

Erosion

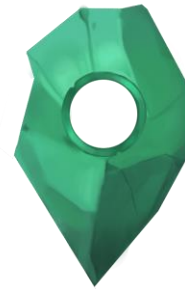
1. CONCEPT

Erosion est un jeu en 2D de type *Shoot-Them-Up*, concentré sur une bataille en arène avec un unique boss.

Sa particularité principale est que le joueur contrôle un essaim d'unités représentant à la fois ses "vies" mais aussi ses "munitions" de tir. Le challenge principal du jeu est de réussir à bien lire l'espace de jeu, de choisir les meilleurs déplacements pour éviter les dangers et de trouver les bonnes opportunités pour infliger des dégâts.

Les points d'attractions:

- La cohérence visuelle et sonore travaillée et épurée
- Les dessins géométriques satisfaisant des patterns
- Une difficulté engageante
- Le feeling agréable des unités manette en main



2. HISTOIRE

Erosion n'a pas de narration explicite. Mais pour garder une cohérence et construire une vision commune nous avons créé une petite histoire paysage.

Les Pyus sont une forme de vie à la fois organique et géologique. Ils prennent la forme de petits cristaux turquoise qui vivent en colonies de cristaux d'énergie. Un jour, une menace robotique venant d'un autre monde se met à piller les cristaux et les corrompt pour alimenter son système d'armement destructeur. Les êtres cristallins en danger se défendent et tentent d'annihiler la menace. C'est là que prend place le conflit du jeu.

3. MECANIQUES

Une des premières idées de l'équipe a été de créer un jeu circulaire avec un ennemi central. L'enjeu du design a donc été de trouver des mécaniques pour inciter le joueur à utiliser l'entièreté de l'espace de jeu.

Le deuxième enjeu de design a été de créer des choix intéressants autour de l'idée de contrôler un ensemble d'unités.

Pour le tableau des scores, le choix s'est porté sur le temps de la partie. La motivation est donc de réussir une session de jeu le plus rapidement possible.

3.1 L'Essaim

3.1.1 Les mouvements

Erosion est avant tout un jeu d'esquive donc le placement est primordial.

L'Essaim est contrôlable de trois façons :

- **Se déplacer** [Joystick gauche] : Le joueur ne contrôle pas directement l'Essaim mais un curseur que les unités vont suivre à moindre allure, rendant un feeling légèrement flottant.
- **Tirer** [A] : Une unité est sacrifiée aléatoirement dans l'essaim pour se projeter violemment contre le boss et lui infliger des dégâts. Les tirs vont automatiquement se diriger vers le centre de l'espace de jeu. La visée dépendra donc de la position de l'essaim.
- **Fusionner** [RB] : Les unités se rassemblent rapidement sur le curseur du joueur et fusionnent pour devenir un unique vaisseau de taille fixe. Dans cet état, on se déplace plus lentement et il est impossible de tirer. De plus, l'accélération qui rapproche les unités du curseur peut être utilisé en tant que dash sur des patterns complexes

3.1.2 La gestion de ressource

Tirer transforme une unité en tir, de plus lorsqu'une unité rentre en contact avec une attaque du Boss, elle meurt. Lorsque le joueur n'a plus d'unités sous son contrôle, la partie est perdue.

On commence la partie avec peu d'unités. Tout au long du jeu, des petites bulles rouges contenant des unités apparaissent aléatoirement dans la scène. Il faut faire passer l'Essaim sur ces bulles pour les éclater et récupérer des unités supplémentaires.



L'essaim permet de créer une sorte d'équilibre systémique entre le nombre d'unités possédés et la difficulté de garder ses unités en vie, puisque plus le joueur récolte d'unités, plus son essaim prendra de la place et il sera alors plus difficile de garder toutes ses unités en vie. Cela crée chez le joueur une posture plus offensive puisqu'il est plus difficile de capitaliser sur ses unités, posture offensive tempérée par le danger indiqué par le filtre passe-bas appliqué sur la musique lorsque celui-ci a peu d'unités.

La mécanique de fusion en une seule unité vient aussi tempérer la posture offensive du joueur tout en offrant de nouveaux choix stratégiques. Si on a une armée très importante, le mode nous permet de prendre moins de place et donc d'éviter de se faire toucher tout en étant plus résistant aux attaques. Seulement, il est impossible de tirer et on se déplace lentement ce qui fait perdre du temps sur le score final.

3.2 Le Boss

C'est l'élément central du jeu, d'un point de vue visuel et de level design. Il est à la fois l'environnement, la source de challenge mais aussi des récompenses.



Capture d'écran du jeu

Pour pouvoir accéder à son cœur et lui infliger des dommages permanents, le joueur doit au préalable détruire les quatre parties destructibles de son ennemi. Après quelques secondes d'ouverture, le boss se referme, les quatre parties retrouvent leur état originel et il faut recommencer l'assaut.

Le boss a deux seuils de santé permettant de le répartir en trois phases de difficultés croissantes. Une fois la santé du boss réduite à zéro, la partie est remportée. Si jamais le joueur perd avant, il a la possibilité de reprendre à la dernière phase qu'il a commencé, mais le chrono reprend au temps actuel.

Les différentes attaques:

- **Les balles** : C'est l'attaque la plus simple et la plus représentative des *Shmup*. Lancées en salves, elles ne sont pas faciles à éviter et incitent l'utilisation de la capacité de fusion de l'Essaim. Toutefois, ces balles ne font perdre qu'une unité à la fois, les rendant peu punitives.
- **Les lasers** : Après un court temps de chargement, ils forment une barrière très dangereuse dans l'espace de jeu. Ils se déplacent souvent dans une direction pour obliger le joueur à changer de zone. L'utilisation de la capacité de fusion permet de passer à travers en perdant moins d'unités.
- **Les cônes** : Ils ont un fonctionnement semblable aux lasers mais ils ne bougent jamais. Leur utilisation sert à "interdire" temporairement des zones de jeu. Cependant, contrairement aux lasers, ils possèdent une largeur et une portée variable.
- **Les mortiers** : Après un temps de visée à tête chercheuse sur les unités du joueur ils tirent un missile explosif très punitif. Ils obligent le joueur à ne pas rester statique. Combinés à d'autres attaques, ils

peuvent être particulièrement stressant pour le joueur puisqu'ils l'obligent à être sans cesse en mouvement tout en étant restreint dans ses déplacements.

4. DIRECTION VISUELLE ET SONORE

Nous avons voulu avec *Erosion* appuyer l'opposition entre le vivant (les Pyus sont des êtres dotés d'une conscience collective) et le mécanique (le Boss style "Industriel").

Cette opposition est accentuée avec la palette de couleur utilisée : bleu pour les Pyus et rouge pour le Boss. La musique joue également un rôle clé puisqu'elle met en avant la légèreté des organismes (avec le piano) et la menace de la machine (avec des consonances plus métalliques). Il y également un contraste entre les sprites fixes très détaillés, réalisés en painting et les FX qui se basent sur les animations des jeux rétro tel que *Megaman* pour rendre le jeu plus dynamique.

La direction artistique se veut épurée et lisible afin d'aider le joueur à identifier les menaces sans être noyé dans un flot d'informations visuelles et sonores.

