

# NIGHT KNIGHT

## GAME DESIGN DOCUMENT

## **GITHUB**

[https://github.com/AlanOixDeCoco/GD1B\\_PLATFORMER\\_SALAUN](https://github.com/AlanOixDeCoco/GD1B_PLATFORMER_SALAUN)

Le jeu est accessible à cette adresse, il est jouable via la fonctionnalité *Github pages*.

## TABLE DES MATIÈRES

### PUBLIC CIBLE

### UNIQUE SELLING POINTS

### TÉTRADE ÉLÉMENTAIRE

### BOUCLES DE GAMEPLAY

### INTERFACE

### STORYTELLING

### LEVEL DESIGN

### OBJECTIFS

### RISQUES ET RÉCOMPENSES

**Titre :** Night Knight

**Auteur & Developpeur :** Alan Salaün

**Plateforme :** WEB + PC (Windows)

**Genre :** (Endless) dungeon crawler, platformer

**Cible :** Joueur occasionnel, joueur expérimenté

**Âge :** 15-30 ans

**Date de sortie :** Juin 2023

- **Cycle jour/nuit prédominant**
- **Histoire bac à sable, l'absence de personnages identifiables permet une appropriation par le joueur**
- **Rendus 3D en sprites 2D pour une précision des lumières et fluidité des animations**
- **Système de compétences géré aléatoirement pour une grande rejouabilité**
- **Stockage local et cloud pour une continuité de jeu optimale (pas de point de réapparition, seulement une sauvegarde tant que le joueur est en vie)**

## MÉCANIQUES

Dans Night Knight le joueur peut effectuer diverses actions :

- se déplacer sur l'axe horizontal
- sauter
- attaquer (en étant statique, en se déplaçant, en l'air)
- interagir avec des éléments de décors

Ces actions entraînent des interactions avec les objets de jeu :

- parcourir les niveaux et leurs plateformes
- tuer des ennemis avec les attaques
- récupérer les âmes des ennemis en se déplaçant
- passer des niveaux au fur et à mesure des âmes récupérées

## ESTHÉTIQUE

J'ai choisi de centrer l'esthétique de Night Knight sur son ambiance lumineuse, ainsi les assets visuels sont pour la plupart générés par rendu de modèles 3D, permettant un réalisme dans l'éclairage de ceux-ci.

Les effets sonores utilisés sont limités et ne doivent pas enlever au jeu son ambiance vide qui amène ce sentiment d'enfermement dans le donjon.

## HISTOIRE

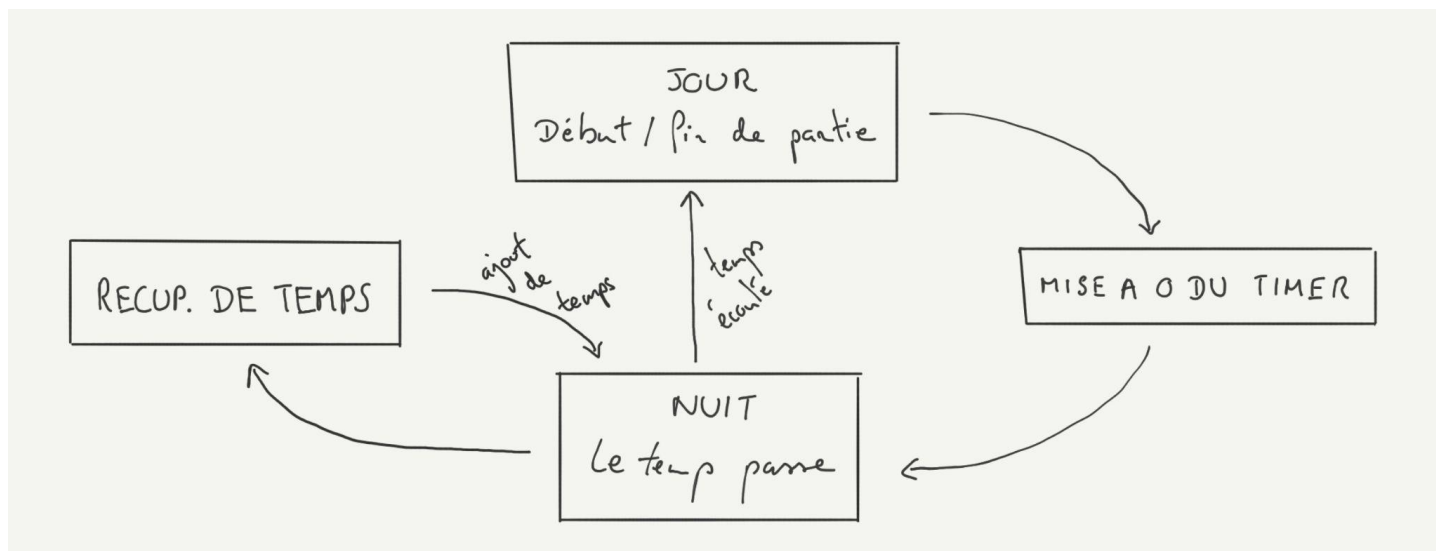
L'histoire est expliquée en détail dans la section *Storytelling* de ce document.

## TECHNOLOGIE

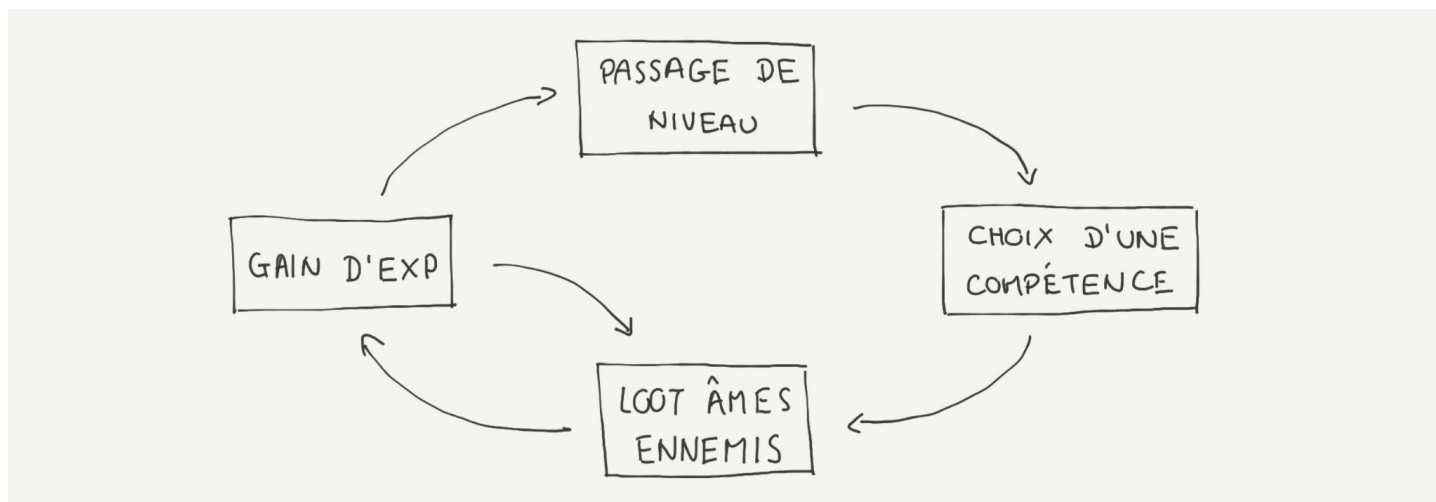
Night Knight repose sur Phaser pour la partie moteur graphique, et plus particulièrement sur Arcade pour le moteur physique.

PlayFab (Microsoft) est utilisé pour les fonctionnalités cloud, et Laigter pour la création de reliefs virtuels à partir d'images 2D pour les décors.

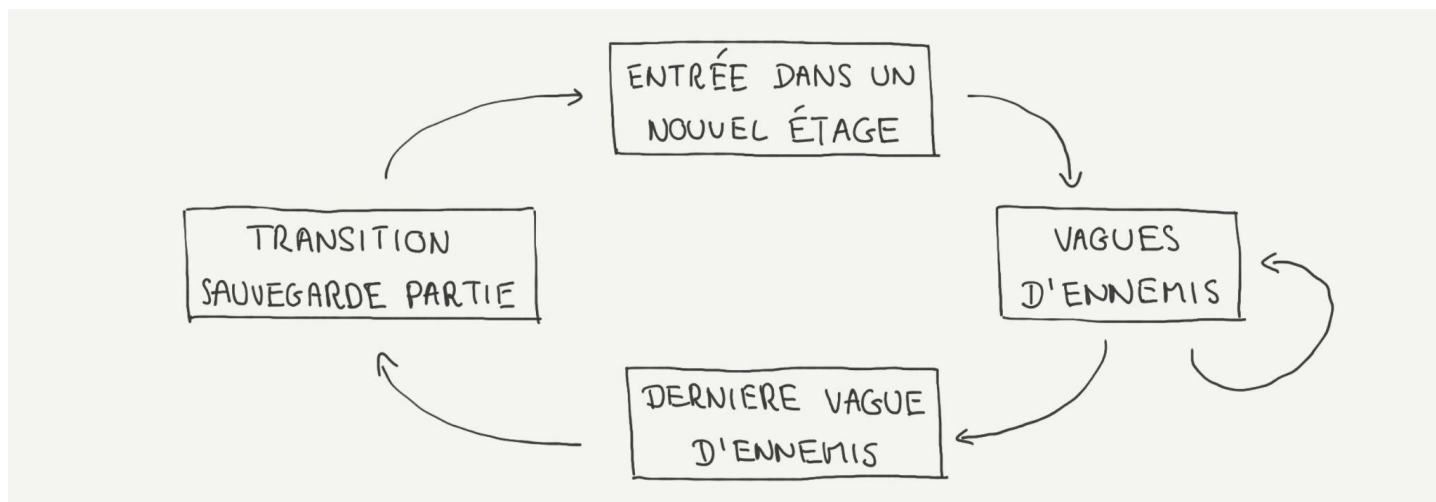
## CYCLE JOUR/NUIT



## BOUCLE DE COMPÉTENCES

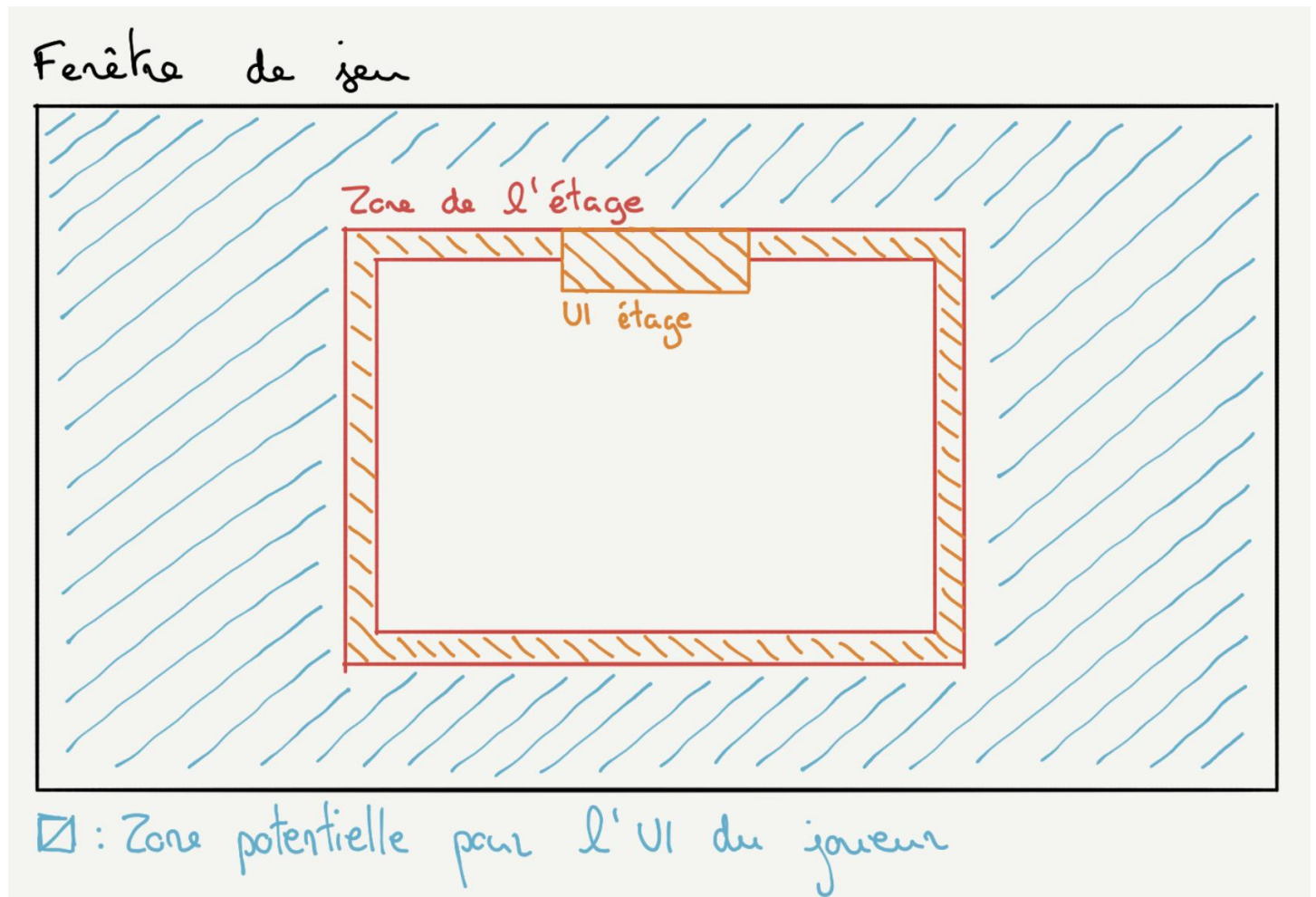


## BOUCLE D'ÉTAGES



## INTERFACE DU NIVEAU

J'ai décidé de décomposer l'UI par portée, ainsi l'interface liée au niveau (à l'étage courant) y est directement insérée :



## INTERFACE DU JOUEUR

La partie joueur est placée dans la partie restante de la fenêtre de jeu, comme présenté sur le croquis ci-dessus.



## **PRÉMISSE**

*“Affrontez vos démons, devenez plus fort au fil des épreuves traversées et refaites surface avant que votre volonté ne vous rattrape.”*

## **PLUS EN DÉTAILS**

Night Knight place le joueur dans un donjon abandonné divisé en étages remplis de divers ennemis. Ce donjon habité par une force maléfique est une représentation de la vie du joueur qui doit se battre et affronter des obstacles, en récupérant les âmes des ennemis qui en fonction de leur puissance le rendront plus fort comme pour signifier que ce qui peut être surmonté devient une force.

Le joueur part ainsi du bas du donjon et monte le plus haut possible pour représenter cette notion de “toucher le fond”, et le parallèle avec l'accès aux cieux par la tour du donjon pour représenter l'accès à l'au-delà, ici le début d'une nouvelle vie ou les démons auraient été battus.

Ce jeu nous force donc à faire face à nos démons pour avancer, car il est impossible de traverser une salle sans battre tous les ennemis.

Le personnage principal est lui-même une représentation du joueur, c'est une armure de chevalier animée par une âme, de plus en plus puissante au fil des ennemis battus.

L'objectif est de découper le jeu en tours, d'un même donjon qui représente le joueur et les tours les différentes épreuves, avec des ennemis et boss propres à celles-ci.

Le principal ennemi dans ce jeu reste le temps, on se bat en effet contre nos démons mais au moment où le jour se lève la partie se termine et on repart du bas du donjon. Cet aspect du jeu renvoie aux cycles de la vie, au fait qu'il faut se battre pour sortir de cet état et que souvent on peut perdre tout ce bon chemin parcouru si une épreuve est trop difficile à surmonter.

## **PROTAGONISTE : Le joueur**

Le **joueur** incarne sa propre représentation dans une armure de chevalier : son nom est donc celui du joueur, choisi au moment de se connecter.

Son **objectif** est de vaincre tous les ennemis du donjon pour accéder aux différents étages successifs de celui-ci et atteindre la fin.

Il doit également vaincre les ennemis assez vite pour terminer le donjon avant que le temps ne le rattrape.

## **ANTAGONISTE : Le donjon**

Le **donjon** représente les épreuves vécues par le joueur, ses démons qu'il doit vaincre pour reprendre possession de sa propre vie.

L'**objectif** du donjon est de stopper le joueur dans sa progression pour l'empêcher d'atteindre le sommet avant la fin du temps imparti, représentation de la volonté qui s'essouffle au fil du temps et des épreuves trop dures à surmonter.

## **ANTAGONISTE : Le temps**

Le **temps** représente la volonté du joueur, comme celle-ci elle s'essouffle de plus en plus mais toutes les épreuves surmontées avec succès viennent l'alimenter et donc repousser l'échéance.

L'**objectif** du temps est de stopper le joueur dans sa progression en le faisant repartir du bas du donjon lorsque le jour se lève / le joueur doit faire face à une nouvelle journée où il pourra masquer ses émotions, se cacher, avant de se battre à nouveau contre lui-même la nuit suivante.

## **CLIMAX**

Les phases d'affrontement avec le(s) boss sont les plus intenses, elles intensifient la pression du temps et la difficulté du combat.

## **NIVEAUX**

Les niveaux jouent un rôle mineur dans le level design du jeu, il consiste en une disposition de plateformes pour favoriser les déplacement du personnages et des ennemis selon leur apparition.

## **GÉNÉRATION D'ENNEMIS**

La plus grande partie du level design se fait donc sur la génération procédurale des ennemis en début de chaque vague.

Elle consiste à créer une liste des ennemis à faire apparaître, puis de la remplir avec les ennemis qui doivent peupler cette vague, jusqu'à atteindre un maximum de points de difficulté dépendant des statistiques des ennemis, selon quatre facteurs :

- la vitesse
- les dégâts
- la quantité de vie
- l'intelligence

## **PARCOURIR DES D'ÉTAGES**

L'objectif principal du jeu est de parcourir le plus d'étages possibles avant que le jour se lève.

Le joueur peut suivre l'évolution du temps via le cylindre rotatif à gauche de la bannière qui indique l'étage courant : celui-ci est gradué de la lune au soleil avec deux nuages disposés entre eux pour plus de repères.

## **PASSER DES NIVEAUX**

Pour accomplir son objectif principal, le joueur peut compter sur la mécanique d'expérience qui permet de passer des niveaux pour regagner de la vie et ainsi aller plus loin dans la partie.

## **SURVIVRE LONGTEMPS**

Il est possible de regagner du temps en terminant les niveaux, ce qui permet de passer plus de temps dans une même partie et donc de survivre plus longtemps.

## **S'AMÉLIORER**

Les précédents objectifs étant comptabilisés au cours de la partie, il est possible de suivre sa progression pour devenir meilleur au fil des parties.

### **CHOISIR UNE APPROCHE AGRESSIVE**

Si le joueur choisit de se battre rapidement avec les ennemis, il doit rester à leur contact et donc risquer d'être touché, ce qui peut écourter la partie, mais également permettre de perdre moins de temps pour en gagner davantage.

### **CHOISIR UNE APPROCHE DÉFENSIVE**

A l'inverse, le joueur peut choisir la distance et étudier le comportement des ennemis pour éviter de perdre toute la progression, au risque de prendre plus de temps pour réaliser les niveaux et donc avoir gagné moins de temps que consommé, réduisant le temps restant au fil des niveaux.