

Martin Achille

JV1B

Doze Odyssey

Game Design Document



Sommaire :

Sommaire :	2
Introduction:	3
Equipe:	3
Fiche d'identité:	4
Pitch:	4
Type de jeu:	4
Support:	4
Cible:	4
Game concept:	4
Conditions de victoire:	4
Macro objectif:	4
Intention:	5
Références:	6
Référence de Game Design:	6
3C:	7
Character:	7
Contrôles:	7
Caméra:	7
Structure Globale:	8
Boucle de gameplay:	10
Univers Visuel:	11
Univers Sonore:	11
Narration:	12
Prémisse:	12
Agents et interactions:	13
Analyse:	14
Modèle de BARTTLE:	14
Modèle de VANDEBERGHE:	15
Level design:	16
Caractéristique du saut:	17
Caractéristique du bouton:	17
Processus de création d'un niveau:	18
Focus sur un pattern de niveaux:	19

Introduction:

Ooze Odyssey est un projet de jeu réalisé dans le cadre de la fin de la première année d'études à l'ETPA, placé sous le thème du "Platformer" ce jeu à été réalisé de manière individuelle.

Equipe:

Achille Martin

Game Design, Level Design,
Programmation, Graphisme,
Sound Design



Fiche d'identité:

Pitch:

Courez pour votre vie à travers trois mondes mortels, aux environnements variés pour vous défaire du Dr. Sludge.

Type de jeu:

Platformer, solo, speedrun

Support:

Web, Windows

Cible:

Hardcore Gamers et speedrunners à la recherche d'un jeu de plateforme hardcore

Game concept:

Dans Ooze Odyssey, chaque niveau a été spécialement conçu pour être rapide et fluide, offrant aux joueurs un défi de speedrun intense. Le personnage principal, Ooze, possède des capacités uniques qui permettent des mouvements rapides et acrobatiques pour aider les joueurs à gagner du temps.

Cependant, la vitesse n'est pas tout. Ooze Odyssey est un jeu exigeant qui demande aux joueurs de faire preuve de rigueur et de précision. Les joueurs doivent être capables de maîtriser les mouvements de Ooze avec fluidité et rapidité, tout en évitant les pièges mortels et en trouvant des raccourcis pour battre les meilleurs temps.

Conditions de victoire:

La condition de victoire de Ooze Odyssey est la mise à mort du Dr.Sludge, lors du dernier niveau du jeu.

Macro objectif:

L'objectif macro de Ooze Odyssey est de finir les deux premiers mondes avec le plus d'étoiles possibles, et en somme de finir le jeu entier le plus rapidement.

Intention:

Dans Ooze Odyssey la principale volonté est d'offrir au joueur une expérience marquante tant par la difficulté proposée, que par un sentiment de progression et d'envie de mieux faire jusqu'à l'arrivée de l'obtention de toutes les étoiles du jeu.

Puis pour les plus assidus de se confronter au reste du monde dans une bataille contre le temps sur des sites tels que speedrun.com.

Références:

Référence de Game Design:

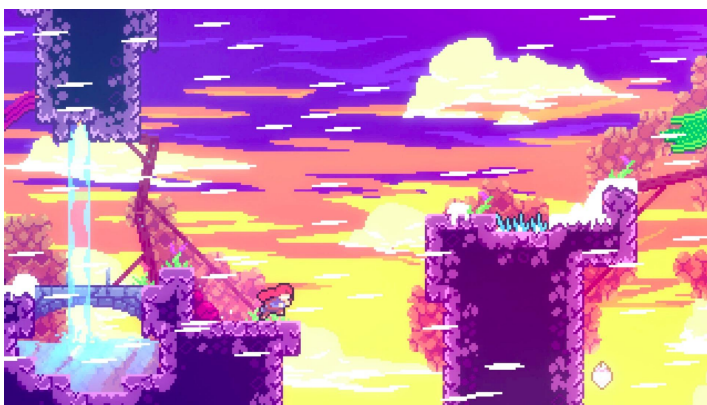
De nombreux jeux ont permis d'affiner la vision de Ooze Odyssey tant dans les 3C que dans l'expérience de jeu.



Alt f4



Super Meat Boy



Celeste

3C:

Character:

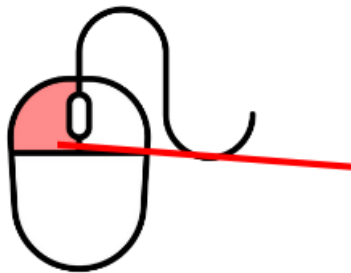
Le joueur contrôle un avatar évoluant au sein de son monde virtuel, soumis à une gravité non terrestre, et qui collisionne avec son environnement.

Le joueur peut faire effectuer au character des déplacements latéraux et horizontaux grâce à une touche de saut, il peut aussi “wall jump” sur les murs sans restriction d'aller d'un mur à l'autre. Enfin le joueur peut faire “wall slide” le character.

Contrôles:



Déplacement de l'avatar



Sélection
écrans de scores

Caméra:

La caméra utilisée est dite en “side-scrolling” ou en défilement horizontal. Elle est fixée aux écrans de jeux et ne bouge pas.

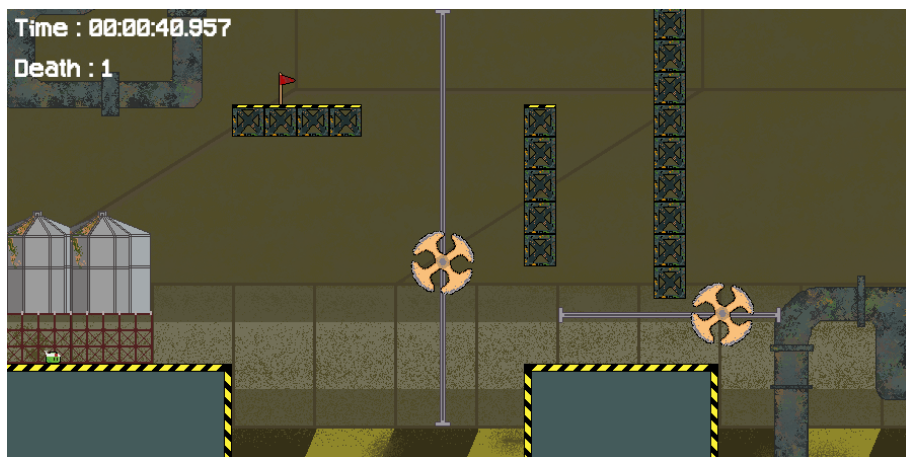
Structure Globale:

Ooze Odyssey est décomposé en trois mondes comportant chacun dix niveaux à l'exception du dernier monde qui n'en comporte que cinq.

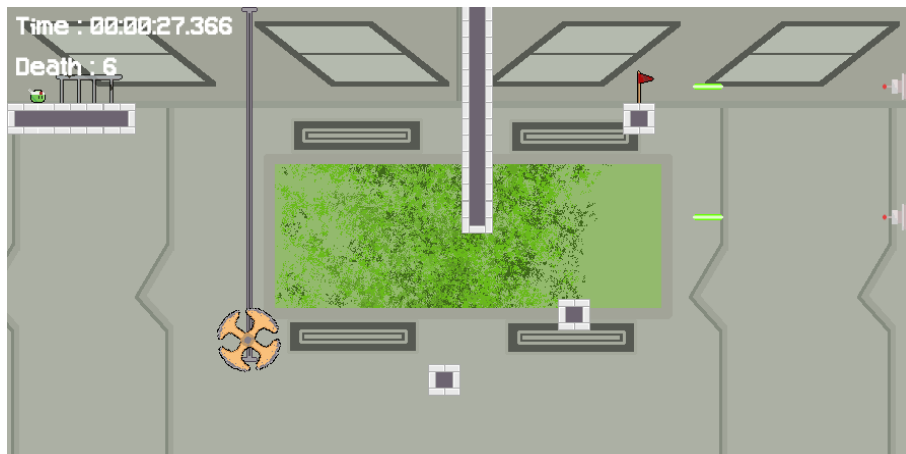
Le premier monde prend place dans une plaine avec des reliefs en fond.



Le deuxième monde prend place dans une partie plus industrielle, abandonnée et rongée par la rouille.



Le troisième et dernier monde est un laboratoire avec des plateformes au carrelage épuré.



Bien que ces trois mondes partagent le même objectif de terminer leurs niveaux, ils ne partagent pas leurs challenges qui sont de plus en plus difficiles pour chaque monde.

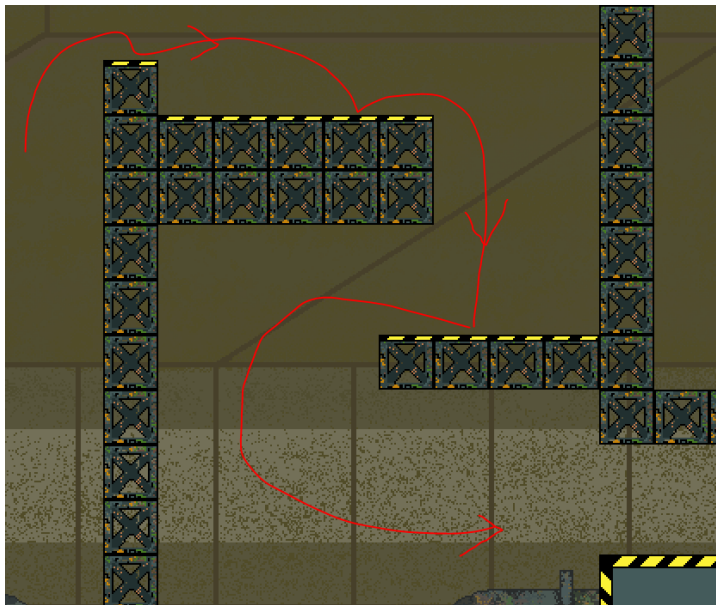
Boucle de gameplay:

	Objectif	Challenge	Reward
Court Terme	Réussir un saut	Timing, Anticipation, Mécanique	Avancé dans le niveau
	Éviter le fantôme	Timing, Tactique	Avancé dans le niveau
Moyen Terme	Réussir un niveau	Timing, Anticipation, Mécanique	Avancé dans le niveau
	Finir un monde	Timing, Anticipation, Mécanique	Perceprtion des étoiles
Long Terme	Finir le jeu	Timing, Anticipation, Mécanique	Sentiment d'accomplissemnt
	Finir un monde avec toutes les étoiles	Mécanique, Persévérance	Sentiment d'accomplissemnt
Très Long Terme	Faire un record de temps	Persévérance, Obstination	Sentiment d'accomplissemnt

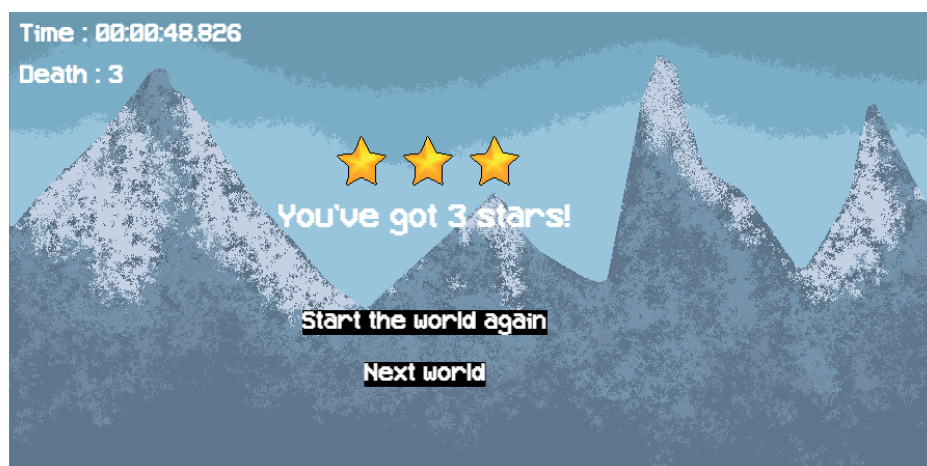
Univers Visuel:

L'univers visuel de Ooze Odyssey se veut varié mais simple pour ne pas perdre le joueur dans une surabondance graphique. Une attention particulière a été mise en œuvre pour faciliter la lisibilité du gameplay. Tout en offrant des zones singulières avec des caractéristiques propres.

Pour faciliter la lecture de jeu, certaines plateformes disposent de repères visuels fort permettant au joueur de voir de manière fluide le chemin à suivre.



L'interface est elle aussi très sobre, le jeu ne comporte que deux éléments en jeu, un chronomètre et un compteur de mort, chacun réinitialisé entre les mondes et additionné à la fin du jeu. Le score fait dans chaque monde donne le nombre d'étoiles obtenues.



Univers Sonore:

Le son dans Ooze Odyssey a deux intentions majeures:

- Accentuer le flow du jeu avec une musique percutante et entraînante, elle joue un rôle majeur en poussant le joueur à être en accord entre elle et le jeu.
- Construite avec un tempo de 133 battements par minutes, elle incite le joueur à entrer dans la nervosité qu'évoque le gameplay du jeu.

Narration:

La volonté de Ooze Odyssey étant d'être un jeu très arcade, l'histoire du jeu est extrêmement simple, et n'est que très légèrement suggérée pour laisser la place au joueur de vivre sa propre histoire.

Prémisse:

Ooze est un slime qui doit s'échapper du scientifique fou, Dr. Sludge, qui veut l'utiliser comme cobaye pour ses expériences. Grâce à sa forme de slime, Ooze peut se déplacer rapidement à travers les niveaux de plateforme, en évitant les pièges et le sbire de Dr. Sludge. Cependant, Ooze est fragile et vulnérable aux attaques ennemies.

L'objectif d'Ooze est de traverser chaque niveau en atteignant la sortie tout en évitant les pièges mortels. Ooze doit être rapide et rusé pour gagner du temps et échapper aux sbires de Dr. Sludge, qui sont toujours à ses trousses.

Dr. Sludge est un scientifique fou qui a créé Ooze dans son laboratoire et qui est obsédé par la poursuite de ses expériences. Il envoie ses sbires pour capturer Ooze et met en place des pièges mortels pour l'arrêter.

Le jeu se termine lorsque Ooze atteint la sortie finale tue le Dr. Sludge dans un ultime combat pour sa liberté. Est-ce que Ooze pourra échapper aux griffes de Dr. Sludge et sauver sa peau ? La réponse sera déterminée par les joueurs les plus rapides et les plus rusés dans ce jeu de plateforme chronométré.

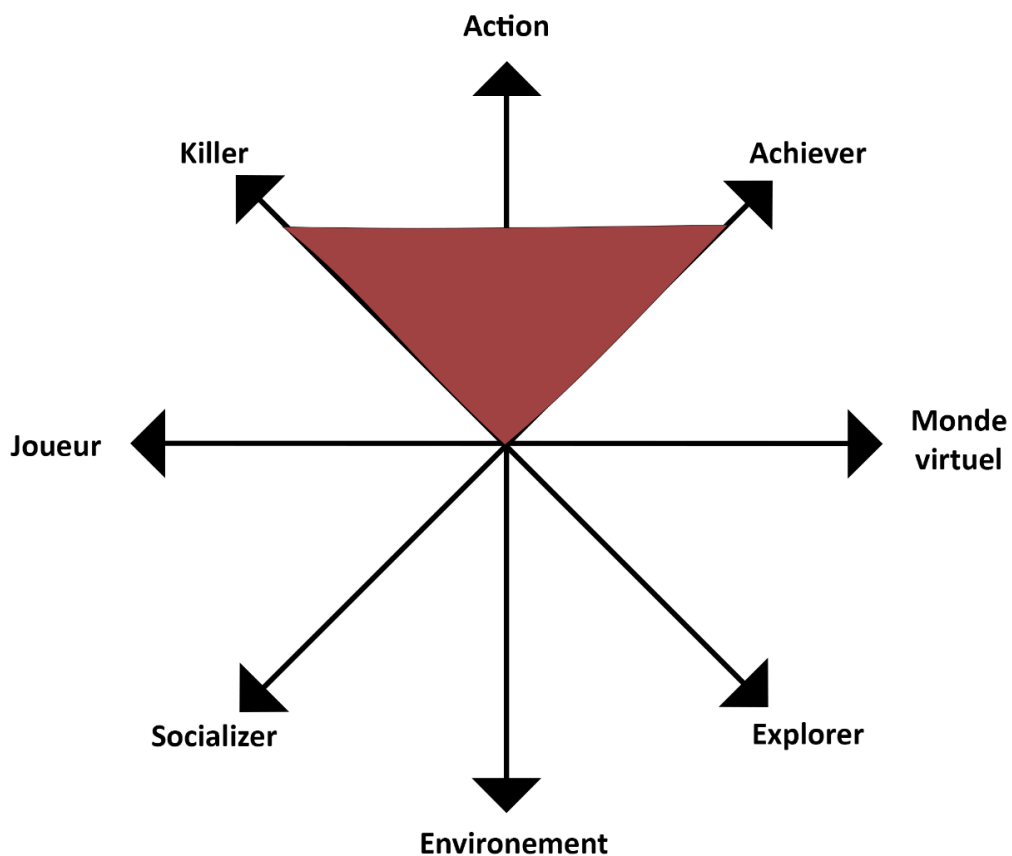
Agents et interactions:

Agent	Interaction	Condition	Actions	Utilité
Avatar	Avancer	Le joueur sollicite les contrôles	L'avatar avance tout droit	Le joueur peut évoluer dans son environnement
Avatar	Changer de direction	Le joueur sollicite les contrôles	L'avatar change de direction en avançant	Le joueur peut naviguer dans la direction souhaitée dans son environnement
Avatar	Collision avec le décors	L'avatar touche une tuile solide	L'avatar ne peut plus avancer dans la directions précédente	Le joueur doit contourner l'obstacle
Avatar	"Wall Jump"	L'avatar touche un mur et saute	L'avatar effectuer un saut depuis un mur	Le joueur peut évoluer dans son environnement de manière verticale
Avatar	Meurt	L'avatar touche un agent responsable de la mort du joueur	l'avatar respawn au début du niveau	Créer du challenge pour le joueur
Scie	Collision	L'avatar touche l'agent	Fais respawn l'avatar	Créer du challenge pour le joueur
Fantôme	Collision	L'avatar touche l'agent	Fais respawn l'avatar	Créer du challenge pour le joueur
Bas de map	Collision	L'avatar touche l'agent	Fais respawn l'avatar	Créer du challenge pour le joueur

Analyse:

Modèle de BARTTLE:

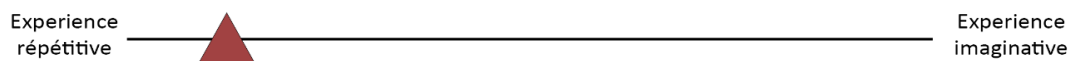
Ne présentant pas de feature multijoueur, Ooze Odyssey se concentre sur un seul joueur. Son déplacement exigeant destine le jeu aux joueurs férus de difficulté et recherchant le surpassement de soi, d'autre part gagner toutes les étoiles raviront les complétionnistes. Ainsi, tant les achieveur que les killer seraient en mesure d'être séduits par le jeu sur son plan speedrun.



Modèle de VANDEBERGHE:

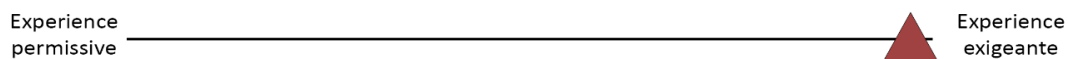
La nouveauté:

Bien que le joueur peut explorer plusieurs mondes et découvrir plusieurs types d'ennemis au cours du jeu, la répétition des patterns de plateformes en fond de Ooze Odyssey est une expérience répétitive.



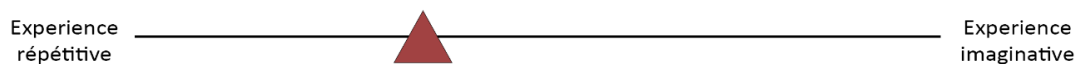
Le challenge:

Étant l'intention principale du jeu, il se veut difficile et exigeant pour augmenter le sentiment d'accomplissement.



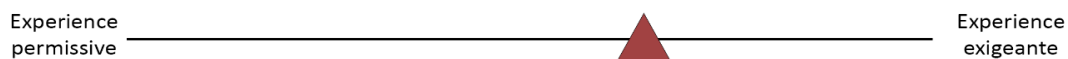
La stimulation:

Le jeu requiert une attention permanente du fait du rythme du jeu ainsi l'activité du joueur est plus fréquente que passive.



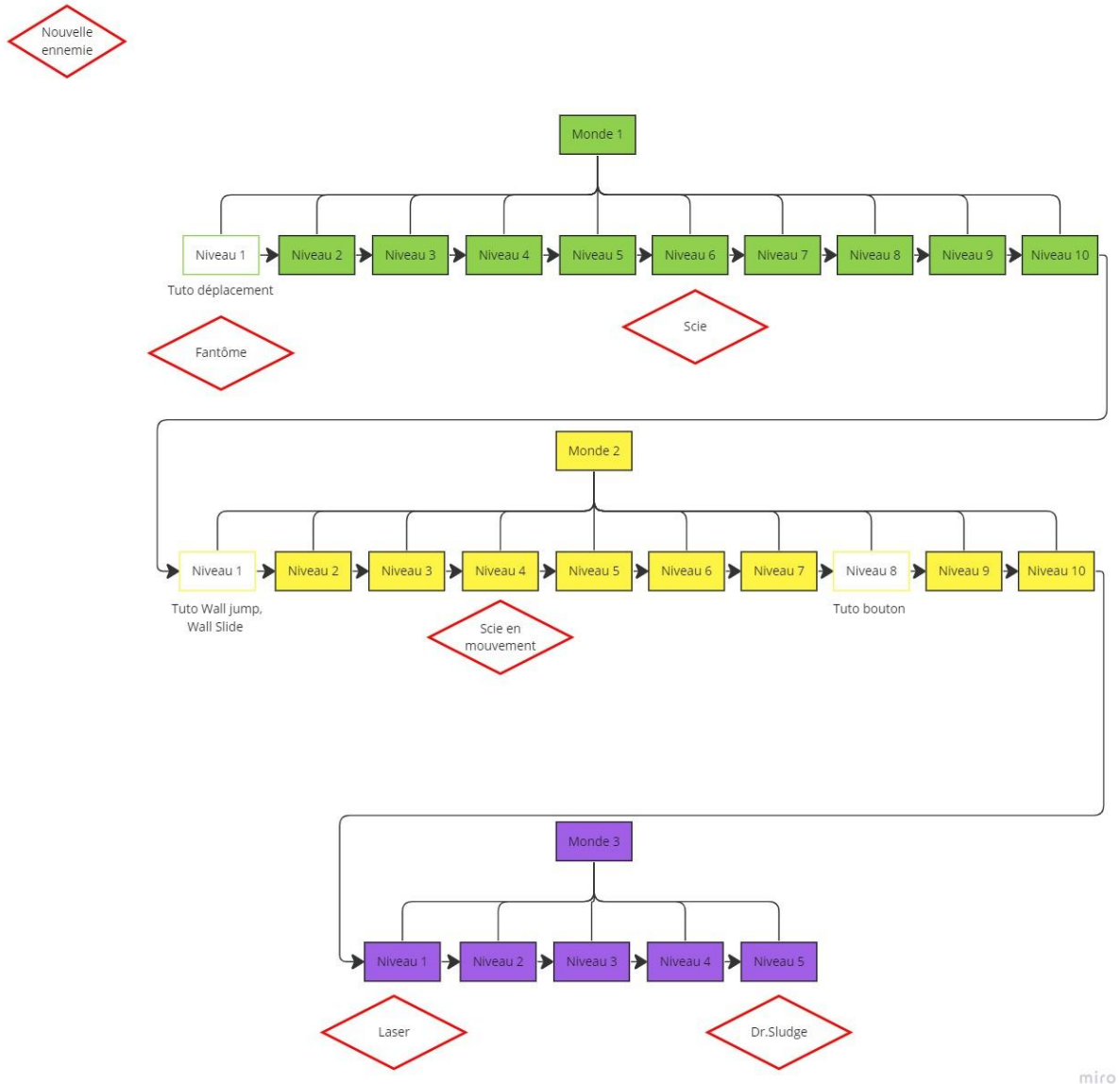
La menace:

Le jeu est peu punitif : si le joueur "meurt" il est juste renvoyé au début de son niveau actuel, cependant le gameplay est exigeant.



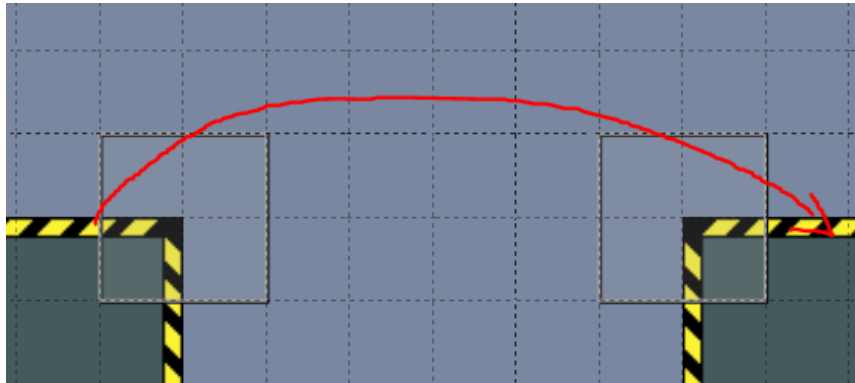
Level design:

Les niveaux du jeu sont répartis en trois mondes de dix niveaux par monde pour le premier et le deuxième et de cinq pour le troisième.



Caractéristique du saut:

Le saut de de l'avatar permet de se déplacer de huit tuiles horizontalement et trois verticalement.



Une fois le “Wall Jump” acquis, le joueur peut glisser sur les murs, ce qui réduit sa vitesse par quatre.

Caractéristique du bouton:

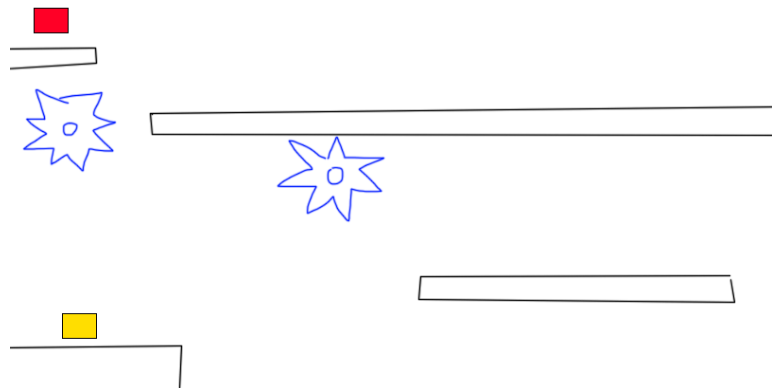
A partir du niveau huit du deuxième monde, un bouton peut être présent dans les niveaux, il a plusieurs utilisités:

- Ouvrir une porte
- Arrêter le déplacements des scies
- Faire exploser le décors pour tuer Dr.Sludge



Processus de création d'un niveau:

Croquis et sketch:



Le carré rouge représente le début et le jaune la fin du niveau, les étoiles bleues sont des scies.

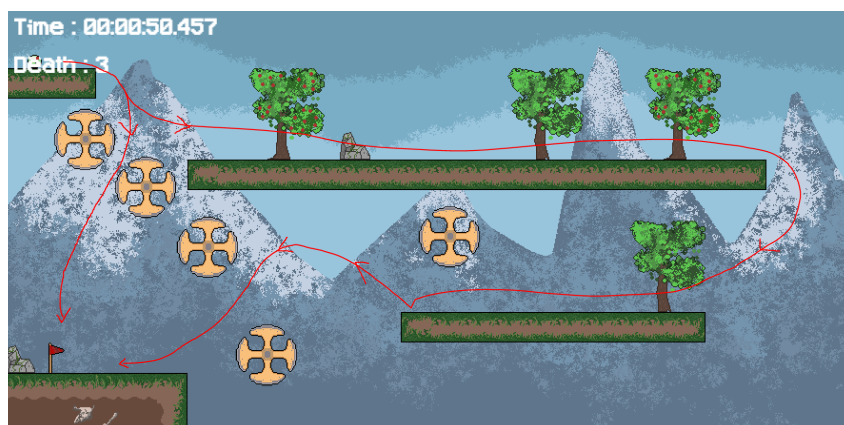
Création d'un tiled puis playtest:

Suite à la création du niveau, il fut testé par minimum quatre personnes pour récolter des feedbacks dessus.

Ajustement et playtest :

Suite aux ajustements du niveau, il fut retesté par minimum quatre autres personnes pour récolter des feedbacks dessus.

Mise en places du niveau final:



Une fois le niveau "fini", il est une dernière fois testé par le plus de personnes possible pour d'éventuels ajustements.

Focus sur un pattern de niveaux:

Dans Ooze Odyssey certains patterns se répètent, par exemple ce niveau décliné dans les trois mondes en y ajustant sa difficulté, marquant un sentiment de progression pour le joueur.

