

La jungle



Matéo BRIARD



SOMMAIRE

PARTIE COMMUNE

PARTIE GAME DESIGN

Présentation de l'expérience visée 7 - 11

Incitation à des phases de planification des expéditions

Récompenser l'exploration

Un sentiment de risque

Une progression constante

Présentation détaillée de l'interactivité 12 - 13

Interactivité globale

Interactivité à petite échelle

Description de l'univers, des personnages et de l'histoire 14

Description d'une séquence d'interaction d'environ 5 minutes 14

Autre Concept 1 15

Autre Concept 2 16

Processus mis en œuvre pour trouver les idées 17

Pourquoi avoir choisi la proposition principale plutôt que les autres concepts 17

La jungle



PARTIE COMMUNE

Scénario

Tandis qu'il survolait la redoutable jungle TWATAWA à bord de son avion d'exploration, John l'aventurier se fit attaquer par de monstrueuses lianes géantes. Après avoir survécu miraculeusement au crash il se construisit rapidement une cabane de fortune avec les restes de son appareil. Arrivera-t-il à survivre dans la jungle où une nuit à l'extérieur de son abri est synonyme de mort certaine?

Type de jeu

Solo Aventure

Réflexion Exploration

Principe du jeu

Le joueur contrôle John l'aventurier. Il peut se déplacer dans la jungle depuis sa base pendant 1 journée (environ 10min) et doit être de retour à sa base avant la nuit au risque de perdre une vie. Le JOUR, John se déplace péniblement dans la jungle en se frayant un passage avec un petit couteau. Ainsi il laisse un chemin un peu plus dégagé derrière lui sur lequel il se déplacera plus rapidement s'il l'emprunte à nouveau. Cependant, la NUIT, la jungle repousse entièrement et tous les chemins disparaissent. Le joueur devra résoudre les mystères de la jungle TWATAWA pour espérer en sortir et finir le jeu.

Fonctionnement, expérience et interactivité

Le jeu nécessitera de retenir les lieux importants de la jungle et d'effectuer les trajets nécessaires pour résoudre des énigmes. En plus de cela, la végétation de la jungle fonctionne d'une certaine manière : Plus le joueur repasse par un chemin déjà emprunté, plus il se déplace rapidement. Pour résumer, le joueur devra en apprendre de plus en plus au fil des jours sur la jungle et sur les optimisations possibles dans cet environnement. Chaque expédition rendra la suivante plus efficace. De plus, le joueur pourra trouver des objets dans la jungle. C'est un autre aspect qui augmente de manière permanente la qualité des expéditions. Si le joueur rencontre un danger, ou si il n'a pas le temps de rentrer chez lui avant la nuit, il perd une vie. Au bout de 3 vies perdues le jeu recommence à 0. Dans la partie Game Design, on verra notamment pourquoi cette réinitialisation n'est pas si pénible que cela.

Inspirations Sonores

Pour une immersion efficace, on a premièrement besoin d'une solide banque de bruitages liés à la jungle (sifflements d'oiseaux, bruits de rivières, frottements des feuillages). Ensuite, la musique d'ambiance devra être composée à partir d'instruments réels simples et posséder un thème aventureux et inquiétant. Certaines musiques de la Bande son d'Indiana Johns conviendraient. (ex : In the jungle)

Description d'une problématique technique

John se fraye un chemin dans la jungle et se déplace plus vite là où il est déjà passé. La réalisation de ce procédé est pour moi une problématique technique importante d'autant plus qu'elle est au cœur même du concept du jeu. Il faudra déterminer comment discrétiser la surface de la jungle de manière adaptée. D'une part il faut une discrétisation précise pour que le tracé des chemins reste pertinent, d'autre part il faut que cette discrétisation permette par la suite un visuel clair des chemins déjà empruntés. Je trouve qu'une discrétisation de la jungle avec des hexagones est un équilibre adapté. Contrairement à une utilisation de carrés cela permet de conserver l'aspect déstructuré d'une jungle même avec des hexagones de grande taille.

Public cible

Ce jeu cible d'une part un public curieux, appréciant la réflexion, et qui est à la recherche de nouvelles expériences sans pour autant vouloir s'engager dans un gros jeu. Ce type de jeu a le potentiel de convaincre uniquement grâce à son principe de base. Il est donc particulièrement efficace sur un public capable de découvrir le concept du jeu via un teaser, une démo ou en regardant quelqu'un y jouer (Streaming). Même si l'on peut très bien enchaîner les explorations, le jeu permet aussi d'avoir une phase de réflexion entre chaque jour, ainsi il est adapté à un profil de joueur qui ne peuvent jouer que peu de temps et à des intervalles séparés.

Inspirations Visuelles

Plusieurs jungles cultes peuvent servir d'inspiration pour le jeu. On pense à l'univers de JUMANJI qui propose toute une palette de polices d'écritures ou de symboles très inspirants. Pour un exemple de jungle en monde 2D/3D la jungle sombre de l'univers de Dofus sera une bonne référence.



La jungle



PARTIE GAME DESIGN

Présentation des expériences visées

Le type de jeu qualifiant le mieux « La jungle TWATAWA » est « jeu d'exploration ». Au-delà de l'univers, l'expérience visée avec ce jeu est extrêmement similaire à une expérience d'exploration dans ses difficultés et ses récompenses. Voici la liste des expériences visées suivies des éléments permettant leur mise en œuvre.

Incitation à des phases de planification des expéditions

Ces phases sont le cœur du jeu, elles permettent une coupure entre l'action et la réflexion.

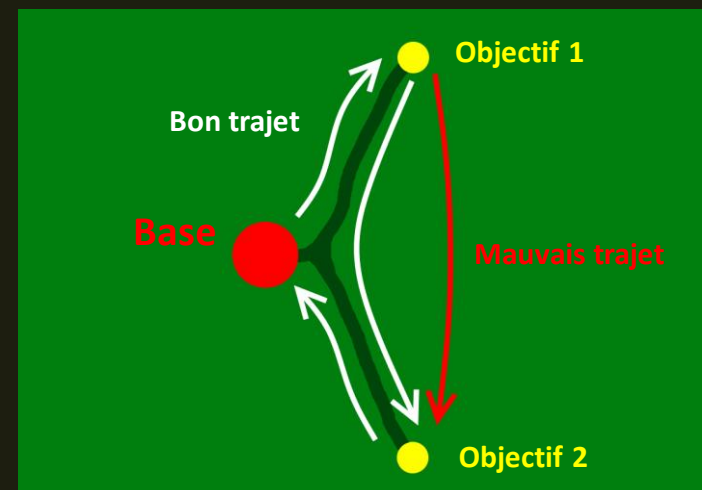
Comment? Grâce au cycle jour/nuit

Le jour dure une dizaine de minutes, c'est la durée maximale de l'exploration pour le joueur. Il doit donc être le plus efficace possible. Pendant les phases de nuit, le joueur n'est pas contraint par le temps, il peut planifier l'expédition du lendemain sans pression.

Comment? Grâce au fonctionnement de la végétation de la jungle

Le joueur se déplace plus rapidement sur ses chemins déjà empruntés. Ainsi il existe des trajets plus rapides que d'autres pour effectuer un même parcours. La végétation repousse entièrement d'un jour à l'autre ce qui permet au joueur d'améliorer son trajet en cas d'échec.

Exemple d'une bonne stratégie de chemin :



Ce type d'optimisation est un peu équivalent à l'optimisation de réseaux électriques (plus court possible) pour relier plusieurs points.

SCHEMA PLUS SIMPLE

Comment? Grâce à la carte

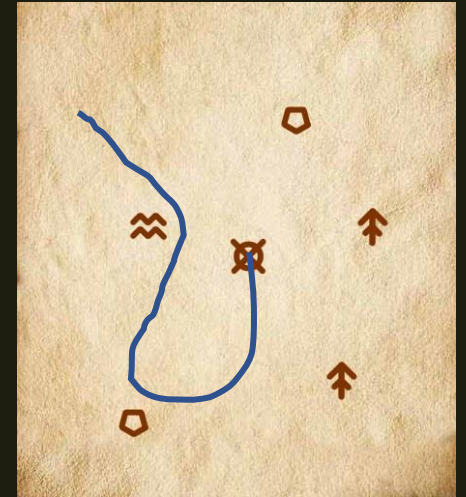
Le joueur aura directement accès à une carte vierge au début de son aventure où il pourra indiquer via des symboles les lieux importants qui peuvent servir de repères. Cette carte est accessible aussi bien de nuit que de jour.

Comment? Grâce aux énigmes multi-étape

Il y aura de nombreuses énigmes dans la jungle. Le joueur peut y réfléchir avant de partir en expédition. De plus, certaines énigmes peuvent nécessiter de nombreux déplacements ou allers-retours qu'il faudra optimiser.

Voici ce à quoi pourrait ressembler la carte, avec des exemples de symboles :

Le joueur ne pourra pas tracer de chemin. Cependant un objet type GPS pourrait reporter le chemin de la dernière expédition une fois cette dernière terminée.



Récompenser l'exploration

Pour inciter le joueur à explorer de la manière la plus efficace, il est crucial d'accompagner ses découvertes de récompenses utiles pour la suite de son aventure.

Comment ? Grâce à la connaissance croissante de l'environnement

Le joueur acquerra au fil de son aventure des informations sur la structure de la jungle. Chaque expédition rendra la suivante plus pertinente. La jungle a beau repousser chaque nuit (disparition des chemins), elle ne change pas.

Comment ? Grâce au plaisir de la découverte

C'est une récompense à celui qui sait l'apprécier. Une jungle peut proposer des endroits surprenants, beaux, effrayants...

Comment ?

Grâce à des récompenses matérielles

Les récompenses précédentes ne suffisent pas à apporter le sentiment de progression dans le jeu. Le joueur pourra trouver dans la jungle toutes sortes d'objets qui l'aideront durant son aventure. Ces objets correspondront aux récompenses obtenues après avoir réussi certaines prouesses dans le jeu (atteindre un endroit, résoudre une énigme...). Certaines récompenses pourront représenter une aide ponctuelle pour l'expédition en cours, d'autres seront des objets que le joueur conservera et qui amélioreront définitivement sa capacité d'exploration.

La jungle est un monde très vaste. Afin de permettre au joueur d'être récompensé en permanence pour la réussite de ses expéditions il faut une quantité importante de récompenses. Cela sera permis par un système de fabrication d'objets. Avec la division des objets en matières premières, cela augmente le nombre de récompense possible à trouver par le joueur. Ceci ne doit pas représenter une autre source de réflexion, ainsi tous les objets se fabriqueront à partir d'un seul type de ressource : Le métal de TWATAWA appelé WA et noté **W**. Les objets pourront se fabriquer dans la base de John, à partir d'un certain nombre de **W**. On verra par la suite que les **W** sont utiles pour un autre aspect de l'expérience du jeu.

Comment ?

Grâces aux récompenses matérielles ultimes

Le joueur découvrira progressivement que pour finir le jeu, il faudra en fait réunir 3 pierres magiques qui seront reparties au fin fond de la jungle. Chaque pierre récoltée apportera ainsi un objectif et un sentiment d'avancement.

Voici des exemples d'objets que l'on pourrait fabriquer avec leur effet et leur coût

Une Montre	Affiche l'heure en journée	1 W
Une machette	Coupe plus d'herbe ou plus rapidement	10 W
Une amélioration de la maison de John	Coupe de l'herbe autour de la maison tous les matins	10 W
Un GPS	Trace le trajet de l'expédition de John sur la carte	3 W
Une bombe anti-herbe	Consommable qui baisse le niveau de végétation dans une zone autour du joueur	3 W

Potentielle structure de la jungle TWATAWA



Un sentiment de risque

Comme toute expérience d'exploration vers un monde inconnu et dangereux, le joueur doit ressentir le sentiment de risque. Le risque est alors confronté aux récompenses possibles et cela forcera le joueur à faire des choix.

Comment ? Grâce au peu d'informations

Au commencement le joueur disposera uniquement d'informations sur le principe de base du jeu (Il se déplace plus rapidement sur des chemins déjà foulés. Il meurt s'il reste dehors la nuit et possède 3 vie). Mis à part cette introduction, le joueur ne disposera initialement d'aucune autre information que ce soit sur le temps qu'il lui reste avant le coucher du soleil ou sur l'environnement de la jungle TWATAWA.

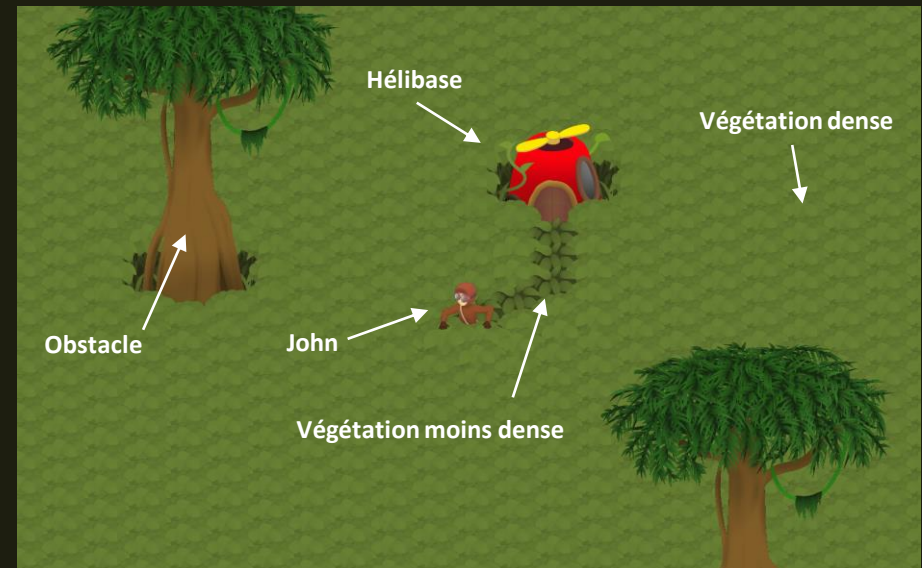
Comment ? Grâce à une jungle angoissante

La végétation dense peut aisément cacher de nombreux dangers (animaux, trous, marécages...) qui pourraient être uniquement indiqués par des éléments angoissants : herbes qui bougent, herbes d'apparences différentes. Le joueur serait pris d'hésitation face à ces éléments perturbants.

Comment ? Grâce au nombre de vie limitée

Les éléments précédents sont particulièrement risqués car le joueur craint la mort de son personnage. Si le joueur meurt lors d'une exploration ou à cause de la tombée de la nuit cela lui fait recommencer la journée à partir de la maison de John. Au bout de 3 vies perdues le jeu recommence entièrement. La prudence est une qualité qu'il faudra savoir développer dans « la jungle TWATAWA ».

Il n'y a aucune interface particulière, seuls des textes ou symboles peuvent éventuellement apparaître pour guider le joueur ou indiquer les contrôles.



Une progression constante

Les objets permanents permettent au joueur de sentir que ses explorations gagnent en qualité. Cependant lorsque le joueur perd ses trois vies ses améliorations et tous ses objets sont perdus. Le système du jeu lui permet tout de même de ne pas vraiment recommencer à 0.

Comment ? Grâce à la conservation du savoir

La connaissance des énigmes et de la structure de la carte ne se perd pas. Ayant une meilleure vision globale, le joueur sera plus ambitieux sur chaque nouvelle expédition et donc évoluera plus rapidement et différemment.

Comment ? Grâce au système de fabrication d'objets avec les **W**

Tous les objets se fabriquent avec la même matière première : les **W**. Bien qu'il y ai suffisamment de **W** disponibles pour fabriquer tous les objets, les **W** ne sont pas tous accessibles au début du jeu. Il faut donc choisir quels objets ou améliorations construire en priorité et cela peut changer de partie en partie en fonction des besoins.

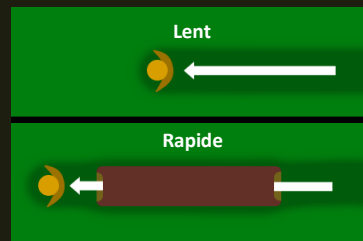
Comment ? Grâce aux changements permanents de la jungle.

Certaines interactions avec la jungle pourront mener à des changements permanents de cette dernière. De plus, ces changements auront la possibilité de s'effectuer de différentes manières. Si le jeu recommence, le joueur pourra interagir autrement.

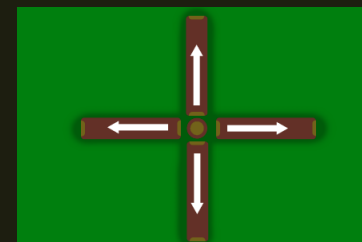
Exemple de choix sur ce principe (vue de dessus)



Il y a un vieux tronc dans la jungle que le joueur peut faire tomber



Une fois le tronc tombé, le joueur peut éviter la végétation en se déplaçant à l'intérieur du tronc.

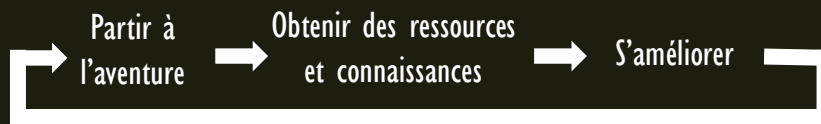


Le joueur aurait pu faire tomber le tronc dans plusieurs directions différentes

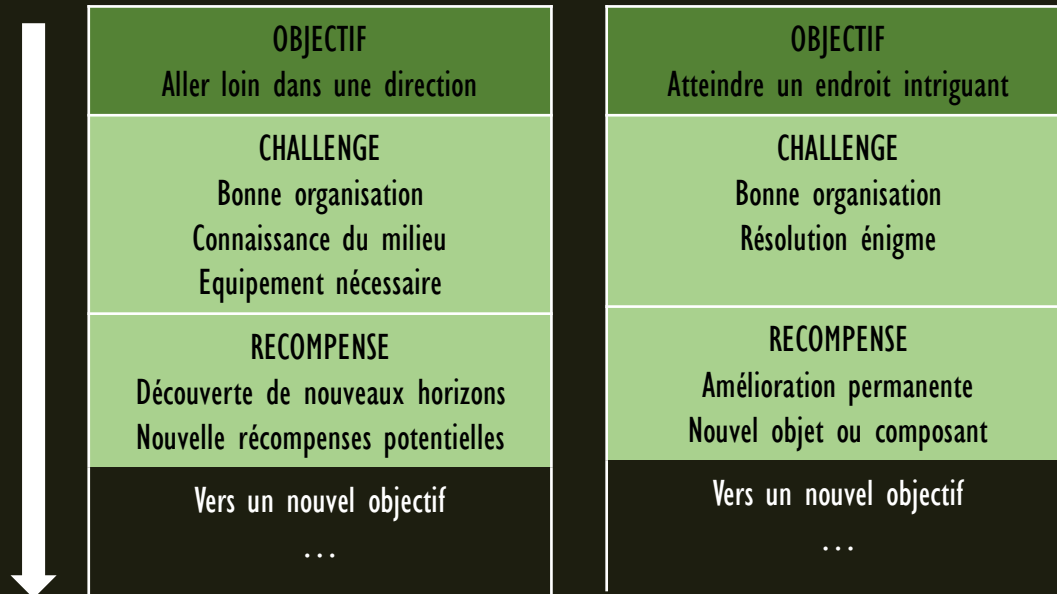
Présentation détaillée de l'interactivité

Interactivité global

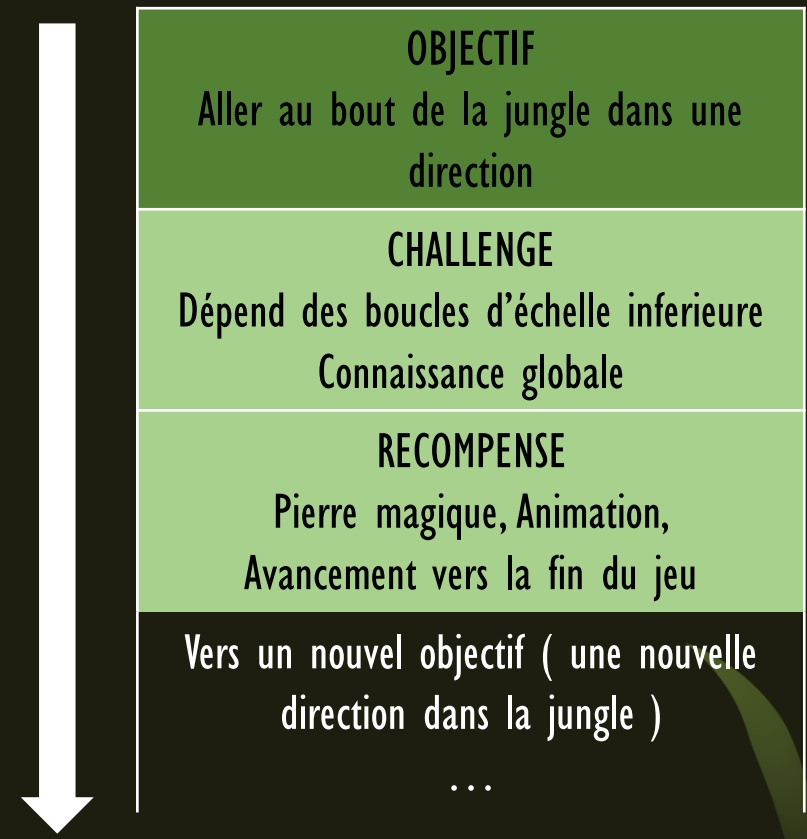
Dans « La jungle TWATAWA » l'expérience est fragmentée en de multiples journées d'explorations. L'évolution globale peut être résumée par la boucle suivante :



Au delà de ce cycle, on peut retenir 2 boucles de gameplay principales concernant l'interactivité à échelle moyenne :



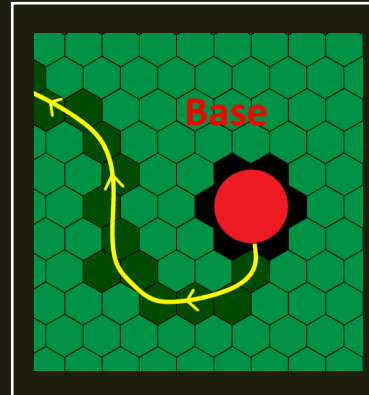
L'objectif principal du jeu est de sortir de la jungle, pour cela il faut réunir les 3 pierres magiques. Cela mène à une boucle de gameplay à plus grande échelle :



Interactivité à petite échelle

En phase expédition (JOUR)

Dans la partie commune on a vu que la jungle serait discrétisée en hexagones. Pour autant, le joueur, lui, se déplacera de manière entièrement libre.



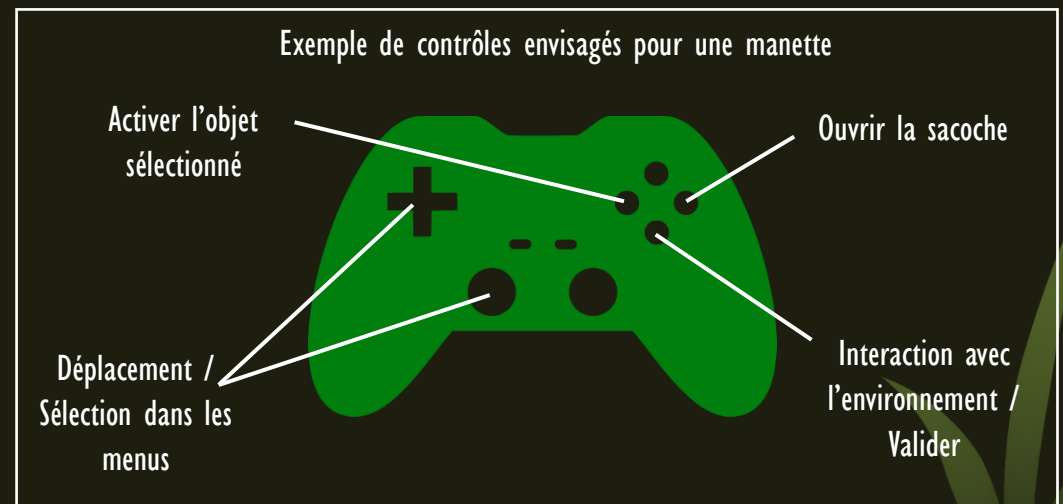
Dans la jungle le joueur peut interagir avec de nombreux éléments. Même si la manière d'interagir est toujours la même (même touche) de nombreux résultats différents peuvent se produire en fonction de l'élément et des conditions actuelles de John (objets disponibles, position...). Certains éléments feront apparaître un court texte à l'écran donnant des indices ou des informations sur leurs usages.

Pendant tout la durée de son expédition le joueur aura accès à sa sacoche. Depuis cette dernière il peut accéder à sa carte et ses objets. Il sera notamment possible de changer son objet sélectionné. Certains objets sont utilisables une ou plusieurs fois on peut alors les activer lorsqu'ils sont sélectionnés.

En phase planification (NUIT)

Pendant la phase de planification, le joueur peut effectuer les actions suivantes en sélectionnant les différents éléments de sa base :

- SACOCHE : Gérer son sac et consulter sa carte de la même manière qu'en expédition
- ETABLIS : Fabriquer des objets avec les composants disponibles
- LIT : Dormir pour commencer une nouvelle expédition



Description de l'univers, des personnages et de l'histoire

La jungle TWATAWA

La jungle TWATAWA est réputée pour être le lieu le plus dangereux sur terre. On ne connaît rien de cet endroit car personne n'en est encore jamais revenu vivant. En réalité la jungle regorge de richesse sauvage (plante, relief, structure d'ancien peuple...) et 3 pierres magiques y sont cachées. Un fois ces 3 pierres réunies il devient possible de sortir de la jungle.

John

John est un explorateur aviateur dont le dessein est la découverte des secrets de ce monde. Cependant la jungle TWATAWA coupa net une de ses expéditions en le surprenant en plein vol. John est extrêmement débrouillard, il sait réparer et fabriquer des outils à partir de rien.



Description d'une séquence d'interaction d'environ 5 minutes

« Le joueur est en expédition dans la jungle, il aperçoit en bas à gauche de son écran une plante avec un gros fruit jaune. Cependant à chaque pas vers la plante certaines herbes se mettent à trembler. Est-ce dangereux? Est-ce une énigme de timing? Est-ce un pattern à retenir? Le joueur hésite un moment puis il remarque que la luminosité de la jungle commence à baisser. Vite, il n'hésite plus et retourne sur ses traces afin de rentrer à sa base avant la nuit. Il rentre juste à temps. Après s'être félicité sur son timing, il repense à sa journée et réfléchit à ce phénomène qu'il a rencontré. Il ne sait toujours pas ce dont il était question il faudra y retourner pour comprendre. Il regarde sa carte et ses notes et se dit que cela tombe bien : Sur la route de ce fruit mystérieux se trouve le lac qui confère un bouclier aux baigneurs. Il maintenant temps pour John de dormir, une grande expédition l'attend demain... »

AUTRE CONCEPT I : Tim's Story

Scénario

Un narrateur raconte l'histoire (type conte classique) de son personnage « Tim ». Tim est dans un monde imaginaire vide qui se construit au fur et à mesure que l'histoire avance. Tim peut faire ce qu'il veut pendant que le narrateur raconte l'histoire. Malgré son personnage capricieux les événements de l'histoire du narrateur arriveront toujours. Tim et son créateur arriveront-ils à rester coordonnés

Type de jeu

Réflexion

Principe du jeu

Le joueur contrôle Tim, il peut se déplacer case par case sur une grille dans un monde vide. Chaque niveau correspond à un chapitre de l'histoire. Un chapitre est composé d'une liste d'événements simples qui apparaissent à un certain moment et à une certaine position par rapport à Tim (ex : Au bout 10 pas, Tim vit une Taverne à sa droite. Puis au bout de 20 pas, il y avait un grand lac devant lui). Tim commence au début du chapitre et à chaque fois qu'il avance d'une case (ex : équivalent de 10 pas) l'histoire avance aussi et fait apparaître les éléments de l'histoire en conséquence.

Fonctionnement, expérience et interactivité

Les éléments peuvent apparaître à des endroits différents en fonction des trajectoires empruntées par Tim. Le fil de l'histoire peut rencontrer des problèmes ou être modifié avec des trajectoires bien choisies. Par exemple dans un chapitre où Tim est censé trouver une maison à sa droite tout les 20 pas. Si Tim avance tout droit ou si Tim tourne autour de la même maison, le nombre de maisons total à la fin du chapitre peut varier. Effectivement si Tim doit rencontrer une maison à sa droite mais qu'il y en a déjà une, aucune nouvelle maison n'apparaîtra. Ce qui peut avoir un impact si un événement à la fin du chapitre requiert tous les habitants du village. De même si Tim s'arrange pour faire apparaître un Lac à la place d'une taverne le narrateur risque de râler. Le but du jeu « Tim's story » est alors de trouver toutes les fins possibles de chaque chapitre.

AUTRE CONCEPT 2 : Road catcher

Scénario

Une famille possède des pouvoirs spéciaux permettant de voir les traces spirituelles d'autrui laissées par la puissance de leur âme. Le père de cette famille est parti pour un long voyage d'exploration mais n'est jamais revenu. Un jeune enfant de la famille va devoir apprendre à maîtriser son don familial afin de retrouver son père.

Principe du jeu

Le joueur contrôle le jeune enfant de la famille, il peut à tout moment changer de dimension pour aller dans la « dimension des pas ». Dans cette dimension le joueur contrôle une version « esprit/âme » de l'enfant qui a les mêmes déplacements. Le monde réel est visible en transparence mais les traces de pas de chaque personnes deviennent parfaitement visibles en contrepartie (y compris les traces de l'enfant). Dans la « dimension des pas » le personnage peut uniquement marcher sur les traces de pas et ne peut plus interagir avec le monde réel (Il traverse les murs et tombe au travers du sol).

Fonctionnement, expérience et interactivité

Dans un premier temps la « dimension des pas » est très utile pour guider le joueur car tout au long de son parcours il suivra les traces de son père qui sont des traces spéciales qui ne disparaissent pas avec le temps à l'inverse de toutes les autres traces. Si on ne marche pas sur les traces dans la « dimension des pas » on tombe dans le vide, puis on recommence où on en était dans la dimension réelle. Ainsi se déplacer dans cette dimension fera l'objet d'épreuves de parcours construites à partir des traces de pas des PNJs qui marchent ou ses propres traces de pas. La « dimension des pas » permet aussi de traverser des murs à condition qu'il y ait des traces de l'autre côté pour se réceptionner (on ne peut revenir dans la dimension réelle que si l'on est bien sur des traces de pas). On peut imaginer différents types de traces en fonction des PNJs. On pourrait aussi devoir faire bouger les personnes dans le monde réel pour accéder à leur trace derrière eux (très adapté à des ennemis qui poursuivent le joueur).

Type de jeu

Plateforme Aventure

Action

Processus mis en œuvre pour trouver les idées

Quand j'ai commencé à lire le texte du sujet, certains concepts simples me sont venus directement. Ensuite j'ai essayé le plus possible de trouver des idées loin de mes premiers concepts (outside the box). Cette étape a pour objectif de prendre en compte le plus de concepts possibles. En même temps que je cherche des idées, je les filtre en gardant à l'esprit qu'il faut que je trouve des manières de jouer qui peuvent y être associées. Une fois que j'ai plusieurs idées qui me paraissent intéressantes je les note et je réfléchis afin de voir si finalement cela peut exister en jeu. Pendant cette étape je fais des schémas et imagine des épreuves dans le jeu pour voir si c'est possible d'obtenir un principe intéressant sans être trop compliqué. C'est à ce moment-là, en fonction de la forme que prennent les épreuves, que je trouve le type de jeu (Jeux de société, Enigme, Stratégie, action, aventure, multijoueur...). Il faut ensuite associer un scénario cohérent au jeu pour que le concept paraisse plus clair. Le scénario peut déjà avoir été trouvé en même temps que le concept. La recherche d'idée peut mener à beaucoup de possibilités et certaines bonnes idées peuvent finalement s'avérer inutilisables il faut alors tout repenser.

Pourquoi avoir choisi la proposition principale

Pour « Tim's story », le jeu est plus difficile à détailler en jeu principal. Effectivement je trouve que le potentiel de ce jeu réside dans une structure des niveaux astucieuse et bien réfléchi (un très bon level design) et avec une histoire principale également bien ficelée. C'est pourquoi on peut moins facilement décrire le gameplay sans être passé par toutes ces étapes avant. « Road catcher » aurait été mon deuxième choix car j'ai le sentiment que ce jeu a beaucoup de points intéressants à découvrir autour de son concept de base. Finalement c'est surtout parce que le principe du jeu « La Jungle TWATAWA » m'a inspiré directement vers un univers bien précis que je l'ai choisi. Les deux autres jeux laissaient place à beaucoup de scénarios possibles au-delà de ce qui permet de relier l'histoire au concept. Avoir un univers concret directement est très agréable pour ensuite développer la création de l'expérience du joueur. Le jeu « La jungle TWATAWA » était pour moi un bon équilibre entre concept simple à comprendre et un gros potentiel qui permet de discuter sur des éléments supplémentaires pertinents.

La jungle



VISUELS BONUS

