

Fables de l'épitaphe – Jeux vidéo

Focus Gameplay

Problématique

- **L'objectif est de permettre une progression non linéaire d'intrigues personnels dans un jeu multijoueur au groupe divisible.**

Mécaniques mises en œuvres

Boucle de gameplay principale

- Exploration et destination
- Le groupe de survivant
- Composition d'une galerie
- Ressource et combat
- L'imprévu et la peur
- Inventaire et planification

Destins

- Multiples futurs tragiques et brutales dans le style Dave Morris
- Incidence des destin sur l'intrigue et le gameplay
- Peur de l'inconnu et malédiction du savoir

Génération procédurale et gestion de l'aléatoire

- Mix entre génération de galeries procédurales et lieux fixes
- Interventions de personnages non-joueurs en fonction des jalons dépassés et/ou actions effectuées

Les galeries des Naaréén

Le jeu se déroule dans le monde fictif de Dark Fantasy de Linkour

Les joueurs y incarnent individuellement les survivants d'un groupe d'humains dans les galeries des Naaréén

Sans le moindre souvenir de qui ils étaient ni de où ils sont, ils doivent explorer les cavernes et trouver une sortie favorable pour qu'un maximum d'entre eux s'échappe



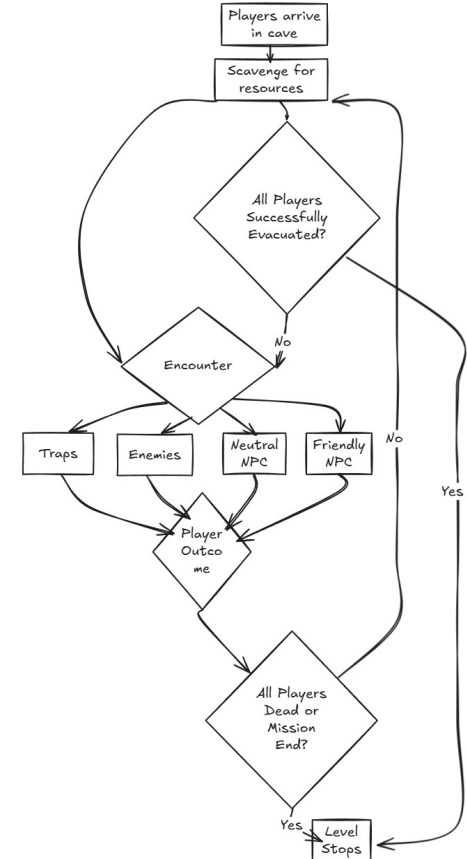
Source : *The Elder Scrolls Online*

Zenimax Online Studios

Boucle de gameplay principal

Les joueurs explorent les galeries pour les raisons suivantes :

- Trouver des ressources pour leur permettre de se défendre ou commercer
- Faire progresser les intrigues avec différentes factions et personnages non-joueurs
- Trouver une éventuelle sortie ou un destin pour leur personnage



Exploration et destination

- Les galeries s'explorent portion par portion et une seule à la fois où se rendent les joueurs
- Depuis leur base, les joueurs peuvent y accéder via une carte des biomes indiquant pour le biome les potentiels ressources présentent ainsi que le niveau d'activité pour indiqué le potentiel de faire des rencontres
- C'est aussi là qu'ils pourront rejoindre des lieux fixes découvert précédemment
- Ils décident ensuite de quels survivants vont se rendre sur les lieux

2/3 Plan the night



Source : *This war of Mine*

11 bit studios

Composition d'une galerie

- Une galerie contiendra toujours une multitude de chemin menant la plupart du temps à des culs de sacs
- Dans de rare cas, les joueurs pourront trouver des lieux fixes
- De la même manière, les ennemis n'apparaissent pas spontanément dans la galerie mais viennent de point d'apparition disséminé
- Si les joueurs survivent, il leur suffira de se rendre à l'entrée de la galerie pour revenir à leur base

L'imprévu et la peur

- Lors de l'exploration d'une galerie, plusieurs menaces peuvent se manifester
- La génération des ennemis fait qu'il y en a peu mais tout de même dangereux. Dans le gameplay, les joueurs ne vont pas tuer les ennemis très souvent et rarement en grande quantité
- Parfois, certains ennemis ou pièges auront des effets affectant la perception de l'environnement des joueurs ainsi que la perception des autres joueurs. Le danger peut alors venir de partout. Un joueur pourrait très bien avoir été changé en créature mortelle pour les autres sans s'en rendre compte
- A cela, il faut ajouter des événements paraissant incongrue mais inoffensif voir positif. Si les joueurs savent que tout est assurément mortel cela va miner l'envi d'expérimenter et d'explorer

Le groupe de survivant

- Les joueurs disposent d'un groupe de survivant dans les galeries.
- Au fur et à mesure des explorations, ce groupe va diminuer au gré des rencontres plus ou moins fatal des joueurs
- Les survivants se distinguent seulement visuellement. Ils n'ont pas de caractéristiques directement exploitables qui les différencient afin de permettre un pied d'égalité même pour des joueurs débutant rejoignant une partie avancée
- Seul les différencient des effets cachés qui n'impactent que leur destin
- Une partie prend fin lorsque le nombre de survivant est épuisé
- Le principal moteur de motivation pour relancer une partie se trouve alors dans la découverte des différentes fins possibles avec la quête de fins bien spécifiques

Ressources et combats

Le jeu est en 3D à la 1ère personne.

Les joueurs progressent principalement à la recherche de cristaux magiques qui permettent de lancer des sorts avec des sceptres

Les éventuels affrontement s'inspire du premier Resident Evil dans la philosophie, c'est à dire que le joueur doit constamment évalué s'il est judicieux de combattre au risque de perdre des ressources ou de fuir au risque d'être submergé ou de se coincer

De plus, ces cristaux pourront servir de monnaie d'échange avec les différentes factions qui proposent des moyens de se défendre ou des portes de sortie



Source : *Heretic*

Raven Software

Gestion de ressources

- Les joueurs disposent d'**un inventaire limité**
- Le nombre de ressources et armes qu'ils peuvent porter est alors limité ce qui oblige à faire des choix sur ce que l'on emporte ou abandonne
- De la même manière, se rendre dans un lieu pour le troc amène les joueurs à devoir planifier ce qu'ils vont emmener

Génération procédurale et gestion de l'aléatoire

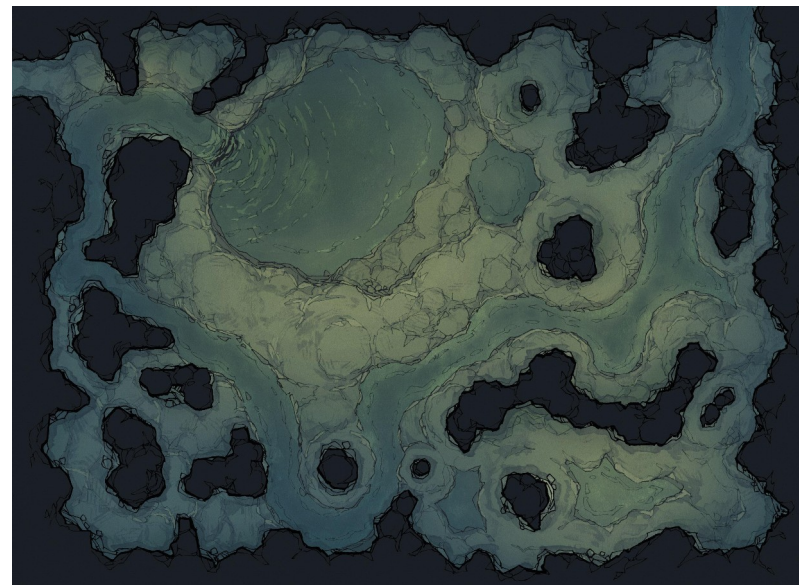
Mix entre génération de galeries procédurales et lieux fixes

Les cavernes et ce que l'on peut y trouver sont générés semi-aléatoirement pour captiver l'exploration et garder une part de mystère

Les cavernes s'organisent en biome dont l'exploration peut révéler des lieux fixes auquel les joueurs pourront se rendre

Ces lieux fixes se découvrent avec de la chance ou au bout d'un certain nombre de visites

Exemple : Pendant l'exploration du biome champignon, un des joueurs trouve au bout d'un chemin l'accès au sanctuaire druidique. Si le joueur revient de l'expédition, il sera possible d'accéder directement à ce lieu dans le futur



Source : *The Pooling Caverns Battle Map*

Ross McConnell

Interventions de personnages non-joueurs en fonction des jalons dépassés et/ou actions effectuées

- Selon les actions des joueurs, que ce soit les ennemis qu'ils battent, certains objets qu'ils récupèrent ou objets qu'ils détruisent voir d'autres intrigues qu'ils résolvent, des seuils d'actions effectuées peuvent être atteints dans la progression de certaines intrigues
- Une fois ces seuils dépassés, des événements se déclencheront qui affecteront la progression des joueurs
- Cela peut se traduire par une faction de personnages non-joueurs qui deviennent hostile à leur approche, l'apparition de nouveaux types d'ennemis, pièges etc.
- A noter que la progression d'un jalon suit les actions d'un joueur ou du groupe sans prêter attention au survivant qu'ils incarnent

Destins

- Les destins sont parmi les différentes fins possibles pour les différents survivants qui composent le groupe
- Lorsqu'un des survivants remplit les conditions pour qu'un destin se lance, (parfois avec le choix ou non) et que ce destin s'accomplit, le ou les survivant.es impacté.es quitte le groupe
- Une « intrigue » dans ce jeu, se définit alors comme une suite d'évènement devant suivre un ordre particulier dans leur résolution
- Le tout est de faire varier les différents destin qui se rencontrent parfois de manière incongrue à la manière des « Livres dont vous êtes le héros »

Incidence des destins sur l'intrigue et le gameplay

- Lorsqu'un destin se produit, il influence le reste de la partie. Cela peut se traduire par des bonus mineurs pour les survivants restants, l'apport de ressources, d'armes ou d'objets spéciaux
- Certains destins cependant peuvent lancer des intrigues qui font apparaître comme pour les seuils des personnages non-joueurs, de nouveaux ennemis ou événement etc...
- Souvent les intrigues apportent des destins que les joueurs n'auraient pas rencontrés sans les avoir remplies

Peur de l'inconnu et malédiction du savoir

- La combinaison
- Certains destins cependant peuvent lancer des intrigues qui font apparaître comme pour les seuils des personnages non-joueurs, de nouveaux ennemis ou évènement etc...
- Souvent les intrigues apportent des destins que les joueurs n'auraient pas rencontrés sans les avoir remplies