

# GAME DESIGN DOCUMENT(4 MARIO-LIKE



REYNAUD JULIETTE  
JV1B

2022/2023

# Sommaire

1. Page de couverture (page 1)
2. Prémisses (page 3)
3. Principe directeur (page 3)
4. Fiches personnages (page 4)
5. Originalité du gameplay (page 5)
6. Boucles de gameplay et mécaniques (page 5)
7. Protocoles de test (page 6)

## 2. Prémisse:

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.

## 3. Un principe directeur (USP/KSP), un thème et propos:

### A) USP

- Un environnement culturel agréable à explorer qui fera voyager le joueur.
- Un personnage principal original et des mécaniques de jeu liées aux capacités réelles de son espèce.
- Une ambiance calme qui promet au joueur une expérience relaxante.
- Un gameplay varié avec des décors, des mécaniques, des consommables et des ennemis propre à chaque salle.

### B) KSP

- Plusieurs salles et biomes différents.

- Plusieurs types d'ennemis différents selon le biome qui peuvent être vaincus de différentes façons.
- De nouvelles mécaniques débloquent à chaque salle qui sont cumulables entre elles.
- Un boss final qui a ses propres attaques.

#### 4. Deux fiches personnages :

##### A) Protagoniste

Le protagoniste de cette histoire est une étoile de mer adulte (ayant donc développé toutes ses capacités) qui se retrouve éloignée du rivage et doit retrouver le chemin de l'eau pour éviter de s'assécher et regagner son environnement naturel. Cependant, étant donnée sa position sur la plage, elle est très vulnérable aux différents obstacles et ennemis qui l'entourent, ce qui ralentit considérablement sa course.

L'étoile de mer est inspirée d'un mélange de plusieurs espèces différentes, ce qui permet une plus grande variété de mécaniques de gameplay.

Dans la première salle (le niveau "seau"), elle pourra déplacer des objets grâce à ses ventouses pour libérer un chemin ou créer de nouvelles cachettes. Les seuls ennemis présents seront de petits crustacés éliminables grâce à une attaque de type "shuriken", qui propulsera l'étoile de mer sur l'ennemi.

Dans la deuxième salle (le niveau "forêt"), elle apprendra à se baisser pour passer sous des obstacles. De nouveaux ennemis plus gros seront présents et devront être vaincus avec une arme fabriquée à partir de coquillages récupérés.

Dans la dernière salle (le niveau "plage"), elle pourra se cacher sous le sable pour éviter les ennemis. On retrouvera là des ennemis volants qui pourront être vaincus en leur propulsant des perles ramassées au préalable. À la fin de ce niveau, le joueur devra affronter le boss final : le petit garçon qui tentera de capturer l'étoile de mer une fois de plus.

Lorsqu'elle subit des dégâts des ennemis, elle perd progressivement ses pattes, ce qui la ralentit. Elle pourra récupérer les membres perdus en se régénérant en ramassant des morceaux de chair des ennemis vaincus ou trouvés au sol.

Certaines attaques ennemies affecteront sa vision, empêchant le joueur de voir l'écran pendant un bref moment.

## B)Antagoniste

L'antagoniste de ce jeu est un petit garçon hawaïien déterminé à capturer l'étoile de mer incarnée par le joueur afin d'en faire son animal de compagnie. Contrairement au joueur, il est un personnage dynamique qui peut se déplacer rapidement. Il pourra attaquer le joueur de loin en lançant des ballons de plage, mais également au corps à corps avec un râteau de plage. Le joueur pourra éviter les ballons en sautant par-dessus au bon moment. Ne sachant pas nager, croiser des points d'eau représente une faiblesse pour lui.

## C)Description du climax (tension culminante/confrontation et résolution.

La tension au sein du jeu sera alimentée des ennemis qui surprendront le joueur ou d'autres qui le suivront.

On trouvera aussi quelques dialogues qui mettront la pression au joueur.

On assistera à une confrontation finale entre l'enfant et le personnage principal qui déterminera la résolution: s'il est vaincu, l'étoile de mer pourra retrouver son habitat naturel. En revanche, si le joueur perd, l'étoile de mer sera capturée pour devenir une étoile de compagnie.

## 5. Description de l'originalité du gameplay.

Les éléments qui font de ce jeu de plateforme un jeu différent des autres sont :

- La représentation d'un environnement culturel hawaïien avec des décors inspirés.

- Un personnage principal jouable original ayant des mécaniques propres et peu souvent utilisées dans les jeux de plateforme.

- La présence de niveaux ayant des sens de lecture spécifiques et variant énormément les uns des autres, avec des ennemis adaptés à chaque environnement et des mécaniques spécifiques pour les vaincre.

- Des mécaniques et événements qui peuvent corser ou améliorer le gameplay de façon originale.

- Des plateformes à effets (Plateformes qui disparaissent au toucher, etc)

## 6)Exemple de boucles de Gameplay ou de mécaniques de jeu.

### A)Boucles du gameplay

1) Objectif: Vaincre des ennemis

Challenge: Créer une arme

Récompense: Battre l'ennemi et obtenir un consommable

2) Objectif: Créer une arme

Challenge: Ramasser des objets

Récompense: Pouvoir tuer un nouveau type d'ennemi

3) Objectif: Se régénérer

Challenge: Tuer un ennemi afin d'obtenir un consommable "chair".

Récompense, retrouver de la vie et pouvoir se déplacer à nouveau comme auparavant.

4) Objectif: Passer par un chemin

Challenge: Bouger des blocs pour se libérer

Récompense: Pouvoir poursuivre le jeu

## B) Mécaniques

-Attaquer des petits ennemis en se propulsant sur eux (dash).

-Attaquer des plus gros ennemis en composant une arme grâce à des consommables.

-Attaquer des ennemis volants ou en hauteur en lançant des projectiles précédemment ramassés.

-Déplacer des objets pour libérer des chemins ou en composer de nouveaux.

-Se baisser pour passer sous certains objets.

-Se cacher sous le sable afin d'éviter certains ennemis.

## 7) Phases de test

Pour les phases de test, j'ai prévu de faire tester le jeu à des amis, des connaissances et des collègues de différentes formations et âges (de 14 à 45 ans environ), qui sont plus ou moins à l'aise avec les jeux vidéo. Cela me permettra d'obtenir des avis et des idées diverses pour corriger ou ajouter certains éléments.

Questionnaire :

1. Avez-vous ressenti des moments de satisfaction ? Si oui, lesquels ?  
Sinon, qu'auriez-vous aimé voir pour en ressentir davantage ?
2. Avez-vous ressenti de la frustration ? Si oui, à quel moment ?
3. Avez-vous aimé les mécaniques proposées ? Pourquoi ?
4. Comment avez-vous ressenti la difficulté ?
5. Avez-vous réussi à comprendre le jeu facilement ?
6. Avez-vous ressenti de l'ennui ou de la lassitude ?
7. Qu'avez-vous pensé de l'aspect graphique du jeu et de la façon dont il a été utilisé ? (armes, consommables, plates-formes, etc.)
8. Quel a été le moment que vous avez le plus apprécié ? Pourquoi ?

9. Quel est le moment que vous avez le moins apprécié ? Pourquoi ?
10. Avez-vous réussi à vous attacher au jeu en général ? (aux personnages, à la façon de jouer, aux décors, aux mécaniques, etc.) Pourquoi ?
10. Avez-vous d'autres suggestions pour améliorer le jeu ?