

# Game Design Document

Chapitres:

- 1: Le public cible
- 2: La tétrade élémentaire de votre jeu
- 3: Les boucles de gameplay
- 4: L'interface
- 5: Le storytelling
- 6: Level design
- 7: Objectifs Risques & récompenses

## 1:Le Public

Le public visé est un public assez âgé je dirais entre 20 et 45 ans, qui aime le puzzle game tout en suivant une histoire.

## 2:Tétrade élémentaire:

Les mécanique de jeu sont assez simples à prendre en main, le joueur joue un personnage capable de réduire sa taille, pour avoir accès à des zones que celui-ci ne pourrait pas avoir avec sa taille originale. Le personnage peut aussi se fondre dans certains murs pour s'y déplacer. Le long de son aventure il devra faire face à des obstacles, où celui-ci devra trouver une solution pour avancer, le joueur à aussi la capacité de pousser des cages qui peuvent lui être d'une grande aide.

Au cours de son épopée le joueur devra faire face à des pièges tels que des piques jonchent les murs et les sols du niveau, et des petits esprits lui lançant des projectiles, le joueur ne pourra rien faire face eux à par les fuir. Son objectif en clair , est de survivre, tout en récoltant des fragments de souvenirs.

L'esthétique du jeu est en pixel art, simple, minimaliste, les animations sont elles aussi simples mais compréhensibles au premier regard. L'ambiance sonore est assez, pesant tout simplement car nous incarner un personnage qui doit faire face à une épreuve de sa vie, tout en étant dans un monde fantastique et sombre. L'atmosphère recherchée est un monde sombre simple et minimaliste ce qui pourrait en effet enlever le côté 'sombre' du monde des ombres auquel beaucoup de personnes pourraient penser.

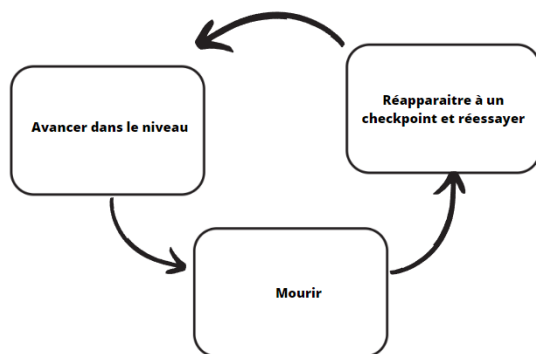
Le personnage principal de l'histoire est une ombre protectrice, les ombres sont à leurs naissances lier à un humain venant de naître sur terre, l'ombre à pour but de protéger cet humain au cours de sa vie. Tâche Sombre est l'une d'entre elle, il était chargé de protéger un enfant, malheureusement celui-ci à échouer dans sa quête. Il se retrouve maintenant dans le monde des ombres face aux roi des ombres, en ayant tout oublié sur son passé avec le jeune enfant, le roi lui donne la possibilité de retrouver ses souvenirs, et de savoir comment il a échoué dans sa quête.

La technologie utilisée est Phaser 3.

### 3:Storytelling

Une petite ombre nommée “Tâche sombre” atterrit dans le monde des ombres,c'est une petite ombre gentille,très protectrice et fidèle, elle apprend que son propriétaire est décédé et donc qu'elle à faillit dans sa quête de protection. Elle voudra donc découvrir comment elle à échouer et essayer de de se faire pardonner envers son propriétaire, en retrouvant celui qui est à l'origine de cela. Pour cela, le maître des ombres lui laisse l'opportunité de découvrir ce qu'il c'est passé dans la forêt des souvenirs perdus, une épreuve compliquée pour les ombres protectrices ayant échoué, mais un moyen pour eux de retrouver leur rédemption.

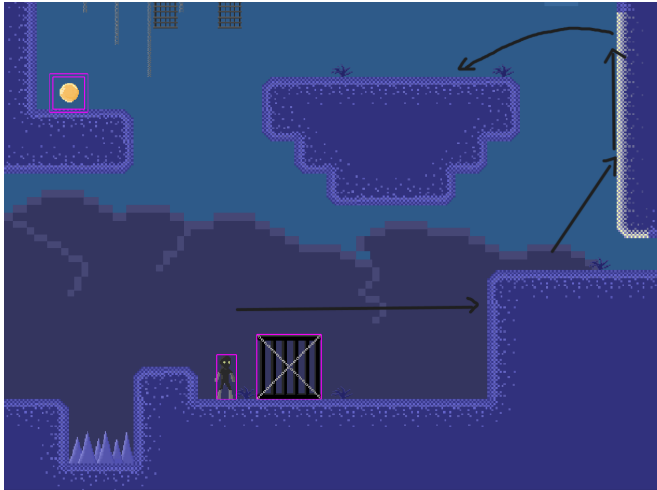
### 4:Boucles de gameplay:



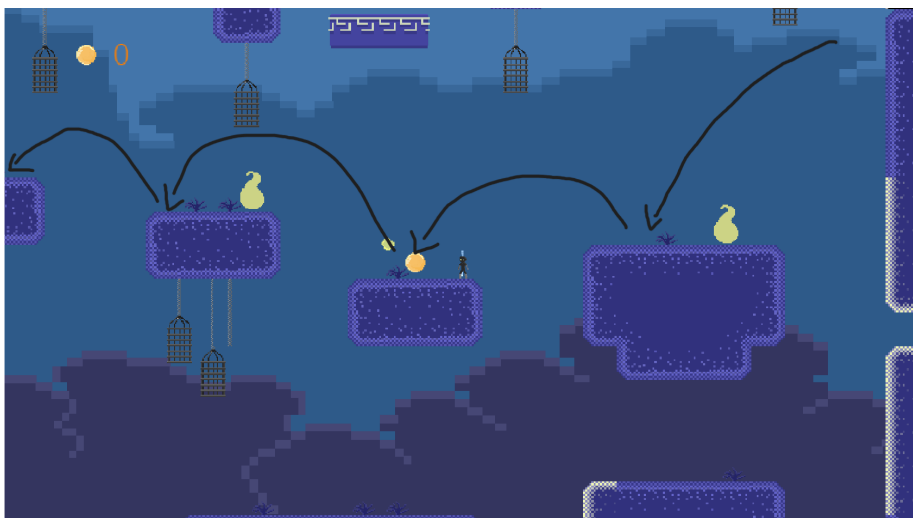
### 5:Interfaces



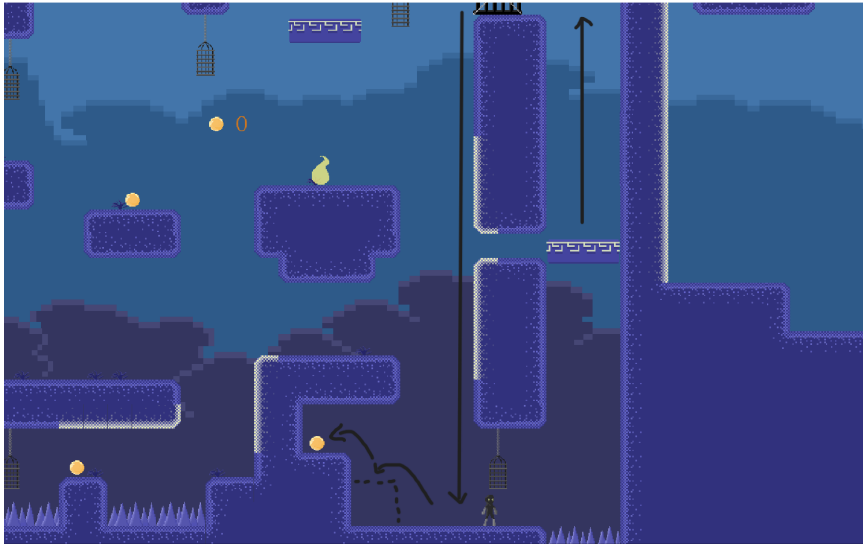
## 6:Le level design



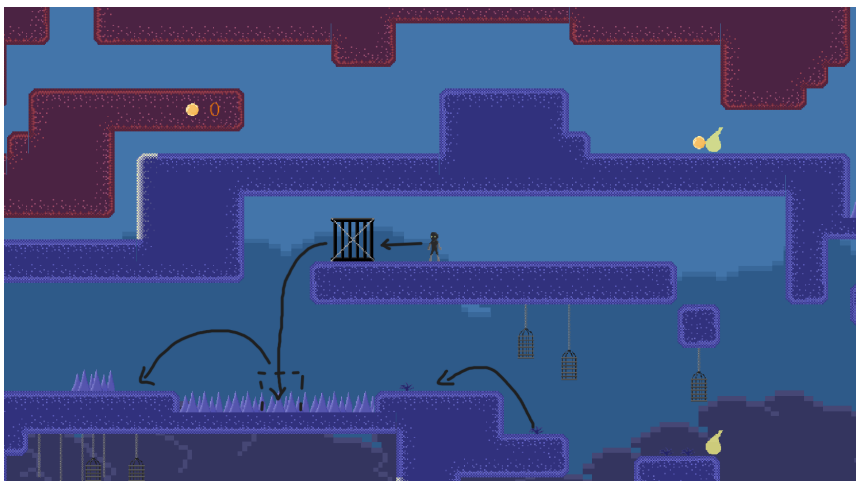
Le joueur devra déplacer la cage s' il veut pouvoir passer au-dessus du mur.



Ici le collectible se trouve entre deux ennemis, le joueur devra bien gérer ses sauts pour ne pas se faire toucher par les ennemis, et atteindre le collectible.



Le joueur devra prendre la plateforme verticale pour monter et atteindre la cage lui permettant d'avoir accès au collectible.



Ici le joueur devra faire face à une situation, ou il ne peut pas sauter par-dessus les piques, il devra donc retourner en arrière, et faire tomber la cage pour se frayer un chemin.

## 7: Objectifs, risques et récompenses

L'objectif du jeu est de rassembler un ensemble de souvenirs, ce qui forme une histoire que le joueur découvrira au fur et à mesure de son avancée dans le niveau.

Les risques sont tout simplement les pièges qui entourent le joueur, si il rentre en collision, le personnage meurt instantanément, il y aura aussi des ennemis que le joueur rencontrera, il ne pourra pas leur faire ça, il devra seulement les esquiver.

Les récompenses sont tout simplement l'histoire qui se monte de fil en aiguille et qui donne envie au joueur de continuer le jeu, pour en apprendre un peu plus sur le personnage.