

The Night Of Walpurgyr

Les étapes de production

Phase d'idéation

A l'origine, Walpurgyr devait être un tactical rpg plus classique, qui ne pouvait pas s'attendre à évoluer de cette manière. Le projet s'est beaucoup développé depuis le premier concept présenté au début du PFA. A la base, le jeu n'était pas censé avoir les protagonistes qu'il a aujourd'hui ni son système de timeline, d'initiative et de combat. Tout a radicalement changé lorsque le groupe a été formé. Nous avons remodelé l'entièreté du projet avec les influences et les expériences de chacun. Ce qui était à la base un tactical rpg japonais plutôt classique a fusionné avec des jeux de stratégie et de dark fantasy occidentale pour changer sa formule. C'est à ce moment-là que la narration se développe, et l'équipe rêve d'un système de combo, d'une phase d'exploration, du système de timeline et d'une histoire en 5 niveaux.

Phase de prototypage

Rapidement, nous nous sommes mis à entamer les bases du jeu sur Unreal Engine 5. Nous savions que le système de déplacement par cases allait rester tout le long du jeu. Nous nous répartissions les tâches, Tristan prend le rôle de chef de groupe, Romain s'occupe majoritairement de l'aspect technique, et Lilian commence à développer la narration et l'interface du jeu. Tout le long de cette phase, nous réalisons des tests afin de permettre une intégration de mécaniques pertinentes avant de se lancer dans le développement.

C'est aussi pendant cette période que nous rencontrons les deux personnes de la classe de 3D2 qui vont nous accompagner pour ce projet en réalisant des éléments de décorations (Autels élémentaires représentant l'eau et le feu pour nos deux niveaux), ainsi que de gameplay (Les modèles des Catalyseurs utilisés par un de nos personnages).

Fixation d'objectifs réalisables

Après quelques semaines, nous remarquons que notre projet est peut-être trop ambitieux. Nous prenons la décision de le réduire en taille en supprimant la phase d'exploration entre les niveaux ainsi qu'en ne réalisant 2 niveaux sur les 5 prévus à la base.

En rétrospective, cette décision s'imposée et est certainement la raison pour laquelle nous avons réussi à mener à bien notre projet.

Phase de développement

Nous entrons ensuite dans une grande période de développement, où nous allons imaginer, designer, améliorer puis intégrer toutes les logiques de notre jeu, que ce soit la partie Visual Novel narrative, l'enchaînement de niveaux, les différents sorts en allant jusqu'à 5 différentes IA d'ennemis. Nous avons réalisé une centaine de versions avec 37 "merges" au total que l'on peut considérer comme des versions de développement ou "Alpha".

Aucun assets de code n'a été utilisé, seulement des sprites gratuit pour les personnages. Lilian s'est plutôt occupé des Widgets, de l'interface et de l'intégration des Sprites ainsi que de la phase Visual Novel. Tristan s'est occupé du travail d'organisation, d'intégration ainsi que du développement des sorts sur Unreal. Romain s'est occupé de l'architecture globale du code, du système de case et de jeton, du Game Mode et du débbuging. Nous avons tous les trois pris les décisions en rapport avec le Game design et les valeurs d'équilibrage.

Cette phase a duré pratiquement jusqu'à la fin du projet, qui se termine par une grande semaine de playtest et équilibrage.

Phase de playtests et finitions

Pendant cette phase nous avons dû faire face à plusieurs bugs qui sont apparus lors de la compilation des premiers exécutables standalone du jeu. Nous avons aussi dû intégrer des changements nécessaires que les playtests nous ont révélés. Malheureusement, nous avons attendu 2 jours avant le rendu final pour recevoir et finir d'intégrer les dernières textures de nos 3D2. Au final nous sommes contents de l'équilibrage du jeu et la quasi-totalité des bugs ont été réglés, les autres pouvant probablement être résolus avec plus de temps de développement.

Outils utilisés pour la réalisation de ce projet

Unreal Engine 5– moteur de jeu.

Photoshop – création de HUD, modification de sprites, réalisation de documents.

Itch.io - pack de sprites gratuits, pack de son, recherche graphique.

Discord – communication, organisation, centralisation des informations.

Trello – organisation, répartition des tâches, méthode agile.

Miro – brainstorming, phase d'idéation

RPG maker - récupération de sprites, recherche graphique

Google drive – centralisation des documents et assets.

Google sheet - réalisation de documents, équilibrage et centralisation de valeurs

Powerpoint - réalisation de la présentation

Intentions artistiques

The Night of Walpurgyr cherche à mélanger pixel art et décors 3D. Faire correspondre un style retro et un style moderne était un grand défi technique, mais cela nous a permis de réaliser plusieurs effets que nous n'aurions pas pu avoir autrement : les effets de particule 3D donnent beaucoup

d'impact aux sorts des personnages et fait ressortir leurs éléments. Les décors 3D contrastent aussi avec les sprites des personnages et des ennemis, ce qui donne à l'environnement un côté mystique. Le HUD, lui, est composé cadres et de polices d'écriture style pixel art pour accentuer le côté RPG rétro.

En terme de narration aussi, nous avons une idée claire de l'histoire que nous voulions raconter. L'épopée de la famille Rozenn raconte en fait une histoire sur les enfants diagnostiqués à haut potentiel et sur le syndrome de l'enfant prodige. Rosemonde exerce une pression constante sur son fils, sans qu'elle s'en rende compte elle-même : elle cherche à faire de Lemane un chef parfait pour l'Ordre et semble faire passer sa propre idée de la réussite avant les rêves de son fils. Plusieurs dialogues font écho à ça, comme quand elle lui demande d'arrêter de "jouer avec ses sorts", ou qu'elle le félicite souvent en lui disant qu'elle s'attendait à sa réussite. Aalars, lui, se sent quelquefois mal pour son fils mais ne semble pas y remédier.

Intentions Game Design

Nos intentions pour ce projet sont claires depuis le début. Nous voulions faire un jeu stratégique, avec des mécaniques bien définies. Nous avons décidé de faire un jeu basé sur une grille qui est un moyen efficace de créer un gameplay tactique, complexe, demandant de la réflexion plus que des réflexes.

L'idée au centre du gameplay est celle des combinaisons entre éléments qui, pour être réalisée par le joueur, demande une réflexion sur le placement des personnages et des ennemis. Nous avons ajouté plusieurs feedbacks pour rendre ces combos plaisants pour le joueur.

Nous avons aussi pris la décision de diviser nos protagonistes en trois classes distinctes. Aalars l'alchimiste en support, ayant pour but de poser des catalyseurs élémentaires et de boost ses alliés. Lemane, le mage suprême en DPS à distance qui peut changer les effets de ses attaques en détruisant les catalyseurs du support. Enfin, Rosemonde, la maréchale en Tank, qui a pour rôle de protéger les autres héros et de jouer avec le placement des ennemis.

Nous ne voulions pas d'un tour par tour classique, nous avons alors fait un système de "timeline". Dans ce système, il est tout à fait possible qu'un ennemi joue deux fois entre le tour d'un héros.

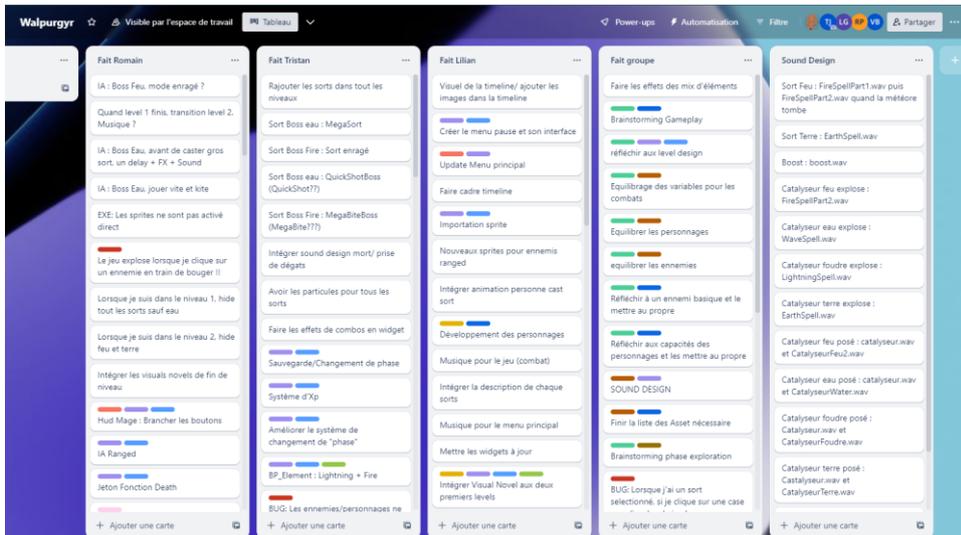
Enfin, nous voulions pour chaque niveau des boss intéressants, avec des mécaniques différentes à chaque fois. C'est le cas avec, par exemple, le boss du niveau de feu ayant une évolution.

Pour conclure, nous pensons que toutes ces mécaniques réunies vont dans le sens de nos intentions en game design, qui font de notre projet une expérience stratégique.

Annexes:

Trello:

<https://trello.com/invite/b/ILBrHYLR/ATTIbd2f1b198953709bf1152d6e67de2abe5CD67C5F/walpurgyr>



Miro:

