

GAME DESIGN DOCUMENT

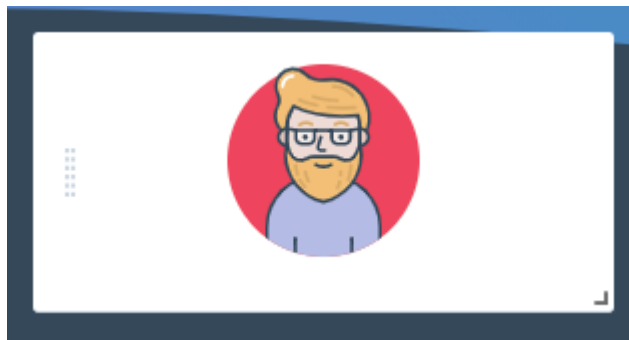
Outer Snail



Sommaire :

- [La Cible](#)
- [Le Public](#)
- [La Tétrade](#)
- [Les Boucles de gameplay](#)
- [L'Interface](#)
- [Storytelling](#)
- [Le Level design](#)
- [Objectif](#)
- [Risque & Récompense](#)

- La Cible :



Nom Martin Anthony
Âge Entre 18 et 24 ans

Situation Actuelle

- Etudian - Indépendant financièrement.
- Vivant seul dans un appartement proche de sont lieu de travaux.
- Sociale, aime partager c'est passions.

Intérêts - Hobbies

- Sport
- Musique
- Jeux vidéo

Personnalités

- Patient
- Sérieux
- Motiver a réussir

Type de jeux préférer

- Die and retry
- Runner
- Platformer 2D / 3D

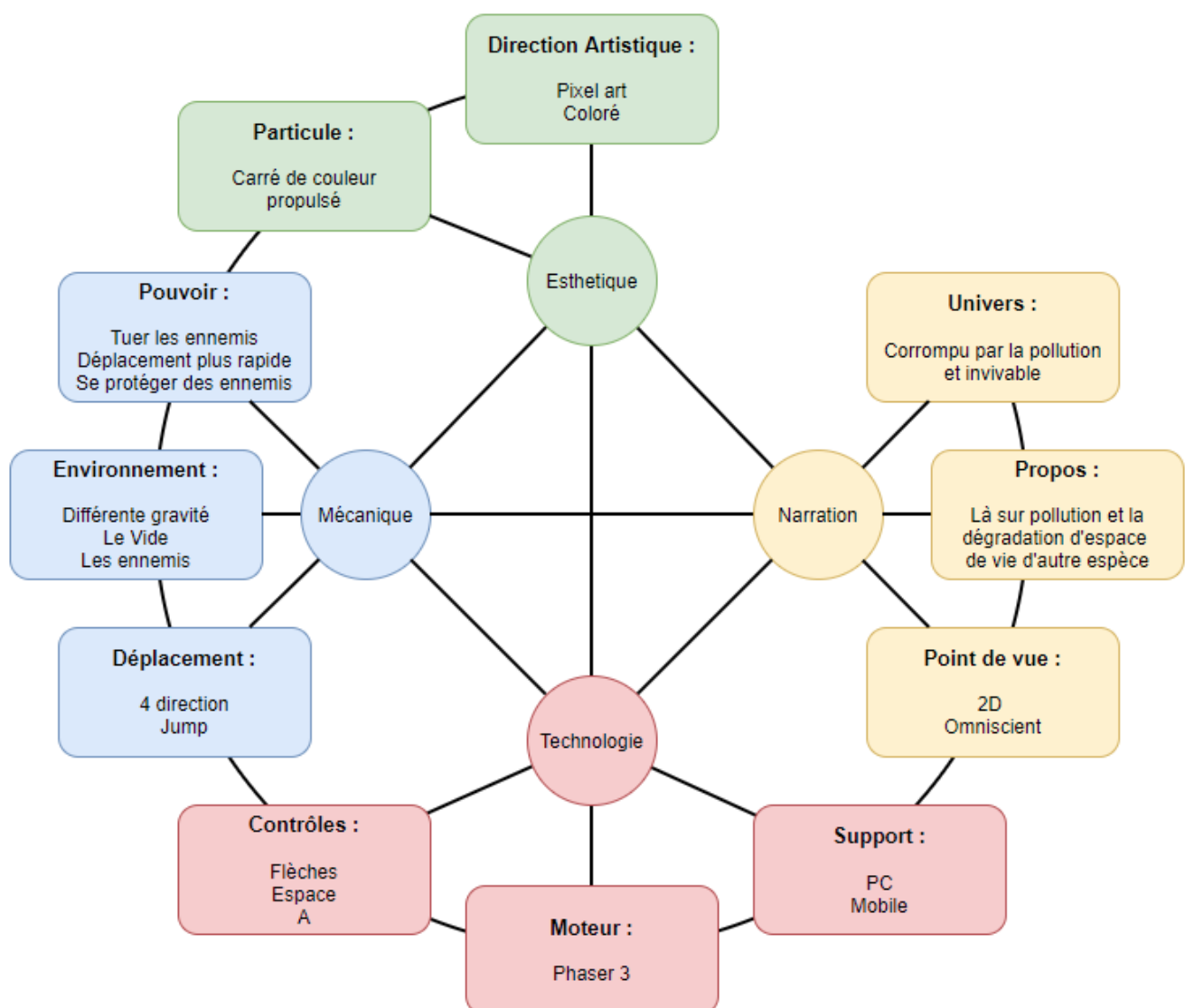
Exemple de jeu

Super Meat Boy	The bindig of isaac
Mario Galaxie	Hollow Knight
Dark Soul	
Celeste	

- Le Public :

Le jeu est destiné à des joueurs cherchant du challenge et prêts à recommencer plusieurs fois avant d'y arriver. Il peut aussi attirer les joueurs "collectionneurs" qui termineront le jeu à 100%.

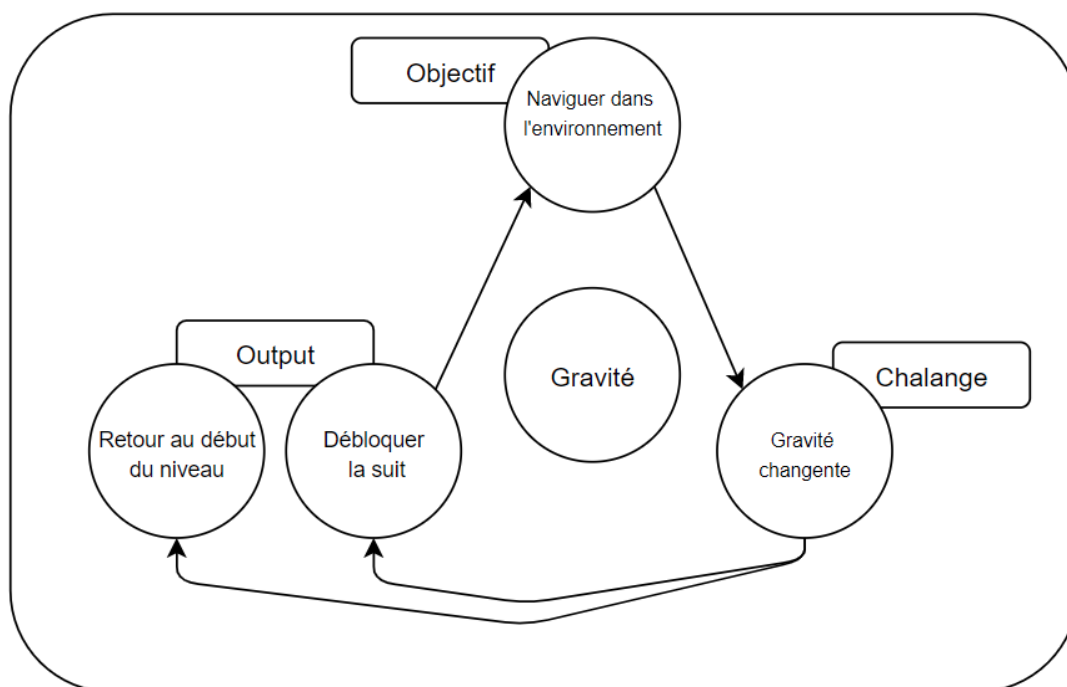
- La Tétrade :



[Lien de L'image.](#)

- Les Boucles de Gameplay :

- Boucle de Gameplay : Gravité



[Lien de L'image.](#)

La gravité n'est pas en elle-même une capacité cependant le joueur peut jouer autour pour se déplacer ou esquiver les ennemis. Surtout avec le fait qu'il y en a quatre différentes, le joueur peut s'en servir pour se propulser et aller à des endroits qui ne serait pas atteignable avec une gravité classique.

Compétences :



Le Dash :

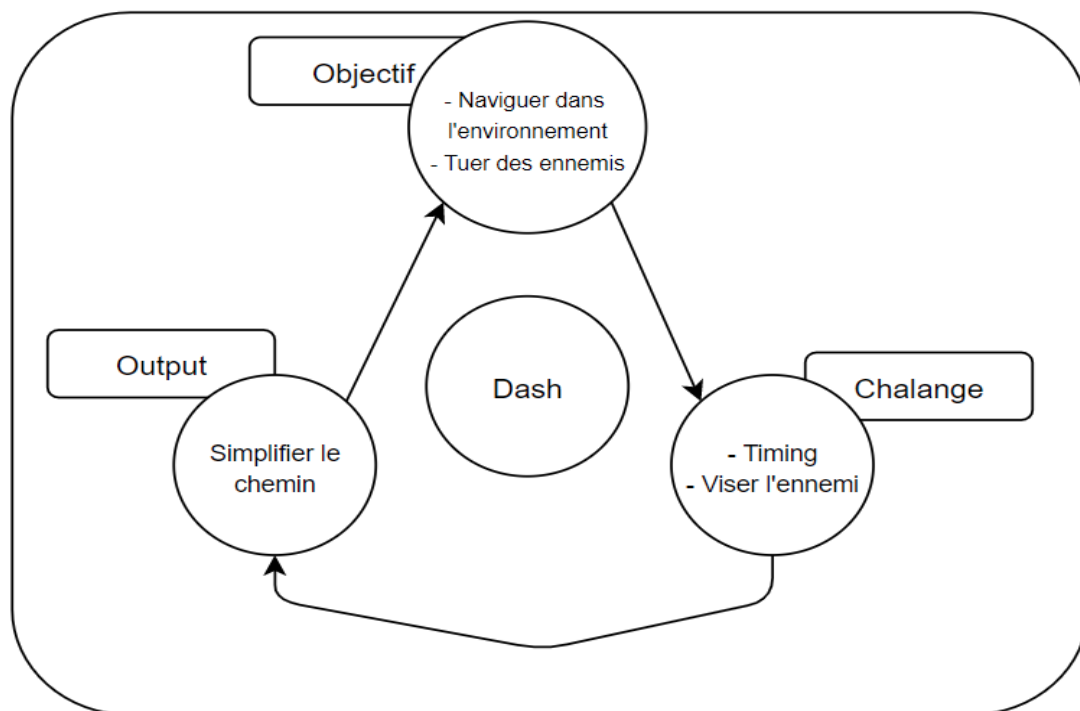
Élance le joueur dans la direction de son choix.



Le Shield:

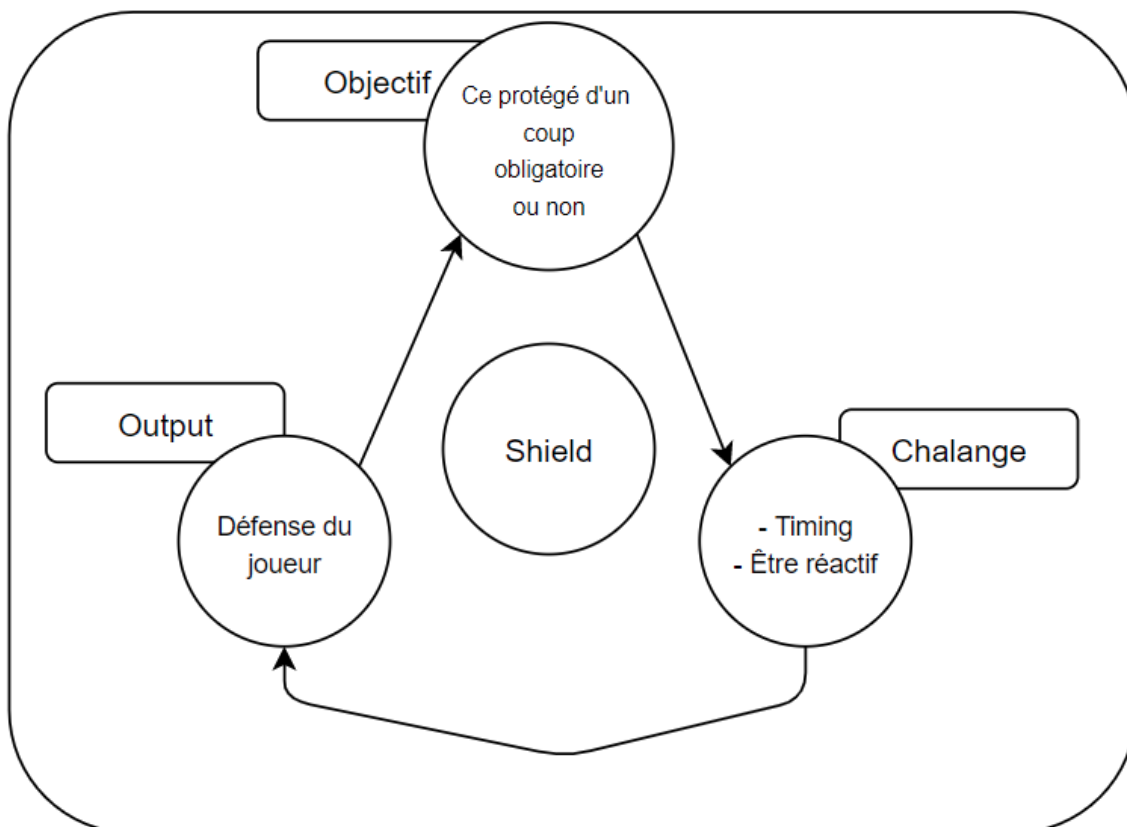
Permet au joueur de se rendre invulnérable volontairement pendant un court instant.

- Boucle de Gameplay : Dash



[Lien de L'image.](#)

- Boucle de Gameplay : Shield



[Lien de L'image.](#)

- L'interface :

L'interface sera composée en trois parties.

- Les points de vie.
- Le nombre de fruits récupérés.
- L'inventaire des capacités.
- Vue d'ensemble.

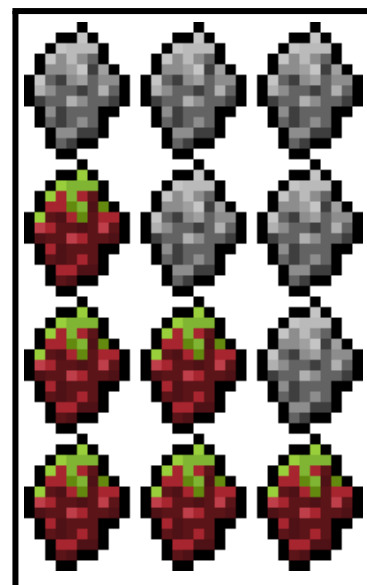
Les points de vie :

Les point de vie seront représentés par des carapaces :

Points de vie 3/3	
Points de vie 2/3	
Points de vie 1/3	
Points de vie 1/3 La barre se met à clignoter pour Renforcer le sentiment d'insécurité.	
Points de vie 0/3 Le joueur est mort, il retourne Au début du niveau.	

L'affichage des fruits :

Le compteur sera trois fruits qui s'allumeront à leur récolte. Permettant au joueur de savoir combien il en reste à récolter.



L'inventaire des capacités :

L'inventaire sera une petite casse qui affichera le pouvoir posséder par le joueur il peut en posséder un seul a le foie.

Inventaire :

Vide	<u>Dash</u>	<u>Shield</u>
		

Vue d'ensemble :



(Très vieille version)

L'inventaire et les fruits seront disposé en bas a droit avec la barre de vie à gauche.

- Storytelling :

L'histoire sera racontée au fur et à mesure des niveaux dans les quelle l'on pourra trouver de l'information sur des panneaux.

Panneaux :

D'information



Dash



Shield



(Ils permettent aussi au joueur de récupérer des pouvoirs)

- Le Level design :

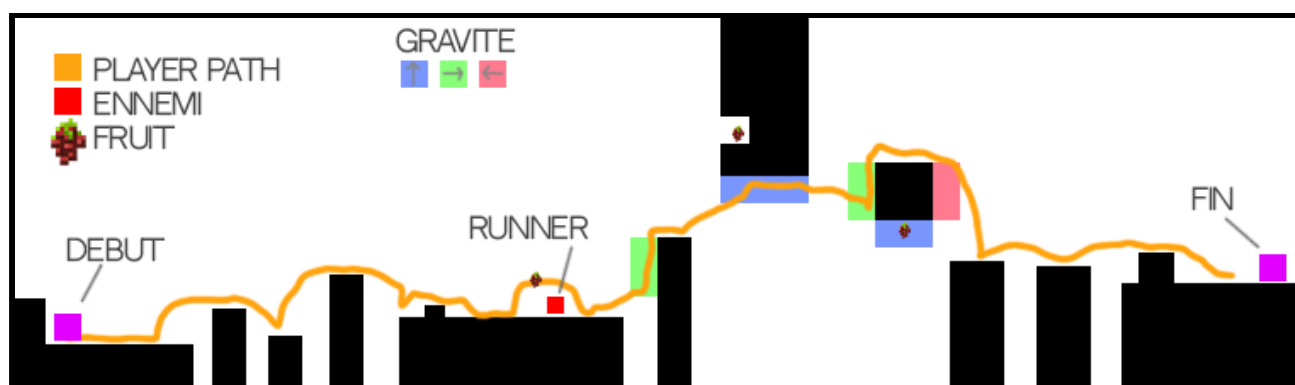
Mes niveaux seront séparés en 4 briques :

- Une plutôt simple.
- Deux moyens.
- Une plus difficile.

Tout en prenant en compte que la difficulté augmentera entre chaque niveau.

[Lien de L'Excel.](#)

Plan du Niveau 1-1 :



Sur ce tableau, je peux calculer le niveau de difficulté d'une brique. Ce qui me permet en suite de les mettre dans le bon ordre.

			Gravité (Fréquence)					Capacité						Ennemi					
			Vide (1x1)	Faible	Moyenne	Fort	Extrême	Dash		Shield		(Aucune)		Monstre 1		Monstre 2		Monstre 3	
Niveaux	Briques	Score	Nb de trou	1	2	3	4	Score	NB	Score	NB	Score	NB	Nom	S	Nom	S	Nom	S
N 1-1	Brique 1	11	11					0	0	0	0	0	0	(Aucun)	0	(Aucun)	0	(Aucun)	0
N 1-1	Brique 2	13	3	x				0	0	0	0	0	0	Runner	9	(Aucun)	0	(Aucun)	0
N 1-1	Brique 3	32	29			x		0	0	0	0	0	0	(Aucun)	0	(Aucun)	0	(Aucun)	0
N 1-1	Brique 4	7	7					0	0	0	0	0	0	(Aucun)	0	(Aucun)	0	(Aucun)	0
		0						0	0	0	0	0	0	(Aucun)	0	(Aucun)	0	(Aucun)	0
		0						0	0	0	0	0	0	(Aucun)	0	(Aucun)	0	(Aucun)	0

Ce tableau est directement en lien avec deux autres tableaux :

- les ennemis
- les compétences

Tableau d'ennemis :

Nom	Score	Parametres :		Taille			Attaque		Move Speed			Mouvement		Point de vie			Info Sup
		Invisible	Agro	Petit	Moyenne	Grand	CAC	Dist	Lent	Moyenne	Rapide	X	Y	1	2	3	
Runner	9		X		X		X				X	X		X			A la vue du joueur le Runner se met en boule et charge le joueur pour lui infliger des degat.
Ennemit_2	8	X	X		X			X	X					X			L'ennemit attend que le joueur passa a coter de lui pour sortir de sont invisibilité puis lui lance in projectile.
Looter	11			X			X				X	X	X		X		Fuit le joueur en permanence. Pour obtenir le fruit le joueur doit le tuer avant qu'il s'enfuit.
	0																
	0																
	0																
	0																
(Aucun)	0																

Dans ce tableau, tous les ennemis sont listés et leur difficulté y est évaluée.

Tableau des compétences :

compétence	Score	Cognition == (from innate to learned / inne / aquis) :								Info Sup
		Measurment	Reflexes	Timing	Precision	Tactical	Cunning	Management	Strategy	
Deplacement	1		X							Droit - Gauche - Haut - Bas
Saut	3		X	X	X					Saut
Double Saut	6	X	X	X	X		X	X		Saut apres Saut
Dash	4	X		X	X	X				Permet de traverser un certaine distance très rapidement ou de passer au dessus de trous
Shield	5		X	X		X		X	X	
	0									
	0									
	0									

(Aucune)

Dans ce tableau toutes les compétences sont listées et comme pour les ennemis leur difficulté y est évaluée.

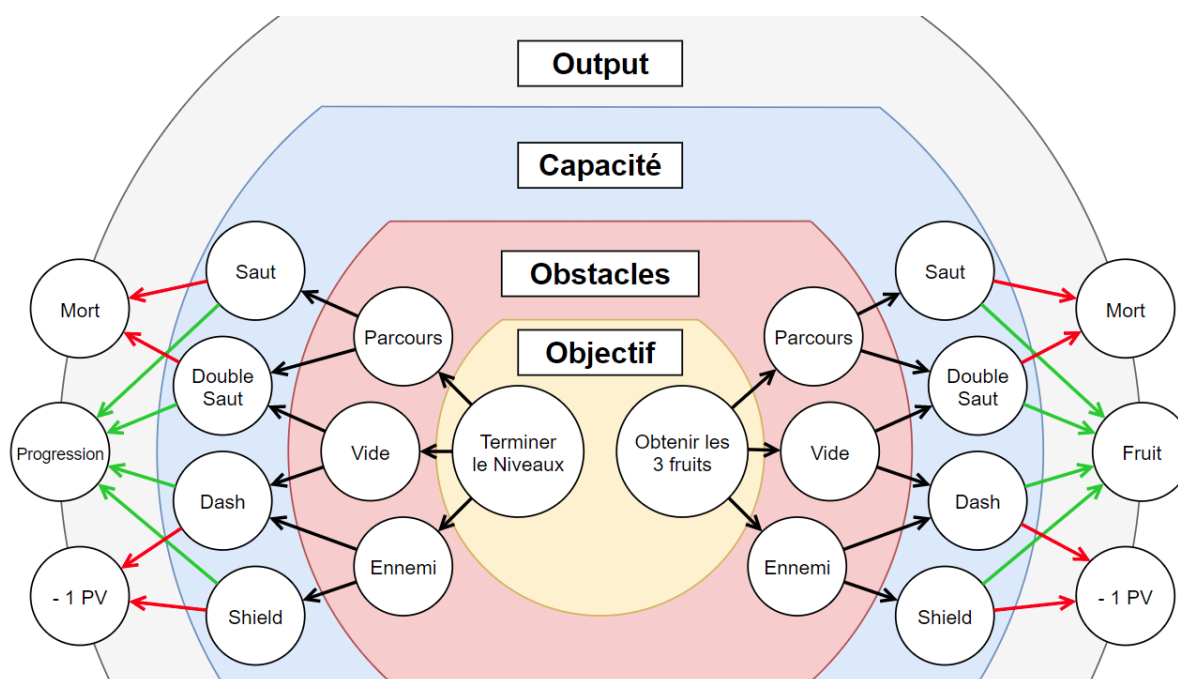
Ces deux tableaux vont évoluer dans le temps, ils vont avoir des critères supplémentaires, d'autre ennemi ou capacité.

- Objectif / Risque & Récompenses :

	Obstacles	Capacité	Reward / sanction	objectif	Justification
N°1	vide	Saut	Progression / mort	Terminer le niveaux	Débloquer les niveaux suivants
N°2	vide	Double Saut	Progression / mort	Terminer le niveaux	Débloquer les niveaux suivants
N°3	vide	Saut	Fruit / mort	Obtenir les 3 fruit	La collection
N°4	vide	Double Saut	Fruit / mort	Obtenir les 3 fruit	La collection
N°5	Ennemi 1	Saut	Progression / - 1 pv	Terminer le niveaux	Débloquer les niveaux suivants
N°6	Ennemi 1	Shield	Progression / - 1 pv	Terminer le niveaux	Débloquer les niveaux suivants
N°7	Ennemi 1	Dash	Tuer l'ennemi / - 1 pv	Terminer le niveaux	Débloquer les niveaux suivants
N°8	Ennemi 1	Dash	Temps / - 1 pv	Speed run	Plus de challenge
N°8	Ennemi 2	Dash	Tuer l'ennemi / - 1 pv	Obtenir les 3 fruit	La collection
N°9	Ennemi 2	Shield	Tuer l'ennemi / - 1 pv	Terminer le niveaux	Débloquer les niveaux suivants
N°9	Ennemi 2	Dash	Temps / - 1 pv	Speed run	Plus de challenge

[Lien de L'image.](#)

Autre façon de penser :



[Lien de L'image.](#)

Sur ce schéma, je pars de l'objectif que le joueur a du jeu. J'y confronte en suis les obstacles qui vont l'en empêcher grâce aux capacités, je trouve des réponses à ces obstacles. Et si le joueur Réussi ou raté on obtient sa récompense.