

BEUSELINCK Clément

Game Design Document Mirno



Public Cible :

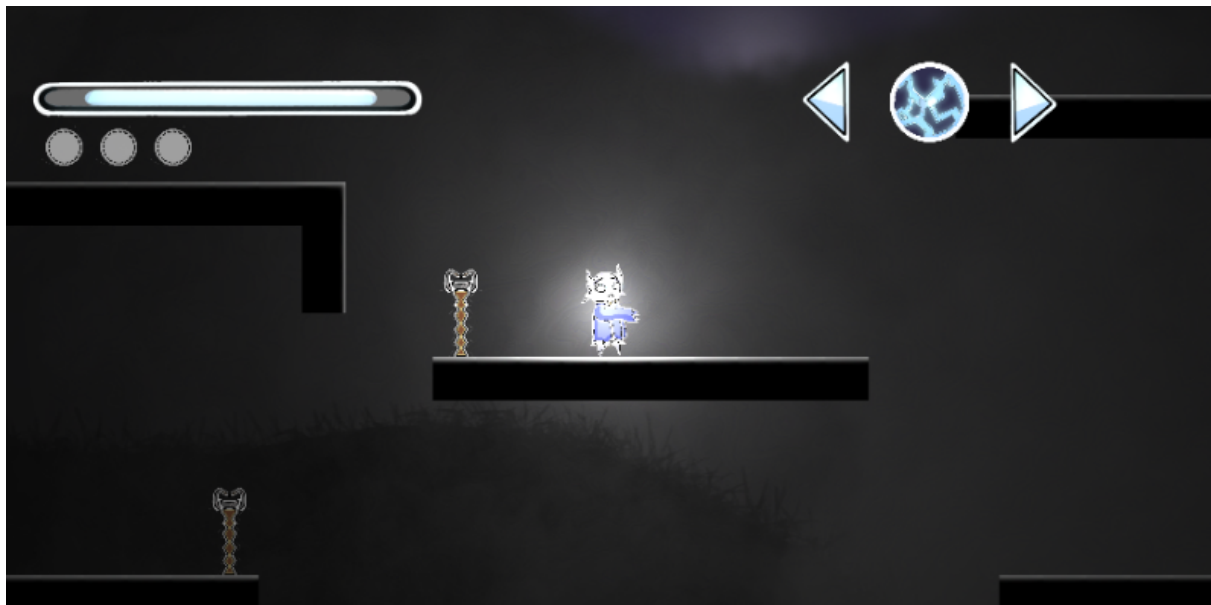
Le but du jeu est de proposer avant-tout une exploration de l'environnement via les mécaniques de déplacements et les jeux de lumières, le gameplay n'a donc pas pour but d'être extrêmement compliqué afin d'être jouable par une assez large variété de joueur (du joueur casual au joueur plus investis).

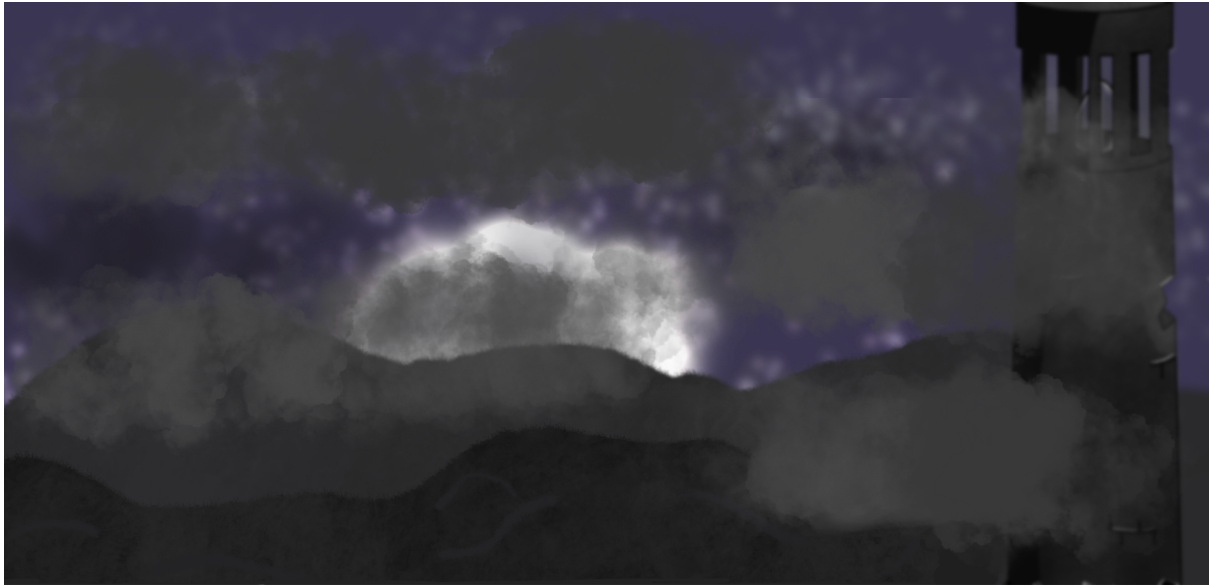
A travers les test, certaines mécaniques ont été revu afin d'offrir plus de liberté au joueur, le jeu ayant pour but d'être assez lent (placement pour préparer certaines actions etc), le gameplay pouvait paraître frustrant pour des joueurs désirant un peu plus de vitesse, une mécanique de création de plateforme à donc été imaginée et modifiée afin de permettre à des joueurs de créer leurs propre chemins.

Tetrade Elementaire :

Esthétique :

L'aspect graphique du jeu vise à raconter une histoire tout en ayant une identité propre, permettant de faire ressortir les éléments réellement importants et avec lesquels le joueur peut interagir, ce style permet également de se focaliser bien plus sur l'aspect technique en ayant des animations demandant moins de temps.





En ce qui concerne l'ambiance sonore, le but est d'avoir une ambiance globale faisant ressentir au joueur qu'il est seul tout en ressentant une évolution au fur et à mesure de son avancée.

Histoire :

L'histoire est présentée via les interactions du personnage avec son environnement, l'élément principal étant la lumière, celle-ci aide à comprendre ce qu'il se passe et l'incidence des événements sur le monde du personnage.

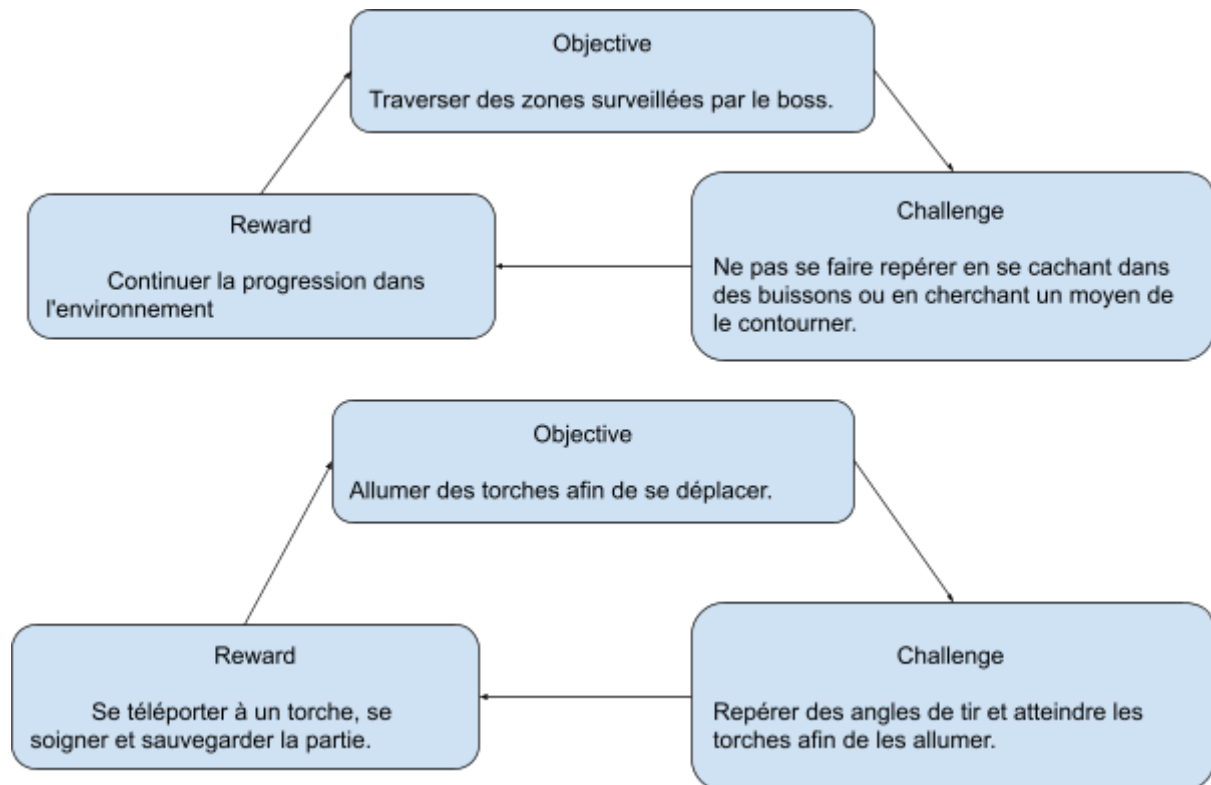
La lutte du personnage est d'autant plus exprimée lors de la fin du jeu, la lutte contre l'antagoniste principal est censée permettre au joueur de bien comprendre comment les ennemis se comportent et comment s'en débarrasser.

Technologie:

Le matériel utilisé pour jouer au jeu est le clavier, les flèches directionnelles permettent le déplacement et la visée, la barre Espace sert à sauter et les touches E, R, F et G servent à interagir et attaquer.

Un support manettes est envisagé mais n'est cependant pas implémenté dans la Beta.

Les boucles de Gameplay:



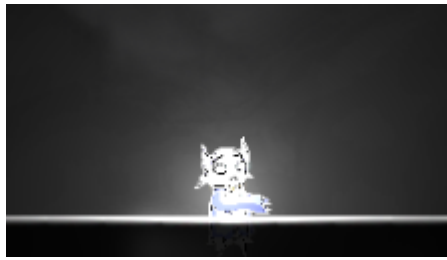
L'interface :

L'interface dans le jeu est assez simple mais permet de ne pas être surchargé par trop d'informations

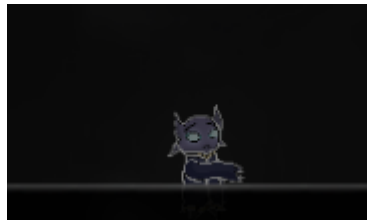


La barre de vie indique les HP du joueur, en dessous de cette barre se trouve 3 Slots indiquant les 3 objets à récupérer pour avoir accès au phare et donc à la fin du jeu.

La vie du joueur est liée à la lumière que son personnage produit, plus le personnage perd de vie et moins le joueur peut voir.



Éclairage à 100 HP



Éclairage à 5 HP

Le deuxième élément de l'UI est la sélection de projectile, variant entre 2 projectiles au choix entre l'orbe et le javelot :



Orbe sélectionnée



Javelot sélectionné

Le Story Telling :

Lors de l'aventure du joueur, ce dernier apprend l'importance de la lumière pour le personnage principal et le monde qui l'entoure, la lumière étant le seul moyen de se débarrasser des mauvais esprits.

Sa quête est tout d'abord d'atteindre le phare une fois en possession de 3 objets permettant d'avoir assez de puissance pour raviver la lumière de ce dernier, une fois en possession de ces 3 objets, le joueur peut accéder au phare où il devra lutter pour y monter, esquivant les différentes attaques du boss jusqu'à atteindre le sommet du phare et de se débarrasser des ennemis et libérer l'île.

Des boîtes de dialogues permettant au joueur de comprendre comment jouer serviront également à donner certaines infos sur les ennemis et l'environnement afin de faciliter la compréhension sans pour autant donner trop d'information au joueur.

Le Level Design :

Pour le Level Design, le jeu est séparé en 2 parties distincte, la première partie, l'île principale, est un niveau plus horizontale que le joueur doit explorer pour trouver des artefacts, dans cette partie, le joueur peut par moment être traqué par le boss qui va balayer des zones à la recherche du joueur.



Si le joueur est repéré, il ne peut pas fuir et sera alors attrapé par le boss.



La deuxième partie du jeu se trouve au phare, dans cette partie, le niveau est vertical et le joueur doit escalader le phare afin de le rallumer, le sommet du phare représente la fin du jeu.

L'ascension du joueur sera interrompue à plusieurs reprises par les mains du boss agissant comme des obstacles bloquant des torches, allumer une torche fera disparaître une main à proximité.

Objectifs :

Explorer l'île en tentant de survivre aux attaques des ennemis et du boss traquant le joueur afin d'obtenir des artefacts. Atteindre ensuite le phare pour affronter le boss et sauver l'île.

Risques et Récompenses :

Durant toute son aventure, le joueur est vulnérable, plus il faiblit et plus le monde qui l'entoure devient sombre, les ennemis peuvent être vaincus mais ce ne sont que de simples sbires, le vrai danger apparaît à plusieurs endroits sous la forme d'un œil balayant des zones spécifiques à la recherche du joueur, si le joueur est repéré, il ne peut ni fuir, ni se battre.

Si toutefois le joueur s'en sort et atteint le phare, il peut espérer vaincre celui qui le traque depuis le début et s'en débarrasser, une fois le phare allumé, le joueur aura libéré l'île des mauvais esprits.