

GAME DESIGN DOCUMENT

# an OCTONAUT ODDYSSEY

---

**Lead :**

François Corbel  
Julien Balestrieri  
Lucien Coycault

**Technic Lead :**

Julien Balestrieri  
Iohann Rabeson

**Game design :**

François Corbel  
Julien Balestrieri  
Lucien Coycault  
Guillaume Lasset  
Iohann Rabeson

**Graphic Design :**

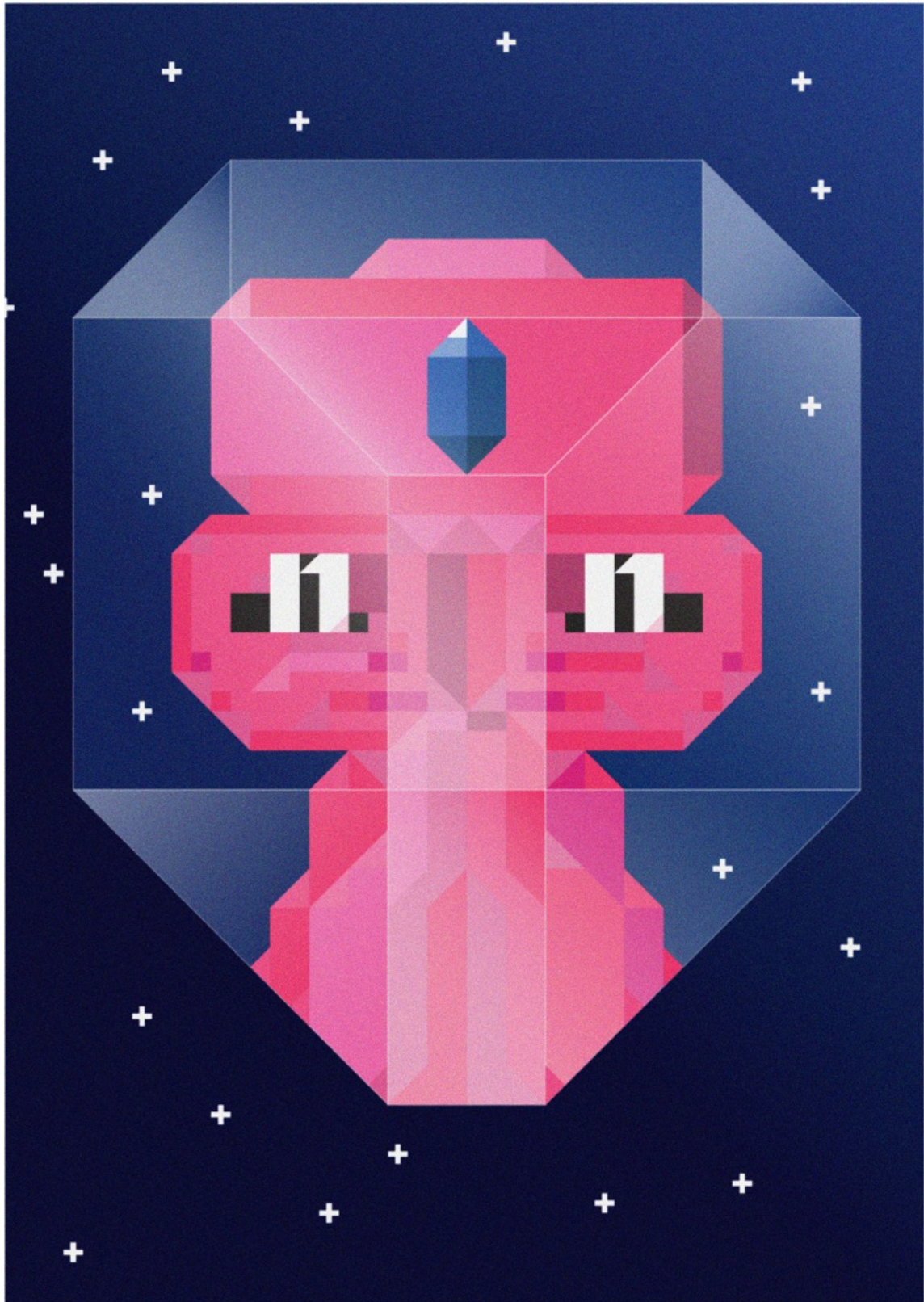
Lucien Coycault

**Sound Design :**

Jean-François Guérin  
Fabien You

**Developpement :**

Iohann Rabeson  
Julien Balestrieri  
Guillaume Lasset  
François Corbel



## APERÇU DU JEU

Introduction

Unique Sellings Points (jaquette)

Histoire

Univers

Direction artistique

Références

Personnage

## GAMEPLAY

Gameplay principal

Exploration des dimensions

Potions

MiniBoss

BigBoss

NPC (Non Player Characters)

Joueur

Gameplay complémentaire

Barème

## WISH LIST

Annexes

## GAMEFLOW

Menus

HUD

Dev Flow

Graphisme

# APERÇU DU JEU

---

**Nom du jeu:** An Octonaut Odyssey

**Genre:** Exploration, réflexion, plate-forme

**Ambiance:** Fun, colorée, étrange

**Cible visée:** 16-40 ans

**Temps de jeu:** 30 minutes - 2h

**Langue:** Français/Anglais

**Caméra:** 2D

**Support:** Mac OSX, Linux, Windows

**Langage:** C++

## Introduction

Dans An Octonaut Odyssey, le joueur prend le contrôle d'Octo, une pieuvre se réveillant au confins d'une dimension en perpétuel mouvement. Sa curiosité et son désir d'expérience le poussent à goûter les boissons locales pour se battre contre des formes de vies hostiles.

## Unique Sellings Points (jaquette)

- Exploration de dimensions colorées et toutes uniques
- Un environnement en constante évolution
- Découverte et collection de nombreuses potions aux effets inconnus
- Des combats épiques, évolutifs et poussant à la réflexion

## Histoire

Octo est un poulpe. Il se réveille avec un horrible mal de tête. Autour de lui, tout bouge. Il ne se souvient de rien...

Quelque chose brille un peu plus loin. (*Intrigué, le joueur est incité à s'en approcher, se familiarisant ainsi avec les contrôle du personnage*) La lueur s'avère être une drôle de pierre, qu'Octo ramasse. Soudain, une horrible créature surgit. Ce premier contact local avec un *MiniBoss* est très bref, car ce dernier meurt très rapidement, laissant une potion à disposition de notre protagoniste. La créature protégeait l'accès à un portail mystérieux, qu'Octo franchit.

Derrière cette porte se trouve un monde sombre et inquiétant. Notre héros prend son courage à deux mains et se retrouve face à un monstre gigantesque et très puissant, le *BigBoss*.

Octo, notre jeune et courageux poulpe est attaqué et meurt dès le premier coup...

La pierre qu'il avait ramassé un peu plus tôt s'illumine et explose.

Octo se réveille, au milieu de nulle part. L'environnement n'est plus le même qu'au départ, mais tout bouge encore autour de lui. Un furet (*Mouffie !!!*) se tient debout devant lui. "Tout va bien, mec ?" lui demande-t-il. Il lui explique rapidement ce qui se passe (mais pas trop) et lui montre qu'il a toujours la potion de tout à l'heure sur lui. Il lui explique comment l'utiliser et lui dit que s'il veut s'entraîner à utiliser le pouvoir qu'elle provoque, il peut aller chez lui dans un village suspendu. (*Au joueur de choisir s'il veut se promener librement ou continuer le semi-tutoriel du jeu*)

Au fur et à mesure de son avancée, il découvre que les distorsions de son environnement sont dues au *BigBoss*. En effet, son pouvoir entraîne des changements spatio-temporels. Cependant, il reste une chance de l'anéantir : Plusieurs pierres magiques, similaires à celles qu'on trouve au début du jeu, sont disséminées dans les mondes... Elles permettent à Octo de compter sur ses incarnations passées pour le combattre. Les *MiniBoss* disséminés dans les différentes dimensions le pousse à comprendre différentes techniques de combat qu'il pourra réutiliser et combiner dans son combat contre le *BigBoss*. Dans son aventure Octo sera amené à tester des potions locales aux effets inconnus.

## Univers

Dans un futur lointain, l'intelligence des céphalopodes a dépassé depuis bien longtemps celle des humains. En désaccord avec l'humanité, les plus aventureux d'entre eux sont partis à la découverte de l'univers et de ses mystères.

L'univers dans lequel Octo se réveille est particulièrement coloré et en mouvement. L'environnement principalement paisible pousse à la découverte de la faune et de la flore locale. Chaque dimension parallèle est terrorisée par un monstre dangereux qui s'attaque à tout ce qui l'entoure. D'étranges cristaux leurs confèrent le pouvoir de modifier le temps et l'environnement. Octo sera amené à comprendre par lui-même l'influence de ces entités sur le monde qui l'entoure.

Un *BigBoss* possède tout pouvoir sur cet univers, sans lui plus aucun *MiniBoss* ne peut agir.

## Direction artistique

### ■ Direction graphique

Le jeu est composé uniquement de formes géométriques à base de carrés, de triangles et d'aplats de couleurs. Les personnages seront animés par des sprites. L'idée d'un monde aléatoire en perpétuel mouvement s'appliquera aussi au mieux aux éléments de décor du jeu : les arbres, les rochers, etc. seront générés aléatoirement et bougeront sans arrêt.

### ■ Direction sonore

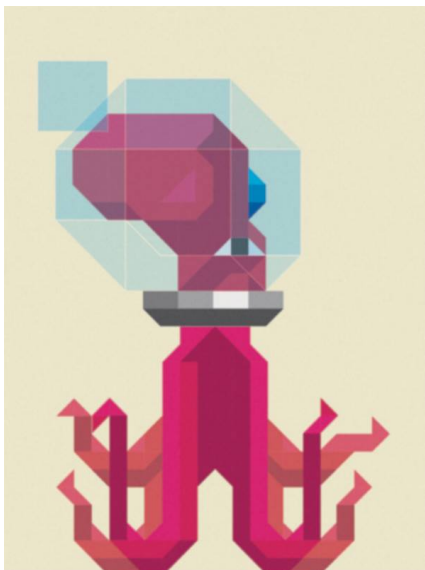
La musique, déjà composée, sera intégrée au jeu via le casque de la pieuvre. Elle pourra être désactivée via un raccourcis clavier et influera sur la luminosité globale du jeu. Des effets de synesthésie seront apportés, par exemple, par les différentes potions 'inutiles' ingérées par Octo.

## Références

- Starbound: génération procédurale, exploration et 2D
- Minecraft: génération procédurale, exploration
- No Man's Sky: génération procédurale, exploration, couleurs

*“ En informatique, la génération procédurale est le fait de créer du contenu à la volée. Cette idée est souvent liée aux applications de synthèse d'image et au level design dans les jeux vidéo. “ Wikipedia*

## Personnage



Octo est une pieuvre dotée d'une intelligence avancée. Il est très curieux et voyage depuis de nombreuses années. Son casque est un concentré de technologie poulpe. Il lui permet de respirer, d'écouter de la musique mais surtout d'introduire toutes les substances imaginables de l'univers dans son organisme dans le but d'améliorer ses capacités.

# GAMEPLAY

---

## Gameplay principal

Le gameplay s'articule autour de deux éléments principaux: l'exploration et le combat.

## Exploration des dimensions

Le joueur va être amené à parcourir les différentes dimensions pour comprendre le fonctionnement du jeu ainsi que parler aux personnages non joueurs pour obtenir des informations utiles ou non à son évolution.

- Dimension courante en premier plan (une dimension représente un niveau)
- Prochaine dimension en arrière plan
- Porte aller/retour permettant de passer d'une dimension à une autre
- Un seul biôme par dimension (exemple: neigeux, désertique, forestier, ...)
- Les niveaux changent sans arrêt tant que le MiniBoss est vivant
- Cristaux (élément décoratif) de plus en plus nombreux au fur et à mesure que l'on approche des mini boss
- Villages dans les airs (les habitants ce sont habitués à vivre avec les changements de décors, ils utilisent les cristaux pour faire voler leur village)



*Exemple d'une dimension courante (rose) et de la prochaine en arrière plan (bleu/blanc)*



## Potions

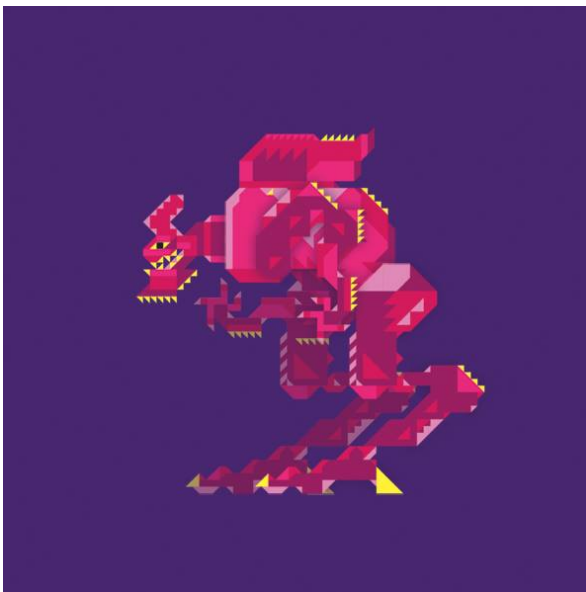
Potions (utile et inutiles, infinies, uniques, empilable)

- **Potions capacités** (utiles pour vaincre les boss, eau, électricité, élément, camouflage)
- Potions environnement (permet d'influer sur le terrain lui même, ou sur le terrain en arrière plan)
- Potions mouvement (sauter plus haut, double saut, s'accrocher sur des surfaces, grappin)
- Potions sonore (le fait d'activer ou non la musique permet au joueur de comprendre son environnement, par exemple entendre un monstre ronfler serait la seule manière de découvrir que ce monstre existe)
- Potions visuelles (Même principe que le son)

## MiniBoss

Les MiniBoss représentent le principal objectif à cours terme du joueur. Pour chacun d'entre eux, il faudra trouver la bonne stratégie à adopter (en utilisant la bonne potion) pour réussir à le vaincre. Les potions et les indications floues des pnj donneront au joueur des indices pour gagner.

- Ils se trouvent dans des instances
- A leur mort ils donnent des potions et des pierres magiques
- Le temps se fige à leur mort (plus de mouvement de terrain)
- Donne accès au BigBoss lors de sa mort





## **BigBoss**

Le BigBoss représente l'objectif final du joueur. Ce niveau sera le seul endroit ayant un lien avec toutes les dimensions.

Des la première visite, toutes les actions effectuées par le joueur seront enregistrées. A la seconde visite le joueur pourra interagir avec les versions passées pour mettre en place des associations de techniques.

- Niveau fixe
- En lien avec toutes les autres dimensions
- Création de combinaisons et stratégies à partir des potions récupérées sur les MiniBoss
- Système de gestion des versions précédentes
- Nombre de superpositions limitées par les pierres magiques
- But ultime

## **NPC (Non Player Characters)**

- Énigmes légères permettant de visiter les niveaux
- NPC permettant d'essayer les combinaisons de potions correspondant au biôme local
- NPC informatifs (dirige vers des drôles de solutions rares)
- NPC qui disent de la merde (très commun)

## **Joueur**

- Peut mourir
- Jauge de vie représentée par le casque entier
- Jauge de potion représentée par une potion attachée au casque (une seul à la fois)
- Pierres magiques augmentant le nombre de versions possibles (plutôt rares, indication du nombre de pierres magiques restante au moment ou il la gagne)
- Marqueurs (points de téléportation que le joueur peut placer où il le souhaite, il est représenté par un objet physique, il y en a un nombre maximum qui correspond au nombre de dimensions différentes. Ils figent l'espace dans un rayon défini autour d'eux)

## Gameplay complémentaire

Pour vaincre le BigBoss, le joueur devra associer plusieurs effets de potions. Une seule potion peut être active à la fois, ce qui oblige le joueur à rendre visite plusieurs fois au BigBoss pour combattre avec ces versions précédentes. La synergie entre les potions sera très utile voir indispensable.

Chaque village (1 village par monde) dispose d'un PNJ qui maîtrise un pouvoir. Celui-ci permet au joueur de tester le pouvoir de ses potions (sans les consommer) pour tester les différentes combinaisons de pouvoir possibles.

### ● Barème

- Génération procédurale / Modification de la map en temps réel (6pts)
  - Sol
  - Gestion de la couleur
  - Intégration des éléments (décors, npc, instances)
  - Portes dimensionnelles
  - Éléments de décors
    - Arbres
    - Cristaux
    - Nuages
    - Soleil
- Moteur physique basique (2pts)
- Système de potions (3pts)
- Système d'animation (1pts)
- Éditeur de map (4pts)
  - Zones fixes et/ou scriptées (instances)
- MiniBoss / BigBoss scriptés (3pts)
  - Dans une instance
  - BigBoss affichage des clones du personnage
- GUI basique (Interface utilisateur) (1pt)
  - HUD (Informations en jeu)
  - Boutons
- Bonus (5pts)
  - Un village par biômes
  - Interactions NPC
  - Marqueurs
  - Synergie entre le son et les couleurs du jeu
  - Post process
    - Shader
    - Lumière

## ● WISH LIST

Easter eggs

- C'est plus grand a l'intérieur qu'à l'extérieur
- Jim dans le désert
- Si tu me porte et que je te porte, on s'envole ?
- Lupus canis
- Vers de terre Dune
- Ascenseur deluxe (musique et fumée)

Choix des paramètres globaux desquels découlent la génération des dimensions

## ● Annexes



*Prototype de changement de map en temps réel*

## ● GAMEFLOW

**Menus**

**HUD**

**Dev Flow**

- JU: Moteur physique, gameplay, déformation de la map
- GUI: Éditeur de map
- FC: Décors, IA, gameplay
- IO: Core, Sound
  - Core
    - Package system
    - Ressources management
    - Coherents noises generator?

**Graphisme**

- Fond
- Éléments du jeu