

GAME DESIGN DOCUMENT(4 juin)
MARIO-LIKE



REYNAUD JULIETTE
JV1B

2022/2023

Sommaire

1. Page de couverture (page 1)
2. Sommaire (page 2)
3. Public cible (page 3)
4. Tétrade élémentaire (page 3)
5. Boucles de gameplay (page 4)
6. Interface (page 4)
7. Storytelling (page 4)
8. Level Design (page 5)
9. Objectifs (page 6)
10. Risques et récompenses (page 6)

1)Public cible

Pour ce jeu, de par les graphismes, personnages, la simplicité des mécaniques et du gameplay, le public cible peut être assez jeune: le coeur de cible peut être les enfants 7 à 14 ans, mais la cible périphérique peut s'étendre à une tranche d'âge légèrement plus agée d'environ 16 à 25 ans. Ensuite, quant au profil des joueurs intéressés, on pourrait retrouver des joueurs qui jouent seulement occasionnellement comme des joueurs qui jouent plus souvent, et notamment à des jeux du type "die and retry".

2)Tétrade élémentaire

Mécaniques: Le joueur à plusieurs mécaniques de différents genre à disposition: Il peut interagir avec les objets (comme déplacer des cubes de sable pour se libérer ou créer des chemins, grimper à des filets) mais également faire des actions par lui même (comme dash contre des ennemis pour les tuer, tuer des plus gros ennemis avec une arme, se baisser.).

Certains ennemis ou éléments du décors poussent le joueur à jouer d'une certaine façon et d'avoir certains skills (par exemple, les plateformes qui disparaissent poussent le joueur à avancer plus vite et donc gérer les sauts et la vitesse, de même que les ennemis qui bougent de certaines façon, lancent des projectiles ou le suivent.) Quant aux événements qui relèvent plutôt de la chance, les projectiles lancés par les ennemis volants peuvent tomber à des moments inopportuns et représenter un phénomène de chance.

Esthétique: L'intention graphique pour ce jeu est de créer un environnement plaisant et accueillant pour le joueur: On trouve des couleurs essentiellement claires et vives que ce soit pour le background , les assets, plateformes ou consommables. Également, les ennemis sont des petits animaux marins auxquels aucun aspect effrayant n'à été spécialement ajouté afin de conserver l'aspect mignon du jeu. Le boss final emprunte également la même direction avec un aspect mignon (petit garçon qui attaque avec un râteau en plastique et des ballons de plage.) Les obstacles restent eux aussi des éléments non agressifs et mignons (algues qui disparaissent, oursin qui piquent à éviter, pics en pince de crabe, etc.)

Aspect narratif: On ne trouve pas encore dans cette version de dialogues qui animent le jeu, mais on suit l'histoire notamment grâce aux différents environnements et au level design: on commence par un premier niveau qui commence dans le seau dans lequel à été capturée l'étoile de mer et

parcourons le niveau en diagonale de la gauche vers la droite pour faire comprendre au joueur qu'il s'extirpe de celui-ci puis se retrouve dans une forêt qui borde la plage et finalement la plage

Technologie: Ce jeu se joue pour le moment uniquement sur PC.

3) Boucles de gameplay

Objectif: Libérer ou créer un chemin.

Challenge:Déplacer les blocs de sable.

Récompenser:Continuer à progresser.

Objectif: Récupérer de la vie

Challenge:Tuer des ennemis.

Récompenser:Obtenir un consommable qui permet de récupérer de la vie.

Objectif: Traverser un chemin étroit.

Challenge:Se baisser.

Récompenser:Continuer à progresser.

Objectif: Tuer des ennemis plus gros.

Challenge: Obtenir une arme en ramassant des consommables.

Récompense: Tuer l'ennemi et continuer à progresser.

Objectif: Tuer des petits ennemis

Challenge:Utiliser le dash.

Récompenser:Tuer l'ennemi et continuer à progresser.

Objectif: Emprunter un chemin survolé par des ennemis

Challenge: Attendre pour éviter de se prendre des projectiles.

Récompenser:Passer par le chemin sans se prendre des dégats.

Objectif: Passer au niveau supérieur.

Challenge:Ramasser tous les consommables ou les clés nécessaires.

Récompenser:Continuer le gameplay.

4)Interface

Sur l'interface, on retrouve la barre d'UI en haut à gauche de l'écran qui indique le nombre de consommables obtenus, et la vie du joueur est représentée par l'apparence du personnage qui change selon ses hp.

5)Storytelling

Sur le sable fin et chaud d'une plage hawaïenne, Nalu, une étoile de mer, se prélassait près de la rive comme à son habitude, lorsque de grosses vibrations commencent à faire bouger le sable sous son corps. Les tremblements se rapprochent rapidement et avant qu'elle n'ait le temps de comprendre ce qu'il se passe, deux petites mains grasses l'arrachent du sol et la jettent avec force dans un seau en plastique rouge criard. Le contenant s'agite dans tous les sens alors que ce qui l'a capturée crie : "Maman, maman ! J'ai trouvé une étoile de mer ! Je vais pouvoir la mettre dans mon nouvel aquarium !" Nalu comprend qu'elle se fait capturer pour être emmenée loin de son habitat naturel contre une vie en captivité.

Elle doit donc tenter de s'échapper du seau, traverser la forêt du bord de mer et la plage pour regagner l'océan avant de s'assécher ou de se faire dévorer par les autres animaux marins. Pour cela, elle compte sur ses différentes capacités d'étoile de mer adulte, comme se propulser contre les ennemis, se cacher, se régénérer, déplacer des objets avec ses ventouses, etc. Elle pense également ramasser des coquillages pour créer une arme afin de combattre des ennemis plus gros et plus puissants, tels que des gros crabes, et ramasser des projectiles pour les envoyer à l'aide de ses pattes sur des ennemis volants comme des mouettes. Cependant, elle doit rester prudente, car elle est une espèce lente et une proie facile pour de nombreuses espèces.

La course de Nalu pour retrouver son environnement n'a cependant pas été silencieuse. En effet, le petit garçon déterminé à adopter Nalu apparaît à la fin de sa course pour déclencher un affrontement final, qui déterminera le destin de Nalu.

Dès que possible, le contexte et l'histoire des personnages seront animés par des dialogues.

6) Level Design

Comme expliqué précédemment, j'ai imaginé le level design de sorte à ce que celui-ci puisse expliquer et rendre apparent l'histoire du jeu: on s'échappe d'un seau du haut vers le bas pour arriver dans une forêt que l'on redescend puis une plage que l'on parcourt du bas vers le haut. On retrouvera au sein de ses niveaux des zones de backtracking rendues possibles avec la présence d'un consommable pour attirer le joueur, des checkpoints placés à des moments clés où le joueur est plus susceptible de mourir, des endroits qui nécessitent d'utiliser des mécaniques (bouger des blocs de sable, se baisser et parfois dash)

7) Objectifs

L'objectif du joueur sera de parcourir les différents niveaux afin d'atteindre le boss et de le terrasser.

Mon objectif lors de la création de ce jeu était de construire en priorité un environnement plaisant et des mécaniques très simples pour le joueur afin d'obtenir un jeu qui ne provoque pas spécialement de gros stress.

8) Risques et récompenses:

Les risques et récompenses du joueur seront à base de consommables et de nouvelles mécaniques débloquées.