

GDD

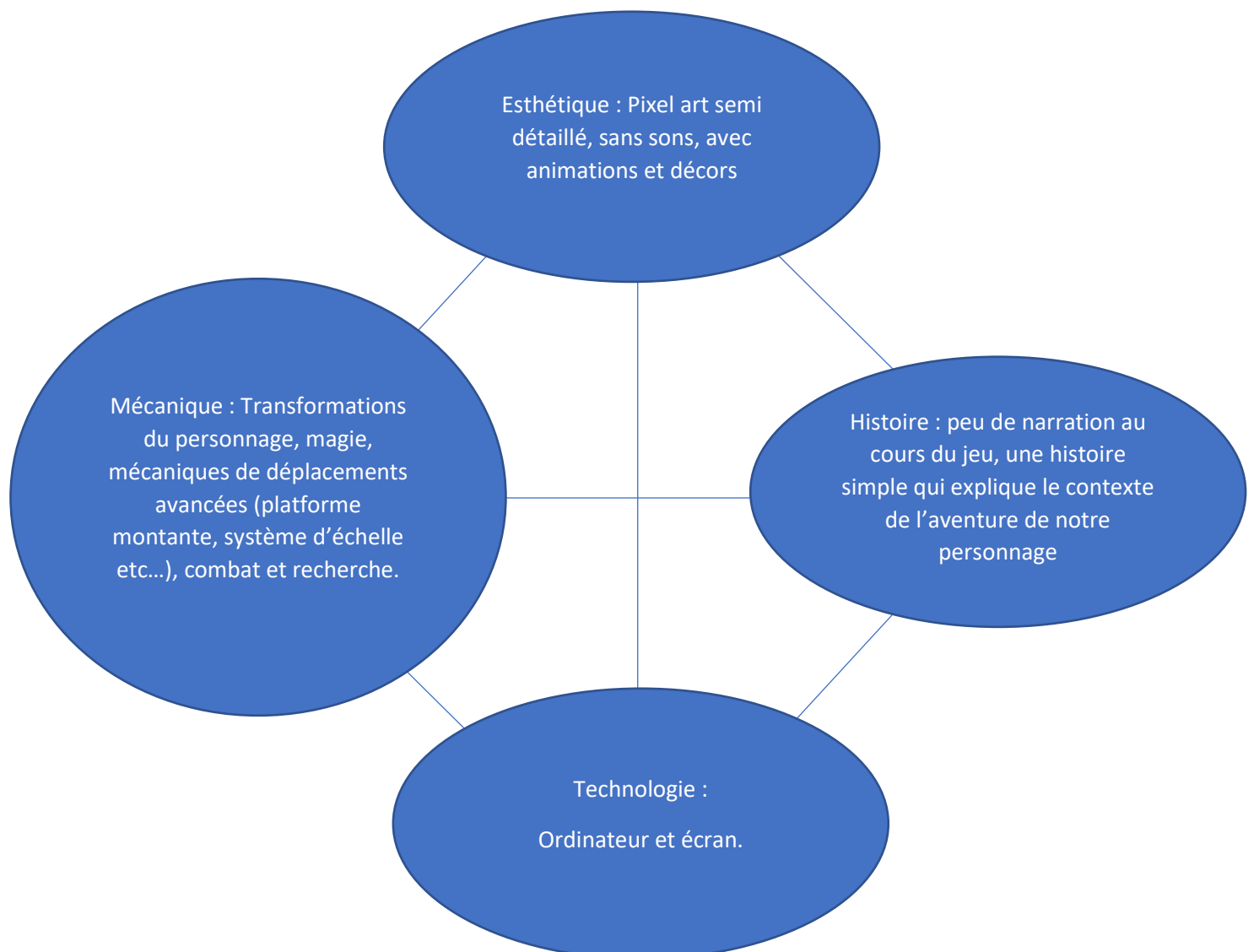
le public cible :

Fans de die and retry / platformers, jeux indés

Ciblage périphérique : jeu de casse tête, réflexion. Jeu d'aventure

Pegi 7

Tétrade élémentaire :



Boucles de Gameplay :

Objectif	Challenge	récompense
Récupérer toute les magie élémentaires	Passer tout les niveaux	Plus de pouvoirs et d'amusement
Battre le boss	Difficulté du boss plus élevée que le reste du jeu	Fin du jeu
Récupérer chaque magie	Découvrir ses pouvoirs en ayant de nouveaux obstacles et découvrir de nouvelles manière de passer les niveaux	Plus de pouvoirs et d'amusement
Tuer les ennemis	Débloquer le mage de feu, et réussir à leur tirer dessus sans prendre de dégâts	Avancer sans danger
passer de l'autre côté d'un trou	Réussir à passer les petites plateformes sans tomber	Continuer le jeu
Passer le biome de glace	Remarquer les obstacles cachés	Continuer le jeu

Interface :

Image du mage utilisé actuellement

Title screen

le storytelling :

Éléments Adventure est un jeu platformer ou le joueur incarne Ilméo, un mage élémentaire, qui tout au long du jeu devra récupérer plusieurs magies, Feu, Eau et Nature. Il sera capable de lancer des sorts de chacun des éléments pour interagir avec les ennemis et l'environnement (ajouts de déplacements dépendamment de l'élément, possibilité de casser des blocs etc...) son But est de retrouver Tarkin, son ancien camarade devenu ennemi principale, pour le vaincre et sauver le monde de sa mauvaise utilisation de la magie

Level Design :

Le level Design de mon jeu est basé sur les mécaniques que l'ont débloquent au fur et à mesure du jeu et leur combinaison, au début on ne possède rien de spécial a part aller de gauche a droite ou de

droite à gauche et un saut, plus on débloquent les éléments plus le jeu se complique, faire un dash pour enchaîner sur la remontée de la cascade puis se mettre petit pour passer dans un trou par exemple. Il y a aussi du backtracking, lorsque l'on débloquent un mage qui permet d'aller en hauteur ou doit retourner sur nos pas pour découvrir une zone qui était sous nos yeux mais pourtant inaccessible.

Objectifs :

Traverser tout le jeu et arriver au boss pour le vaincre et terminer le jeu

Risques & récompenses :

Réussir à traverser tout les obstacles sans se frustrer pour débloquent de nouvelles mécaniques plus fun