

GAME DESIGN **DOCUMENT**

Pinocchio's outrage

Sommaire

I. Tableau de révision : _____	Page n°3
II. Informations basiques sur le jeu : _____	Page n°4
III. Informations basiques sur la création du jeu : _____	Page n°4
IV. Concept du jeu : _____	Page n°4
V. Expériences utilisateurs : _____	Page n°4
VI. Boucle de jeu : _____	Page n°5
VII. Core loop : _____	Page n°6
VIII. Gameplay : _____	Page n°7
1. Contrôles : -----	Page n°7
2. Caméra : -----	Page n°11
3. Statistiques : -----	Page n°12
A. Statistiques des personnages :	Page n°12
B. Statistiques des capacités :	Page n°12
4. Obtention de capacité spéciales : -----	Page n°12
IX. Level design : _____	Page n°13
1. Niveaux : -----	Page n°13
X. SFX et musiques : _____	Page n°14
XI. Menu (UIs) : _____	Page n°14
1. Menu principal : -----	Page n°14
2. Menu des contrôles : -----	Page n°14
3. Menu de crédit -----	Page n°14
4. Menu Pause : -----	Page n°15
5. HUD : -----	Page n°15
XII. MVP (Minimum Viable Product) : _____	Page n°15
XIII. Axes d'amélioration : _____	Page n°16
XIV. Lexique : _____	Page n°16

I. Tableau de révision :

ID	Auteur :	Description :	Version :	Dates :
1	Alexandre RICHARD	- Ajout du Titre, Sommaire, et Tableau de révision - Ajout des Informations basiques sur le jeu, et de sa création - Ajout de la partie Lexique	0.1	21/11/2024
2	Alexandre RICHARD	- Ajout de la partie Axes d'amélioration - Ajout de la partie MVP - Ajout d'hyperlien reliant le GDD à la Note de cadrage - Ajout du Concept du jeu - Ajout de l'Expérience utilisateur souhaitée - Ajout de la partie Boucle de jeu - Ajout de la partie Core loop - Ajout des Contrôles du jeu - Ajout de la partie Caméra	0.75	22/11/2024
3	Alexandre RICHARD	- Ajout de la partie Statistiques -- Statistiques des capacités - Ajout de la partie de l'Obtention de la capacité spéciales - Ajout de la partie Level design -- Niveaux	0.95	26/11/2024
4	Alexandre RICHARD	- Ajout de la sous partie Statistiques des personnages dans Statistiques - Modification du document Statistiques des capacités	1.0	27/11/2024
5	Alexandre RICHARD	- Modification de la partie Contrôles (ajout du contrôle de Verrouillage d'ennemi + modification des Mockups)	1.1	26/01/2025

Note : Les valeurs écrites en *italique* sont considérées comme étant arbitraires, elles peuvent être réévaluées lors du développement du jeu, ou dans le cadre de l'équilibrage.

II. Informations basiques sur le jeu :

Titre :	Pinocchio's outrage
Plateforme :	PC Standalone (Windows 10/11)
Genre :	Hack and Slash, RPG
Cible :	Joueur casual
Mode de jeu :	Jeu solo
Langue disponible en jeu :	Anglais
PEGI :	7
Diffusion :	La Horde

III. Informations basiques sur la création du jeu :

Moteur utilisé :	Unreal Engine 5.3.2
Langage de programmation :	Blueprint, C++
Dimensionnement :	3D
Type de graphisme :	3D

IV. Concept du jeu :

Nous sommes à la fin du XIX siècle, en Italie, où le jeune Pinocchio, un pantin en bois articulé doté de conscience est mis en esclave, contraint de faire des combats de rue dans une arène contre d'autres pantin en bois articulé eux aussi doté de conscience, ces derniers sont particulièrement agressif.

Le gérant de ce charmant établissement promet que si Pinocchio arrive à gagner les dix combats d'affilé qu'il va organiser alors il pourra obtenir sa liberté.

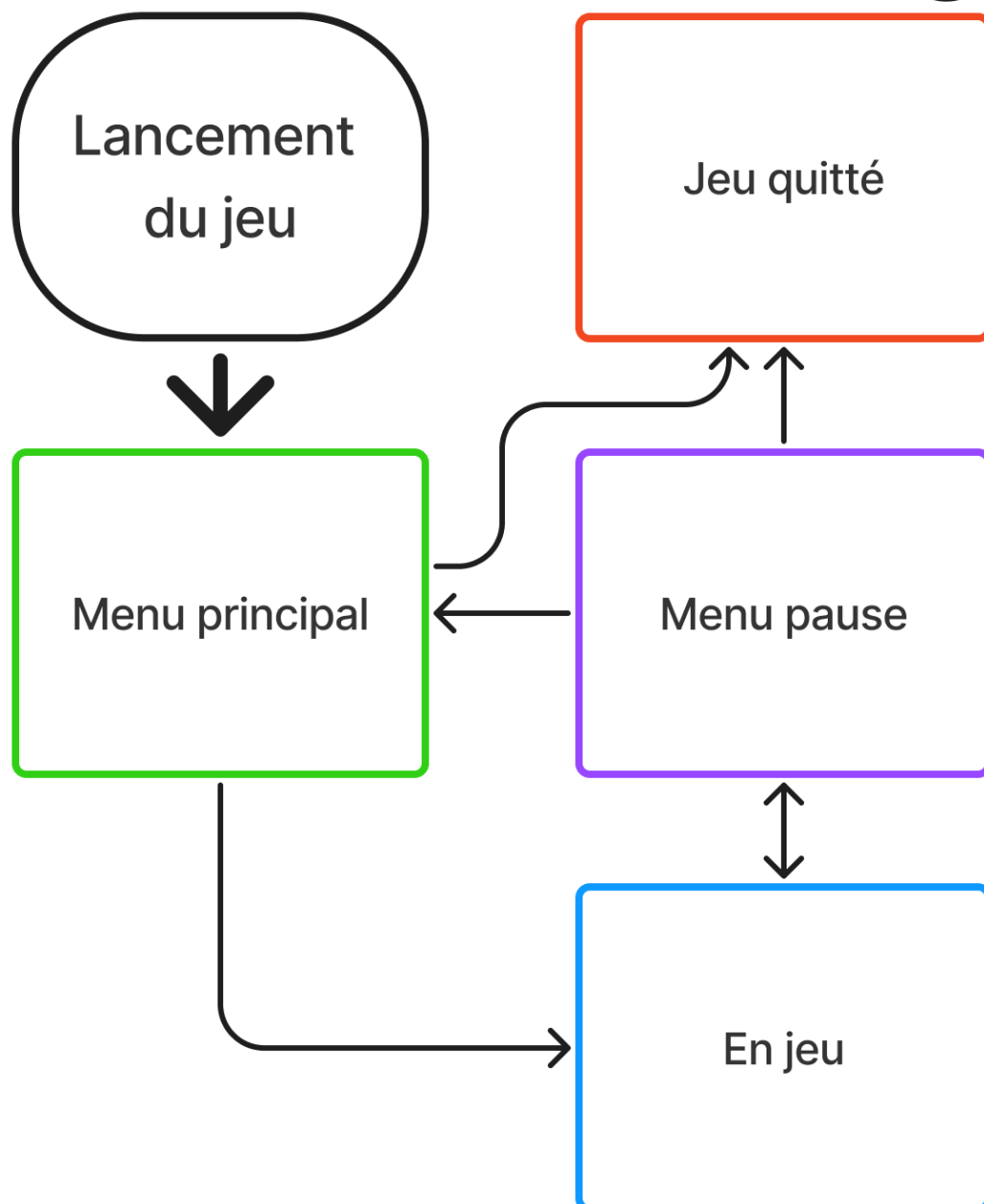
Votre objectif sera donc de vaincre vos adversaires, et de gagner les dits 10 combats d'affilé.

V. Expériences utilisateurs :

Le joueur doit pouvoir se sentir récompenser de savoir manier toutes les mécaniques de combat du jeu. Le jeu doit être considéré comme un jeu «défouloir».

VI. Boucle de jeu :

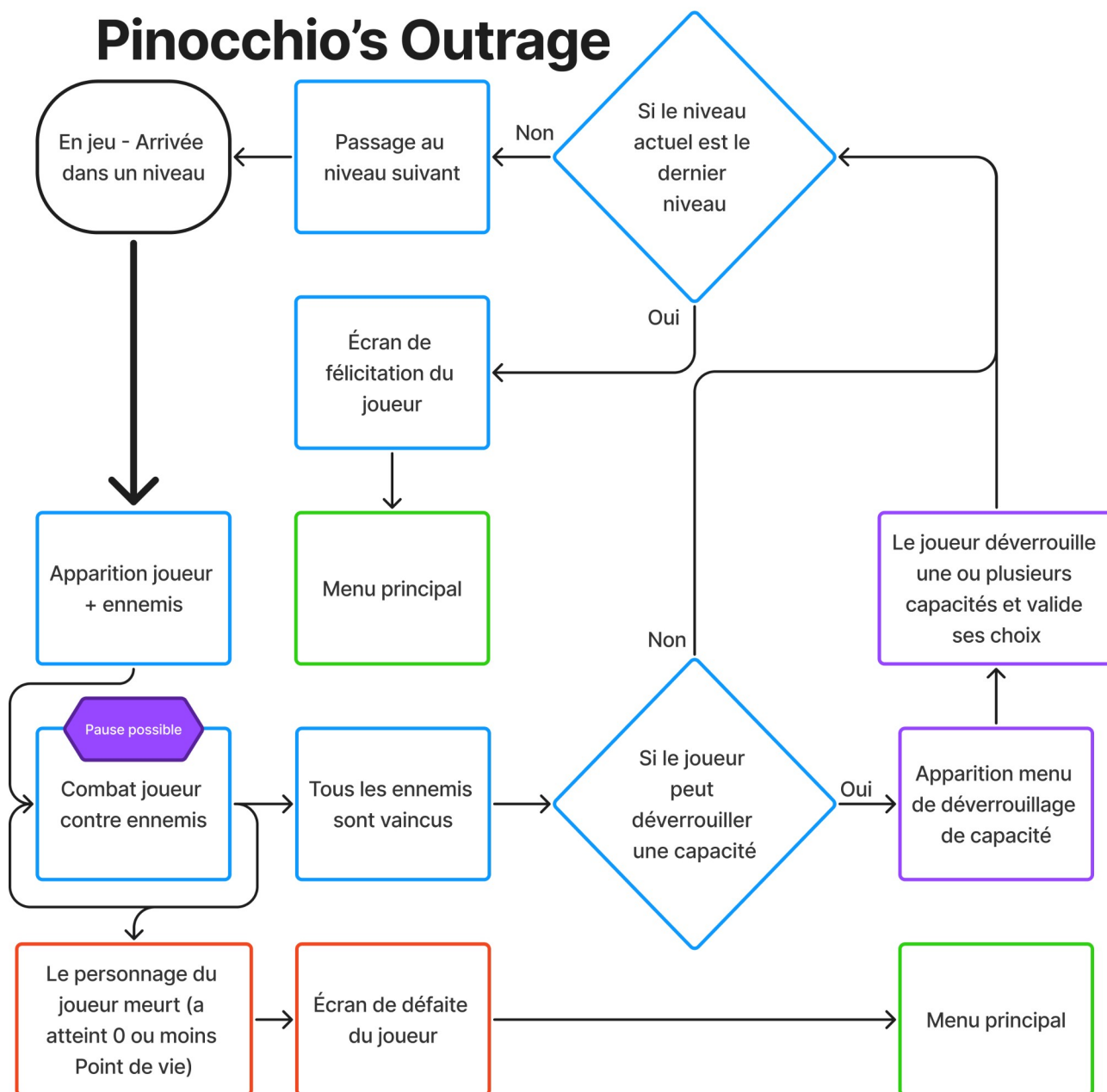
Boucle de jeu Pinocchio's Outrage



VII. Core loop :

Core loop

Pinocchio's Outrage



VIII. Gameplay :

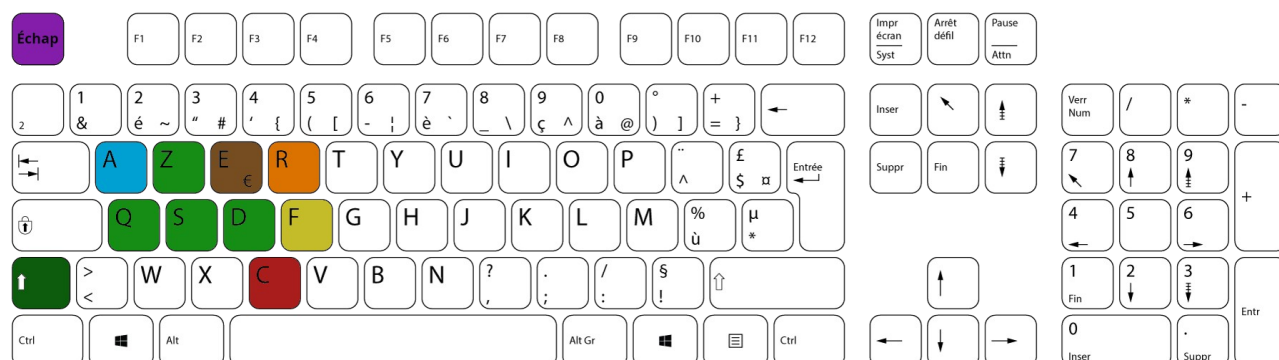
1. Contrôles :

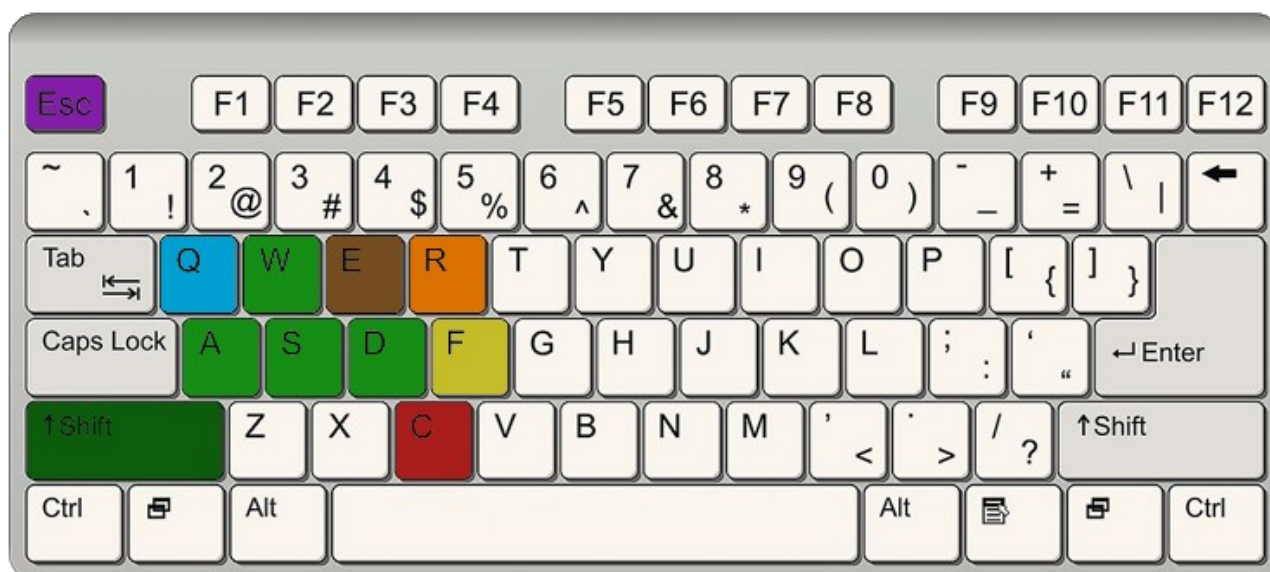
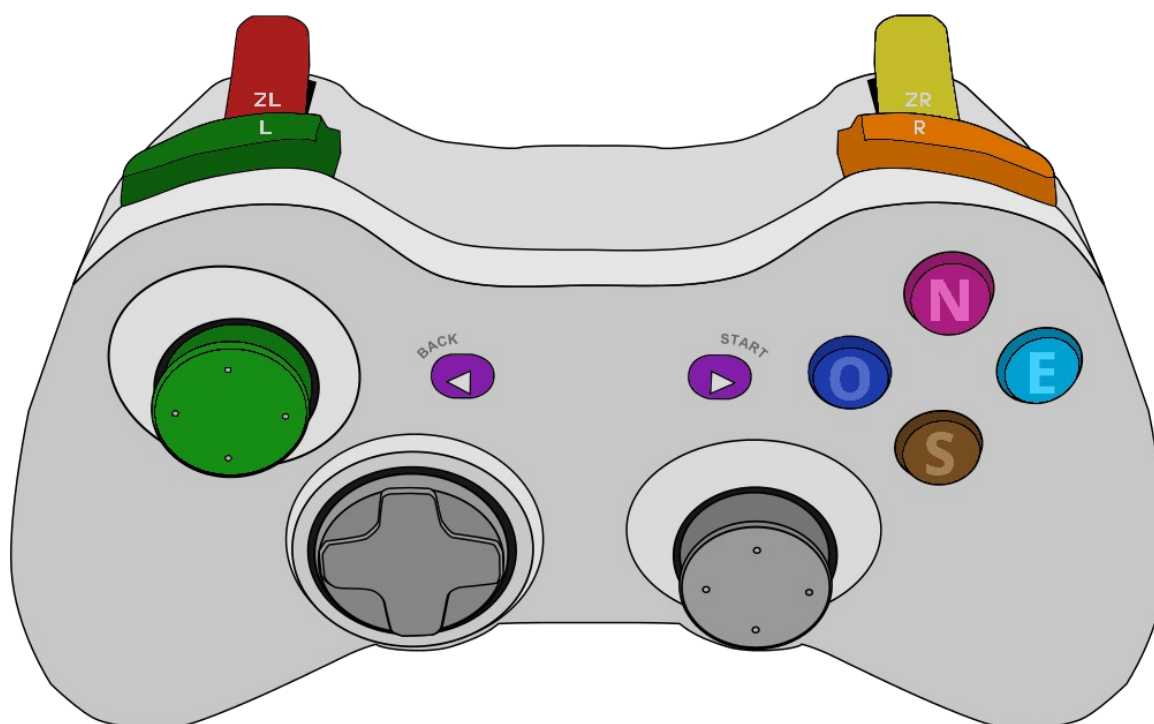
Si aucun bouton n'est pressé, le jeu continue son cours normalement.

Index :	Couleur :	Touches clavier, souris, manette :	Actions :
1	Vert	Pression touche : AZERTY : Z QWERTY : W Manette : Joystick gauche vers le haut	À chaque frame de pression d'une touche, le personnage contrôlé par le joueur gagne +0,01 vitesse sur l'axe Y jusqu'à arriver à un maximum.
2	Vert	Pression touche : S Manette : Joystick gauche vers le bas	À chaque frame de pression d'une touche, le personnage contrôlé par le joueur gagne - 0,01 vitesse sur l'axe Y jusqu'à arriver à un maximum.
3	Vert	Pression touche : D Manette : Joystick gauche vers la droite	À chaque frame de pression d'une touche, le personnage contrôlé par le joueur gagne +0,01 vitesse sur l'axe X jusqu'à arriver à un maximum.
4	Vert	Pression touche : AZERTY : Q QWERTY : A Manette : Joystick gauche vers la gauche	À chaque frame de pression d'une touche, le personnage contrôlé par le joueur gagne - 0,01 vitesse sur l'axe X jusqu'à arriver à un maximum.
5	Mauve	Pression touche : Clic Gauche Manette : Bouton Nord	- Interaction avec les UIs. - Si en jeu, lance la capacité basique n°1 (Punch)
6	Bleu	Pression touche : Clic Droit Manette : Bouton Ouest	- Si en jeu, lance la capacité basique n°2 (Kick)

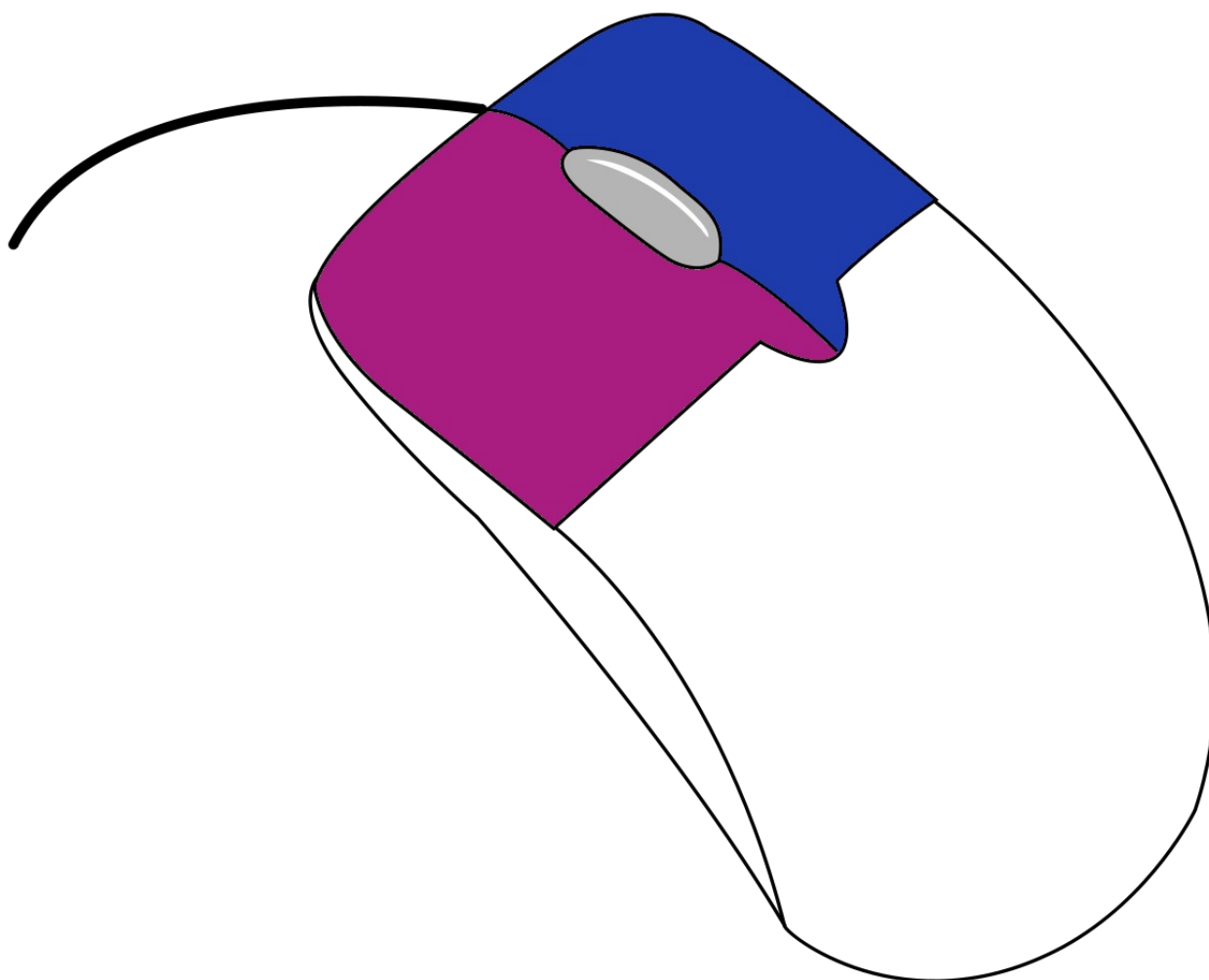
7	Bleu ciel	Pression touche : AZERTY : A QWERTY : Q Manette : Bouton Est	- Si en jeu, lance la capacité basique n°3 (Dodge)
8	Marron	Pression touche : E Manette : Bouton Sud	- Interaction avec les UIs. - Permet de récupérer les objets aux sols (projectile au sol [chaussure])
9	Vert foncé	Pression touche : Shift Manette : Shoulder L	- (Lors de la pression) Verrouille l'ennemi le plus proche - (Lors du maintien) le personnage contrôlé par le joueur, s'oriente en direction de l'ennemi verrouillé
10	Jaune	Pression touche : F Manette : Trigger ZL	- Si en jeu, lance la capacité spéciale n°1 (Nose lengthening)
11	Orange	Pression touche : R Manette : Shoulder R	- Si en jeu, lance la capacité spéciale n°2 (Shoe throw)
12	Rouge	Pression touche : C Manette : Trigger ZR	- Si en jeu, lance la capacité spéciale n°3 (Headbutt)
13	Violet	Pression touche : Échap Manette : Start, Select	- Ouvre le UI pause + met le jeu en pause. - Ferme le UI pause si il est déjà ouvert + le jeu n'est plus en pause.

Clavier AZERTY :



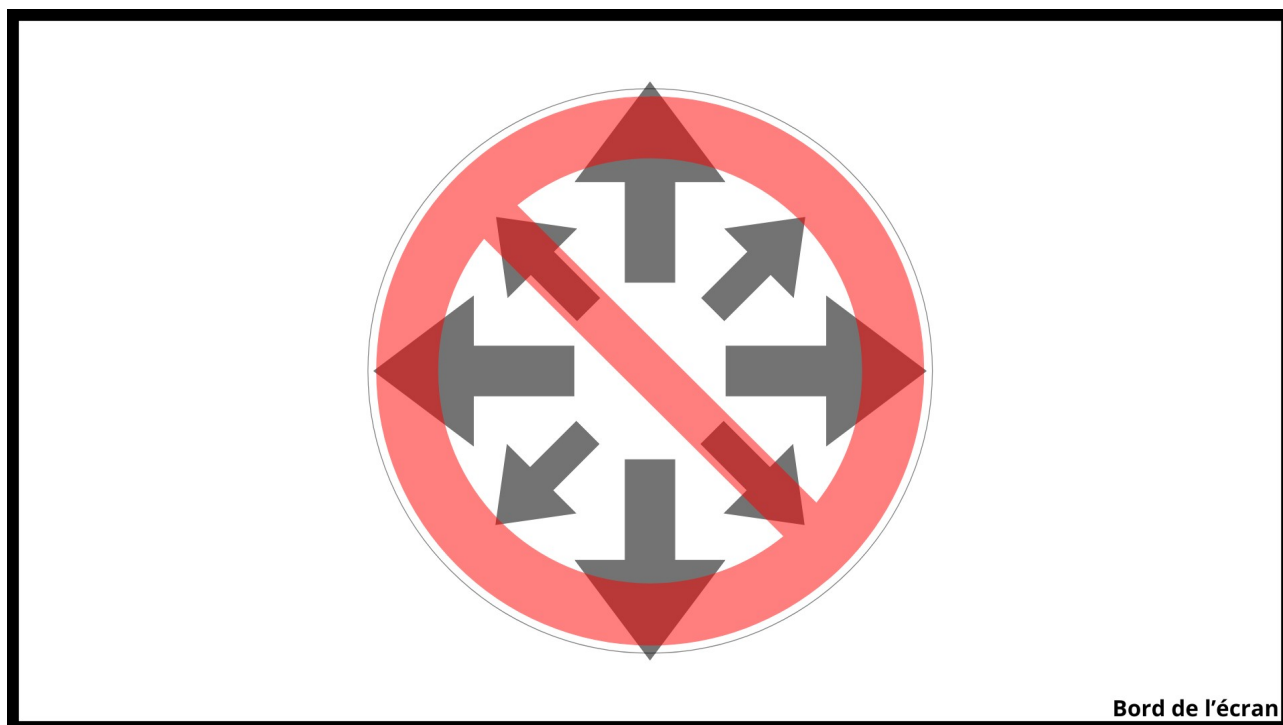
Clavier QWERTY :**Manette :**

Souris :



2. Caméra :

La caméra n'est pas déplaçable par le joueur.



La caméra est en vue dessus, elle est au dessus de l'arène.

La taille de la caméra est basée sur la résolution 1920x1080.



3. Statistiques :

A. Statistiques des personnages :

[Statistiques des personnages - Pinocchio's outrage - Alexandre RICHARD](#)

B. Statistiques des capacités :

[Statistiques des capacités - Pinocchio's outrage - Alexandre RICHARD](#)

4. Obtention de capacité spéciales :

L'obtention des capacités spéciales se fait au cours du jeu, plus précisément à la fin d'un niveau (après que tous les ennemis aient été battus)

À chaque fin de niveau un certain nombre de Point d'expérience (XP) sera donné au joueur (nombre donné dans la partie [Niveau de Level Design](#))

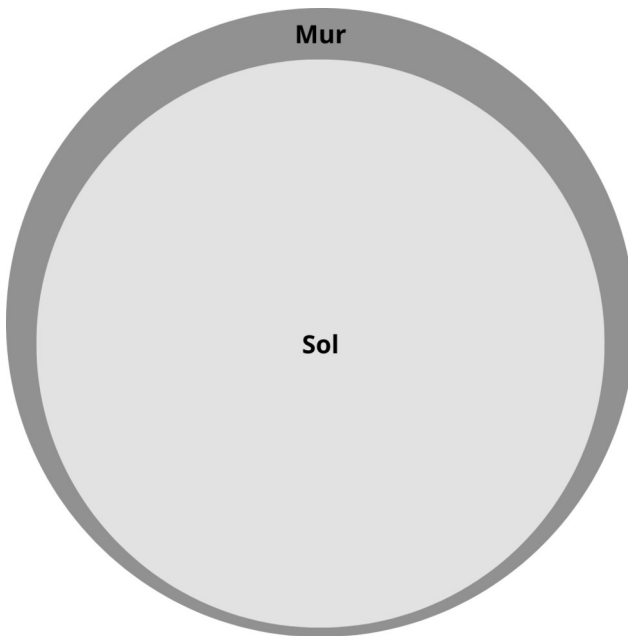
Si le joueur atteint ou dépasse un nombre précis d'XP il gagne un niveau, et un point de compétence. (Si il dépasse plusieurs paliers d'un coup alors plusieurs niveaux et point de compétences sont donnés)

Les points de compétences peuvent être utilisés dans le UI d'obtention de capacité spéciale pour, comme son nom l'indique débloquent des capacités spéciales, chaque capacité spéciale coûte un certain nombre de point (défini dans [Statistiques des capacités](#)).

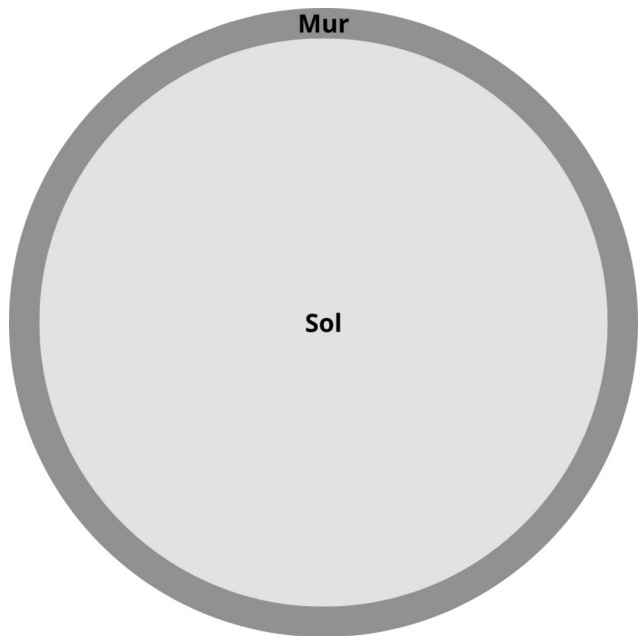
IX. Level design :

L'entièreté du jeu se déroule dans une arène ronde, dû à la position de la caméra on pourrait croire que le mur autour de l'arène n'est pas constant, cependant il l'est.

Arène avec la caméra en jeu



Arène vu de dessus



1. Niveaux :

[Organisation des niveaux - Pinocchio's outrage - Alexandre RICHARD](#)

X. SFX et musiques :

Dû au temps disponible, et que la priorité de développement est le gameplay, le jeu ne comporte pas de sons, n'y de musique.

XI. Menu (UIs) :

Les valeurs données ont comme unités les pixels.

La police utilisée pour le texte sera du *Open sans*

1. Menu principal :

Ce menu est affiché au lancement du jeu, il contient le titre du jeu ainsi que quatre boutons :

- «Start» permet de lancer une nouvelle partie ([Début de partie](#))
- «Controls» permet d'afficher les contrôles du jeu
- «Credits» permet d'afficher les personnes ayant participées à ce projet
- «Quit» permet de quitter le jeu

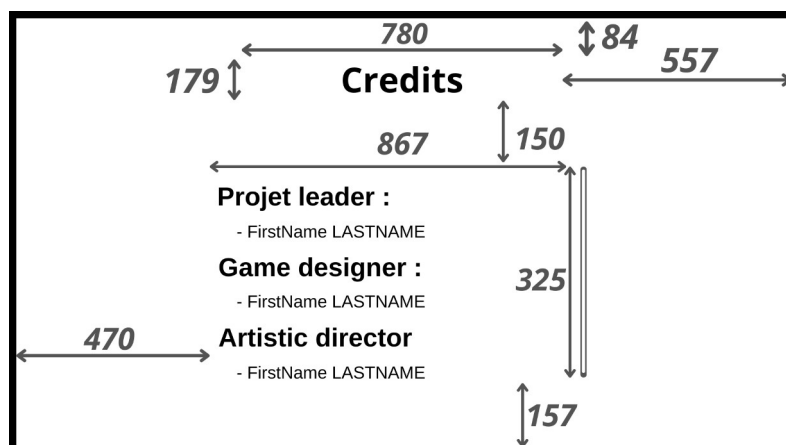
2. Menu des contrôles :

Contient un bouton «Back» pour retourner au menu principal, des images des contrôles du jeu, ainsi que des textes pour dire quelles couleurs correspond à quels contrôles.

3. Menu de crédit

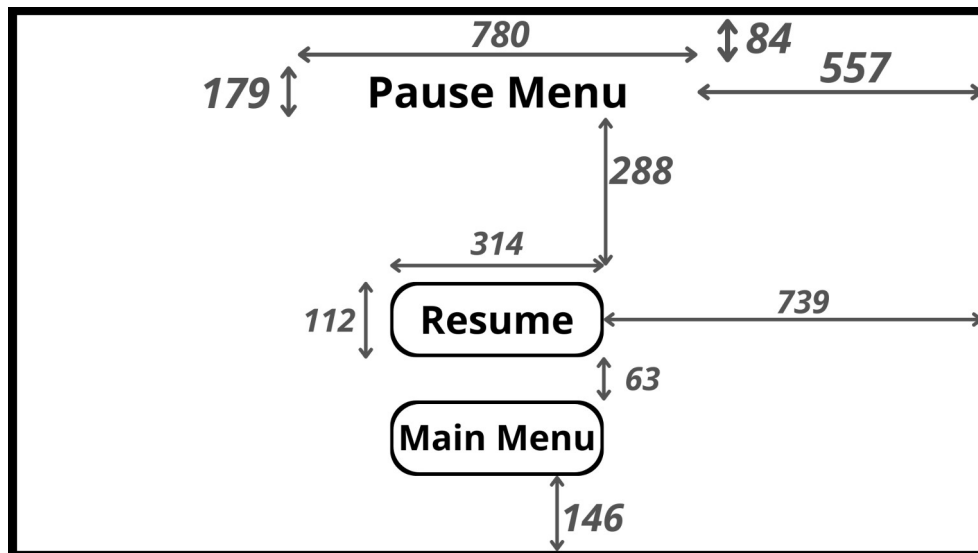
Les textes autres que ceux habituellement présents sur les autres UIs sont en police *Liberation Sans*

Ce UI contient du texte, ce texte est manipulable via une bar de scroll, cela permet d'afficher toutes les personnes ayant travaillées sur le jeu même si le nombre de personne change au cour du développement.



4. Menu Pause :

Le Pause Menu est ouvrable si le joueur appuie sur la touche Échap, cependant il ne s'ouvrira pas si il est dans le Menu principal, il se ferme si le joueur appuie sur la touche Échap alors que le Menu est ouvert



5. HUD :

L'HUD est l'interface visuel que le joueur va voir en continu le long de sa partie, elle est affichée constamment, et apparaît dès le début d'une partie (hors du menu principal)

XII. MVP (Minimum Viable Product) :

Voici la liste de features qui devrons être présente dans le jeu afin de pouvoir valider le MVP :

- Avoir les inputs fonctionnels (souris, clavier, manette)
- Avoir la caméra 3ème personne fonctionnelle (vu isométrique de base)
- Avoir le personnage principal complètement fonctionnel (contrôles, stats, déplacement, attaques classique, attaques spéciales, mort)
- Avoir 1 ennemies parfaitement fonctionnels (stats, attaques, IA)
- Avoir le système de niveau (10 niveau, arrivé dans le premier niveau au lancement du jeu + passage automatique au niveau suivant une fois le niveau fini {sauf dernier niveau})
- Avoir un système de début et de fin de partie (lorsque Pinocchio meure)

XIII. Axes d'amélioration :

[Note de cadrage](#) → [Milestones](#)

XIV. Lexique :

Joueur Casual : Joueur cherchant à s'amuser/se détendre, il ne joue que de manière occasionnelle, il ne cherche pas à s'investir

PEGI : Pan European Game Information (informations sur les jeux paneuropéens*) Attention ça ne vise pas l'Allemagne, et le Royaume-Uni.

Paneuropéens : L'ensemble du continent Européen.

Diffusion : À qui va être rendu/distribué le projet

UIs : User Interfaces (Interface Utilisateurs).

SFX : Sound Effect (Effet sonore), prononciation : S = [es] F = [ef] X = [eks].