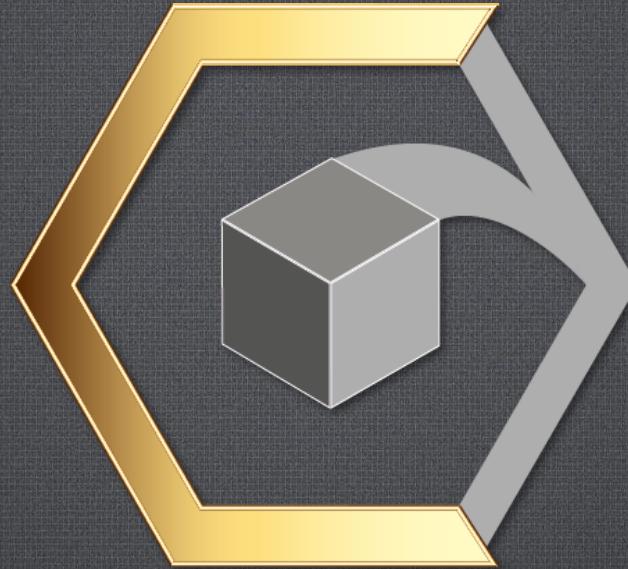




Collateral

Game Overview Document
ICAN 2019 - 2020

Overview Document

Sommaire

- I. Overview Document
 - I. Équipe (page 2)
 - II. Fiche d'identité (page 3)
 - III. Pitch (page 4)
 - IV. Concept (page 4)
 - V. Univers (page 4)
 - VI. Intentions (page 5)
 - VII. Gamefeel (page 5)
 - VIII. 3Cs (page 6)
 - I. Caméra
 - II. Character
 - III. Controller
 - IX. Mécaniques principales (page 7)
 - I. Attraction & Projection
 - II. Gatling
 - X. Progression (page 8)
 - XI. Bestiaire (page 9)
 - XII. Univers visuel et sonore (page 10)
 - XIII. KSPs (page 11)



Projet Collateral

Équipe

Lucas Boisseau
Level Designer
Sound Designer

Alexandre Farcy
Chef de projet
Lead Programmeur

Alexis Ferrand
Game Designer

Andrei Nicolas
Programmeur

Alexandre Poncelet
Artiste 3D



Projet Collateral

Fiche d'identité

Titre : Collateral

Classification : Jeu de Tir en arène

Mode joueur : Solo, Coopération

Plateforme : PC

Contrôles : Clavier & Souris, Manette (secondaire)



Projet Collateral

Pitch

« Combattez pour survivre dans une arène envahie par des vagues d'ennemis en leur projetant des blocs massifs à l'aide de vos pouvoirs »

Concept

Le joueur possède pour mécanique principale la Projection. Il peut projeter en avant des blocs inertes de son environnement et éliminer les vagues d'ennemis qui l'assaillent.

Le gameplay prend place dans une arène fermée, dans laquelle le joueur combat pour survivre. Il progresse à travers les arènes et les difficultés à mesure qu'il remporte des parties. Les blocs sont son arsenal, et possèdent pour certains, des effets variés et puissants. Le joueur gagne de l'expérience et débloque ces puissants blocs dans sa progression.

Univers

Le joueur évolue dans un univers composé de vestiges en ruines et d'environnements fermés « naturels ». Il y incarne un combattant psionique qui possède des pouvoirs de télékinésie. Il se sert de ses pouvoirs pour exterminer des créatures agressives qui ont anéanti son ancienne civilisation. Il manipule des objets inertes, les blocs, qui sont des restes de l'architecture de sa culture, et sont pour certains chargés d'énergie. Les arènes sont des lieux emblématiques de sa culture qu'il cherche à pacifier.



Projet Collateral

Intentions

Nous souhaitons construire une expérience de jeu dynamique et époustouflante, qui repose sur un gameplay de combat nerveux et une action constante. Le jeu est bâti autour d'un gameplay de combat exigeant que nous avons nourris avec des contrôles sensibles et des ennemis hautement agressifs. La mécanique vient renforcer ce sentiment de part son aspect sensationnel (attraction et projection puissante des objets), et l'effet dévastateur qu'elle engendre sur les ennemis. Nous voulons à la fois pousser le joueur à faire preuve de réactivité pour remporter la victoire, mais également le laisser expérimenter ses possibilités, et découvrir ce que la permissivité (y compris celle des ennemis) lui offre comme challenges et situations de jeu fun. Nos règles d'or ont été d'avoir ce gameplay dynamique, un bestiaire redoutable et un gamefeel qui laisse apprécier au joueur l'effet sensationnel des situations de combat. C'est sur ces axes que nous avons travaillé pour garantir autant que possible un gameplay et un gamefeel vivifiant.

Gamefeel

Le gamefeel est évidemment important dans Collateral, et prend son sens dans l'utilisation de la mécanique contre les ennemis du jeu. Notre souhait est d'avoir un effet sensationnel dans son utilisation, un effet « wouahou » qui se ressent lorsque l'on déploie la force du personnage que l'on incarne, et ses résultats dévastateurs sur les ennemis. Ces ennemis y contribuent également, ils sont féroces, rapides pour certains, forts pour d'autres, et possèdent des capacités qui peuvent surprendre un joueur imprudent. Le tout apporte un mélange action/combat que nous souhaitons en écho à certains films et jeux d'action qui sont le théâtre de combats acharnés entre un individu surpuissant et une horde d'ennemis variés et menaçants. Nous ne voulions cependant pas tomber dans un aspect et un ressenti effrayant, trop réaliste ou oppressant. Le joueur sera mis sous pression, mais aura toutes les cartes en mains pour faire face aux situations, de façon juste. Les combats sont voulus prenants, presque frénétiques par le rythme soutenu des combats, et les effets effusifs de la mort des ennemis, mais sans tomber dans une pâte graphique sanglante ou trop violente.



Projet Collateral

3Cs

Caméra

Collateral est un jeu à la troisième personne en vue caméra épauée. La caméra réagit aux rotations en synchronisation avec l'avatar et est principalement destinée à un contrôle via la souris. Elle est conçue pour réagir de façon fluide et nerveuse afin de laisser au joueur le plein contrôle de ses mouvements et sa précision.

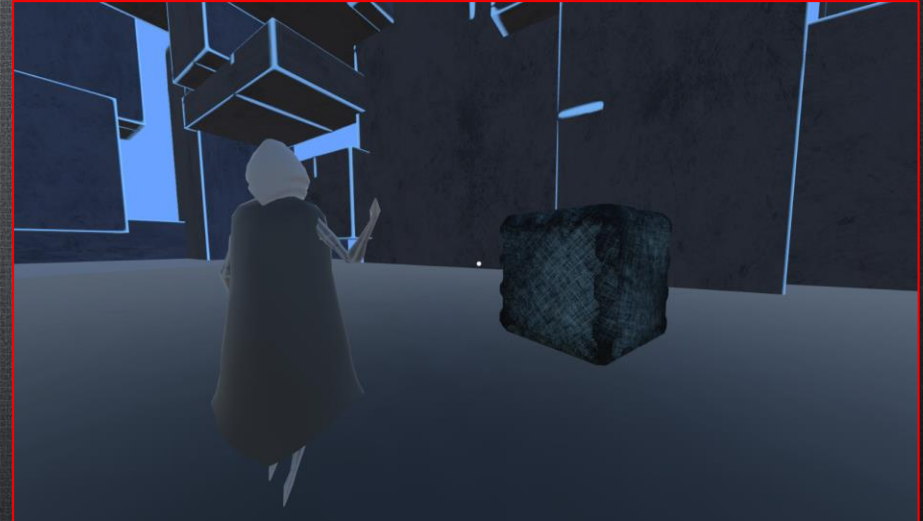
L'avatar du joueur se situe dans la moitié gauche de la caméra, et les bloc mobilisés par la mécanique de Projection se placent dans la moitié droite, laissant ainsi le centre de l'écran ouvert pour viser.

Character

Dans Collateral, le joueur incarne un guerrier psionique humanoïde aux pouvoirs de télékinésie puissants. Il se déplace en lévitation proche du sol et peut attirer ou repousser des objets compatibles avec lui, les blocs. Ceux-ci lui servent de projectiles contre les ennemis en jeu. L'avatar possède une barre de vie et peut mourir en cas de perte de la totalité de ses points de vie.

Controller

Collateral est conçu principalement pour se jouer au clavier et à la souris. Le clavier, via les touches de déplacement, sert à naviguer avec l'avatar, tandis que la souris s'occupe de la caméra et des mécaniques de combat. Le joueur se déplace avec le clavier tout en orientant la caméra pour viser en jeu, et ensuite presser les différents clics pour mobiliser ses compétences de télékinésie.



Projet Collateral

Mécaniques principales

Attraction

Si l'attraction n'est pas une mécanique distincte en soit, elle n'en reste pas moins la 1^{ère} étape du gameplay pour utiliser les blocs comme projectiles et les lancer à l'aide de la mécanique de Projection. Cette partie de la mécanique permet d'attirer à soi un bloc pour en faire un projectile en devenant en le gardant en lévitation.

Projection

La seconde étape, et la plus importante dans le gameplay est la Projection. Elle permet au joueur de propulser un bloc en lévitation par un simple clic gauche de la souris, et d'en faire un projectile dévastateur sur les ennemis. Le bloc ainsi projeté fend l'air en ligne droite en infligeant des dégâts à tout ce qui a le malheur d'être sur sa route, avant de finalement retomber ou s'immobiliser contre un élément solide.

La Gatling

C'est une mécanique qui nous a été fortement suggérée, et c'était une bonne idée. Elle permet au joueur de collecter plusieurs blocs pour les garder en lévitation, avant de faire pleuvoir la mort sur ses ennemis. Le joueur, lorsqu'il estime avoir accumulé suffisamment de projectiles, peut relâcher son « chargeur » de blocs et bombarder la direction souhaitée jusqu'à épuisement de son stock.



Projet Collateral

Progression dans le jeu

La progression dans le jeu se fait sur deux axes :

Une progression dite « horizontale », c'est-à-dire que le joueur progresse en débloquant de nouvelles arènes en fonction de ses victoires et de ses performances. Chaque nouvelle arène offre une configuration de LD différente et un challenge plus relevé que la précédente.

Une progression dite « verticale », ce qui correspond à des itérations d'une même arène, et à une augmentation du mode de difficulté de celle-ci. Chaque arène possède 4 niveaux de difficulté, Facile, Normal, Difficile et Cauchemar. Les 3 premiers sont une simple augmentation de la difficulté de l'arène, tandis que le mode Cauchemar est une version infinie de celle-ci, à difficulté maximale et encore croissante qui ne s'arrête que lorsque les joueurs cèdent face à elle.

Ces deux axes de progression sont complémentaires, et permettent à la fois au joueur de débloquer du nouveau contenu, et également de se challenger sur le contenu déjà acquis. Cela offre davantage de rejouabilité et un challenge renouvelé.

Progression du joueur

Le joueur possède aussi un autre moyen de progresser, l'expérience et l'arbre de talent des blocs. Cet arbre n'a pas pour but d'étendre le jeu dans une composante trop RPG, mais plutôt de lui apporter de la variété mécanique et tactique.

Le joueur peut obtenir de l'expérience en terrassant les ennemis des arènes, et le score de sa performance s'y ajoute. Lorsqu'il a accumulé l'expérience suffisante il peut, s'il le souhaite, débloquer de nouveaux blocs à effets uniques tels que des blocs explosifs ou ralentissant, débloquer leurs versions plus volumineuses et améliorer leurs statistiques pour les rendre encore plus efficaces. Cet arsenal permet au joueur d'étendre ses possibilités de jeu et d'aborder les challenges de la façon qui lui convient le mieux. La variété d'effets vise aussi à permettre aux joueurs d'effectuer des combos en équipe et de se prêter main forte.

Notons que les blocs ne sont pas un équipement, mais un projectile, et que les joueurs ne décident pas lorsqu'ils en possèdent, ils apparaissent aléatoirement lorsqu'ils débutent une arène et ont une chance d'être lâchés par les ennemis vaincus. Tirer avantage de ce que donne le jeu, est un atout supplémentaire pour les joueurs.



Projet Collateral

Le bestiaire

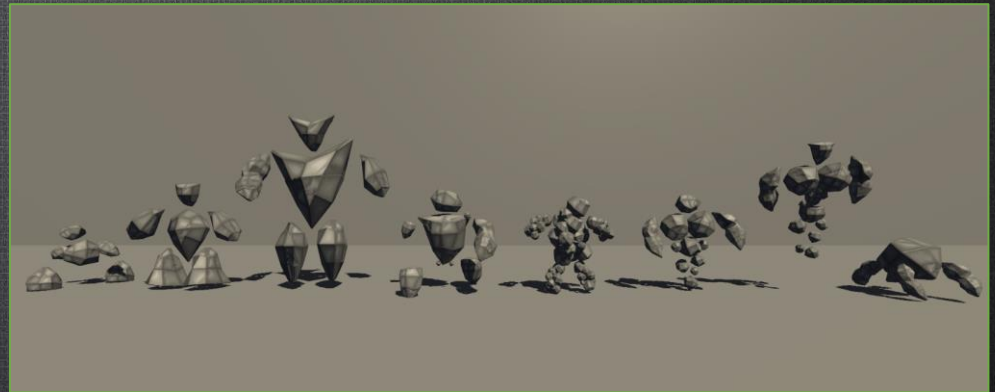
Le bestiaire est composé d'ennemis variés, au nombre de 9, et regroupés en 3 gabarits.

Le gabarit « petit » regroupe les ennemis surnommés « Faiblard », « Vif » et « Relou ». Ils sont rapides mais peu puissants, et servent à mettre la pression au joueur en le gênant en permanence et le forçant à rester en mouvement. Ils sont mobiles et le dernier peut même ralentir le joueur touché.

Les ennemis du gabarit « moyen » sont le « Chef d'escouade », le « CRS » et le « Berserker ». Ils sont équilibrés, mais possèdent les mécaniques les plus efficaces pour contrer le joueur. Le CRS et le Berserker sont capables de porter ou d'intercepter un bloc de taille raisonnable et de s'en servir pour se protéger du joueur, ce qui les rend très tenaces. Le Berserker l'est plus encore par sa dangereuse Charge qui lui permet de mettre la pression sur le joueur tout en se protégeant avec un bloc. Attention aux murs tout de même.

Les ennemis les plus « grands » sont le « Malabar », le « Pitcher » et « The Boss ». Ces trois lourdauds sont les plus lents, mais aussi les plus puissants et résistants des ennemis.

Si le Malabar est un simple grand et gros ennemi sans grande particularité, le Pitcher et The Boss sont quant à eux des adversaires surprenants. Ce sont les seuls ennemis à distance du jeu, et ils sont capables de jeter des blocs sur le joueur. Ils sont même capables d'intercepter des blocs lancés par ce dernier, et peuvent ensuite les lui relancer à la figure. The Boss peut même lancer ses propres alliés, en faisant des projectiles improbables contre les joueurs.



Projet Collateral

Univers visuel

Collateral est inspiré d'univers plutôt Heroic fantasy mais est également un peu abstrait. L'on y traite la question du cube et de ses représentations, que ce soit dans l'environnement ou les objets utilisés par le joueur. Cette thématique n'est pas la seule, mais elle a inspiré à la fois le gameplay et le design des environnements du jeu. Nous avons aussi construits un imaginaire autour de notre personnage, plutôt mystérieux caché sous sa cape, et nos ennemis rocailleux, qui sont à la fois inspirés de l'image populaire du « golem » fait de roche, et à la fois de celle des hordes d'ennemis, de la colonie d'insecte grouillante et agressive. Nous souhaitons voir notre joueur évoluer dans des arènes faites de vestiges et lieux en ruines, des restes d'une civilisation perdue et vidés de forme de vie amicale. Le joueur pourra découvrir notre univers à travers la succession d'arènes et les éventuels ajouts scénaristiques futurs.

Univers sonore

Sur le plan sonore, c'est autour de l'avatar que l'essentiel du jeu se passe. Bien qu'il y ait plusieurs layers sonores, l'élément omniprésent est les pouvoirs de notre personnage, et la mécanique qui les suggère. Les sons sont travaillés de sorte à apporter une sensation sonore cohérente avec le thème de la télékinésie et du combat magique. Les effets autour de la mécanique oscillent entre vibrations, ondes de chocs et souffles variés.

Pour ce qui est des environnements, l'idée est de donner au joueur l'impression d'un monde en suspend, vaste et presque sans vie, à l'exception de la présence du joueur et des ennemis. Le tout est fait pour donner une ambiance à la fois naturelle et une sensation d'abandon.

Nos ennemis quand à eux, sont des êtres rocheux, croulants et craquants. La thématique de la roche est dominante chez eux, et leur caractère minéral est au centre de leur identité sonore.



Projet Collateral

KSP

Collateral repose sur les clefs suivantes :

- Un gameplay dynamique et une mécanique de tir grisante
- Des arènes multiples et rejouables avec niveaux de difficulté
- Un bestiaire varié
- Une progression du joueur
- Des projectiles à effets puissants

