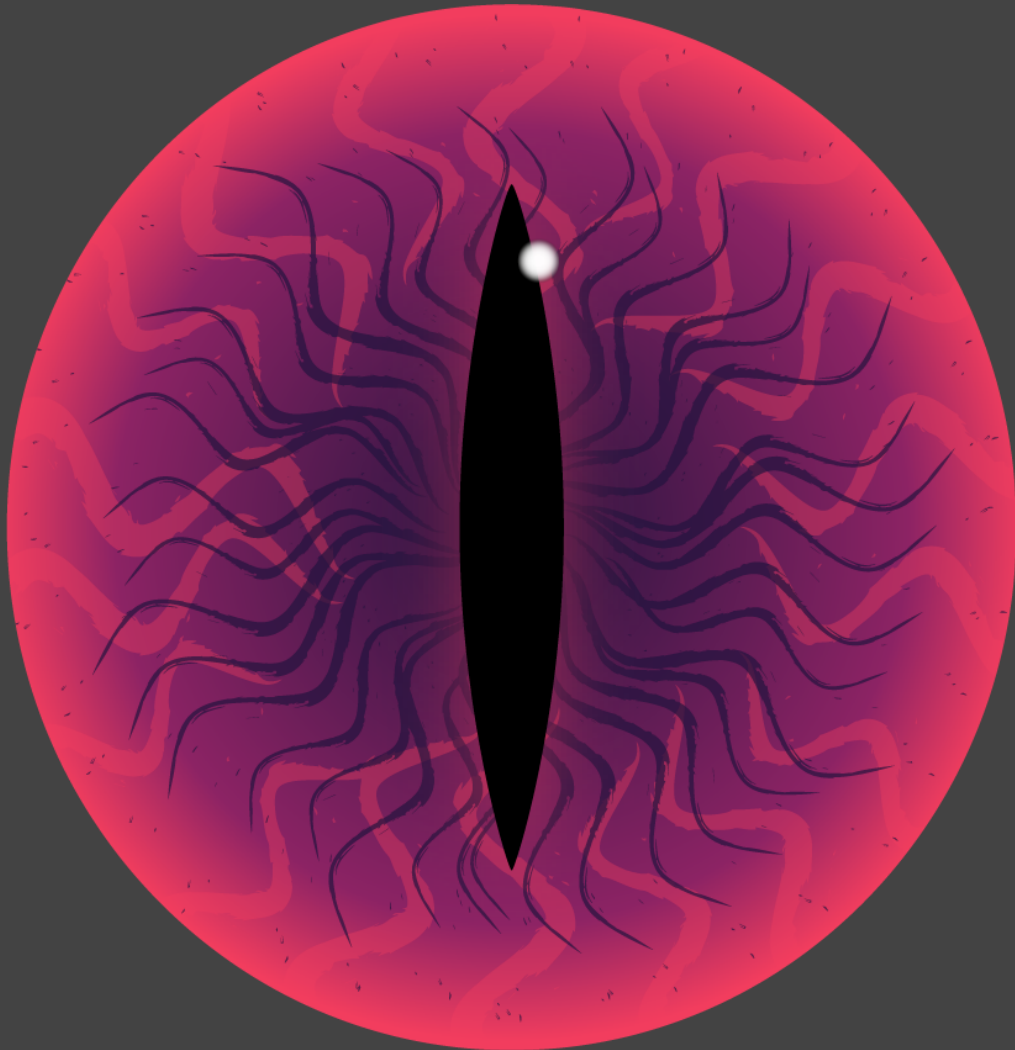


Game Design Document

Hikari



Bauchet Tristan GD1A

Sommaire

1. Public
2. Segment du marché visé
3. Personna
4. Tétrade élémentaire
5. Boucle de gameplay
6. Objectif / Challenge / Reward
7. Interface
8. Level Design
9. Propos/Origines/suites du jeu

Public

Public cherchant un jeu solo en 2D avec un gameplay dynamique qui pousse à la réflexion et des mécaniques dites : "Easy to learn hard to master".

Le public visé serait donc des joueurs possédant l'envie et la patience de réfléchir à diverses énigmes, ce sont des choses que l'on retrouve principalement avec des joueurs ayant une certaine maturité.

Les joueurs devront aussi être capable d'exécuter des actions en un temps limité ; il leur faudra de bonnes capacités cognitives et/ou un temps d'apprentissage minimum, on retrouve cela avec des joueurs d'une certaine maturité et/ou avec des joueurs qui n'abandonnent pas facilement (compétiteur/Tryhard).

Le jeu ne sera pas d'une violence extrême, il restera dans les standards des jeux d'action classiques avec un 12 dû à sa difficulté potentiel.

Notre jeu s'adresse principalement à des joueurs légèrement expérimentés, même si des joueurs casual peuvent très bien s'y intéresser et l'apprécier, quand à la moyenne d'âges visée, elle est comprise entre 12 et 24 ans.

Segment du marché visé

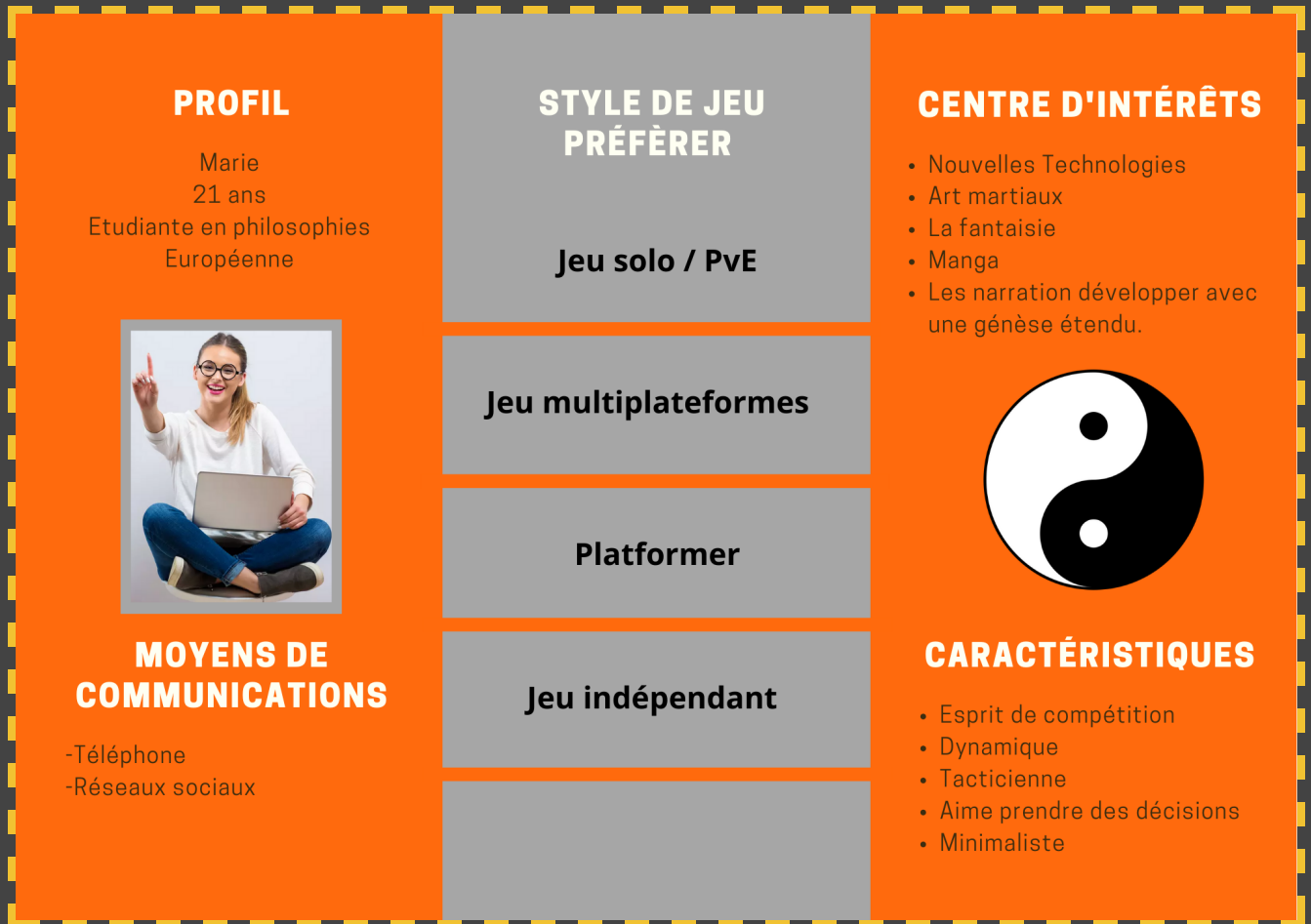
Hikari est un jeu voué au multiplateforme même si sa plateforme principale est censée être le mobile qui sera aussi sa première plateforme de commercialisation pour permettre une grande visibilité et variété de joueurs.

Pour permettre au jeu une plus grande visibilité et afin de rentabiliser le projet économiquement, le mieux est de le rendre gratuit et de mettre des pubs à certains passages du jeu. Par exemple, une pub lorsqu'on démarre le jeu et une autre pub toutes les 10 morts. On peut aussi mettre une formule du jeu à l'achat, ce qui permettrait d'enlever les pubs.

Une dernière solution est de rendre les premiers niveaux du jeu totalement gratuits et sans pub puis de proposer un achat pour débloquer le reste du jeu.

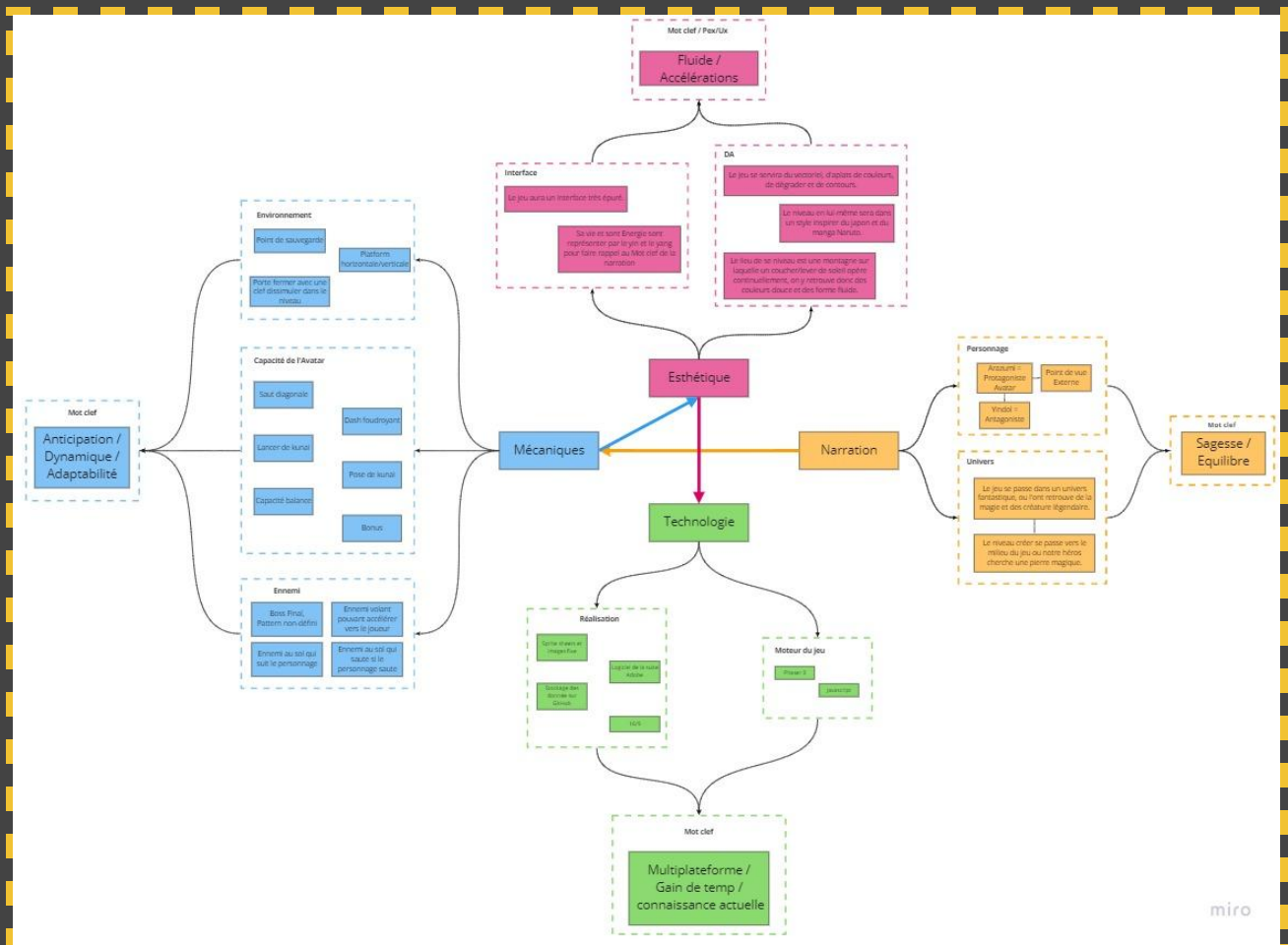
Ces deux possibilités mériteraient une étude de marché plus poussée que je ne peux faire avec mon niveau et mon temps actuel en la matière.

Personna



Annexe

Tétrade élémentaire



Les différents pôles en image :

Annexe :

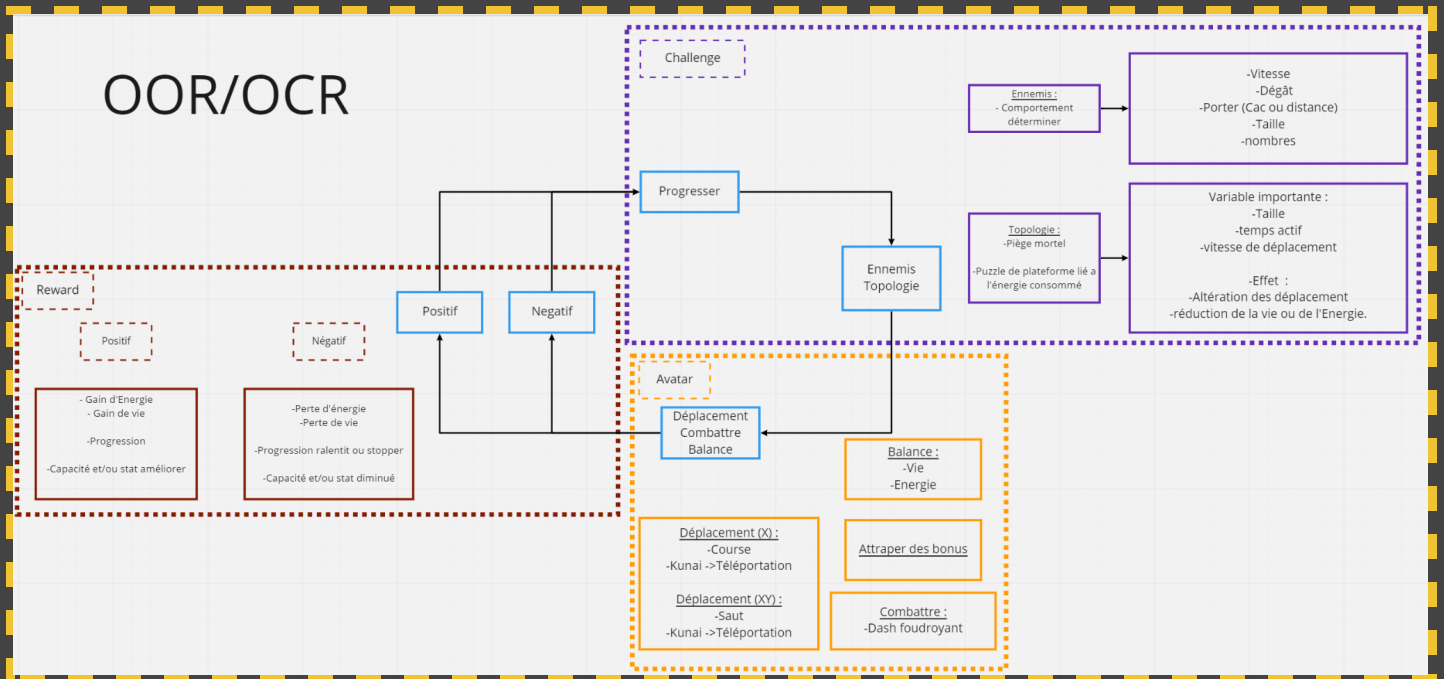
1 - Narration

2 - Mécanique

3 - Esthétique

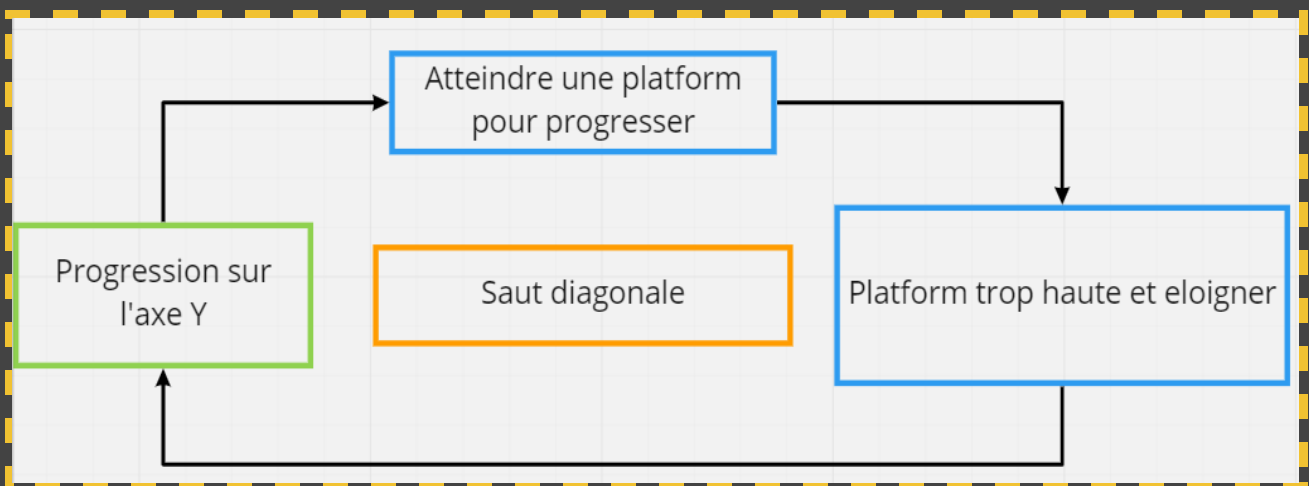
4 - Technologie

Boucle de gameplay



Annexe OOR/OCR

Le saut :



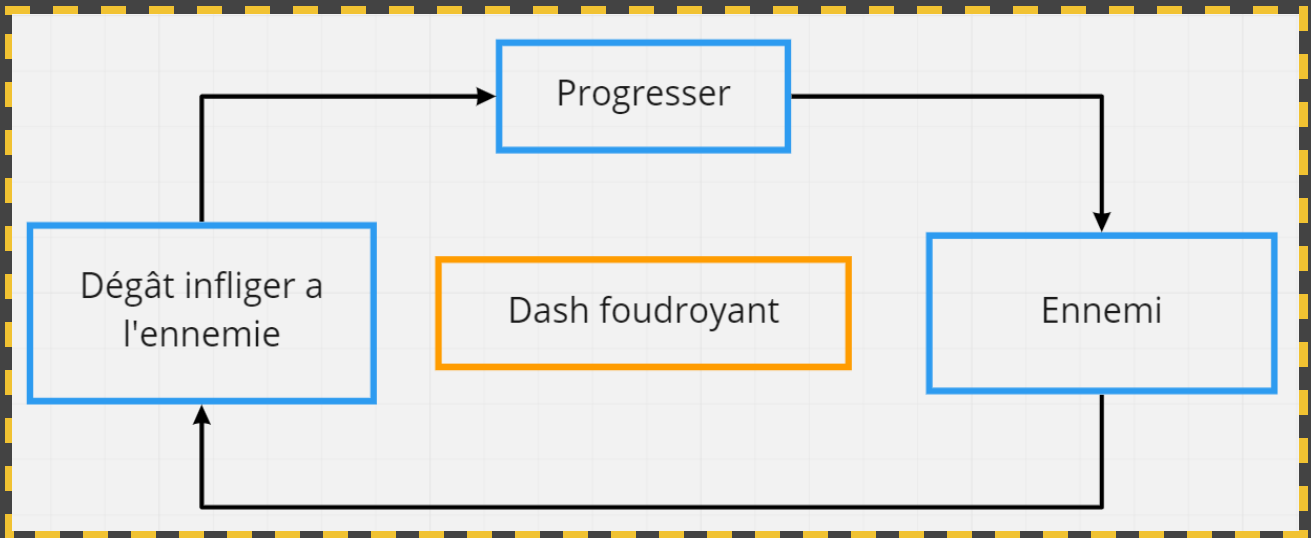
Cela permet au joueur d'atteindre différents points en hauteur, la nuance avec le saut proposée dans ce jeu est qu'il a des "contres-coups", il ne peut s'effectuer qu'en diagonale et pendant une durée fixe.

Le joueur devra donc apprendre à anticiper minutieusement ses sauts pour ne pas se retrouver dans une situation dangereuse.

D'un point de vue scénaristique, un tel saut est justifié car Arazuma utilise ses pouvoirs magiques pour sauter plus haut qu'un humain lambda, et en contrepartie un tel saut est plus compliqué à maîtriser.

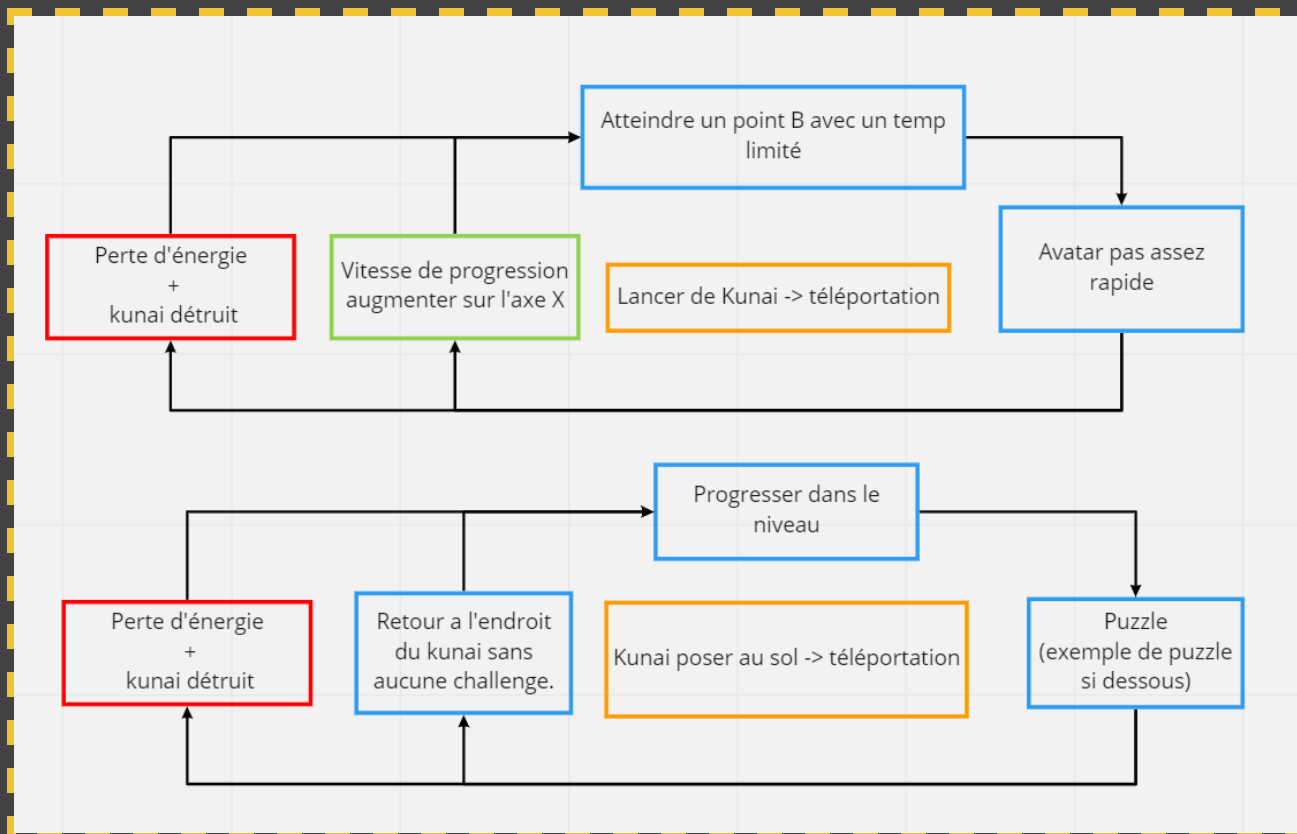
Ce saut a un très gros point fort, car le joueur dans ses débuts aura toujours l'impression de pouvoir faire mieux, mieux calculer son angle et son timing et une fois maîtrisés, les contres-coups lui apparaîtront comme des bonus, comme utiliser l'angle du saut pour se positionner d'une manière impossible avec des sauts classiques, ou encore profiter du fait que le saut ait une durée fixe pour prendre le temps d'utiliser d'autres capacités...

Le Dash Foudroyant :



Cette capacité est la seule capable de tuer des ennemis en “contre-coup”, elle ne peut s'utiliser qu'en l'air et vous projette vers le sol tant que vous ne l'avez pas atteint.

Lancer/pose de kunai et téléportation:



Les kunai ne font aucun dégât à l'ennemi mais vous permettent de vous téléporter.

Vous pouvez lancer simultanément un kunai à gauche et un kunai à droite et en laisser un sur place.

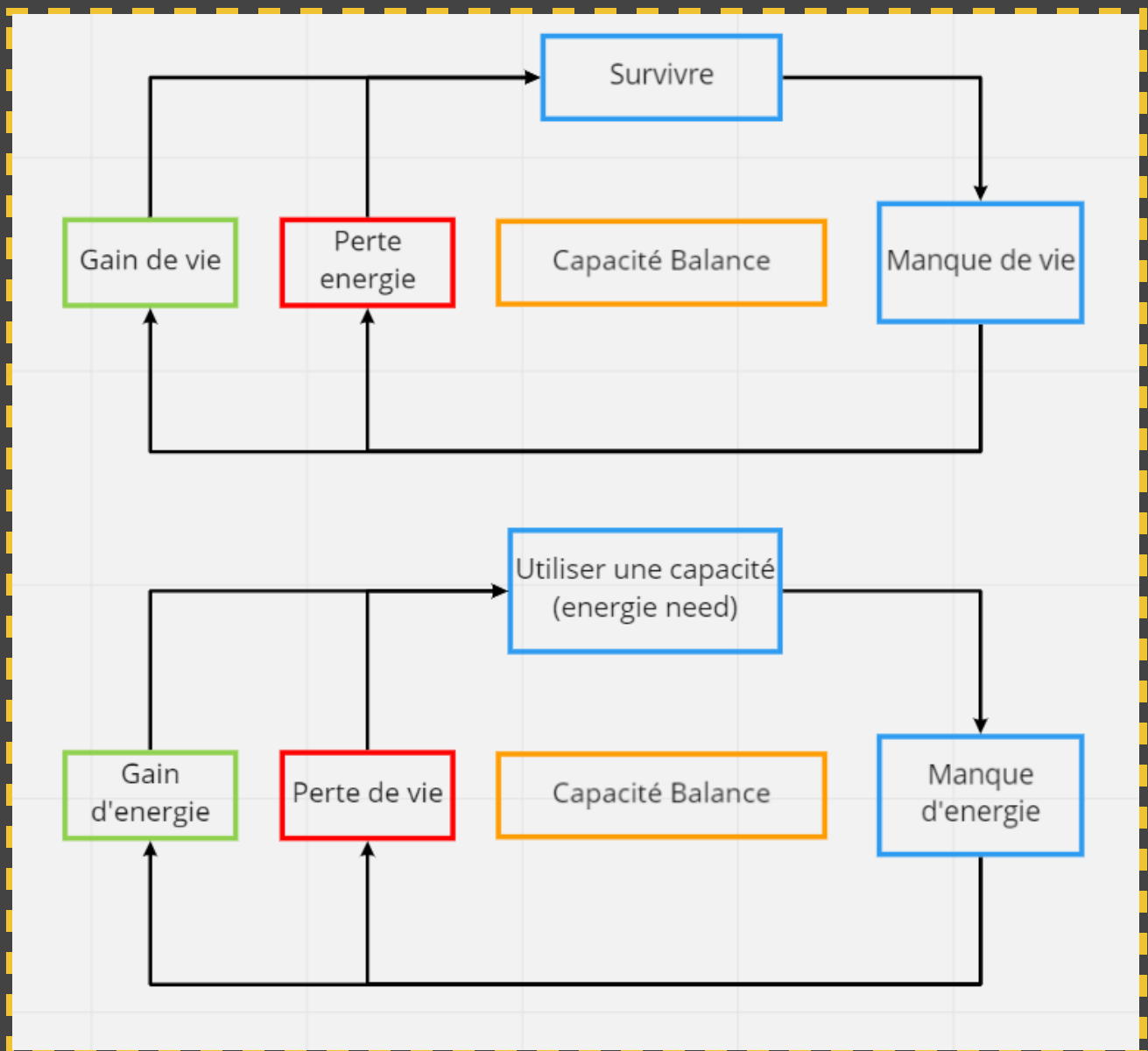
Pour ceux que vous lancez, ils s'arrêtent au bout d'un moment mais tous les kunais disparaissent après un certain temps.

Leur "contre-coup" est que si vous lancez un kunai dans une direction, vous ne pouvez pas relancer un kunai dans la même direction tant que celui que vous venez de lancer n'a pas disparu.

La téléportation permet de vous téléporter vers un kunai.

Son "contre-coup" est qu'elle fait disparaître le kunai sur lequel vous venez de vous téléporter et elle vous consomme 1 cellule d'énergie.

Capacité Balance :



La capacité balance permettra au joueur de rééquilibrer la quantité d'énergie et de vie que vous avez en fonction de la somme des deux.

Cette capacité a comme "contre-coup" la perte d'énergie ou de vie au profit du gain d'énergie ou de vie.

Objectif / Challenge / Reward

Objectif Macro :

Progresser dans l'histoire et dans les niveaux afin de battre le boss final qui est l'antagoniste de l'histoire pour comprendre pourquoi il veut tuer Arazuma étant le protagoniste.

Objectif Médian :

Sequence	Mode de jeu	Objectifs Temporels	Risques	Rewards
Platforming	Normale	Avancer de platform en platform	Perdre de la vie et de l'énergie. Ralentir sa progression.	Progresser dans les séquence et dans l'histoire

Le platforming nécessite différentes capacités comme le saut : Dans une séance de platforming, le saut est la capacité utilisée le plus.

L'autre capacité utile est la téléportation vers des kunai jetés : Cette capacité sert à atteindre des endroits inaccessibles avec de simples sauts malgré le fait qu'on ne puisse pas en abuser autant que le saut à cause de son nombre limité.

Sequence	Mode de jeu	Objectifs Temporels	Risques	Rewards
Combat	Normale	Tué ou passer des ennemis	Perdre de la vie et de l'énergie. Ralentir sa progression.	Progresser dans les séquences et dans l'histoire. Avoir

Le combat nécessite différentes capacités comme le saut : Dans une séance de combat, le saut est la capacité utilisée le plus également car pour tuer les ennemis il faut utiliser la capacité "lightning attack" qui n'est utilisable qu'en étant en l'air.

L'autre capacité utile est évidemment la lightning attack seule capacité capable de tuer les ennemis.

La dernière capacité utile est la téléportation vers des kunai jetés auparavant : Cette capacité sert d'échappatoire contre les ennemis vous surpassant en vitesse ; elle peut aussi vous permettre de prendre l'ascendant.

Sequence	Mode de jeu	Objectifs Temporels	Risques	Rewards
Enigme, passer une porte verrouillée	Normale	Trouver des clés et les ramasser dans un temps limité ou non.	Perdre de la vie et de l'énergie.	Progresser dans les séquences et dans l'histoire. Avoir légaux flatter.

La capacité balance est une capacité qui sera assez utilisée pour comprendre les énigmes et tester des choses...

Il n'y a pas vraiment de capacité clef pour résoudre des énigmes car les capacités que l'on utilise le plus pour résoudre des énigmes ne dépendent pas de l'avatar mais du joueur avec sa mémoire et sa réflexion et surtout son anticipation afin de ne pas se retrouver à court d'énergie.

Précision sur la capacité balance :

La capacité Balance peut être utilisée dans toutes les séquences pour permettre au joueur de rattraper une action ratée, elle permet aussi une exploration plus poussée des limites mécaniques de jeu mais elle peut aussi ne jamais être utilisée si le joueur maîtrise parfaitement le jeu et calcule toutes ses actions.

Sequence	Mode de jeu	Objectifs	Risques	Rewards
Tous type de séquence	Wisdom	Réussir le jeu en tuant le moins d'ennemis possible.	Tuer un ennemis	La satisfaction a chaque qu'on arrive a diminué le nombre d'ennemis tués une fois le jeu fini.

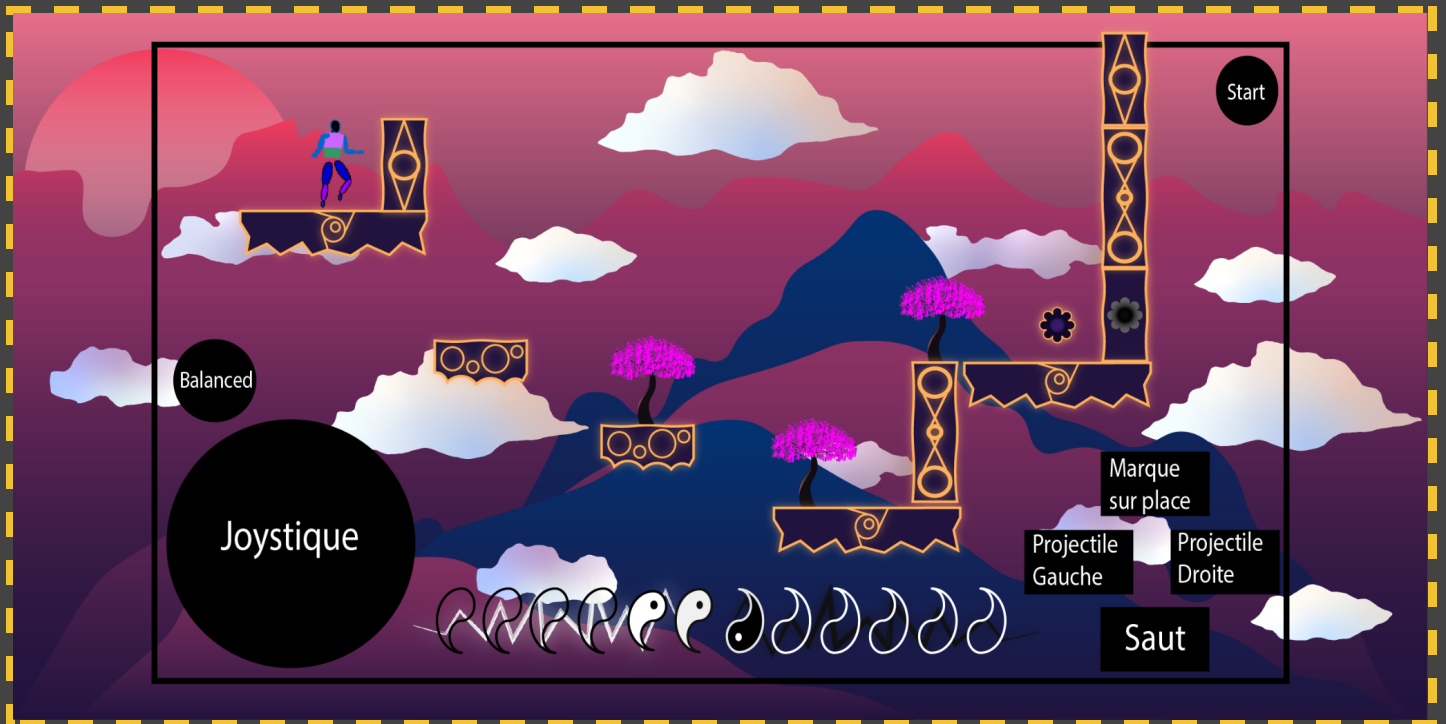
Dans ce mode, il faudra connaître assez bien le jeu pour ne pas tuer d'ennemis mais....

Certaines énigmes poussent le joueur à revenir sur ses pas et donc à re-croiser des ennemis qu'il a épargnés, cela rajoute donc une nouvelle forme de challenge.

Certains ennemis sont faciles à franchir en les tuant, mais compliqués à franchir sans les tuer et sans perdre de vie.

La capacité balance prendrait un nouvel intérêt car il faudra parfois utiliser plus d'énergie pour passer de façon pacifique et donc une utilisation de la capacité balance sera parfois indispensable.

Interface



L'interface ci-dessus est une simulation d'un potentiel interface mobile.

A l'extrémité gauche de l'écran se trouve le "joystick" (servant au déplacement), il est le "bouton" le plus grand dû à son importance car un joystick trop petit ne pourrait pas être pratique, ce qui serait dommage dans un jeu où le déplacement est clef.

De l'autre côté de l'écran se trouvent nos quatre fonctions les plus importantes, formant à elles quatre un bouton de taille similaire au joystick...

La fonction Balance sera la moins utilisée, elle a donc une importance minime sur l'écran.

Enfin, en haut de l'écran, la touche start permettant de mettre le jeu en pause et d'accéder au menu.

La dernière chose sur cette interface, c'est notre jauge de vie et d'énergie.

Elle est située en bas et au centre de l'écran pour ne pas gêner la lisibilité du jeu et ne pas se superposer avec l'interface mobile.

Storytelling

Les seuls personnages doués de parole dans le jeu seront l'antagoniste et le protagoniste.

Le plus gros de l'histoire, les mise en situation diverses, et l'aide adressée indirectement au joueur, tout cela sera narré par le héros "Arazami".

Lorsqu'il faudra dynamiser l'histoire, l'antagoniste pourra faire des apparitions pour interagir avec le héros.

La narration basique et les divers dialogues du personnage seront écrits à l'écran au-dessus du personnage comme les bulles de dialogue dans les bande dessinées.

Lors de passages clefs pour l'histoire, des illustrations pourront se superposer à l'écran de jeu afin d'immerger le joueur dans la narration.

Et si cela est possible par la suite, l'intégration de voix sera effectuée.

D'un point de vue temporel, le jeu s'axera principalement sur la quête d'Arazami qui essaiera de retrouver sa forme originelle, celle d'un dragon.

Plus précisément, le niveau créé pour cet examen s'axera sur la recherche d'une pierre magique.

Les divers ennemis du jeu seront des animaux vivants dans des chaînes de montagne.

Ces montagnes étant elles-mêmes le lieu dans lequel le niveau se déroule.

Les légendes racontent que la plus grande de ces montagnes aurait un jour atteint le soleil mais elle aurait disparu subitement et le monde en aurait oublié son existence.

Level design

Le level design global :

Le level design global du jeu fera appel aux capacités de l'avatar et du joueur dans différentes situations comme des énigmes ou des combats, en temps limité ou non etc...

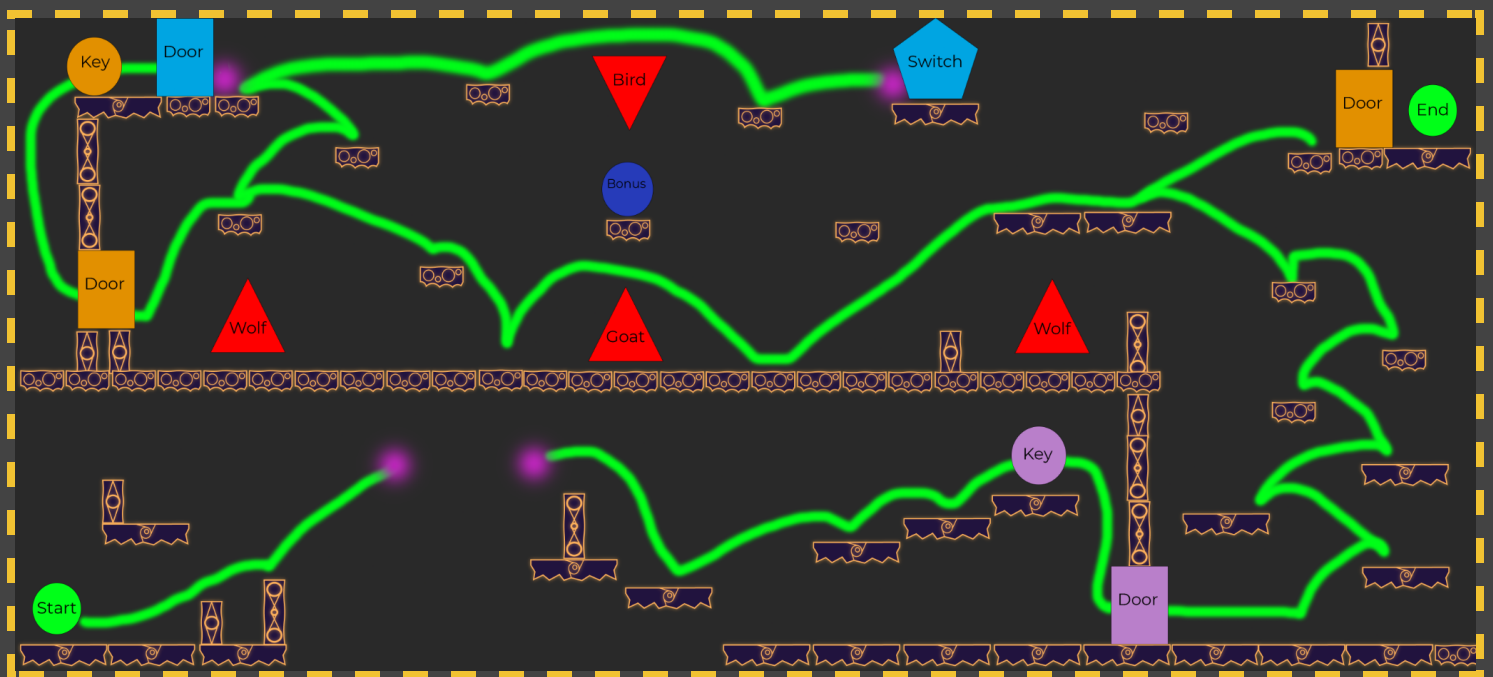
Le level design se déroule en 3 actes principaux.

Le début du jeu se compose de briques de gameplay simples où le joueur apprendra à gérer son personnage et à comprendre ses capacités.

Ensuite, le joueur sera challenger sur l'exécution de ses diverses capacités en même temps.

Et enfin, il devra mettre en place son gameplay en se confrontant à des obstacle plus conséquent, ce qui le poussera à utiliser ses capacité de plusieurs manières différentes et originales auquel il n'aurait pas forcément pensé au début de son aventure, c'est à ce moment là que les "contre-coups" vus dans les boucles de gameplay se transformeront en avantages pour le joueur.

Le level design du jeu actuel :



Annexe

Excel

Les points de téléportation sont représentés par des points violets.

Le trait vert représente le chemin que le joueur doit emprunter.
Les triangles rouges représentent les ennemis.

Le bouton Switch bleu ouvre temporairement la porte bleue contrairement aux clefs qui ouvrent pour toujours leurs portes de couleurs respectives.

Le niveau commence avec une séquence de platforming où le joueur a un rappel de la mécanique des clefs et des portes, à la suite de cela, il apprendra la mécanique des switches dans ce niveau.

Il devra alors comprendre et trouver un moyen d'aller plus vite que le temps qu'il a pour franchir la porte...

Pour lui faciliter la tâche, un bonus est présent au centre de la carte...

Propos/Origines/suites du jeu

Lorsque j'ai créé cet univers, je me suis vite penché sur un monde fantastique car c'est le genre que je préfère depuis que je le connais.

J'ai aussi voulu donner une dimension spirituelle et philosophique assez poussée à mon monde.

Pour mon protagoniste je me suis inspiré de Minato du manga Naruto pour la mécanique de téléportation et je me suis inspiré de Bruce Lee pour sa philosophie sur le yin et le yang ainsi que celle sur l'eau.

Mon but était de faire un héros ne voulant la mort de personne cherchant à trouver un équilibre entre son corps d'humain et ses pouvoirs magiques de dragon.

C'était pour moi faire une référence à Bruce Lee en associant les thèmes de l'équilibre, celui du yin and yang, ainsi que la créature du dragon en un seul personnage.

Pour mon Antagoniste, le personnage de Thanos dans Avengers Infinity War a été une source d'inspiration.

Je ne voulais pas un simple méchant sans but, je voulais un méchant auquel on puisse s'attacher et même comprendre, voir adhérer aux propos et encore plus lorsqu'on connaît le climax scénaristique final...

Par ailleurs, en créant mon antagoniste et son histoire, je me suis rendu compte qu'un de mes personnages créé pour un travail en début d'année ferait parfaitement l'affaire, j'ai donc fusionné ces deux univers.

Grâce à cela le personnage de "Yindol" est devenu l'antagoniste de cette narration alors qu'avant il était le protagoniste dans son univers.

Pour la suite des événements, je compte rallier mon Protagoniste avec un autre univers dont j'ai commencé la création en spécialité narration...