



Game Design Document

Projet semestriel : Platformer

01/06/2021

—

Cardon Médéric
GDB1B
ETPA Rennes



Table des matières

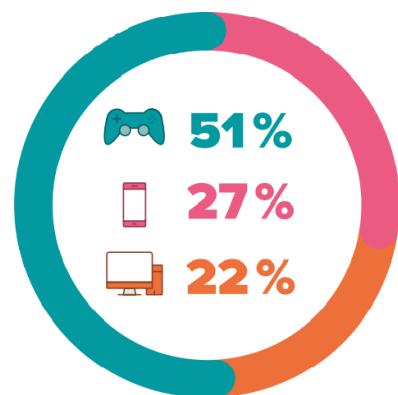
01.	Le segment de marché visé	P.2
02.	Le public cible du jeu	P.3
a.	persona	P.3
b.	profil	P.3
03.	Tétrade élémentaire	P.4
04.	Boucles de gameplay	P.5
05.	L'interface	P.7
06.	Storytelling	P.8
07.	Level Design	P.9
08.	Objectifs	P.11
09.	Risques & récompenses	P.12

01. Le segment de marché visé

Le marché visé est bien évidemment celui du **divertissement/jeu vidéo**. On peut constater une **hausse** de ce dernier avec les événements de 2020 (pandémie, confinement, couvre-feu, etc.). En effet, selon l'étude menée par 3 grands organismes de regroupement de données : *GSD* (*Game Sales Data*), *Gametrack* et *App Annie*, Le marché **se porte très bien**. On peut observer que le chiffre d'affaires pour l'année 2020 est de 5,3 milliards d'euros, soit une hausse de 11,3% sur l'année 2019.

Les parts de marchés sont **divisées** en 3 plateformes avec les consoles, les mobiles et les PC. Le graphique ci-contre représente **les parts occupées** par ces derniers.

Pour ce projet, les parts de marché visées sont celles du **PC** et du **mobile**, le jeu est **simple d'accès** par navigateur et ne demande pas de téléchargement ni de temps de chargement. Il sera donc **facilement accessible** sur ces deux supports.



Source : <https://www.sell.fr/news/bilan-marche-jeu-video-2020>

02. Le public cible

a. Persona

Alexandre

 <p>Intitulé de poste Agent technique</p> <p>Âge Entre 20 et 34 ans</p> <p>Niveau d'études Licence ou diplôme équivalent</p> <p>Réseaux sociaux</p> <ul style="list-style-type: none"> <p>Secteur d'activité Technologie</p> <p>Taille de l'entreprise 1 001 à 5 000 salariés</p>	<p>Moyen de communication préféré</p> <ul style="list-style-type: none"> • Téléphone • Discussion • SMS <p>Objectifs</p> <p>Faire un travail rigoureux mais avoir du temps libre et ne pas passer sa vie au travail.</p> <p>Divertissement</p> <ul style="list-style-type: none"> - Netflix (au moins 4 fois par semaine) - Jeu vidéo multiconsole (au moins 5 fois par semaines) - S'occuper de sa propriété - Sortir et voir des amis / famille <p>Type de plateforme de jeu utilisé</p> <ul style="list-style-type: none"> - Switch - PC - Mobile <p>Rapport aux jeux vidéos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il regarde régulièrement les nouvelles sorties qu'elles soit AAA ou indépendantes. Il aime faire de nouvelles découvertes. Il connaît bien les divers univers du jeu vidéo et s'y intéresse même en dehors du jeu.
--	---

b. Profil du joueur

- **Fréquence de jeu :**

Joue au moins cinq fois par semaine pour une durée d'une à trois heures.

- **Supports utilisés :**

Principalement l'ordinateur, mais il possède également une console.

- **Pratique sociale :**

Il joue assez rarement en ligne, mais il est actif sur les forums/plateformes de gaming.

- Genre de jeu joué :

Il joue principalement à des actions/aventures, mais il reste très ouvert à toute nouveauté.

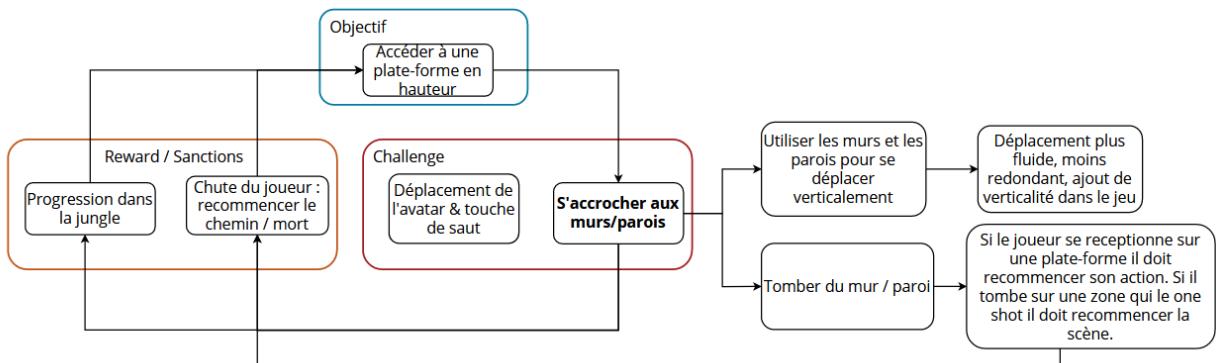
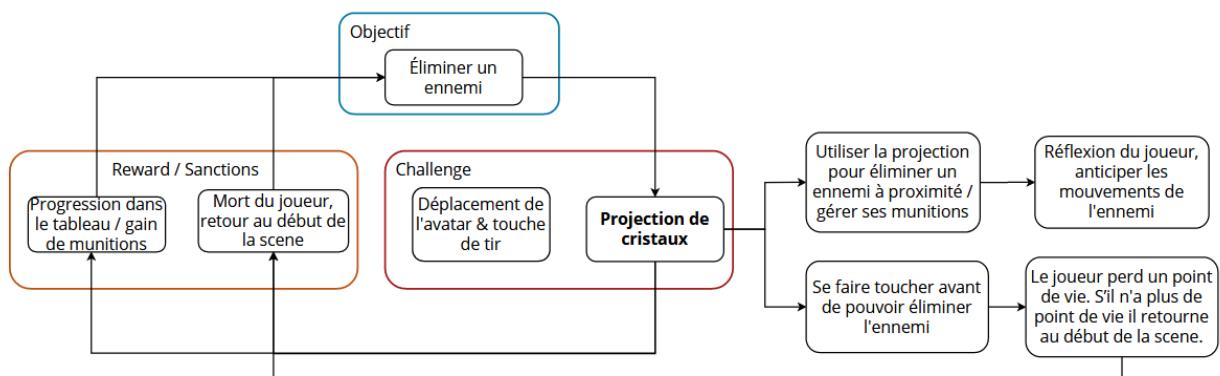
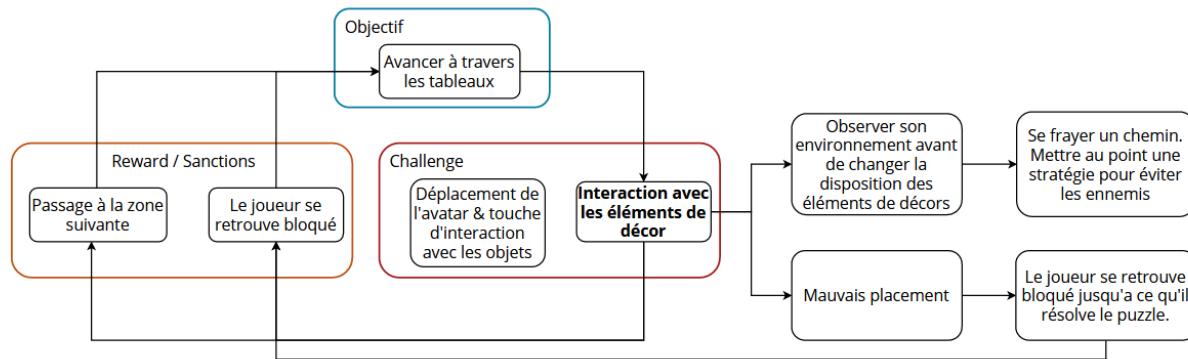
- Consommation :

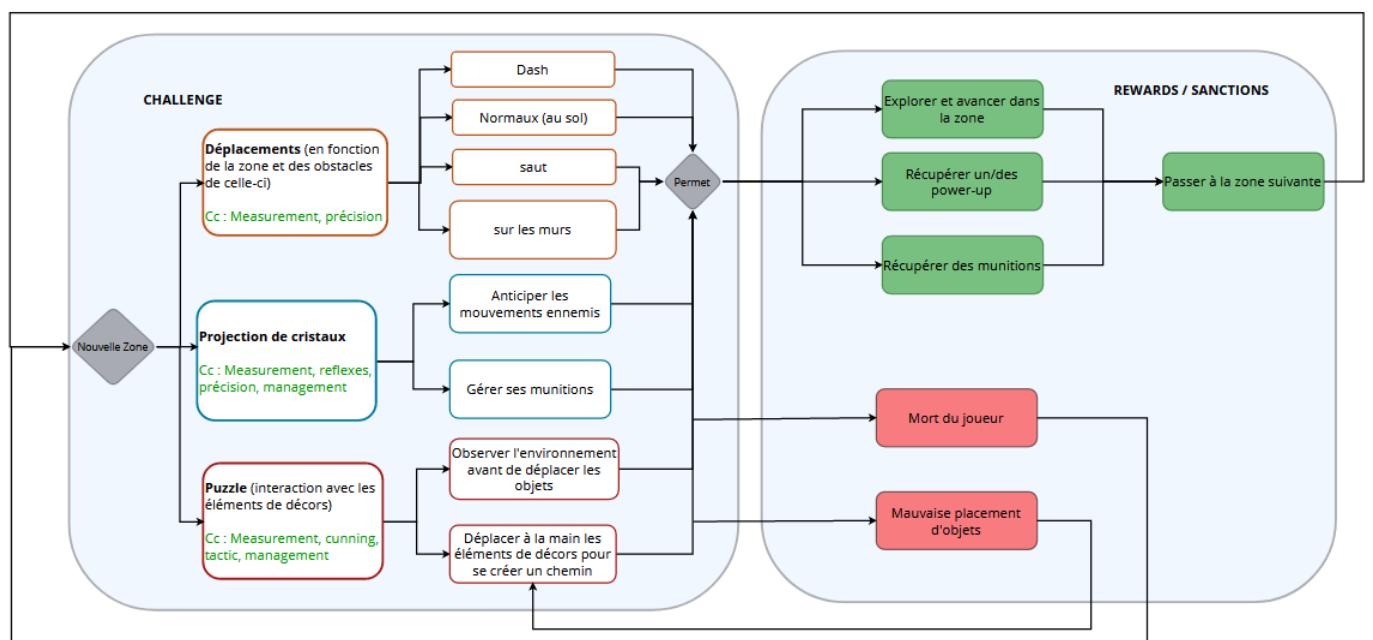
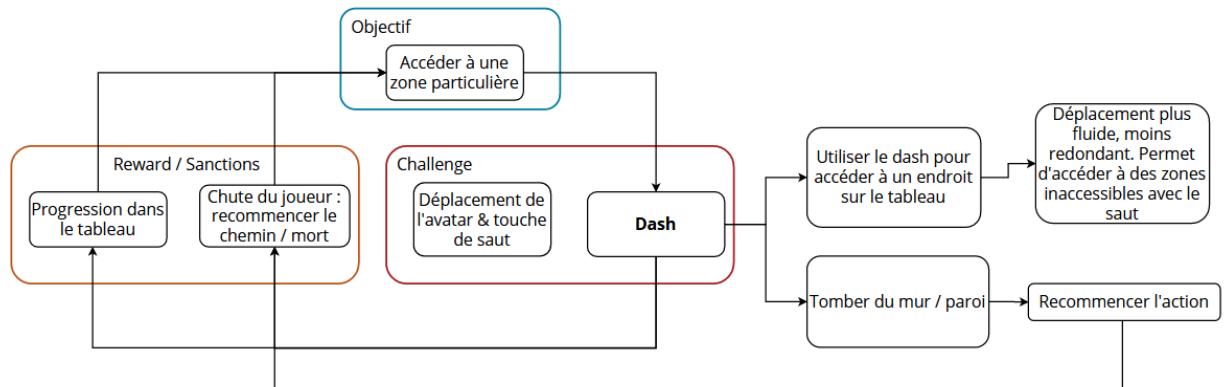
Il n'a pas d'abonnement à une plateforme de gaming, il préfère acheter directement les jeux en physique quand c'est possible ou alors en dématérialiser. Il a un budget prévu pour les jeux vidéos.

03. Tétrade élémentaire



04. Boucles de gameplay





05. L'interface



Même interface avec la perte de points de vie et la barre d'énergie à la moitié.



06. Storytelling

Tout au long du jeu, vous incarnerez Mako. C'est l'un des **derniers** de son espèce. Ils sont régulièrement sollicités pour **protéger** leur monde/habitat contre diverses forces. Au début du jeu, vous apprendrez qu'une forme de magie inconnue est arrivée dans la forêt que Mako protège. Lors de son arrivée **le cristal** qui renferme toute **la force et la sagesse** de notre protagoniste se retrouve **fragmenté** et dispersé dans le monde. De plus, l'arrivée de cette entité étrangère a **réveillé** certains animaux et végétaux qui étaient depuis longtemps endormis/passif. Mako se lance donc à travers la forêt pour retrouver les fragments de son cristal. Il finira par tomber sur cette **créature étrange** venue ici pour se **nourrir** de la puissance des cristaux. Mais Mako ne se laissera pas faire.

Au début du jeu, il y aura une **scène d'exposition** afin de mettre en place le cadre de l'histoire, mais, en jeu, il n'y aura pas de narration **directe** avec un personnage qui vient nous parler et nous expliquer la situation. Si le joueur est attentif, il pourra s'apercevoir que **le décor** explique déjà beaucoup de choses.

Partie tuto :

Le tuto sera présenté sous forme de **stèles** disposées dans la forêt. Si on appuie sur une touche à côté de la stèle, on aura une explication sur le fonctionnement d'une mécanique.



07. Level design

Croquis/schéma :

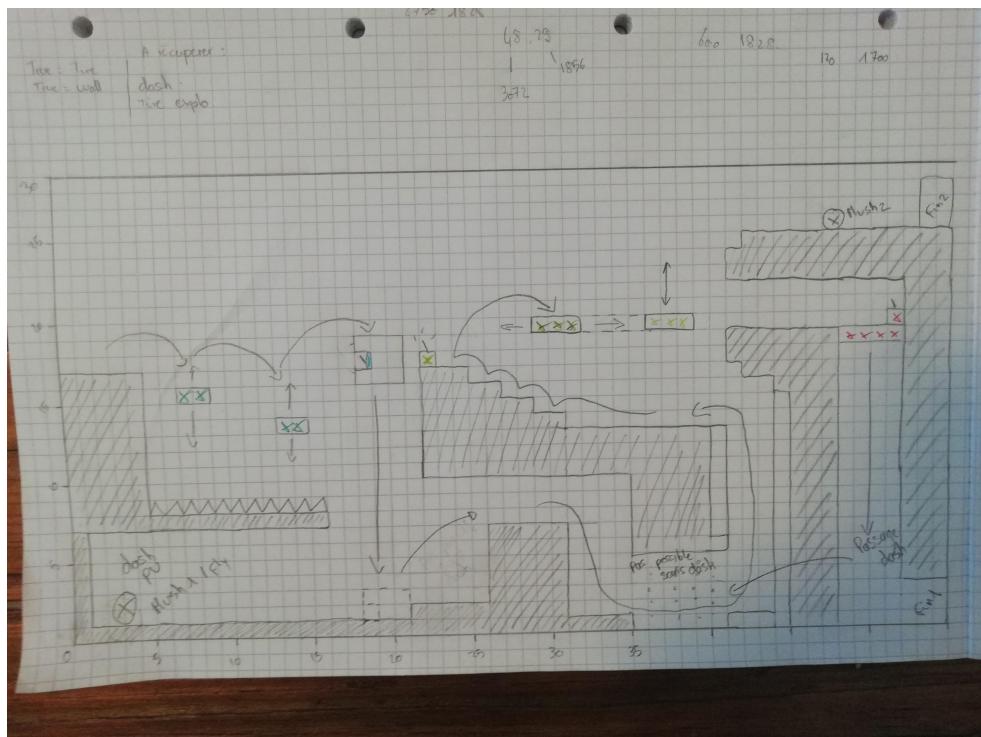
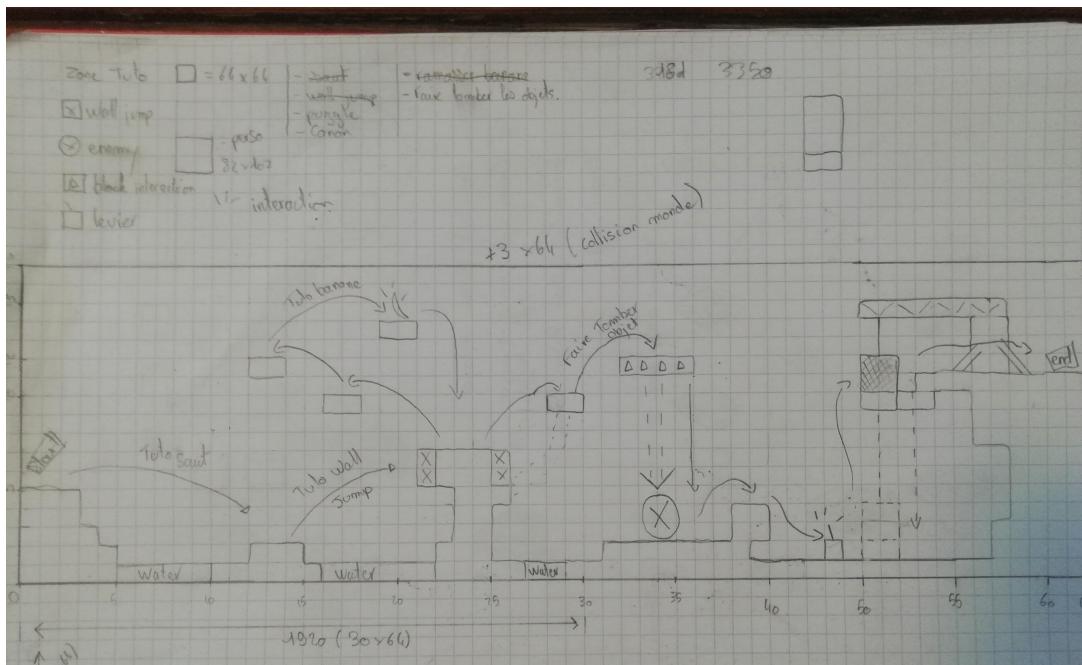


Tableau n°1 :

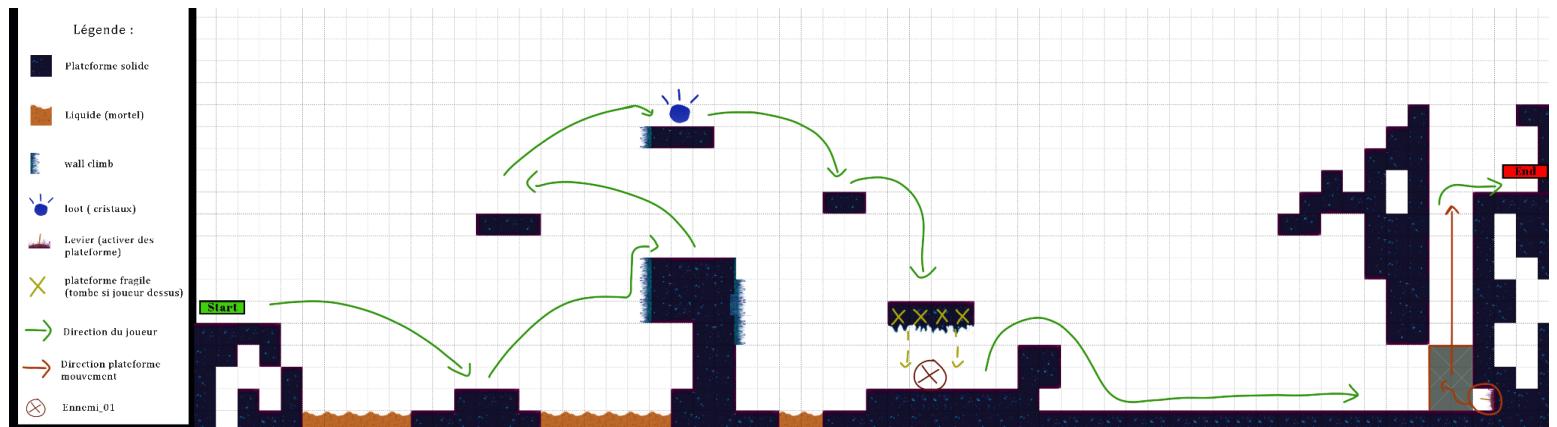


Tableau n°2 :

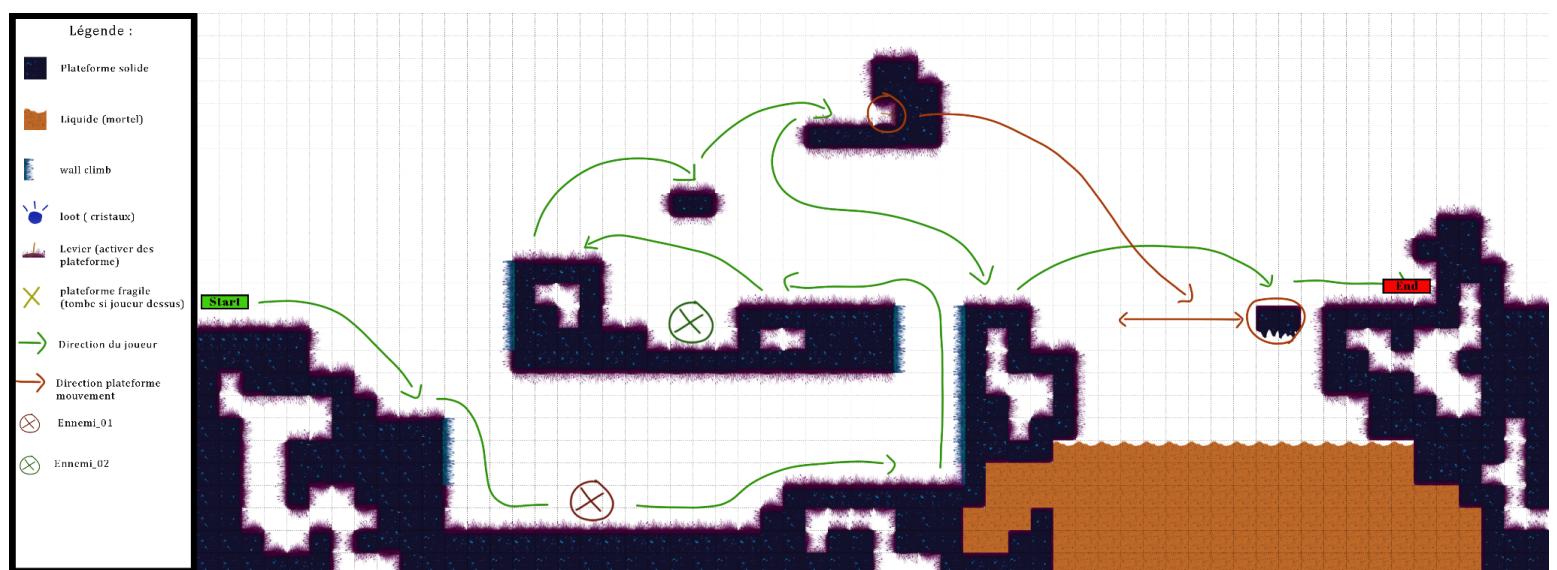
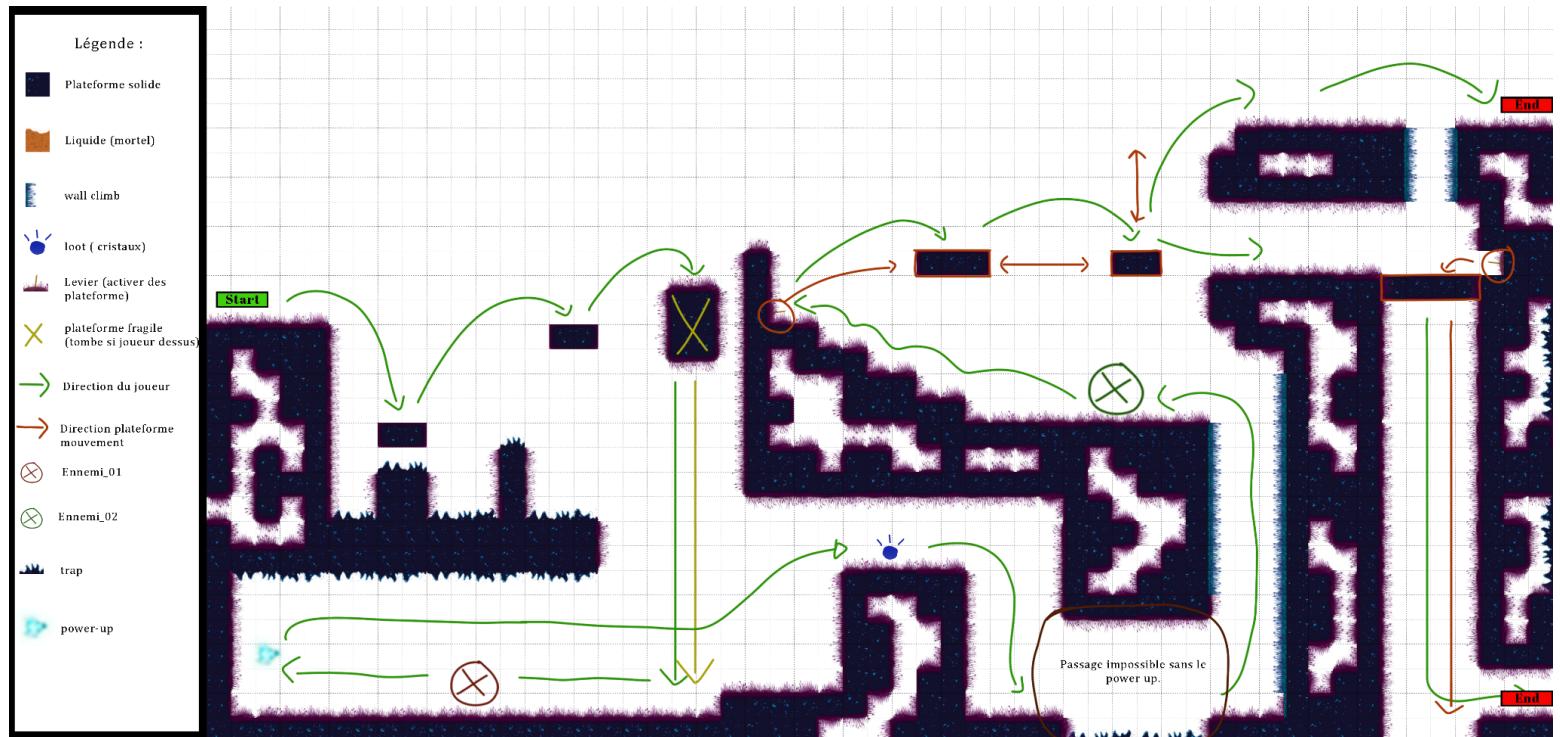


Tableau n°3 :

08. Objectifs

À long terme : le joueur devra finir le jeu et ramasser les cristaux en passant par les différents tableaux.

À moyen terme : Dans un tableau, le joueur devra utiliser les capacités mises à sa disposition pour arriver à la fin de celui-ci et collecter les divers power-up/loot.

À court terme : Le joueur devra utiliser ses ressources pour éliminer les ennemis, activer les plateformes et se déplacer dans les zones d'un tableau.

09. Risques & récompenses

- Ennemi 01 :

→ **risques** : Perte d'un point de vie si collision avec lui (peut être tué grâce à la projection de cristaux, ou par une plateforme fragile).

→ **récompenses** : Passer à la zone suivante, gains de cristaux (munitions).

- Ennemi 02 :

→ **risques** : Perte d'un point de vie si le joueur est dans sa zone toxique (peut être tué grâce à la projection de cristaux, ou par une plateforme fragile).

→ **récompenses** : Passer à la zone suivante, gains de cristaux (munitions).

- Ennemi 03 :

→ **risques** : Perte d'un point de vie si le projectile de l'ennemi touche le joueur (peut être tué grâce à la projection de cristaux, ou par une plateforme fragile).

→ **récompenses** : Passer à la zone suivante, gains de cristaux (munitions).

- Pics :

→ **risques** : Si collision le joueur recommence au début du tableau (peut être évité grâce au saut ou le dash).

→ **récompenses** : Passer à la zone suivante, avancer dans la narration.

- **Eau** :

→ ***risques*** : Si collision le joueur recommence au début du tableau (peut être évité grâce au saut ou le dash).

→ ***récompenses*** : Passer à la zone suivante, avancer dans la narration.

- **Rocher** :

→ ***risques*** : Si collision le joueur recommence au début du tableau (peut être évité grâce au dash).

→ ***récompenses*** : Passer à la zone suivante, avancer dans la narration.