

SUKEIKO

GAME DESIGN DOCUMENT

https://github.com/Sokokoya/ProjetSemestriel2_Platformer

CATTIN Solenn – JV1B

ESMA – 2022 2023

SOMMAIRE

SOMMAIRE.....	2
PRÉSENTATION DU JEU.....	3
PITCH.....	3
TYPE DE JEU.....	3
CIBLE.....	3
CONCEPT.....	3
CONDITION DE VICTOIRE.....	3
TÉTRADE ELEMENTAIRE.....	4
TECHNOLOGIE.....	4
ESTHETIQUE.....	4
MÉCANIQUES.....	4
HISTOIRE.....	4
LEVEL DESIGN.....	6
CROQUIS ET IDÉES.....	6
PLACEMENT DES ENNEMIS.....	9
PATTERNS ENNEMIS.....	10
INTERFACE.....	10

PRÉSENTATION DU JEU

Sukeiko est le jeu issu du projet de fin d'année ayant pour condition d'être un platformer. Ce document rassemble toutes les informations importantes liées au Game Design et au Level Design du jeu.

PITCH

Plongez vous dans le monde des **sukeban** et défendez votre territoire des gangs adverses en traversant des décors tout droit sortis du Japon des années 80 !

TYPE DE JEU

Sukeiko est un jeu contre la montre solo, mêlant **platformer** et **beat them all**.

CIBLE

Les joueurs adeptes de jeux de speedrun comme des joueurs plus casual peuvent se retrouver dans Sukeiko. En effet, rien ne demande spécifiquement au joueur de finir le plus rapidement possible, celui-ci peut prendre plus de temps et gagner plus de points en éliminant tous les ennemis, qui sont parfois cachés.

CONCEPT

Le joueur doit atteindre la fin du niveau le plus rapidement possible, tout en éliminant un maximum d'ennemis, le tout pour gagner le plus de points possible pour tenter de battre tous les records.

Quatre niveaux différents permettent au joueur de s'immerger dans le monde des délinquants au Japon. Chaque niveau est marqué par l'apparition d'un nouvel ennemi au pattern différent des anciens bien que ceux-ci resetent dans tous les niveaux suivant leur arrivée.

CONDITION DE VICTOIRE

La seule condition de victoire dans ce jeu est de ne pas mourir, sinon, le joueur doit recommencer le niveau sans checkpoint.

TÉTRADE ÉLÉMENTAIRE

TECHNOLOGIE

Le jeu se joue sur PC grâce à l'exécutable, ou bien grâce à la version web github pages.

ESTHETIQUE

La totalité des graphismes du jeu ont été faits en pixel art rappelant ainsi les débuts du genre beat them all.

De nombreux objets basiques de ville y sont retrouvés, comme des poubelles, des feux de signalisation ou bien des lampadaires.

Les couleurs choisies sont pour la plupart très ternes, faisant ainsi part de la tristesse du monde dans lequel se passe le jeu, certains assets sont cependant très colorés, notamment les voitures de sport montrant que la joie se trouve ailleurs que dans la pauvreté et les logements compacts et identiques que l'on voit beaucoup dans le jeu.

Le personnage principal se distingue également du décor de part sa veste rose et ses cheveux colorés, signe distinctif de rébellion chez les jeunes japonaises de l'époque.

MÉCANIQUES

Le but du jeu est d'atteindre la fin de chaque niveau en un temps record. Pour cela, le joueur dispose d'un saut simple et mural, ainsi que d'une attaque et d'une esquive pour se déplacer au plus vite en se débarrassant d'un maximum d'ennemis. Si un ennemi touche celui-ci, un écran de game over s'affiche et permet au joueur de reprendre le niveau dès le début, connaissant ainsi les positions des ennemis, lui permettant d'avancer plus loin.

HISTOIRE

En jeu, aucun dialogue ni action ne permet d'en apprendre sur l'histoire de la protagoniste. Le joueur est simplement lancé dans le monde et comprend grâce aux visuels où et qui il est.

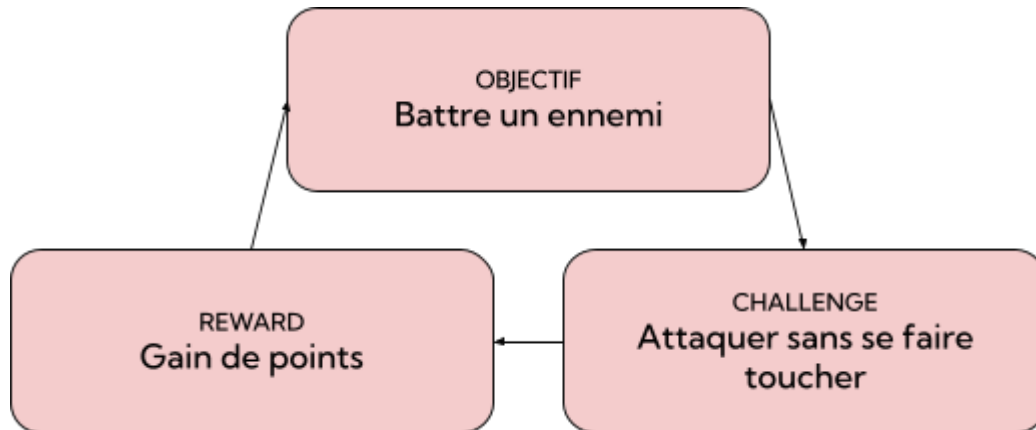
Le jeu prend cependant place à Shizuoka et ses alentours, au Japon, dans le milieu des années 80. La ville est alors emplie de gangs de sukeban (des jeunes délinquantes) et est le lieu de nombreuses altercations entre ceux-ci.

La protagoniste, Keiko, est une nouvelle recrue dans le plus grand gang de Shizuoka et souhaite faire ses preuves pour pouvoir monter dans la hiérarchie. Elle est une jeune lycéenne qui n'a peur de rien et qui a rejoint son gang pour sortir de sa routine de lycéenne. Avidée de pouvoir, elle veut monter les échelons pour un jour être la cheffe du gang.

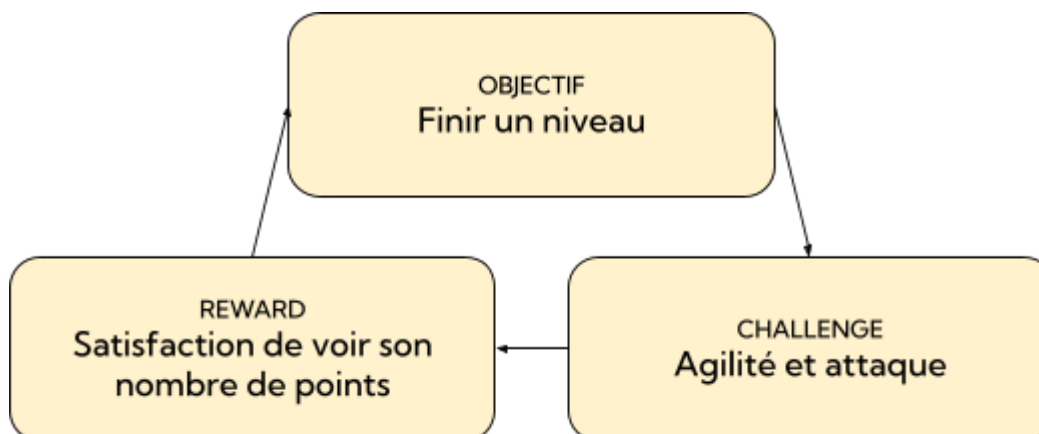
Tout au long de ses rondes de nuit, elle a l'occasion de croiser de nombreuses membres de gangs ennemis et défend donc son territoire contre celles-ci.

BOUCLES DE GAMEPLAY

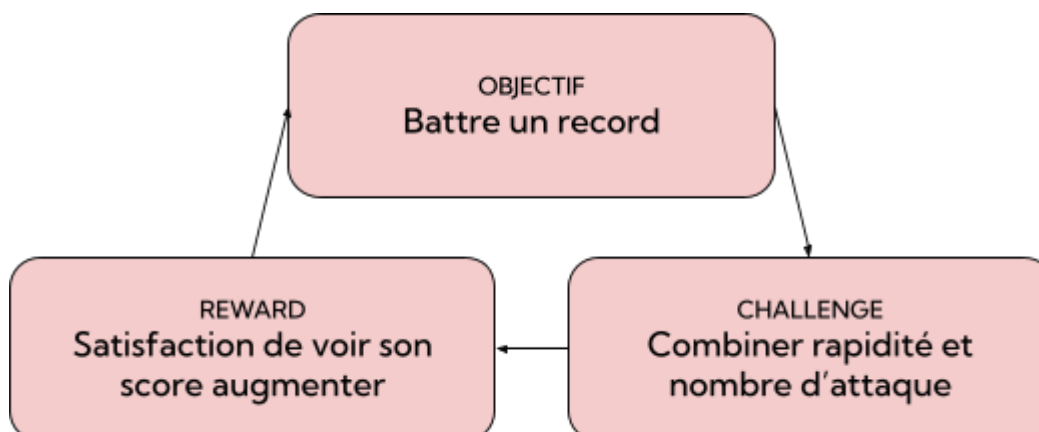
COURT TERME



MOYEN TERME



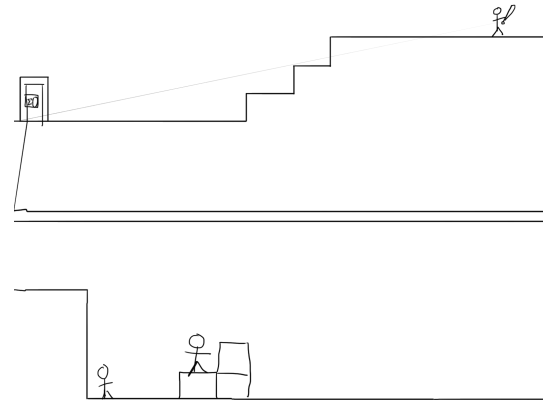
LONG TERME



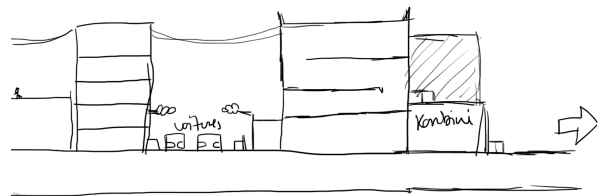
LEVEL DESIGN

CROQUIS ET IDÉES

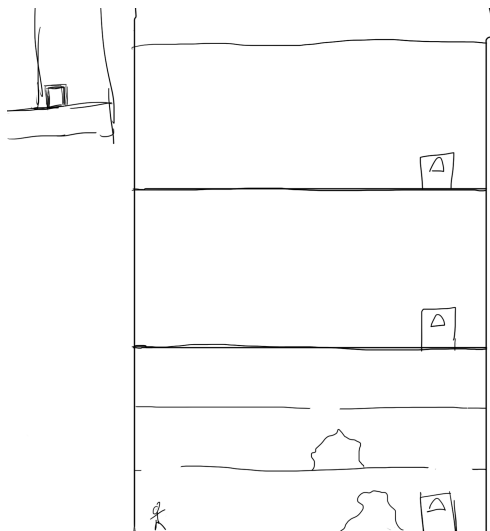
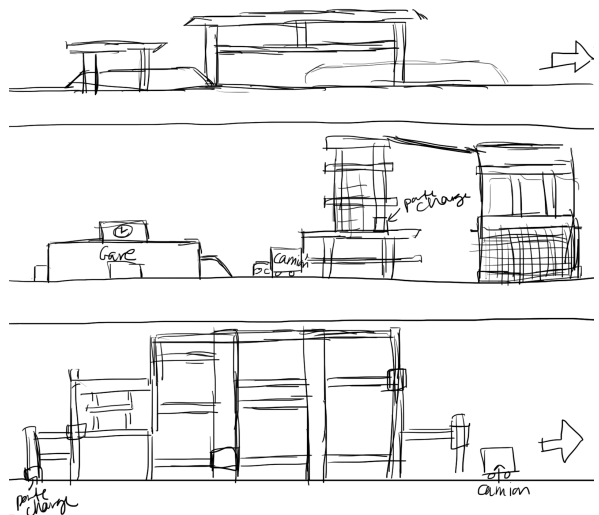
Le niveau tutoriel ayant pour but d'apprendre au joueur ses mécaniques de base : le saut et l'attaque, il reste très court et assez simple. Seuls quelques bâtiments et obstacles sont placés, ainsi que quelques ennemis attaquant le joueur, lui faisant ainsi comprendre qu'il ne meurt qu'en recevant un coup.



Le premier niveau se passant dans la ville de Shizuoka, de nombreux immeubles avec étages sont présents, un placement stratégique des ennemis sera donc mis en place pour éviter trop de répétition et d'ennui dans le niveau.



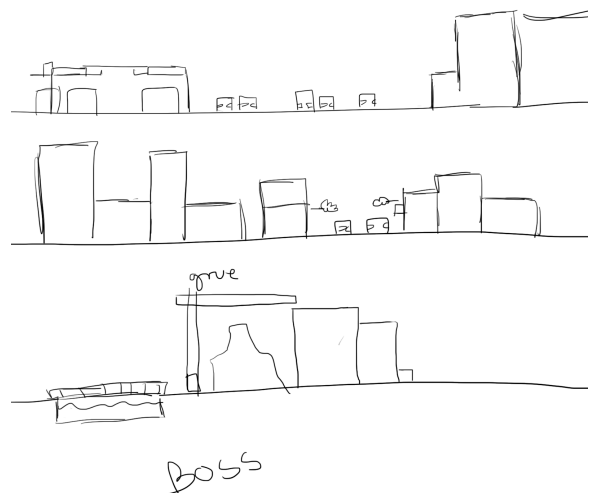
Un niveau se passant au beau milieu d'une gare et d'un chantier devait être ajouté, mêlant plateformes mouvantes et de nombreux ennemis redoutables, cependant il a été décidé de ne pas l'ajouter dans le jeu final, considéré pas assez intéressant. Une plateforme ascendante sera retrouvée plus tard dans le dernier niveau



Le niveau suivant se passe cette fois-ci en partie intérieur et comporte de nombreux points de téléportation : les ascenseurs.

Le niveau est donc séparé en deux parties : une en intérieur dans un bâtiment et son parking abandonné, et l'autre à l'extérieur d'un immeuble délabré.

Le dernier niveau ramène le joueur en ville où il pourra retrouver ses marques dans un environnement qu'il connaît. Il y trouvera cependant beaucoup plus d'ennemis redoutables. L'idée de mettre un boss à la fin du niveau a été abandonnée, et un nouveau type d'ennemi présent tout le long du niveau a alors été rajouté.





tutoriel_placeholder.png



niveau1_placeholder.png



niveau2_placeholder.png (abandonné)



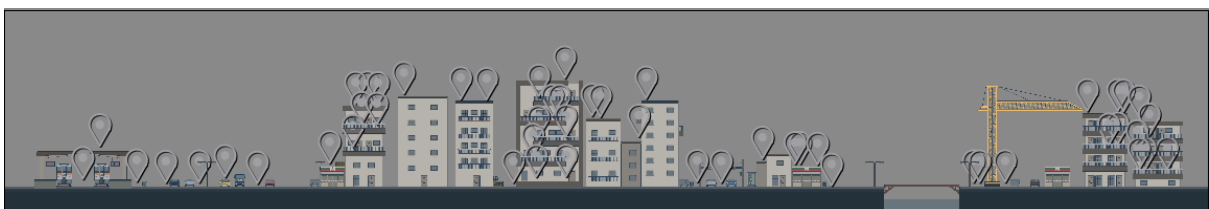
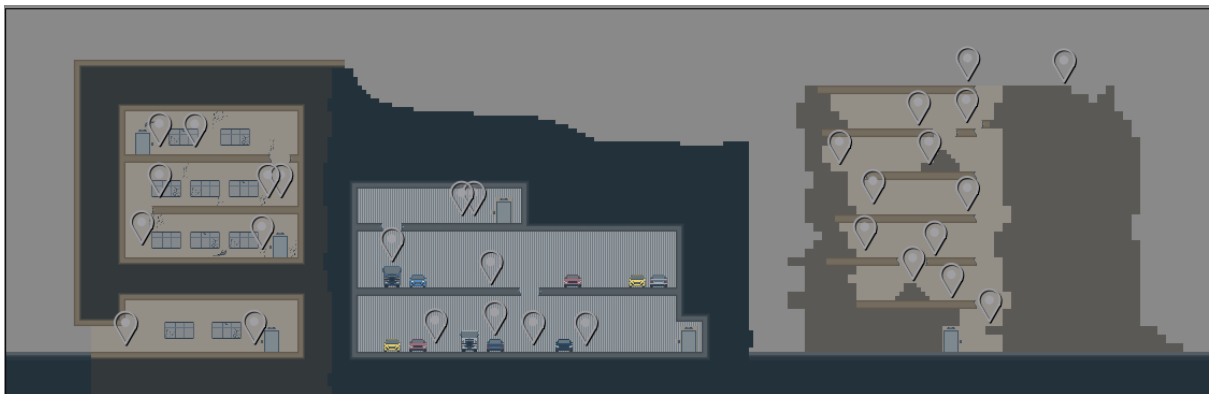
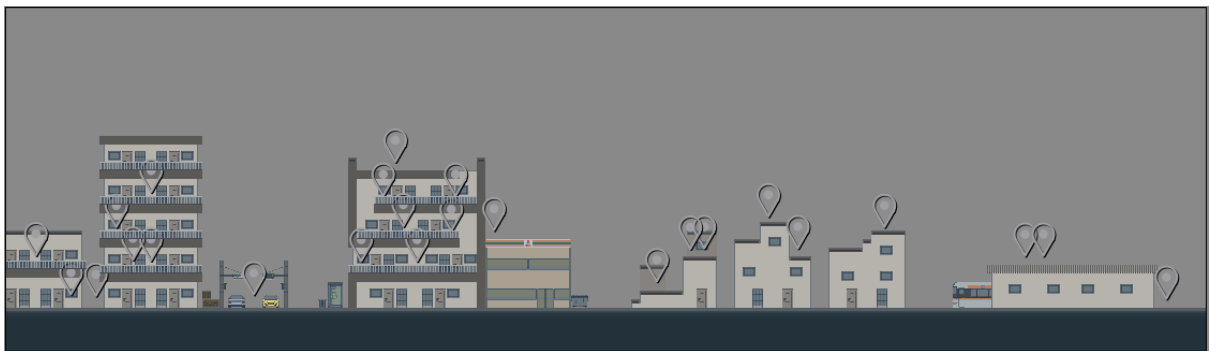
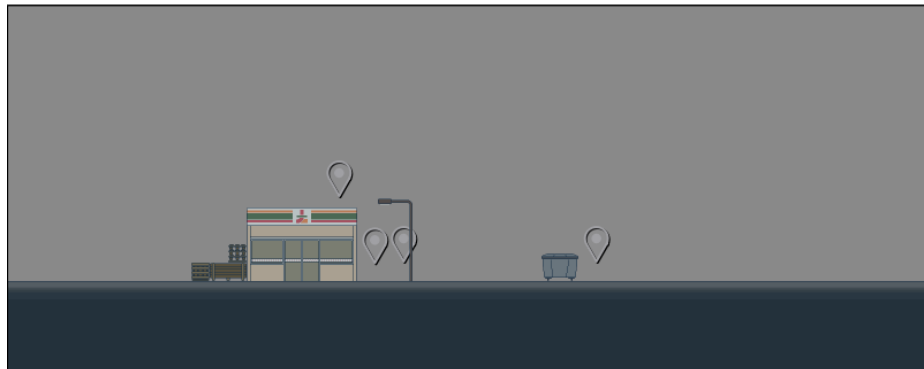
niveau3_placeholder.png



niveau4_placeholder.png

PLACEMENT DES ENNEMIS

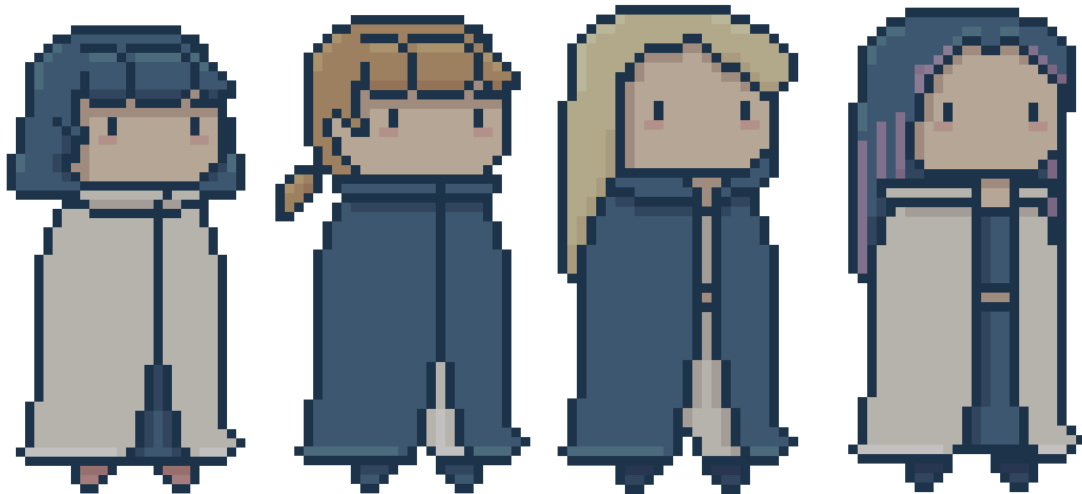
Dans les images qui suivent, chaque point désigne l'emplacement d'un ennemi.



Beaucoup d'ennemis ont été placés deux par deux, forçant ainsi le joueur à faire preuve d'agilité tout en maîtrisant son timing. D'autres ont été placés aux entrées de nouveaux étages, l'obligeant à attaquer en plein saut.

PATTERNS ENNEMIS

Quatre différents types d'ennemis sont présents dans le jeu, chacun apparaissant dans un niveau différent.



Le premier type d'ennemi reste statique, il attaque lorsque le joueur rentre dans sa range.

Le deuxième ennemi fait des mouvements de va et vient sur la totalité de sa plateforme et attaque lorsqu'il croise le joueur sans pour autant en changer sa trajectoire.

Le troisième type d'ennemi est statique mais poursuit le joueur rapidement (sur la même plateforme) et l'attaque jusqu'à ce qu'il soit mort.

Le dernier type suit également le joueur à vitesse plus lente mais a une bien plus grande range d'attaque.

Chaque ennemi meurt en seulement une attaque reçue.

INTERFACE

L'interface du jeu est très simple lors des parties contre la montre, seul un chronomètre et le nombre de points actuels sont affichés en haut de l'écran. Lors de l'affichage des points, elle est un peu plus avancée et affiche le détail des points obtenus, et permet de continuer le jeu en appuyant sur un bouton.