



**TP – Game Design**



**Game Design Canvas**



**King's Madmen**

**Prob Bastien**





# SET UP

## INTENTION

Il s'agit de créer un action RPG à la difficulté très accrue du type Dark Souls Like, à la 3<sup>e</sup> personne, en 3D, sur PC et en multijoueur online à 2 joueurs. Le but du jeu serait de parcourir une dimension folle et excentrique afin de vaincre un puissant démon qui retient l'âme d'un roi dément en otage. Pour soigner ce roi pris d'hystérie et de folie furieuse, la cour a décidé d'envoyer les deux fous du roi pour traverser son esprit empli de bizarreries sans nom, afin de le délivrer de ce démon sadique.

Le niveau débute doucement pour permettre aux joueurs de s'accommoder au gameplay et à l'univers, mais change brusquement vers une difficulté anormalement accrue. La courbe de flow monte drastiquement en piquée pour faire comprendre aux fous du roi qu'ils vont devoir persévérer et se donner à fond pour réussir à atteindre le bout du niveau et vaincre le boss final.

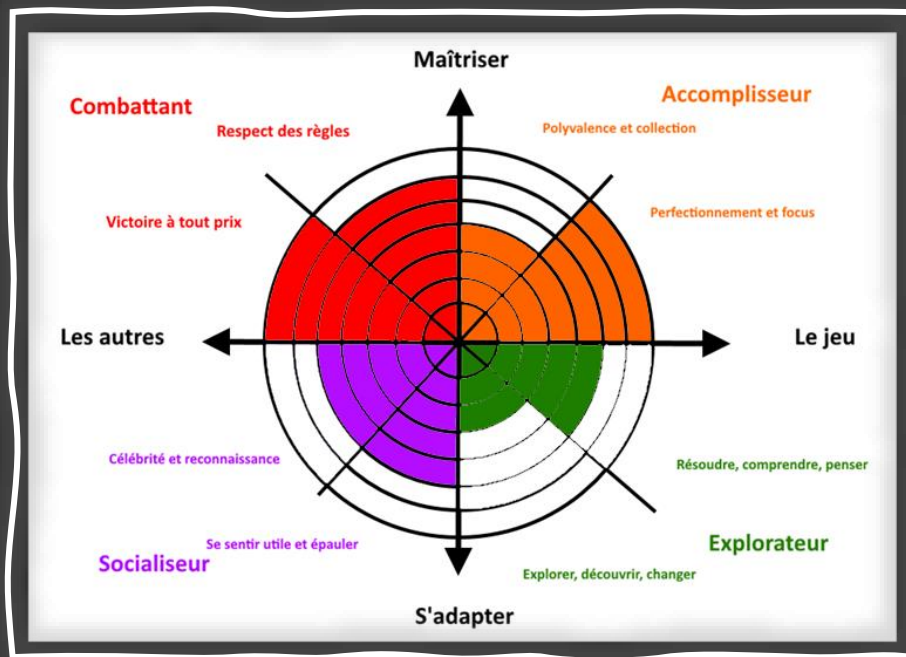
Aucun apprentissage à but sérieux ou d'intention économique ne sera impliqué lors de ce projet.

## PLAYERS

Le genre est plus axé vers une cible masculine, du fait de la grande part d'action et de violence qui se dégage du gameplay. L'âge se situe dans une fourchette comprise entre 18 et 35 ans, le rythme se voulant oppressif et dynamique.

Le jeu cible un public hardcore, du fait de la difficulté émanant du gameplay et la demande significative de compétences cognitives liées au jeu vidéo.

Selon Bartle :



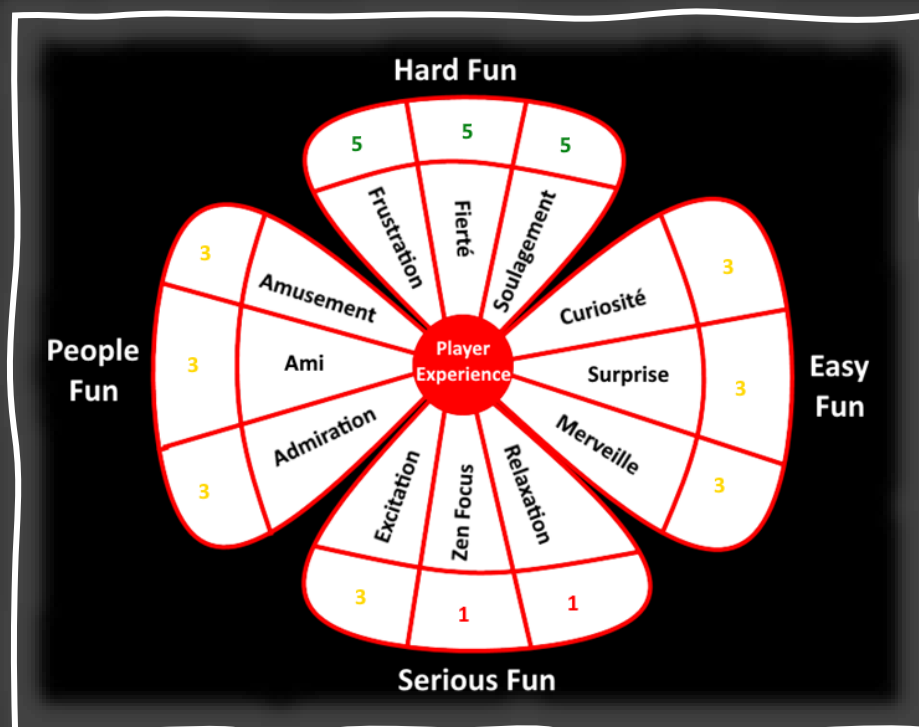
Selon Gardner :

THEORIE DE GARDNER	NOTE
Musicalité	3
Kinesthésique	4
Logico-Mathématique	2
Langagier	1
Spatial	4
Inter-personnel	4
Intra-personnel	3
Existentiel	3

Selon Leblanc :

TAXINOMIE DE LEBLANC	NOTE
Sensation	4
Fantasme	4
Narration	4
Challenge	5
Camaraderie	5
Découverte	4
Expression	3
Soumission	4

Selon Lazzaro :





# DESIGN

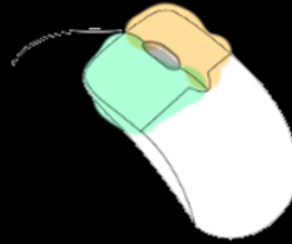
## EXPERIENCE

Il s'agit d'un action RPG de difficulté extrêmement accrue, voulant pousser les joueurs au-delà de leurs propres limites. L'expertise et le focus sont les deux mots clefs de leur réussite dans cet univers rempli de dangers mortels et d'ennemis implacables. L'esthétique fait ressortir une ambiance irrationnelle et excentrique, qui se mariera avec le thème de la folie. L'architecture fera penser aux asiles de fou et la colorimétrie suggérera différents effets psychotropes. Les ennemis seront tout autant délirants, tout en restant macabres et suscitant l'effroi.

La durée de jeu sera courte sur ce prototype : une expérience environnant les 5 minutes où les joueurs devront parcourir un chemin tout tracé en affrontant les ennemis, jusqu'au boss qu'ils devront défaire. Mourir signifiera recommencer depuis le début du niveau, ce qui augmentera la frustration, mais aussi le sentiment de satisfaction après avoir réussi le jeu.

## INTERACTIONS

Les joueurs seront sur des PC distants, car le jeu est en multijoueur online. Ils utiliseront la souris et le clavier pour déplacer leur personnage et combattre les ennemis. Il n'y aura pas d'options de réglage pour ce prototype, mais en théorie, il serait préjudiciable de mettre en place l'opportunité de modifier le volume audio, les contrôles, la luminosité, l'accès à la manette ...



**Se déplacer**



**Sauter**



**Dash**



**Attaquer**



**Parer**

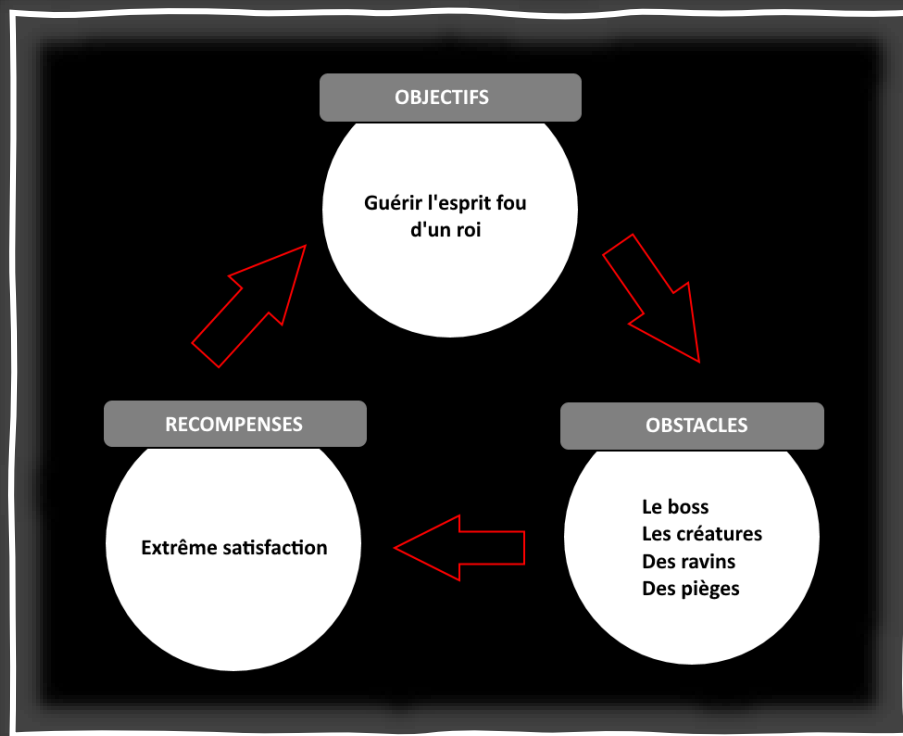
## FEEDBACKS

Le niveau du prototype est court (environ 5 minutes) avec des montées, des descentes, des lignes droites, des ravins ... Le sentiment procuré par l'accomplissement du niveau et la victoire sur le boss sont sources d'une grande satisfaction. Le scoring est une idée envisageable pour concurrencer les deux joueurs, même s'il ne s'agit pas d'une obligation pour le prototype. Seul un feedback basé sur l'audio, les particules et une animation sera implémenté, après la mort d'un ennemi.

## MECHANICS

Le gameplay se base sur le déplacement (mouvoir son personnage, sauter sur des plateformes, esquiver les ennemis, leurs attaques et les pièges) et le combat (attaquer, faire des

attaques lourdes, parer ...). Le jeu se passe en temps réel, et les deux joueurs auront les mêmes compétences, ainsi qu'un but commun (celui de défaire les ennemis et le boss). Les créatures auront une IA agressive et se dirigeront vers les joueurs pour les attaquer.



## CHOICES

Il s'agira d'un jeu se vouant exclusivement au pve. Le joueur n'aura pas le choix de traverser le niveau complet, allant d'un point A à un point B bien spécifiques, pour défaire le boss final. Quelques rares choix d'embranchements seront offerts aux joueurs, mais le jeu se veut très linéaire et n'offre que très peu d'outils pour laisser le joueur s'exprimer (du moins dans le prototype).

Théoriquement, on peut songer par la suite à offrir au joueur un système de personnalisation de compétences ou d'armures pour permettre au joueur de suivre la voie qu'il aimerait suivre.

Dans le prototype, la prise de décision est très limitée :

- Quel ennemi engager ?
- Quel ennemi laisser à son partenaire ?
- Où se positionner pour ne pas subir de dégâts ou être encerclé ?
- Quand attaquer / parer / esquiver ?

La communication avec son binôme est donc primordiale et fait partie intégrale du gameplay. Les choix devront se faire en équipe et il sera utile aux joueurs de donner des informations sur quel ennemi attaquer/ focus et faire savoir quand est-ce qu'un joueur est en danger critique.

## IMPACT

Les joueurs sont engagés émotionnellement dans l'aventure. La souffrance et la frustration enclenchées par leurs potentielles défaites ne feront qu'accentuer leur satisfaction lorsqu'ils auront triomphés. Cette satisfaction sera éprouvée personnellement, mais aussi pour l'égard de leur binôme, qui aura fait la moitié du travail. En théorie, si chacun persévère et se dépasse, la relation entre les joueurs ne sera qu'accrue et enjolivée, car ils auront vaincu ensemble un obstacle immense.

Chacun aura appris du jeu, de soi-même, et de l'autre.



# CONSIDERATION

## R.O.I.

Le retour sur investissement premier de ce jeu est une amélioration personnelle sur la compétence de réseau. En effet, travailler sur un projet network est un atout important pour enjoliver mon portfolio, sachant que savoir travailler avec le framework .NET est demandé par plusieurs recruteurs.

Le deuxième retour sur investissement est une satisfaction personnelle pour avoir réalisé un jeu type Souls, chose à laquelle je songeais depuis un moment.

Concernant le joueur, son R.O.I. serait la satisfaction procurée après avoir passer des moments difficiles, ainsi que des expériences partagées avec son binôme. La satisfaction est en partie procurée après une progression du joueur, le fait qu'il a dépassé ses limites et qu'il a su coopérer et communiquer avec l'autre joueur.

## Effort

Les joueurs devront effectuer beaucoup d'efforts. Le niveau de maîtrise voulu par le challenge est soutenu et l'apprentissage sera difficile. La longueur de ce dernier dépendra de la relation entre les deux joueurs. Si le duo de joueurs n'a pas une bonne communication et synergie à la base, l'effort à apporter sera encore plus grand.

Du côté du développement, l'effort à apporter sera au niveau de l'IA, du network et des animations (qui sont des domaines difficiles à maîtriser). Le game design de projet se déroulera sur une semaine, tandis que le développement du jeu se déroulera sur trois semaines. Un prototype sera

attendu d'une durée environnant les 5 minutes de jeu. Aucun budget n'est mis en cause, et le plus important, au-delà de rendre un produit fini, est d'apprendre et tendre vers la maîtrise vers les domaines de compétences que sont l'animation, le network, le level design et l'esthétisme du jeu.

## Channels

Théoriquement, le réseau de vente serait Steam, bien que le projet ne soit pas prévu pour la vente. La communauté ciblée est celle des joueurs hardcore ayant apprécié les expériences vécues sur les jeux Souls Like.

## Platforms

La plateforme est le PC. Les deux joueurs joueront sur leur PC distinctif, en réseau, sur le système d'exploitation Windows. Le prototype ne comprendra pas de support manette.

## Positioning

Les jeux comparables sont les Dark Souls. Sekiro : Shadows Die Twice et Ghost of Tsushima sont aussi des jeux comparables. Ce sont des action RPG très difficiles, nécessitant un degré de perfectionnement incroyablement élevé. Lies of P est un jeu qui sortira prochainement et qui reprend les caractéristiques des jeux du genre déjà existants.

Dark Souls I



Dark Souls II



Dark Souls III



Sekiro : Shadows Die Twice



Ghost of Tsushima



Lies of P

