

# The guard files

game design document

Forget

Natael

JV1B

# 1 :quel public ai-je ciblé ?

J'ai avant tout ciblé un public assez large pour l'aspect graphique. Le jeu se voulant peu violent avec un design très cartoon. Néanmoins, le jeu se veut tout de même mécaniquement assez complexe à manier. Ce qui fait que le jeu vise principalement un public majoritairement au dessus des 12 ans. Au niveau du profil de joueur. Je pense que mon jeu intéressera plus des joueurs régulier et qui aime les graphisme simple avec des mécanique varié et un système de combat par combo. Le jeu pourrai éventuellement intéresser des joueurs casual qui cherche un jeu court et actif demandant un peu de réflexion.

## 2 :La tétrade élémentaire.

Le jeu se joue sur écran et se joue avec le clavier et la souris. Le jeu se voulait à l'origine un jeu possédant des designs réaliste pour le fond et cartoon pour les personnage, j'ai du opté pur un style plus simpliste en usant du pixel art pour des personnages facilement reconnaissable . Je voulais également que le thème du jeu se focalise dans la maintenance d'où les fond réaliste flouter présent dans le jeu. Dans mon jeu, les règles sont simple. Il faut avancer dans chaque salle en résolvant les épreuves de chaque salle et en atteignant les moniteurs présent à chaque fin de salle et qui permette le déplacement entre les salles. À l'origine, le jeu se voulait être un metroidvania, souls-like mais à mesure que le projet avançait, je me suis rendu compte que mon projet s'inspirait de plus en plus sur un jeu de la playstation 1 nommé « l'odyssée d'Abe ». j'ai donc décider de continuer dans cette direction. Nous avons donc le personnage nommé Réparation, qui se fraie un chemin dans un monde hostile et récoltant le plus d'énergie possible pour augmenter sa puissance.

## 3 :Boucles de gameplay

- objectif : devenir plus fort → challenge : vaincre des ennemis → récompense : gagner de l'expérience
- objectif : progresser dans une salle → challenge : vaincre des ennemis, déplacer des objets, sauter sur des obstacles → récompense : progression dans l'aventure
- objectif : finir le jeu → challenge : vaincre le boss → récompense : fin du jeu
- objectif : avoir le meilleur score → challenge : ne pas mourir → récompense : avoir le meilleur score

## 4 :l'interface

au niveau de l'interface, nous avons les points de vie du joueur représenter par une batterie qui perd de la charge à chaque point de vie perdu. On à également un indicateur de quand on change de mode de jeu entre le mode camera et le mode Reparion représenter en haut à gauche par °REC.

## 5 :Storytelling

nous incarnons Reparion, un fichier qui c'est matérialiser dans le monde réel, dans un atelier de maintenance et qui affronte des créature chaotiques nommés buglians. Pour les vaincre il doit avancer dans chaque salle en relevant tout les défis qui s'opposent à lui et récolter le plus d'énergie buglians possible sans mourir pour que les buglians soit sceller le plus longtemps possible. Plus Reparion récolte d'énergie, plus les buglians seront sceller longtemps.

## 6 :Level design

le jeu commence dans l'atelier de maintenance. Un endroit sécuriser sans gros danger ou le joueur apprendra les mécaniques du jeu, les type d'ennemis, et à s'adapter à l'environnement dans lequel il est plonger. Je prévoyait également une suite dans une armoire électrique avec de nouveau ennemis et une accentuation du danger mais par manque de temps, j'ai du me limiter à cette première partie.

## 7 :Les objectif

le jeu à pour objectif d'accumuler le plus de points possible et de mourir le moins possible pour obtenir le meilleur score. Le jeu se finit quand le joueur à vaincu le chef Buglians.

## 8 :Risques et récompense

Le joueur risque de mourir au cours du jeu ce qui va réduire son score. En revanche, tuer un ennemie et récolter des énergie Buglians augmente le score.