

The Inner Friend

un jeu de Playmind

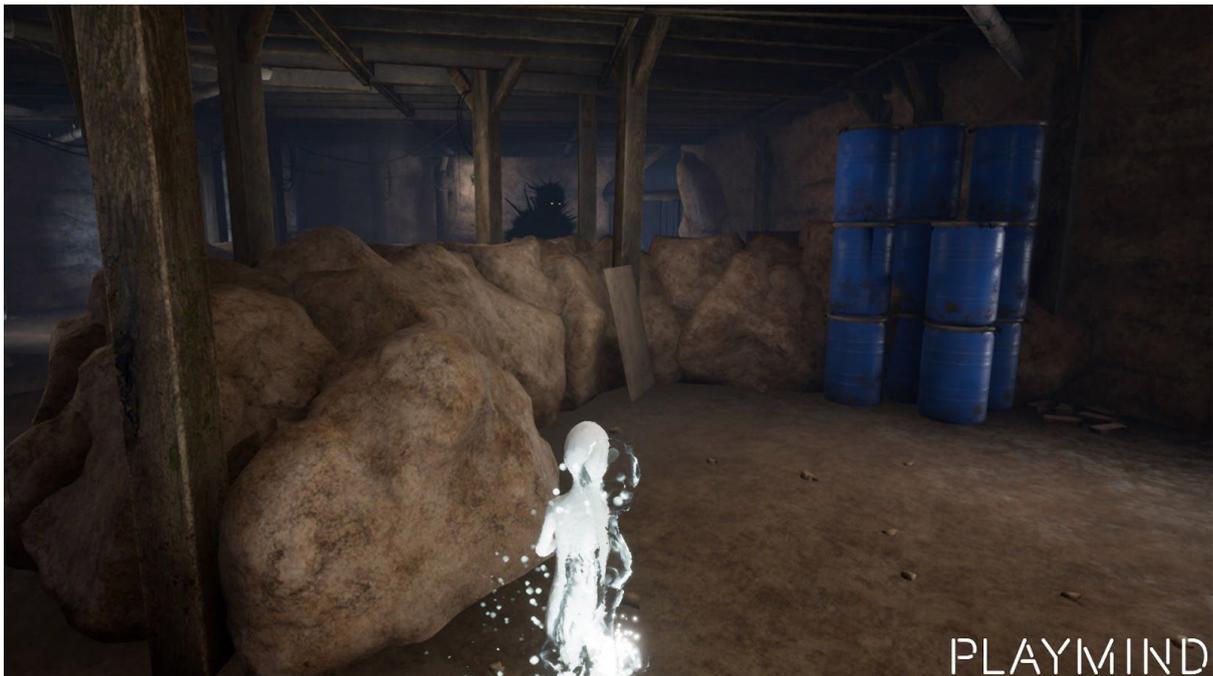
Résumé

The Inner Friend est un jeu d'aventure atmosphérique à la 3e personne créé par Playmind. Le joueur entre dans le subconscient d'une personne pour y affronter ses peurs et ses cauchemars dans le but de l'aider à reconstruire son refuge. Lors de mon stage et de mon emploi, j'ai travaillé environ 6 mois sur *The Inner Friend*. Durant cette période, j'ai réalisé de nombreuses tâches de Level et Game Design.

Conception de niveaux

La cave

Le niveau de la cave est le point culminant du jeu. J'ai été chargé de refaire le level design complet du niveau, car seulement une itération rapide était faite. Les ingrédients de gameplay présents dans le niveau sont la bête qui patrouille et le *shadow* que le joueur doit accompagner jusqu'à la fin du niveau. J'ai modifié la disposition des différentes sections de la cave. J'ai ajouté des endroits où le joueur peut se cacher afin qu'il puisse voir le monstre qui patrouille sans se faire repérer. De plus, j'ai choisi les endroits où le monstre apparaît et les différents chemins qu'il utilise pour circuler. Finalement, dans la 3e et dernière section du niveau, le joueur se fait repérer automatiquement par le monstre. J'ai ajouté cela pour avoir une fin de niveau un peu plus dramatique et pour avoir de la variation dans la cadence du jeu. Ceci était important, car la cave est le dernier niveau du jeu et il fallait rendre la finale plus mémorable. La tension est créée par le rapprochement graduel du monstre. Un faux pas mène le joueur à sa mort. De plus, lors de cette course finale la musique est dramatique et de nombreux éléments de décor tombent pour augmenter le stress du joueur.

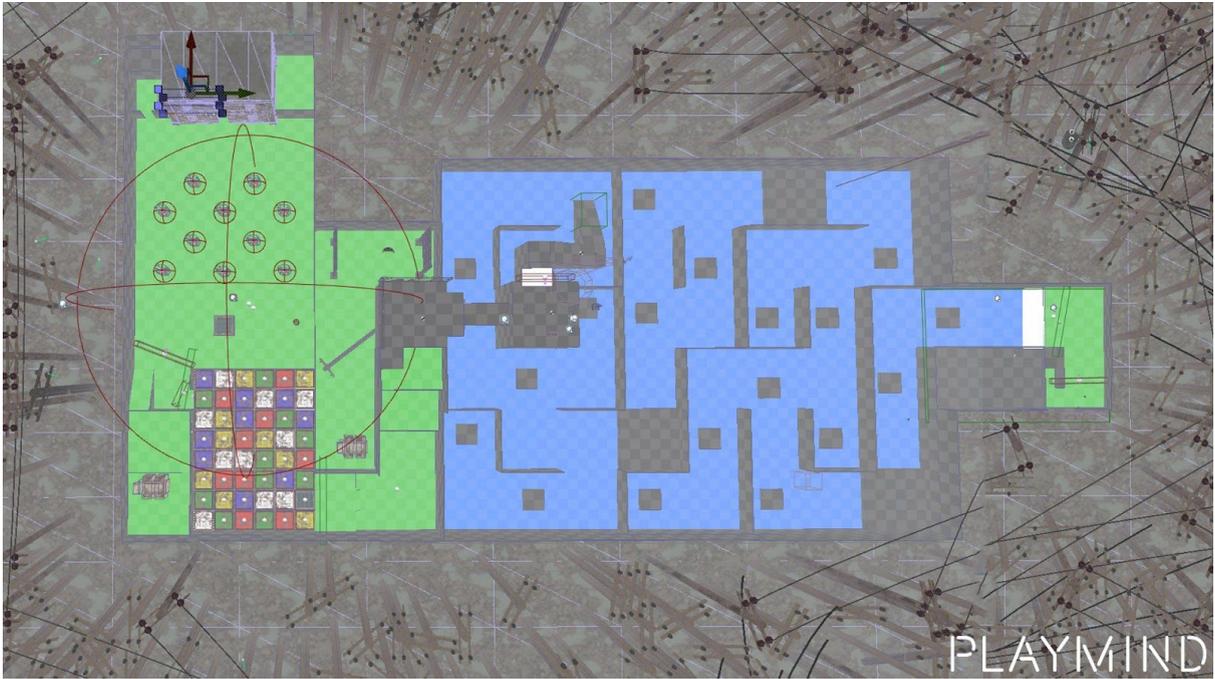




La forêt

J'ai été chargé de refaire le LD du niveau de la forêt. Ce dernier était divisé en deux, soit la section de la forêt de poteaux électriques et la section de la centrale électrique. Cette dernière était minuscule et servait de décor. Alors, on m'a confié la tâche de proposer différentes idées de gameplay qui pourraient fonctionner dans le contexte narratif et environnemental du jeu. En effet, la forêt est le niveau où le joueur réussit à tisser des liens avec le *shadow*. Donc, j'ai proposé plusieurs possibilités et trois d'entre-elles ont été retenues. La première est un labyrinthe électrique où le joueur doit se promener de plateforme en plateforme sans se faire électrocuter. La deuxième est une combinaison de puzzle et de marelle où le joueur doit sauter sur des tuiles en suivant une séquence de couleurs. La troisième est un jeu de mémoire avec des séquences de lumières.

Par la suite, j'ai travaillé avec un programmeur pour prototyper les éléments de gameplay nécessaires pour réaliser les trois sections de gameplay. Ensuite, j'ai réalisé de nombreuses itérations de blocking, des tests et des corrections. Une fois le blocking validé, j'ai travaillé avec des artistes pour habiller le niveau et créer les différents effets visuels. Par la suite, j'ai fait des ajustements et des corrections mineures pour m'assurer que l'intégration de l'art n'ait pas causé de problèmes. Finalement, j'ai modifié la première section. J'ai dû modifier les endroits où le *shadow* va se cacher. L'ancien chemin était devenu désuet à cause de la taille de la nouvelle centrale électrique.



Modifications substantielles de niveaux existants

Pour améliorer certains niveaux, j'ai dû faire de modifications de LD assez importantes. Les niveaux gardaient une disposition similaire, mais ont eu des ajouts ou des corrections de certaines sections pour améliorer l'expérience du joueur.

L'hôpital

Dans le niveau de l'hôpital j'ai aussi eu la tâche d'ajouter un élément de gameplay pour rehausser l'expérience du niveau sans changer le niveau existant. En général, le niveau était déjà une expérience intéressante, mais il manquait un élément pour créer du challenge, une sorte d'opposition. Pour y remédier, j'ai proposé quelques ennemis. Les ennemis entourés de gaz endormant ont été choisis. Ces ennemis servent d'obstacles que le joueur doit éviter pour continuer son chemin plutôt que d'ennemis traditionnels qui attaquent le joueur. Dans le niveau, il y a deux types d'ennemis. J'ai intégré ces ennemis en choisissant leur emplacement, leur déplacement et leur type. De plus, j'ai réorganisé les décors à différents endroits pour créer des épreuves intéressantes. Les défis sont progressivement plus difficiles dans le niveau. Pour m'aider à réaliser ces ennemis, j'ai travaillé avec un programmeur, un artiste VFX pour faire les différentes fumées et un animateur pour faire des animations propres à chaque ennemi. On voulait que chaque ennemi ait une présence unique et forte.

De plus, j'ai ajouté des interactions avec le *shadow* pour guider le joueur. Puis, j'ai corrigé la dernière section du niveau. Celle-ci est remplie de lits et certains s'envolent pour créer une section de *platforming*. Par contre, les lits n'étaient pas toujours bien placés. Certains lits avaient l'air d'être collés, mais avaient un espace trop grand ce qui causaient des problèmes de collisions avec le joueur. D'autres étaient trop espacés, donc les sauts étaient trop difficiles et frustrants.





Les Ruines

Le niveau des ruines est un grand niveau contemplatif. J'ai ajouté des sections de navigation et de *platforming* pour briser et segmenter le niveau dans l'optique de retenir l'attention du joueur. De plus, j'ai modifié quelques chemins pour mieux diriger le joueur. Par exemple, à la fin du niveau, le joueur arrive au *Mall*. J'ai modifié le chemin arrivant jusqu'au *Mall* pour arriver face à ce dernier plutôt que de côté pour que les joueurs voient bien l'objectif. Aussi, le niveau avait un problème de clarté et d'orienter le joueur. Alors, nous avons mis en place un langage visuel clair pour différencier les actions que le joueur doit accomplir seul ou avec le *shadow*. Avec l'aide d'un artiste technique, nous avons pu rendre les éléments qui se déplacent visuellement impressionnants. L'effet de reconstruction fait ressortir l'ambiance du niveau.



La cité de cubes

La cité est un niveau transitoire entre la chambre de l'enfant et les autres niveaux. Dans cette cité, le joueur se promène en volant et doit atterrir sur un des multiples regroupements de blocs. Une fois sur un regroupement, le joueur doit trouver un portail qui mène au prochain niveau. Par contre, ces amalgames de blocs avaient de nombreux problèmes. Les métriques des blocs n'avaient pas été faites ce qui rendait la navigation difficile et frustrante parce que le joueur pouvait rester coincé à certains endroits et chaque regroupement de blocs n'avait qu'un seul portail. Il arrivait souvent que le joueur se promène inutilement dans un regroupement, car il avait manqué l'unique portail et ne pouvait plus s'y rendre. La décision a été prise de réduire le nombre de regroupements de blocs afin d'en avoir un fonctionnel. J'ai commencé par corriger les métriques des cubes individuels. Par exemple, j'ai agrandi ou réduit certains trous pour améliorer la lisibilité des sauts, car à de nombreux endroits, le joueur avait l'impression qu'il pouvait sauter par-dessus un trou, mais ce n'était pas le cas. Par la suite, j'ai modifié le positionnement des cubes dans les regroupements pour permettre la navigation entre plusieurs cubes. Finalement, j'ai ajouté quelques portails à différentes hauteurs pour qu'un joueur ait de multiples options lorsqu'il atterrit sur un regroupement.



Correction de level design

La correction des niveaux est une tâche qui a été substantielle, mais qui a été très importante, car ça a enrichi l'expérience des joueurs. Cette tâche inclut tous les petits ajustements pour qu'un niveau soit sans défauts et se joue avec aisance. Alors, je suis passé à travers tous les niveaux du jeu pour corriger ou ajouter des éléments.

J'ai déplacé énormément d'objets pour ne pas encombrer le chemin principal et faciliter la navigation. J'ai ajouté des lumières et des VFX pour aider à diriger le joueur. J'ai placé des collisions et déplacé des objets du décor pour éviter que le joueur reste coincé lorsqu'il explore les niveaux. J'ai déplacé, ajouté et orienté correctement les *spawn points* du joueur pour éviter la frustration et aider à diriger un joueur qui vient de mourir. Dans les niveaux avec des IA comme le salon de coiffure, les ruines et la cave, j'ai vérifié et altéré le *navmesh*, ainsi que les différents *spawn points* des IA pour que les ennemis soient plus justes. Il faut à tout prix éviter que le joueur se sente triché. J'ai fait des corrections de métriques pour éviter que le joueur ait l'impression qu'il puisse sauter sur des éléments alors que ce n'est pas possible. J'ai déplacé les *triggers* d'événements pour être sûr qu'ils soient immanquables. J'ai corrigé le *timing* de certains défis pour qu'ils soient graduellement plus difficiles. Par exemple, raccourcir le temps que le joueur a pour se déplacer entre les blocs du musée.

Puisque j'ai passé énormément de temps dans tous les niveaux pour faire les corrections, je faisais en même temps de l'assurance qualité. Donc, j'ai assigné des tâches dans Jira aux membres des autres départements pour les éléments que je ne pouvais pas corriger moi-même.

Ajout des *collectibles*

Nous avons décidé d'ajouter des *collectibles* dans le jeu pour donner un objectif secondaire aux joueurs et créer un incitatif pour explorer les niveaux. Chaque niveau doit avoir trois *collectibles*: deux objets faciles à trouver et un dessin d'enfant plus difficile à trouver. Donc, j'ai choisi les endroits où cacher les *collectibles* dans les dix niveaux. Je voulais m'assurer que les joueurs aient connaissance des *collectibles*. Alors, j'ai fait en sorte que ceux dans le premier niveau, soit l'école, sont faciles à trouver. Par la suite, j'ai réorganisé la chambre d'enfant qui sert de *hub* dans le jeu, car je voulais mettre de l'avant les endroits où le joueur doit déposer les *collectibles* qu'il a trouvés. J'ai travaillé avec un programmeur pour créer le système des *collectibles* et avec des artistes pour créer les *collectibles* ainsi que les nombreux VFX selon les références que je leur ai données. Ces derniers aident à discerner les *collectibles* et leurs différents états.

Playtest

J'ai aussi eu la tâche de superviser de nombreux *playtests*. Il y avait déjà eu quelques *playtests* de certains niveaux comme le *Hair Salon*, mais il n'y en avait jamais eu du jeu complet. *The Inner Friend* est un jeu court, alors j'ai pu faire des *playtests* complets avec un joueur à la fois. En me concentrant sur un joueur, j'ai pu les observer plus facilement et mieux analyser leurs réactions. Lors du *playtest*, j'ai pris de nombreuses notes sur le comportement du joueur, les éléments mélangeants, les bogues, etc. Après le *playtest*, je posais des questions au *playtesteur* sur leur expérience, leur opinion et sur certains éléments à observer. Par la suite, je faisais un petit document récapitulatif du *playtest* et créait une liste de tâches pour les membres de l'équipe dans *Jira*. Les nombreux *playtest* nous ont aussi permis de voir quels éléments étaient problématiques. Par exemple, dans le niveau de l'école, les joueurs ne comprenaient pas la solution du premier puzzle, car ils ne réalisaient qu'ils pouvaient interagir avec le livre. Pour remédier au problème, nous avons apporté de nombreuses solutions tel qu'ajouter des lumières, des VFX, retravailler le système de livre et fermer la porte de la salle.