

ican



# KIPINNESIS



2014 . 2015

# SOMMAIRE

- FICHE SIGNALETIQUE ..... 4
- PITCH ..... 5
- USP-KSP ..... 6 - 7
- GAMEPLAY ..... 8 - 11
- LD ..... 12 - 13
- DIRECTION ART. .... 14 - 15
- NARRATION ..... 16
- SOUND DESIGN ..... 17
- DISTRIBUTION ..... 18 - 19

## TEAM

### **LORRIS GIOVAGNOLI**

GD, Développement, Sound Design

### **ENZO MENEGAZZI**

GD, Ass.Level Design, Communication, Documentation

### **ANTOINE MONANGE**

Modélisation/Animation 3D, Intégration

### **YOAN SALAGNAC**

Artiste 2D, Documentation

### **THOMAS SANDMEIER**

GD, Level Design, Sound Design, Intégration

### **NICOLAS TERLON**

Direction artistique, Ergonomie, Communication

# FICHE SIGNALÉTIQUE :

## TYPE :

Réflexion - Exploration

## PLATEFORME

PC

## COEUR DE CIBLE

Joueurs de jeux indépendants et de FPS. Curieux de découvrir un univers riche et étrange. Recherchant une expérience proche d'un *Portal*-like avec une **composante plus exploratoire**.

## CLASSEMENT PEGI

9+

## SUPPORT :

Unity

# PITCH

*Kinesis* est un jeu d'exploration et de réflexion en vue subjective dans un univers 3D. Il se déroule sur une planète inconnue, colorée et inspirée de l'univers de Moebius. Etre attentif à cet environnement vivant sera la clé de compréhension de cette planète et de son histoire.

Pour parvenir à cela le joueur dispose de deux pouvoirs :

- La possibilité d'emprunter des flux, pour se déplacer de manière fluide et dynamique.
- La possibilité d'orienter les flux pour créer son propre chemin, donnant à *Kinesis* tout son aspect puzzle-game.



# UNIQUE SELLING POINTS

## ORIGINALITÉ

Le principe des flux permet d'avoir deux types d'expériences mêlées en une :

- La recherche, l'expérimentation, la réflexion : les phases de puzzle.
- L'adrénaline, le lacher-prise : les phases de transports dans les flux.

Avec une vraie interdépendance entre ces deux formes, permettant de se projeter durant les phases de réflexion vers les phases de déplacement.

Toute la progression du jeu va se faire sur l'approfondissement de ce système.



# KEY SELLING POINTS

## EXPLORATION:

*Kinesis* offre une expérience exploratoire. Découvrez les multiples possibilités de la mécanique principale et progressez dans les différentes zones grâce à elle, éloignez vous du chemin principal pour découvrir les richesses de ce monde étrange.

La narration est une part importante dans *Kinesis*, mais elle intervient principalement à travers les décors et les environnements étendus. Observez les différents indices laissés par la planète pour découvrir ses secrets.

## EXOTISME :

Plongez dans un environnement coloré et dépaysant, inspiré du planet-opera. Une science fiction avant toute organique, naturelle et psychédélique.



# GAMEPLAY

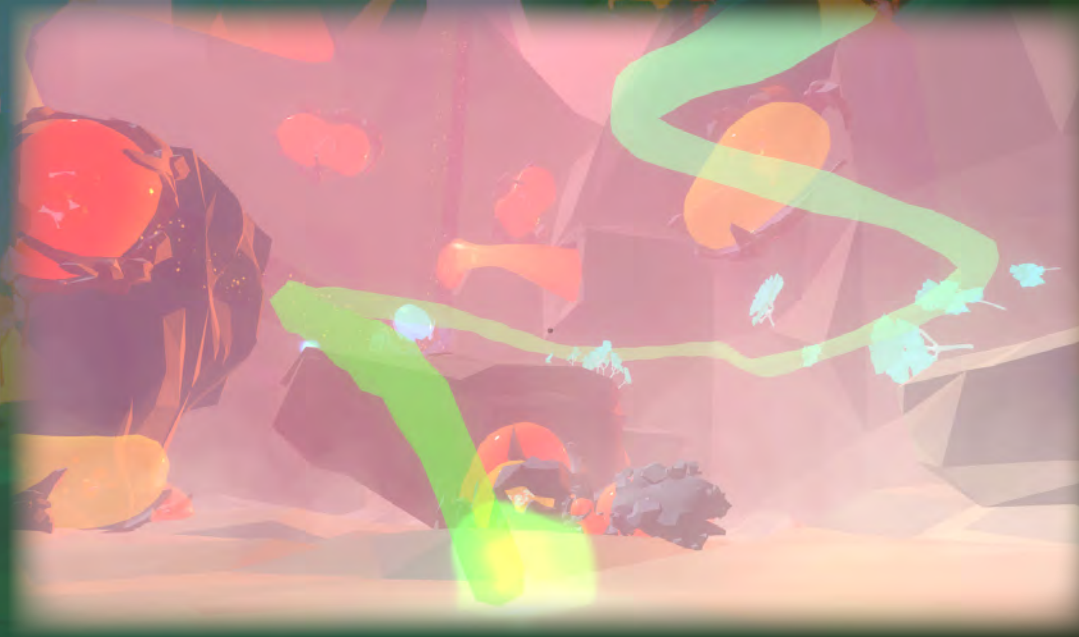
## VOYAGER

La première mécanique de *Kinesis* est la possibilité d'utiliser des flux pour se déplacer, en rentrant littéralement à l'intérieur pour suivre leur trajectoire.

Un seul input : «E» permet d'entrer dans le flux.

Ils fonctionnent alors comme un moyen de transport, linéaire, dont il est possible de sortir à tout moment.

Ici un flux (en vert) empruntable par le joueur et qui permet de se rendre sur la plateforme située plus haut. Les flux verts sont générés par le système et ne sont pas guidés par le joueur.





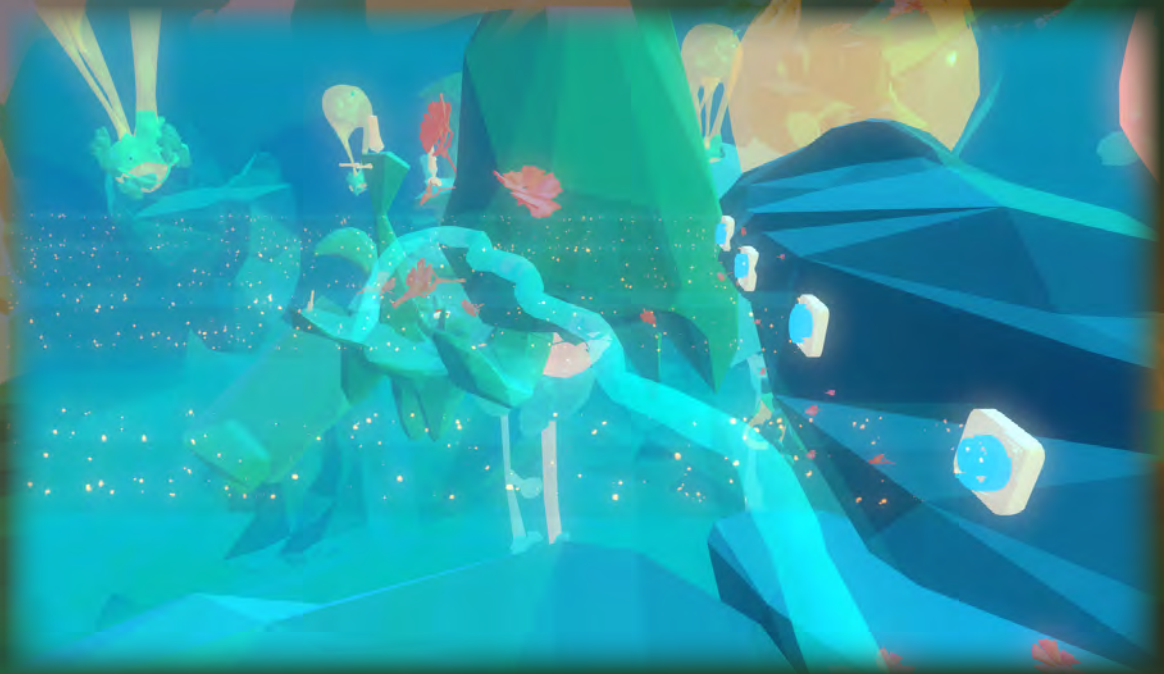
# GAMEPLAY

## CRÉER SON CHEMIN

Un flux change de trajectoire selon les forces qui lui sont appliquées. Le joueur a la possibilité d'activer et de désactiver des générateurs, entraînant l'apparition/la disparition de forces afin d'orienter le flux dans la direction qui l'intéresse.

Un seul input : « clic gauche » permet d'activer un générateur de force.

Ici le flux (bleu) subit des forces provenant de la droite ce qui va progressivement le faire se décaler sur le côté. Il subit également des forces venant de l'arrière qui le font avancer.



# GAMEPLAY

## REWIND

Pour terminer sa panoplie de compétences, le joueur a la faculté de rembobiner le flux à n'importe quel instant de sa construction et à la vitesse qu'il le souhaite.

Cela va lui permettre d'expérimenter et de résoudre les énigmes par étapes.

Un seul input : « clic droit » permet à la fois de rembobiner et de relancer le flux.



# GAMEPLAY

## RENOUVELLEMENT

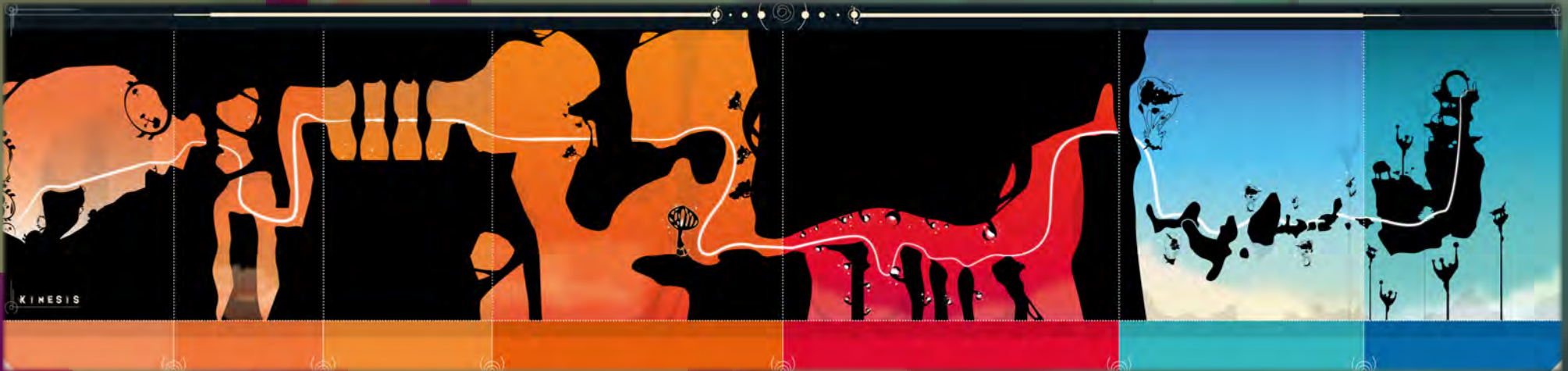
Nous voulions créer un système simple, qui gagne en profondeur au fur et à mesure du jeu, en voici quelques exemples :

- **Les forces externes** : des générateurs présents dans le niveau que le joueur ne peut pas désactiver, elles vont obliger le joueur à s'adapter.
- **Débloquer de nouvelles forces** : le joueur commence avec une seule force à poser, puis en débloque davantage. Cela lui ouvre de plus en plus de possibilités.
- **Challenger le rewind** : pour offrir de la variété et utiliser différemment notre système, nous avons conçu des niveaux où il n'y a aucune force : ils doivent être résolus en utilisant intelligemment le rewind.
- **Utiliser des interrupteurs** : les interrupteurs permettent de changer la configuration de l'environnement, ce qui ouvre de nouveaux chemins selon l'utilisation que fait le joueur des générateurs.

# LEVEL DESIGN

## STORYTELLING

À la manière de *Journey*, le level design et la progression du joueur sont liés à la trame narrative, afin de raconter une histoire au joueur dans sa progression. Le début du jeu raconte la naissance de l'avatar et son apprentissage coïncide avec les premiers tutoriaux.



La rupture que l'on voit sur la frise, avec le passage dans les tons bleus, correspond à l'arrivée dans le monde, la fin des zones souterraines et le début des premières vraies énigmes.

De la même manière, le début du jeu est plus linéaire, à la fois pour contraindre le joueur et faciliter l'apprentissage, mais aussi pour donner un sentiment de proximité entre le joueur et la planète. Les couleurs renforcent ce ressenti.

## LD

Dans *Kinesis*, un travail particulier a été réalisé pour inciter et récompenser l'exploration.

### INCITATIONS

Le fait d'explorer a pour effet de réveiller la nature présente sur la planète. La narration s'exprime au travers de la flore, ce point est donc primordial. Au delà de cet aspect, le visuel très impactant révèle sa forme finale à cet instant, permettant au joueur de profiter des environnements.

### OBJECTIFS

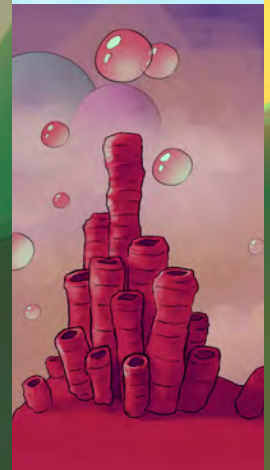
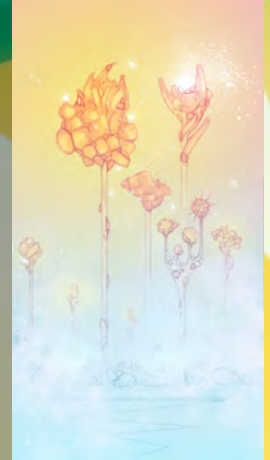
Le fait d'explorer va entraîner la progression du joueur à plusieurs niveaux :

- Nouveaux lieux secrets ;
- Narration visuelle ;
- Gain de confort (dans l'utilisation du travel) ;
- Gain de nouvelles forces ;
- Teasing sur la suite du jeu au travers de visions ;
- Différents niveaux de compréhension de la trame narrative.

# DIRECTION ARTISTIQUE

## INTENTIONS / RÉALISATIONS

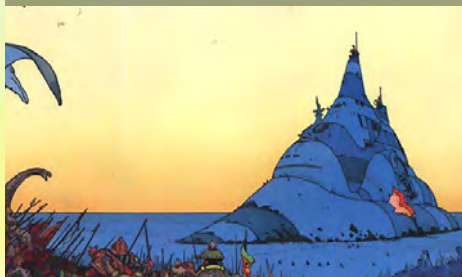
- Environnement extra terrestre onirique (planet-opera).
- Utilisation de nuances colorimétriques évolutives.
- Mise en scène et utilisation de fx (dust, particles, light shafts).
- Exploration d'un écosystème varié et réactif.
- Découverte d'une civilisation déchue (architecture, langage et reliquats).
- Altération des modèles de pensée terrestres :
  - Nombre et nature des astres satellites.
  - Altération des forces physiques et gravitationnelles conventionnelles.
  - Moyens de déplacement exotiques.
- Utilisation d'une matière énergétique liée au mouvement.
- Incarnation d'une personnification physicalisée de la planète (avatar).



# DIRECTION ARTISTIQUE

## RÉFÉRENCES / INSPIRATIONS

- Jean «Moebius» Giraud : pour son travail sur la « science fiction terrestre », ses paysages désertiques et organiques, a contrario du futurisme technologique.
- Journey : pour son univers poétique, spirituel, coloré, esseulé et ses rapports d'échelle.
- Elegy for a dead world : pour son traitement graphique et sa représentation de l'inconnu.
- No Man's Sky : pour sa richesse d'environnements, la concordance des contrastes.
- Le mouvement créatif du low poly : pour sa représentation de formes reconnaissables à leurs plus petits niveaux de complexité.



# NARRATION :

## AUTOCENTRÉE

*Kinesis* construit sa narration par ses points de vue, son écosystème et ses couleurs, qui vont à la fois **questionner le joueur et lui offrir des réponses**. C'est en s'intéressant à son environnement que le joueur va découvrir l'histoire de cette planète.

## FABLE ECOLOGIQUE

Le joueur doit venir en l'aide à la planète, entité vivante en proie à des problèmes suite au **déclin d'une civilisation qui vivait en symbiose avec elle**. C'est le grand axe qui va structurer la progression, le fait d'**aider la planète à se ressourcer et lui redonner vie**.

## ENTITÉ CONSCIENTE

Le deuxième axe très important dans *Kinesis* concerne le **rapport à la conscience et à l'unicité**. Le personnage que vous incarnez est **une personnification de la planète, un avatar**, qui va progressivement s'émanciper. On a ici un parallèle entre le voyage du joueur et la progression de l'avatar, puisque *Kinesis* est avant tout un jeu de réflexion, où l'apprentissage a une place primordiale.

## SYMBIOSE

Le terme de symbiose est central dans *Kinesis*, tous les éléments du jeu se répondent pour offrir au joueur une expérience réactive et sortir du relatif état statique d'un puzzle-game.



# SOUND DESIGN :

## AMBIANCE

Les différences très marquées au niveau des ambiances visuelles, notamment la colorimétrie, se retrouvent dans l'ambiance sonore.

Celle-ci n'est pas trop prégnante, volontairement, pour laisser une plus grande place aux sons localisés et à la narration sonore «émergente», rendue possible ces sons.

## LOCALISATION

Dans le jeu, de nombreux éléments sont **sonorisés localement** et ont un comportement associé aléatoire.

Cela signifie simplement que les sons ne vont pas toujours se jouer de la même façon.

Ceci est primordial pour garantir l'immersion du joueur et donner cette impression de vie sur la planète, si importante.

**La nature a cette particularité d'être aléatoire et imprévisible**, et c'est ce que nous avons voulu retranscrire au niveau du son.

# DISTRIBUTION

## PLATEFORME DE DIFFUSION :

### LE WEB :

En tant qu'étudiant, le moyen le plus simple de nous faire connaître est de mettre à disposition gratuitement une démo aboutie du jeu, qui **donne envie au public de nous suivre**.

### STEAM :

La seconde étape consiste à diffuser notre jeu via *Steam*, qui en plus d'être la plus grande plateforme en terme d'utilisateurs, est à la pointe au niveau du jeu **indépendant et expérimental**.



Des plateformes comme *Desura* ou *Itch.io* nous intéressent également, elles compensent leur plus petit nombre d'abonnés par une plus grande ouverture et une plus grande accessibilité.

# DISTRIBUTION

## FINANCEMENT PARTICIPATIF

Le fait de travailler sur une démo permet d'envisager le financement participatif. Le but est de créer une attente auprès d'une communauté soutenant le jeu. Une fois cette étape atteinte, une campagne *Kickstarter* peut être envisagée pour débloquer des fonds. C'est un modèle qui nous est en parti inspiré par *Deadcore*, un jeu développé lors d'une jam, et qui a été poursuivi grâce à l'intérêt qu'il a suscité.

D'autres exemples comme *Atakapu*, montrent que cette méthode reste difficile et souvent périlleuse. Ces étudiants n'ayant réussi à financer que 6% de leur campagne «Indiegogo».



Compte tenu du marché, il est très difficile de percer sans avoir une communauté en amont du projet, beaucoup de jeux sortent chaque jour, il faut se différencier en créant tôt un lien avec les joueurs.