

# 2. GAMEPLAY

## A - SYSTÈME DE JEU

### Intention

À travers notre jeu, nous souhaitons adresser un message aux adolescents en pleine période de doute : **dans un contexte de changement, il est possible de faire confiance aux autres et en nous-mêmes pour surmonter ces aléas.** Pour faire éprouver ce message au sein de notre jeu, nous avons conçu un gameplay et une narration au service de notre message.

Concrètement, nous souhaitons faire vivre une expérience où l'on pourra alterner le contrôle de deux personnages aux visuels différents et aux compétences différentes. Ce principe de coopération et de complémentarité est présent à plusieurs niveaux dans notre jeu et permet au joueur de comprendre chacun des personnages.

### Caractéristiques

Afin de répondre à notre intention, nous avons déterminé les caractéristiques suivantes :

- Genre du jeu :** Le *Voyage de Salto* et *Drogo* est un jeu 3D d'aventure, avec un accent fort sur la narration.
- Durée totale :** Environ 2h
- Support :** Nintendo Switch, PC
- Contrôles :** La version proposée dans notre vertical slice se joue au clavier et à la souris. Nous souhaitons cependant proposer des contrôles à la manette pour la version finale de notre jeu, que nous avons donc également explicité dans ce dossier.

**Caméra :** La caméra est à la 3<sup>e</sup> personne. Une particularité de notre jeu réside dans le fait que l'angle et la profondeur de la caméra dépendent de son avancée dans le jeu et du personnage joué. La phase de progression possède une caméra relativement éloignée pour pouvoir avoir une vision large, tandis que la phase de pistage de proie propose une caméra plus ou moins rapprochée selon le personnage que le joueur incarne.

**Public cible :** Notre jeu s'adresse à un cœur de cible composé d'adolescents de 13 à 18 ans. En effet, ces joueurs peuvent être particulièrement sensibles au message que nous souhaitons transmettre, en raison des nombreux changements et doutes qu'ils peuvent rencontrer durant cette période.

**Règles du jeu :** Salto et Drogo doivent tous deux traverser la forêt dans laquelle ils se trouvent, l'un pour trouver un nouveau terrier, l'autre pour retrouver sa meute. Salto étant peu familier avec l'environnement et Drogo étant blessé, ils ont chacun besoin de l'autre afin d'atteindre leur but. Chaque personnage possède ses propres aptitudes, et le joueur doit incarner l'un ou l'autre selon les situations.

**Si le joueur n'utilise qu'un des personnages, il sera bloqué dans sa progression et ne pourra pas terminer le jeu. Il doit donc régulièrement alterner entre Salto et Drogo, ce qui lui permet de ressentir la complémentarité des deux personnages. Il peut ainsi saisir notre intention, qui est de montrer que l'entraide permet d'améliorer sa confiance en soi et en l'autre, et d'aller de l'avant.**

\* Pour plus d'informations sur notre cible, voir le persona de Kézia, partie 6.4

| Interactions communes                           | Manette         | Clavier/souris                 |
|-------------------------------------------------|-----------------|--------------------------------|
| Se déplacer                                     | Stick Gauche    | zqsd / Flèches directionnelles |
| Changer de personnages                          | Bumper LB ou RB | Touche E                       |
| Activer le mode suivi                           | Gâchettes       | Clic droit                     |
| Déplacer la caméra                              | Stick Droit     | souris                         |
| Courir                                          | Y               | shift                          |
| Action contextuelle (selon personnage et phase) | Bouton X        | Clic gauche                    |

Tableau des contrôles du jeu

Pour clavier et manette

# 2. GAMEPLAY

## B - PARCOURS JOUEUR

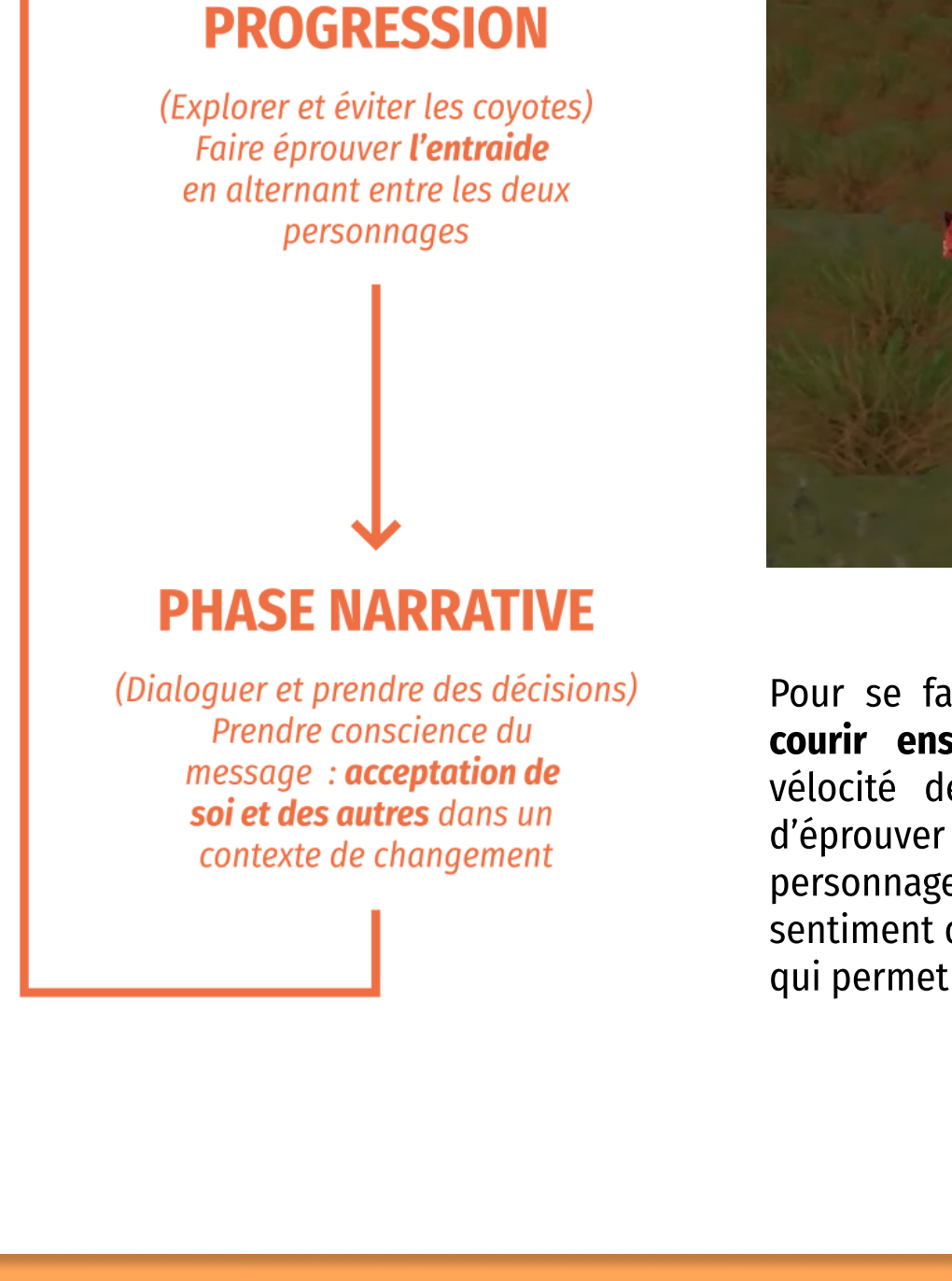
### Boucle de gameplay

Nous souhaitons que le gameplay et la narration soient au service du message : pour le transmettre nous utilisons un parcours joueur composé d'un cycle à 3 phases et aux mécaniques distinctes.

Une première phase où les personnages doivent pister une proie en utilisant, à tour de rôle, leur capacités qui vont s'améliorer avec le temps pour montrer l'évolution interne des personnages.

Une seconde phase orientée puzzle/exploration où ils devront progresser ensemble dans la nature sans éviter les coyotes. Cette phase permettra d'éprouver la complémentarité des personnages.

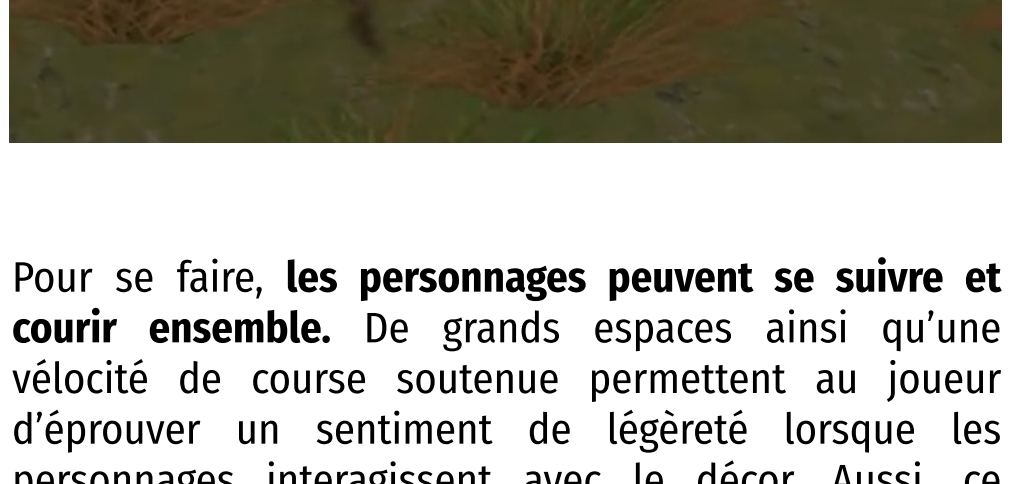
Une dernière phase de dialogue consistera à revenir sur les moments vécus dans les phases précédentes. C'est à ce moment que le joueur pourra choisir, à des moments clés, les réponses des deux personnages. Cela aura pour effet de faire évoluer les dialogues et faire prendre conscience du message sur l'acceptation de soi et des autres. Cela aura également un impact sur la fin du jeu, grâce aux deux fins explicites dans la partie 2. Narration 2.1. Histoire. Les deux fins sont validées, car elles portent notre message, et il n'y a pas de mauvaise fin puisque les deux sont positives pour le joueur.



### Game feel

Les phases d'exploration : comment exprimer la complémentarité ?

Le joueur doit alterner entre les deux personnages pour réussir à progresser. Nous avons fait en sorte que ce changement soit le plus agréable possible pour le joueur pour qu'il puisse comprendre qu'à deux, il est plus facile d'avancer.



Pour se faire, les personnages peuvent se suivre et courir ensemble. De grands espaces ainsi qu'une vélocité de course soutenue permettent au joueur d'éprouver un sentiment de légèreté lorsque les personnages interagissent avec le décor. Aussi, ce sentiment d'agréabilité est aussi un levier d'engagement qui permet au joueur de passer un bon moment.

Les phases de pistage de proie : comment faire éprouver les expériences respectives des personnages et leurs évolutions ?

Lorsque le joueur doit changer de personnage, que ce soit dans la phase de progression ou dans les phases de pistage de proie, le joueur doit pouvoir s'immerger dans la peau des personnages et ressentir leurs états d'esprit.

- Le joueur doit ressentir que Salto est vif, impulsif, distrait et curieux :
  - Elements visuels plus dynamiques
  - Sons plus aigus
  - visibilité d'une pluralité de détails
- Le joueur doit ressentir que Drogo est calme, réfléchi et sage :
  - Elements visuels plus doux
  - Sons plus graves
  - Vue se voulant obstruée et renfermée

Ces visions respectives vont évoluer après chaque phase de dialogue, le but étant d'illustrer le caractère positif de la discussion, de l'entraide et de la confiance : il est plus facile de progresser, d'avancer et de surmonter les obstacles à deux.

# 2. GAMEPLAY

## C - GAME DESIGN

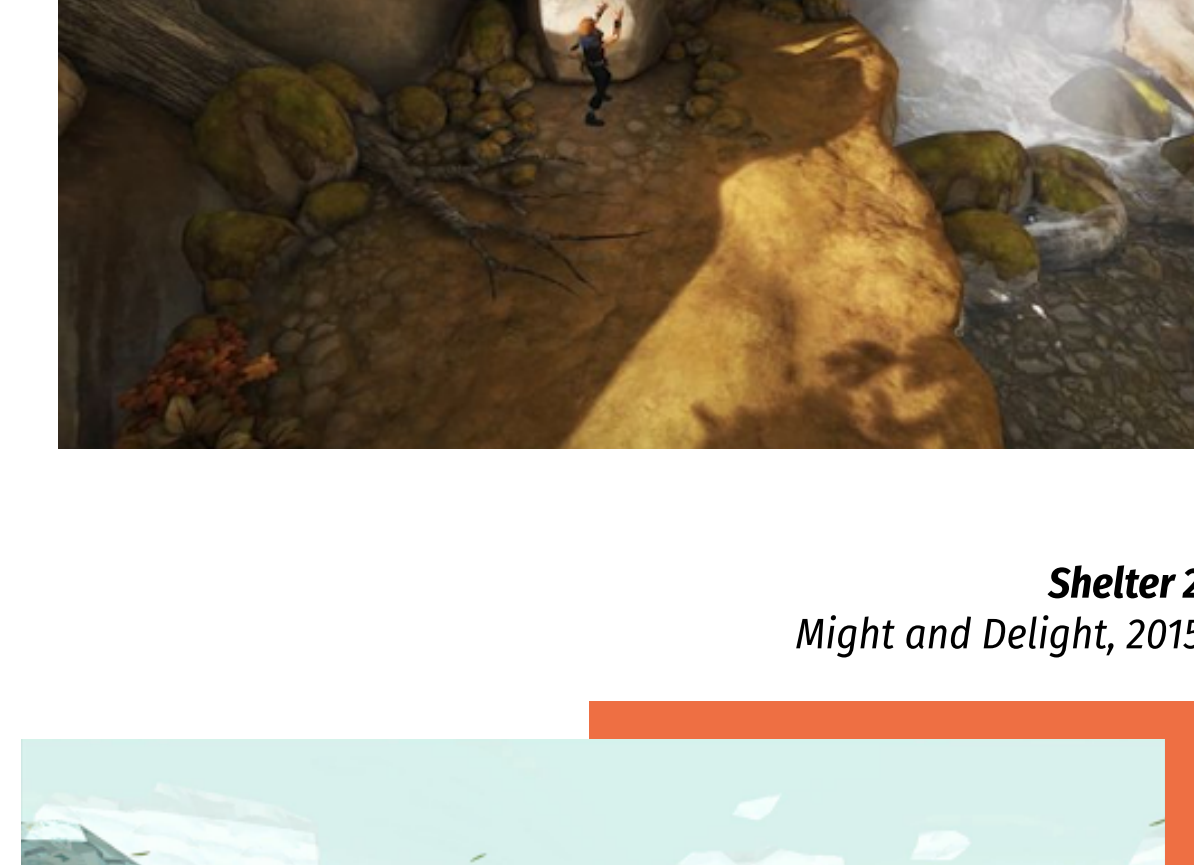
### Références de gameplay

La particularité du *Voyage de Salto* et *Drogo* est son double gameplay. Le joueur alterne entre deux personnages, chacun ayant ses compétences et sa vision de l'univers. L'inspiration principale de ce double gameplay est le jeu *Brothers : A Tale of Two Sons* où le joueur incarne simultanément deux frères afin de franchir des obstacles nécessitant des compétences de chacun. Il est cependant à noter que dans notre jeu, le joueur incarne un personnage à la fois, en raison de notre intention.

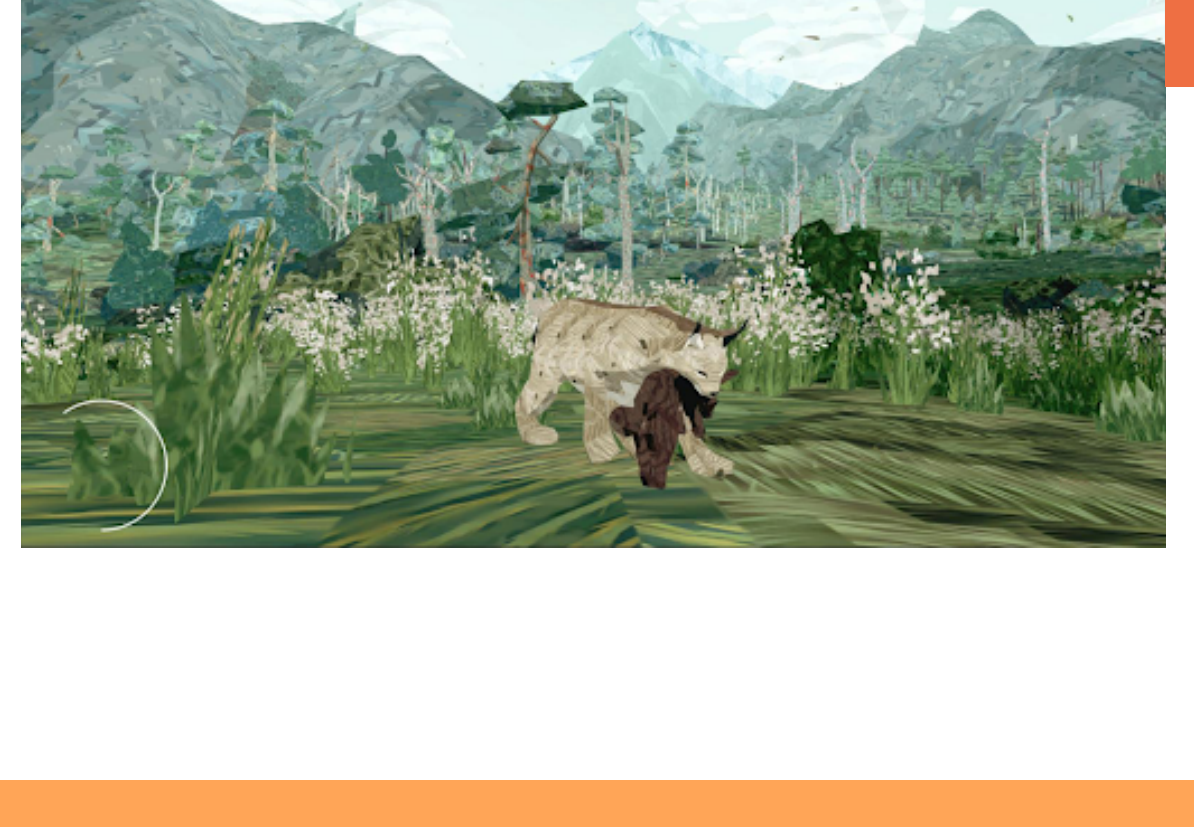
Nous avons ensuite souhaité nous détacher au maximum de l'anthropomorphisme en concevant notre jeu. Nous souhaitons que *Le Voyage de Salto* et *Drogo* soit une métaphore des "voyages introspectifs" que chaque personne peut réaliser dans la vraie vie, et non une représentation de ces derniers. Cela permet d'avoir un scénario neutre basé sur des problématiques qui ne concernent que les animaux, pour que tous les joueurs puissent s'y identifier à leur manière. Hormis le fait que les personnages puissent dialoguer entre eux, ils conservent un comportement et des objectifs animaliers : chasser pour se nourrir, ou respecter la loi du plus fort vis-à-vis des coyotes, etc.

Une autre référence ayant servi à la conception du *Voyage de Salto* et *Drogo* est la série *Shelter* (Shelter 1, Shelter 2) qui permet au joueur d'incarner des animaux sans aucune touche d'anthropomorphisme. Cette série s'appuie sur l'instinct de survie et l'instinct maternel, principales raisons d'agir des animaux sauvages. Sans reprendre les mécaniques de ces jeux, nous avons donc conservé cette approche animalière lors de la conception des agissements et objectifs personnels de Salto et Drogo.

Brothers : A Tale of Two Sons

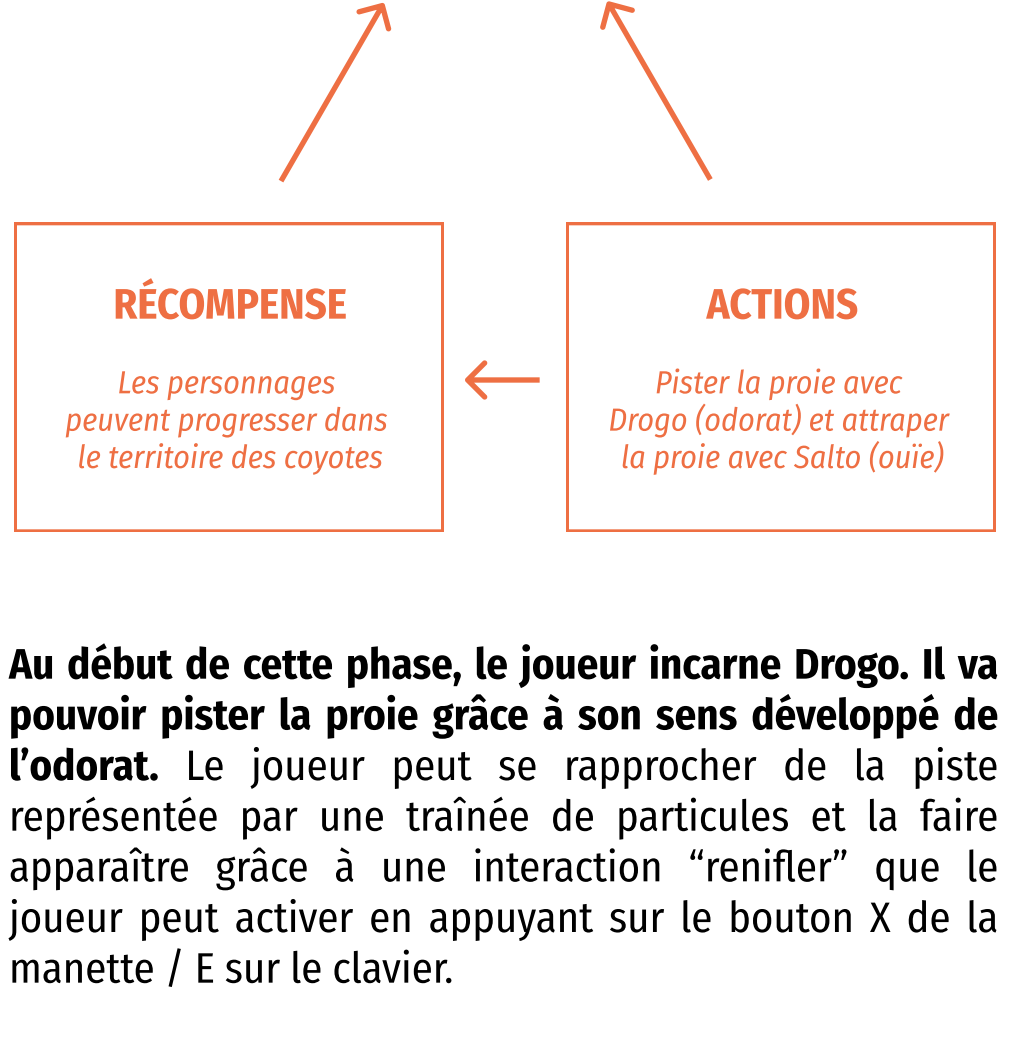


Shelter 2

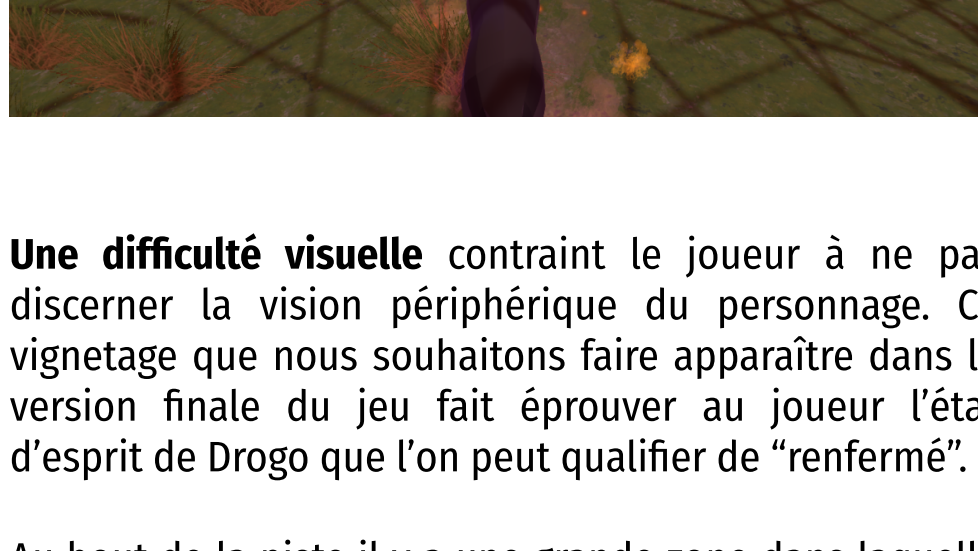


### Phase de pistage

Comme indiqué dans le Game Design Document, la phase de pistage de proie permet aux personnages d'innover les coyotes qui bloquent la progression. Pour se faire, les deux personnages doivent rentrer dans une forêt. Automatiquement, la caméra se resserre pour illustrer les capacités respectives des deux personnages. Ils sont concentrés, plus lents et ils ne peuvent plus sauter ni couvrir.

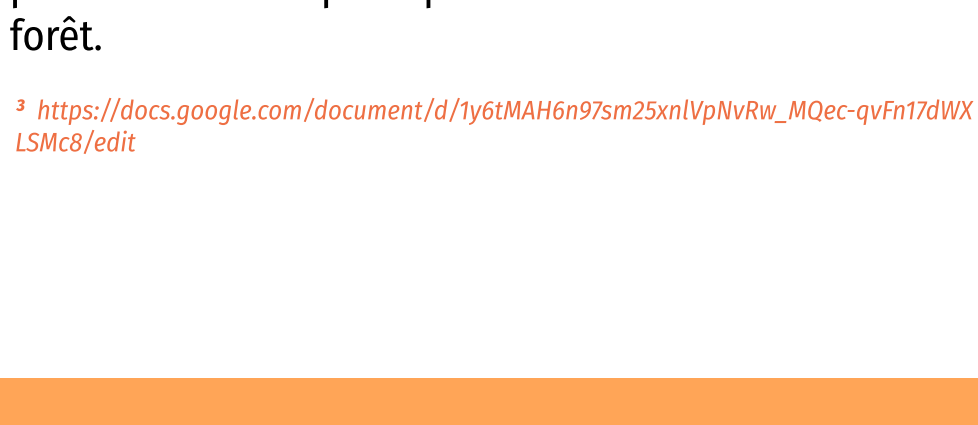


Au début de cette phase, le joueur incarne Drogo. Il va pouvoir pister la proie grâce à son sens développé de l'odorat. Le joueur peut se rapprocher de la piste représentée par une traînée de particules et la faire apparaître grâce à une interaction "renifler" que le joueur peut activer en appuyant sur le bouton X de la manette / E sur le clavier.



Une difficulté visuelle contraint le joueur à ne pas discerner la vision périphérique du personnage. Ce vignette que nous souhaitons faire apparaître dans la version finale du jeu fait éprouver au joueur l'état d'esprit de Drogo que l'on peut qualifier de "renfermé".

Au bout de la piste il y a une grande zone dans laquelle se trouve la proie, mais comme l'odeur de cette dernière y est répartie c'est à Salto de jouer un rôle pour la localiser précisément et l'attraper.



Salto est alors face à plusieurs sources sonores illustrées par des ondes circulaires : le joueur doit orienter l'écoute de Salto, représentée par un viseur, pour retrouver la proie parmi la multitude de sons de la forêt.

\* https://docs.google.com/document/d/2t688648452576yWba\_AJ0c-gr1t3Wq/edit#

# 2. GAMEPLAY

## D - LEVEL DESIGN

### Changement dans le gameplay post-dialogue

Plus les phases de chasse passent, plus les personnages s'améliorent et le constant lors des phases de dialogues. Ils ont donc davantage confiance en eux :

- Le champ de vision de Drogo est plus large et moins étreint
- le nombre de sons parasites est diminué pour Salto

Ce changement permet d'illustrer que les personnages évoluent. Mais il permet aussi au joueur de vivre et d'éprouver ces changements, en observant que le challenge devient de plus en plus agréable au niveau du game feel, même si le level design peut se complexifier.

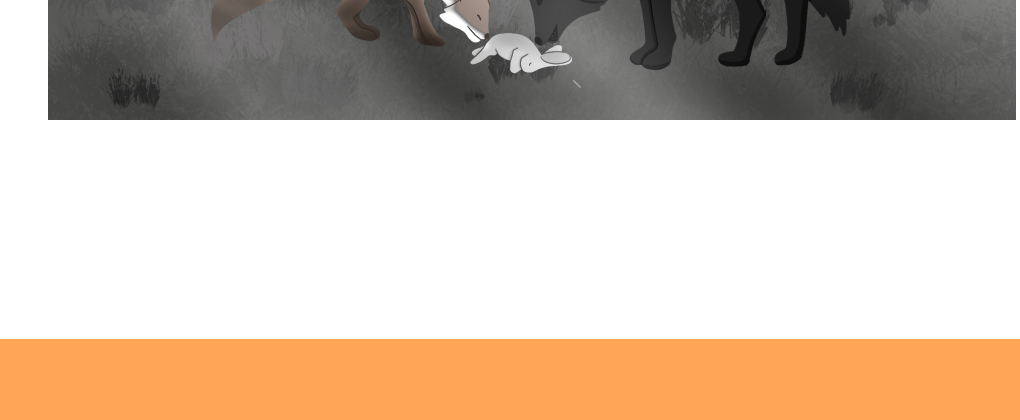
### Condition de défaite

Si le joueur avance trop rapidement, il fait fuir la proie et un feedback de vibration lui fait comprendre. Si elle s'échappe, une nouvelle traînée est générée et la caméra switch automatiquement pour reprendre le contrôle de Drogo. Le joueur doit se diriger vers une nouvelle proie et recommencer son pistage.

### Condition de réussite

Une fois la proie attrapée, une cinématique de quelques secondes s'enclenche avec Salto et Drogo autour de la proie pour faire comprendre qu'ils vont se nourrir.

### Cinématique de chasse



### Phase de progression

La phase de progression correspond à la traversée d'un territoire de coyotes. Elle possède un système à la 3<sup>e</sup> personne, rattaché au personnage contrôlé par le joueur. Contrairement à la phase de récupération, la position de la caméra est plus haute et plus éloignée, le joueur peut donc voir le personnage qu'il ne contrôle pas.

Chaque territoire de coyotes est scindé en trois zones : exploration, coyote et puzzle. Ces zones ne sont pas visuellement délimitées, mais elles servent de repères aux concepteurs :

- Zone de puzzle :** contient des objets interactifs avec lesquels le joueur devra interagir pour se frayer un passage vers l'autre bout de la zone. Nécessite l'utilisation des actions contextuelles de Salto et de Drogo (sauter, creuser, pousser, grogner...)
- Zone de coyotes :** zones circulaires de petite taille, chacune centrée autour d'une meute de coyotes.

Avec la présence de ces prédateurs, Salto ne peut pas traverser ce type de zone. Le joueur doit donc faire disparaître cette zone en faisant fuir les coyotes grâce à l'action contextuelle "grogner" de Drogo.

**Zone d'exploration :** grand espace ne comportant pas de coyotes ou de puzzles. Le joueur doit l'explorer pour trouver le passage qui lui permettra d'accéder à la zone suivante.

Dans notre vertical slice, il ne faut chasser qu'une seule proie. Si Drogo tente de passer les coyotes sans l'avoir fait, un message s'affiche indiquant qu'il est encore trop affaibli et qu'il doit se nourrir. Dans la version finale du jeu, nous souhaitons que ce "test d'énergie" de Drogo s'effectue via une cinématique, montrant un Drogo trop affaibli et fuyant les coyotes s'il n'a pas assez mangé, ou un Drogo énergique faisant fuir les coyotes dans le cas contraire.



# 2. GAMEPLAY

### Actions contextuelles

Salto et Drogo peuvent chacun réaliser deux actions propres à leur espèce ou leur morphologie, que l'on appelle "actions contextuelles" (AC).

| PERSONNAGES | AC1                                         | AC2                                          |
|-------------|---------------------------------------------|----------------------------------------------|
| SALTO       | Sauter haut (deux fois plus haut que Drogo) | Creuser le sol                               |
| DROGO       | Déplacer un objet léger ou objet lourd      | Croquer sur les coyotes (ce qui les tue fur) |

Le joueur doit alterner entre les actions de chaque personnage afin de résoudre les puzzles qu'il rencontrera.



### Mode solitaire et mode suivi

Les contrôleurs de la phase de progression permettent au joueur de voir le personnage qu'il n'est pas en train de jouer afin d'amplifier la sensation de coopération. C'était aussi le cas dans la phase de pistage de proie, mais la caméra plus fermée de cette dernière ne permet pas autant de percevoir l'emplacement de l'autre personnage dans l'environnement.

Le mode solitaire permet au joueur de se déplacer sans le second personnage, ce dernier restant au point où il a été laissé.

Le mode suivi permet au second personnage de suivre le joueur, permettant à ce dernier de ne pas avoir à traverser de grands espaces à deux reprises.

### Fin de la phase de progression

La phase de progression s'achève lorsque le joueur a terminé la traversée d'un territoire de coyotes. Cette fin est marquée par le lancement automatique d'un dialogue, fonctionnalité principale de la phase narrative.

### Phase narrative

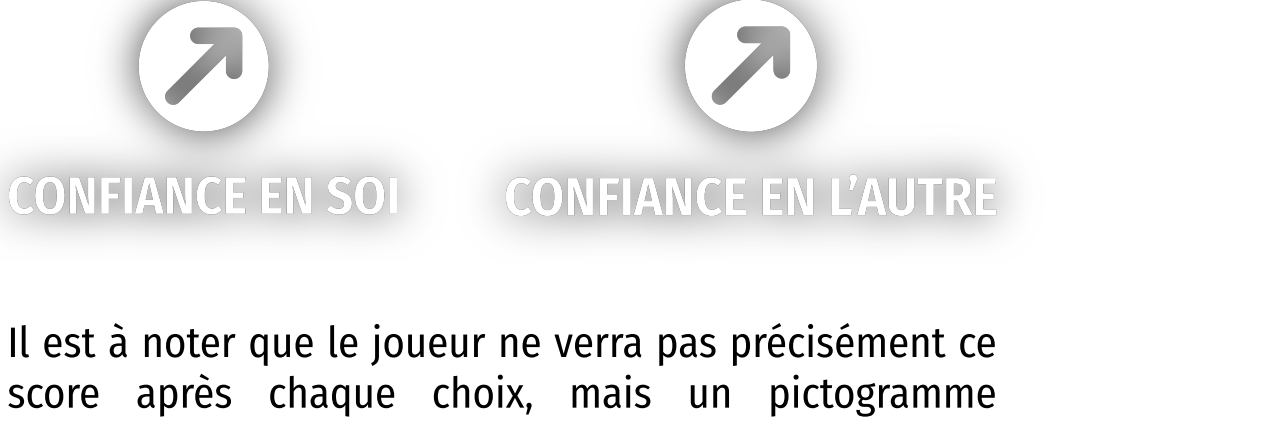
La phase narrative achève un cycle et permet de mettre des mots sur les sentiments qu'a pu ressentir le joueur lors des deux précédentes phases. Elle se présente sous la forme d'un dialogue en mode "Visual Novel", où l'on peut voir Salto et Drogo discuter entre eux.



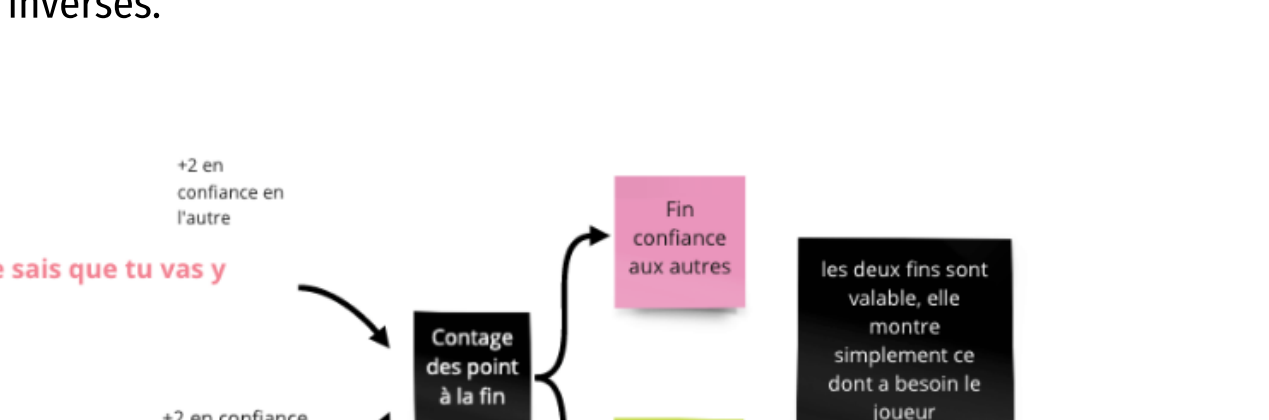
Le Voyage de Salto et Drogo ne propose pas une fin unique, mais deux fins spécifiques dans la partie Narration.



La fin à laquelle le joueur va assister va dépendre des réponses qu'il choisira tout au long du jeu. Chaque choix est associé à une variable "confiance en soi" ou "confiance en l'autre" qui s'incrémentent au fur et à mesure. Par exemple, si le joueur choisit une réponse associée à la "confiance en soi", cette variable va s'incrémenter d'un point. La fin s'adaptera à la variable au score le plus élevé.



Il est à noter que le joueur ne verra pas précisément ce score après chaque choix, mais un pictogramme représentant la hausse du type de confiance. Cette fonctionnalité lui permet de comprendre que chacun de ses choix a une signification et un impact sur son aventure. À la fin, le joueur pourra voir grâce à des pourcentages quel type de réponse il a le plus apporté. L'entrée de cette feature est que le joueur peut comprendre que la finalité n'aurait pas nécessairement été la même si les pourcentages de réponses avaient été inversés.



# 2. GAMEPLAY

## D - LEVEL DESIGN

### Phase de pistage

#### Architecture globale

L'environnement est construit selon les challenges respectifs des deux personnages. Dans un premier temps, lorsque le joueur contrôle Drogo, il doit suivre une piste en contournant des obstacles. Au bout de la piste, lorsque le joueur contrôle Salto, il doit repérer la proie parmi tous les bruits parasites.

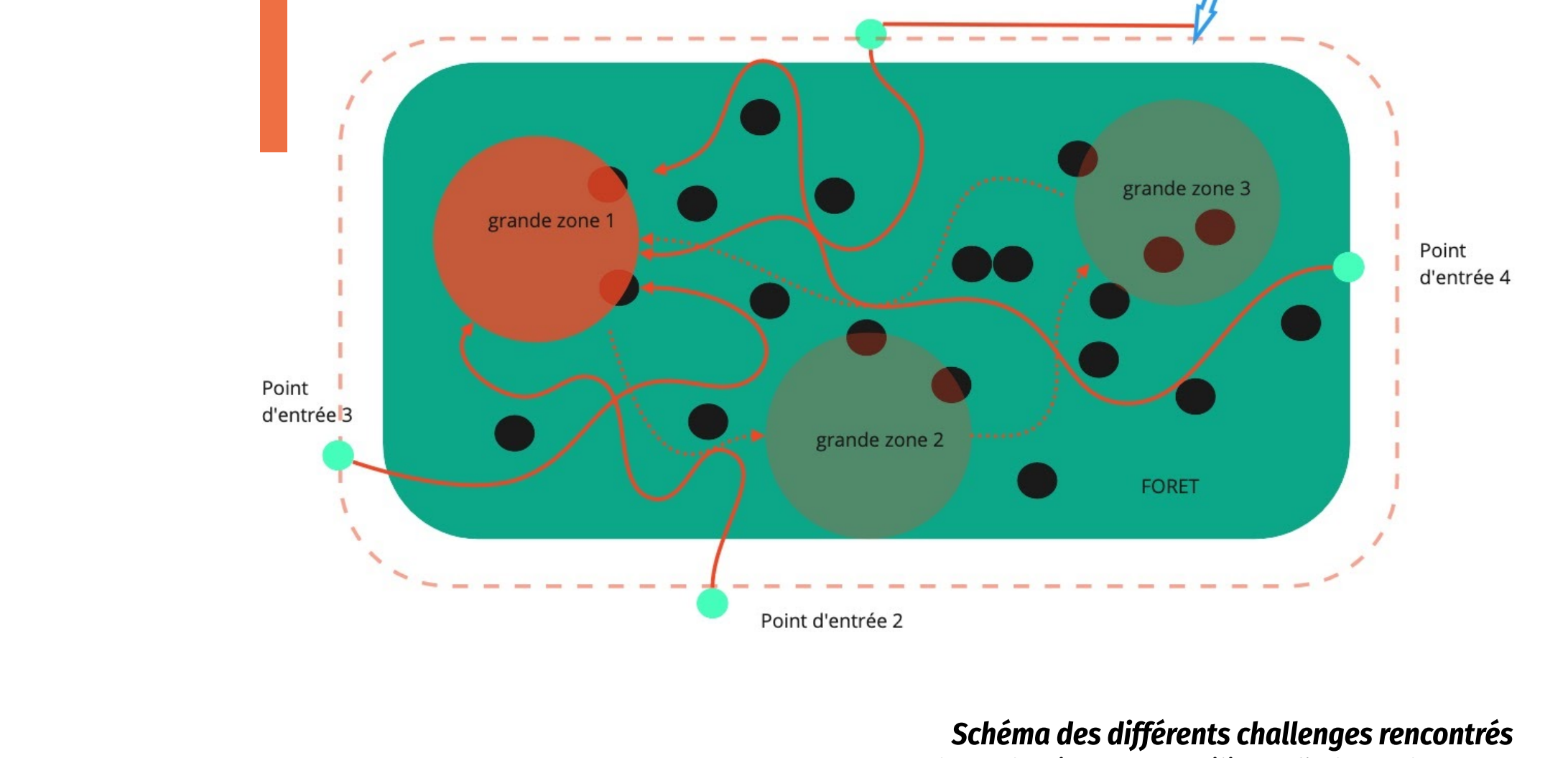
#### Pister la proie pour Drogo

Il existe plusieurs manières de varier le parcours de pistage suivant les éléments du décor présents.

Pour la version verticale, nous avons construit un parcours joueur qui suit respectivement ces étapes :

- Sans obstacle 1 :** pour laisser le joueur comprendre la mécanique de suivi
- Slalomer :** pour forcer le joueur à s'habituer aux déplacements
- Contour court :** pour préciser que la proie peut passer à travers les buissons, contrairement à Drogo qui doit les contourner
- Contour long :** pour challenger le joueur à se déplacer dans l'environnement et à chercher le point de sortie de la proie
- Sans obstacle 2 :** pour permettre au joueur de ressentir une sensation de satisfaction et de facilité une fois qu'il aura réussi le contour long.

### Schéma des chemins possibles pour pister une proie



Le principe de difficulté permet de rendre l'expérience plus riche. D'autres possibilités sont encore à envisager. On peut par exemple imaginer la présence d'autres odeurs qui peuvent perturber la piste, et ainsi forcer le joueur à se concentrer davantage, ou encore inclure de la verticalité sur le terrain, pour varier l'exploration avec de légères pentes.

#### Repérer la proie pour Salto

Le challenge du joueur se manifeste dans l'écoute et la minute. C'est pourquoi nous avons souhaité orienter le level design vers des feedbacks sensoriels, comme le son et la vibration de la manette.

Pour repérer l'emplacement de la proie, il suffit au joueur de viser avec un curseur les petites zones de bruit symbolisées par des ondes sonores circulaires. Une fois le bruit isolé par le viseur, le joueur peut déterminer s'il s'agit d'un animal ou d'un simple bruit de feuillage. Si ce n'est pas la proie, l'onde sonore disparaît, discriminant au fur et à mesure l'emplacement de la proie.

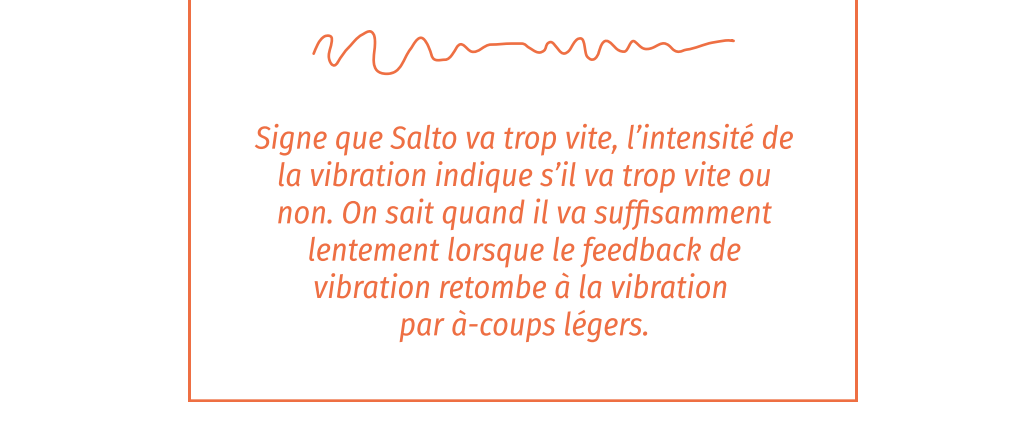


# 2. GAMEPLAY

## D - LEVEL DESIGN

### Phase de progression

Lorsque le joueur se rapproche suffisamment de la proie, il doit faire attention à la manière dont il pousse le stick de déplacement et aux vibrations que produisent la manette. Ces dernières lui permettent de savoir s'il va trop vite ou non, et s'il risque de faire fuir la proie.



### Phase de progression

#### Architecture globale

Comme indiqué dans le Game Design Document, la phase de progression permet au joueur de progresser dans la carte et correspond à la traversée d'un territoire de coyotes. Elle est séparée en trois zones : zones de coyotes, zones d'exploration et zones de puzzle.

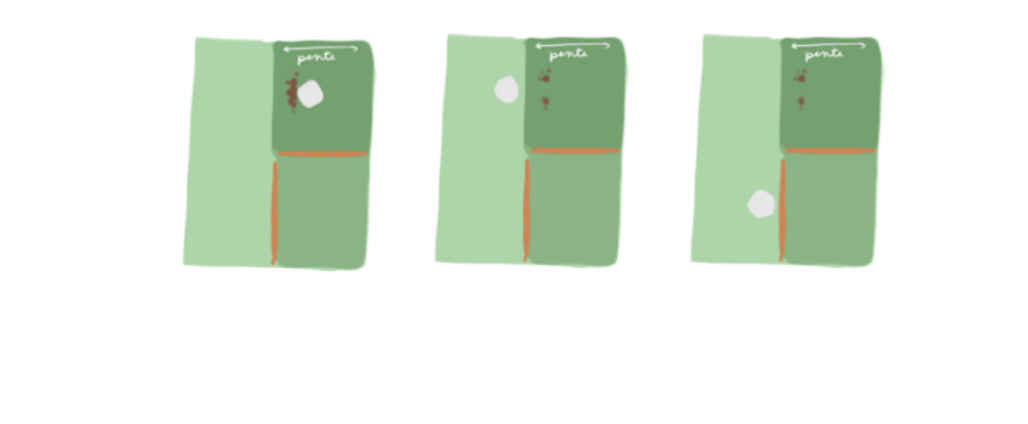
Concrètement, le joueur doit traverser de vastes zones d'exploration, qui seront clairesment de zones de puzzle pour complexifier la traversée du joueur, ainsi que de coyotes pouvant barrer la route de Salto.

#### Zones de puzzle et de coyotes

Zones de puzzles et des coyotes permettent de mettre en avant la coopération entre Salto et Drogo. Les puzzles s'articulent autour des actions contextuelles (voir le tableau d'actions contextuelles partie 2.C.Phase de progression) de Salto et de Drogo, transposées dans l'environnement.

#### Par exemple

Un rocher doit être approché de la marche et monter le Drogo puisse s'en servir comme falaise pour que Salto (la ligne orange représentant un rebord de falaise à hauteur de saut de Salto), et faire fuir les coyotes :



D'autres exemples sont disponibles dans le Level Design Document.\*

#### Zones d'exploration

Les zones d'exploration sont les grands espaces que ne sont ni une zone de coyotes, ni une zone de puzzle. Pour le joueur, ces zones sont à la fois des moments de pause et de satisfaction : il peut courir à pleine vitesse sur un terrain large et n'a pas à utiliser des actions contextuelles afin de débloquer la zone. Nécessite l'utilisation des actions contextuelles au joueur de découvrir des lieux plus reculés et facultatifs permettant d'accrocher le lore. Concrètement, le joueur peut déclencher des scènes de dialogues annexes s'il se rend dans ces lieux reculés. Ces dialogues très brèves permettent de favoriser son immersion et son attachement aux personnages, ainsi que de mieux comprendre l'univers qu'il est en train de traverser.

\* https://docs.google.com/document/d/2y08868082526yWba\_M0c-gr1t3Wq/edit#  
\* https://docs.google.com/document/d/2t688648452576yWba\_AJ0c-gr1t3Wq/edit#

Trigger de sortie de phase de progression/entrée de phase de narration

