

VIGRIÐR

RAGNAROK'S GREAT BATTLE



SOMMAIRE

OVERVIEW

INTRODUCTION	5
EQUIPE	5
FICHE D'IDENTITÉ	6
RÉFÉRENCES DE DESIGN	7
3C	8
NOYAU JOUET	10
MÉCANIQUES PRINCIPALES	10
MÉCANIQUES COURANTES	11
GAMEPLAY	12
CONDITION DE VICTOIRE	12
CONDITION DE DÉFAITE	12
STRUCTURE DU BOSS	13
DIRECTION ARISTIQUE	14
INTENTIONS GRAPHIQUES	14
INTENTIONS SONORES	14

GAME DESIGN DOCUMENT

3C	18
GAMEPLAY	19
SWITCH ÉLÉMENTAIRE	19
ATH	20
BOUCLES OCR	21
RGD	23
ANALYSE	24
JESPER JUUL	24
ROGER CAILLOIS	25
GAME SYSTEM	26
MÉCANIQUES DE JEU	26
SITUATIONS DE JEU CLÉS	28
DIRECTION ARTISTIQUE	31
INTENTIONS	31
ENNEMI	32
HÉROS	33
ARÈNE	34



OVERVIEW

INTRODUCTION

Ce document retranscrit la réalisation de notre projet : Vígríd réalisé au cours de notre 2ème année d'étude de Game Design à l'Ican.

Il s'agit ici du projet du second semestre. Dans un premier temps, nous devions extraire un noyau jouet d'une référence imposée. Il s'agissait d'une image tirée d'une réalisation théâtrale et artistique de Bill Viola, nommée the Raft.

Le noyau système n'impose pas d'objectifs extrinsèques à ses joueurs, mais est propice à la manipulation et l'expérimentation de sa mécanique principale de jeu.

Ici notre noyau système touche à la variété des éléments naturels, et se traduit par un dash effectué par le joueur par le biais de son avatar: c'est la mécanique principale. Effectivement, il est possible d'altérer les capacités de l'avatar en faisant bon usage de la mécanique principe.

ÉQUIPE

DENIS SHERIDAN
Programmeur

TIGANO ERIC
Sound Designer Game Designer

KAROUTCHE ETHAN
Directeur Artistique, Graphiste
3D

ETENOR MALONE
Documentation



FICHE D' IDENTITÉ

PITCH

Sous les traits d'un viking, venez à bout d'un monstre légendaire, durant l'ère du Ragnarök. Maîtrisez les capacités de combat du héros, et ne vous laissez pas déphaser par les particularités de cette créature.

GENRE

Boss Fight

CIBLE

Casual à Core Gamers

SUPPORT

Windows

CONCEPT

Vígríð est un boss fight en vue top avec un léger biais, où le joueur se retrouvera seul face à une créature qui n'a à envier à aucun mythe.

Dans une arène, le joueur devra alors user des capacités de son personnage pour venir à bout du boss, en étudiant et se confrontant à ses différents patterns.



RÉFÉRENCES DE DESIGN

A la base du projet, et de son principe de rivalité entre joueur et une IA, nous nous sommes intéressé à des existants similaires.

En nous basant sur certaines mécaniques proposées par Furi, nous sommes parvenu à produire un système de jeu qui propose agressivité, variété, et frénésie. Le joueur doit tout autant rester aux aguets, pour assimiler les mouvements de l'adversaire qui prennent la forme de patterns, et les anticiper à l'avenir.



Furi nous a aidé à affûter notre vision de ce projet de bien des manières. Tant pour la caméra, que pour notre approche du boss, en allant jusqu'à l'imagination de certains de ses patterns, ainsi que notre personnage, ce jeu est une référence solide.

Dans le gameplay que nous proposons, il y a des similitudes avec Cuphead, telles que le dash, ou la mécanique de parry. Nous avons évidemment retravaillé sa place et ses propriétés dans notre projet.



CHARACTER

Avatar doté d'une grande mobilité, grâce à sa faculté de dash. Son épée capable d'assimiler les éléments l'aide à tirer profit des points faibles de son ennemi.

CAMERA

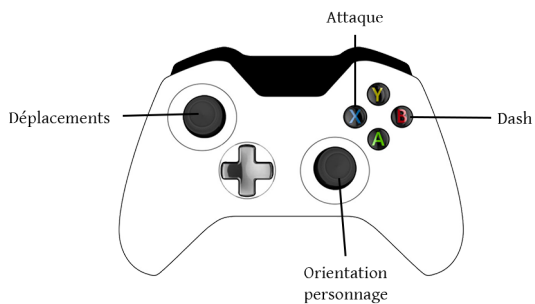
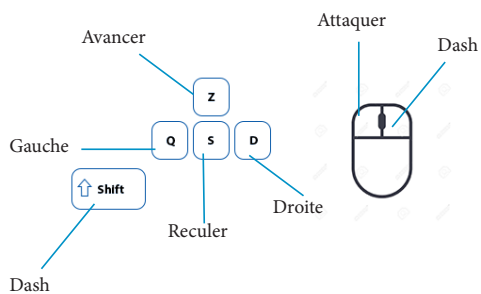
Vue de haut, légèrement penchée sur l'environnement en trois dimensions.

CONTROLLER

Clavier souris et manette selon le schéma ci-contre.

Ces éléments sont abordés plus en détails dans la section "Game Design Document" de ce document.





NOYAU JOUET

MÉCANIQUES PRINCIPALES

LE DASH



Grâce à un input, le joueur peut se déplacer d'une courte distance rapidement. Ainsi, il peut esquiver une attaque ennemie, ou se repositionner plus facilement.

LE SWITCH ÉLÉMENTAIRE



Si un dash est effectué à travers une attaque élémentaire au bon moment, le joueur assimilera l'élément en question. Il s'agit du switch élémentaire. Une fois un élément assimilé, le joueur peut tirer profit des forces et des faiblesses de celui-ci.



MÉCANIQUES COURANTES

LE DÉPLACEMENT



Le joueur peut se déplacer librement dans l'arène grâce aux inputs associés.

L'ATTAQUE



Grâce à un input, le joueur peut porter un coup. Si un élément est assimilé, le joueur frappera avec les propriétés de son élément, pouvant infliger plus de dégât à l'ennemi.



GAMEPLAY

CONDITION DE VICTOIRE

Le joueur parvient à défaire le boss, en réduisant sa vie à 0, sans mourir.

CONDITION DE DÉFAITE

Le joueur voit la vie de son avatar réduite à 0, avant d'être parvenu à défaire le boss.



STRUCTURE DU BOSS

Cet ennemi aux particularités divines possède des atouts qui peuvent se retourner contre lui. Son énergie vitale réside dans ses pattes, et il tombe raid mort lorsque chacune d'elles sont détruites. Il fera en sorte de détruire l'avatar avant que cela ne se produise, en déchaînant éléments et catastrophes naturelles sur lui.

Le joueur peut neutraliser son ennemi plus aisément si il respecte la roue élémentaire des faiblesses de son ennemi. Par exemple, l'élément feu 🔥 à l'ascendant sur l'élément vent 🌀. L'élément neutre n'a ni avantage ni faiblesse sur les autres éléments.



Détruire une patte n'inclue pas que le boss ne peut plus se déplacer ou attaquer avec. Cependant, il ne prendra pas de dégâts à partir de ce membre.

Cet ennemi à diverses attaques qui prennent généralement la forme de patterns. Un de ces cinq éléments leur sont attribué: le feu 🔥, l'eau 💧, le vent 🌀, la terre 🏔️, et l'élément neutre ⬛.

Le boss, peut attaquer au corps à corps, comme il peut attaquer à distance. Lent dans ces déplacements, il adapte ses assauts en fonction des placements du joueur.

DIRECTION ARTISTIQUE

INTENTIONS GRAPHIQUES

L'environnement de Vígríd se caractérise par son aspect sobre et son grande espace de jeu, pour laisser place à une bataille démesurée.

L'espace et la lisibilité sont des notions prioritaires et à qu'il a fallu équilibrer dans notre projet, l'enjeu de celui-ci étant de pousser le joueur à la confrontation sans pour autant le brider dans ses mouvements. Notre production visuelle a aussi pour but d'apporter du dynamisme dans l'expérience de jeu.

L'ambiance générale doit ramener aux sentiments de rivalité et de nervosité. Le joueur n'a d'yeux que pour son adversaire, et la menace des attaques ennemies, d'envergure ou non, doivent pouvoir se lire très distinctement.

INTENTIONS SONORES

Dans Vígríd, le son va avoir pour fonction de souligner l'état du combat et chacun des événements qui s'y produit simultanément.

Ainsi, par le son, le joueur s'informe rapidement et adapte ses interactions pour parvenir à éliminer son rival.

La frénésie du combat se verra amplifiée au fil du temps, afin de simuler l'adrénaline apportée par le dénouement approchant du combat.

Un travail de recherche consistait à parvenir à trouver comment signaler l'évolution du combat sans empiéter sur le dynamisme sonore de l'ensemble des événements et retours sonores.

Nous avons abouti sur une musique ambiante évolutive.



GAME DESIGN DOCUMENT

CHARACTER

Dans Vígríd, le joueur incarne un avatar qui se déplace dans un environnement spacieux mais fermé. Capable de dash, il lui est possible d'assimiler les éléments qu'il traverse grâce à cette capacité. Ainsi, il peut tirer de ces éléments les points faibles de son redoutable adversaire.

CAMERA

La caméra utilisée est une vue de haut légèrement orientée, de manière à avoir une vue d'ensemble qui permet d'observer aisément l'avatar du joueur et son adversaire.

Initialement, cette caméra est centrée entre les deux entités, et se déplace de manière fluide pour tenter de garder les deux sujets à l'écran. Cependant, ce déplacement se limite aux bords de l'arène, et si l'avatar du joueur s'en approche, il peut ne plus être visible à l'écran, se situant à son extrémité. Ce choix de caméra nous a paru le plus évident, quand à la lisibilité de jeu qu'elle permet.

CONTROLLER

Le choix d'un controller clavier souris nous paraît être le plus pertinent quant au gameplay que nous proposons. Entre l'affordance de nos inputs de déplacements au clavier, ainsi que l'intuitivité de la direction des coups qu'offre la souris, ce choix semble le mieux répondre à nos besoins.



GAMEPLAY

SWITCH ÉLÉMENTAIRE

Effectuer un dash au travers d'une attaque élémentaire au bon moment permet à l'avatar d'assimiler un élément. Un retour sonore vient alors s'ajouter à celui du dash. L'épée change également de couleur, en fonction de l'élément assimilé.



Le joueur peut alors tirer profit de cet élément, en attaquant la patte de son ennemi qui y est vulnérable. Il infligera alors plus de dégâts, selon la roue des éléments.

Attaquer une patte avec un élément plus faible que la cible inflige moins de dégâts que la normale.

Il faut un timing parfait pour effectuer le switch élémentaire. Trop tôt et l'élément n'est pas assimilé, trop tard et non seulement il n'est pas assimilé, mais le joueur encaisse les dégâts de l'attaque.



Il est possible de récupérer l'élément neutre en effectuant le switch élémentaire sur une attaque neutre du boss. L'épée regagne alors ses propriétés originelles, occasionnant des dégâts moyens à chacune des pattes.

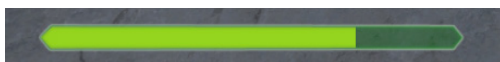
ATH



Vue d'ensemble de l'écran



De haut en bas :
- Nom du Boss
- Titre du boss
- Barre de vie du Boss



Barre de vie du joueur



De gauche à droite :
- Élément assimilé du joueur
- Nombre de dash disponibles



Roue des forces et faiblesses élémentaires

BOUCLES OCR

COURT TERME

Objectif :

- assimiler un élément

Challenge :

- Dash à travers une attaque élémentaire

Reward :

- Possession de l'élément
- Possibilité d'accroître ses dégâts

Feedback visuel :

- Surbrillance de la couleur de l'élément
- Couleur de l'épée

Feedback sonore :

- Son de switch élémentaire

MOYEN TERME

Objectif :

- Détruire une patte du boss

Challenge :

- Frapper la patte
- Esquiver les attaques ennemies

Reward :

- Boss affaibli
- Element associé à la patte du boss inutilisable pour lui

Feedback visuel :

- Friction de l'épée sur la patte
- Extinction de l'émission de la patte
- Réaction du boss

Feedback sonore :

- Son du coup
- Son du coup portant
- Gémissement du boss
- Patte détruite
- Musique évolutive

LONG TERME

Objectif :

- Tuer le boss

Challenge :

- Détruire les quatre pattes

Reward :

- Ecran de victoire

Feedback visuel :

- Extinction de l'émission de la patte
- Affaissement du boss
- Ecran de victoire

Feedback sonore :

- Son du coup
- Son du coup portant
- Gémissement du boss
- Patte détruite
- Musique de victoire

INTENTIONS DU PROJET

Vígríd se veut être un jeu porté exclusivement sur la confrontation de deux entités surhumaines. C'est une expérience de tension, de pression est de frénésie qui est proposée. Le système de combat évolutif pousse le joueur à rester actif, tant dans ses actions que ses réflexions.

Le joueur reste cependant guidé dans une moindre mesure, le système de faiblesse de son adversaire étant affondant visuellement : si le joueur ne saisira sûrement pas desuite toutes les subtilités du monstre, il se doutera vite de l'importance des pattes de celui-ci.

Tant visuellement que dans les enchaînements possibles mécaniquement, les mouvements de l'avatar du joueur se voudront fluides, pour accentuer la sensation de maîtrise.



RGD

PARAMÈTRES ATOMIQUES

Attaque	Score	Damage	Recovery Time
Projectile	6	15	1
StompLegWind	6	25	2
StompLegFire	6	25	2
StompLegWater	6	25	2
StompLegRock	6	25	2
LaserFromRight	4	20	3
LaserFromLeft	4	20	3
EarthAttack	2	15	3
WaterAttack	2	12	3
FireAttack	2	30	3
WindAttack	2	5/s	6
CircularAttack	4	20	2
Embrochement	5	20	1

Attaque	Max distance	Min Angle	Max angle
Projectile	30	-360	360
StompLegWind	5	115	155
StompLegFire	5	-75	-25
StompLegWater	5	-155	-115
StompLegRock	5	25	75
LaserFromRight	50	-360	360
LaserFromLeft	50	-360	360
EarthAttack	35	-360	360
WaterAttack	30	-360	360
FireAttack	40	-360	360
WindAttack	30	-360	360
CircularAttack	5	-360	360
Embrochement	5	-360	360

ANALYSE

MODÈLE DE JESPER JUUL

Jesper Juul sépare les jeux en deux catégories, les jeux émergents et les jeux progressifs.

Vígríð est un jeu qui laisse au joueur le champs libre quand à sa méthode d'approche du combat. Bien que son objectif soit clair, il y a très peu de règles auxquelles se cantonner pour accéder à la victoire. Nous avons donc tendance à dire que notre jeu est émergent. Aussi, la version du jeu actuelle se déroule actuellement en un seul niveau, aussi on ne parle aucunement de progression en ces termes. C'est dans l'évolution du boss, et ses réactions différant au fil du combat que la notion de progression se notifie, bien que faiblement.



1ER MODÈLE DE ROGER CAILLOIS

Roger Caillois distingue les jeux qui offre au joueur une liberté, une exubérance, à travers peu de règle (Païdia) et les jeux avec moins de possibilités, mais plus de règles et de patience (Ludus).

Vígríd impose peu de restrictions au joueur, qui peut aborder le boss d'une manière analytique, stratégique, ou moins réfléchie.

Cependant, le peu de règles et de contraintes amenées à Vígríd doivent être prises en compte par le joueur avec attention sous peine d'être puni. Il y' a donc, bien que faible, une part de Ludus dans le jeu.



2EME MODÈLE DE ROGER CAILLOIS

Vígríd est la représentation d'un duel à mort acharné entre deux entités. D'après Roger Caillois, notre jeu a une part importante sur l'axe Agôn, qui se traduit par la compétition.

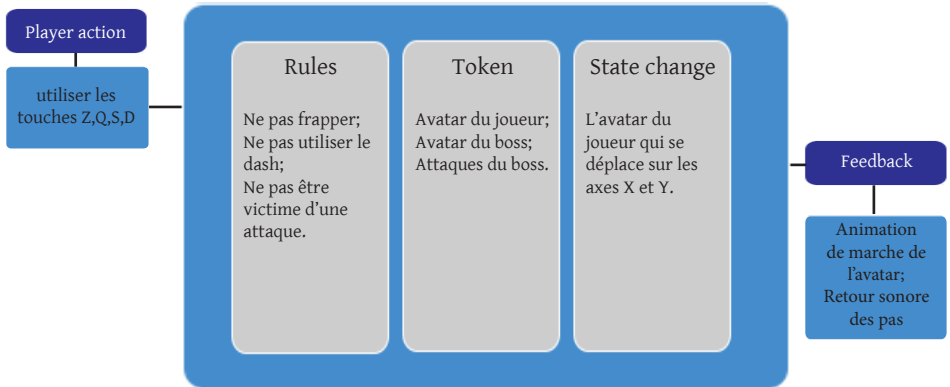
Aussi, l'adversaire effectue des offensives de manière aléatoire, parmi un panel d'attaques en fonction de ses éléments, pour tenter de surprendre le joueur. Ceci fait référence à l'axe Alea du modèle de Roger Caillois.



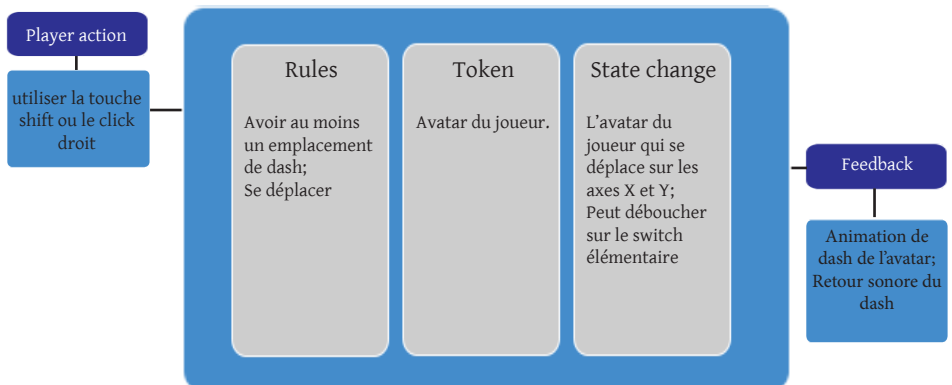
GAME SYSTEM

MÉCANIQUES DE JEU

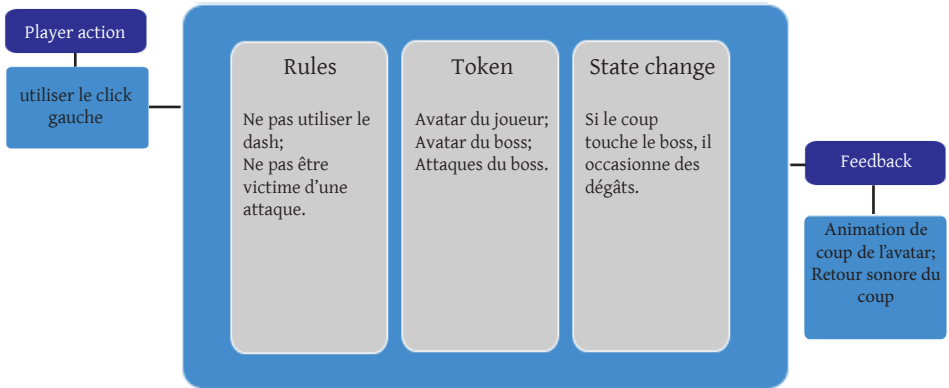
SE DÉPLACER



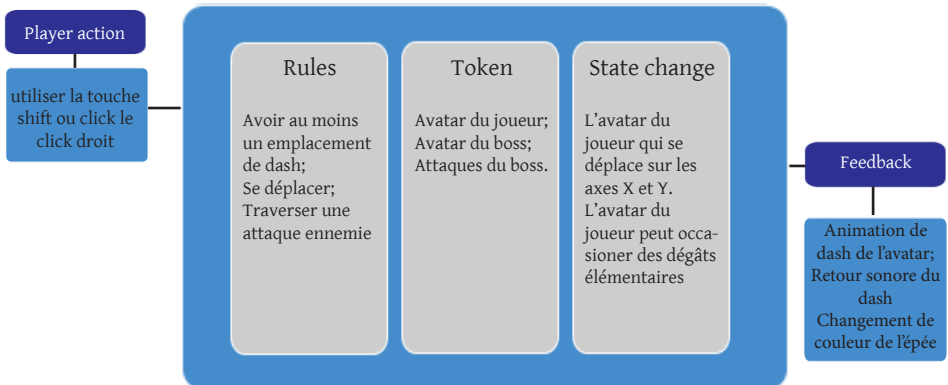
DASH



FRAPPER



SWITCH ÉLÉMENTAIRE



SITUATIONS DE JEU CLÉS

ESQUIVES ET MOUVEMENTS

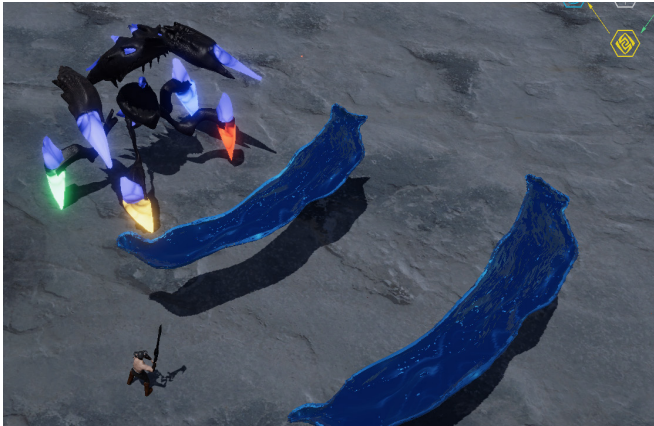
Le boss, constamment en activité, est une menace de tous moments. Etant la source de tous les dangers du jeu, et enfermé avec le joueur dans une arène, celui-ci doit rester alerte à chaque instant. Aussi, celui-ci doit savoir se défaire des attaques déferlantes de l'adversaire. Pour se faire, il peut se mouvoir dans toutes les directions pour échapper au monstre et contre-attaquer. Il s'agit d'esquiver du mieux possible les attaques de mêlée ou les projectiles de l'ennemi.

PATTERNS DE L'ENNEMI

Le boss est capable d'effectuer un grand nombre d'actions différentes, souvent en fonction du joueur. Ces actions prennent la forme de patterns, et finissent par se répéter. C'est au joueur de tirer parti des points faibles de l'adversaire, en l'observant et en s'adaptant.

DESTRUCTION DE PATTE DE L'ENNEMI

Lorsque le joueur parvient à infliger un certain nombre de dégâts à l'une des pattes de son adversaire, celle-ci se détruit. Le boss se voit alors faiblir et doit prendre le temps de se remettre. Le joueur peut alors en profiter pour aller porter de nouveaux coups à une autre patte, avant de se repositionner par exemple.



SYSTÈME DE REWARDS

FACILITY

Ce type de reward est représenté par le fait que plus le joueur parvient à affaiblir le boss, plus celui-ci se voit réduit en terme de capacités

De plus, en effectuant correctement certaines actions, le joueur accède à des points faibles de son adversaire, effectuant plus de dégâts.

GLORY

Ce type de reward est principalement représenté par l'écran intermédiaire de victoire.

	Timed	Transient	Permanent
Facility		<u>S'accaparer un élément:</u> Le joueur peut démultiplier ses dégâts en se servant des éléments à bon escient.	<u>Détruire une patte:</u> Le boss ne peut plus attaquer avec l'élément concerné.
Glory		<u>Fin de la partie:</u> Ecran de victoire.	

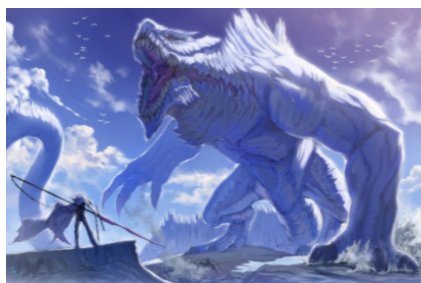
DIRECTION ARTISTIQUE

INTENTIONS

Vigridr est un projet réalisé à la façon des Bottom-up. Notre concept de base se caractérise par ses mécaniques principales, le dash et le switch élémentaire, et est marqué par cette expérience de confrontation face à une IA.

Nous avons choisi de justifier ces différents éléments par un «combat de boss», où le joueur se servirait de ses capacités pour affronter une entité surpuissante. Nous avons choisi pour ce projet un thème lié au Ragnarök. C'est une thématique qui à notre sens souligne aisément l'action et l'épique, tout en nous aidant à apporter une touche de fantaisie à notre projet.

La notion des éléments naturels revient souvent et sous bien des formes. Elle nous aidera à justifier la personnalité des attaques du joueur et de l'ennemi, ainsi que divers éléments seconds qui maintiennent élevés la tension du jeu.



Vigrid de la mythologie nordique
illustration Wikipédia



Monster Vs Héro de Microkey sur Deviant Art



ENNEMI

Le boss est un être qui n'a rien à envier à des créatures légendaires tout droit sorties de mythes de l'ère du Ragnarök. Arachnide à quatre pattes, il est maître de plusieurs éléments. Son anatomie et ses capacités lui permettent de stabiliser sa puissance, puis de se mouvoir tout en remodelant son environnement pour détruire les obstacles sur sa route.



Droïde crabe LM-432 de l'univers starwars



Crystal Dragon de demonsamurazero
sur deviant art

HÉROS

Le Héros se veut être un viking violent capable d'affronter les plus terribles calamités. Humain, il est robuste et le prouve en s'habillant sobrement malgré la froideur du Nord. Bien taillé, Il est également vif et agile, afin de pouvoir éviter les assauts de son ennemi.



Guts de Berserk



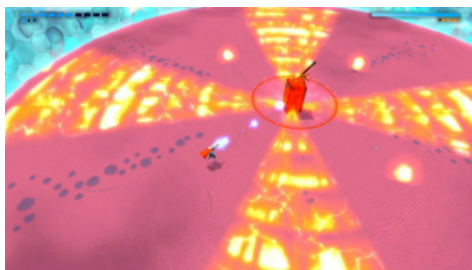
L'enfant dragon dans Skyrim

ARÈNE

Evidemment, l'arène veut également se calquer sur le thème du Fjord et du Ragnarök. Elle doit rappeler la rudesse des environs, tout en permettant, de par sa sobriété et son aspect monochrome, de laisser place à un combat légendaire. Elle est composée de peu d'éléments, mais elle se verra touchée au fil du combat par les traces de la lutte, et la vigueur des deux opposants.



cratère australien



Arène de combat de Furi

CREDITS

- Programmation -

DENIS SHERIDAN

- Game Design -

TIGANO ERIC

- Sound Design -

TIGANO ERIC

- Direction Artistique -

KAROUTCHE ETHAN

- Graphisme 3D -

KAROUTCHE ETHAN

ETENOR MALONE

DENIS SHERIDAN

- Documentation -

ETENOR MALONE

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

- Ambiance sonore -

FELISYAN DAVID

- Aide UI -

PALA FLAVIO

- Artworks -

PALA FLAVIO