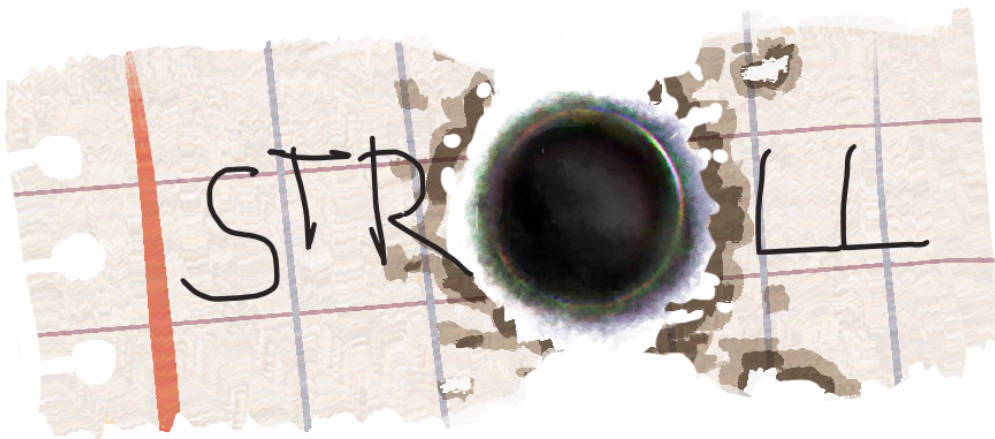




Game Design Document

Réalisé par Cabanes Simon

Concept de jeu élaboré pour le concours d'entrée du CNAM-ENJMIN

Sommaire :

· Résumé	3
· Gameplay/spécificités	4
· Gameplay	4
· Game features	6
· Problématiques de développement	6
· Narration et personnages	8
· Protagonistes	8
· Structure du jeu	9
· Fin	12
Graphismes	14
· Recherches & objectifs	14
· Concept art	15
· Concepts art - assets	17
Interactivité et lisibilité	19
· Menu	19
· UI	19
· Typographie	20
Marketing	21
· Cible	21
· Support	21
· Communication	21



Résumé

Perdus au milieu d'un champ de blé suite à un accident aux origines floues, un enfant et un chien qu'il a sauvé tentent de s'extirper de leur déboires lorsqu'ils se retrouvent confrontés à une entité surnaturelle, invisible, décomposant tout ce qui se trouve autour d'elle.

Ils ont à peine le temps de se frayer un chemin à travers les épis de blé que la chose se jette à leurs trousses, empruntant le chemin qu'ils ont laissé dans les broussailles.

Stroll est une fuite perpétuelle en avant où vous créez vous-même le chemin par lequel vous suit votre poursuivant.

Le jeu est un puzzle game en 2D. La vue est top-down avec une légère perspective, et les déplacements sont tile-based. Le jeu est rythmé par des phases de résolution d'énigmes où le joueur doit ruser pour échapper à l'entité, entrecoupées de sections plus calmes d'exploration et de contemplation, centrées sur de la narration atmosphérique autour de trois personnages décédés qui ont chacun eu une relation particulière à la mort.

Gameplay/spécificités

· Gameplay

Les déplacements du jeu se font en case par case. Le joueur doit se créer un chemin entre les hautes herbes, qui sera emprunté à son tour par l'entité (par confort de lecture, appelons-la le Trépas) à ses trousses.

Le Trépas avance en même temps que le joueur, d'une case à la fois lui aussi, et cause un Game Over immédiat au moindre contact. C'est donc le level design qui sera source d'énigmes et de difficulté pour alimenter l'aspect puzzle game.

Par son gameplay et son level design, le jeu enseignera progressivement au joueur les différentes mécaniques de fonctionnement de l'entité qui le poursuit, et comment il peut les utiliser pour se sortir de mauvaises situations et résoudre les puzzles qui bloquent sa route.

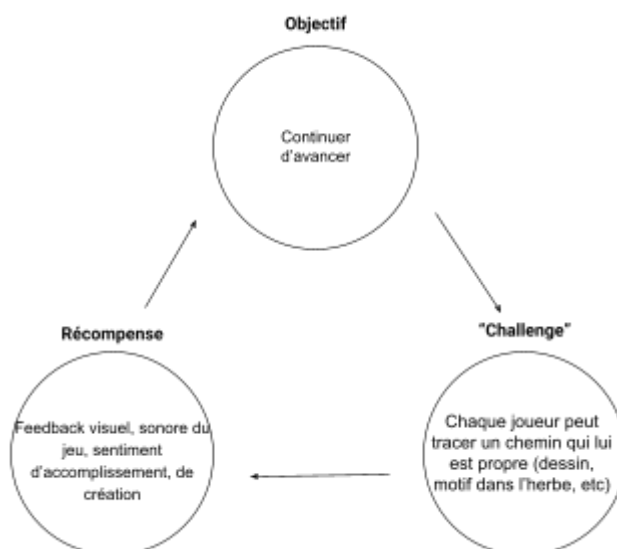
La présence du chien n'est pas anodine. Saint-Bernard ayant été sauvé du Trépas par le joueur, il est peureux, mais beaucoup plus gros et grand que l'enfant, et peut réaliser des actions dont ce dernier est incapable. (pousser/tirer de lourds objets, aider à la courte échelle, lui servir de monture pour traverser une rivière, servir de leurre, etc.) Le joueur peut lui donner les ordres à l'aide de la souris ou d'une touche spécifique + les flèches directionnelles. Les deux personnages peuvent se déplacer en même temps.

Parfois, le chien et l'enfant seront séparés ; cela donnera lieu à des sessions de gameplay alternées entre les deux personnages, à la manière de Ib, où chacun devra résoudre des énigmes qui impacteront l'autre côté, et permettront ainsi la progression dans l'histoire grâce au travail d'équipe.

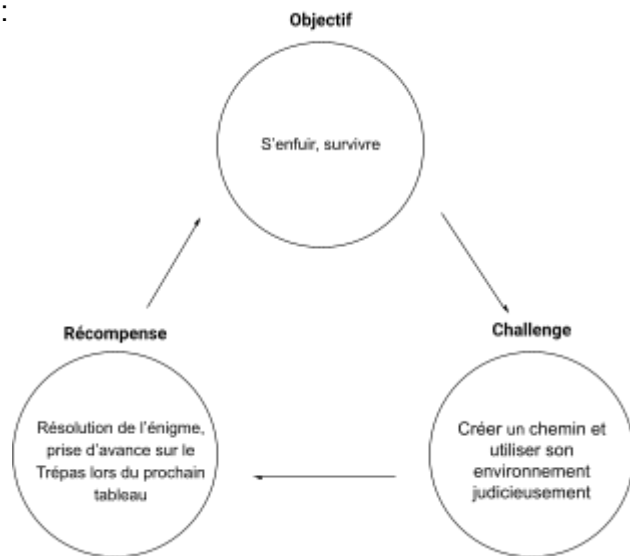
Une fois les sections de poursuite terminées, et le Trépas semé (pour le moment...) le joueur pourra se reposer un peu grâce à des phases d'exploration. En observant son environnement, il découvrira des traces, des vestiges de l'existence du personnage qui habitait ce niveau avant que le Trépas ne le rattrape aussi. Chacun des trois personnages permettra de développer une approche philosophique sur la mort, afin de renforcer l'immersion dans l'univers et annoncer la conclusion de l'histoire.

Boucles de gameplay :

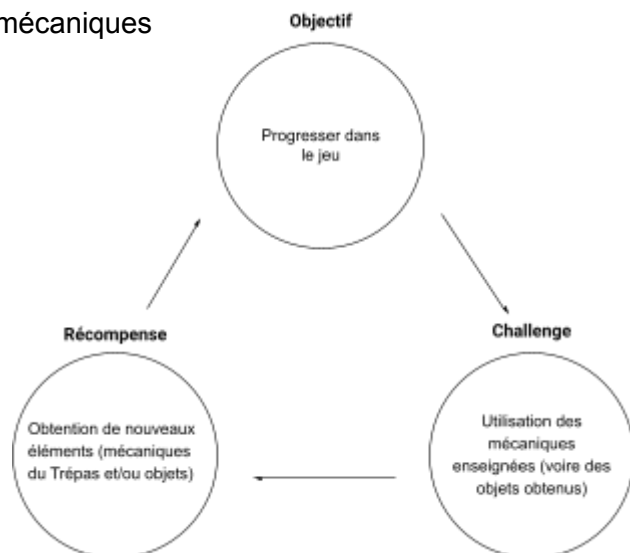
Niveau micro (marcher):



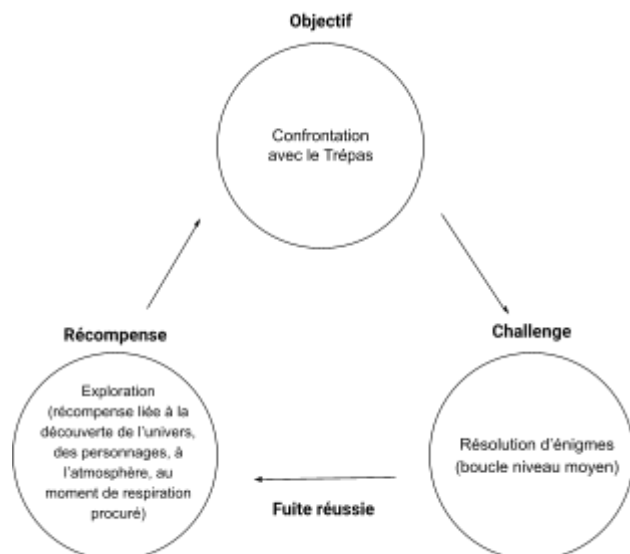
Niveau moyen : Résolution d'un tableau :



Niveau moyen : Obtention de nouvelles mécaniques



Niveau macro : Alternance des phases



· **Game features**

-Résolution d'énigmes à petite échelle (1 ou 2 écrans), à la complexité grandissante.

-Déplacements précis en case par case, réversibles, poussant le joueur à anticiper et planifier ses choix

-Contrôle de deux personnages afin de créer davantage de pistes de réflexion et de créer un gameplay varié

-Narration presque entièrement non-verbale, destinée à l'immersion et à l'interprétation.

-Personnages jouables innocents et attachants, contrastant avec l'inertie du monde dépeuplé et l'hostilité de la situation

-Sensation latente d'horreur créée par l'environnement abandonné et la fuite en avant forcée du joueur face à un danger non identifié

-Exploration d'espaces désertés porteurs d'histoire et d'atmosphère

-Évocation de thèmes philosophiques en toile de fond

· **Problématiques de développement**

> Programmation de l'IA du Trépas et des règles qui la régissent

-Le Trépas obéit à un ensemble de règles qui servent le gameplay et que le joueur va pouvoir exploiter à son avantage pour résoudre les puzzles.

Exemples :

-Le Trépas se déplace uniquement dans les chemins à travers les hautes herbes, et ne peut en ouvrir un seul.

-Il ne peut se déplacer dans le vide ou dans les airs

-Il ne peut pas traverser un obstacle non putrescible

-Il favorisera toujours une cible en mouvement par rapport à une cible immobile

Ces règles doivent être cohérentes entre elles, permettre des situations de jeu amusantes, et donner au joueur la sensation de maîtriser la situation lorsqu'il parvient à les comprendre et à en faire usage. Il faudra donc programmer une IA qui puisse respecter toutes ces règles en même temps et à tout moment.

> Visuels des tiles responsive et adaptatifs en fonction des mouvements du joueur

-Puisque chaque joueur va tracer son propre chemin à travers les hautes herbes, il est important que les bords des tiles soient toujours cohérents entre eux quel que soit le motif exécuté par le joueur. Il ne doit pas y avoir de bords ou d'angles inconsistants dans le chemin après le passage du personnage jouable.

Une piste serait, sur Unity, d'utiliser la fonctionnalité des RuleTiles qui permettent de créer des tiles adaptatives en fonction de leurs positions les unes par rapport aux autres (à combiner avec un script pour que les déplacements du joueur influencent lesdites tiles, et puissent créer un chemin.)

> Maintenir le sentiment d'effroi même pendant les phases d'énigmes ou le joueur doit garder la tête froide

-Ajouter un décompte pendant les phases d'énigmes, indiquant la distance en pas entre le joueur et l'entité ?

> Exécuter correctement une narration non-verbale

· Structure du jeu

(CF partie Graphismes - Concept art et Assets pour des visuels plus élaborés)

· Premier niveau : le champ de blé

Un vaste champ doré, s'étendant à perte de vue, laissant parfois entrevoir fleurs champêtres et des traces de travail d'agriculteur (machines rouillées, outils, sacs de graines...).

Les épis ont une texture douce et tendre, reflétant la lumière du zénith : un environnement paisible et relaxant qui contraste avec la menace qui y rôde et le danger encouru par les deux fugitifs.



Au cours de sa fuite au travers des épis de blé, le joueur arrivera jusqu'à une étable ainsi qu'une maison, lieu où résidait l'éleveur.

· Premier personnage : l'éleveur

Premier personnage dont les vestiges sont rencontrés par le joueur, l'éleveur menait une existence proche des idéaux épicuriens, bien que glissant davantage vers l'hédonisme. Il trouvait son bonheur dans sa condition de bon vivant, et dans les animaux dont il s'occupait, qui étaient la prunelle de ses yeux et qu'il nourrissait avec les céréales qu'il faisait pousser dans le champ de blé traversé par le joueur.

Candidement insensible à la réalité de sa propre mort, il s'est retrouvé tragiquement rattrapé par cette dernière lorsqu'il retrouva son bétail trépassé, le laissant désespérément seul et dépourvu de la seule chose à laquelle il tenait plus que tout en ce monde. On peut ne pas craindre de mourir soi-même, mais alors comment appréhender la possibilité que nos proches puissent nous quitter ?

Ces traits de personnages doivent se représenter dans les props présents dans la maison et l'étable. Les habits et outils d'agriculteur parsèmeront le chemin du joueur, jusqu'à l'arrivée à la maison du NPC, semblant sens-dessus-dessous, comme si le temps s'était soudainement arrêté à la suite d'une catastrophe. De nombreux éléments indiqueront l'amour que portait l'éleveur à ses animaux, élément clé pour que le joueur compatisse à sa souffrance.

· Deuxième niveau : la rivière



Sur les rives marécageuses de la rivière, les herbes hautes deviennent des roseaux aux feuilles effilées, proposant un pattern visuel plus détaillé que pour les épis de blé, ce qui est compensé par des couleurs plus vibrantes et profondes, causées par la lumière du jour qui décline, afin de reposer les yeux du joueur.

L'accent du niveau est mis davantage sur la poésie visuelle et sonore, pour offrir au joueur une chance de se relaxer entre les énigmes et de réfléchir à la suite de son voyage. La présence des feux-follets, s'éteignant à l'approche du joueur, rappelle celle de la mort, qui n'est jamais loin dans cette aventure, et accentue les aspects spirituels de la zone parcourue.

Les éparses croix rouges servent de rappel mi-inquiétant, mi-réconfortant de présence humaine, et l'arrivée du joueur à l'Église du dévot...

· Deuxième personnage : le dévot

Le dévot est le deuxième personnage mort présenté dans le jeu. Vivant au sein d'une église près de la rivière où il prêchait régulièrement, il a un jour subitement disparu, laissant toutes ses affaires derrière lui, et l'Église déserte, la disparition du prêtre entraînant cette des fidèles.

Le personnage poursuit le fil philosophique introduit avec l'éleveur. Au travers du rapport de la chrétienté au décès, il explore la thématique d'un salut après la mort, le dédain de la chair, et la réunion des âmes après une vie terrestre de souffrances. Seul face à Dieu, il s'est séparé de tous ses liens, cherchant à se purifier en vue du salut comme si son existence n'avait de sens qu'après la mort.

Obnubilé par sa crainte de ne pas mourir correctement, il en avait oublié de commencer par vivre correctement.

L'appartenance religieuse du personnage ainsi que ses tendances dangereuses doit rester évidente dans les différents objets qu'il a laissé derrière, ainsi que son départ soudain de notre monde; comme l'éleveur, ce dernier semble avoir été fauché en un fugace instant.

· Troisième niveau : la montagne

Porté par sa fuite du Trépas, le joueur trouvera la conclusion de son aventure au sommet de la montagne. Pour accompagner la nuit qui s'installe, les tons colorés refroidissent, passant vers des bleus-violetés sombres, contrastés par le blanc de la neige.

Comme le niveau est une escalade vers le sommet, il y aura énormément de verticalité dans les différents tableaux, et l'utilisation d'une parallaxe servira à accentuer la hauteur où le joueur se trouve ainsi qu'à fournir une réminiscence poétique sur les différentes étapes de son voyage.

Malgré cela, l'environnement est pensé pour paraître froid et sépulcral : arbres secs et recroquevillés par le froid : neige omniprésente, ambiance musicale quasi inexistante pour laisser la place à une atmosphère sonore silencieuse et oppressante. L'objectif est non seulement de faire un parallèle avec le personnage malade de l'ermite qui est introduit dans cette zone, mais aussi de rappeler que la mort se rapproche toujours plus, et que la fin du voyage est proche pour les deux fuyards...



Troisième personnage : l'ermite

Rongé depuis la naissance par une maladie immunodépressive le rendant vulnérable au contact humain, l'ermite s'est réfugié dans la montagne, loin de sa famille et de ses proches. Écrivain doué, il transmet ses pensées à travers ses poèmes, qui seront le moyen principal que le joueur aura de retracer son histoire.

L'ermite apporte une conclusion au développement des thèses philosophiques du jeu : Comment vivre avec la présence de la mort dans nos vies ? Plutôt que de passer le reste de ses jours à attendre un infime espoir de guérison ou un trépas inéluctable, il choisit de les utiliser à bon escient afin d'écrire le recueil de poèmes de ses rêves. Tout comme le joueur à travers les champs, c'est la mort, à quelques pas de lui, qui a fait avancer l'ermite, et qui lui a permis de trouver un chemin dans une vie qu'il croyait perdue et inutile.

Les props de son manoir représenteront la sensibilité du personnage : autant sur le plan émotionnel et intellectuel par son attachement aux arts, que physiquement, de par son désespoir de trouver un remède à sa maladie.

· Fin

Après avoir résolu la dernière énigme du jeu, où le joueur aura réussi à synchroniser ses déplacements avec ceux du Trépas pour qu'ils progressent côte à côte, ce dernier arrivera avec le chien en face d'une falaise donnant sur le vide, où se trouve un unique banc, la vue donnant sur le coucher de soleil.

Le jeu offrira un moment de contemplation de la scène avec le chien, pour permettre au joueur de se reposer après l'intensité de la scène précédente, et aussi pour mettre en évidence le fait qu'il n'y a plus d'issue.

La scène s'interrompt à l'aide d'un input, au bon vouloir du joueur qui peut y passer le temps qu'il désire.

Suite à cet input, début de la cutscene finale : le Trépas arrive par là où les deux protagonistes sont entrés, leur barrant la route. Il se met à changer de forme, pour adopter une apparence vaguement enfantine, sans traits distinctifs notables, et tend la main en direction du joueur.

A ce moment, le contrôle est rendu au joueur, et il peut faire un choix : contrôler l'enfant, ou contrôler le chien pour rejoindre le Trépas.

Suite à une scène de séparation, le personnage choisi par le joueur est emmené par le Trépas dans l'obscurité, et le personnage restant survit, ce qui mène à deux cutscenes post-crédits différentes.

-Crédits de fin de jeu : travelling sur les précédents niveaux traversés par le joueur pour montrer la destruction causée par la fuite

-Cutscene post-crédits : Avec une très courte animation, on voit ce qu'est devenu le survivant après les événements du jeu.

Si le chien survit : Le Saint-Bernard a réussi à se concrétiser chien sauveteur en montagne malgré sa craintivité. La cutscene le montre en train de sauver un enfant d'une avalanche, tout en jetant un regard lointain vers le sommet de la montagne.

Si l'enfant survit : l'enfant a été secouru et a pu continuer sa vie jusqu'à devenir artiste sculpteur-riche. La cutscene montre les nombreuses créations en bois qui parsèment son atelier, et se termine sur un plan rapproché du personnage tenant une petite statuette de Saint-Bernard dans ses mains avec une expression mélancolique.

· Analyse et objectifs

Stroll est un commentaire sur la place de la mort dans nos vies. La philosophie du jeu se reflète à travers son gameplay : le Trépas est tout le temps derrière le joueur, le poussant à s'en éloigner, à ne jamais se trouver sur le même écran que lui, à le faire sortir de son champ de vision et de pensée comme on écarterait une idée morbide.

Étant au début source de crainte, le joueur apprend au fur et à mesure de l'aventure à s'acclimater au Trépas et à comprendre ses mécaniques de fonctionnement, jusqu'à en faire

une modalité de son avancée dans le jeu : non plus comme menace ou motivateur, mais comme un autre élément à part entière de l'univers, permettant d'avancer. A travers la construction de cette relation implicite et impersonnelle créée par le gameplay, le joueur apprend à accepter la mort non comme une adversité ou une souffrance, mais tout simplement comme une facette de l'existence.

Le Trépas est aussi ce qui permet au joueur de créer des liens avec un autre être vivant, puisque c'est en sauvant le chien de ce dernier que les deux protagonistes se rencontreront. C'est là où la narration entre en jeu, renforçant les thèmes de l'union face au péril (à travers la relation entre le chien et l'enfant qui se soutiennent face au danger posé par le Trépas) et amorçant dès le premier niveau l'idée d'une séparation inéluctable entre les êtres (avec l'histoire de l'éleveur qui a perdu ses animaux). Ainsi la confrontation avec la mort pose nécessairement la question du deuil : Comment accepter le fait que nos proches vont mourir, et que l'on va mourir soi-même ?

Le gameplay cherche à apporter une réponse aux questionnements posés par la narration :

Pour faire face à la crainte de la séparation, il faut apprivoiser la mort, comme une compagne silencieuse qui ne nous quitte jamais et nous aide à avancer, sans qu'elle ne devienne notre seule raison de vivre (cf : le dévot qui n'attendait plus que de mourir, et l'ermite qui lui a réussi à trouver une raison de vivre, tout en sachant que sa mort était imminente.)

Face à l'émotion du deuil, il faut continuer à vivre pour ne pas dépérir : c'est pourquoi le Trépas ne bouge qu'en même temps que le joueur. Refuser d'avancer parce que la mort est inéluctablement présente dans nos vies, c'est tout simplement devenir inerte et refuser de vivre.

Graphismes

· Recherches & objectifs



[*Saint Jérôme écrivant*, Le Caravage (1606), *11-11 Memories Retold* (2018), *Tableau-piège*, Daniel Spoerri (1991), *Figure in a Landscape*, Francis Bacon (1952) *Le Champ de blé*, Marcel Dyf (1935), *In the Tall Grass* (film, (2019), *Everybody's Gone to the Rapture* (2016)]

Afin de suggérer les thématiques de la périssabilité et de la fatalité, les graphismes se rapprocheront de l'esthétique des vanités, ces natures mortes rappelant à l'homme sa mortalité. On veut faire appel à des couleurs désaturées mais avec beaucoup de contraste, notamment en s'inspirant de la technique du clair-obscur, afin de créer des lieux où le temps semble s'être arrêté.

Ce choix s'inscrit dans un parallèle narratif : les tableaux, composés de pigments et de toile, sont eux aussi prompts à la décomposition. Leur donner une texture basée sur un élément putrescible rendra plus crédible encore la menace de l'entité lorsqu'elle traversera les niveaux faits en toile, faisant pourrir toutes les tiles sur son passage.

Proposer des graphismes n'étant pas en pixel art pour un jeu tilé vise à établir une identité visuelle distincte, d'autant plus que le style peinture à l'huile est peu représenté au sein du jeu vidéo

• **Concept art**

Un mockup/fake screenshot a été réalisé pour chaque niveau du jeu afin d'en établir l'ambiance ainsi que la direction artistique générale.





Ci-dessous un lien vers un animatic exposant très sommairement la création d'un chemin à travers les hautes herbes par le joueur

<https://youtu.be/2GgVeyKd5sU>

· Concepts art - assets

Différents assets ont été réalisés pour chaque personnage afin de cimenter les bases de leur identité visuelle. Le joueur ne pourra pas interagir avec eux pour la plupart, à moins qu'une mécanique d'inventaire ne soit ajoutée au jeu plus tard afin de résoudre certains puzzles.





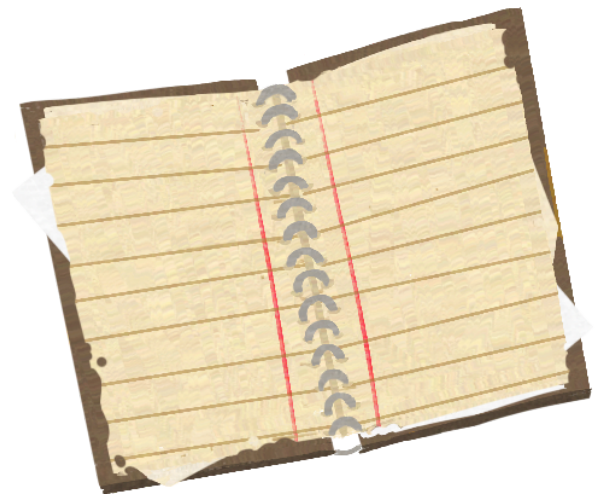
Interactivité et lisibilité

Les interfaces du jeu sont très minimalistes et peu présentes durant le gameplay afin de ne pas détourner le joueur de sa réflexion ou de son immersion. Il n'y a pas de HUD.

Seul le menu affichant les paramètres du jeu est intrusif, créant un espace extra-diégétique tout en maintenant une cohérence esthétique avec la diégèse.

• Menu

Le menu du jeu est affiché à l'intérieur d'un carnet à spirales avec des feuilles à lignes, comme ceux utilisés à l'école primaire. Ce choix graphique sert à mettre en évidence la jeunesse du personnage jouable, par une simple ouverture du menu.



• UI

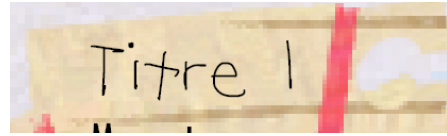


L'UI se présente sous la forme de morceaux de feuillets arrachés à ce carnet. Leur apparition est animée afin d'attirer l'œil sur eux. La présence d'un fond à la texture bien reconnaissable était nécessaire, car les environnements du jeu pouvant parfois être très chargés en détails, cela aurait pu rendre certains textes illisibles. La marge rouge facilite le confort de lecture et permet d'associer immédiatement les menus au personnage principal.

Une bordure blanche animée autour des éléments interactifs accompagne l'apparition des feuillets. La bordure englobe le personnage en action une fois la commande lancée, pour qu'il n'y ait pas de quiproquo quand à l'action entreprise par le joueur.

· Typographie

Morant



La typographie utilisée est fine, manuscrite, avec des lettres irrégulières pour évoquer celles d'un enfant qui a encore des difficultés à écrire. Comme il n'y a généralement qu'un seul mot affiché à l'écran à la fois, et que le joueur a toujours le temps de lâcher les commandes pour lire, l'aspect désordonné des lettres ne posera pas trop de problèmes de lecture.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 (.!#\$%&'@,?;:)



Marketing

· Cible

Le jeu se veut dirigé vers un public adolescent/adulte, car les thématiques abordées ainsi que certaines représentations pourraient choquer ou ne pas atteindre correctement de jeunes enfants.

Le public cible est friand d'expériences narratives et poétiques, ainsi que de jeux courts faisant appel à la réflexion et à la logique. Pouvoir s'adresser à la niche d'amateurs de jeux d'horreur RPGMAKER est un plus.

· Support

Le jeu serait disponible sur PC, distribué sur Steam et itch.io afin d'être le plus accessible possible (contrôle au clavier/souris ou à la manette). Un portage sur Switch pourrait aussi être envisagé, le jeu étant une expérience courte se prêtant bien à une console portable.

· Communication

-Trailer

-Mise en avant du jeu lors de festivals

-Présence régulière sur les réseaux sociaux avec abondance de screenshots/gifs du développement et du produit fini

-Contacter des Youtubers/influenceurs/streamers adeptes de petits jeux indés pour faire découvrir Stroll à leur communauté