



AWAY

Game Overview Document

Sommaire

Introduction.....4

Equipe.....4

Fiche d'identité.....5

Intentions.....7

Références de Game Design.....8

3C's.....9

Contrôles.....9

Caméra.....10

Character.....10

Game System.....11

Modèle de Jesper Juul.....11

Modèle de Roger Caillois.....11

Gameplay et mécaniques du jouet.....13

Boucles de gameplay (OCR).....15

Schémas RGD.....18

Tableau de feedbacks.....21

Direction Artistique.....22

Intentions.....22

L'île.....23

Recherches graphiques.....26

Recherches sonores.....28

Références.....31

Pistes d'amélioration.....34

Introduction

Equipe

Adrien Bordes

*Game Design
Documentation
Sound Design*

Pierre Marcos

*Game Design
Direction Artistique
Programmation*

Titouan Porteau

*Game Design
Programmation
Direction Artistique*

Théo Calvez

*Game Design
Sound Design
Documentation*

Fiche d'identité

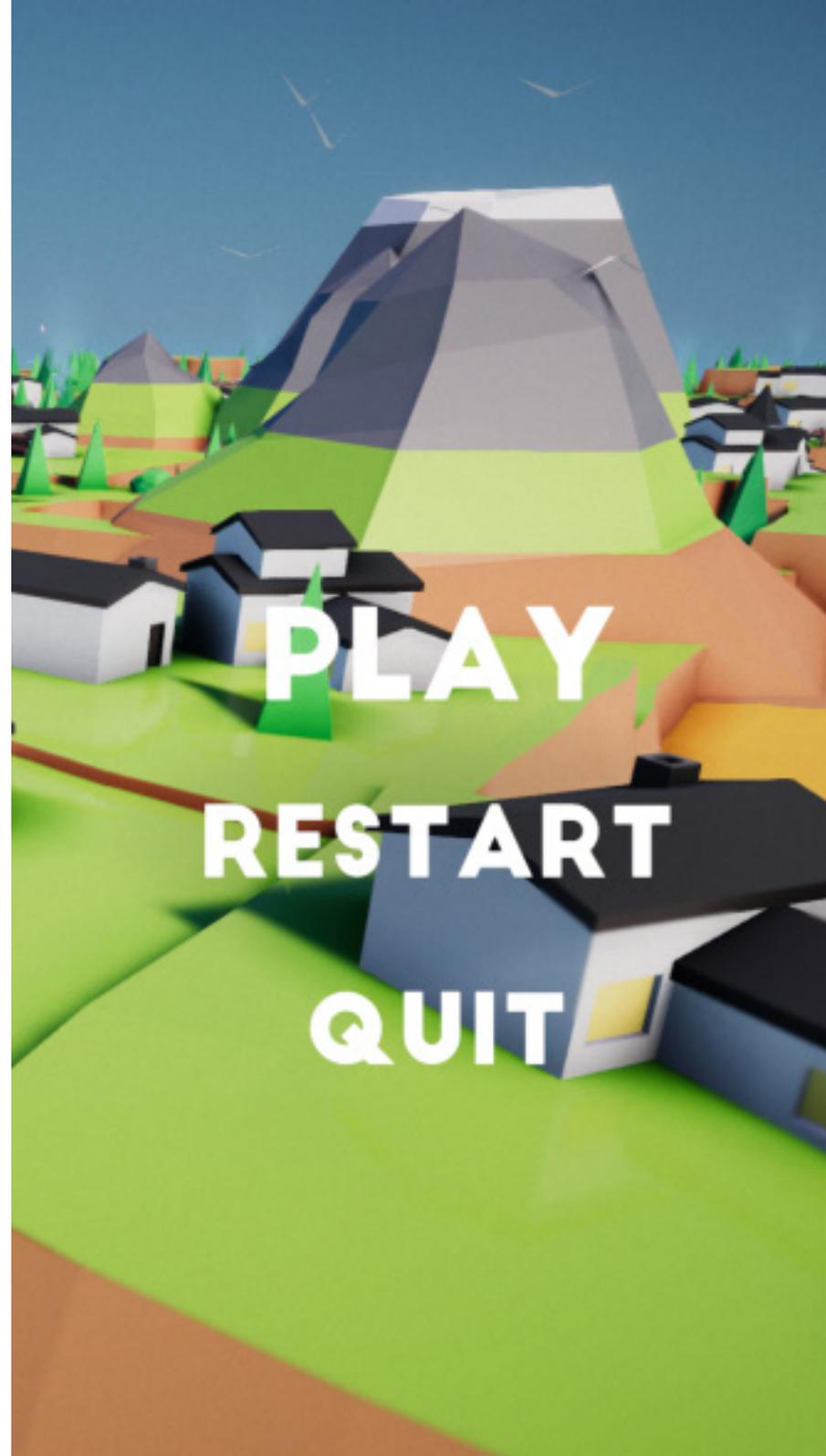
Pitch

Avec Away, façonnez l'île de vos rêves. Étendez votre île dans une direction en la laissant grandir ou au contraire, rasez certains endroits que vous ne désirez plus. Agissez sur la topologie comme bon vous semble ou laissez la nature reprendre ses droits et observez comment cette dernière évolue de manière autonome.

- Moteur:** Unity
- Genre:** Bac à sable
- Plateforme:** PC
- Cible:** Casual Gamer

Univers

Un univers épuré, minimaliste avec une ambiance modifiable par le joueur allant d'un village rural à un endroit complètement naturel avec quelques arbres, des lacs et des montagnes plus ou moins hautes. En se déplaçant dans l'univers, le joueur peut découvrir des petits détails présents dans le monde.





USP

Guidez la progression d'une île intelligente qui grandira au fil du temps !

KSP

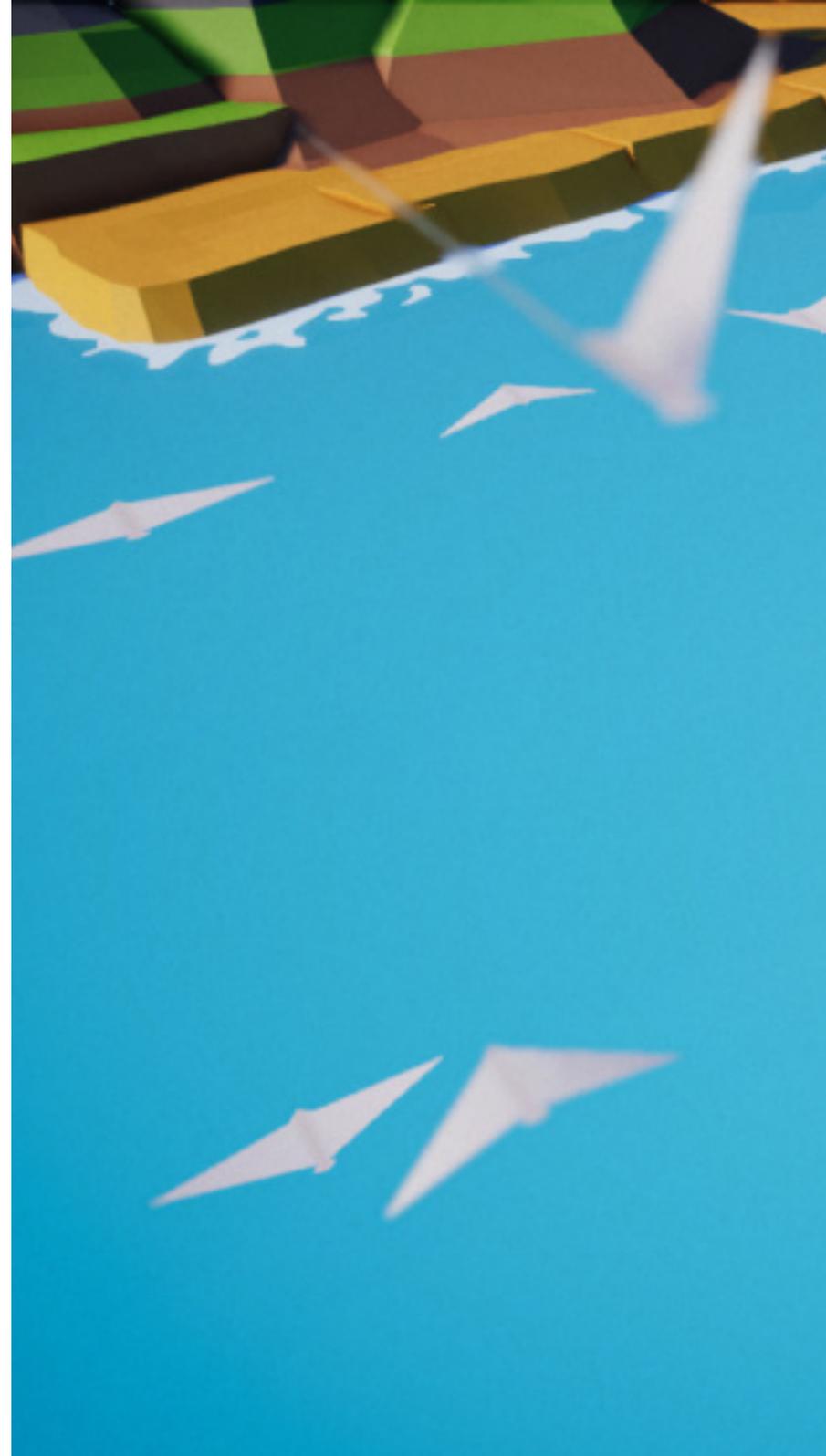
- Des secrets à découvrir sur chaque création.
- Une immersion sonore poétique et délicate.
- Des possibilités infinies laissant libre cours à l'imagination des joueurs.
- Une atmosphère reposante et envoutante.

Concept

Le joueur peut influencer sur la génération d'une grille qui se crée de manière procédurale en détruisant ou en modifiant l'apparence de certaines cases et en modifiant la façon dont celles-ci s'étendent.

Intentions

Avec Away nous souhaitons créer une expérience unique de création d'île. Nous avons un système de base qui réagissait sur la volonté du joueur et grandissait vers les interactions de ce dernier. Away devait proposer une expérience reposante et libre permettant au joueur de créer des lieux personnels et de parcourir sa création en profitant des secrets du jouet. Ces intentions devaient être servies par une Direction Artistique minimaliste et apaisante. Away se voulait d'être un havre de paix où chaque joueurs pouvait laisser libre cours à son imagination que ce soit en guidant sa création ou en la remodelant à sa guise. Nous voulions faire ressentir la fluctuations dans les manipulations du joueur en lui donnant des contrôles cliqués et qu'il ai l'impression de toucher réellement son monde.





Références de Game Design

Townscaper

Notre jeu s'inspire des mécaniques générales de Townscaper dans la liberté que possède le joueur pour créer ce qu'il veut. Il n'y a pas d'objectifs donnés et le joueur se crée ses propres règles. On peut profiter du calme et de l'ambiance sonore satisfaisante ainsi qu'admirer ses créations. Nous nous sommes inspirés du système de grille généré procéduralement pour que le joueur dépende de la création de l'île intelligente. Le système de règles cachées était important pour nous comme celui de Townscaper pour laisser de la surprise et de la découverte au joueur à chaque instants pendant la génération de son île.

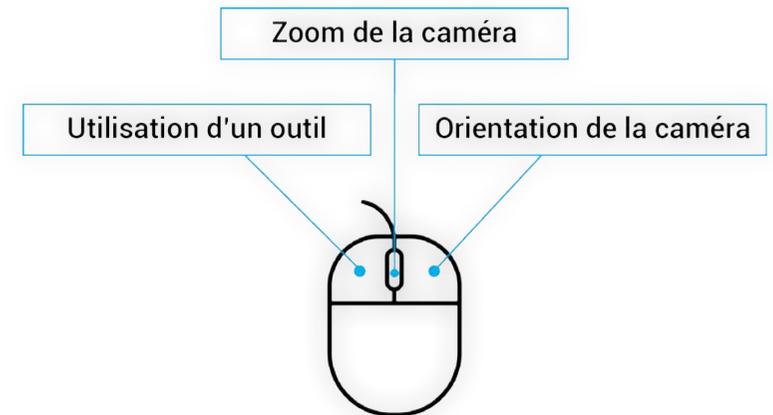
3C's

Contrôles



Déplacement de la caméra

Barre espace + clic gauche :
utilisation d'un outil en chaîne



Zoom de la caméra

Utilisation d'un outil

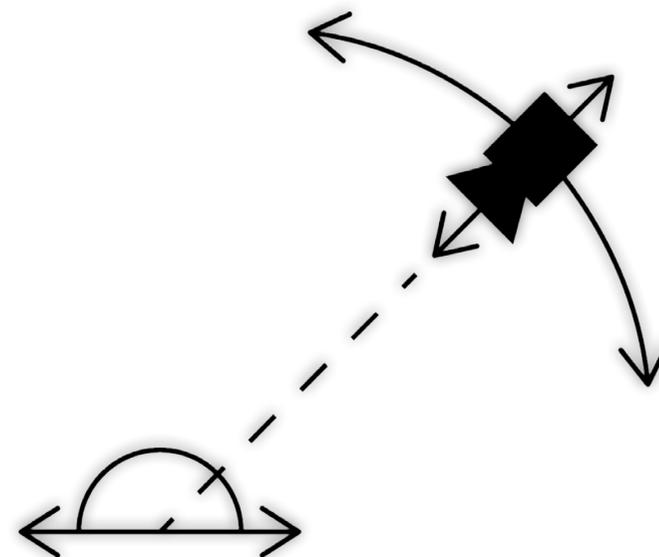
Orientation de la caméra

Les contrôles d'Away se font exclusivement à l'aide du clavier et de la souris. En déplaçant le curseur vers les bords de l'écran, le joueur déplace la caméra dans le monde. Avec un clic gauche, le joueur utilise un de ses outils et en utilisant le clic droit, ce dernier influe sur l'orientation de la caméra. Avec défilement de la molette vers le haut, le joueur zoom pour avoir un angle de vue plus serré ; à contrario, avec un défilement de la molette vers le bas, le joueur dézoom pour avoir un angle de vue plus large. À l'aide des touches Z, Q, S et D, le joueur peut déplacer la caméra comme s'il s'agissait d'un avatar. Enfin, avec la touche ESPACE et le clic gauche enfoncé, le joueur trace un trait invisible. Une fois le clic gauche relâché, l'outil sélectionné effectue son rôle sur le tracé réalisé auparavant.

Caméra

La caméra d'Away bouge en fonction des actions du joueur.

Afin d'apercevoir plus de détails sur son terrain de jouet, le joueur peut rapprocher la caméra vers son point de pivot à l'aide de la molette de la souris. Avec les touches Z, Q, S et D, le joueur déplace la caméra en fonction de son point de pivot sur l'axe X et Z d'Unity soit d'avant en arrière ou de droite à gauche. Il peut également effectuer ce déplacement en bougeant le curseur de la souris sur un des bords de l'écran. Avec le clic droit, le joueur effectue une rotation de la caméra en prenant pour origine le point de pivot.

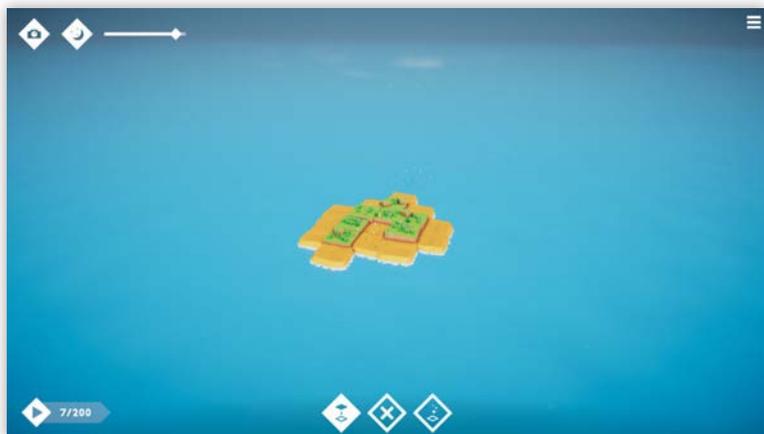


Character

Le joueur contrôle un "dieu" qui peut façonner son île à sa guise. Bien qu'ayant la capacité d'évoluer elle-même, l'île peut être modifiée par les actions du joueur.

Pour ce faire, le joueur a à sa disposition 3 outils :

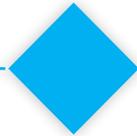
- L'outil guide : permet au joueur d'orienter la direction de la génération de l'île.
- L'outil destruction : permet au joueur de faire disparaître des cases à l'endroit de son clic.
- L'outil modificateur : permet au joueur de modifier l'aspect de la case sur laquelle il a cliqué, en suivant des règles déjà établies.



Game System

Modèle de Jesper Juul

Emergence

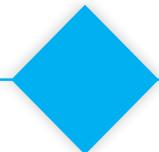


Progression

En suivant le système de classification de Jesper Juul, Away est un jouet qui se rapproche complètement d'un jouet émergent. En effet, Away a très peu de règles de gameplay et le joueur se les crée lui-même avec ses propres objectifs au cours de la partie, quitte à les modifier en cours de route.

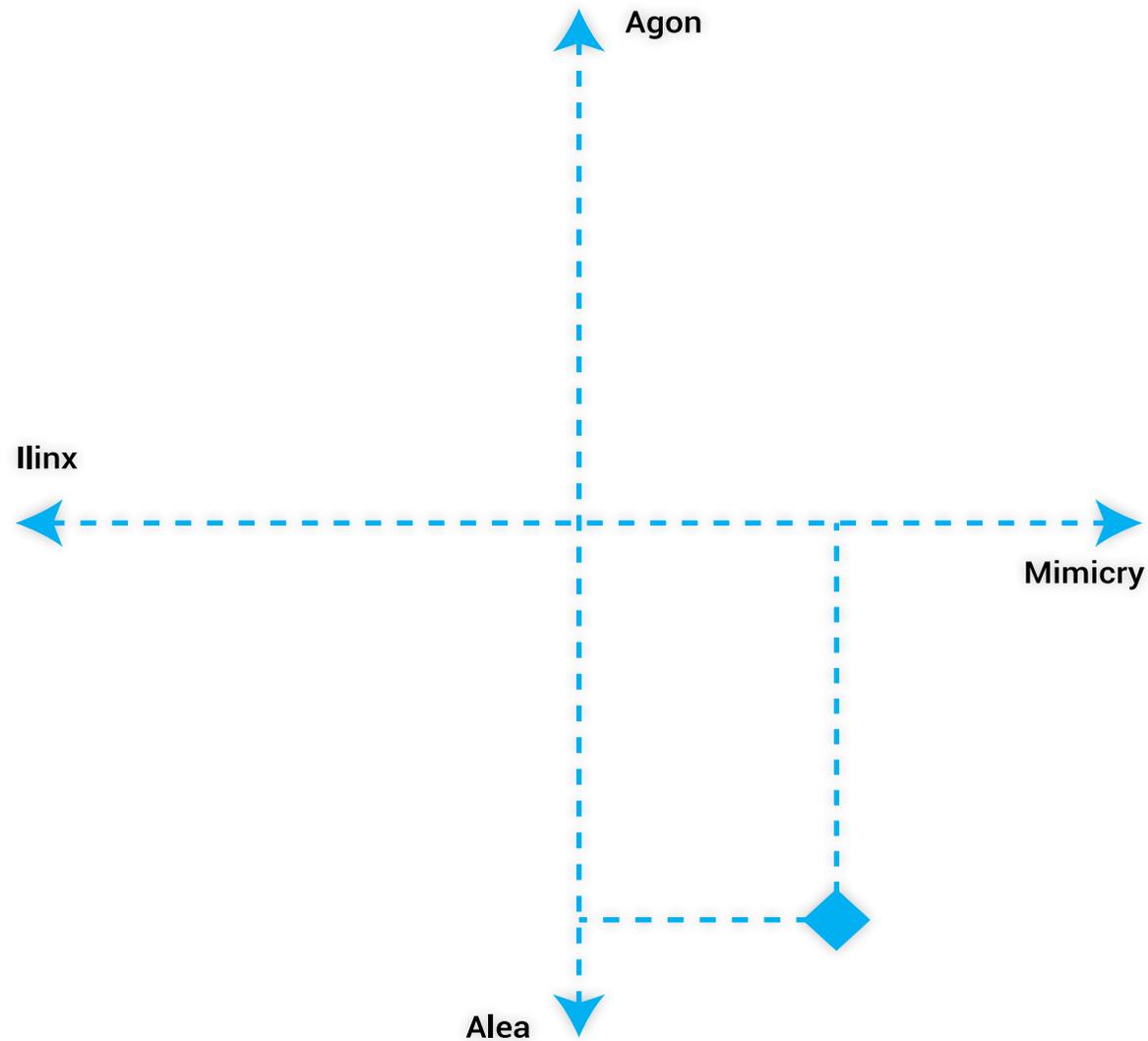
Modèle de Roger Caillois

Paidia



Ludus

D'après le modèle de Roger Caillois, Away se rapproche plus d'un système Paidia que Ludus, bien que dans ce jouet, quelques règles soient présentes, le joueur est libre de se fixer les siennes et faire ce que bon lui semble sans être contraint par le système.



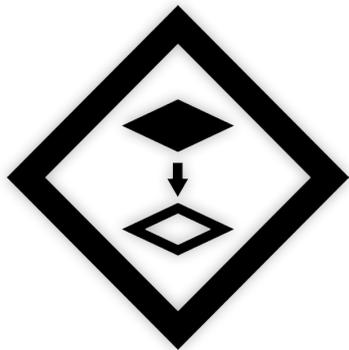
En ce qui concerne les axes de l'Agon, du Mimicry, de l'Alea et de l'Ilinx, Away se situe plus du côté d'un jeu avec une forte concentration en Alea et un peu de Mimicry. En effet, les éléments qui apparaissent dans le jouet voient le jour de manière aléatoire et non contrôlée par une action du joueur, ce qui explique ce fort côté Alea. Pour le Mimicry, le joueur a tendance à se positionner comme un "Dieu" qui façonne son île à son image.

Gameplay et mécaniques du jouet

La génération par le système

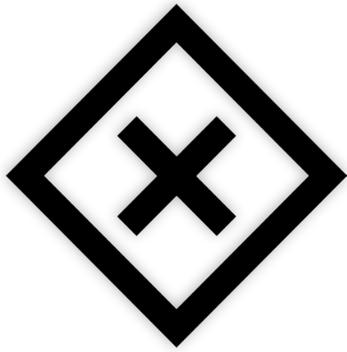
Lorsque le jouet se lance, le système crée lui-même des cases de manière aléatoire, tout en suivant une grille et en prenant en compte un système de priorité des cases. Si le joueur n'intervient pas sur cette génération, il peut à chacune de ses créations voir une île différente. Le système tend alors à s'étendre de lui-même si le joueur n'intervient pas sur celui-ci. Le joueur peut viser un état système qu'il aura décidé au cours de sa partie. Par exemple, l'état système qu'il voudra atteindre, sera de former une île en forme de cœur ou former un ensemble d'îles plus ou moins éloignées les unes des autres.

Pour ce faire, nous avons à notre disposition 3 boutons:



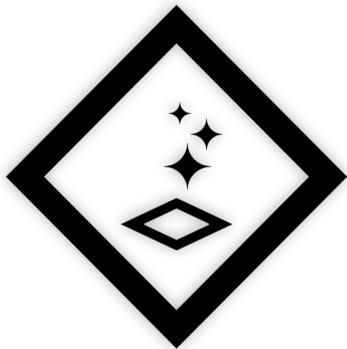
L'outil Guide

Il permet au joueur d'influer sur les priorités de spawn autour des cases sur lesquelles il clique. Cet outil fonctionne comme un effet de zone. Là où le joueur utilise son outil, l'île tend à s'étendre dans cette direction et bloque alors l'expansion dans toutes autres directions. Si le joueur décide d'effectuer une expansion en zone, alors toutes les cases présentes dans cette zone auront leurs priorités augmentées.



L'outil Destruction

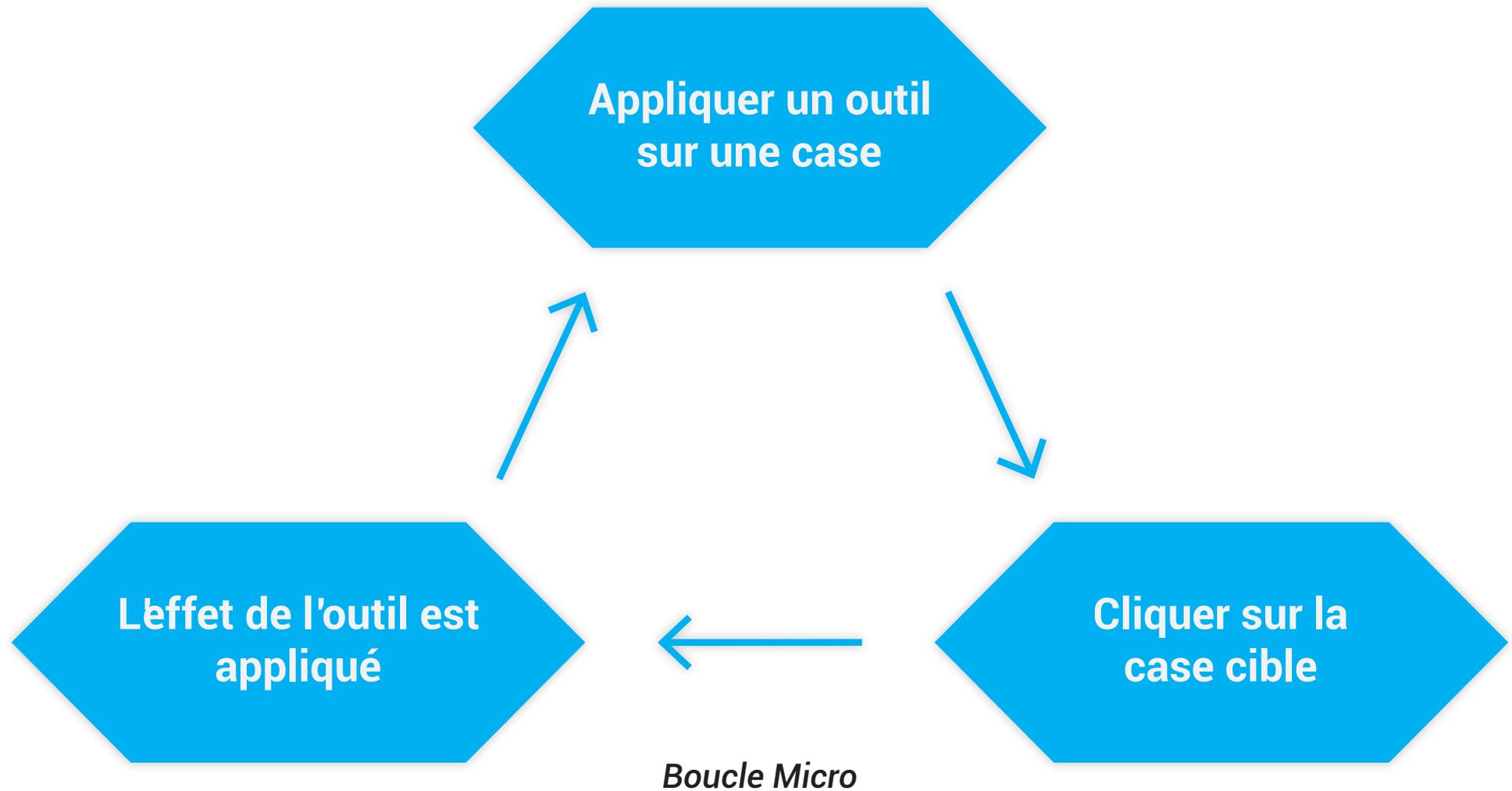
Il permet au joueur de supprimer une case qu'il sélectionne afin de libérer de l'espace sur son île et pouvoir par la suite reconstruire une nouvelle parcelle. L'outil destruction peut être utilisé sur une case à la fois mais aussi sur plusieurs cases si le joueur maintient la touche espace de son clavier et le clic gauche de sa souris.

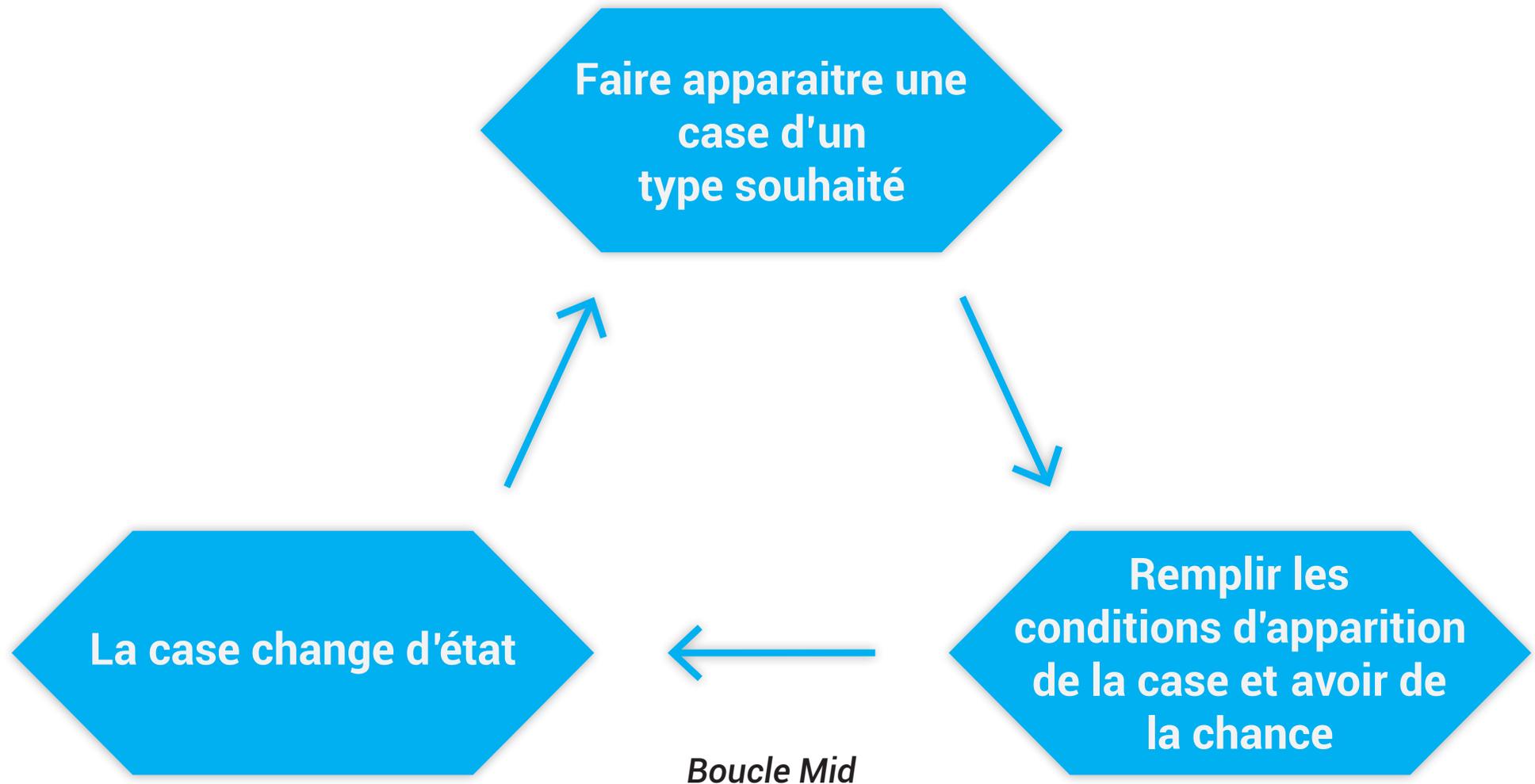


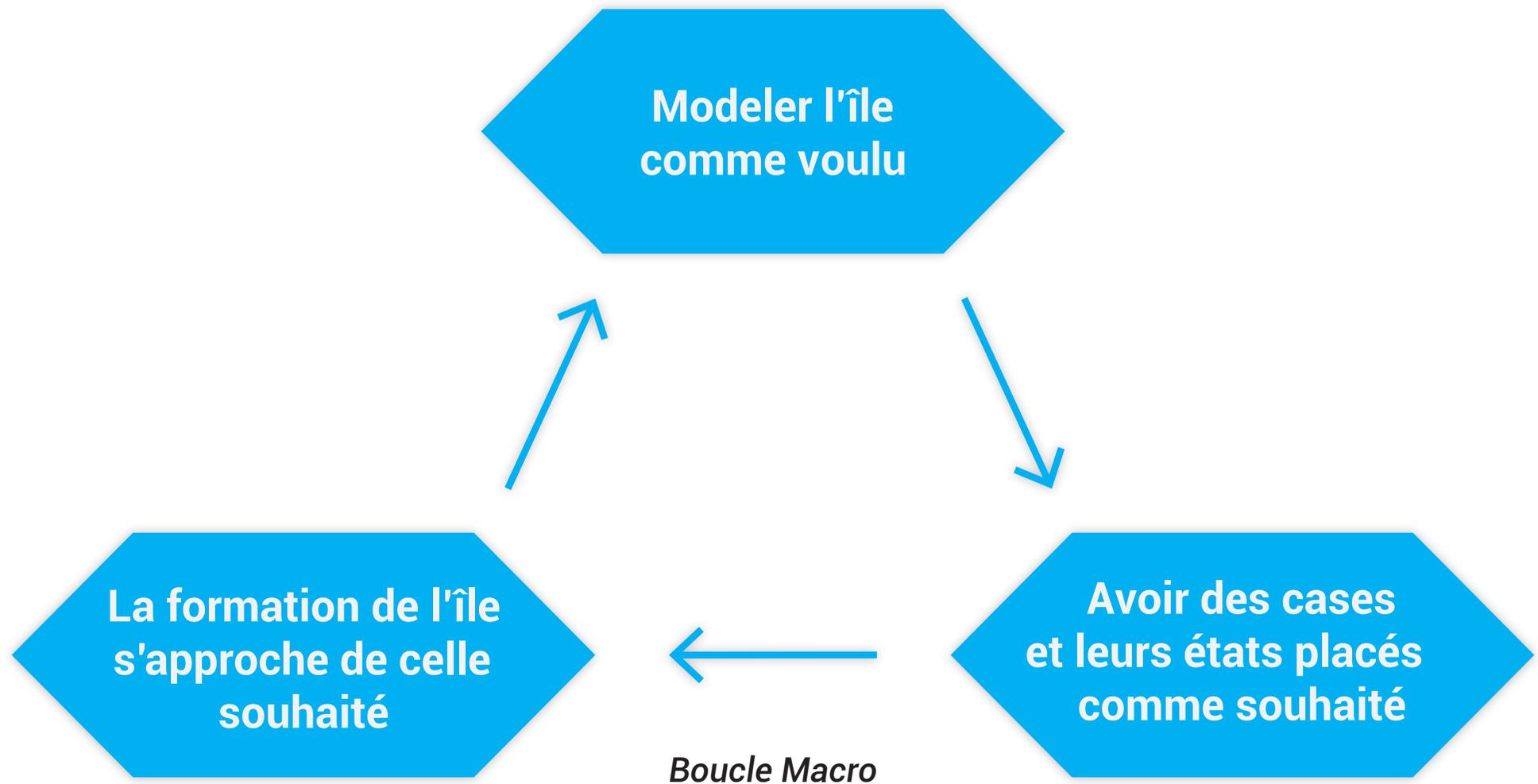
L'outil Modificateur

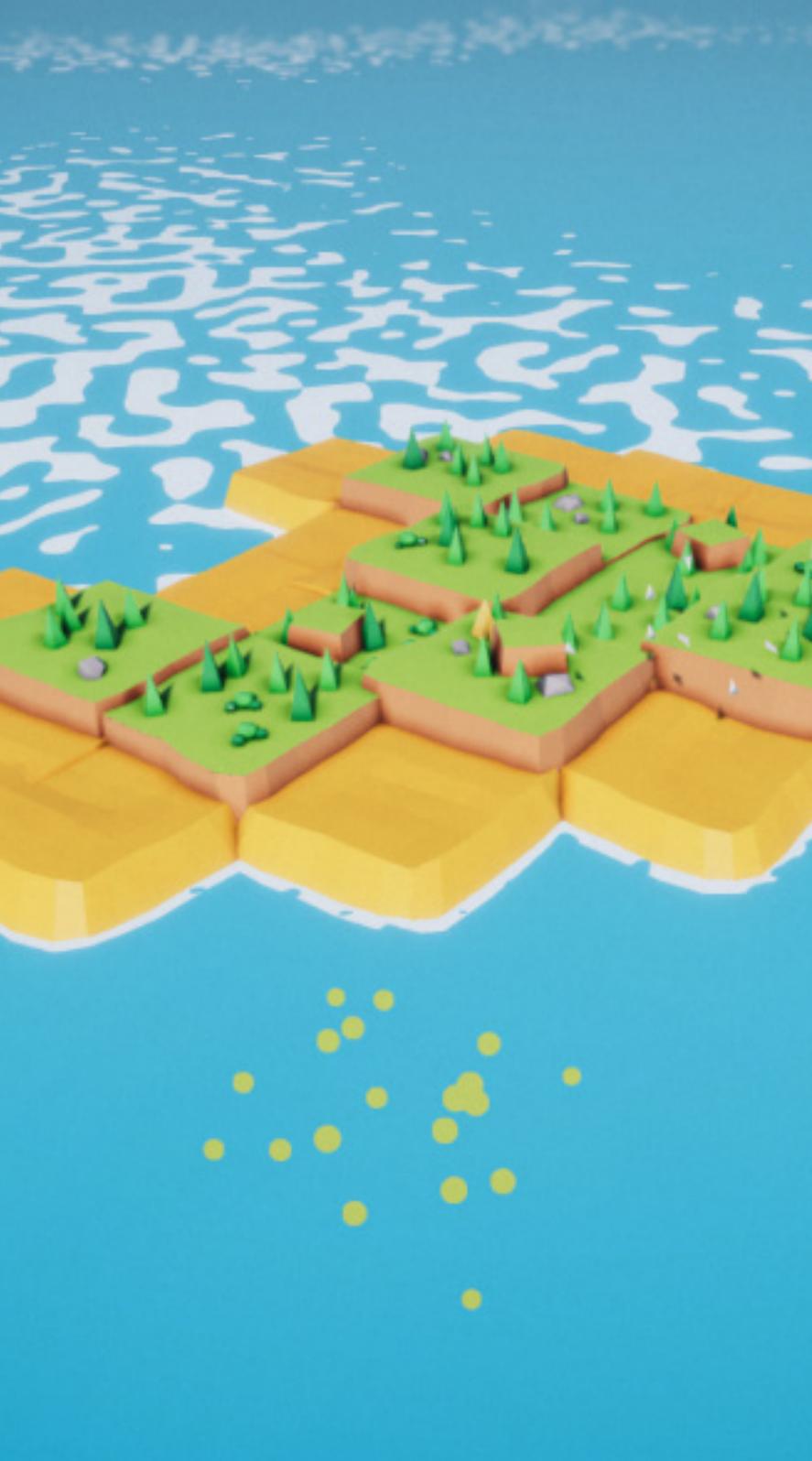
Il permet au joueur de modifier l'apparence d'une case ou de cases autour de celle-ci en fonction de son type actuel : la case forêt devient une montagne et la case village s'étend aux alentours. Tout comme la mécanique de destruction et la mécanique de guide, le joueur peut modifier plusieurs cases à la fois.

Boucles de gameplay (OCR)









Schémas RGD

Mécanique de l'outil Guide

But : Influencer sur la direction dans laquelle l'île s'étend.

Mécanique : Le joueur clic à un endroit précis pour changer le niveau de priorité d'apparition des cases qui auront donc tendance à s'étendre plus dans cette direction.

Input : Clic droit de la souris ou clic droit de la souris plus la barre espace

Challenges :

-*Précision* : Le joueur doit cliquer au bon endroit afin d'étendre l'île dans la direction qu'il souhaite. Également l'outil guide sélectionne la case la plus proche de l'endroit où le clic est effectué.

Paramètres atomiques : Priorité des cases, case sélectionnée

-*Dosage* : Le joueur doit cliquer plusieurs fois pour augmenter la priorité des cases dans la direction qu'il désire. S'il clique plusieurs fois alors la priorité pourra augmenter de manière importante et donc arriver à un résultat non escompté par le joueur.

Paramètres atomiques : Priorité des cases

Mécanique de l'outil Destruction

But : Détruire une case non désirée par le joueur.

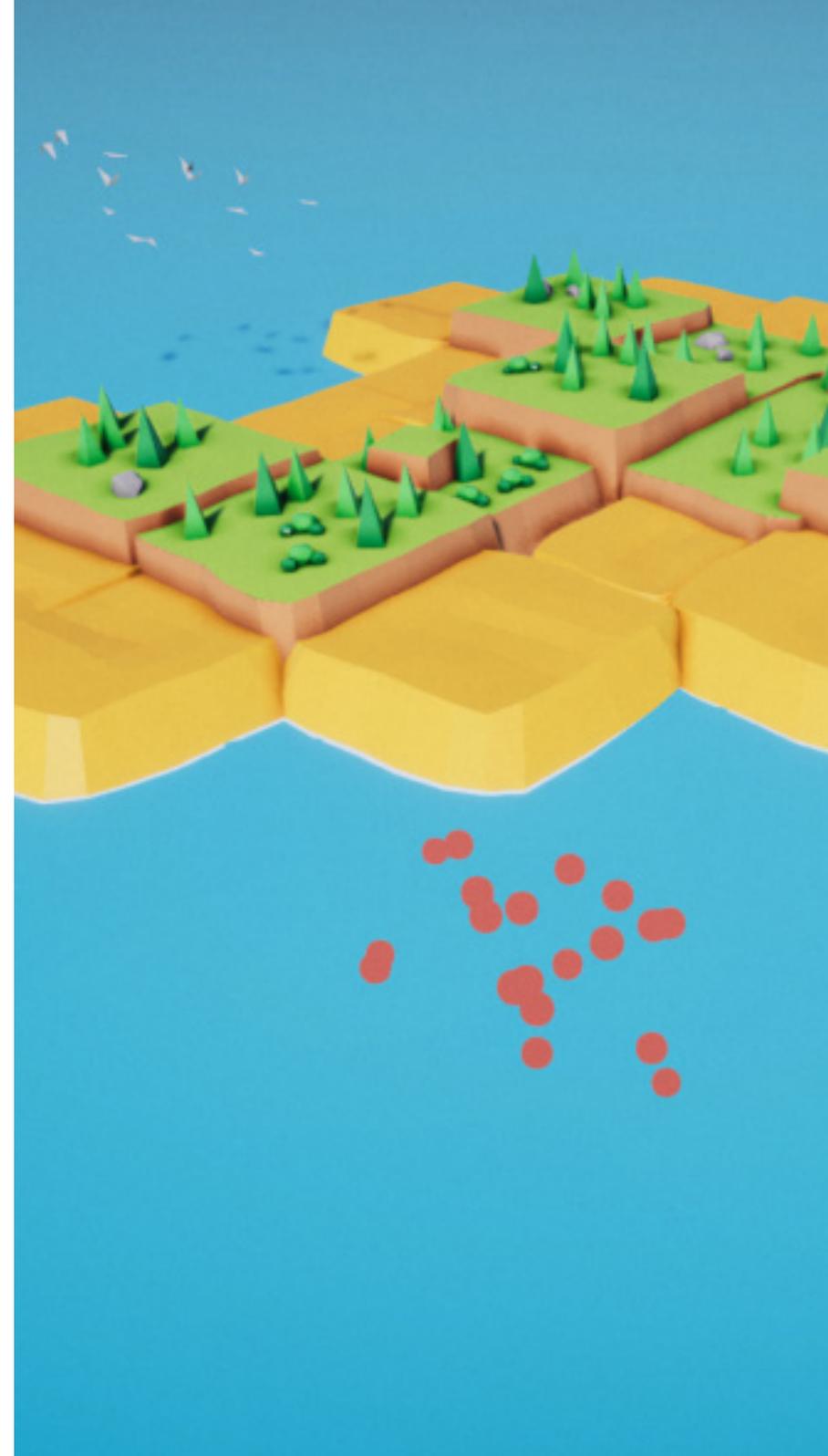
Mécanique : Le joueur clic à un endroit précis pour détruire une case présente sur l'île.

Input : Clic droit de la souris ou clic droit de la souris plus la barre espace.

Challenges :

-*Précision* : Le joueur doit cliquer au bon endroit, pour ne pas détruire une case qu'il voulait garder. Si le joueur détruit une case utile à la formation d'un ensemble (village, chaîne de montages) alors ce dernier devra refaire le processus nécessaire à la création d'un de ces ensembles. Aussi, si le joueur détruit une case, le système retient cette case comme 'inutile" et donc ne reconstruit pas de lui-même de cases à cet endroit sauf si le joueur force le système à l'aide de l'outil guide.

Paramètres atomiques : Case sélectionnée, Ensemble de cases





Mécanique de l'outil Modificateur

But : Modifier l'apparence d'une case ainsi que des cases adjacentes.

Mécanique : Le joueur clic à un endroit précis pour modifier l'apparence de la zone sélectionnée.

Input : Clic droit de la souris ou clic droit de la souris plus la barre espace

Challenges :

-*Précision* : Le joueur doit cliquer au bon endroit afin de modifier la case et l'environnement qu'il désire. Si le joueur clique au mauvais endroit, les modifications aperçues ne seront pas celles attendues par le joueur.

Paramètres atomiques : Type de la case modifiée

-*Dosage* : Le joueur doit cliquer plusieurs fois pour obtenir un résultat qui lui semble satisfaisant. S'il clique plusieurs fois, alors le résultat obtenu ne correspondra pas forcément au résultat attendu.

Paramètres atomiques : Modification déjà obtenues ou non

Tableau de Feedbacks

Event	Visuels	Sonores
Apparition d'une case	Animation de la case qui sort de l'eau puis qui grossit	X
Apparition d'éléments sur une case créée	Animation de grossissement des éléments qui sortent de manière différés	X
Utilisation de l'outil guide	Animation de particules jaunes à l'endroit du clic	Note de marimba aigu avec un pitch variable
Utilisation de l'outil destruction	Animation de particules rouges à l'endroit du clic	Son de goutte d'eau modifié à l'aide de basses
Utilisation de l'outil modificateur	Animation de particules bleues à l'endroit du clic	Note de marimba grave avec un pitch variable
Le joueur passe la souris sur un bouton	Rotation légère dans le sens horaire et augmentation légère de la taille	Son léger avec un peu de basses
Le joueur retire la souris d'un bouton	Retour à la rotation et à la taille initiale	X
Le joueur clique sur un bouton	Rotation légère dans le sens anti-horaire et diminution légère de la taille	Son léger avec effet d'appui et de relâchement d'un bouton

Direction Artistique

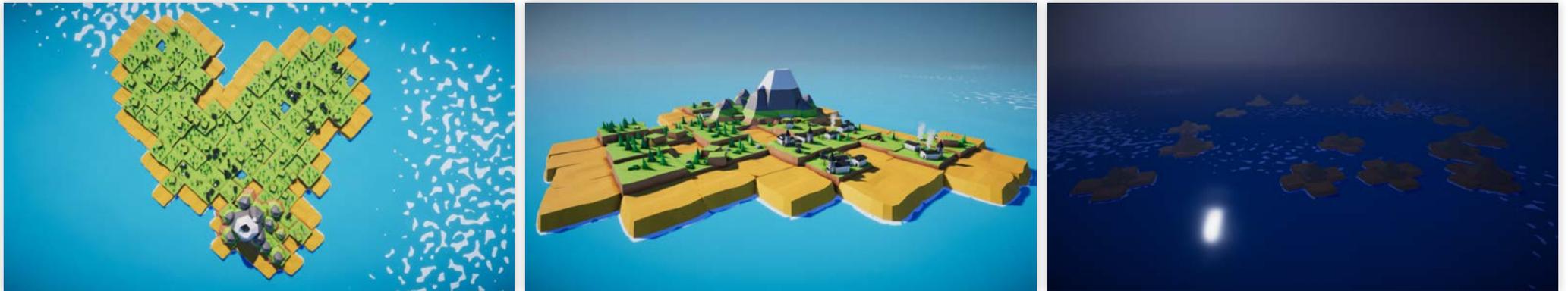
Intentions

Pour notre Direction Artistique nous voulions faire ressentir un apaisement pour le joueur et de l'émerveillement en découvrant les surprises que son monde lui réserve.

La direction artistique se veut très simpliste pour privilégier la lisibilité des éléments, renforcer le côté jouet et offrir une bonne fluidité même si le joueur possède une grande île, nous avons voulu l'interface très discrète et simple pour l'ergonomie et les raisons citées ci dessus.

Nous voulions également que le joueur puisse explorer ses créations librement et apprécie l'ambiance sonore en fonction de ses déplacements.

Avec toutes ces intentions, l'objectif final était donc que chaque joueurs puissent avoir un monde personnalisé et unique qu'il aurait créé avec ses propres règles et le garder en tête que ce soit dans son esprit ou en photo.



Exemples d'îles par les joueurs

L'île

Les Forêts

Conditions d'apparitions : C'est la case la plus commune du jouet si le joueur n'influe pas sur la génération.

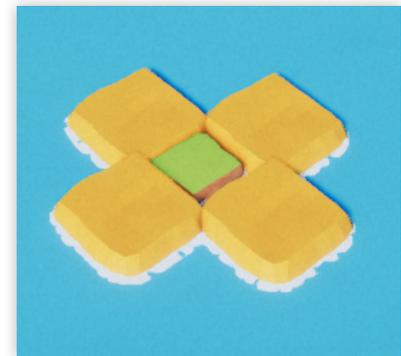
Contenu possible de la case : elle peut contenir des arbres, des rochers et des feux de camp.



Les Plages

Conditions d'apparitions : Case qui apparaît autour des cases en bord de mer.

Contenu possible de la case : vide.

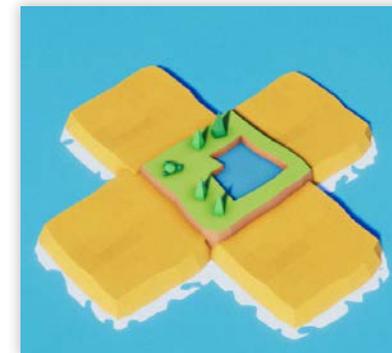


Les Lacs

Conditions d'apparitions : Case qui apparaît aléatoirement à la place des cases forêts.

Contenu possible de la case : elle peut contenir des arbres, des rochers et des feux de camp.

Note: Cette case contient obligatoirement un lac, les objets y sont par conséquent moins abondants que sur une case forêt classique.



Les Villages

Conditions d'apparitions : Cette case apparaît aléatoirement, mais elle est plus rare que la case forêt.

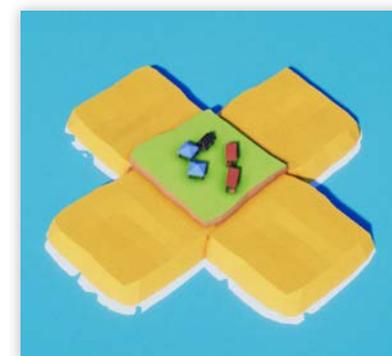
Contenu possible de la case : elle peut contenir des maisons (au moins une) avec ses extensions activées aléatoirement, des enclos, des tonneaux, des lampadaires et parfois des arbres.



Les Marchés

Conditions d'apparitions : Une case se change en marché quand elle est entourée de cases villages.

Contenu possible de la case : Stands, caravanes, tonneaux, lampadaires, arbres.



Les Montagnes

Conditions d'apparitions : Une case se change en montagne quand le joueur utilise l'outil modificateur sur une case forêt.

Contenu possible de la case : Montagne + assets précédant la transformation qui disparaîtront si la montagne touche ces derniers.



Les Volcans

Conditions d'apparitions : Une case se change en volcan quand elle est entourée de cases montagnes.

Contenu possible de la case : Volcan seulement.



Recherches graphiques

Notre premier prototype était très loin de Away et était un Tower défense inversé. Nous recherchions l'univers dans lequel exploiter au mieux cette mécanique de combat contre une entité grandissante et qui s'adaptait à nos agissements. C'est à partir de la que nous nous sommes dirigés en premier lieu sur un univers médiéval pour illustrer les combats.



Exemples d'assets du prototype Tower Attack

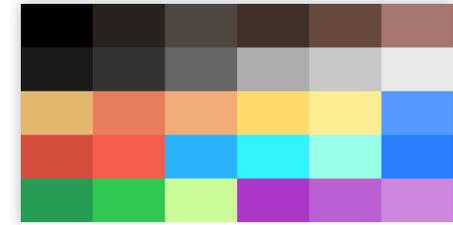
De plus, nous souhaitions avoir une ambiance jouet et plastique (que nous avons gardé pour Away). Le low poly était l'option la plus abordable et efficace pour nous avec des couleurs vives qui permettront une bonne visibilité de l'action.



Exemple d'arbre

Lorsque nous avons changé notre projet pour s'orienter vers la dimension «contemplative» de notre système, nous voulions recréer une ambiance d'île paisible avec un océan à perte de vue.

Nous avons donc étudié plusieurs références pour trouver des couleurs qui collaient à nos intentions et avoir un sentiment de jouet infini et apaisant.



Palette de couleurs

Pour peupler notre univers, il fallait une multitude de secrets et de détails qui feraient sourire le joueur. Nous avons étudié plusieurs possibilités entre des lieux modernes, tribaux mais nous avons opté pour des ensembles champêtres et des habitations rurales.



Exemple de maison

Tout devait être fait de manière caricaturale pour privilégier la clarté et non les détails superflus. Nous avons pensé les formes comme étant nécessaire à la compréhension des éléments du jeu.



Exemples d'animaux sur des tests de shaders

Recherches sonores

L'objectif du design sonore était d'avoir une ambiance calme et reposante pour le joueur.

Tous les sons ont été pensés de manière à ne pas être agressifs pour l'oreille.

L'immersion du joueur était aussi au centre de nos préoccupations pour le design sonore. En effet, nous voulions que ce dernier ressente la vie qui se déroule sur l'île ; c'est pourquoi nous avons choisis d'utiliser des sons localisés en fonction de l'environnement sur lequel le joueur zoom, par exemple, lorsque celui-ci zoom sur un village, des sons ambiants sont audibles (sons d'échanges entre plusieurs personnes, bruits de cloches, bruits d'animaux, etc...). Nos intentions en termes de sons étaient d'accompagner l'effet de surprise du joueur, déjà présent pour la direction graphique, sur le fait qu'il découvre des petits détails au fil de son expérience.



Par exemple ici le joueur devrait entendre la plage et le village

Event	Durée	Moment d'apparition	Descriptif	Type
Ambient_Beach	Long	Lorsque le joueur zoom sur une plage	Ambiance d'une plage lorsque le joueur zoom sur une case de sable. Plus la caméra est zoomée, plus le son sera fort	Ambient
Ambient_Global	Long	Au lancement du jeu. Le son du vent est présent en raison de la position de la caméra qui est déjà en hauteur	Ambiance générale du jeu qui change en fonction du zoom du joueur. Plus la caméra est zoomée plus le son de l'eau sera fort. Plus la caméra est dézoomée plus le son du vent est fort	Ambient
Ambient_Market	Long	Lorsque le joueur zoom sur un marché	Son de discussions le jour et son de calme la nuit, le volume du son varie en fonction de la distance entre le joueur et le marché	Ambient
Ambient_Normal	Long	Lorsque le joueur zoom sur une forêt	Son de vent dans les arbres, le son varie en fonction du jour et de la nuit, son volume est modulé par la distance entre le joueur et la forêt	Ambient
Ambient_Village	Long	Lorsque le joueur zoom sur un village	Son de discussion et d'activités le jour qui passe a un son calme pour la nuit, son volume est modulé par la distance entre le joueur et le village	Ambient
Ambient_Volcano	Long	Lorsque le joueur zoom sur un volcan	Son d'aigle de temps en temps plus ou moins fort en fonction de la distance entre le joueur et la montagne	Ambient

Event	Durée	Moment d'apparition	Descriptif	Type
Entity_Creator_OnSpawn	Court	Lorsque le joueur utilise l'outil de guide	Son de goutte d'eau modifié à l'aide de basses	Entity
Entity_Destructor_OnSpawn	Court	Lorsque le joueur utilise l'outil de destruction	Note de marimba grave avec un pitch variable	Entity
Entity_Elevator_OnSpawn	Court	Lorsque le joueur utilise l'outil de modification	Note de marimba aigu avec un pitch variable	Entity
Button_OnClick	Court	Son joué lorsque le joueur clique sur un bouton présent dans le jeu	Son léger pour ne pas perturber l'ambiance sonore du jeu avec un effet d'appui et de relâchement d'un bouton	UI
Button_OnHover	Court	Son joué lorsque le joueur passe sa souris sur un bouton présent dans le jeu	Son léger pour ne pas perturber l'ambiance sonore du jeu avec un peu de basses pour entendre le son	UI
Button_TakeScreenshot	Court	Son joué lorsque le joueur clique sur le bouton appareil photo	Son de prise de photo bref et léger	UI

Références

For The King

Pour traduire l'apaisement et la clarté des éléments en vue du dessus, For The King est notre référence. Le 3D Low Poly permet de visualiser clairement un élément sans s'éparpiller dans des détails inutiles qui nuiraient à la visibilité.



The Legend of Zelda : Link's Awakening

Garder cette ambiance jouet et paisible est primordiale. Une palette de couleur semblable à The Legend of Zelda: Link's Awakening est adaptée.



Bad North

Nos premières idées ont émergées en s'inspirant de Bad North pour ses visuels d'îlots mélangeant minimalisme et clarté. L'ambiance générale qui s'en dégagait rappelait un côté "jouet" comme des petits soldats qui se battaient. Nous voulions que chaque créations soient uniques.



Townscaper

Townscaper est sans aucun doute notre plus grande source de référence avec un rendu modifiable par le joueur (jour/nuit) et des détails cachés partout sur les créations du joueur ce que nous voulions faire ressentir lorsqu'un monde évolue et grandit.



Equinox

Nous nous sommes inspirés du style des animations pour réaliser celle des animaux.



Cube World

La carte de Cube World fût une source d'inspiration pour les visuels lointains ou on peut discerner les éléments de la meilleure des manières sur l'île.



L'île des morts / Arnold Böcklin

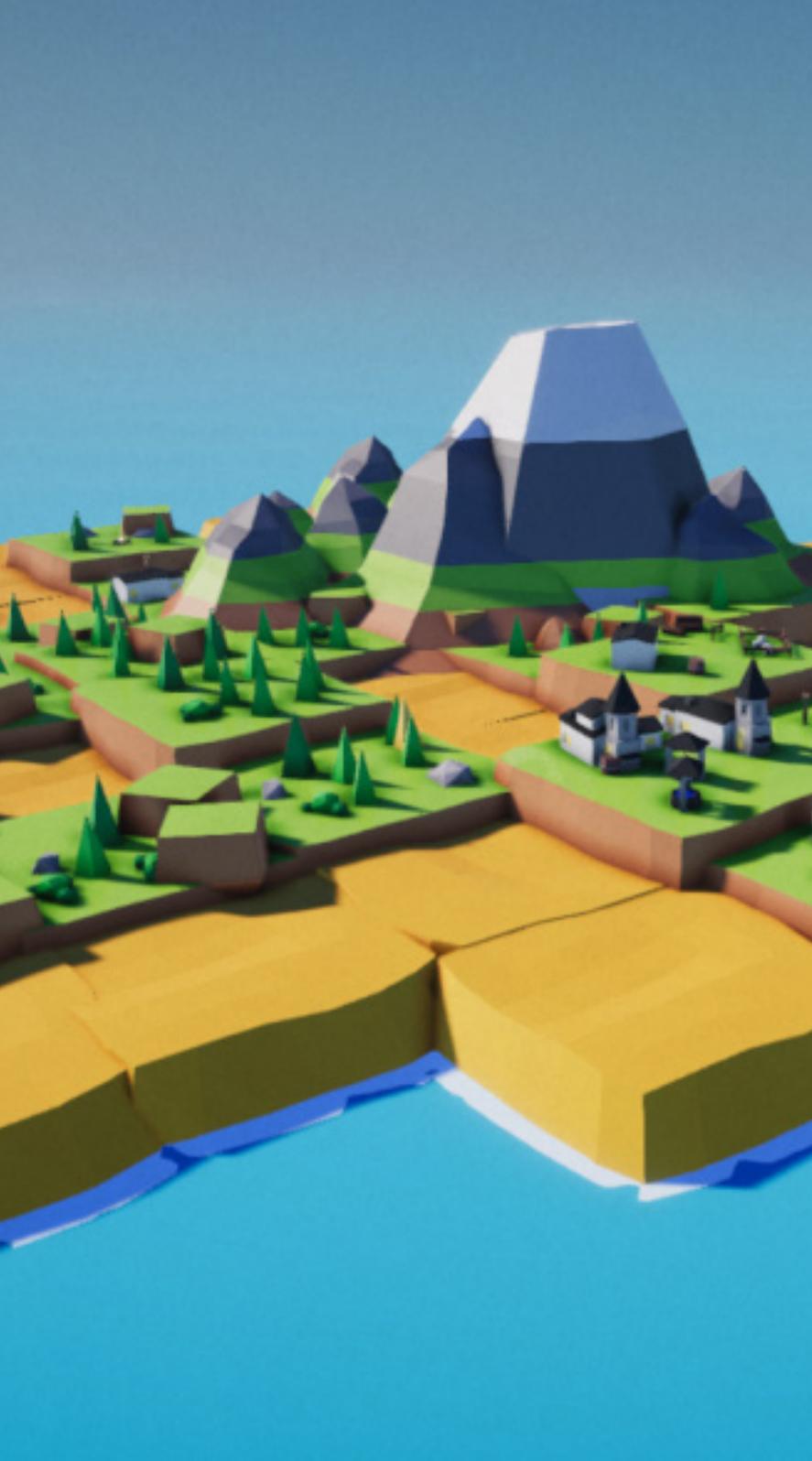
La représentation des îles dans la peinture est une source d'inspiration car elles rappellent souvent l'isolement et la sérénité.



Les paysages des Pyrénées

Ces décors montagneux et herbus mélangeant roche, eau et verdure nous ont beaucoup inspirés pour l'île.





Pistes d'améliorations

Notre projet peut obtenir des améliorations sur plusieurs points que nous aurions aimé approfondir et qui ont occupés nos pensées durant le développement:

- Des détails supplémentaires auraient put être ajoutés comme par exemple, à la manière des moutons, des villageois pourraient se déplacer dans les villages et rentrer dans les maisons quand vient la nuit.
- Une fonction de sauvegarde de monde
- Plus de types de cases, de combinaisons et différents biomes (désertiques/villes/jungles)
- Les icones plus claires dans leurs représentations
- Une pause totale du monde lors de la photo

