

hell in OTHER WORDS



Cesar GASNIER

HELL IN OTHER WORDS GAME DESIGN DOCUMENT

César GASNIER

SOMMAIRE

| | |
|------------------------|----|
| Public Cible | 4 |
| Tétrade Elementaire | 5 |
| Boucle de Gameplay | 6 |
| Interface | 7 |
| Storytelling | 8 |
| Level Design | 9 |
| Objectifs | 10 |
| Risques et Récompenses | 11 |
| Screenshots du jeu | 12 |

Public Cible

Malgré un ton sérieux et une ambiance froide, Hell in other Words est un jeu simple et rapide. Les joueurs casuels pourront apprécier le jeu autant que les joueurs “pressés”, qui veulent simplement lancer une partie pendant un court laps de temps.

Cependant le cœur de cible reste tout de même les jeunes adultes qui pourront en même temps comprendre les “messages” du jeu, la thématique du deuil, de la mort etc.

Mais ce n'est pas pour autant que les plus jeunes sont mis à l'écart. Encore une fois la simplicité du jeu fait qu'une personne jeune n'aura aucun mal à y jouer et à l'apprécier, sans faire forcément attention à l'histoire.

En bref, le jeu cible les joueurs casuels de tout âge et peut être apprécié grâce aux différents aspects qu'il propose.

Tétrade Élémentaire

La Tétrade se divise en 4 éléments, la technologie utilisée, les mécaniques de jeu, l'histoire proposée, et le visuel.

Pour Hell in other Words, la technologie utilisée est basique. Un clavier et un ordinateur suffisent largement.

Pour ce qui est des mécaniques elles sont également plutôt simples. Le jeu étant un plateformer, le joueur dispose d'un saut et d'un double saut, accompagné des habituels déplacements latéraux.

L'histoire proposée est plus intéressante. Le joueur incarne une âme venant tout juste de mourir et passant devant le jugement des dieux. L'homme à qui appartenait cette âme étant souffrant, dépressif, et ne voyait que le mal dans le monde qu'est le nôtre. Alors quand les dieux lui donnent comme jugement la réincarnation, ne voulant pas revivre cet enfer, l'âme s'enfuit. Le joueur doit alors s'échapper de cet endroit en passant par 5 étages, représentant chacun les 5 étapes du deuil. En premier le déni, suivi de la colère, puis le marchandage, enchaîne avec la dépression et pour finir, l'acceptation.

L'esthétique du jeu est également importante et en lien avec l'histoire. Le jeu est uniquement composé (sauf une exception) de teinte de noir et de blanc. Plus le joueur monte, plus les niveaux sont clairs et purs.

Boucle de Gameplay

Les boucles de gameplay sont, comme les mécaniques, plutôt simples.

La principale est la plus basique : Sauter -> Atterrir -> Avancer

Tout simplement sauter de plateforme en plateforme pour avancer et arriver au bout du niveau.

Si on parle de boucle OCR il y en a une autre qui apparaît dans certains niveaux avec les obstacles. Certains obstacles sont plus durs à franchir que d'autres, mais ils font avancer plus qu'un détour.

Objectif : Avancer

Challenge : Passer les endroits plus compliqués

Reward : Avancer plus vite

Interface

J'ai fait le choix de ne pas avoir d'UI puisqu'il n'y en avait pas le besoin.

Il n'y a pas de barre de vie puisqu'un contact avec les obstacles/ennemis fait retourner le joueur au début du niveau.

Il n'y a pas de barre d'endurance puisque le joueur peut sauter et se mouvoir comme il le souhaite.

il n'y a pas d'utilité à avoir une UI donc j'ai décidé de ne pas en mettre.

Les seuls éléments autres que nécessaires au gameplay sont les écran de changement de niveau et de GameOver

StoryTelling

L'histoire est un des gros piliers sur lesquels j'ai basé mon jeu. Comme dit précédemment dans la tétrade, le joueur incarne une âme qui refuse le jugement des dieux et doit s'enfuir à travers les 5 étapes du deuil.

Chaque niveau a un style qui correspond aux dites étapes et les éléments de gameplay (ennemis, obstacles etc...) sont cohérent par rapport aux zones.

Le jeu sera accompagné au début et à la fin de "cinématiques" expliquant mieux le côté narratif.

De plus, j'ai comme idée de mettre des textes correspondants aux dieux qui parlent, disant au joueur d'abandonner et que toute volonté de résistance est futile.

Le jeu est beaucoup axé sur la partie narrative qui explique le pourquoi du comment de certains niveaux (pourquoi des ennemis dans tel niveau et pas d'autres etc.).

Level Design

Chaque niveau est différent. Chaque niveau à une fonctionnalité propre. Contrairement aux plateformes comme mario ou autre rayman où chaque niveau est différent en disposition mais fondamentalement le même, Hell in other Words propose des niveaux avec une approche différente. D'une part, les niveaux sont verticaux, contrairement aux plateformes classiques, d'autre part, les niveaux ont différents obstacles :

Le niveau du Dénî, premier niveau du jeu, sert de tutoriel, on apprend comme sauter, se déplacer, etc. sans ennemis ou réel obstacle.

Le niveau de la Colère, le deuxième, introduit le premier obstacle, les anges. Les anges font des allés retour sur la plateforme où ils sont. S'ils touchent le joueur, il est renvoyé au début du niveau et doit recommencer.

Troisième niveau, le Marchandage. Le joueur doit encore une fois monter jusqu'à la fin du niveau. Mais si par malheur il touche un des blocs spéciaux, il retourne au début du niveau et doit encore une fois refaire le niveau.

Dernier niveau, la Dépression. Pas d'ennemis direct, seulement des pics. Beaucoup de pics. Si le joueur les touche, retour à la case départ et il doit encore recommencer le niveau jusqu'à attendre la fin.

Le niveau Acceptation est l'endroit où se déroule la cinématique de fin. Les dieux reconnaissent la valeur du joueur et le laissent aller dans l'au-delà.

Objectifs

L'objectif du joueur par rapport à l'histoire est de sortir de son jugement pour aller dans l'au-delà.

Pour ça, il doit monter les 5 étapes du deuil.

L'objectif du joueur dans chaque niveau est de monter jusqu'au sommet via des plateformes, tout en évitant les obstacles et autres éléments venant empêcher sa progression.

Il n'a pas d'objets collectibles à récupérer, son seul objectif est d'atteindre le bout des niveaux à l'aide de ses jambes et de son agilité

Risques et Récompenses

Les principaux risques sont les ennemis/éléments de niveaux qui peuvent faire revenir le joueur au début du niveau.

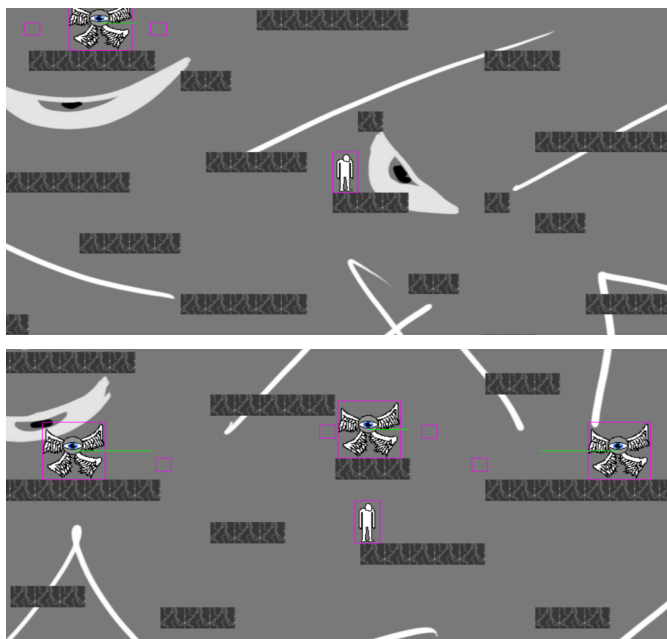
Mais parfois, les risques ont une récompense qui peut être très bénéfique pour le joueur.

C'est particulièrement marqué dans le niveau de la dépression où il peut passer dans des endroits remplis de pics pour passer plus vite aux plateformes avancer plutôt que de faire le tour par un endroit plus sécurisé.

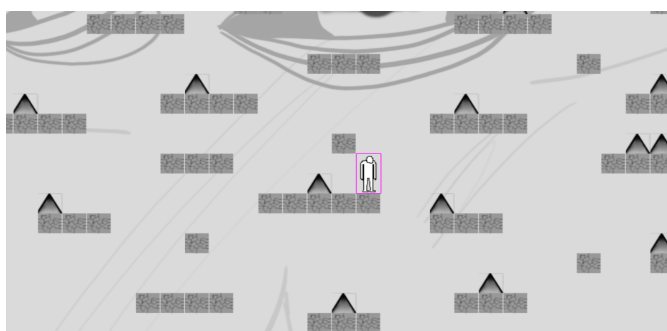
Même si ça ne fait gagner que 5 ou 10s, la récompense n'est pas négligeable.

Les autres niveaux ont ce genre d'éléments, bien que moins prononcés qu'à la dépression.

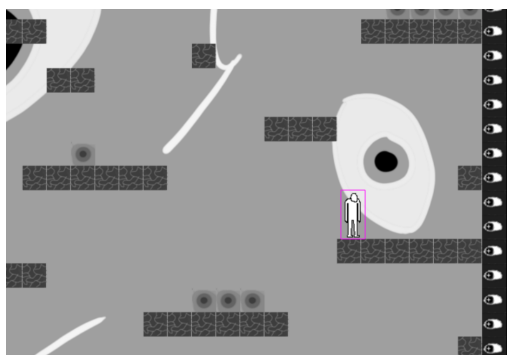
Screenshots du jeu



Niveau de la Colère avec les Anges.



Niveau de la Dépression avec les pics.



Niveau du Marchandage avec les blocs spéciaux (en gris plus foncé)