

IMMORTAL GLADES

Game Concept Document



Projet Semestriel 2

ESMA formation Jeux Vidéos 2022 / 2023



JV1A - CHATILA Yann



Pitch narratif

Immortal Glades a pour thème la nature : vous incarnez une jeune Dryade, une déesse sylvaine destinée à protéger les Clairières Immortelles, lieux féériques habités par les Esprits Sauvages. Malheureusement, une terrible corruption frappe votre habitat. Dernière survivante de cette catastrophe, vous reprenez le flambeau de vos aïeulles, afin de rétablir la pûreté dans votre foyer. Au cours de votre route, vous apprenez à guérir les Esprits Sauvages de leur folie, pour entrer en symbiose avec eux, afin de franchir les obstacles vous séparant de votre objectif final : le Grand Cerf, roi des Esprits Sauvages, le seul à même de débarrasser la corruption des Clairières Eternelles ; du moins, si lui-même n'a pas succombé à ce mal...



Principes directeurs

USP

Découvrez sans cesse un nouveau gameplay, en contrôlant chaque mob qui possède ses propres capacités pour franchir les obstacles de ce platformer 2D.

KSP

- Un Puzzle Game composé de tableaux aux énigmes variées.

- Un jeu reposant et non punitif, constitué de respawns très permissifs.

- Une ambiance féérique et envoûtante, au coeur d'un environnement naturel à la colorimétrie nocturne et poétique.



Concept

Basée sur la thématique principale de l'empathie, *Immortal Glades* propose une expérience de réflexion axée autour du Puzzle Game. Chaque niveau se présente sous la forme d'un tableau fixe, rempli d'énigmes et de passages à débloquer, jusqu'à arriver à la sortie, menant au prochain tableau. Cependant, ici, pas de mécaniques débloquées autour d'un seul et même personnage : le protagoniste ne possède même pas de corps au sein de l'espace de jeu. Pour agir au sein des niveaux, tout tourne autour du Core Gameplay : contrôler les mobs. L'objectif est d'amener le joueur à aller à l'encontre des présupposés classiques du platformer 2D, en développant une posture non agressive à l'égard des mobs : ici, les mobs représentent des alliés possédant des forces et des faiblesses. Leur complémentarité, via l'éventail de mécaniques associées à chacun, constitue l'outil principal du joueur pour franchir les obstacles entravant sa progression. Si certains mobs peuvent se montrer l'aggressifs, tout l'enjeu des niveaux constituera à les apaiser, en cohérence avec l'aspect narratif du jeu, qui nous fait incarner une déité protectrice.

Fiches de personnages

Le protagoniste

Le personnage que l'on incarne, une Dryade, n'a pas d'avatar au sein de l'espace de jeu : elle n'apparaît que sur l'UI. Sa seule capacité est donc de contrôler les mobs apparaissant dans les niveaux : les Esprits Sauvages. Pour cela, un simple clic de la souris sur l'Esprit Sauvage permet d'en prendre le contrôle.

L'antagonisme

L'antagonisme est incarné par la Corruption, dont on cherche à se débarrasser au sein de l'histoire. Elle se manifeste par des éléments de décors (pics, etc...) ainsi que par l'influence qu'elle peut avoir sur certains mobs, les rendant fous au point qu'on ne peut les contrôler sans les apaiser grâce à un item.



Les Esprits Sauvages

Les Esprits Sauvages sont à la fois une extension de notre protagoniste, lorsqu'elle en prend le contrôle. Cependant, certaines phases de jeux empêchent de prendre le contrôle de ces Esprits : lorsqu'ils sont 'en panique'. Deux situations peuvent provoquer leur panique. La première est lorsqu'on incarne un Esprit, et que l'on se rapproche trop d'un autre Esprit : ce dernier laisse exprimer son côté bestial, en étant agressif ou apeuré. Dans ce cas, il suffit de s'éloigner pour que l'Esprit s'apaise. L'autre situation concerne les Esprits affolés par la Corruption : impossible d'en prendre le contrôle tant que l'on n'est pas parvenu à les guérir à l'aide d'un item récoltable dans le niveau. Bien que tous les mobs soient en mesure de se déplacer et de sauter, chacun possède un éventail de capacités personnelles, permettant de franchir des obstacles répartis dans le niveau. Au naturel, tous les mobs se déplacent en effectuant des allers retours sur sa plateforme, mais chacun possède un comportement particulier quand il est en panique et en contact avec nous. Découvrez plus d'informations sur chacun des Esprits page suivante.



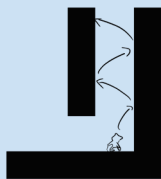
Le Climax

Après avoir franchi tous les niveaux, au cours desquels le joueur apprend progressivement les mécaniques liées à chaque Esprit, il se retrouve confronté au boss final : le Roi Cerf ayant succombé à la Corruption. La Dryade n'a pas d'autres choix que de le vaincre au cours d'un combat, pour rétablir la pureté au sein de son monde. Le combat se découpe donc en quatre phases, au cours desquelles le joueur incarne l'un après l'autre les 4 Esprits Sauvages, et utilise leurs capacités pour affaiblir le boss. Le décor est modifié entre chaque phase, et le comportement du boss également. À l'inverse du reste du jeu, le combat place le joueur dans un gameplay nerveux : le boss est agressif, et le joueur se situe dans un espace beaucoup plus étroit, où la fuite n'est pas envisageable : l'esquive s'impose comme moyen d'échapper au Game Over. Afin de rester dans l'optique d'un jeu non punitif, comme le reste des niveaux le font, un checkpoint est placé entre chaque phase de boss, afin de ne pas contraindre le joueur à tout recommencer s'il meurt. À l'issue des quatre phases, le joueur peut récupérer un item, identique à ceux utilisés en amont dans le jeu pour purifier les Esprits corrompus. En l'utilisant sur le Roi Cerf, le combat prend fin : l'Esprit est apaisé, et peut rétablir l'harmonie dans les Clairières Immortelles.

L'esprit Grenouille

Le gameplay de la Grenouille est axé sur sa mobilité et son petit gabarit.

Wall Jump : La Grenouille peut sauter d'une plateforme verticale à une autre, permettant d'accéder à des espaces en hauteur.



Langue Grappin : En propulsant sa langue, la Grenouille peut saisir certains éléments de décor, soit pour se tracter à eux, et ainsi franchir certains précipices, soit pour les tracter vers elle (exemple : une caisse), et ainsi déplacer ces éléments dans le décor.



Petit : La Grenouille peut franchir certains passages étroits inaccessibles pour le reste des mobs.



Poids plume : La Grenouille peut franchir les plateformes fragiles sans qu'elles cèdent sous son poids.



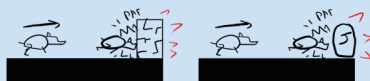
Fuite (en panique) : Lorsque le joueur ne possède pas la Grenouille et qu'elle est en panique, elle prend la fuite, en allant vers la direction opposée au joueur.



L'esprit Sanglier

Le gameplay du Sanglier est axé sur sa force, sa vitesse et son gros gabarit.

Charge : La Sanglier peut foncer à une vitesse supérieure, jusqu'à rencontrer un obstacle. L'obstacle est détruit s'il s'agit d'un élément destructible. Lorsque le joueur ne possède pas le Sanglier et qu'il est en panique, il adopte ce comportement à l'égard du joueur.



Pousser : Le Sanglier peut pousser un élément de décor mobile.



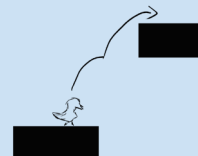
Poids lourd : En franchissant des plateformes fragiles, elles cèdent sous son poids.



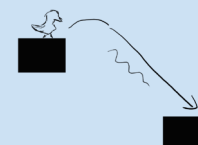
L'esprit Corbeau

Le gameplay du Corbeau est axé sur sa mobilité verticale, et sa capacité à lancer des projectiles.

Double Jump : Lorsqu'il est en l'air, le Corbeau peut effectuer un deuxième saut, permettant d'accéder à des plateformes en hauteur.



Planer : En l'air, le Corbeau peut ralentir sa vitesse de chute en planant, permettant d'accéder à des plateformes éloignées.



Plume créatrice : Le Corbeau peut projeter une plume qui, au contact d'un élément de jeu particulier, crée une nouvelle plateforme.



Poids intermédiaire : Le Corbeau peut franchir les plateformes fragiles, mais ces dernières finissent par céder sous son poids après un temps.



Tir (en panique) : Lorsque le joueur ne possède pas le Corbeau et qu'il est en panique, il tire un projectile mortel dans sa direction.



L'esprit Scarabée

Le gameplay du Scarabée est axé sur ses capacités de survie.

Carapace : Le Scarabée se rétracte dans sa carapace, le rendant invulnérable. Il devient une plateforme sur laquelle on peut sauter. Lorsque le joueur ne possède pas le Scarabée et qu'il est en panique, il adopte ce comportement à l'approche du joueur.



Galerie : Le Scarabée peut momentanément passer sous terre pour esquiver une menace.



Poids intermédiaire : Le Scarabée peut franchir les plateformes fragiles, mais ces dernières finissent par céder sous son poids après un temps.



Originalité du gameplay

Le Core Gameplay consiste à prendre le contrôle de mobs. En cela, *Immortal Glades* s'apparente à deux plateformes mettant en avant le même principe : *Super Mario Odyssey* et *Oddworld: Abe's Oddysee*. La question est désormais celle-ci : en quoi *Immortal Glades* se démarque de ces deux productions ?

Super Mario Odyssey

Concept

Cet opus de chez Nintendo, datant en 2017, met en scène Mario explorant différents mondes, affublé d'une mécanique originale : le fait de projeter son couvre-chef sur les mobs, pour pouvoir en prendre le contrôle. Les mécaniques associées à chaque mob sont uniques, et permettent de débloquent certaines situations.



Un platformer 3D

L'une des différences fondamentales consiste tout d'abord au type de jeu : s'il s'agit certes d'un plateforme, nous évoluons ici dans un environnement 3D. Cette perspective change fondamentalement tout le travail porté sur le level design.



Un intérêt ponctuel et pluriel

L'objectif d'*Immortal Glades* est de focaliser l'expérience sur la réflexion, dans un rythme lent et posé, là où *Super Mario Odyssey* met l'accent sur le dynamisme et la nervosité de son gameplay. En cela, l'opus de Mario mise sur une pluralité de mécaniques servie par une grande diversité de mobs : de fait, ces derniers n'offrent généralement qu'un élément de gameplay, très succinct et situationnels. De fait, les mobs souvent remplaçables, ou sacrificiables : tout le contraire d'*Immortal Glades*, où le joueur est invité, à travers les situations, à découvrir les multiples mécaniques associées aux mobs contrôlés, et surtout, à prendre soin de ces mobs.



Formule 'Mario' : le saut demeurant Core Gameplay

Enfin, 'Mario' oblige, une grande partie de l'aventure se déroule malgré tout dans les traits du plombier moustachu : le Core Gameplay demeure la mécanique de saut, inhérente au personnage de la franchise. *Immortal Glades*, dépossédant le protagoniste d'un avatar in game, met ainsi au premier plan la mécanique de contrôle des mobs, en étant ainsi l'unique voie d'arpenter les niveaux.



Oddworld: Abe's Oddysee

Concept

Oddworld: Abe's Oddysee, sorti sur Playstation en 1997 et développé par le studio Oddworld Inhabitants, nous place dans la peau d'Abe, une créature esclave d'une société industrielle déshumanisée. Après s'être libéré, Abe a pour objectif de libérer ses semblables. Construit comme un puzzle platformer associé à des phases d'infiltration, toute l'originalité du gameplay provient de notre capacité à « envoûter » nos ennemis, les 'Sligs' pour les retourner les uns contre les autres.

Un univers cru et violent

Certes, *Oddworld: Abe's Oddysee* est un platformer se rapprochant bien plus du concept d'*Immortal Glades*, en proposant une vue en deux dimensions classique. Néanmoins, le ton et l'intention de départ dévient drastiquement. Dans *Oddworld*, le joueur développe une posture agressive vis-à-vis des mobs. Mis à part quelques situations consistant à tirer des leviers, lorsque le joueur prend le contrôle de ces derniers, la majeure partie du gameplay consistera à tirer sur d'autres ennemis, à l'aide d'armes à feu. De plus, libérer un mob de son envoûtement revient à provoquer son suicide. Ce parti pris fait sens, quand on voit que la licence *Oddworld* se place dans un univers dystopique, mettant en avant un ton cru et barbare. A l'inverse, les intentions d'*Immortal Glades* sont tout autres : les mobs que l'on contrôle sont des esprits que l'on souhaite apaiser. Si la situation conduit à la perte d'un de ces esprits, celui-ci réapparaît aussitôt à son point de départ : l'usage des mobs est foncièrement différent. Ces derniers constituent quasiment des personnages à part entière, et non pas des éléments de décors ponctuellement contrôlable, et surtout sacrificiables.



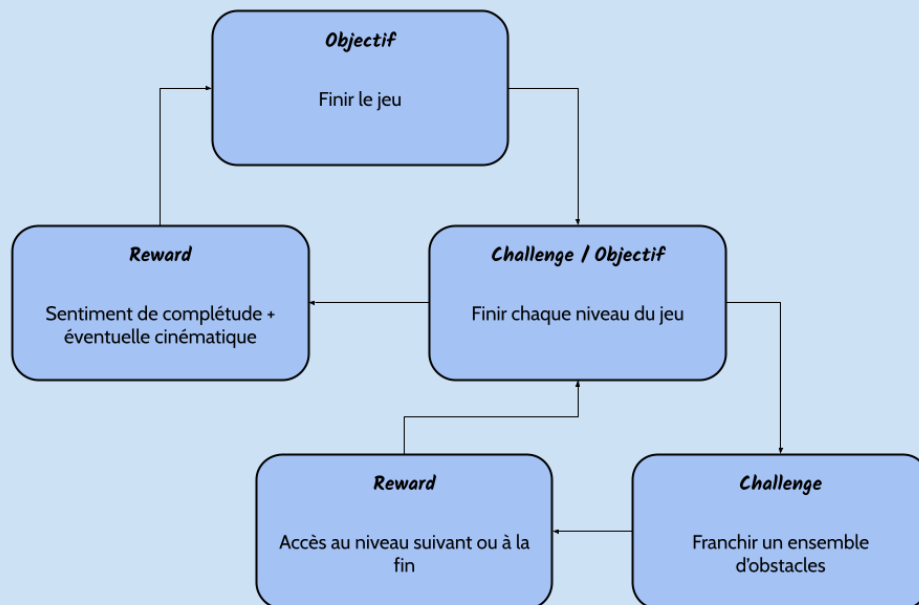
Des mobs peu diversifiés

A l'inverse de *Super Mario Odyssey*, *Oddworld* ne met pas l'accent sur une vaste variété de mobs possédant chacun ses propres capacités : la majorité des mobs seront les Sligs. Ceci peut s'expliquer par le fait que notre personnage, Abe, possède déjà un certain panel de compétences propres et d'objets à utiliser. Le gameplay est suffisamment varié, là où *Immortal Glades* étend son gameplay à travers les différents mobs contrôlables.

Boucles de gameplay

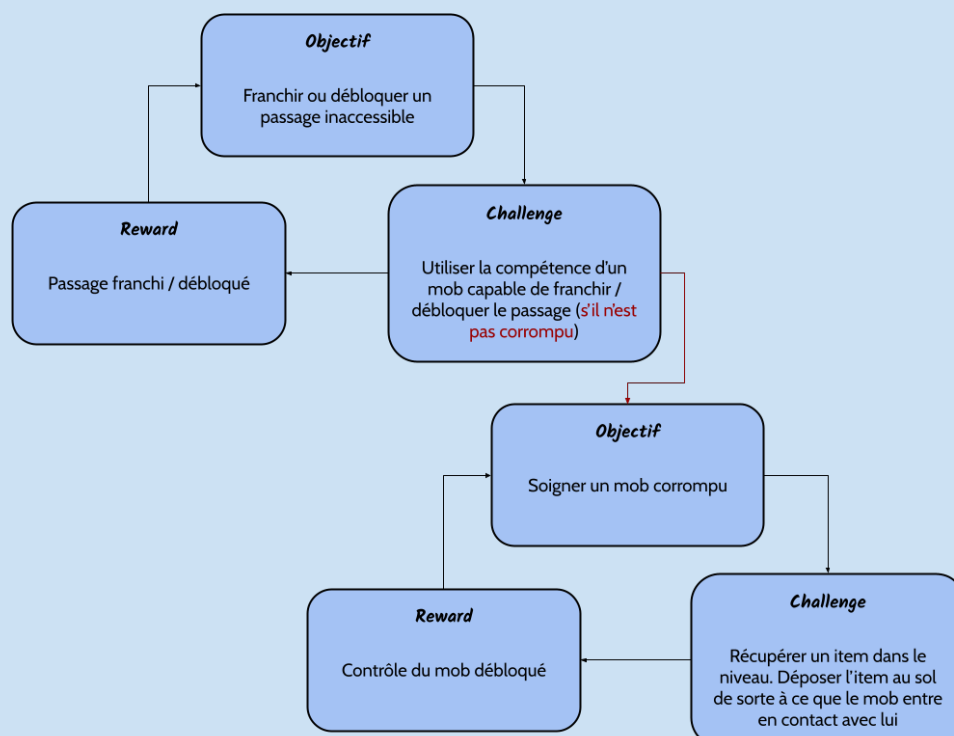
Boucle Macro

Ces boucles se situent à l'échelle du jeu ou d'un niveau, et sont elles-mêmes composées d'un ensemble de boucles médianes.



Boucle Medianes et Micros

Ces boucles se situent à l'échelle d'un niveau, et constituent toutes les étapes intermédiaires d'un niveau, qui séparent le joueur du début de sa fin. Pour franchir ces étapes, le joueur doit surmonter les boucles micros. Quant aux boucles Micros, le descriptif des mécaniques associées à chaque esprit, dans le chapitre 'Fiches de personnages', donnera un aperçu des différents obstacles pouvant se présenter face au joueur.



Protocole de test

Testeurs

Sans grande surprise, mes testeurs privilégiés seront sans doute mes camarades de classe, qui seront les premières personnes à portée de main durant notre travail en cours. Cependant, je pense qu'il est essentiel d'ajouter à cela des personnes qui seront hors du contexte de création du projet semestriel : des amis, de la famille, et surtout, des personnes que je ne connais pas, et qui sauront me formuler un avis objectif. Des annonces postées sur des serveurs Discord dédiés au jeu vidéo me permettront de trouver des testeurs habitués aux jeux vidéos, et d'autres annonces postées sur des réseaux sociaux plus mainstreams (Facebook, Instagram) me permettront également de trouver des testeurs qui n'ont pas le même rapport au jeu vidéo, et ainsi de cerner un public plus large.

Etapes de tests

Une première étape de test pourrait être intéressante à faire lorsque je posséderai un prototype minimaliste ou fonctionnel, proposant une interactivité : je serais alors en mesure de constater si les mécaniques fonctionnent lorsque quelqu'un d'autre et au contrôle et/ou si ces mécaniques sont agréables à prendre en main. Durant cette étape, je pense que ma présence au cours du test sera nécessaire, que ce soit pour présenter certaines formations au joueur avant le test, ou pour lui faire savoir certains éléments qu'un manque de feedbacks ou d'éléments visuels non terminés peut desservir (exemple : les inputs, les éléments interactibles, etc...).

D'autres tests seront évidemment réservés à des étapes plus abouties du jeu (entre 2 et 3 tests, dépendant du temps que je possède et des testeurs que je trouverai) : ici, l'objectif est que ma présence s'efface progressivement, pour offrir plus d'autonomie au testeur, et ainsi, avoir un véritable aperçu d'une situation de jeu réelle, où le développeur n'est pas là pour aiguiller le joueur.

Questions à poser

Je pense tout d'abord incorporer à mon questionnaire la méthode des 6 questions du game designer Shawn Patton (FFWWDD), dont les questions me paraissent pertinentes, qu'importe le type de jeu. J'ajouterai à celles-ci des questions davantage liées à mon type de jeu - le Puzzle Game - telles que :

- Est-ce que des compétences liées aux mobs que vous contrôliez ne vous ont pas parues claires ?
- Avez-vous compris directement avec quels éléments interagir dans le décor ?

Ces deux questions me paraissent essentielles pour un Puzzle Game, car si ces deux conditions ne sont pas respectées, c'est toute la résolution des énigmes qui s'écroule : les éléments de jeux se doivent d'être claires, tout comme le contrôle des mobs.

Les dernières questions concerneront la difficulté des énigmes en elles-mêmes.

- Quelle énigme a été la plus compliquée ?
- Quelle énigme a été la plus simple ?

En plus de ces questions, un chronométrage en parallèle de la phase de test permettrait de renseigner sur la durée de résolution de chaque énigme, et ainsi, estimer sa difficulté.