

# IMMORTAL GLADES

## Game Design Document



Projet Semestriel 2

ESMA formation Jeux Vidéos 2022 / 2023



JV1A - CHATILA Yann



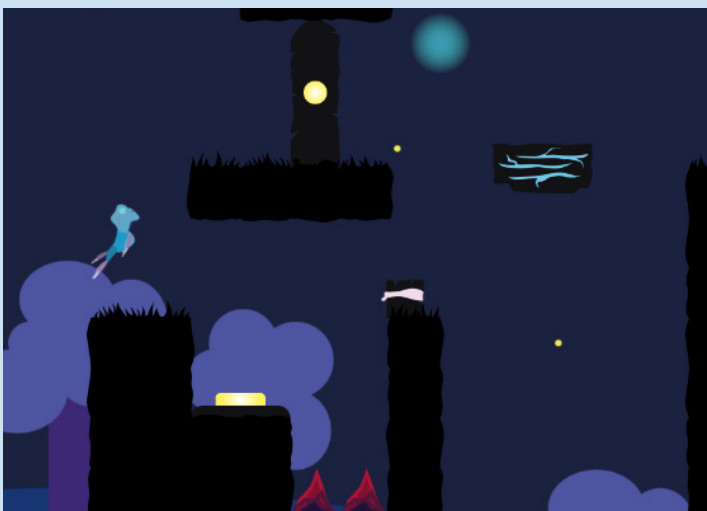
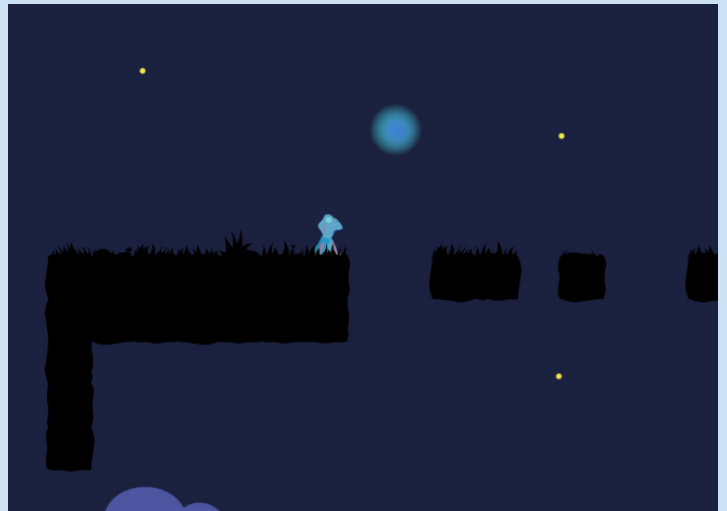
# Concept

*Immortal Glades* est un Plateformer 2D développé sur Phaser 3, dans lequel on incarne un esprit protecteur de la nature, cherchant à débarrasser la corruption frappant son foyer, les Clairières Immortelles. Pour cela, le joueur prend le contrôle d'Esprits Sauvages, des mobs répartis dans les niveaux, ces derniers se présentant sous la forme d'un tableaux fixes remplis d'énigmes. Tout tourne autour de ce principe de possession constituant le Core Gameplay du jeu : contrôler les mobs. 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.



## Public Cible

*Immortal Glades* a pour public cible des joueurs casuels ou cherchant une expérience de gameplay non nerveuse. En effet, hormis quelques passages demandant une bonne rythmique ou maîtrise des mécaniques en fin de partie, l'essentiel du challenge est porté sur la réflexion et la mise en oeuvre des combinaisons de mécaniques offertes par les avatars que l'on contrôle. Le jeu se veut donc posé, calme, afin d'inviter le joueur à la patience et l'observation du décor. Le coeur de cible est donc plus précisément les joueurs friands de puzzle games.



Néanmoins, le jeu s'adresse également à des cibles périphériques, pouvant trouver leur compte sur d'autres points clés du jeu. Une esthétique très affirmée autour d'un univers sauvage et spirituel attirera sans doute des joueurs charmés par ce type de direction artistique. Dans une autre optique, des joueurs friands de jeux indépendants et/ou courts trouveront sans doute leur compte dans *Immortal Glades*.

# Tetrade élémentaire

# Esthetique



L'esthétique est portée sur le monde sauvage et les esprits de la nature, avec une inspiration portée sur le druidisme, spiritisme, qui a fortement axé le travail porté sur le sound design. Le style graphique, basé sur du silhouettage et du flat design, met en avant un monde uniforme et harmonieux, tout en demeurant à un certain niveau d'abstraction qui limite le nombre de détails à l'écran. Cela permet à la fois de **compenser les faibles résolu-**

tions permises par Phaser, et de garantir une meilleure appréhender de l'environnement pour le joueur. Une animation fluide et riche des mobs met en scène la légèreté des Esprits Sauvages, et permet au joueur de mieux comprendre les mouvements du mob, pour mieux le contrôler. Le changement de couleur des mobs, lorsqu'on les possède, renseigne à la fois le joueur de son contrôle sur le mob, mais aussi des capacités du personnage dans cet univers. Les obstacles mortels, détachées du reste de l'environnement par leur couleur rouge bien contrastées, apprennent au joueur l'enjeu narratif : la corruption de la forêt.

# Game Design



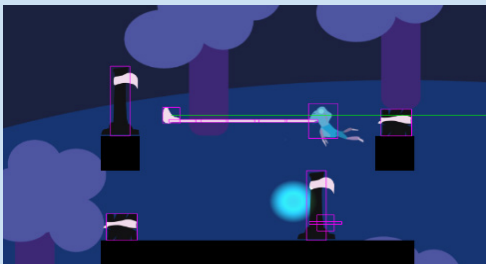
Tout le principe du jeu repose sur la prise de contrôle des mobs. Chaque mob possède donc des capacités uniques et complémentaires, poussant le joueur de passer de l'un à l'autre pour débloquent des passages, et ainsi créer des situations inté-

ressantes. Grâce à leur visuel, leur sound design et leurs mécaniques programmées, chaque mob affirme son individualité et son utilité dans chaque niveau.

## Narration

Chaque mob est important pour franchir les obstacles. Que faire s'ils meurent lorsqu'on les possède ? La narration permet ici de concilier la nécessité de mettre le joueur en danger, sans pour autant le bloquer dans sa progression. L'univers situe donc le joueur dans un monde spirituel, où les mobs ne sont pas de simples animaux, mais des esprits capables de réapparaître à leur emplacement initial s'ils sont éliminés. De plus, pour suivre l'idée que chaque mob est important, la narration nous place sous les traits d'un esprit protecteur de la forêt : l'histoire ne nous destine donc pas à tuer des vagues de mobs, mais à en prendre soin.

## Technique



Le plus gros enjeux réside dans la capacité de coder chaque mob, qui incarne un « joueur » à part entière, et lui offrir suffisamment de polyvalence pour faire évoluer le level design et les énigmes. En ce sens, le jeu nécessite également l'implémentation d'éléments de décors liés aux mobs : accroches pour permettre à

la grenouille de grappiner avec sa langue, mur destructibles sous la charge du sanglier, etc...

# Boucles de gameplay - Objectif, risque, recompense

## Boucle Macro

Au-delà du fait de finir le jeu, la boucle macro se situe généralement dans l'objectif d'atteindre la fin d'un niveau, pour passer au suivant. Chaque début de niveau commence en contrôlant le mob avec lequel nous avons quitté le niveau précédent. Ainsi pour éviter de passer d'un niveau à l'autre avec le « mauvais » mob, seul un mob précis peut atteindre la fin à chaque niveau (sauf le dernier niveau, où chaque mob doit atteindre la fin). Pour garantir que le joueur atteigne la fin avec le mob souhaité, l'accès à la sortie n'est atteignable que par le biais d'une caractéristique qui lui est propre. Le mob sortant n'est jamais le même que le même entrant, afin d'effectuer un roulement et éviter une lassitude du joueur. Cependant, de nombreux obstacles doivent être franchis avant d'atteindre la sortie d'un niveau, et seule l'utilisation complémentaire des capacités des mobs permet de les surpasser. Nous entrons donc dans les boucles médianes.

## Boucles medianes

Au début d'un niveau, les mobs sont généralement dispersés. Il s'agit souvent d'une phase dans laquelle le joueur doit franchir une zone dangereuse, constitué de multiples obstacles axés sur le gameplay du mob concerné : le jeu met ici au défi les skills du joueur, plutôt que sa réflexion autour de la complémentarité des mobs.

En guise d'exemple, voici le niveau final :



- La zone en haut est une zone réservée au gameplay du Corbeau : ses double jumps et sa capacités de planer lui permettent de franchir des larges espaces.
- La zone en haut à gauche est réservée au gameplay de la Grenouille : son Wall Jump lui permet de franchir des espaces verticaux.
- La zone du bas est réservée au gameplay du sanglier : sa capacité à sauter en chargeant lui permet d'atteindre des plateformes très éloignées.

A la suite des playtests, je compte rajouter des points de sauvegardes liés à des mobs spécifiques : en passant dessus en contrôlant le bon mob, son nouveau point de respawn se fixe là. Cela permet de récompenser le joueur pour avoir franchi un passage complexe, sans l'obliger à refaire tout le trajet s'il meurt par la suite, ce qui est très frustrant. Plus généralement, une fois ce type de zone franchie, le joueur accède au reste du niveau. Commence alors une autre boucle médiane, beaucoup axée sur l'aspect « Puzzle Game » du jeu.

En effet : pour atteindre la sortie, il ne suffit pas de foncer vers la sortie et de jouer sur les skills. Il faut aussi jouer sur la complémentarité des mécaniques des mobs qu'on contrôle. Très vite, on se heurte à un obstacle qu'on ne peut franchir avec le mob que l'on contrôle. Cela constitue alors un objectif intermédiaire, consistant à récupérer le mob utile, pour l'amener à l'obstacle concerné, et résoudre la situation. Par exemple, dans le niveau 6, la capacité de la Grenouille à tracter les caisses avec sa Langue-Grappin lui permet de débloquent le corbeau en haut. Dans une autre mesure, le Corbeau crée une plateforme utile au Sanglier pour atteindre la zone à droite.

Dans ces situations, l'échange de possession de mob peut être risqué : en changeant, l'ancien mob possédé revient à son état sauvage, et peut-être agressif si on est trop proche de lui. Il faut donc être prudent, veiller à son positionnement.

Cependant, il arrive que parfois, la possession de mob ne soit pas possible : c'est le cas lorsque les mobs sont « corrompus ». Dans ces situations, une nouvelle boucle médiane se révèle, dont l'objectif consiste à aller récupérer un item dans un coin de la map, pour l'utiliser sur le mob corrompu, et ainsi le débloquent. Dans le niveau 6, on voit par exemple que la Grenouille est corrompu, et donc incontrôlable : il est nécessaire d'aller-récupérer l'item pouvant la soigner avec le Sanglier, en bas à droite du niveau.

## Boucles micros

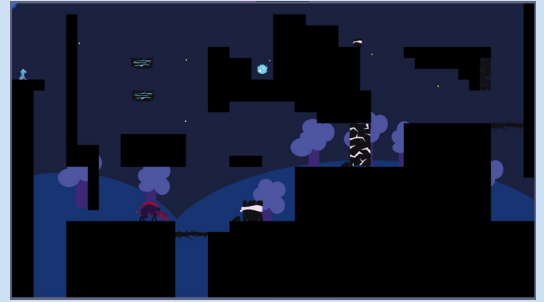
Les boucles micros consistent en partie à franchir des passages en évitant ce qui constitue le risque majeur du jeu : les obstacles mortels. On peut en compter trois types :

- Les précipices : si l'on tombe en bas du niveau.
- Les pics : mortels au contact.
- Les mobs Corbeau et Sanglier : le premier tire des projectiles mortels vers le joueur, le second charge en direction du joueur.

Les obstacles et les agencements se complexifient avec le temps, ajoutant des plateformes fragiles ou mobiles, nécessitant de gérer des timings précis. Un équilibrage est sans doute encore nécessaire sur certaines parties du niveau, rendant le jeu plus frustrant qu'il ne devrait l'être.

# Interface utilisateur

Comme on peut le constater, le jeu ne dispose pas d'UI à proprement parler. L'objectif d'*Immortal Glades* était de proposer quelque chose d'épuré et immersif, qui ne soit pas pollué par une UI non nécessaire. En effet, au vu du gameplay choisi, de nombreux éléments d'UI peuvent tout simplement être remplacés par des éléments signalétiques présents dans l'environnement, ou bien ne sont tout simplement pas nécessaires. Il n'y a pas de barre de vie : les dangers mortels nous éliminent instantanément. Il n'y a pas d'items à collectionner, hormis une orbe de soin présente à l'unité dans chaque niveau. Et pour savoir quel mob nous contrôlons, celui-ci apparaît clairement à l'écran, que ce soit par sa colorimétrie qui change quand on peut le posséder, ou le simple fait qu'il réponde aux inputs.



Au cours des jours qui viennent, il est néanmoins possibles que 3 éléments d'UI soient intégrés au jeu :

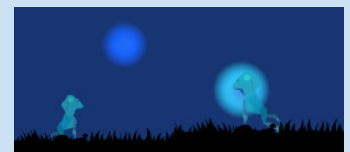
- Une icône informant le joueur qu'il possède une orbe de soin : quelque chose de discret. S'il est possible de rendre l'information intra diégétique, en faisant par exemple planer l'orbe de soin autour du mob, alors il n'y aura pas d'UI.
- Une icône renseignant le joueur sur le cooldown de la compétence lié à son mob : Langue-Grappin de la Grenouille, Charge du Sanglier et Tir de plume du Corbeau.
- Au vu des playtests, l'utilisation de certaines mécaniques n'est pas instinctive. Pour contrebalancer ça, je pourrais rajouter des bulles apparaissant dans les premiers niveaux près de certains passages, en guise de « tutoriel », pour renseigner visuellement le joueur sur les possibilités d'action, grâce à des images. L'objectif est de se passer de toute numération ou texte, pour ne pas casser l'immersion.

Pour compenser ce manque d'UI, un intérêt particulier a été accordé à la signalétique du joueur, pour comprendre le fonctionnement de l'espace de jeu, de ses éléments de décor et de ses occupants :

- Les mobs apparaissent d'une couleur particulière en fonction de leur comportement : **bleu** si contrôlé par le joueur, **vert** si sauvages, **rouges** si corrompus.



- Le curseur de la souris a été troqué par une sphère lumineuse, afin de ne pas briser l'immersion. Sa couleur change lorsqu'elle survole un mob que l'on peut posséder, pour renseigner d'autant plus le joueur sur sa capacité à interagir avec ce mob avec sa souris.



- Toujours dans cette notion de feedback, chaque possession et mort d'un mob est accompagné par un bruitage associé au mob concerné.

- Tous les éléments du décor liés à une compétence de mob sont constitués d'un élément de couleur **rose** : une couleur associée uniquement aux mobs possédés (et précisément la partie de leur corps associée à cette couleur. La Langue-Grappin est rose, tout comme l'aile du Corbeau et les défenses du Sanglier).



- Les éléments de décoration au premier plan sont noirs, là où les éléments de jeu sont gris, de sorte à créer un effet de profondeur, et bien détacher ce qui est de l'ordre de l'esthétique ou de gameplay.



# Storytelling

L'histoire d'Immortal Glades est très simple : le foyer de notre personnage a été corrompu, et notre objectif est de purger ce mal, en franchissant les niveaux, en guérissant les mobs sur notre passage, jusqu'à arriver à la fin.

L'objectif du jeu est d'être le moins verbeux possible : hormis l'écran titre avec le bouton start et le logo, je souhaite qu'aucun mot n'apparaisse dans le jeu, afin d'inscrire sa narration en cohérence avec son ambiance et son thème : plongé dans un monde sauvage et spirituel, où on ne s'exprime pas par des mots, mais par des sons, des sensations. On est sur quelque chose de très éloigné de quelque chose de civilisé. D'où l'absence de numération et de texte.

Pour le moment, les traces narratives n'apparaissent pas dans cette version. L'objectif serait d'introduire la situation initiale et la fin au travers de 2 ou 3 tableaux illustratifs, visant à montrer ces moments clés, afin de mettre en avant cet aspect narratif sans pour autant utiliser des dialogues.



## Level Design

Etant plus visuel sur le papier que via le numérique, la plupart des recherches et réflexions ont été faites sur carnet. Vous trouverez donc dans le dossier README un autre dossier « LD - Croquis et Recherches », comprenant des photos d'une majorité de mes recherches, dont voici les explications :

### 1 - Reflexions

Une fois le concept posé (prendre le contrôle des mobs dans un Puzzle Game), le premier objectif était de fixer les mécaniques associés à chaque mob. Pour établir ces mécaniques, plusieurs approches ont été faites :

- Etudier les variables pouvant impacter un puzzle game (poids, taille, nature...)
- Etudier les archétypes préexistants dans les jeux de plateformes, et voir comment ces archétypes peuvent entrer en contrastes, pour ne pas faire deux mobs similaires.
- Fixer les mécaniques communes, et celles spécifiques à chaque mob.
- Lister tous les éléments de jeu (pics, caisses, boutons, etc...).

### 2 - Fixation des mobs

Une fois les mécaniques fixées, l'objectif était de les distribuer entre 4 mobs (par la suite, au cours de la programmation, la liste de ces mobs a été réduite à 3, le scarabée, moins intéressant des 4, ayant été écarté). Les recherches et les réflexions autour de cette composition ont été un vrai casse-tête, pour établir un ensemble de mobs étant à la fois complémentaires, uniques, thématiques et aussi utiles les uns que les autres.

## 3 & 4 - Plans bulles & Patterns

Les 4 mobs désormais fixés, des plans bulles ont été établis, servant de base pour établir la liste des patterns pouvant être complexifiés au fur et à mesure.

## 5 & 6 - Croquis

Puis, une fois les patterns fixés, les premiers croquis ont pu être composés, avant de finalement passer à des croquis plus précis, en utilisant des feuilles quadrillées, de sorte à avoir la bonne résolution d'écran directement sur papier. Chaque croquis était accompagné d'un ou plusieurs objectifs, lié à l'expérience du joueur, un contenu permettant de savoir à quels patterns me rapporter, et des idées d'énigmes posées à l'écran avant d'être dessinées. Ainsi, je m'assurais d'un bon flow au fur et à mesure du jeu.