

The logo consists of the lowercase letters 'etpa' in a bold, italicized, black serif font, centered within a white circle. This circle is positioned at the top of a vertical orange bar that runs down the left side of the page.

etpa

Escape - Creaturae

Game Design Document

An illustration of three pencils at the bottom left corner. One pencil is yellow, and two are orange. They are all oriented diagonally, pointing towards the top right. The pencils have black erasers and sharpened tips.

NGUYEN Paul GD1A

Sommaire

Partie Marketing :

Le persona

Le public cible

Partie Gameplay :

Présentation des capacités du personnage

Tétrade élémentaire

Boucles de gameplay

Objectifs

Risques / Récompenses

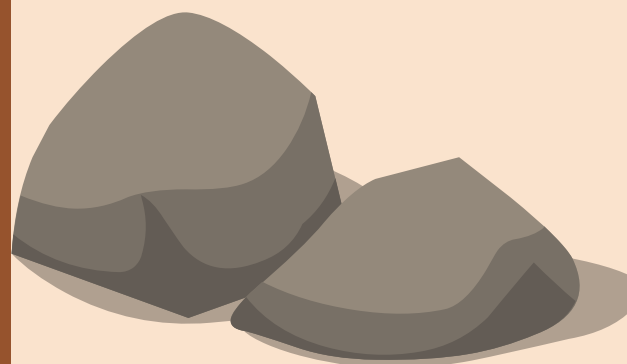
Aspect :

Interface

Level Design

Narration :

Storytelling



Partie Marketing

- Le persona
- La cible

Persona



Nom
Mathéo

Intitulé de poste
Etudiant

Âge
Entre 18 et 24 ans

Niveau d'études
Licence ou diplôme équivalent

Réseaux sociaux



Moyen de communication préféré

- SMS
- Réseaux sociaux
- Téléphone

Outils nécessaires au quotidien

- Logiciel de traitement de texte
- Smartphone

Sources d'information

Cours à l'université ou à la faculté

Indicateurs de performance

Habite près de sa fac, emprunte souvent les transports pour aller retrouver des amis ou faire des courses en centre ville

Principaux défis

- Se motiver, gérer son stress, réussir dans ses études
- Se motiver à travailler
- Gérer son stress
- Se motiver à travailler
- Gérer ses économies
- Gérer son stress

Objectifs

Réussir ses études, profiter de sa jeunesse

Responsabilités

Prends les grands choix vis à vis de son avenir, de son orientation

La cible

La cible d'Escape - Creaturæ est composée des jeunes entre 16 et 24 ans, en général étudiants ou scolaires qui passent du temps dans les transports en commun susceptibles d'aimer les puzzles et cherchant un jeu pour se détendre.



Partie Gameplay

- Les capacités du personnage
- Tétrade élémentaire
- Boucles de Gameplay
- Objectifs
- Risques / Récompenses

Les capacités du personnage

USP / KSP : POUVOIRS ELEMENTAIRES

| Élément | Effet passif | Effet actif |
|---------|--|---|
| Feu | Effectue des dégâts en sautant sur les ennemis | Utile contre les ennemis sensibles au feu |
| Air | Sur activation : Active le vent dans un sens | Change la direction du vent |
| Foudre | Se déplace plus vite | Utile contre les ennemis non-résistants à la foudre |

miro

[Lien Miro](#)

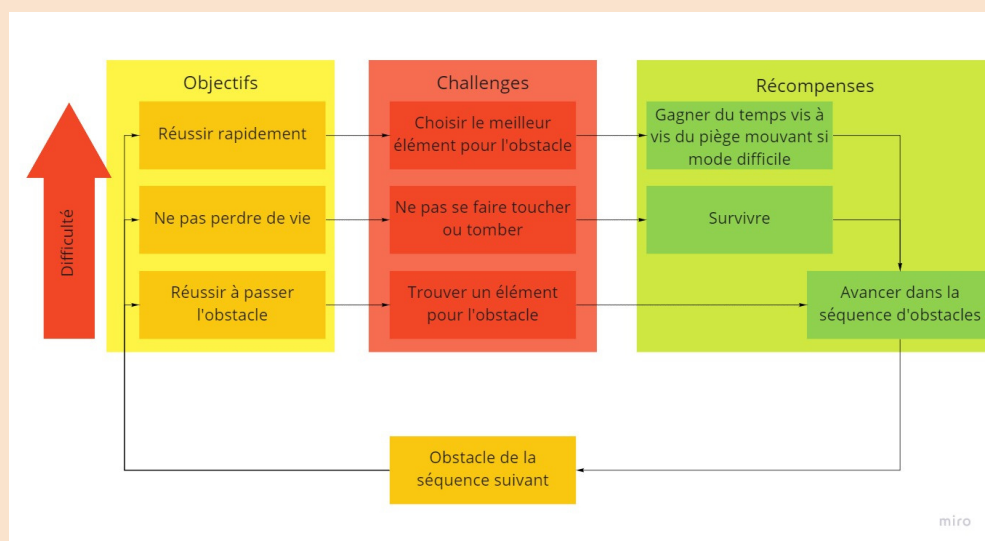
Outre le saut et les déplacements latéraux, la capacité principale de l'avatar est de pouvoir choisir entre différents pouvoirs élémentaires donnant des capacités actives et passives. Par exemple, le pouvoir du vent permet au personnage de se créer du vent affectant ses sauts et ses déplacements.

La tétrade élémentaire

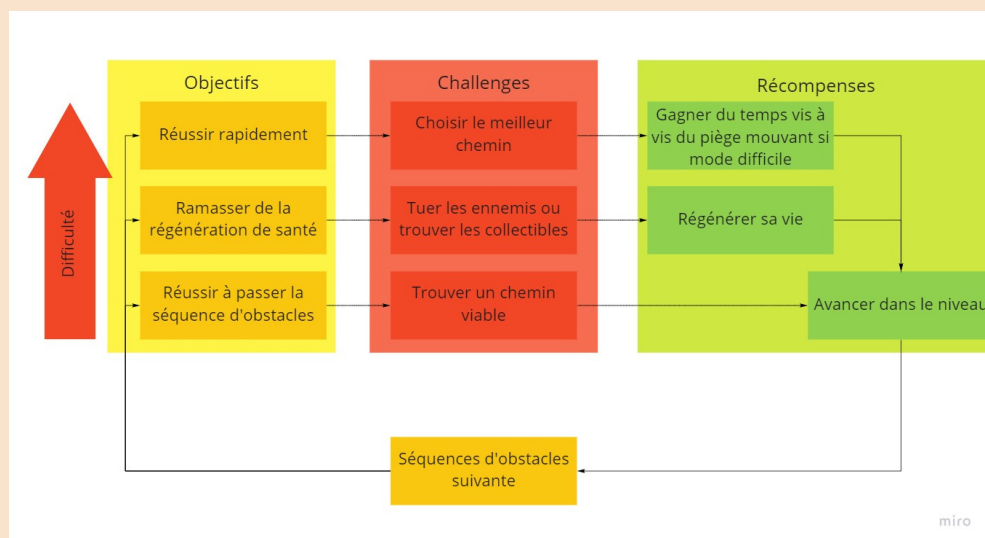


Boucles de Gameplay

Boucle micro - Obstacle

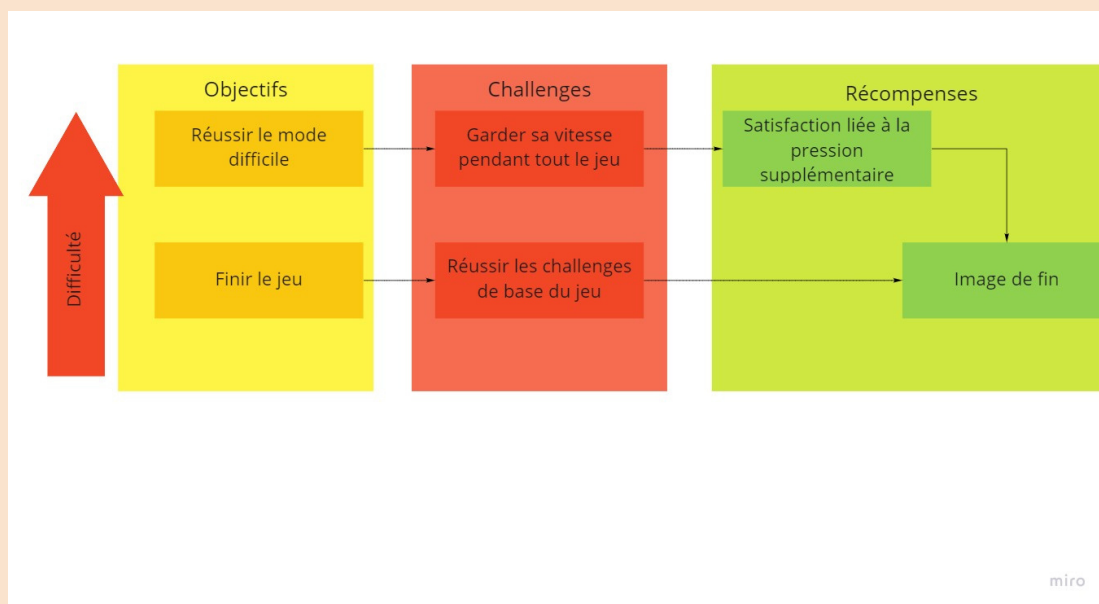


Boucle micro - Séquence d'obstacles



Boucles de Gameplay

Boucle macro - Jeu

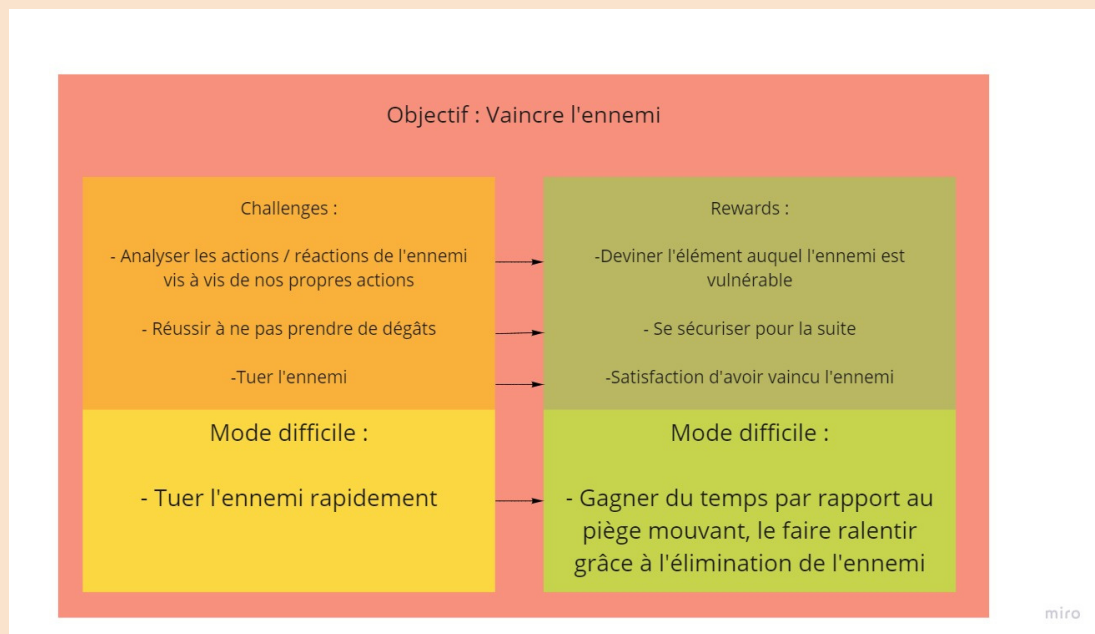


Les objectifs

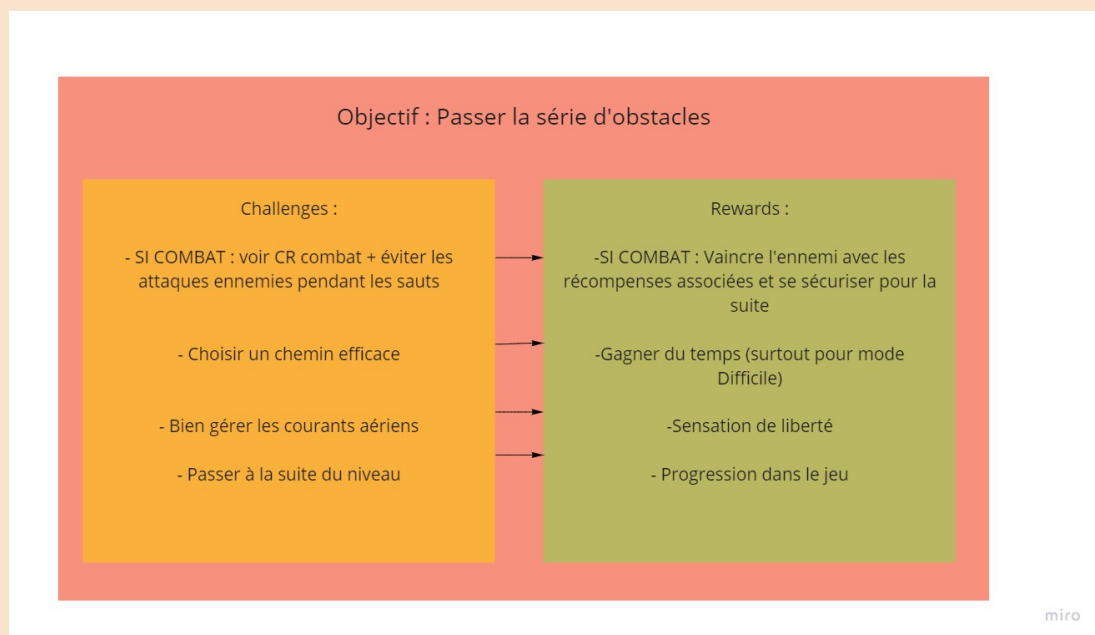
Pour un joueur casual, l'objectif sera simplement de finir le jeu, d'arriver au bout de tout les niveaux sans perdre trop souvent. Un joueur qui aime se challenger et se poser des défis tendance à vouloir finir le jeu en mode difficile, rajoutant une limite de temps sous la forme d'une ligne occupant toute la hauteur ou la largeur (selon si la progression est verticale ou horizontale) suivant le joueur et le tuant instantanément s'il n'avance pas assez vite. Les checkpoints sont également absents en mode difficile

Les risques / récompenses

Challenge / Reward combat



Challenge / Reward Saut, déplacement



Aspect

- Interface
- Level Design

Interface



Interface Mobile



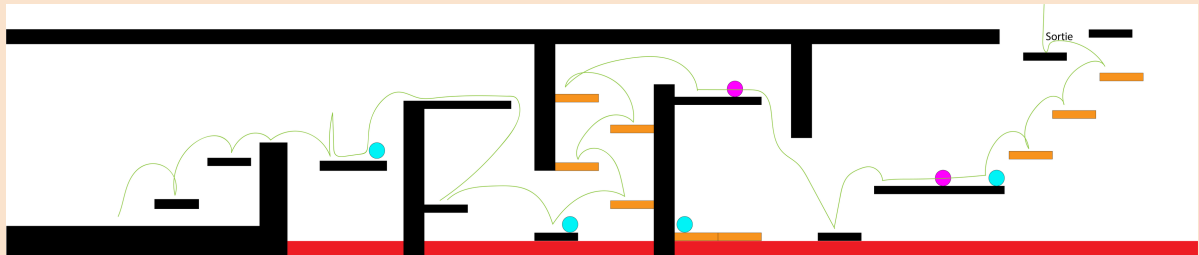
Interface PC



Level Design

Niveau 1

Niveau 1



Ennemi chargeur (charge quand le joueur est à sa portée, sinon il avance doucement)



Ennemi intelligent (s'adapte au pouvoir choisi par le joueur)



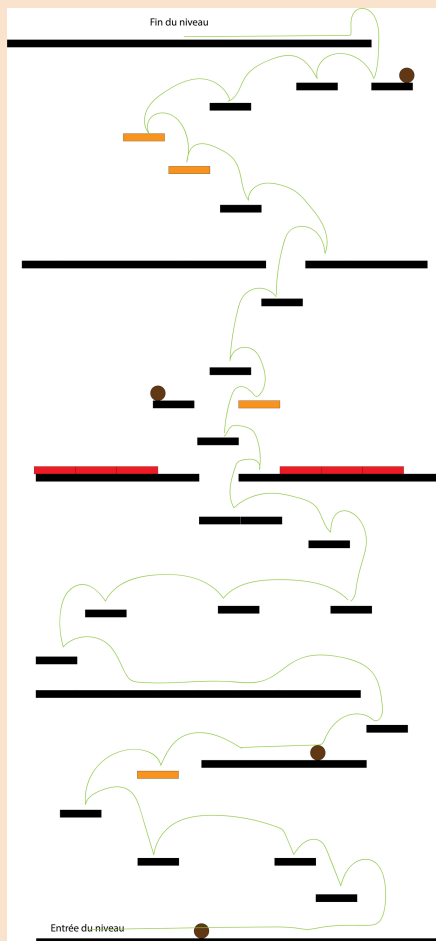
Plateforme causant des dégâts si le joueur reste trop longtemps dessus



Piège mortel

Level Design

Niveau 2



Plateforme causant des dégâts si le joueur reste trop longtemps dessus

Piège mortel

Ennemi statique (envoi des projectiles au joueur s'il est loin et essaie de l'attraper s'il est proche)

Dans le deuxième niveau, un ennemi très puissant non représenté ici montera avec le joueur à chaque palier, si le joueur monte d'un palier le boss monte aussi, si le joueur baisse la vie du boss d'un tier le boss montera d'un palier.

Storytelling

Dans le jeu, le joueur est plongé dans un monde rempli d'une forme de magie élémentaire appelée Dyne. Son avatar fait partie du groupe des traditionnalistes, un groupe ayant pour ambition de supprimer l'usage instinctif de la dyne et de le remplacer par une utilisation technologique.

La mission dans ces deux niveau était de trouver la ville d'un peuple appelé "les gravés", un peuple d'être de cristal ayant une connaissance approfondie de la dyne. Malheureusement, notre personnage principal nommé Kars a chuté lors de l'exploration dans une ruine enfouie sous terre, il va donc devoir réussir à s'en échapper en esquivant les défenses encore actives de cette ruine d'un peuple ancien puis réussir à outrepasser la surveillance d'un gravé dans les montagnes afin de rejoindre ses congénères.

En fonction de l'avancement global du jeu, la narration pourra être présentée sous forme d'animations au début et à la fin du niveau, ou simplement dans les décors, voire des textes disséminés.