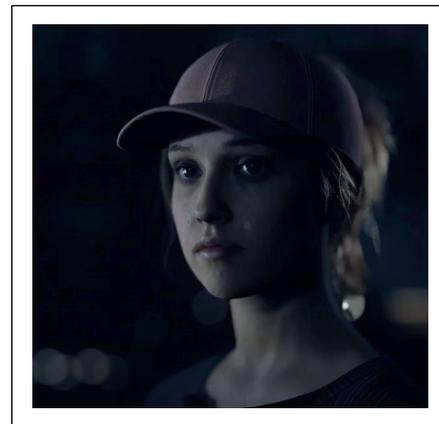
## Character moodboard



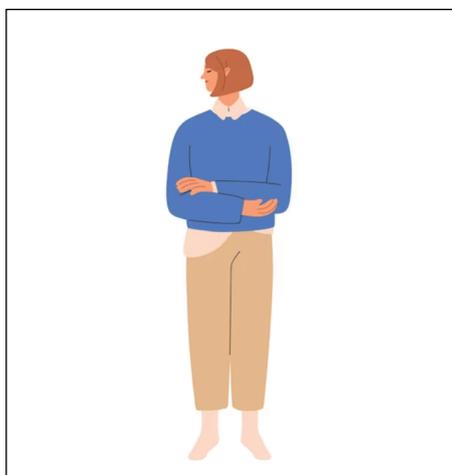
**Morphologie**



**Tenue**



**Non verbal (Débousolée, méfiante)**



**Posture / Attitude timide**



**Origines indiennes**

Aarushi est une jeune fille de 14 ans. Il était important pour moi de faire le choix d'imposer une héroïne plutôt qu'un héros dans le jeu pour diverses raisons. D'abord, mettre en avant un personnage féminin dans un rôle central contribue encore une fois à diversifier la représentation des genres dans les jeux vidéo, souvent dominés par des personnages masculins, surtout dans ce genre (Agent 47, Soldats, ninjas,..). Aussi, il était important pour moi de faire résonner la situation des droits des femmes et des personnes atteintes de maladies mentales en Inde.

Concernant son apparence, j'ai directement pensé à Ellie de «The Last Of Us». Une grosse référence qui semble avoir du sens pour moi tant au niveau de l'apparence qu'au niveau du comportement ou bien de son non verbal.

Imaginez donc une jeune fille vêtue d'une robe d'hôpital. Sa posture est plutôt méfiante et timide. Elle est d'origine indienne, elle a les cheveux longs et a un teint argile claire.

Nous n'aurons pas souvent l'occasion de voir son visage de près durant le gameplay, néanmoins, nous sentirons directement, de part sa manière d'être, de se déplacer, qu'elle avance d'un pas hésitant.

Finalement, tout comme Max Caulfield dans le jeu «Life is strange», Aarushi aura cette curiosité qui va la pousser à aller vers l'avant, cette audace pour les prises de risques ainsi qu'une empathie rare pour les personnes dans sa situation.

## Environment moodboard



**Couloirs**



**Cantine**



**Eclairage**



**Chambres**



**Isolement**

Comme je l'ai dit précédemment, mon objectif à travers l'environnement est de préparer le terrain avec des espaces qui retranscrivent déjà une certaine lourdeur et une certaine angoisse avant même de connaître les objectifs du jeu. Il faut que les joueuses et les joueurs aient déjà envie de sortir avant même de savoir ce qu'ils ont à faire dans ce bâtiment. Les hôpitaux publics indiens sont souvent bondés et tous les patients ne peuvent être pris en charge. Certains campent dehors pour espérer recevoir des soins comme dans ce petit reportage de France TV : <https://www.youtube.com/watch?v=QkQAZwtuojl> Grâce à sa caste importante, la famille d'Aarushi a pu au moins lui laisser un accès au soins décent avant de l'oublier.

Néanmoins, j'imagine cet asile comme un endroit où très peu de lumière naturelle peut passer, avec des murs très hauts. Il est impossible d'y percevoir l'extérieur et le moindre brin de liberté nous est défendu.

L'éclairage appuie encore cette lourdeur et semble nous écraser. Il reflète le manque d'espace, d'oxygène et n'est pas entretenu. Certaines ampoules clignotent, d'autres sont éteintes et dans certains espaces, celles-ci sont remplacées par des lampes d'appoint récupérées.

Dans les chambres, beaucoup d'objets semblent se trouver là sans réelle raison. Les couvertures s'entassent sous la poussière et la saleté règne. Tout l'espace disponible est utilisé, des moniteurs sont placés là et beaucoup de patients semblent en état critique.

Je vous partage ces articles intéressants desquels je me suis inspiré pour comprendre comment certains environnements produisent ces émotions en particulier. Comment créer une émotion à partir d'une ambiance clé, quelle utilisation du son est propice et aussi comment créer une expérience «sur mesure» se basant sur les jeux d'horreur.

-> <https://gamestudies.org/2102/articles/dudek>

-> <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frvir.2022.919163/full>

Je ne me suis pas étalé encore plus sur les détails de ces environnements dystopiques. Mon but était de pouvoir placer des mots et des images sur les ambiances imaginées bien que la culture d'un pays puisse vite nous rattraper si on essaye de se la représenter sans vraiment la connaître. De plus, la situation du milieu médical en Inde est vraiment assez complexe et varié. Ces articles m'ont permis de m'imprégner de la situation de l'industrie de la santé indienne :

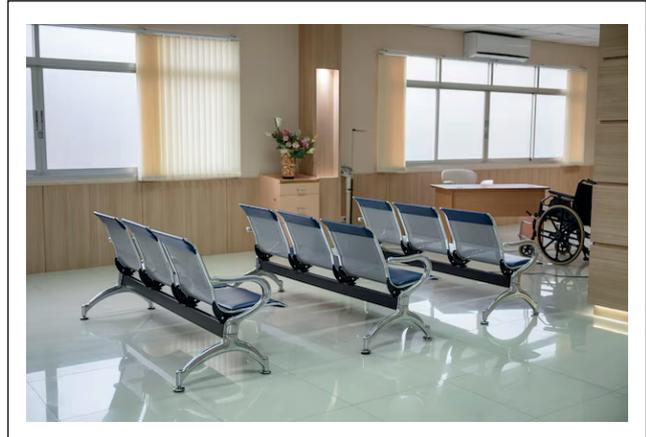
-> <https://www.studyiq.com/articles/healthcare-infrastructure-in-india/>

-> <https://www.drishtias.com/daily-updates/daily-news-editorials/state-of-healthcare-sector-in-india>

## Props moodboard



Lits d'hopital



Rangées de chaises



Chaises



Distributeurs



Machines d'hopital



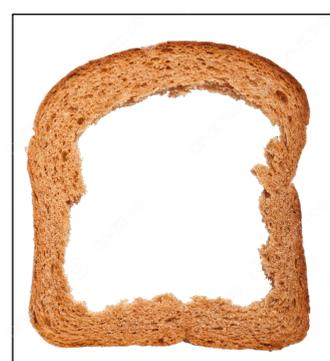
Badges



**Tableaux info**



**Trappe d'aération**



**Croutes de pain**



**Interrupteur**



**Tige en métal**



**Digicode**

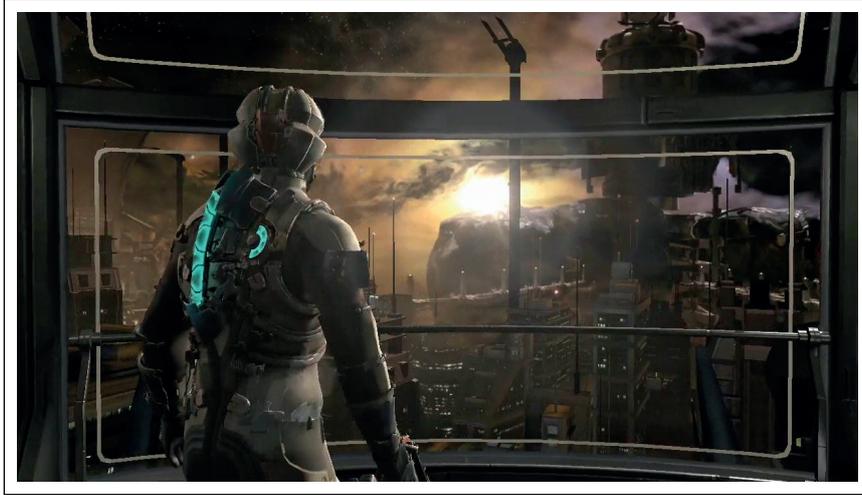
Afin de faire refléter cela avec la partie level design, j'ai inséré quelques images représentant les éléments de gameplay importants. De manière générale, la plupart du mobilier et des objets placés semblent peu voir pas entretenus. Ils sont abîmés et anciens. Encore une fois, les maladies mentales en Inde sont tellement mal considérées que l'état des «services psychiatriques» est vraiment déplorable. C'est pourquoi la plupart du matériel est issu de récupération ou encore de déchets.

En effet, les personnes atteintes de maladies mentales n'ont pas de blessures physiques ou apparentes mais ils souffrent et sont, en plus de ça, opprimées par la société indienne.

Le paradoxe est que, plus je m'enfonce dans la compréhension de la culture avec une approche réaliste, plus je me rends compte que ces environnements imaginés, ces situations, ces ambiances, ces objets et cette histoire pourraient vraiment se dérouler. C'est une preuve par la réalité que ces situations sont possibles.

Je tiens à préciser que, néanmoins, je ne suis jamais allé en Inde. Je me suis fait mon propre avis à partir d'articles, de vidéos, de photos et d'histoires. N'ayant jamais porté attention à cette culture, j'ai pris le temps de bien me documenter et je dois dire que beaucoup de choses m'ont retournées. Il est quand même important pour moi de pouvoir dénoncer à travers ce travail, les situations précaires que vivent les femmes et les personnes atteintes de troubles mentaux que le grand public indien appelle d'ailleurs «paagal», qui est un terme péjoratif qui signifie «fou», «malade mental»).

## HUD moodboard



### Diégétique

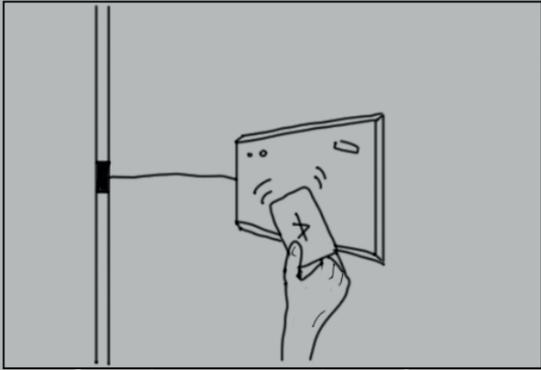
Concernant les HUD, toujours dans cette optique d'expérience diégétique, seuls ceux qui sont nécessaires à la compréhension des objectifs apparaîtront. L'environnement s'occupera bien de cibler quel est le chemin et quels sont les éléments avec lesquels interagir, mis en évidence avec une légère surbrillance. Etant donné qu'Aarushi n'a pas de barre de vie, de stamina, ni d'inventaire, seule la carte du niveau, les pick ups et les menus feront partie des éléments extra-diégétiques.



### Pick up simple

J'imagine les pick up s'approchant de la représentation faite dans The Last Of Us. Un petit HUD de la touche à presser et le niveau fait le reste. Si c'est un objet, il se retrouve dans sa main, si c'est une trappe d'aération, elle approche sa tête pour écouter, si c'est l'alarme incendie, le son se déclenche et le chaos se crée,...

## Cut scene



**Key 1:** Aarushi passe le badge sur le système de verrouillage.

C'est le moment tant attendu, Aarushi va savoir si elle est enfin libre. Les épreuves sont passées et elle n'est qu'à un seul mur de son envol. L'atmosphère est toujours écrasante, la lumière est faible et elle est à bout de souffle. Beaucoup d'anxiété et de pensées sombres se sont accumulées dans sa tête, elle surchauffe mais elle y croit et veut aller jusqu'au bout. La caméra se concentre sur l'action même de passer le badge sur le système de verrouillage. Une musique frénétique fait monter le stress ressenti.



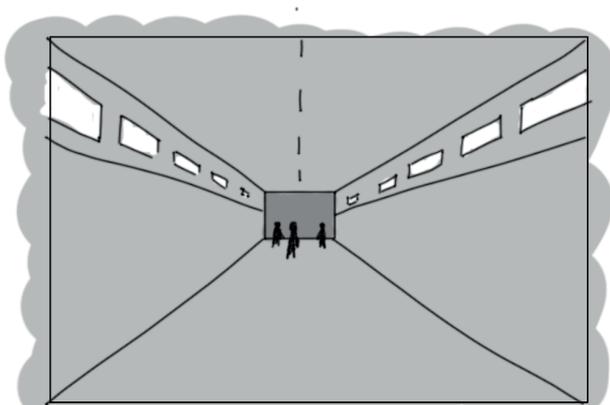
**Key 2:** La porte s'ouvre et la lumière entre dans le couloir.

Le couloir s'illumine, l'air frais entre et Aarushi plisse les yeux le temps qu'ils s'adaptent à la lumière. Le plan se fait de dos à mi-chemin du couloir permettant au corps d'Aarushi et de la lumière en face de créer une silhouette au centre. Un gros acouphène coupant la musique surgit alors, s'estompant peu à peu.



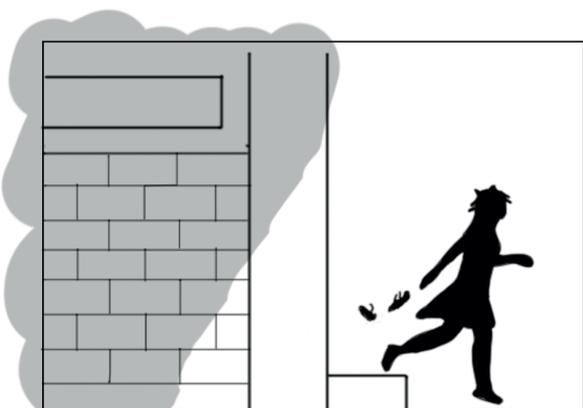
**Key 3:** Gros plan, ses yeux s'écarquillent et le vent passe dans ses cheveux.

La liberté. Aarushi peut à présent entendre les oiseaux, sentir l'odeur des fleurs, voir l'horizon qui lui était tant défendu. Ce sentiment la remplit de joie. Elle fait le vide dans son esprit et le silence qui lui était jusqu'à présent si cher prend place, les voix se taisent. Gros plan, la lumière est entièrement posée sur son visage et le reste n'est plus que secondaire. Le silence est presque total, seuls quelques cris d'oiseaux et le bruit du vent sont perçus.



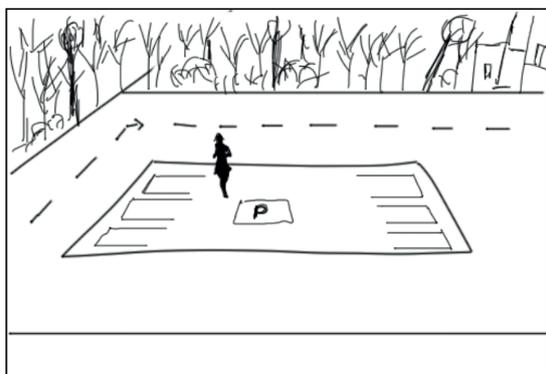
**Key 4 :** Des infirmiers accourent dans le fond du couloir.

L'action reprend, elle remarque des infirmiers qui essaient de progresser tant bien que mal à travers les gens et les lits d'hôpital. Ils sont là pour elle, elle doit agir et laisser derrière elle cette prison physique qui l'entoure mais aussi cette prison psychique dont elle est l'architecte. Le point de vue sur le fond du couloir se fait depuis Aarushi. Quelques voix parasites reviennent l'impacter.



**Key 5 :** La détermination se lit sur son visage, elle enlève ses chaussures.

C'est le moment ou jamais. Elle ne peut plus revenir en arrière. Tous les efforts mis en oeuvre pour en arriver là ont fini par payer et c'est le moment pour Aarushi de prendre son envol. Comme consternée par l'effet de cette liberté sur ses sens. Elle décide de se déchausser pour pouvoir courir et sentir la terre tiède sous ses pieds. Elle est transportée dans un autre monde, ses sens sont en symbiose et elle se sent bien. Un sourire apparaît sur son visage. En vue de côté, on constate la sombreur de l'hôpital d'où elle vient ainsi que la lumière du jour perçante vers laquelle elle tend à aller. Une musique progressive se lance. Un crescendo de l'isolement vers la liberté.



**Key 6 :** Elle traverse le parking en courant et s'éloigne en s'enfonçant dans la forêt.

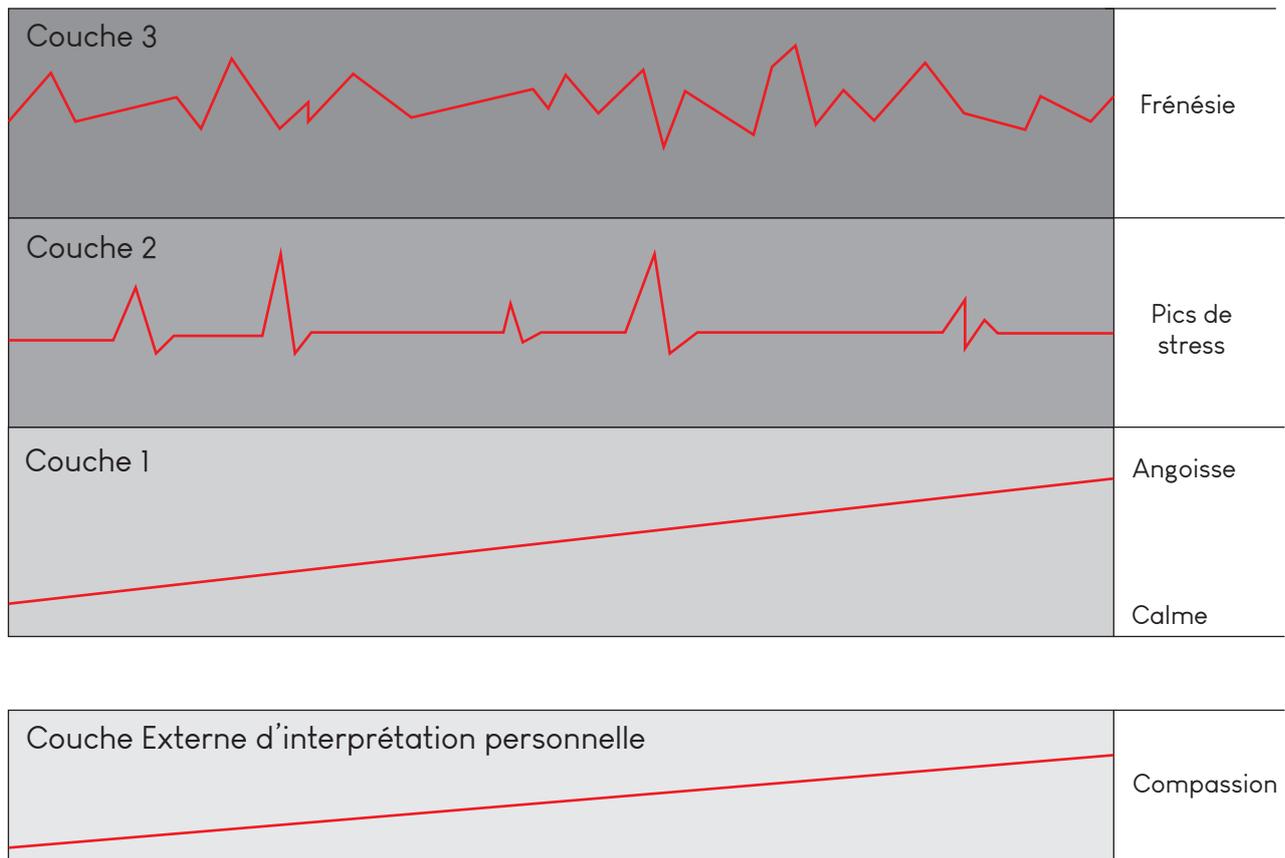
Aarushi se met à courir comme si sa vie en dépendait avec une seule envie ; s'enfuir. L'inconnu l'attend, le monde lui ouvre ses portes. C'est vers la forêt qu'elle arrivera à se défaire de la vue des témoins. Le plan met l'emphase sur tout le parking depuis la porte du bâtiment, laissant ainsi Aarushi disparaître dans le décor. La musique ralentit jusqu'à s'arrêter.

## Bonus : Spectres d'émotions et courbes

Dans Aarushi, les émotions ressenties peuvent se situer sur plusieurs «couches» de perception. Quand on crée une expérience vidéoludique, il faut prendre le recul nécessaire pour comprendre que tout se base sur des flux, des passages d'une émotion à l'autre. Les jeux d'horreur ne font pas ressentir que la peur, ils créent des chemins d'émotions qui font monter peu à peu le stress et l'inconfort jusqu'à nous surprendre.

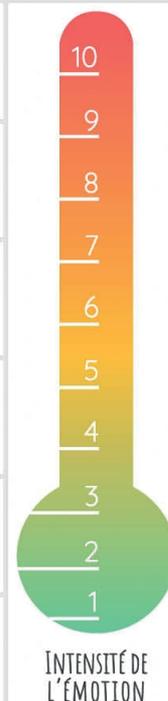
Il était important pour moi ici de cerner les émotions que je voulais faire ressentir : stress, compassion, anxiété, angoisse, frénésie, soulagement. Le défi était de pouvoir imaginer des passages entre ces émotions pour renforcer l'immersion et l'impact sur le public.

C'est pourquoi j'ai choisi de diviser ça en couches. De la moins volatile à la plus volatile. En bas, le niveau crée un sentiment d'anxiété et d'angoisse évoluant en crescendo. Ensuite, les éléments de gameplay vont venir rajouter des pics inopinés de stress (Passage d'une infirmière, porte qui s'ouvre,...). Enfin, à travers le son, interne et externe de l'imagination de notre héroïne, nous allons pouvoir percevoir une frénésie, des troubles mais aussi une compassion. Il ne faut pas oublier que le mieux pour elle est qu'elle continue à prendre son traitement pour qu'elle se mette le moins possible en danger. Le problème est qu'elle est poussée à sortir et c'est aussi notre objectif. Nous la poussons vers l'inconnu, persuadés que c'est mieux pour elle mais en sachant, au fond, que ce ne sera qu'un bien temporaire. C'est pourquoi un sentiment de compassion pourrait survenir chez certaines personnes.

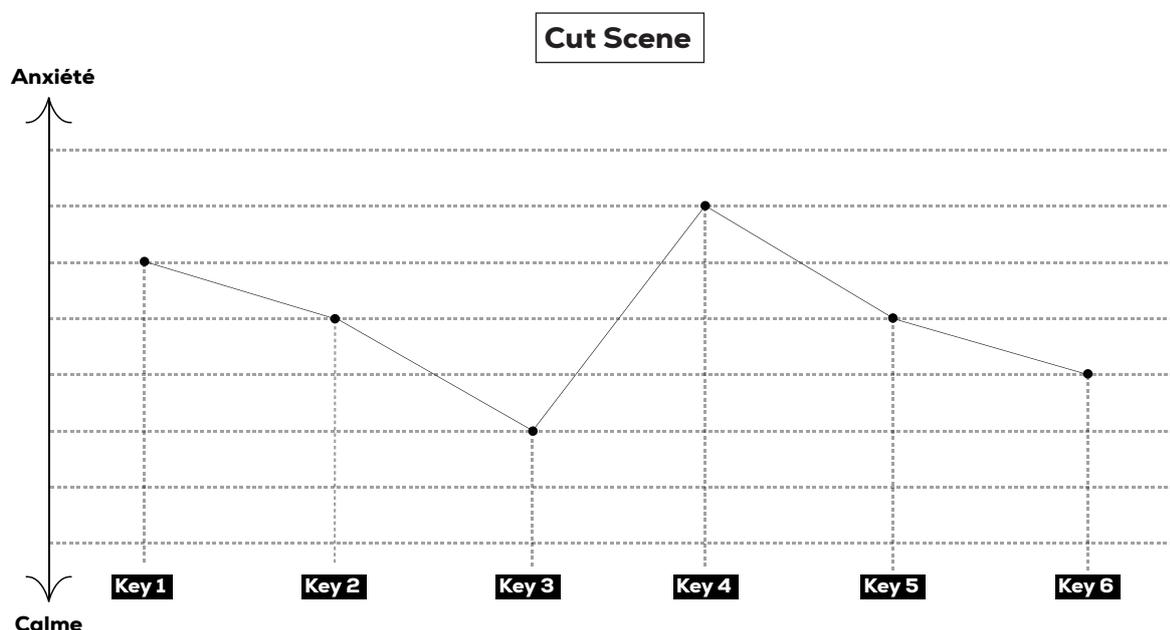


Aussi, il ne faut pas oublier que les émotions ont, certes, des impacts sur le public mais aussi sur notre avatar. Il faut pouvoir ressentir des feedbacks proprioceptifs émis par le jeu. Cela rejoint également notre souci de réalisme. Pour cela, je me suis inspiré d'un outil visuel appelé «Tableau de gestion des émotions» qui a initialement été créé pour aider les enfants, à identifier, comprendre et gérer leurs émotions. C'est une approche pédagogique et thérapeutique développée et raffinée par de nombreux éducateurs, psychologues et professionnels de la santé mentale. Ce que j'en tire, c'est le détail des comportements que nous avons face aux émotions pour pouvoir les retranscrire dans une oeuvre vidéoludique.

TABLEAU DES ÉMOTIONS					
ÉMOTION	SENSATIONS	MOUVEMENTS	PENSÉES	GESTION	BESOINS
 JOIE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le sourire</li> <li>L'insouciance</li> <li>Un élan d'énergie</li> <li>Optimisme</li> <li>Légereté</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Courir</li> <li>Sauter</li> <li>Célébrer</li> <li>Bouger les membres du corps</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>«Que la vie est belle !»</li> <li>«Oh la chance !»</li> <li>«Faut que je dise ça à quelq'un tout de suite»</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Danser</li> <li>Chanter</li> <li>Rire</li> <li>Faire des câlins</li> <li>Raconter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Célébrer</li> <li>Réjouir</li> <li>Partager le bonheur</li> <li>Fêter</li> <li>Interagir</li> </ul>
 COLÈRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muscles tendus</li> <li>Mâchoire serré</li> <li>Gorge serrée</li> <li>Poings serrés</li> <li>Envie d'attaquer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hostile</li> <li>Agressif</li> <li>Défendre</li> <li>Agité</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>«Tu vas voir !»</li> <li>«Je vais me venger»</li> <li>«T'auras ce que tu mérites !»</li> <li>«Tu me contrôles pas !»</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Crier</li> <li>Taper qqch</li> <li>Courir</li> <li>Souffler</li> <li>Attendre que ça passe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Indépendance</li> <li>Justice</li> <li>Compréhension</li> <li>Respect</li> <li>Appartenance</li> <li>Reconnaissance</li> </ul>
 SURPRISE	<ul style="list-style-type: none"> <li>À court de souffle</li> <li>Yeux grand ouverts</li> <li>Bouche ouverte</li> <li>Sourcils levés</li> <li>Cœur battant en vitesse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>En alerte de l'inattendu</li> <li>Prudence</li> <li>Observateur</li> <li>Mouvement rapides ou lents</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>«Qu'est-ce que c'est que ça !?»</li> <li>«Wow !»</li> <li>«Faut que je fasse gaffe»</li> <li>«Je n'en reviens pas !»</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Crier</li> <li>Fuir</li> <li>Reprendre ses esprits</li> <li>Respirer</li> <li>S'assoisr</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clarté</li> <li>Sécurité</li> <li>Compréhension</li> </ul>
 TRISTESSE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lassitude</li> <li>Inquiétude</li> <li>Gorge serrée</li> <li>Larmes aux yeux</li> <li>Incapacité de parler</li> <li>Machoire tremblante</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>S'isoler</li> <li>Mouvements lents</li> <li>Évitement du contact visuel</li> <li>Attirer l'empathie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>«Personne me comprend»</li> <li>«À quoi bon exister ?»</li> <li>«Personne m'aime»</li> <li>«La vie est nulle !»</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pleurer</li> <li>S'isoler</li> <li>Se taire</li> <li>Trouver du réconfort</li> <li>Chercher du plaisir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sens</li> <li>Amour</li> <li>Empathie</li> <li>Rassurance</li> <li>Compréhension</li> <li>Contact physique</li> </ul>
 PEUR	<ul style="list-style-type: none"> <li>État d'alerte</li> <li>Déclenchement d'adrénaline</li> <li>Nervosité</li> <li>Ventre serré</li> <li>Tremblements</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lever les mains</li> <li>Se mettre en sécurité</li> <li>Fuir le danger</li> <li>Se réfugier</li> <li>Déconner pour aléger l'atmosphère</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>«Au secours !»</li> <li>«Ce n'est pas normal !»</li> <li>«Maman !»</li> <li>«Papa !»</li> <li>«Je veux pas mourir !»</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Crier</li> <li>Fuir</li> <li>Prier</li> <li>Se défendre</li> <li>Négocier</li> <li>S'excuser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sécurité</li> <li>Sûreté</li> <li>De l'espace</li> <li>Calme</li> <li>Rassurance</li> <li>Contact physique</li> </ul>
 DÉGOÛT	<ul style="list-style-type: none"> <li>Contraction du corps</li> <li>De la nausée</li> <li>Lèvre relevée</li> <li>Sourcils froncés</li> <li>Langue sortie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Détourner la tête</li> <li>Couvrir la bouche</li> <li>S'éloigner du dégoût</li> <li>Torsion du corps</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>«Ewww !»</li> <li>«C'est dégoûtant ça !»</li> <li>«Ne me touchez pas !»</li> <li>«Je me barre !»</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Crier</li> <li>Jurer</li> <li>S'éloigner/fuir</li> <li>Se ressaisir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sécurité</li> <li>Accueil des émotions</li> <li>Justice</li> <li>Rassurance</li> </ul>



<https://www.123kid.org/articles/tableau-des-emotions>



## Stratégies et dispositifs ludiques marquants

### La rhétorique procédurale

Comme dans le jeu «Papers, please» dans lequel on incarne un agent de frontière dont le but est de décider si des personnes peuvent ou non entrer sur son territoire, j'ai choisi d'utiliser la rhétorique procédurale qui consiste à faire passer des messages et des émotions à travers des arguments forts pour pouvoir engager mes joueuses et mes joueurs. Je ne propose aucun dilemme moral, néanmoins, je cherche à faire émerger une certaine prise de conscience chez mon public à travers cette histoire. Le principe même de cette rhétorique est de véhiculer des idéologies à travers des systèmes et mécaniques. Mon plan est d'ajouter des émotions particulières dans cette boucle à partir de messages forts.

### La visualisation d'objectifs

Je ne suis pas arrivé à trouver un nom à ce dispositif étant donné que dans les livres dans lesquels on en parle (Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Adams, E., & Rollings, A. (2007). *Fundamentals of Game Design*), on ne cite pas forcément son nom. Il est tout de même assez facile de la décrire. Dans "The Legend of Zelda: Breath of the Wild", dès le début du jeu, les joueuses et joueurs peuvent voir le volcan, symbolisant une destination importante ou un objectif final. Cela donne aux joueurs une direction claire et un sentiment de but à atteindre. De plus, il est possible de déterminer quels sont les objectifs secondaires depuis ce même point de vue (On aperçoit un château, une forêt, un village,...). L'objectif serait que, dans mon concept, on puisse facilement cerner les objectifs à atteindre et ce, grâce à la narration environnementale (Lumière au bout du couloir, pièce verrouillée, ..) dans un but de renforcer la diégétique en inculquant subtilement leurs objectifs aux joueuses et joueurs.

### Psychologie des couleurs

Il est évident que dans un concept tel que celui-ci, nous n'allons pas utiliser des palettes de couleurs vives. Les couleurs ont un réel impact sur nos émotions, elles sont d'ailleurs fréquemment utilisées dans certaines thérapies psychologiques, à travers l'expression, l'art, l'équilibre des énergies ou encore dans le design thérapeutique (Création d'espaces et d'environnements publics pour, par exemple, calmer, mettre à l'aise).

## Bonus : Etude de cas

Pour cette étude de cas, j'aimerais me pencher sur un jeu vidéo auquel j'ai joué il y a un petit moment déjà, il s'agit de «Night in the woods» développé par Infinite Fall. Brièvement, le jeu raconte l'histoire d'une jeune fille qui quitte l'université pour revenir dans sa ville natale. Lorsqu'elle y revient, elle remarque que certaines choses ont changé et durant le jeu vous allez confronter des troubles mentaux et des mystères qui tiennent en haleine. J'adore les jeux à narration forte et celui-ci m'a fait passer de bons moments le soir à me retrouver avec moi même. Les thèmes abordés sont la dépression, l'anxiété, la crise identitaire, les maladies mentales,.. Le jeu propose plusieurs techniques et éléments que j'ai envie d'aborder, qui rendent l'expérience de jeu marquante et captivante.

Pour commencer avec le plus flagrant, la direction artistique 2D nous plonge directement dans l'univers du jeu. On se retrouve directement comme dans un roman illustré, on veut voir toutes les pages, tous les niveaux et on a envie d'avancer. Les personnages sont des animaux antropomorphes comme on peut également le retrouver dans «Cult of the lamb» plus récemment et, le jeu met vraiment l'accent sur les relations entre ces personnages à travers les dialogues proposés.

Concernant les mécaniques et leur rôle dans le renforcement de la diégèse, l'expérience s'articule autour de mini-jeux sur base d'interactions avec des personnages ou des objets qui ont un sens et qui apportent de l'authenticité au lore.

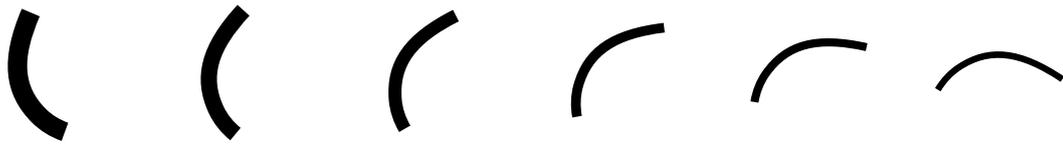
La bande son et les ambiances sont atmosphériques et font résonner en nous de la nostalgie, du mystère une certaine mélancolie. Elles sont vraiment là pour nous «enfoncer» dans le jeu. Elles viennent nous chercher et nous entraînent profondément. C'est un élément que j'ai remarqué dès ma première session de jeu et qui m'a donné un sentiment d'admiration. J'avais compris qu'un jeu pouvait avoir cet impact et ça m'a passionné.



<https://glitchwave.com/game/night-in-the-woods/>

C'est un jeu qui fait réfléchir, rire et peut-être même pleurer, tout en offrant une aventure mémorable. Je conseille ce jeu sans hésiter. Certes, il faut savoir aimer les dialogues et la narration pour s'y donner pleinement mais c'est un jeu qui vaut le coup. Peu de jeux parlent des thèmes comme la transition à l'âge adulte et les troubles mentaux, c'est pourquoi il était important pour moi d'en parler.

# Aarushi



## Partie 3 : Sound Design

Dervaux T.

## La production des éléments sonores

### L'ambiance

L'ambiance créée et présente dans le dossier annexe est issue de sons provenant de Soundly et de Krotos Studio assemblés sur Reaper.

### Les sons

Les sons créés dans le dossier annexe proviennent de layering réalisé sur Reaper à partir de sons issus de Soundly, de Krotos Studio et de Foley.

La voix présente également dans le dossier provient de Zoé Demeyere, une des scout que j'anime chaque samedi et qui a bien voulu que je l'enregistre pour l'occasion. Grâce à sa voix, j'ai pu représenter en audio, une des voix qu'entend Aarushi, une de ses amies imaginaire. C'est la première fois que je le fais et j'ai trouvé ça vraiment intéressant et amusant à travailler.

### La musique

Durant le gameplay, je n'imagine aucune musique étant donné que le paysage sonore est déjà assez chargé. De plus, nous devons nous concentrer sur certains dialogues en temps réel et ajouter une musique par dessus ça pourrait créer des dissonances avec l'expérience recherchée.

Néanmoins, si on se penche sur la key 5 de la cut scene présentée dans la partie «Emotionnal design», on se rend compte qu'après avoir fait le vide dans son esprit, une musique progressive se lance. Je n'ai évidemment pas les compétences pour composer une musique entièrement mais si je devais tenter de la décrire je dirais que des suites d'accord au piano et au violon s'enchaîneraient de façon à ce qu'on puisse passer d'une mélodie mystérieuse, triste et mélancolique à un sentiment de contrôle et de courage pour la suite.

Pour essayer d'illustrer avec quelque chose qui s'en rapproche, je vous renvoie vers l'anthologie musicale de la série «His Dark Materials» composée par Lorne Balfe. En particulier le titre « The Settling of a Daemon».



## Les sons

### Déverrouillage de porte

Ce son de «validation» se déclenche lorsqu'Aarushi passe son badge sur le système de verrouillage d'une porte.

### Ouverture de porte

Ce son se déclenche lorsqu'on ouvre une porte, il y a plusieurs variations pour simuler les différences d'acoustiques dans les endroits. C'est un bruit de clinge suivi d'un léger grincement.

### Alarme incendie

L'alarme se déclenche quand nous interagissons avec celle-ci. Elle sonne un peu vieille et aurait du être remplacée il y a longtemps.

### Déplacement, bruits de pas

(Ce son est disponible dans le dossier annexe «Sound Design» !)

Aarushi marche d'un pas incertain et doit souvent se couvrir. Elle marche à pieds nus sur un sol carrelé, sale et froid.

### Dialogues

Lors du gameplay, Aarushi devra écouter certains dialogues entre patients pour obtenir des informations. Ceux-ci ont une variation «étouffée» lorsqu'elle les écoute depuis une trappe d'aération. Dans l'idéal, ces sons devraient sonner comme des «walla» de loin et s'éclaircir quand on s'en rapproche.

### Son d'interrupteur

(Ce son est disponible dans le dossier annexe «Sound Design» !)

Le son se déclenche quand on allume ou qu'on éteint la lumière et varie en fonction de l'acoustique de la pièce dans laquelle on se trouve.

### Hallucinations Auditives 1 : Perturbations

(Ce son est disponible dans le dossier annexe «Sound Design» !)

Ce son peut se déclencher à plusieurs moments dans la partie. Il est le fruit des troubles mentaux d'Aarushi et survient lorsqu'elle a des pics d'adrénaline. C'est un mélange de voix et de bruits troublants.

### Hallucinations Auditives 2 : Voix

(Ce son est disponible dans le dossier annexe «Sound Design» !)

Ces sons, encore une fois issus de sa maladie, proviennent d'une des amies imaginaires qu'Aarushi s'est créée depuis petite. Cette voix vient régulièrement lui parler et la pousse à sortir de cet asile, elles sont là pour troubler les joueuses et joueurs.

## **Touches de digicode**

(Ce son est disponible dans le dossier annexe «Sound Design» !)

Ce son se déclenche lorsqu'on interagit avec le digicode. En cinématique, elle va appuyer sur les touches qui rendront un feedback auditif de vieux bruit de touches de téléphone fixe.

## **Canalisations**

Quelques bruits de «plomberie» seront présents mais ils font partie de l'ambiance générale dont nous parlerons plus tard.

## **Bruits venant des patients et infirmiers.ères**

Il est important de savoir quand une personne arrive pour pouvoir agir en fonction, c'est pourquoi il est impératif d'attacher un son de déplacements au PNJ qui se déplacent dans le niveau. Ces bruits seront composés de voix, de bruits de pas, de froissements de vêtements,..

## **Sac poubelle**

(Ce son est disponible dans le dossier annexe «Sound Design» !)

Un bruit de froissement de sac poubelle doit intervenir lorsqu'on récupère les croutes de pain dans la poubelle de la cantine..

## **Brouhaha**

Lorsqu'on déclenchera l'alarme incendie, un gros brouhaha viendra se superposer pour appuyer le fait que le chaos et le désordre prennent possession de la pièce.

## **Sons d'ordinateurs**

(Ce son est disponible dans le dossier annexe «Sound Design» !)

Quand on ira chercher le code du digicode sur l'ordinateur, il faudra un son de déverrouillage, un son de touches de clavier suivis d'un son de validation.

## **Tic tac**

(Ce son est disponible dans le dossier annexe «Sound Design» !)

Un Tic tac constant sera présent dans la réception provenant de l'horloge.

## **Cris et gémissements**

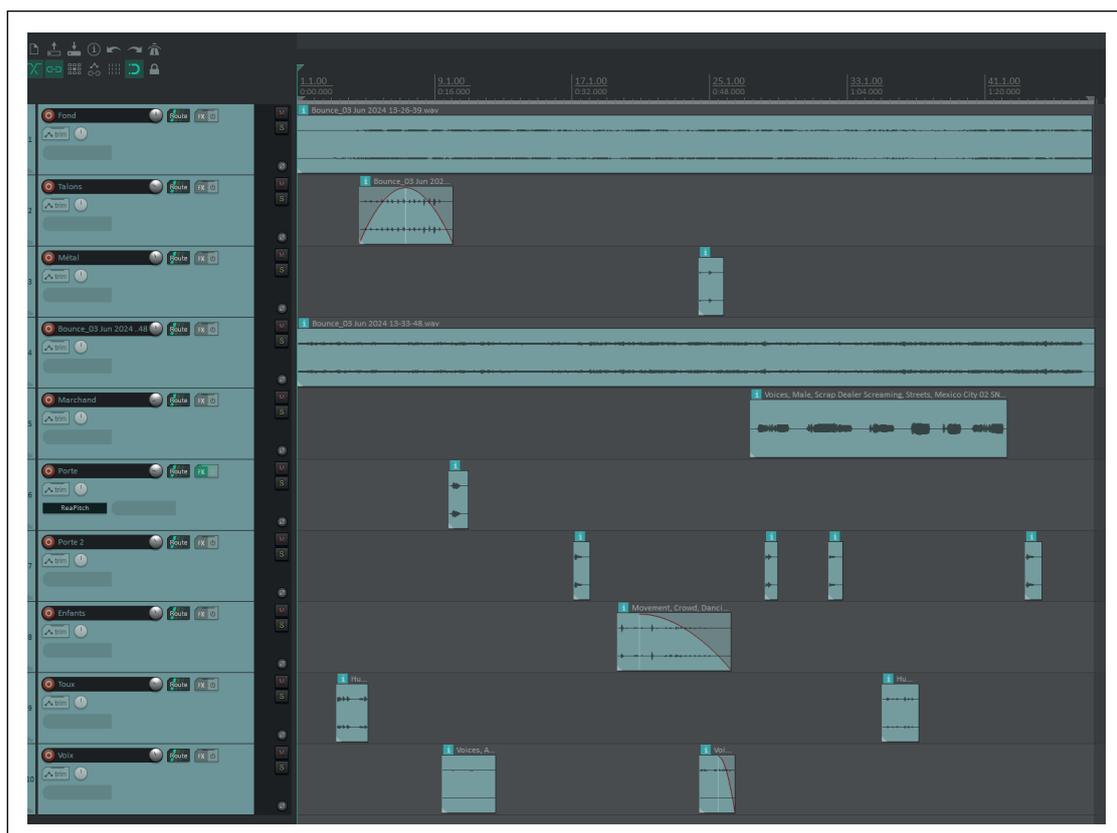
Des cris et gémissements peuvent survenir à des moments tout à fait aléatoires durant le niveau. il ne faut pas oublier que dans les chambres se trouvent des personnes démentes et / ou atteintes de troubles mentaux qui sont mal prises en charge. Les traitements ne sont pas à jour et certains ont des crises. On entendra tout de même qu'un mur nous sépare de ces bruits.

## Ambiance

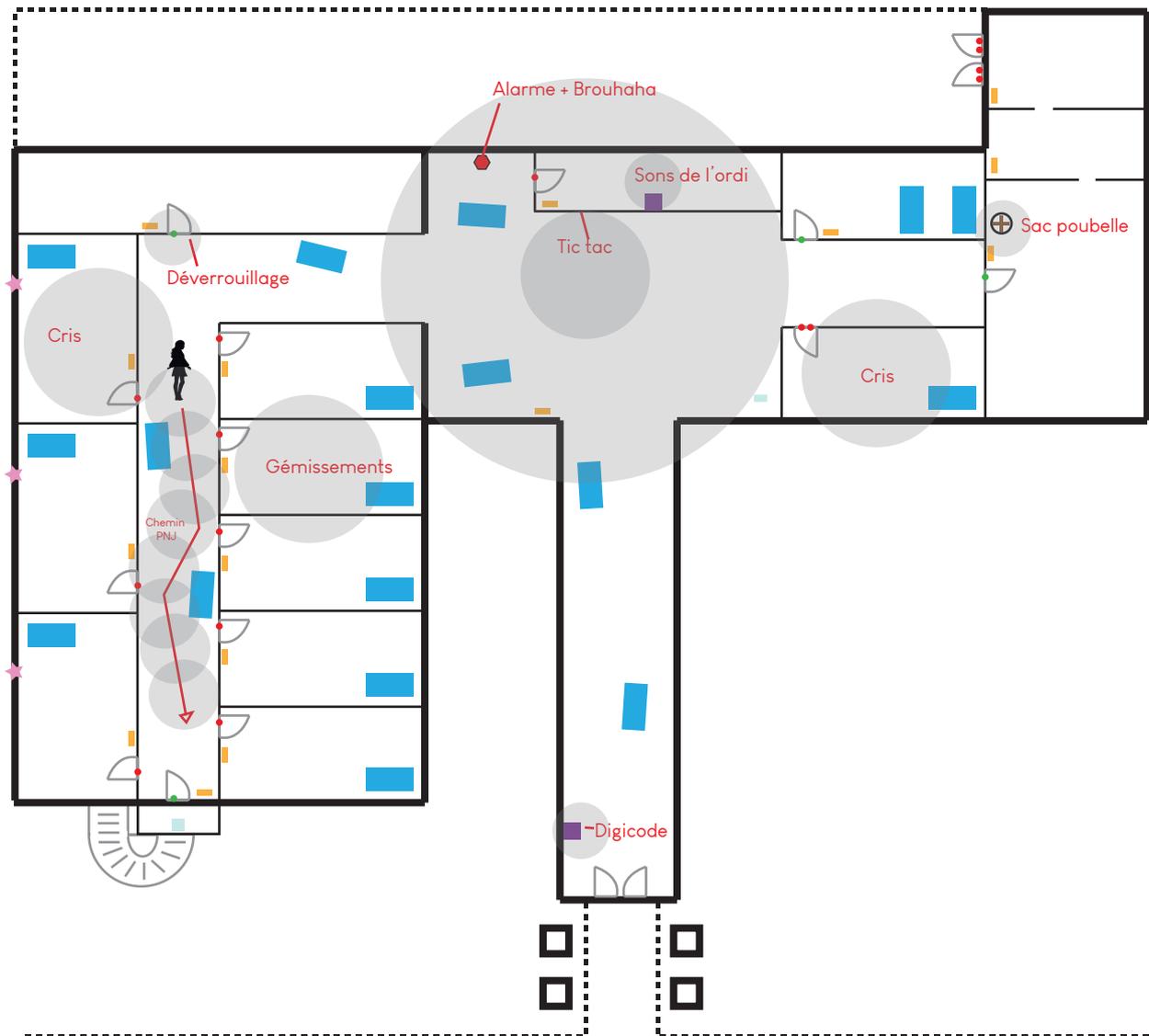
À l'intérieur de cet l'asile délabré indien, l'ambiance sonore est inquiétante et pesante. On entend en permanence le bourdonnement des vieux ventilateurs qui grincent parfois. Les pas lourds du personnel résonnent dans les longs couloirs, se mêlant aux murmures incompréhensibles des patients. Des bruits de plomberie font craquer les tuyaux. Les gémissements de certains patients résonnent aussi. Parfois, on entend les appels lointains de vendeurs de rue en hindi et les claquements soudains des portes rouillées, ajoutant des frissons à cette atmosphère déjà angoissante.

Dans cette ambiance, j'aimerais qu'on sente des inspirations que j'ai emprunté à des classiques comme *Shutter Island*, un film dans lequel l'histoire se déroule dans un hôpital psychiatrique sur une île isolée, et l'atmosphère est très mystérieuse et tendue. On entend le bruit de l'océan, des cris lointains et une musique inquiétante qui rendent le tout vraiment angoissant. Il y a aussi le film *Gothika* qui se déroule également dans un hôpital psychiatrique. Il y a une musique tendue pour créer une ambiance effrayante. Les lumières clignotantes et les couloirs sombres qui rendent le tout encore plus stressant.

En ce qui concerne les jeux, il y a beaucoup de passages de jeux d'horreur qu'on pourrait citer comme une partie du jeu *Outlast* qui se passe dans un asile abandonné. Ils y ont utilisé des cris, des chuchotements et des bruits de pas pour créer une ambiance de terreur constante.



## Bonus : Exemple de mise en pratique



Voici ce que cela pourrait rendre en intégrant les sons au niveau grâce aux sound cues (Unreal). Les disques gris représentent la perception totale du son. Au delà de ce disque le bruit est devient perceptible ou non selon la distance entre vous et lui.

## Contexte post-niveau

Après s'être échappée de l'asile de Kochi, Aarushi se retrouve à roder dans les rues, guidée par les voix dans sa tête. Peu à peu, elle devient de plus en plus dépendante des substances qu'elle trouve. Les voix deviennent plus fortes, plus exigeantes, la poussant à des actions de plus en plus désespérées. Elle vole pour se procurer sa dose, se bat pour survivre et évite les regards compatissants ou méprisants des passants.

Un jour, épuisée et affamée, Aarushi se réfugie dans un bâtiment abandonné, un ancien entrepôt devenu un squat de toxicomanes. Les voix s'étaient amplifiées et elle n'arrivait plus à les ignorer. Elles lui murmurent des choses terrifiantes, la poussant à l'extrême. Pour trouver le calme et la paix, elle s'inflige des doses de plus en plus fortes jusqu'au sommeil. Mais ce jour là, ce n'est pas le calme qui l'accueille. Aarushi est retrouvée sans vie par d'autres sans-abris errants, son corps par terre marquant la fin tragique de sa lutte contre ses démons intérieurs. La société, indifférente, continue de vivre, engloutissant la mémoire de cette jeune fille qui n'avait trouvé aucun répit ni soutien.

Aarushi est devenue une ombre parmi tant d'autres, une âme perdue parmi toutes les victimes de maladies incomprises et d'une société qui avait échoué à la protéger. Son histoire tragique résonnera et sera porteuse de message pour aider ceux qui luttent seuls contre des ténèbres intérieures.

## Conclusion

Durant la production de cet examen, j'ai pu mêler les acquis des cours qui m'intéressent avec des idées qui me restaient dans un coin de la tête depuis un moment déjà. Il était très intéressant de pouvoir trouver des techniques à travers lesquelles on peut faire ressentir des émotions aux joueuses et joueurs, tant par le son que par les éléments de gameplay ou encore les dispositifs ludiques marquants. J'ai beaucoup appris et j'ai pu raffiner certains acquis en les mettant en pratique dans ce rendu.

J'aime énormément agrandir ma culture générale et parfois les choses auxquelles on s'intéresse ne sont pas toujours toutes roses. Malheureusement, le bien n'existe pas sans le mal et ce monde dans lequel nous vivons présente beaucoup de lacunes à une époque durant laquelle nous devons consacrer plus d'intérêt aux inégalités. Personne n'est capable de miracles mais je trouve ça tellement triste de voir que des peuples sont opprimés, que des communautés sont rabaissées, discriminées et j'en passe.

C'est pourquoi j'ai choisi de parler des maladies mentales, des conditions des femmes, des minorités et de l'état actuel de la société indienne sur ces sujets. Certes, des efforts sont faits par des professionnels et des institutions mais le coeur des gens et leur point de vue est difficile à changer.

J'ai toujours eu une affinité pour les oeuvres qui portent un message, qu'il soit petit ou grand, l'intention est, selon moi, ce qui importe le plus. Dans un monde comme celui-ci, je trouve ça tellement beau à voir que des créateurs et créatrices fassent le choix de porter des messages importants pour exposer des choses qui leur tiennent à coeur. C'est une direction dans laquelle j'aimerais personnellement me tourner quand j'aurai la chance de pouvoir participer à la création de jeux destinés au grand public.

Je me réjouis d'avoir pu travailler sur un examen de ce genre. J'ai pu m'exprimer librement sur des sujets qui me sont importants. Grâce aux cours j'ai pu mettre des choses concrètes sur mes idées et si j'avais tout le temps et le budget nécessaire, je commencerais la production de ce jeu sans hésiter !

Merci de m'avoir lu.

## Bibliographie et remerciements

### Images

- <https://pixabay.com/fr/>
- <https://www.freepik.com/>
- <https://www.gettyimages.fr/photos/inde>
- <https://www.pinterest.com/crownthekrypwl/last-of-uslast-of-us-2/>
- <https://indianexpress.com/article/technology/gaming/key-details-from-unannounced-resident-evil-4-remake-surfaces-online-7773306/>
- <https://cms-cdn.zaonce.net/2023-11/ps5.jpg>

### Articles

- <https://www.hamilton-medical.com/fr/Stories/India-Heroes.html>
- <https://www.slate.fr/story/204503/inde-sante-mentale-sujet-sensible-honte-tabou-depression-suicide-discrimination-peur-tradition>
- <https://www.bbc.com/afrrique/-monde-55453426#:~:text=Le%20syst%C3%A8me%20de%20castes%20divise,dieu%20hindou%20de%20la%20cr%C3%A9ation.>
- <https://asialyst.com/fr/2017/10/31/memo-systeme-castes-inde-10-points>
- <https://www.inserm.fr/dossier/schizophrenie//>
- <https://www.who.int/fr/news-room/fact-sheets/detail/schizophrenia>
- <https://gamestudies.org/2102/articles/dudek>
- <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frvir.2022.919163/full>
- <https://www.drishtias.com/daily-updates/daily-news-editorials/state-of-healthcare-sector-in-india>

### Livres

- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*
- Denton Bryant, R., & Giglio, K. (2015). *Slay the dragon : writing great videogames*
- Adams, E., & Rollings, A. (2007). *Fundamentals of Game Design*
- Hodent, C. (2017). *Dans le cerveau du gamer : Neurosciences et UX dans la conception de jeux vidéo*

## Oeuvres audiovisuelles / vidéoludiques

- \*Metro Exodus\*. Développé par 4A Games, Deep Silver, 2019.
- \*Metal Gear Solid V: The Phantom Pain\*. Développé par Kojima Productions, Konami, 2015.
- \*Death Stranding\*. Développé par Kojima Productions, Sony Interactive Entertainment, 2019.
- \*Ghost of Tsushima\*. Développé par Sucker Punch Productions, Sony Interactive Entertainment, 2020.
- \*Night in the Woods\*. Développé par Infinite Fall, Finji, 2017.
- \*Dead Cells\*. Développé par Motion Twin, Motion Twin, 2018.
- \*Resident Evil 4\*. Développé par Capcom, Capcom, 2005.
- \*The Last of Us\*. Développé par Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, 2013.
- \*The Last of Us Part II\*. Développé par Naughty Dog, Sony Interactive Entertainment, 2020.
  
- Scorsese, Martin, dir. \*Shutter Island\*. Paramount Pictures, 2010.
- Kassovitz, Mathieu, dir. \*Gothika\*. Warner Bros, 2003.

## Vidéos

- <https://www.youtube.com/watch?v=8ztldoUcr2E>
- <https://www.youtube.com/watch?v=neSPha9NjEE>

## Remerciements

- Voix : Zoé De Meyere.
- Relecture : Joey Coppens.
- Apprentissages : Thibaut Dervaux, Thibault Blanché, Pierre Lovati.