

# GAME DESIGN DOCUMENT

Ascend Me.

MELISSA

By

PRESS START BUTTON

## Table des MATIÈRES

Concept général.....	3
Résumé .....	3
Titres comparables .....	3
Plateformes .....	3
Modèle économique.....	3
Piliers de design .....	3
Boucle de gameplay principale .....	5
Occupations principales.....	6
Mécaniques de motivation .....	7

# CONCEPT GÉNÉRAL

## RÉSUMÉ

Ascend Me est un concept de tactical-RPG au tour par tour s'articulant autour d'un scénario fort pour briser les codes du genre, avec une gestion de la verticalité en combat, l'utilisation d'un nombre limité de personnages et l'abandon des caractéristiques classiques du jeu de rôle.

## TITRES COMPARABLES

- Fire Emblem
- Wargroove
- Solasta : Crown of the Magister

## PLATEFORMES

- PC
- Switch

## MODÈLE ÉCONOMIQUE

Achat unique ; Extensions via DLC (si utile)

# PILIERS DE DESIGN

L'ambiance posée par le jeu tranche avec le style habituellement utilisé dans le genre. A la place d'un contexte à base de medieval fantasy ou de guerre mondiale, *Ascend Me* se déroulera dans des temps plus modernes tout en faisant imposant une certaine forme de fantasy. Le monde sera ainsi exploité non pas comme le terrain de guerre entre plusieurs armées, mais comme un milieu hostile pour le joueur qui ne se sentira en sécurité que grâce à son équipe. La traditionnelle ambiance militaire et sa sensation de montée en puissance à travers le nombre de territoires conquis est alors abandonnée au profit d'une sensation de fuite perpétuelle qui amène indubitablement vers de nouveaux dangers.

La majorité des affrontements se dérouleront dans les environnements sombres amenés par les villes plongées dans la pénombre de la nuit, déchirée par des lumières artificielles et magiques provenant des bâtiments imposants. L'obscurité fait appel à la prudence, qui peut cacher divers éléments au joueur, tandis qu'il se sentira en sécurité dans les rares sources de lumières. A l'inverse, lorsqu'il ne sera pas au milieu d'une bataille, l'environnement se fera plus clément avec lui, avec des espaces naturels éclairés par de la lumière naturelle. Cela permet de créer une division entre les moments de repos et les moments d'actions.

Le terrain de chaque bataille doit également permettre une utilisation maîtrisée de la verticalité. En devant gérer la situation sur plusieurs plans à la fois, le joueur peut diviser sa stratégie de combat en plusieurs parties, ce qui demande un effort d'anticipation préalable mais permet ensuite d'avoir une vue d'ensemble plus facile à étudier. L'anticipation étant un pilier majeur du tactical-RPG, elle permet ici d'alléger le nombre de paramètres à évaluer pour chaque action.

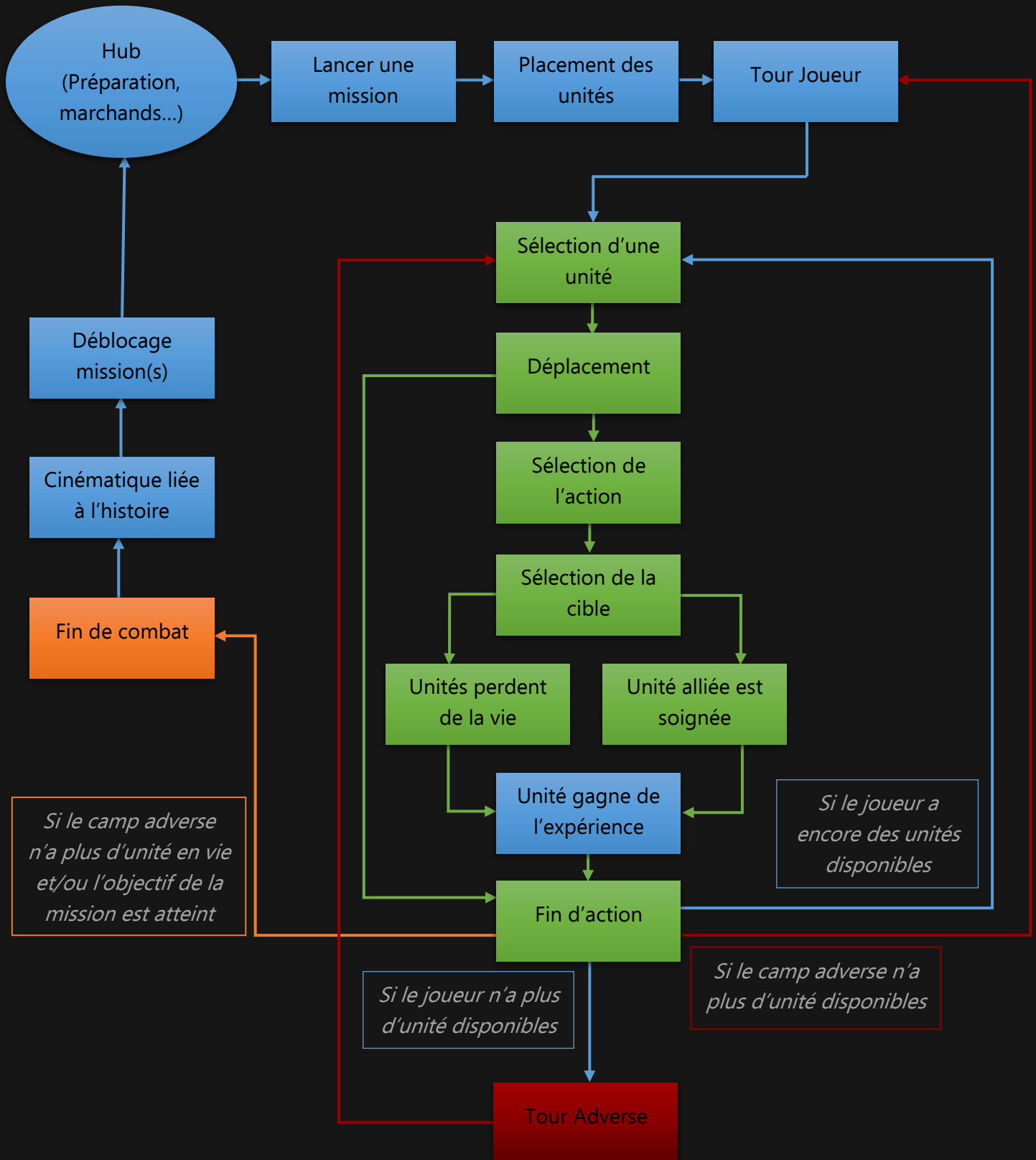
Du côté des actions, le joueur doit ressentir une certaine sécurité dans la prise de décision. La frustration doit être éliminée au maximum pour éviter d'éventuelles erreurs de stratégie dues à de simples manipulations hasardeuses, menant inéluctablement vers des conséquences plus ou moins importantes dans le cours de la bataille. Pour cela, un juste milieu entre rythme de jeu et marge d'erreur est essentielle, pour ne pas passer trop de temps sur une seule action tout en permettant de revenir en arrière un nombre de fois suffisant pour évaluer la pertinence de chaque décision.

Toujours dans les sensations, avec le nombre de personnages limités, le joueur peut s'attendre dans un premier temps à être limité dans la flexibilité de son style de jeu. Cet aspect est comblé par l'apport du système d'équipement et d'arbre de compétences, remplaçant les niveaux, les statistiques et les classes, caractéristiques traditionnellement importées du jeu de rôle. En proposant des pièces d'équipement à effets variés ne nécessitant pas de statistiques et un nombre limité de branches dans un arbre des compétences remplaçant simultanément les classes et les niveaux, les possibilités sont larges et permettent au joueur curieux d'optimiser ses choix.

La narration doit également être un facteur de progression important, passant par un ton mêlant léger, sérieux et dramatique, pour amener le joueur à développer sa maîtrise à travers des épreuves demandant de plus en plus de réflexion pour optimiser ses actions. Etant donné que les personnages en eux-mêmes ne produisent plus qu'une sensation de progression moindre par le gameplay, le scénario doit permettre de motiver le joueur à avancer avec des enchaînements d'actions, une absence de *grind* cassant le rythme, et l'évolution de l'environnement et des personnages au cours de l'histoire.

# BOUCLE DE GAMEPLAY PRINCIPALE

En **bleu** les actions du joueur, en **rouge** celles de l'adversaire, en **vert** les actions communes aux deux camps, et en **orange** la fin de combat.



## OCCUPATIONS PRINCIPALES

Concrètement, le joueur va avoir plusieurs objectifs, défini selon le contexte de la mission en cours :

- Eliminer tous les ennemis présents sur la carte.
- Eliminer le boss présent sur la carte.
- Fuir la carte en déplaçant une unité jusqu'à une case précise.
- Tenir une position ou défendre un objectif pendant un nombre donné de tours.

Peu importe l'objectif, le niveau sera toujours présenté sous la même forme. Le joueur devra établir une stratégie pour utiliser les unités à sa disposition chaque tour jusqu'à atteindre son objectif.

Ainsi, il devra étudier plus ou moins rapidement le terrain et ses opportunités, déplacer ses unités selon la position de celles du camp adverse, et les attaquer au besoin. Il pourra également soigner des unités dont les points de vie ont été diminués, ou utiliser des objets pour bénéficier de différents effets. Préalablement, il aura également pu équiper des armes ou armures plus adaptées aux ennemis rencontrés ou à la nature du terrain.

A chaque mission principale complétée, la suivante sera débloquée ainsi que des missions annexes servant à étoffer le scénario et pouvant avoir une influence sur la relation des personnages au cours de l'histoire.

La progression principale se fera au niveau du scénario : celui-ci doit donner envie au joueur de continuer son aventure, en faisant en sorte que la suite de la mission principale suivante soit claire et explicite à la fin de chaque mission via une cinématique ou des dialogues entre personnages. Ce point d'impact en fin de bataille doit être suffisamment fort pour avoir des conséquences dans l'histoire, tout en évitant de la rendre incohérente ou difficile à suivre. Également, l'objectif en cours de mission pourra évoluer avec des *plot twists* intégrés aux batailles, les rendant moins linéaires, plus surprenantes et vivantes.

La progression des unités se fera par un arbre de compétences unique à chaque unité. Le groupe limité d'unité sera alors complémentaire, avec le moins de doublons possibles. L'arbre sera composé d'un nombre restreint de branches, chacune étant destinée à renforcer un aspect unique du personnage. Chaque arbre étant différent, toutes ou presque de ces compétences seront uniques et limiteront les personnages dans un certain domaine.

## MÉCANIQUES DE MOTIVATION

Le scénario peut être considéré comme un objectif à court, moyen et long terme, dans le sens où le joueur peut être curieux de savoir quelle sera la suite de l'histoire à la fin d'une bataille, tout comme il peut attendre la fin d'une section marquée de l'histoire ou la fin du jeu elle-même. En appuyant sur la direction du scénario en fin de bataille, à la manière d'un *cliffhanger* dans une série TV, le joueur intéressé a plus de chance de vouloir connaître la suite, sachant qu'il n'a pas besoin d'attendre pour en profiter. Également, l'amélioration du lien affectif entre chaque personnage peut définir un objectif à long terme, orientant alors certains choix de jeu.

La progression dans l'arbre de compétence est aussi un objectif visant plusieurs fronts : l'obtention des points à distribuer se faisant grâce à l'expérience cumulée en combat, le joueur aura tendance à parcourir les missions annexes pour en gagner plus, alors qu'il n'est pas forcément intéressé par l'histoire à la base. Cela permet de concilier l'intérêt des missions annexes en touchant la cible la plus large et en offrant des récompenses intéressantes à chaque type de joueur. De plus, le fait de pouvoir étudier les compétences de chaque branche permet de faire une sélection qui va être priorisée, qui constitue alors un objectif à long ou moyen terme. Gagner de l'expérience en combat devient alors un objectif à court terme, chaque affrontement en prodiguant.

Les combats de tactical-RPG sont particuliers, et le simple fait de réussir à remporter une bataille avec une certaine stratégie peut être vu comme un objectif à court terme.

La rejouabilité est également un objectif à long terme, plus particulièrement pour les joueurs avides de complétion. Afin d'identifier les changements présents entre une partie et une autre causés par des orientations et liens de personnages différents, ce type de jeu a tendance à être rejoué plusieurs fois et disposer d'avantages ou spécificités supplémentaires (New Game+) pour faciliter ou donner un intérêt supplémentaire à une nouvelle partie.