



*Capturez les caramels, chocolats et
sucettes pour satisfaire les clients de
la confiserie.*

*Mais attention, il ne se laisseront
pas faire!*

Réalisé par Gaëlle BESCOND

Recherches & réflexions

Après un début de projet chaotique, sans méthode ni idées, et une indisponibilité due à des soucis de santé, j'ai recommencé de quasiment zéro le projet au bout de deux semaines. Création d'une checklist pour l'occasion.

Tout commence par des envies contradictoires: «basher» du monstre, mais ne pas vouloir les tuer. Un entre-deux consistant à capturer des monstres paraît évident. Par la même occasion, attraper des animaux réels ou fictifs existe déjà dans l'imaginaire du grand public: la chasse, la pêche, Pokémon etc...

Revient donc l'idée du thème du projet sidescroller de la nourriture, et des confiseries. Il y a plus de motivation à partir chasser la sucette et le chocolat que le chou de bruxelle ou le durian.

Le thème sera donc: la chasse aux bonbons.

Ainsi la réflexion primaire a commencé avec un thème, suivant une logique initiale top-down de réflexion sur des mécaniques qui pourraient correspondre à ce choix. Seront retenues la capture, le piège et l'appât, qui peuvent être des outils de chasse non-létaux.

En repartant de ces trois verbes, on remonte vers le thème pour leur donner une cohérence: on pourrait suivre une logique alimentaire, où le chocolat est le plus appréciés de tous les bonbons, pouvant donc servir d'appât. Pour le piège, en prenant exemple des papiers-tue-mouches ou de la chasse à la glue, le caramel, visqueux et collant apparait adapté, marquant la différence avec le piège à ours ou la cage bien trop identifiés.

Le gameplay sera ainsi construit en partant de ces principes:

- La contrainte d'une jouabilité de 10 minutes impose des choix: une intrigue simple et une action qui vient rapidement si on veut que le joueur puisse faire le tour dans les temps. Une occasion se présente néanmoins sur une potentielle rejouabilité.
- La volonté finale de voir le joueur courir après ses proies pour les attraper. Le défi change totalement de lorsqu'il s'agit d'un combat: les monstres ayant généralement la tendance à aller au contact et/ou nuire au joueur. En l'occurrence, n'avoir QUE la posture de chasseur apporte une autre dimension de jeu, la réflexion sur la façon d'attraper sa proie va devoir primer car elles fuiront à la vue du joueur. En appliquant des techniques de chasse traditionnelles à l'aide des outils mentionnés plus tôt: attirer la cible dans un piège à l'aide d'appâts, ou l'y mener en lui faisant peur.

Game design & Level design

Les mécaniques

Mécaniques de base

Déplacement: le joueur se déplace dans un espace en deux dimensions.

Capture: le joueur peut capturer un monstre à côté de lui.

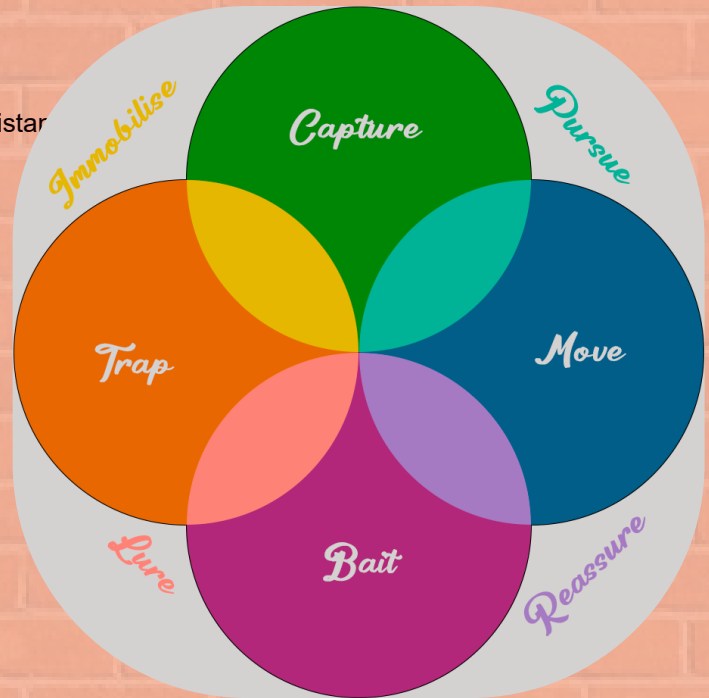
Mécaniques additionnelles du joueur:

Piège: immobilise le monstre

Appât: attire le monstre

Il sera possible de poser un appât sur un piège déjà existant

Influence du joueur
sur les monstres.
(Rédigé en anglais
par habitude)



Mécaniques des monstres:

Déplacement: fuir ou aller vers le joueur

Coup: punir le joueur lorsqu'il s'approche trop.

Selon le type de monstre:

Comportement: les monstres ont des comportements particuliers selon la situation et leur nature

La capture de monstres sera différente, et plus complexe et difficile à chaque niveau du fait de leurs comportements:

Monstre 1: le poursuivre suffit (1 niveau d'abstraction)

Monstre 2: le poursuivre vers un piège (2 niveaux d'abstraction)

Monstre 3: l'attirer vers un piège OU le poursuivre vers un piège (2 niveaux d'abstraction)

Chaque monstre ou le bâtiment dans lequel il se situe a une chance de laisser au sol une ressource de son type:

Monstre 1: le piège -> Il sera donc le caramel

Monstre 2: l'appât -> Il sera donc le chocolat

Monstre 3: la ressource finale, elle ne servira à marquer des points -> Il sera la sucette, choisie de façon arbitraire

Inspirations



L'ancienne Chocolaterie Poulain, à Blois. Beaucoup de boutiques de chocolats reprennent l'esthétique de ces bâtiments du XIXème siècle.



Les bonbons caramels (au beurre salé bien entendu) fabriqués en Bretagne. Collant et fondant: il fait un excellent piège! Attention à ne pas marcher dedans.



Le délicieux chocolat. Incontournable et inévitable, personne ne peut y résister. Même les bonbons sont attirés par leur simple vue, avec l'envie de le goûter.



Les sucettes sont très longues à savourer. Aussi les plus farouches, elles fuient à la simple vue de George, du fait de leur grande taille leur permettant de courir plus vite. Il faut ruser pour les attraper.



Il apparaît de façon évidente que l'univers de Charlie et la Chocolaterie est présent parmi les inspirations du thème du jeu (et le chapeau!). A la différence qu'il n'y a pas de lumpa-lumpa, que les confiseries sont en réalité des proies. George passe finalement pour un trappeur lorsqu'il sort de la boutique et qu'il entre dans un des bâtiments, terrorisant les occupants.



Palette graphique

Tous les bâtiments sont faits à base de brique rouge. Contrastes et lumière viennent saturer les couleurs. Les couleurs vibrantes semblent appropriées pour le thème sucré et joyeux recherché.

Zone Boutique:



Zone d'arrivée du joueur. Elle met en avant la multitude de couleurs présentes dans le jeu.

Zone Chocolat:



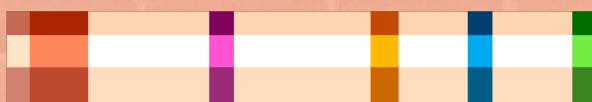
On évoque les trois couleurs du chocolat au travers du décor. La zone est barricadée et pleine d'obstacles.

Zone Caramel:



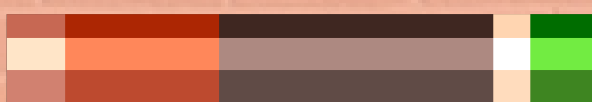
Le caramel dénote les tons orangés. Omniprésent et visqueux, mais délicieux et adorable comme ses occupants.

Zone Lollipop:



Des colorants viennent apporter de la couleur pour le camaïeu blanc de la sucette. Une ambiance aseptisée ressort du blanc.

Global Map:

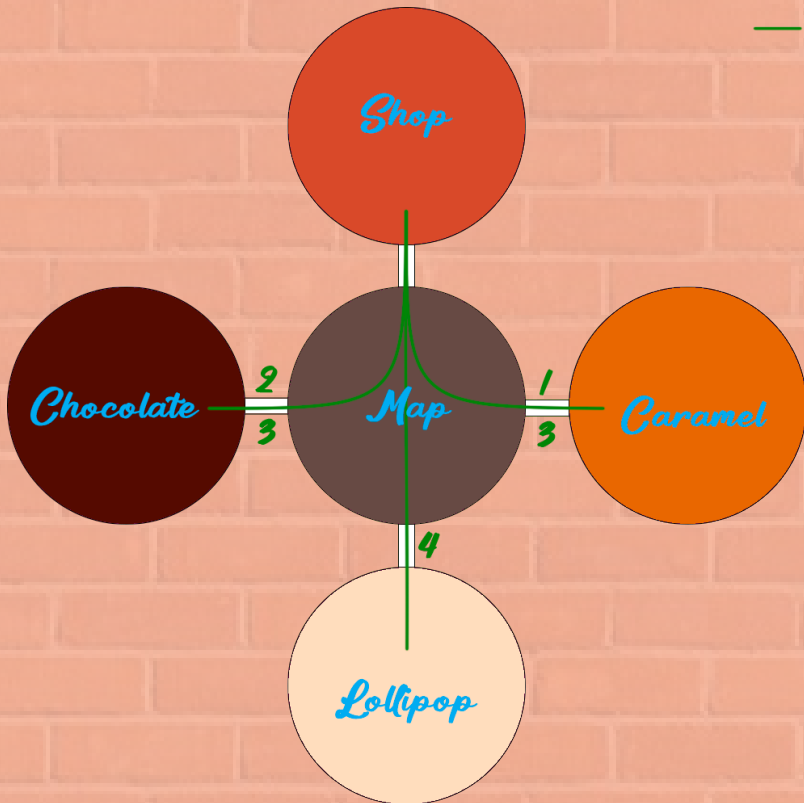


La carte est particulièrement bétonnée. Les entrées des bâtiments sont annoncées par la palette qui leur correspond.

Construction de l'environnement

Le joueur débute sa partie dans la boutique, où il rencontre les clients et prend connaissance de leurs demandes (quêtes). En route pour aller chercher les bonbons, il croise un pnj qui lui explique qu'il faut les attraper avec le filet. L'action est présentée dans l'UI ainsi que la touche associée.

En sortant de la boutique, il doit explorer la carte pour trouver les entrées des différents bâtiments. Tous les bâtiments sont accessibles dès le début, mais ne sont pas forcément réalisables sans l'équipement adapté.



- 1 - Réalisation de la zone caramel et retour à la boutique pour débloquer le piège
- 2 - Réalisation de la zone chocolat et retour à la boutique pour débloquer l'appât
- 3 - Amassage de ressources pour terminer la zone sucette, les pièges et appât étant des consommables
- 4 - Réalisation de la zone sucette puis retour à la boutique pour terminer la partie

Une forme d'osmose permet de lier l'extérieur aux bâtiments: chaque «biôme» débordera sur son extérieur et des indices sur ce qu'ils contiennent sont présents dans leurs alentours, permettant de guider le joueur vers l'entrée desdits bâtiments.

A l'intérieur des biômes, un schéma est récurrent: des monstres quelques ressources au sol en explorant un peu. L'agencement doit être pensé pour correspondre au mieux au gameplay recherché vis-à-vis des monstres, tout en gardant un défi, notamment d'identifier les points où il est plus facile de les capturer.

Ainsi, pour le comportement des caramels, ils s'avanceront vers le joueur, mais ils sont nombreux et le joueur doit éviter d'être submergé. La zone comportera alors des obstacles et niches dans lesquelles le joueur pourra s'abriter.

Du côté des chocolats, ceux-ci vont fuir le joueur. Disposant de pièges, celui-ci pourra les placer stratégiquement dans des goulots d'étranglement et ainsi piéger les chocolats en leur courant après.

Pour les sucettes, le milieu aseptisé doit être presque vide pour leur permettre de courir dans tous les sens. Le joueur devra donc soit les piéger dans un coin ou une niche, très loin de l'entrée, ou bien utiliser ses pièges et appâts pour les capturer.

Règles finales

Le joueur doit s'acquitter de ses 3 missions dans le temps imparti. Il peut, avant de rendre la dernière quête, continuer d'amasser des ressources en équilibrant avec le temps pour obtenir un score final le plus élevé possible.

Informations supplémentaires

Crédits: Universal LPC Spritesheet simulator pour les sprites de personnages

Appréciation personnelle

Fierté: Un code bien plus fourni que lors du précédent projet, du plaisir à tester. Un résultat personnellement satisfaisant au vu des conditions difficiles durant la production

Regrets: avoir perdu du temps dès le début pour raisons de santé, beaucoup d'assets manquent et les environnements sont peu travaillés. Le code manque légèrement de paufinage et des mécaniques clé ont arrêté de fonctionner au dernier moment.

Des leçons à tirer: Définir la méthode de travail AVANT quoi que ce soit, même s'il faut prendre une semaine dessus, afin d'éviter d'avoir à tout recommencer. Commencer le code avec une scène unique réunissant toutes les mécaniques du jeu avant de les exporter vers d'autres niveaux. Intégrer beaucoup plus de console.log durant la recherche de bugs.