

GAME DESIGN DOCUMENT

Projet semestriel : Platformer

**ZINS Kilian
GDB1B
ETPA RENNES**

SOMMAIRE

Le segment de marché visé.....	P.3
Le public.....	P.3
La tétrade élémentaire.....	P.4
Les boucles de gameplay.....	P.5
L'interface.....	P.6
Le Storytelling.....	P.6
Le Level Design.....	P.7
Objectifs, Risques & Récompenses.....	P.7

Le segment de marché visé

Shokumotsu est un plateforme 2D inspiré de l'univers du manga "Nanatsu No Taizai". Ce plateforme utilise la mécanique du scrolling qui est le fait d'avoir un écran qui défile par rapport à l'avancé du personnage contrôlé. Différents ennemis s'y trouvent pour empêcher le joueur d'arriver à la fin du niveau.

Shokumotsu sera considéré comme multiplateforme à l'aide du choix des contrôles dans les options du menu du jeu qui permettront de changer entre un mode tactile ou un mode clavier ou encore un mode supportant les joueurs manettes.

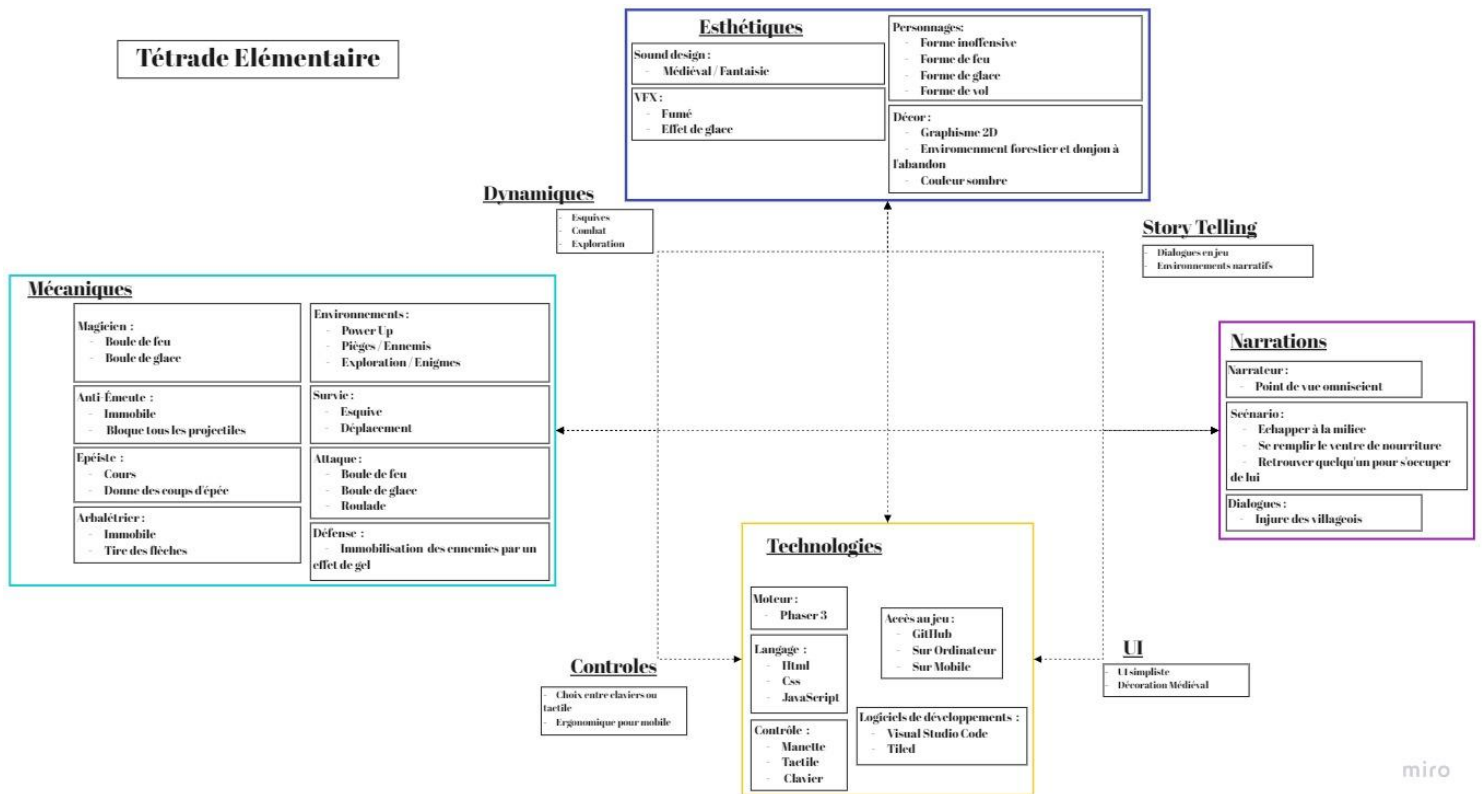
Le jeu reste léger et gratuit. En cours de développement, le jeu prendra du poids en fonction de l'ajout de niveaux, d'assets, d'achats intégrés ou tout autre système de rémunération tel que les pubs (en petite quantité et potentiellement facultative) pour que les joueurs ne se retrouvent pas assaillis par un afflux intempestif de pubs ce qui leur donneraient l'envie de désinstaller le jeu.

L'intérêt de s'inspirer d'un manga est que les gens connaissant l'univers seront forcément intrigués par le contenu du jeu et après avoir étudié un peu les jeux s'inspirant de "Nanatsu No Taizai" on remarque qu'il n'y aucun plateforme et donc les gens s'y tourneront plus aisément que si une concurrence de cet univers existait déjà.

Le public

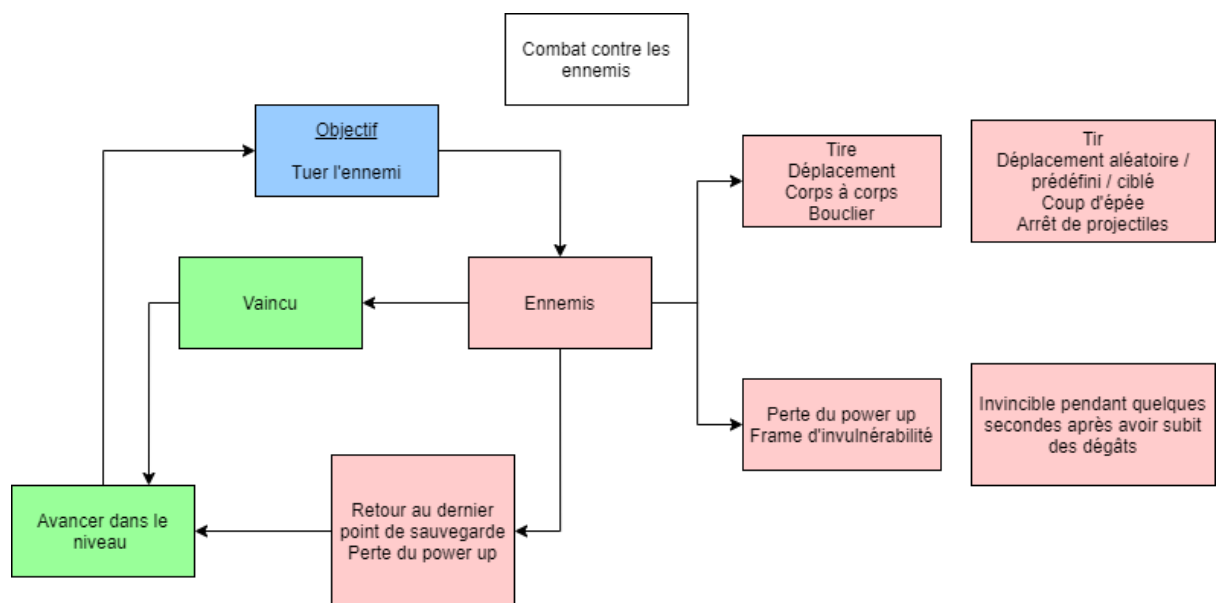
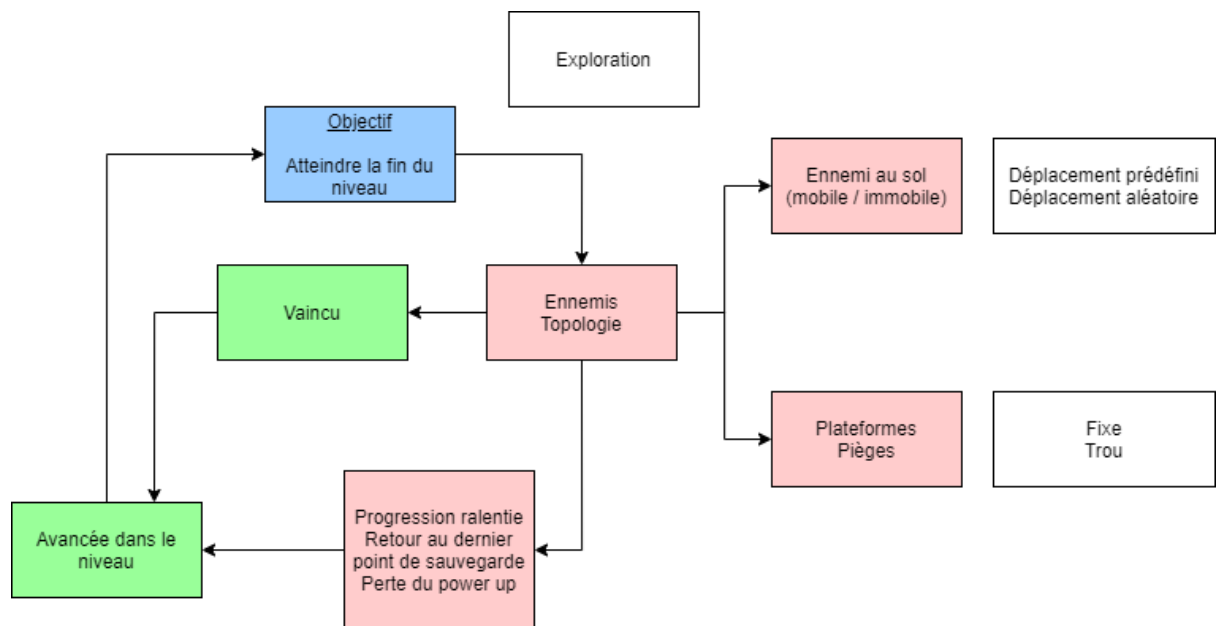
Le jeu tentera les fans de manga et plus particulièrement, ceux de Nanatsu No Taizai mais aussi les joueurs de plateforme n'ayant aucune connaissance sur le sujet des mangas ce qui leur permettra potentiellement de s'y intéresser s'ils ont aimé l'expérience que le jeu leur proposera. Un jeu inspiré d'un univers attirera forcément les personnes aimant l'univers en question. Il n'y a pas réellement d'âge pour cela, tout le monde peut aimer. Mais aussi, un jeu d'un type particulier, en l'occurrence, le plateforme, donnera envie aux adeptes de ce genre de jeu d'y jouer. Le jeu aura quelques touches d'humour à l'aide d'une histoire et/ou d'un dialogue permettant aux joueurs de prendre du plaisir autrement que par le gameplay pour toucher encore plus de monde ce qui permettra d'atteindre un public encore plus large.

La tétrade élémentaire



https://miro.com/app/board/o9J_IAqoB1Q=

Les boucles de gameplay



L'interface

Concernant l'interface, il y a un menu interactif avec les boutons :

- Jouer : Permettant de lancer une partie
- Options : Accéder aux diverses options
- Quitter : Permettant d'éteindre le jeu

Le jeu possède peu de touches à son actif, l'adaptation sur portable se fera très simplement et il n'y aura pas de problème de visualisation du jeu à cause d'innombrables boutons tactiles.

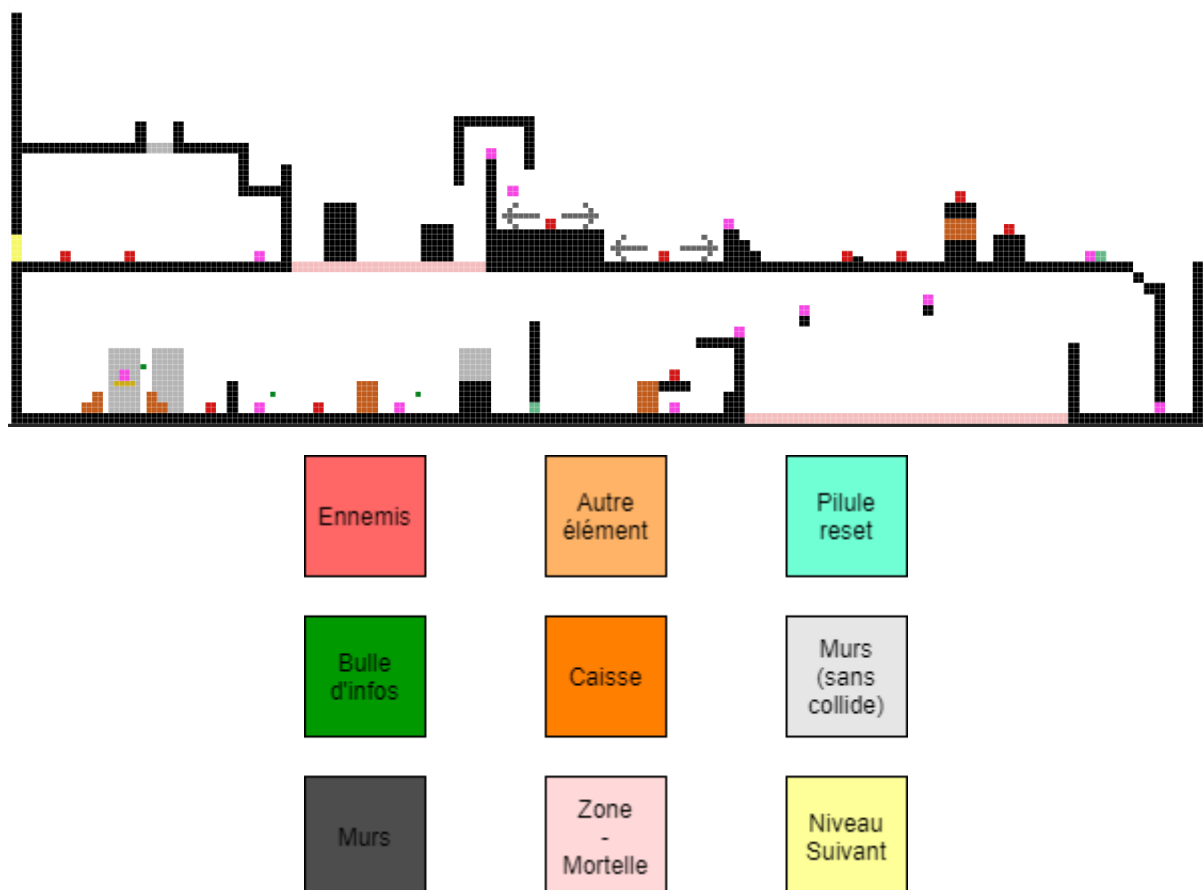
En haut à droite de l'écran se trouvera un bouton pause permettant d'accéder à différents choix comme :

- Mute : Pour couper le son
- Quitter : Pour retourner au menu

Le storytelling

Vous incarnerez Buta, le cochon turbulent du royaume de Raion. Buta n'est pas apprécié par les habitants du Royaume et ils vous le feront savoir par les mots de dégoût qui seront proférés à votre égard. Depuis quelques années, son maître a dû quitter les lieux... Mais, un jour, il a ressenti quelque chose et se mit en quête de traverser le long Royaume de Raion. Buta aura quand même beaucoup de problèmes sur le trajet à cause de la milice qui essaiera de l'arrêter pour l'enfermer.

Le Level Design



Le niveau commence par une explication de chaque power up avec une explication de comment les utiliser pour ensuite pouvoir les mettre en place pendant la totalité du niveau. Les mécanismes resteront les mêmes tout au long du niveau tout en augmentant la difficulté par le biais de quelques énigmes ou tout simplement d'éléments perturbateurs tels que les ennemis ou différents pièges.

Objectifs, Risques & récompenses

L'objectif pour le joueur sera de terminer les différents niveaux pour pouvoir retrouver un maître digne de ce nom.

Pour arriver à cela, il faudra récupérer des power up pour pouvoir passer au-travers des obstacles et des ennemis, sans eux, il sera impossible de terminer l'histoire.

Si le joueur parvient à terminer les niveaux, il pourra retrouver son maître et retrouver sa paisible vie d'antan.