

Lola :

La malédiction

de Night !



Game Design Document :

GUERIN Corentin

ETPA , Année 2020-2021.

Bachelor Game Design, Première Année Classe B.



SOMMAIRE


- 1. Marché, Cible et public visé : Page 3**
- 2. Tétrade élémentaire : Page 5**
- 3. Boucle de gameplay : Page 6**
- 4. L'interface : Page 8**
- 5. Storytelling : Page 9**
- 6. Le level design : Page 10**
- 7. Objectif, Risques & récompenses : Page 11**

1. Marché, Cible et Public visé :

Le jeu se présente comme une histoire narrative tel un conte de fées, où le joueur évolue dans l'histoire au travers son avancé dans le jeu. Parmi ce style de jeu, on retrouve sur le marché des jeux tel qu'Ori and the Blind Forest, Trine ou encore Paper Mario.



Fiche Personna :

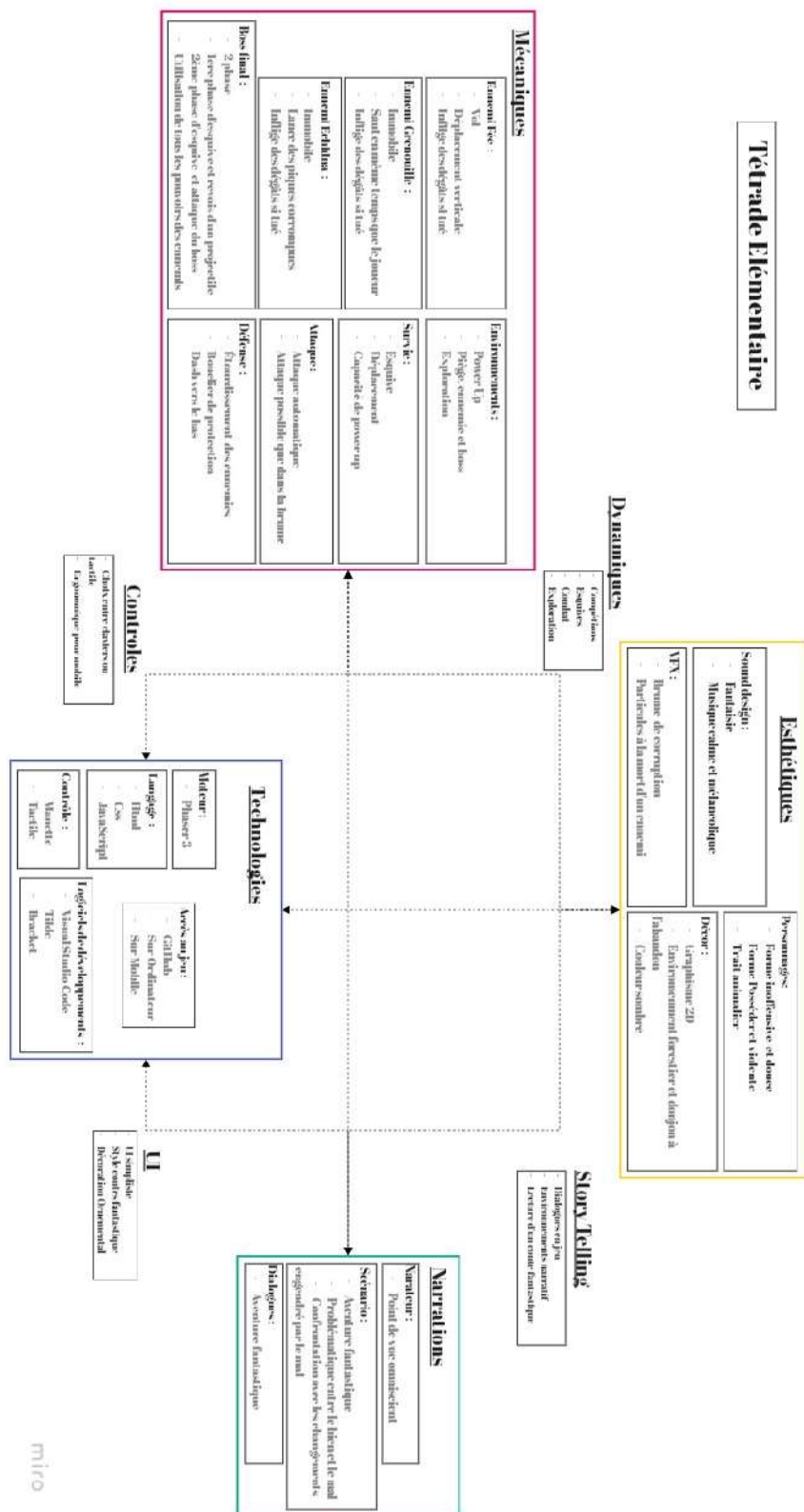
	Description	Caractéristique	Lieux fréquenté
	<i>Prenom:</i> Ophelie <i>Âge:</i> 20 ans <i>Profession:</i> Commerçante	<ul style="list-style-type: none">• Attentive• Social• Curieuse• Passionné• Ambitieuse	maison <div><div></div></div> travail <div><div></div></div> transport en commun <div><div></div></div> lieu public (parc,magasin,etc...) <div><div></div></div>
Jeux préféré	Centre d'intérêt		Appareil informatique
<ul style="list-style-type: none">• Paper Mario• Ori and the Blind Forest• Rayman• Hollow Knight <p>→ Type: Plates-formes et Aventure</p>	<div>Amis</div> <div>Jeu video</div> <div>Culture</div> <div>Lecture</div> <div>loisirs créatif</div>		<ol style="list-style-type: none">1. Téléphone2. Ordinateur3. Tablette

Le public visé est un public jeune avec pour centre d'intérêt la lecture de livre fantastique et jouant à des jeux de plateformes de manière occasionnelle. Ce jeu cible des joueurs ayant pour objectif le détachement et voulant passer un bon moment sans éprouver trop de difficulté lors de leur temps de jeu. Ainsi que les personnes à la recherche de session courte dans les transports en commun, ou plus longue pour jouer chez eux devant un ordinateur.

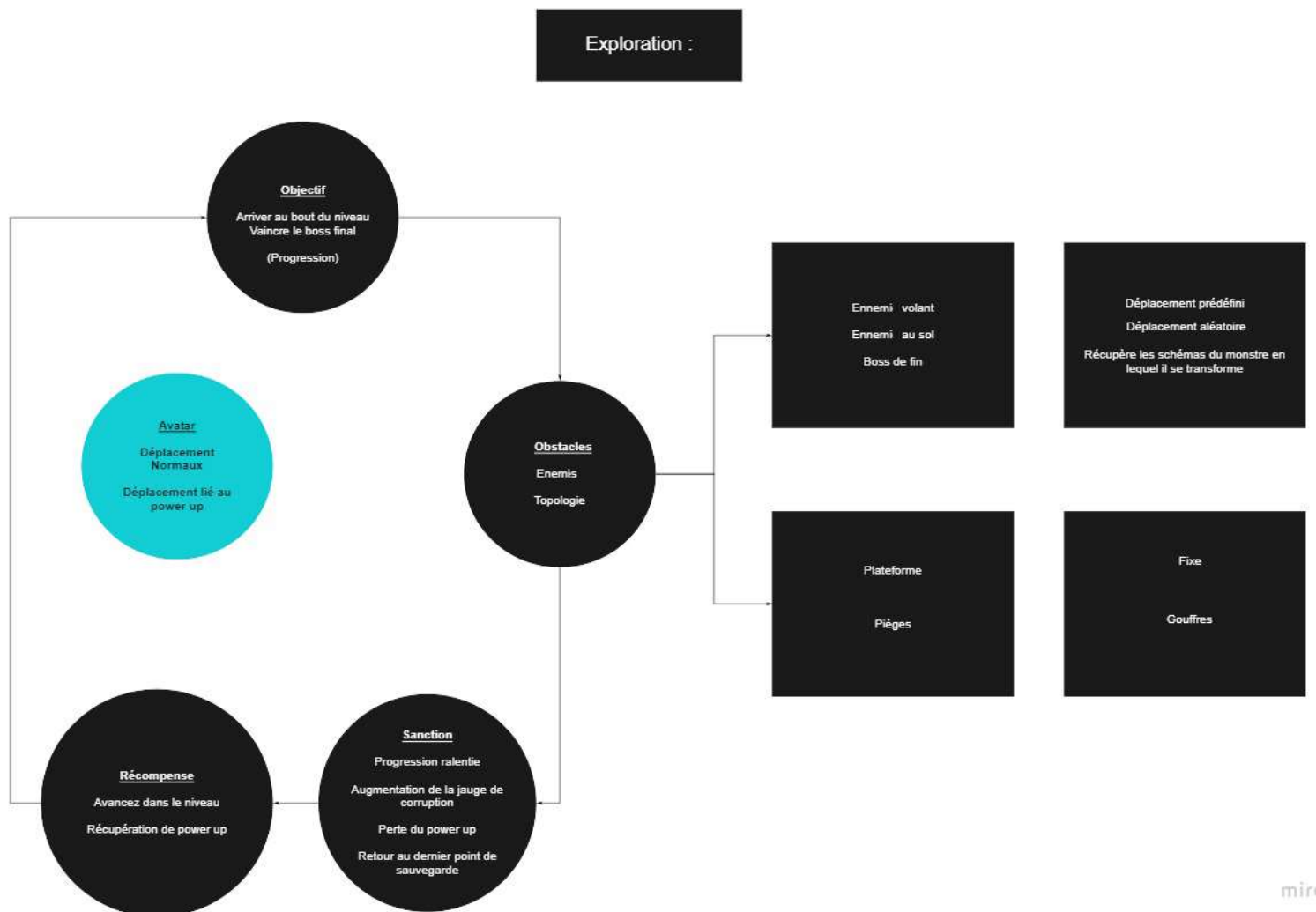
2. Tétrade élémentaire :

Lien miro :

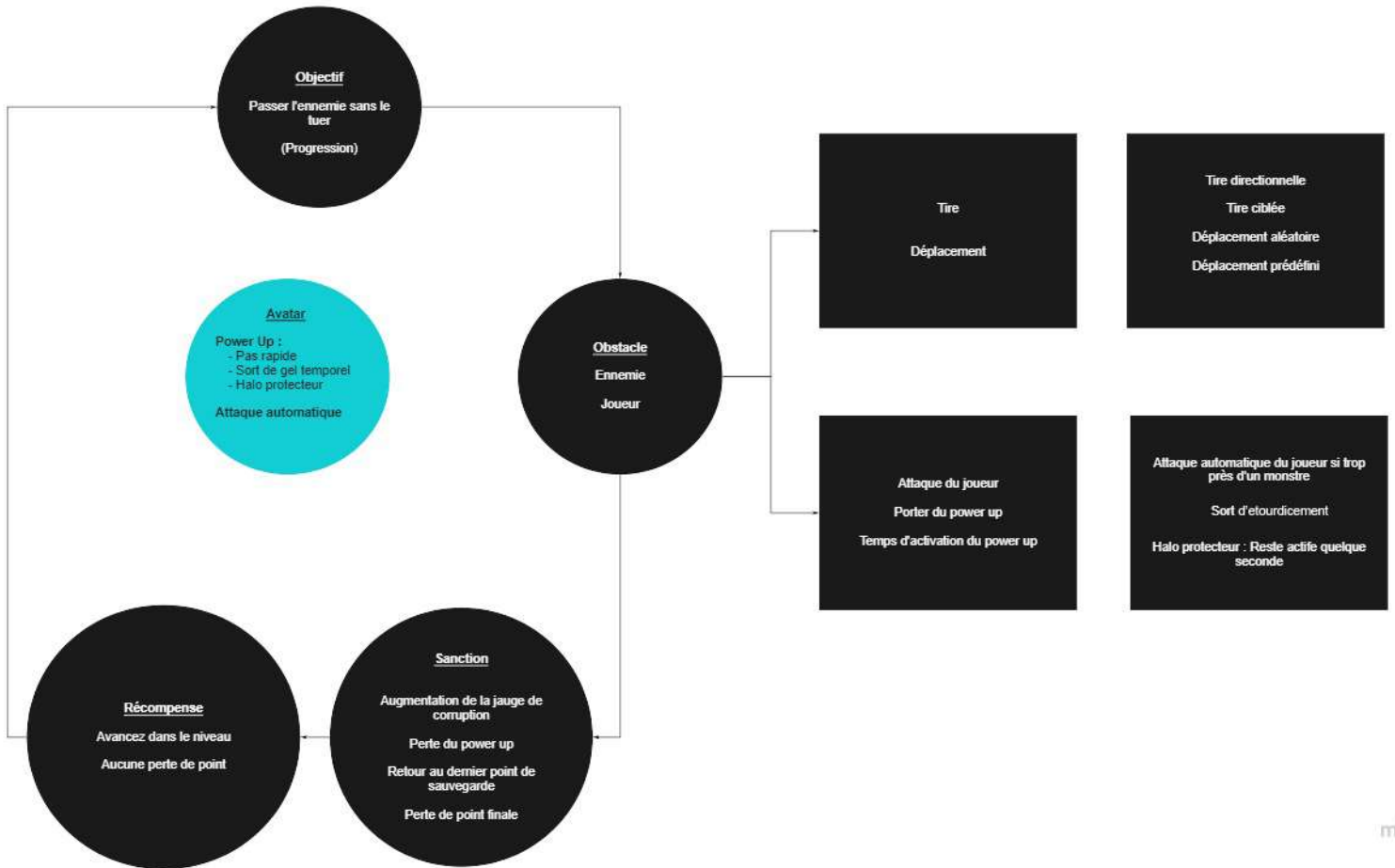
<https://miro.com/welcomeonboard/yumL5hqzj1lOjnCiJX4GOtEtoPgqboG8gxwIMNY4dLWvnjTbraZHrZGluACMHiU>



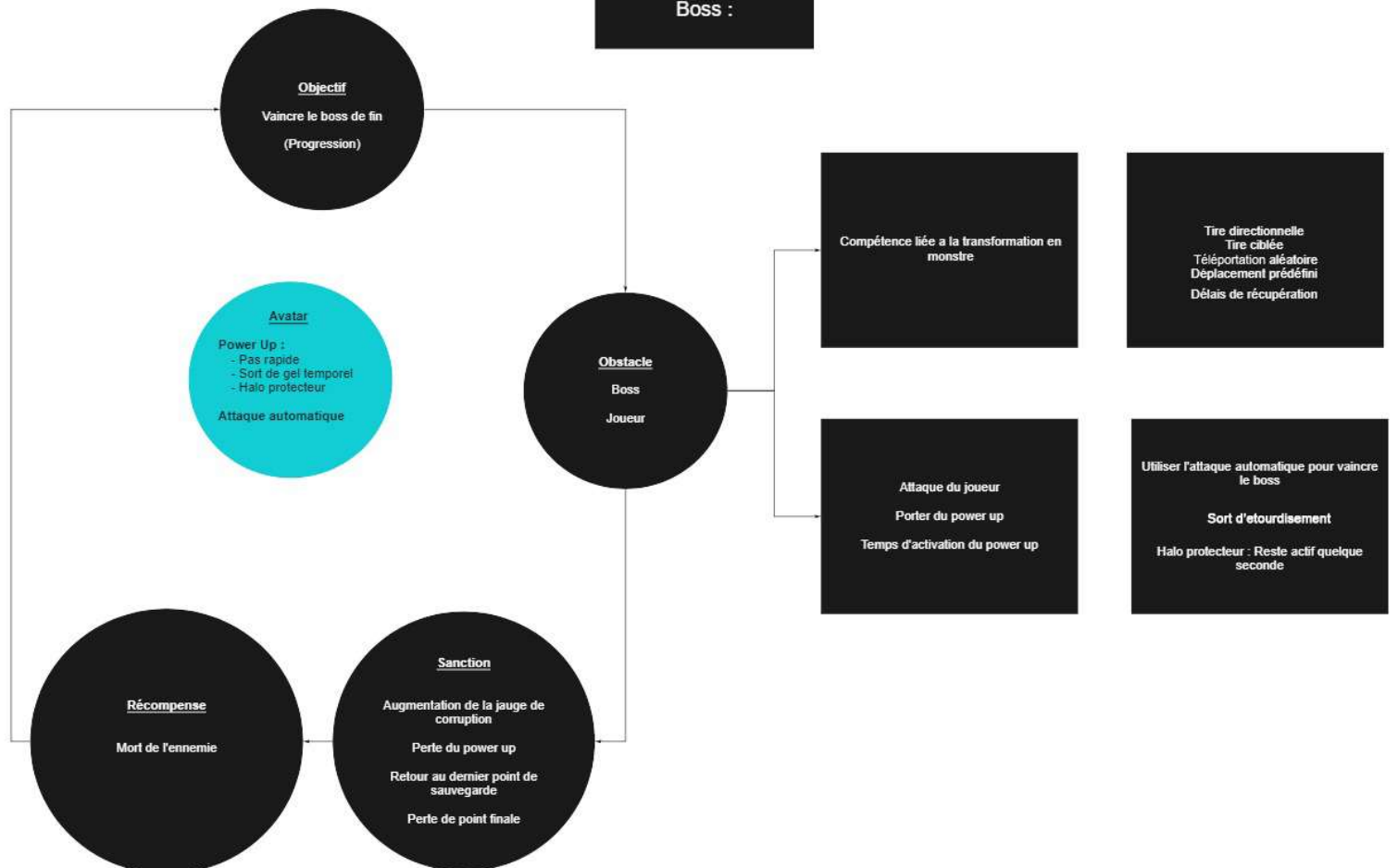
3. Boucle de gameplay :



Combat contre un ennemie :



Combat contre le Boss :



4. L'interface :

L'interface du jeu donne au joueur l'impression de lire un livre de conte. En effet, celle-ci est présentée au lancement des jeux comme l'ouverture d'un livre de conte fantastique dans lequel se déroule l'histoire. Ce rappel est présent dans l'interface de lancement du jeu, mais aussi durant le jeu avec l'utilisation d'ornement et dans la narration de l'histoire présente sur l'écran durant le jeu. Ainsi que durant le menu de mise en pause du jeu montrant le changement de page du livre vers différents menus.

L'interface de lancement du jeu propose un menu avec des options menant vers différentes actions tel que le lancement du jeu, la consultation des contrôles du joueur et la consultation des crédits du jeu.

L'interface en jeu, quant à elle, montre le nombre de vies du joueur ainsi que ça jauge de corruption et les pouvoirs obtenue durant le jeu. En cas de lancement du jeu sur mobile des boutons d'actions cliquables, apparais pour gérer les déplacements du joueur.

L'interface de pause quant à elle, propose aussi un menu avec des options menant vers différentes actions comme permettre au joueur de reprendre la partie, ou la consultation des contrôles.

On retrouvera aussi une interface en cas de défaite ou de victoire du joueur qui affectera la fin du jeu.

5. Storytelling :

L'histoire est construite comme un conte de fées, le jeu commence sur le menu avec un texte permettant une mise en contexte de l'histoire et un lancement de la partie en cliquant sur un bouton « il était une fois ... ».

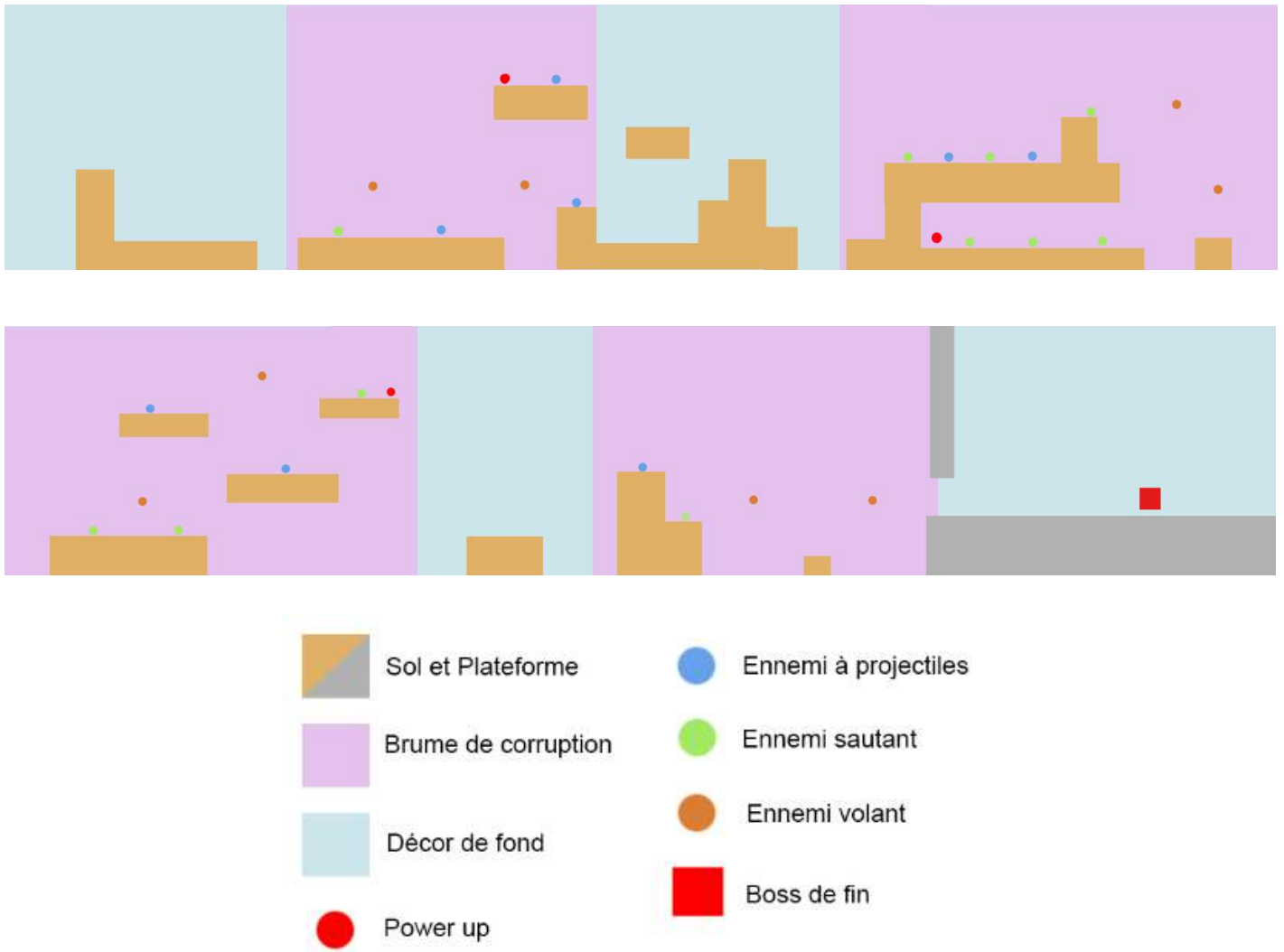
En jeux du texte apparaît lorsque le joueur avance dans le niveau sous la forme de texte narratif déroulant l'histoire et affiche les paroles des personnages ainsi que l'utilisation de power up.

Des personnages sont présent tous le long du jeu afin d'offrir des informations au joueur sur l'environnement et les obstacles à venir.

Le jeu se compose en 3 acte dont le premier laisse place à de l'exposition avec des habitants terroriser et dans l'incompréhension des événements. Puis la découverte de l'antagoniste dans un second acte permet de donner un objectif au joueur, le laissant à la recherche d'augmentation de pouvoir. Enfin, le troisième acte, se compose de la confrontation entre le joueur et l'antagoniste et le dénouement du jeu.

Le jeu se compose de 2 fins possible en fonction de la réussite ou non du joueur, si celui-ci arrive à vaincre ses adversaires il se retrouvera face à un happy end, mais dans le cas contraire s'il échoue un dénouement tragique l'attend.

6. Le level design :



Le niveau commence par une prise en main des contrôles pour le joueur ainsi que la présentation de différentes ennemies et des mécaniques pour les esquiver. Ensuite des power up permettant de se protéger peuvent être trouvés et donne au joueur la possibilité de traverser plus facilement les ennemis pour arriver au boss final où l'utilisation des pouvoirs obtenus permet de faciliter l'affrontement.

7. Objectif, Risques & récompenses :

L'Objectif pour le joueur est de découvrir l'histoire au fur et à mesure qu'il avance dans le niveau afin de terminer l'histoire. Pour ce faire il devra récupérer des power up et affronter l'antagoniste de cette histoire.

Afin d'y parvenir, il devra évoluer dans un monde où ces habitants se trouveront être des obstacles qu'il devra éviter au travers des passages difficiles afin de ne pas perdre la partie et provoquer un dénouement tragique à l'histoire. Le joueur devra donc éviter de se faire toucher par les projectiles ou les habitants corrompus ainsi que les pièges présent dans le niveau pour ne pas sombrer dans la corruption.

Si le joueur parvient à avancer dans le niveau celui-ci découvrir l'histoire et lui permettra de se diriger vers un happy end. Il découvrira également des informations sur l'environnement et l'utilisation de power up ainsi que des informations pour parvenir à sauver tout le monde.