

# **Document de Game Design**

# **Gold Mine**



**Sébastien REY / CRJVB1A**



# **Table des matières**

## **I. Le public visé**

- Cible/Persona p.3

## **II. Le Jeu Théorique**

- Tétrade élémentaire p.4
- Boucles de gameplay p.5

## **III. Le visuel et Histoire du Jeu**

- L'interface du jeu p.6
- Le Storytelling p.7
- Histoire des Personnages p.8-9
- Timeline Narrative p.10
- Le Level Design p.11

## **IV. Schémas OCR**

- Objectifs p.12
- Risques et récompenses p.13

# Cible / Persona

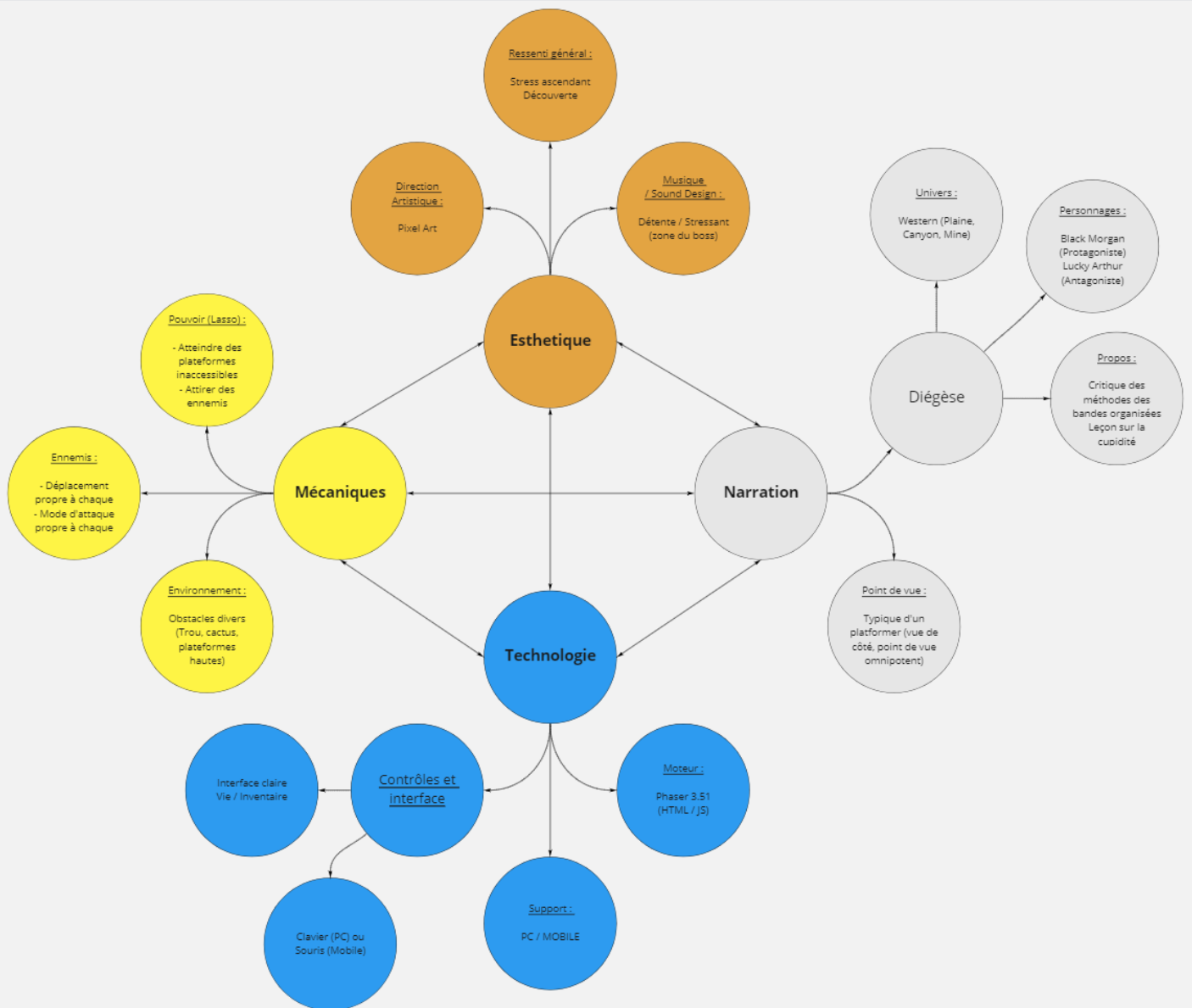
 <b>Nom</b> John <b>Âge</b> 18 ans <b>Réseaux sociaux</b>     	<b>Moyen de communication préféré</b> Discord Messenger Teamspeak	<b>Objectifs</b> Travailler dans les jeux-vidéo Fonder une famille
	<b>Traits de caractère</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aventurier</li><li>• Courageux</li><li>• Explorateur</li></ul>	<b>Principaux défis</b> Finir tout ce qu'il entreprend Etre prit dans une école de Game Design
	<b>Centres d'intérêts</b> Jouer aux jeux vidéo Sortir avec ses amis Faire la fête	

La cible du jeu est composée de personnes adolescentes, aux alentours de 18 ans ayant l'habitude de jouer aux jeux-vidéo.

La difficulté présente dans le jeu de manière croissante permettra au joueur d'avoir des défis de plus en plus difficiles à surmonter, et de ce fait, il sortira de sa zone de confort.

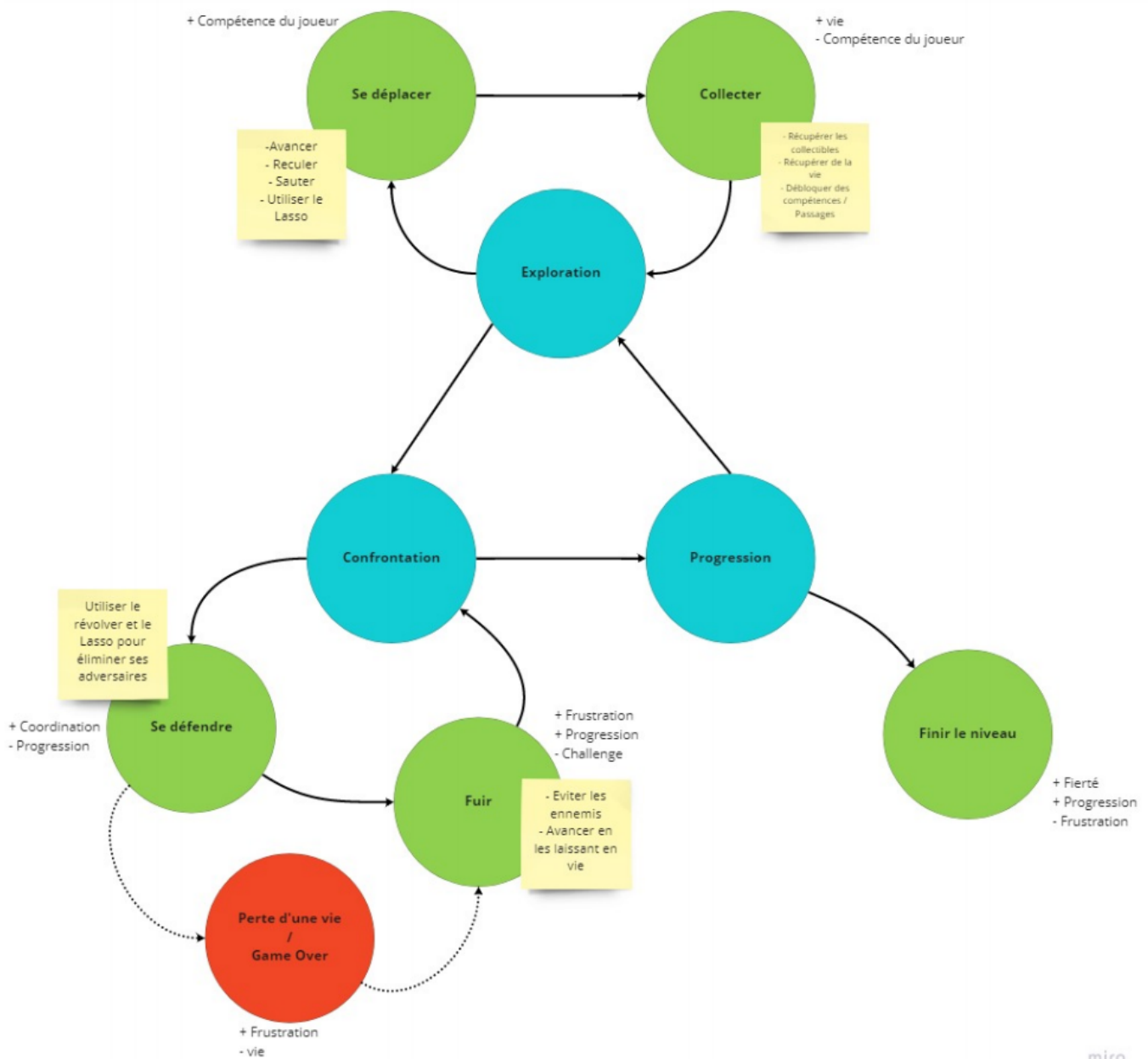
Ces challenges, entrecoupés par des phases de "repos" et d'exploration, permettront au joueur d'être immergé dans le jeu de la meilleure des manières.

# Tétrade élémentaire



Document joint en annexe

# Boucle de Gameplay



Document joint en annexe

## Légende :

La boucle Macro en Bleu

Les boucles Micro interne en Vert

La boucle de la défaite en Rouge

Les Actions du joueur en Jaune

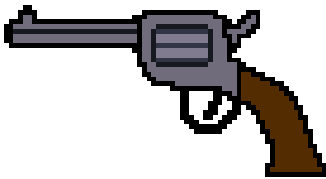
Les gains et perte du joueur sans couleur

# L'interface du Jeu



## La barre de vie évolutive :

Le joueur aura un aperçu de sa barre de vie qui évoluera en temps réel.



## Les munitions du Revolver :

Le joueur pourra savoir de combien de munitions il dispose dans son Revolver afin d'adopter une stratégie d'économie des balles ou non.



## Le lasso :

Le joueur commencera avec une icône de Lasso vide, une fois récupéré l'icône se remplira de manière à lui faire comprendre qu'il possède désormais un objet en plus dans son inventaire.

# Storytelling

Vous incarnez Black Morgan, un chercheur d'or / Chasseur de prime fugitif d'une trentaine d'années. Étant très à l'aise avec différentes manières d'autodéfense, il est équipé d'un lasso lui permettant de se déplacer de plateforme en plateforme ou alors d'attirer ses adversaires de manière à les neutraliser à l'aide de son revolver Remington.

Black s'est fait assommer lors d'une altercation avec un sbire de la bande de Lucky qui lui a volé son lasso et l'a enfermé sous clé. Lors du niveau le joueur devra commencer par récupérer le Lasso.

Notre héros est à la recherche d'une mine d'or très convoitée dans la région de Blackwater. Mettre la main sur l'or lui permettrait de racheter sa liberté en payant la prime mise sur sa tête.

Cependant d'autres chercheurs d'or sont sur la même piste, mais surtout la bande du redouté "Lucky Arthur" prêt à tout pour empêcher notre protagoniste de parvenir à son but et voler l'or pour ses intérêts personnels.

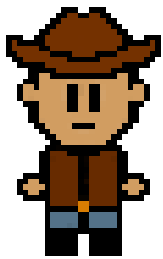
Serez-vous à la hauteur pour gagner votre liberté ?  
Cela ne dépend que de vous...

# Histoire des Personnages

## Black Morgan (Protagoniste)

Black est issu d'une famille de mineurs, son père s'est fait assassiner par une bande de hors-la-loi lorsqu'il était âgé de 12 ans, laissant la mère seule pour éduquer ses enfants.

Il possède deux frères et une sœur, l'un des frères est un fugitif en cavale recherché dans tout le pays, l'autre a été assassiné lors d'un braquage de banque. Sa sœur, quand à elle, s'occupe de leur mère gravement malade.



Il quitte le domicile familial à l'âge de 20 ans pour gagner de l'argent en tant que chasseur de prime, cependant, rencontrant les mauvaises personnes il se fait enrôler dans des braquages de banques et attaques de diligences lui coûtant la mise à prix de sa tête.

Black n'a pas revu sa famille depuis longtemps étant donné les risques que cela représente de retourner chez lui. En effet les chasseurs de primes surveillent constamment le domicile de la famille.

Son objectif est de retrouver sa liberté afin de pouvoir retourner auprès de sa famille et payer les soins médicaux dont sa mère à besoin avec l'or restant suite au règlement de sa prime.

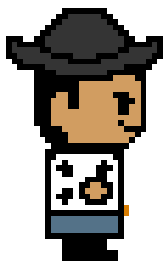


# Histoire des Personnages

## Lucky Arthur (Antagoniste)

Le redouté Lucky Arthur, leader du plus grand réseau de banditisme du pays "La Bande de Lucky".

Il a établi son campement dans la région de BlackWater et contrôle toutes les allées et venues de la zone grâce à ses nombreux sbires postés un peu partout.

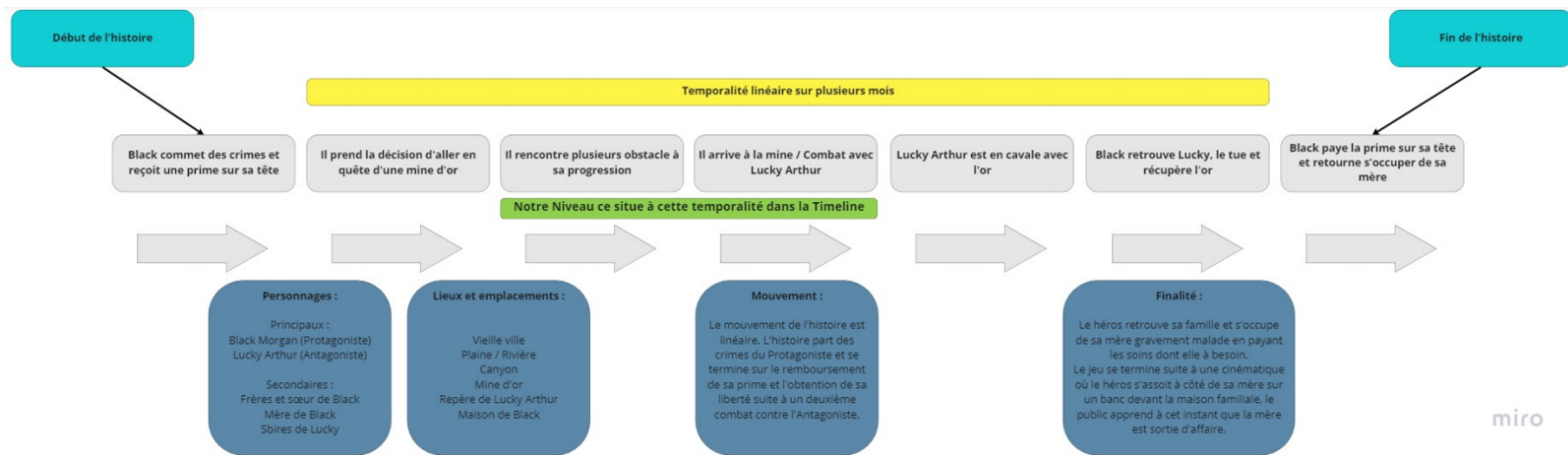


Il a également soudoyé le Shérif du Comté afin qu'il n'entrave pas ses actions pour le moins très douteuses le rendant alors intouchable par les forces de l'ordre.

En d'autres termes, c'est lui qui fait la loi dans cette région et ce n'est pas près de changer.

En effet sa bande se renforce de jours en jours avec l'arrivée de nombreux fugitifs venant échapper à la justice avec en contrepartie l'obligation de travailler pour lui.

# Timeline Narrative

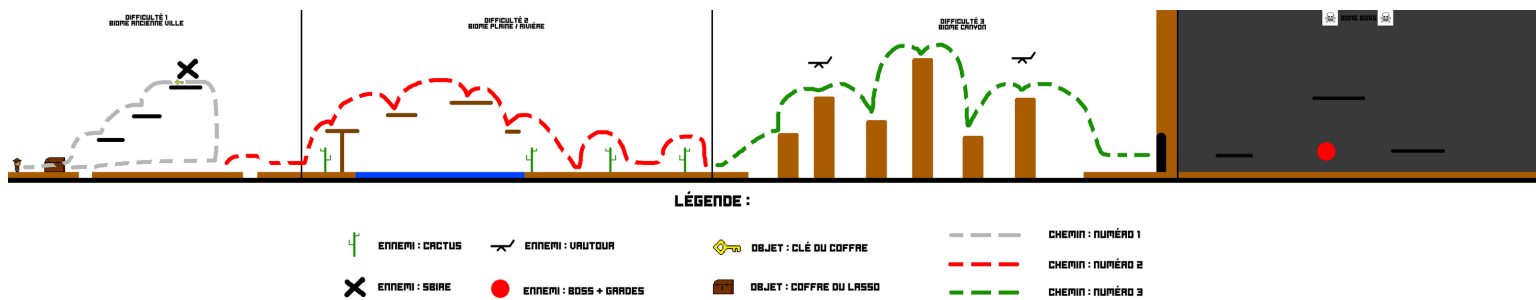


## Document joint en annexe

J'ai décidé de réaliser une Timeline Narrative afin d'expliquer au mieux la diégèse du jeu.

Comme précisé sur cette dernière, la temporalité est linéaire et le niveau se situe au milieu de l'histoire.

# Le Plan de Level Design



## Document joint en annexe

Le niveau se compose de 4 biomes différents :

- **Le Biome de la vieille ville**

Dans ce biome le joueur se doit de récupérer une clé sur un sbire de la bande de Lucky afin d'ouvrir un coffre et de débloquent son Lasso pour progresser dans le jeu. Cette étape est indispensable.

- **Le Biome de la Rivière / Plaine**

Le joueur devra utiliser son Lasso pour franchir les obstacles présents sur son chemin (cactus) sous peine d'être blessé. De ce fait il va apprendre à l'utiliser avant le Biome n°3 où le Lasso est primordial.

- **Le Biome du Canyon**

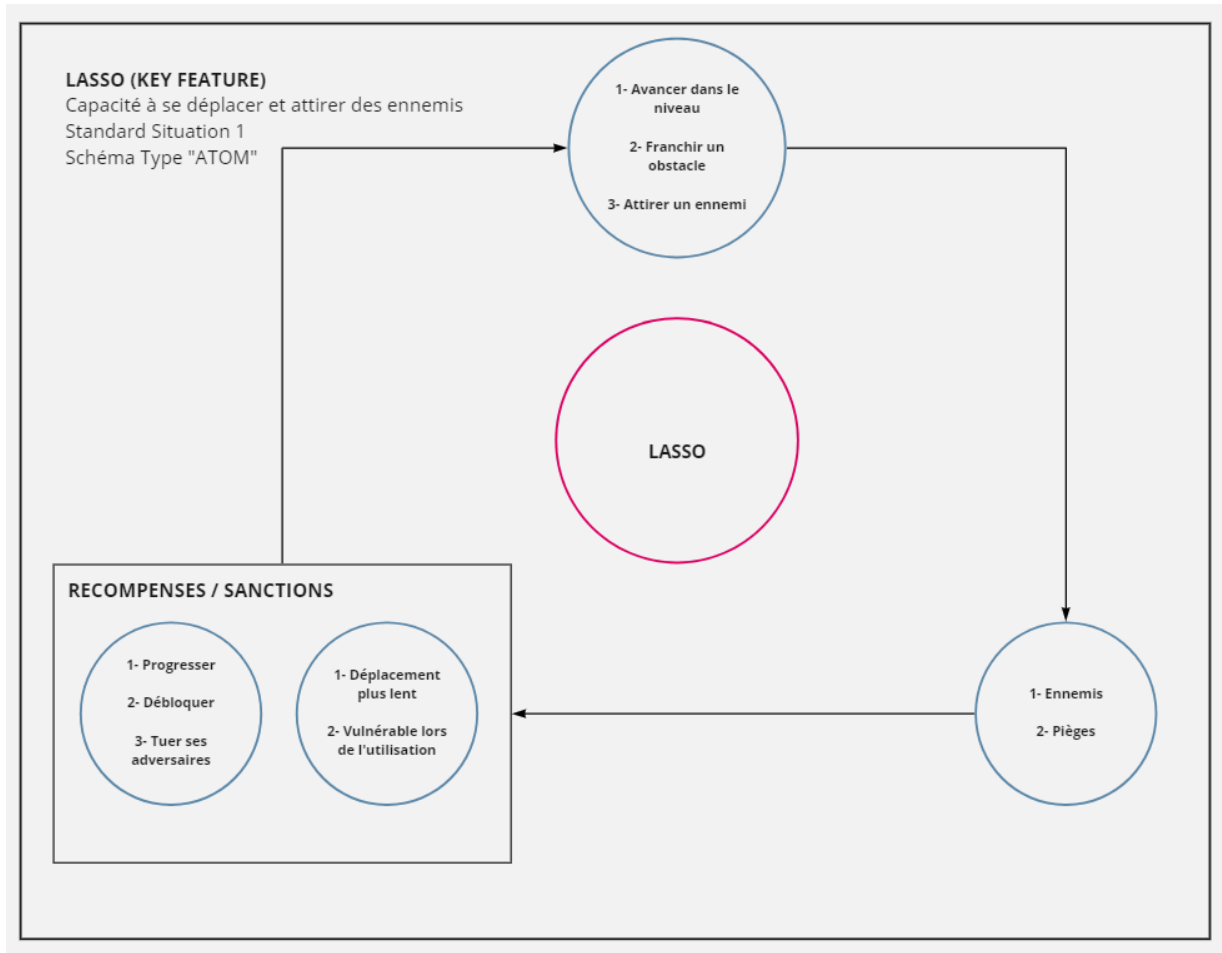
Le joueur doit franchir le Canyon par le biais de différentes plateformes atteignables uniquement grâce à son Lasso, cependant attention, le Canyon est peuplé de redoutables prédateurs prêts à tout pour le faire tomber et le dévorer...

- **Le Biome de la Mine (Zone du Boss)**

Dans la mine, le joueur devra affronter Lucky Arthur.

# Objectifs

## Schéma OCR de la KSP "Lasso"



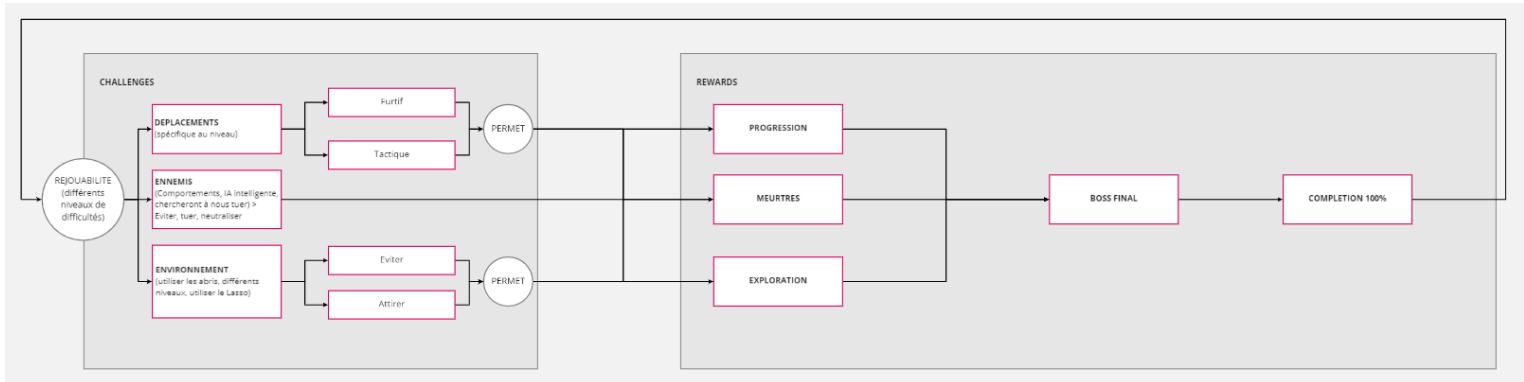
### Document joint en annexe

L'objectif principal du jeu est simplement de le terminer afin d'en finir l'intrigue.

Cependant le joueur devra bien évidemment remplir d'autres objectifs annexes tout au long du jeu afin d'être mit face à des risques qui engendreront des récompenses en cas de réussite.

Pour mener à bien ses objectifs il devra utiliser sa capacité spéciale du Lasso comme le décrit le schéma ci-dessus.

# Risques et Récompenses



## Document joint en annexe

Tout au long du jeu le joueur est confronté à des ennemis / obstacles le mettant dans une situation de pression l'exposant à des risques. Les conséquences de ces prises risques conduisent à deux résultats.

En premier lieu :

**l'échec** qui force le joueur à **recommencer** au dernier point de sauvegarde.

En second lieu :

**la réussite** conduisant à une **récompense**.

Voici quelques exemples de récompenses :

- Dans le premier Biome le joueur doit affronter un adversaire, s'il le bat, il récupère alors une clé lui donnant accès à son Lasso.
- Dans le deuxième Biome, le joueur doit apprendre à utiliser son Lasso afin de progresser dans le niveau, sa récompense est donc l'accession au Biome n° 3.
- Dans ce Biome le joueur doit surmonter le passage d'un canyon à l'aide de son Lasso afin d'être récompensé par le déblocage de la zone du Boss.