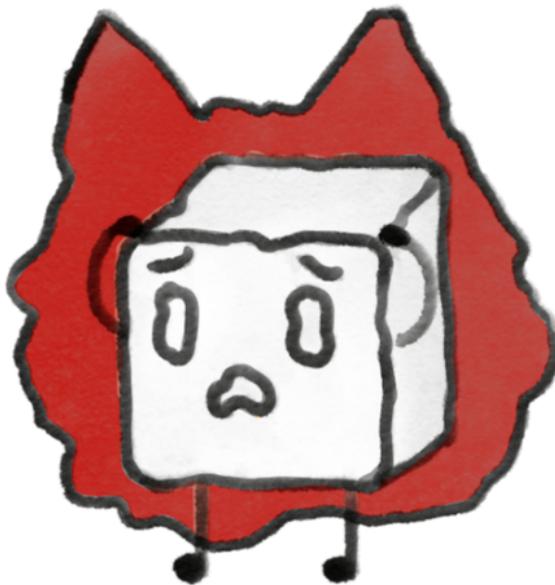


SUTACHUN Marisa JV1B

GAME DESIGN DOCUMENT



Tufu the t.o.fu

Sommaire :

- 1) Le public cible
- 2) La tétrade élémentaire du jeu
- 3) Les boucles de gameplay
- 4) L'interface
- 5) Le storytelling
- 6) Le level design
- 7) Objectifs
- 8) Risques et récompenses

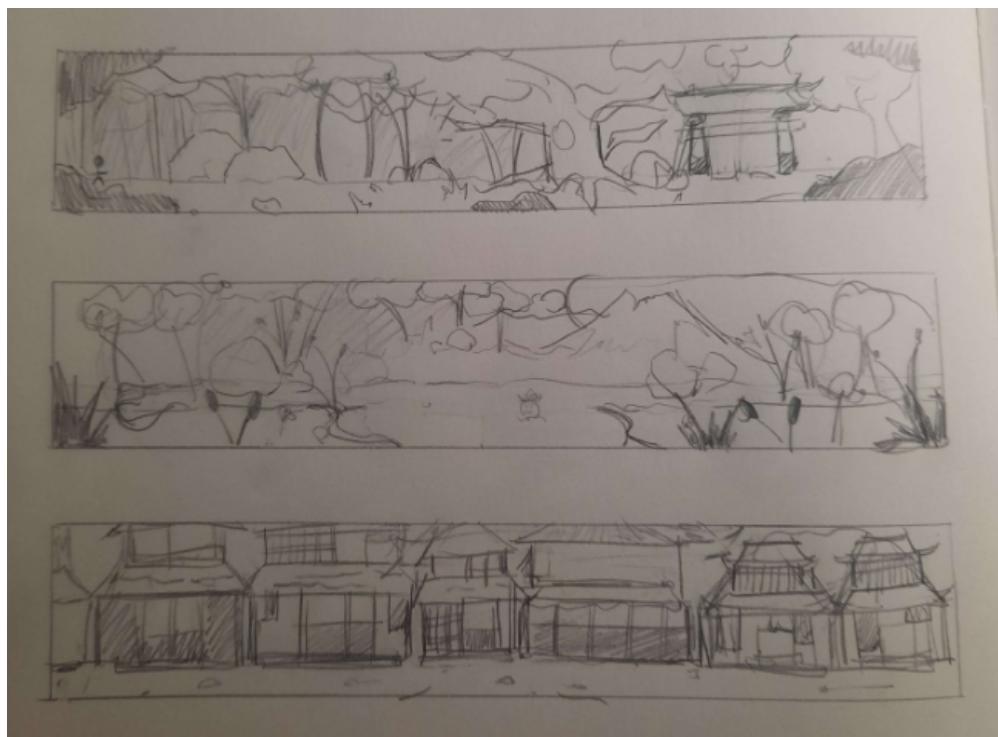
1) Le public cible :

Le jeu Tufo the tofu s'adresse à un public de tout âge, que ce soit un jeune enfant ou un adulte ! L'histoire est assez simple, un kitsune qui part à la recherche du fameux Tofu le tofu géant pour être rassasié pendant des années. C'est un jeu qui invite à voyager dans un univers inspiré du japon et de son folklore.

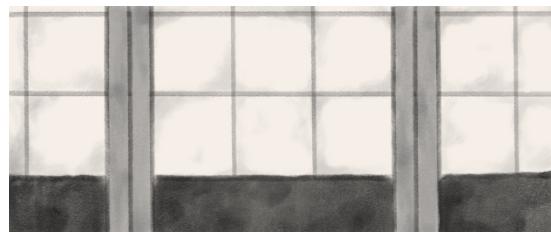
2) La tétrade élémentaire du jeu :

L'aspect esthétique du jeu (couleurs, formes, thèmes):

Croquis :



Le choix des couleurs du jeu a été inspiré des peintures à encres japonaises appelées sumi-e, où sont représentés des paysages de la nature avec une encre noire, et des éléments rouges. Les couleurs dominantes du jeu sont donc le noir, blanc, et rouge. Pour mettre en valeur certains éléments comme la mousse sur les arbres ou les concombres, le vert a été utilisé et contraste bien avec le rouge qui est sa couleur complémentaire.



Les pinceaux utilisés pour dessiner les décors sont des pinceaux aquarelles, pour donner un côté plus simple et léger. Les objets et personnages ont été faits avec un pinceau à encre pour rappeler le sumi-e et faire ressortir davantage les éléments. Le style graphique est simple avec pas énormément de détails.



Le jeu s'inspire du japon, de ses paysages et de son folklore. Les yokai sont des créatures issues du folklore japonais souvent équivalents à des esprits ou fantômes. Dans la forêt on retrouve des kodamas, qui sont des esprits de la forêt non agressifs qui sont là pour montrer le bon chemin à suivre dans le jeu. La forêt est sombre, et leur lumière aideront le kitsune à avancer dans le noir. Dans le niveau de la rivière, le kitsune rencontrera des kappas agressifs au début, mais si le kitsune parvient à trouver un concombre (aliment préféré des kappas !) et de le donner aux kappas, ils seront ravis et disparaîtront du chemin.

Les mécaniques et règles du jeu (but, contraintes, actions, interactions) :

Nous devons incarner un kitsune, qui est à la recherche de Tufo, un tofu géant qui lui permettra d'être rassasié pendant plusieurs années. Il lui permettra peut être d'atteindre sa forme finale qui est représentée par le fait d'avoir 9 queues ! Tout au long de son périple, il devra continuer à se nourrir avec des petits morceaux de tofus éparpillés un peu partout, et faire attention car certains sont avariés et lui feront perdre de la vie. S'il ne consomme pas assez de morceaux de tofu tout le long du jeu, il mourra de faim avant de pouvoir rencontrer Tufo.

Pour arriver jusqu'à Tufo, le kitsune devra parcourir des endroits comme une forêt et une rivière et trouvera des potions de vieillissements qui lui permettront de changer de forme et d'obtenir de nouvelles aptitudes.

Voici la liste des transformations :

Première transformation : (au bout de la forêt)

- **Nouvelle mécanique :**
débloque un saut plus haut.
- **Changement de forme :**
passe de la forme à 1 queue à celle à 3 queues.
- **A quoi cela va servir ?**
Permettre de sauter assez haut pour pouvoir aller vers le niveau rivière depuis le hub.

Deuxième transformation : (à l'entrée du niveau de la rivière)

- **Nouvelle mécanique :**
ramasse un concombre et permet de le lancer sur les kappas.
- **Changement de forme :**
passe de la forme à 3 queues à celle à 5 queues.
- **A quoi cela va servir ?**
Pouvoir passer sans se faire attaquer. Les kappas seront des IA qui vont commencer à suivre le joueur dès qu'il s'en approche trop et auront un comportement hostile. Si le joueur parvient à récupérer un concombre et le lancer aux kappas à temps, ils disparaîtront, contents.

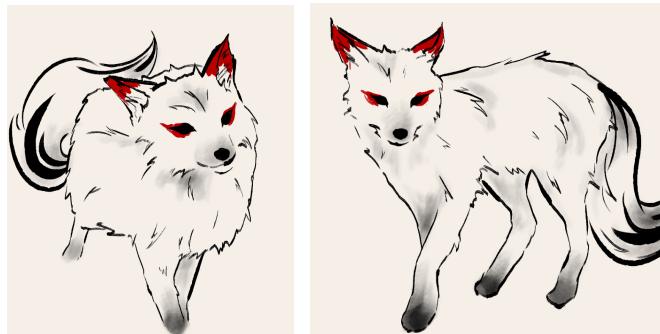
Troisième transformation : (entre le niveau de la rivière et la salle du boss)

- **Nouvelle mécanique :**
Pouvoir tirer des boules de feu.
- **Changement de forme :**
Passe de la forme à 5 queues à celle à 7 queues.
- **A quoi cela va servir ?**

Le joueur pourra utiliser ses boules de feu pour tenter de griller Tufo et se débarrasser des tofus avariés que lui lancera Tufo le boss.

L'aspect narratif du jeu :

Ne voulant plus devoir sortir tous les jours de chez lui pour chercher de la nourriture, notre personnage principal est un kitsune ayant entendu dire qu'un tofu géant se trouvait dans un lieu secret et que n'importe qui le mangerait sera rassasié pendant des années. Il est prêt à parcourir des kilomètres pour le trouver.



Pour reprendre des forces durant son périple à la recherche du tofu géant, il devra se nourrir avec des petits morceaux tombés sur le chemin pour ne pas mourir de faim. Son objectif est donc de trouver le tofu géant car sa plus grande faiblesse est la faim. Il a beau manger une grande quantité de nourriture, il ne sera jamais rassasié. Mais il ne faut pas s'inquiéter pour lui, il possède de grandes capacités et une grande détermination pour atteindre son but !

Notre antagoniste est un tofu, qui fera tout pour se débarrasser de tous les kitsunes du pays ! Ils ne veulent plus se sentir en danger et se révoltent ! Notre Boss s'appelle Tufo le tofu. Car oui, l'aburaage (tofu frit) est le plat

préféré de ces kitsunes. Les tofus avariés ont été placés un peu partout par Tufo !

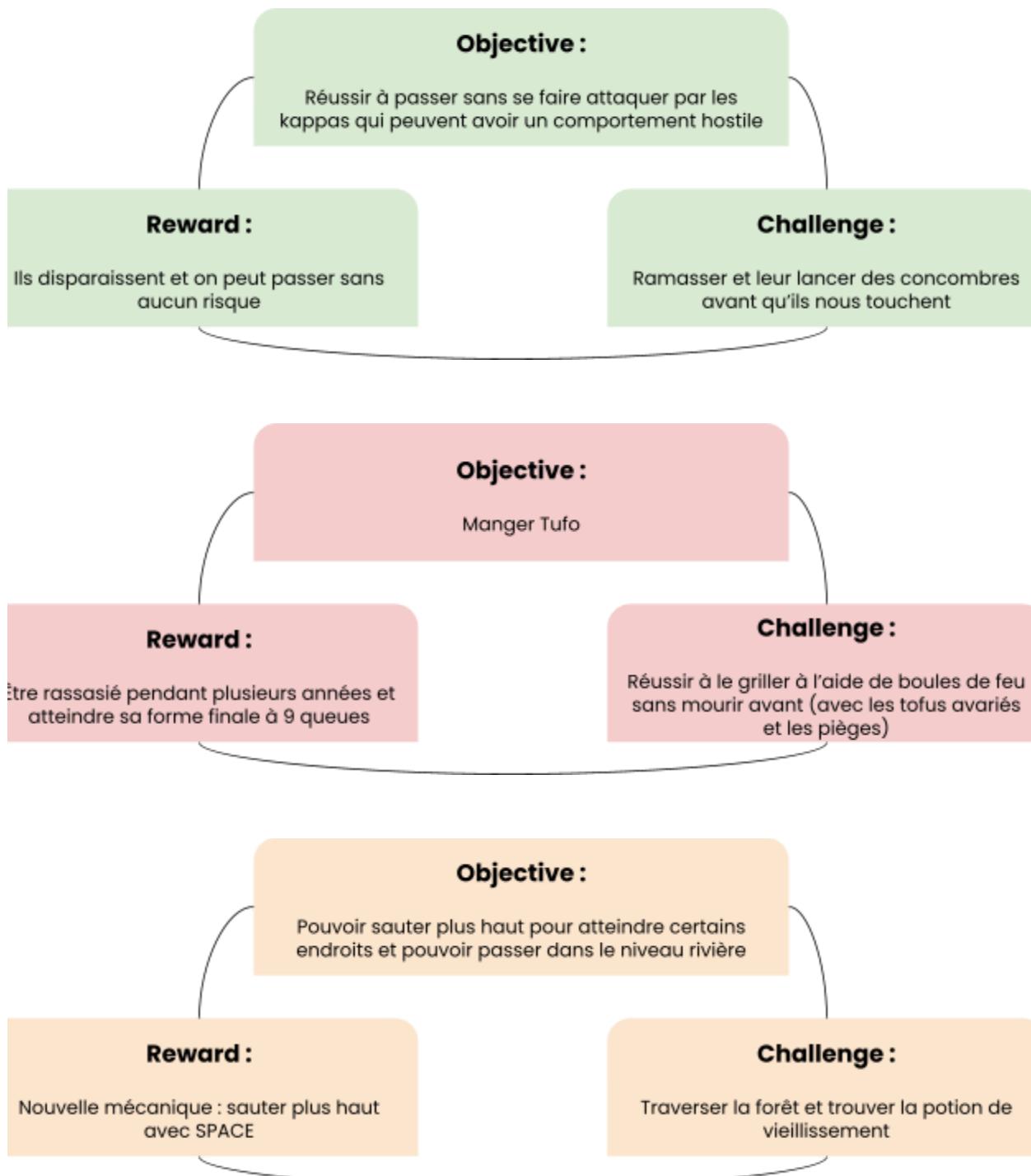


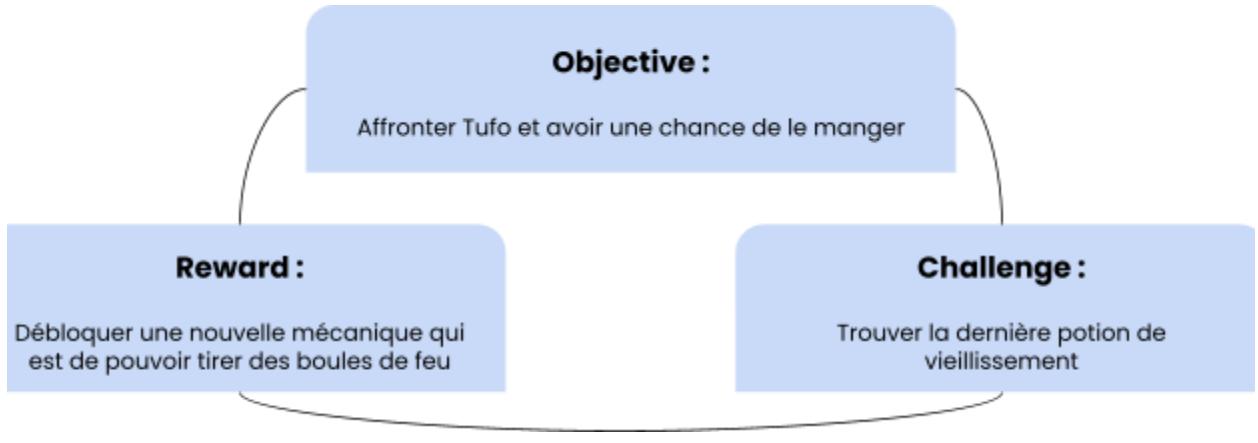
Les kitsunes habitent généralement dans des forêts. Le lieu de départ choisi a alors été une grotte placée à côté d'une forêt et une rivière (lieux les plus courants où habitent les yokai). Et pour Tufo qui est un tofu géant, j'ai choisi une salle de restaurant à la taille de Tufo comme décor. Les plateformes sont des assiettes, bols et tasses.

Matériel nécessaire pour jouer :

Le jeu est jouable sur un ordinateur. Il ne fonctionne pas sur téléphone mobile.

3) Les boucles de gameplay





4) L'interface

Voici des exemples d'interface de jeu dans chaque niveau différent :

Hub :



Forêt :



Rivière :



Le nombre de concombres en possession est affiché à côté des PV.

Salle du boss :



Lui qui représente les PV est en forme d'éventail, qui possède 5 formes différentes (une pour chaque 20 PV) :

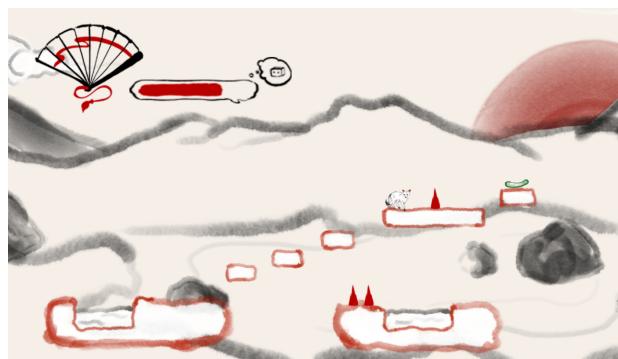


5) Le storytelling

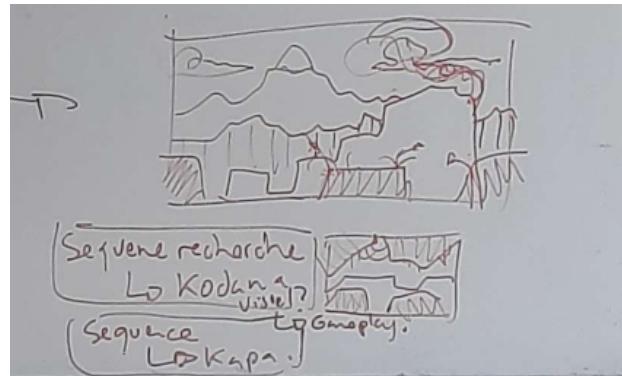
Le personnage principal part en quête pour trouver la cachette secrète de Tufo le tofu géant et est prêt à parcourir de nombreux kilomètres pour atteindre son objectif. Se doutant qu'il est en danger, Tufo va éparpiller de nombreux tofus dans les environs et notamment des tofus avariés qui vont empoisonner les kitsunes qui représentent un danger pour les siens ! Ce jeu veut faire voyager le joueur dans un univers inspiré du japon et de son folklore dans des environnements différents avec une musique douce et calme (à part pour la salle du boss !).

6) Le level design

Les plateformes ont donc été placées horizontalement car le jeu est en scrolling horizontal. Je ne voulais pas réaliser un jeu trop complexe avec un grand nombre de plateformes dans toutes les directions mais plus un jeu calme, comme une découverte ou une promenade. L'objectif principal a été d'intégrer les plateformes dans l'environnement. Mon premier choix a été de faire des plateformes flottantes comme ci-dessous mais ça n'allait pas avec mon univers.

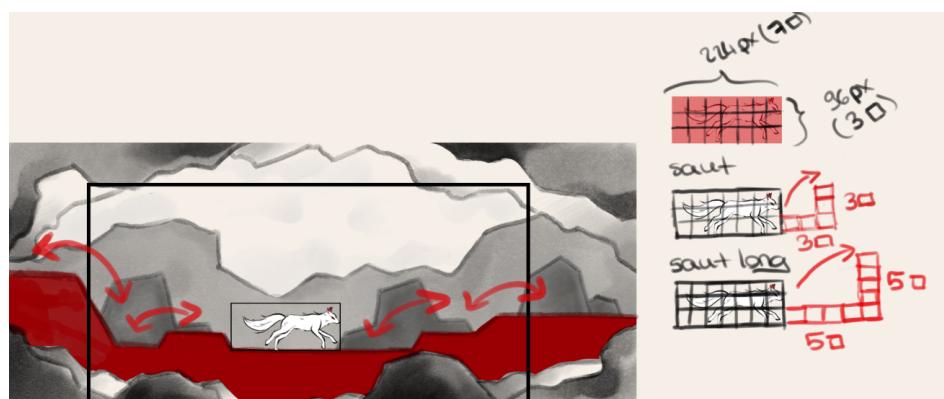


Après les conseils d'Axel (son schéma ci-dessous) j'ai essayé de faire en sorte que les plateformes soient des éléments que l'on retrouve dans chaque environnement pour qu'ils soient bien intégrés aux décors.



Hub :

Pour le hub, il fallait un level design qui mène aux deux autres niveaux, mais faire en sorte que le joueur aille en premier dans le niveau forêt pour récolter la première potion. A l'aide de cette potion, le joueur débloque une nouvelle mécanique qui est le saut long.



Voici le résultat final :



Cette salle sert en quelque sorte de tuto. Un tofu est placé dans la salle ainsi qu'un tofu avarié (comportement hostile, qui rebondit avec des valeurs au hasard). Le joueur saura qu'il faut les éviter en voyant qu'il perdra de la vie au contact de celui-ci. Quand il essaiera de sauter avec la flèche directionnelle ↑ il verra qu'il ne pourra pas sauter assez haut pour atteindre le panneau menant à la rivière. De retour dans le hub, le kitsune récupérera la totalité de ses PV.

Forêt :

Pour la forêt, les plateformes sont le sol, des rochers, ainsi que des arbres. Les plateformes branches d'arbres semblaient dures à repérer au début, j'ai donc rajouté de la mousse verte pour voir les endroits où on peut marcher dessus. Dans ce niveau, la nuit est tombée et le kitsune devra repérer les kodamas qui sont là pour le guider à travers l'obscurité. Une fois proches des kodamas, ils disparaîtront. Il y a un trampoline au milieu du niveau pour éviter de devoir refaire tout le chemin.



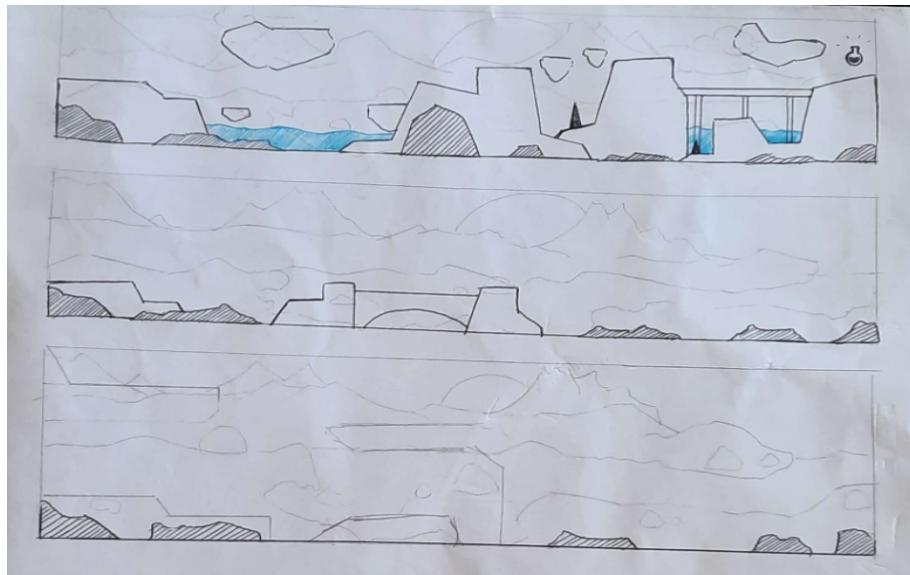
Le joueur devra impérativement aller jusqu'à bout de la forêt pour prendre la potion.

Le saut (SPACE) long permettra au joueur d'atteindre des zones plus hautes, où il pourra trouver des morceaux de tofus (consommable et d'autres qui soignent), et atteindre le panneau qui mène au hub. Certaines branches ne sont pas atteignables avec le saut normal.

Rivière :

Dans le niveau rivière, les plateformes sont principalement des rochers. Pour occuper toute la place, il a fallu ajouter des plateformes en hauteur mais il fallait qu'ils restent cohérents avec le thème. Des plateformes nuage et cerf-volant ont donc été placées, et sont parfois mobiles. Il y a un trampoline placé vers la fin du niveau après le deuxième kappa car quand je tombais dans le trou, je n'arrivais pas à ressortir avec mon saut long.

Croquis :



Résultats final :

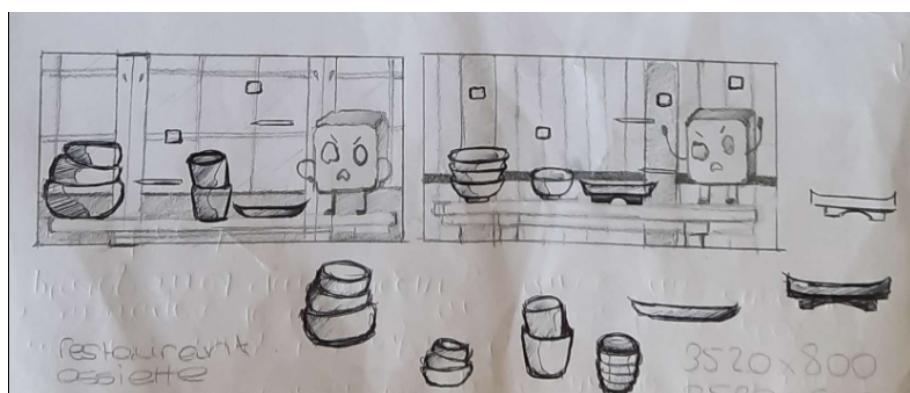


Le saut long ici sera utile pour grimper sur certains rochers (pour récupérer des concombres par exemple) et sauter par-dessus les kappas.

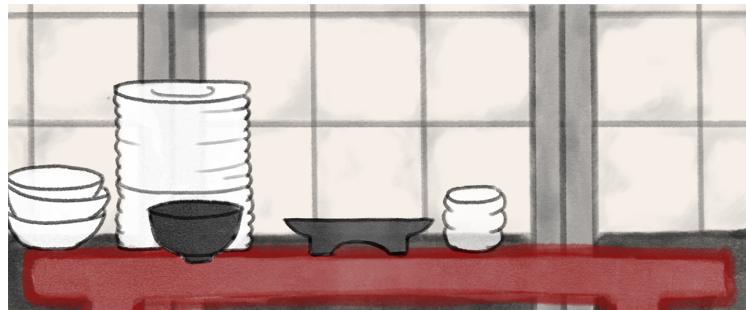
Salle de boss :

Un autre niveau était prévu à l'origine avant celui-ci (le village), mais finalement il a été enlevé. La salle du boss est un restaurant à la taille de Tufo qui est un tofu géant. Le kitsune paraîtra tout petit par rapport à la vaisselle. Le kitsune sera en confrontation directe avec tufo et pourra sauter sur les plateformes pour esquiver les tofus avariés et les pièges.

Croquis :



Résultat final :



7) Objectifs

Se promener dans des environnements différents à la recherche de nourriture et notamment du grand Tufo. Il devra faire attention à ne pas mourir de faim ou subir des dégâts sur le chemin.

8) Risques & récompenses

La confrontation finale du jeu peut être un moment stressant pour le joueur car le Boss attaquera le joueur à l'aide de projections de tofus avariés qu'il devra éviter mais pendant ce temps, sa barre de faim diminue petit à petit. Par moment, il n'aura pas le choix que d'en consommer pour ne pas mourir de faim avant d'atteindre son objectif ultime. Si le joueur meurt, il ne pourra pas recommencer à partir d'un point particulier mais recommencer le jeu. C'est pourquoi il aura des moyens de regarder des PV.

A la fin du jeu, s'il réussit à manger Tufo, il pourra atteindre sa forme finale.