Blossom

GameFeel Design Document

22/05/26

Objectifs de ce document

- Poser les intentions de gamefeel en lien avec la fantasy et les besoins gameplay.
- Lier le Gamefeel aux intentions et aux challenges.
- Lister et expliquer les Features, Outils et artifices les plus appropriés.
- établir des priorités, des prérequis minimales et des risques majeurs liés à l'expérience.

Sommaire

Sommaire **2**
Pitch **3**
Fiche Signalétique 3
3C **4**
Caméra 4
Controller 4
Character 5
Intentions de GameFeel : **6**
Maîtrise 6
Crédibilité / Incarnation 6
Fluidité Sensorielle 7
Fantasy Centrale : **8**
Comportements Recherchés : **8**
Sensations Core : **8**
Maîtriser la friction : **9**
Prioriser les Features : **9**
Architecture : **10**
Les outils : 10
Le Proxy : 10
Le Game World : 11
En résumé : **11**

Pitch

Aidez une créature éphémère à trouver sa place au sein d'un écosystème marin. Jour après jour, explorez de plus en plus loin, expérimentez avec la faune et la flore et apprenez à comprendre cette planète mystérieuse.

Fiche Signalétique

Genre	Knowledge Based Game
Support(s)	PC
Cible	Amateur·rices de jeux knowledge Based, d'univers Aquatiques
Nombre de Joueur.euses	Solo Uniquement

3C

Caméra

La caméra est en **Third Person** afin que le joueur puisse au mieux admirer et étudier l'environnement qui l'entoure.
Celle-ci suit le joueur.

En appuyant sur le Joystick Droit, le joueur peut unlock/lock la caméra pour la tourner comme il le souhaite.

Controller

L'avatar est contrôlé **à la manette**, les inputs se limitant à son déplacement, *celui de la caméra ? (a voir si on souhaite que le joueur puisse tourner la cam ou pas)*, puis à l'absorption/dépôt d'objets et à l'interaction avec les éléments de l'environnement.

Le controller est assez unique puisqu'il doit faire transparaître cette sensation de créature flottant dans l'eau, se chargeant en air pour se propulser un peu a la manière d'un petit vaisseau spatial.

La créature est capable de nager sur les axes X & Y en utilisant le joystick gauche.
Elle peut monter ou descendre avec les boutons A/X et B/O.
Elle peut absorber du gaz pour se rendre plus légère et monter avec le Trigger de Gauche et relâcher ce gaz pour se propulser avec le trigger de Droite.

Avec la compétence d'absorption, le joueur peut également absorber un élément absorbable *(les éléments absorbables sont encore à définir)* ou relâcher un élément si il en a déjà absorbé.
Une fois avoir absorbé un élément, la créature lui vole ses propriétés génétiques.

Au-delà du MVP (Minimum Viable Product), il serait envisageable de permettre un **contrôle alternatif au clavier et à la souris** pour le confort des joueur·ses.

Character

Le joueur incarne une **Créature Alien** née du **dernier bourgeon** présent sur la planète.
Celle-ci a une **durée de vie de 1 jour** et renaît du bourgeon tous les jours après être morte. La créature est capable de **se déplacer** dans un environnement en 3D.

Son chapeau est **capable de contenir des éléments** (Un objet physique à la fois, du gaz, ou un objet et du gaz.)

Le but final de cette créature est de **trouver sa place au sein de cet univers**.
Et cela se traduit par retrouver les autres membres de son espèce, et comme eux, se **métamorphoser** pour accomplir le seule but qu'elle a toujours eu : **Jouer son rôle dans cet écosystème**.

Intentions de GameFeel :

Maîtrise

*“Le joueur développe-t-il une **sensation de contrôle et de progression** ?”*

Le joueur interagit directement avec l'écosystème en déplaçant certains éléments qui le resteront les jours suivants, de cette manière il a une influence directe sur l’évolution de son environnement ce qui apporte une sensation de contrôle.

La progression doit également se ressentir lorsque le joueur explore de nouvelles zones, ou même lorsqu’il comprend quelque chose. Le jeu étant knowledge based, la connaissance va jouer un rôle clé sur les sensations liées à la progression et à l'évolution du joueur.

Au fur et à mesure que le joueur progresse dans le jeu, ces sensations doivent se ressentir plus fortement, à chaque information comprise, chaque interaction avec l'écosystème, etc.
Le joueur doit se sentir récompensé régulièrement pour ressentir toutes ces sensations au cours de l’expérience.

Crédibilité / Incarnation

*“Le joueur croit-il à **son action, son corps et sa présence** dans le monde ?”*

Le controller doit renforcer la crédibilité de l’univers aux yeux du joueur. Celui-ci se déplace dans un environnement sous-marin. Par conséquent, la physique du monde, l’inertie, les collisions, la caméra, les animations et même les contrôles vont influer sur la sensation d’incarnation.
Le proxy étant une créature alien aquatique, ses actions sont limitées et il est important que l’univers respecte ce cadre afin de ne pas faire baisser sa crédibilité.

Même si il s’agit d’un monde alien différent du nôtre, la physique, les actions, les lois qui régissent l’univers sont semblables et doivent le rester puisque cela sert de point d’ancrage pour le joueur et l’aide à incarner le proxy tout en ressentant les sensations clés qui vont avec.

Il est également très important que le joueur ressente bien que l’écosystème évolue. Cela aura une influence directe sur la crédibilité de l’univers.

Fluidité Sensorielle

*“L'expérience est-elle **agréable, lisible et sensoriellement satisfaisante** ?”*

La fluidité sensorielle doit se ressentir au travers de nombreux artifices principaux comme les VFX et le Sound Design qui contribueront de manière significative à transmettre des émotions et des sensations au joueur.

Pour que l'expérience soit agréable, les autres intentions doivent-être assez ancrées pour qu’un lien se fasse entre elles et que la fluidité de l’expérience puisse s’écouler au travers de la maîtrise et de la progression du proxy ainsi que de la crédibilité de l’univers.

Fantasy Centrale :

“Qu’est-ce que le joueur doit ressentir en jouant ?”

Dans Blossom, le joueur doit avoir l’impression d’incarner une créature alien dans une univers complètement submergé, entouré d’un écosystème en constante évolution.
Le Joueur n’est pas le héros de l’histoire, il est simplement une vie parmi toutes celles composant l’écosystème dans lequel il évolue. Son but est simplement de trouver quelle est son utilité, pourquoi est-il le seul de son espèce et de trouver comment participer à l'évolution de cet écosystème a son échelle.

Comportements Recherchés :

“Comment voulons-nous que le joueur joue ?”

Nous voulons que l’expérience du joueur se concentre autour de l’exploration du monde et de la compréhension des différents éléments narratifs. Le monde en lui-même raconte une histoire. Nous attendons donc du joueur qu’il fasse preuve de curiosité aussi bien sur son exploration que sur sa compréhension de la narration et sur ses tentatives d’intéractions avec l’écosystème.

Sensations Core :

“Quelles sensations doivent être constamment perceptibles ?”

Pour les besoins de notre gameplay et de la fantasy nous avons besoin que les joueurs ressentent tout au long de l’expérience cette sensation de progression au sein de l’écosystème évoluant.

Il est également important que le joueur ressente qu’il incarne une créature aquatique. Et cela passe par le controller, les intéractions, la fluidité des mouvements, et les différents FX. Ce sont sur ces points qu’il faut appuyer mais il faut faire attention à ce que le joueur ne ressente pas trop de frustration en ne comprenant pas ce qu’il doit faire.

Maîtriser la friction :

“Qu’est-ce que le joueur doit apprendre à interpréter et maîtriser ?”

De nombreux feedbacks viennent aider le joueur dans son apprentissage et dans sa prise de connaissance des éléments narratifs. Par exemple, des éléments précis peuvent être cachés à des endroits où se trouvent toujours des VFX de bancs de poissons. Le challenge principal est donc de faire comprendre au joueur que les bancs de poissons se trouvent toujours proche de ces éléments qui seront utiles au joueur.
Le gamefeel va donc devoir aider le joueur à progresser et à interpréter les différents éléments qui lui permettront de progresser.
Le but est que le gamefeel fasse croire au joueur qu’il comprend des choses de lui-même ce qui apporte une sensation de plaisir.

Prioriser les Features :

“Quels aspects du gamefeel sont core ? Quels features y répondent ? Quels sont les risques majeurs ?”

La priorité est de faire ressentir au joueur cette sensation de progression qui est étroitement liée a toutes les intentions. Cette boucle quotidienne représente le cœur même de l’expérience et c’est de ca en priorité que le gamefeel doit soutenir. Le Proxy représente le point le plus lié à la perception de la fantasy puisque c’est à partir de lui que se traduit une grosse partie des actions et surtout que le joueur peut ressentir cette progression naturelle.

Il est aussi important étant donné qu’il s’agit d’un jeu Knowledge based, que le gamefeel donne l’impression au joueur de comprendre les choses par lui-même.

Mais comme dit précédemment, le risque principal est que le joueur se lasse en ne comprenant pas ce qui est censé le faire avancer. Il s'agit là d'un danger naturel des jeux knowledge based si le joueur se retrouve frustré de ne pas comprendre.
Il est aussi risqué que le joueur ne ressente pas tout ce qu’il est censé ressentir à travers le proxy, ce qui par conséquent représente une grosse menace pour l’expérience qui se veut immersive.

Architecture :

Les outils :

Les intéractions :

- Boutons / Stick
- Caméra
- Menus
- interfaces *(il est prévu que le HUD soit le plus simple possible afin de renforcer l’immersion. Il est possible qu’il n’y ait même pas de HUD tout court.)*

Les feedbacks :

- Vibrations
- Sons
- Feedbacks Visuels

Le Proxy :

Le proxy doit respecter une certaine logique et rester simple afin de pouvoir fournir de la crédibilité aux yeux du joueur puisqu'il ne s'agit que d'une simple créature aquatique.

Celles-ci sont donc limitées :

- Déplacements
- Actions (absorption, contenir, propulsion, relâcher)

Les feedbacks quant à eux sont plus importants et vont jouer un rôle important dans la transmission des différentes sensations :

- Animations
- inertie
- Vitesse
- collisions
- état physique (lié à l'objet absorbé)

Le Game World :

Le Game World représente un des éléments les plus importants puisque c'est à travers celui-ci que les différentes intentions vont converger.

Interactions :

- Ennemis
- Écosystème évolutif
- Systèmes
- Game Physics

Feedbacks :

- Réactions physiques
- IA
- Rythme
- Conséquences

En résumé :

En résumé, le challenge principal du GameFeel va être d'immerger le joueur à travers du controller.

Via des artifices comme le Sound Design, Les systèmes, Les VFX, la connaissance que le joueur accumule ou encore la physique du monde cette immersion sera renforcée et ces sensations d'évolution de l'écosystème, de progression du joueur, d'apprentissage de l'univers et de cette créature qui n'est rien d'autre qu'un élément parmis tant d'autre dont l'écosystème a besoin pour se développer.

Le GameFeel doit façonner le comportement du joueur et lui permettre de comprendre ce qu'il ne pourrait pas deviner seul tout en le récompensant dans sa progression.

Il est important que le joueur ne ressente pas de frustration en se retrouvant perdu ne sachant pas quoi faire et qu'il ressente bien tout ce qu'il est censé ressentir à travers le proxy car sans ces sensations l'expérience se retrouve en danger.