



Not Welcome To The Jungle

Game Design Document

Une création originale d'Alan Siviniant

Sommaire

Game Concept

• Pitch	3
• Fiche Signalétique	3
• Intentions	3
• Histoire	4
• Inspirations	4
• Objectifs	5
• 3C	5
• Key Selling Points	5

Gameplay

• Description de l'expérience	6
• Les personnages et leurs armes	6
• Les plateformes	8
• Le scrolling	9

Analyse

• Méta boucle	10
• Boucles de gameplay	10

Direction artistique

• Univers visuel	12
• Univers sonore	14

Game Concept

Pitch

Après avoir pillé une cité antique regorgeant de trésors avec votre équipe, les forces de la nature ne sont pas d'humeur à vous laisser quitter cette jungle en un seul morceau.

Échappez à la nuée d'insectes à vos trousses et évoluez dans les sentiers sinueux de cette jungle. Pas le temps d'attendre les autres ! Armé de votre animal de compagnie, poussez les autres joueurs dans la nuée pour être la seule personne à profiter du butin.

Fiche signalétique

- Titre : **Not Welcome To The Jungle**
- Thèmes : **Jungle - Aventuriers - Animaux**
- Genres : **Party Game - Plateforme - Combat**
- Type de graphismes : **Dessin animé - 2D de profil**
- Mode de jeu : **Affrontement Multijoueur (de 2 à 4 joueurs)**
- Plateforme : **PC - Consoles**
- Cible : **12+, Gamers habitués**
- Modèle économique : **Achat du jeu + Skins et Personnages en DLC**



Intentions

- **But du jeu :** Échapper à la nuée d'insectes aux trousses des joueurs jusqu'à être le dernier encore en vie (tous les coups sont permis)
- **Des personnages amusants** de par leurs personnalités originales et surtout pour leur **familier unique** qui leur sert à **se déplacer** et à **gêner** les autres joueurs.

- Un **parcours** composé de nombreuses plateformes **plus ou moins difficiles** d'accès et qui nécessiteront l'utilisation de la **faculté de déplacement** de leur familier
- La **menace constante** de la nuée d'insectes représentée par le **scrolling** de l'écran obligeant les joueurs à **progresser rapidement** sans faire **d'erreur** dans le niveau.

Histoire

Vous et vos "équipiers" avez pillé une cité antique regorgeant de richesses. Une seul mission reste à accomplir : quitter la jungle en vie. La tâche s'avère compliquée, en témoigne le véritable nuage d'insectes qui vous colle maintenant aux basques.

Pas de temps au repos, courez vers la sortie de la jungle en esquivant les différents pièges qu'elle vous tendra.

Ce sera aussi l'occasion de trahir vos coéquipiers tous plus détestables les uns que les autres et de garder le butin acquis par la communauté pour votre petite personne.

Inspirations



TowerFall Ascension

Pour la partie Platform Fighting



Speedrunners

Pour la partie Platform Parkour et le type de graphismes

Objectifs

Macro objectif : Progresser dans le niveau sans tomber ou sans se faire rattraper par le scrolling de l'écran, gêner les adversaires et survivre jusqu'à la fin.

Condition de victoire : Être le dernier joueur encore en vie.

Condition de défaite : Tomber dans les bords de l'écran et se faire manger par la nuée d'insectes / Se faire rattraper par la nuée. (un scrolling de l'écran)

Les 3C

Character : Un panel de **plusieurs personnages** à choisir ayant chacun leur propre style, personnalité et surtout **leur propre familier** leur conférant un gameplay **unique**.

Camera : En 2D, **vue de profil**. Elle ne suivra aucun joueur mais avancera de manière constante au rythme du **scrolling du niveau**. Ce scrolling qui alternera les directions durant la partie pour imiter le côté sinueux de la jungle.

Controller : Le joueur pourra utiliser une manette ou un clavier pour contrôler son personnage. Il pourra **se déplacer, sauter, escalader, attaquer** avec son familier, et **utiliser une capacité de déplacement** en fonction du familier.

Key Selling Points

- **Des familiers à multi-usage : Attaque et Déplacement**
- Des personnages hauts en couleurs
- Une sensation de maîtrise dans les déplacements -> un bon game feel
- Une forte ambiance de jungle tropicale
- Faire de ses amis ses pires ennemis

Gameplay

Description de l'expérience

Le gameplay se veut à la fois simple et nerveux, où un joueur habitué des jeux de plateforme tels que Celeste aura des facilité à se déplacer. Le jeu procurera une forte sensation d'urgence, de stress et de compétition, de par les nombreuses menaces que représentent la traversée des plateformes, la nuée d'insectes matérialisée par le scrolling de l'écran, et les autres joueurs.

Chaque manche ne doit pas durer plus de 5 minutes pour des sessions de jeu courtes et intenses, mais aussi pour ne pas que les joueurs morts au début ne s'ennuient trop longtemps. Il est aussi important de laisser un moment aux joueurs pour souffler entre chaque manche en marquant un temps. Cela fera redescendre la pression montée durant la dernière manche.

Une partie se déroule en plusieurs manches, le nombre de manches pouvant être choisi par les joueurs. À la fin, c'est celui qui aura gagné le plus de manches qui remportera la partie.

Les personnages et leurs armes

Chaque personnage est unique pour son style, sa personnalité et son familier qui lui sert à se déplacer à attaquer les autres joueurs. Pour garder un équilibre et éviter de créer des désavantages, tous les personnages ont la même physique. Les seuls aspects qui vont venir les différencier, outre leur apparence et leurs hitbox qui varieront légèrement, sera leur familier.

Il est important de noter que les personnages n'ont pas de points de vie et que les armes ne tuent pas, elles peuvent simplement les pousser ou les immobiliser.

Ces boutons d'attaque et de déplacement auront un temps de recharge assez long et équivalent à la puissance de la capacité ce qui va forcer les joueurs à les utiliser avec parcimonie pour ne pas être sans défenses ou sans échappatoire face à un joueur ou à la nuée. Utiliser l'une des deux compétence de son familier déclenchera le temps de recharge des deux compétences donc il faudra faire un choix entre attaquer et se déplacer.

Voici la liste des personnages disponibles et leurs caractéristiques :



1 : Irène

Caractère : Intelligente et hautaine, c'est la scientifique du groupe

Apparence : Femme noire, fine, coupe afro, lunettes de soleil, grand manteau

Couleur : Violet

Familier : Une grosse grenouille tenue sous le coude

- **Attaque :** La grenouille, à courte portée, tire sa langue dans la direction visée ce qui pousse le joueur rapidement vers l'arrière
- **Déplacement :** la grenouille charge un saut, plus le joueur reste appuyer et plus le saut ira loin

2 : Dante

Caractère : Perfide et vicieux, son sourire narquois ne quitte jamais son visage

Apparence : Bossu, vieux, chétif, un cache oeil, habillé d'une robe sombre

Couleur : Bleu marine

Familier : Un Serpent type vipère tenu par le bout de la queue

- **Attaque :** se sert du serpent comme un fouet, à moyenne portée, ce qui repousse d'un saut les autres joueurs et les assomme brièvement
- **Déplacement :** le serpent mord la plateforme visée pour agir comme une liane ou un grapin

3 : Kid

Caractère : Puéril et agaçant, il fait son stage de 3e au labo de recherches

Apparence : Petit blondinet, casquette à hélice, short pétant, sac à dos

Couleur : Rouge

Familier : Un perroquet

- **Attaque :** le perroquet bat des ailes propulsant ses plumes à longue distance et à cadence faible, ce qui immobilise sur une longue durée le joueur touché
- **Déplacement :** le perroquet s'envole permettant à Kid de faire un saut prolongé et de retomber en planant.

4 : Jules

Caractère : Apparence héroïque, mais réel lâche et poule mouillée

Apparence : Homme musclé, teint mat, cheveux mi-longs, recroquevillé sur lui-même, vêtements d'aventurier

Couleur : Beige

Familier : Un crocodile porté sur le dos de Jules

- **Attaque :** Jules dégaine son crocodile qui mord un joueur à très courte portée, ce qui l'assomme pendant un long moment.
- **Déplacement :** le crocodile peut manger des plateformes pour libérer des passages où piéger des joueurs, il peut recracher une plateforme dévorée il y a peu de temps.

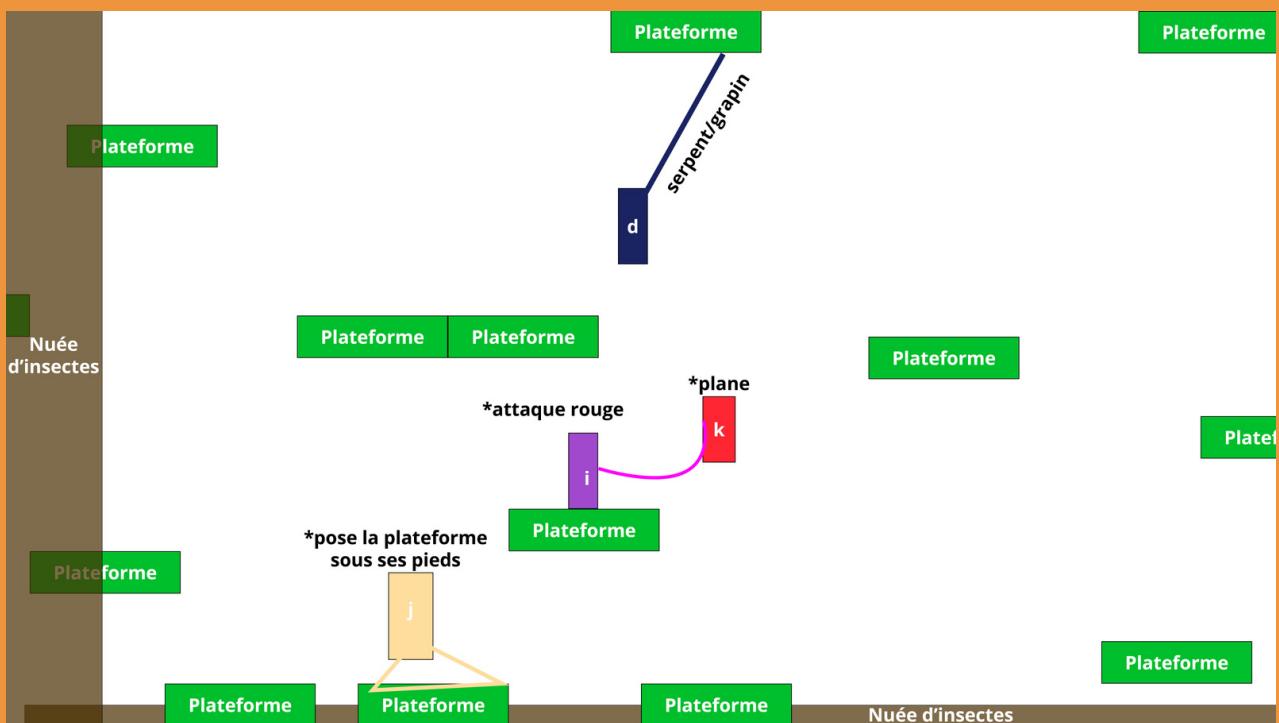
Les plateformes

Elles seront générées aléatoirement, de manière procédurale, afin de proposer des patterns de level design récurrents. Avec le temps, elles se feront plus rares et plus difficiles d'accès. Il faut qu'elles laissent toujours des options à tous les personnages en prenant en compte leurs capacités bien que certains patterns avantageront plus l'un qu'un autre (exemple : Jules se fiche des culs de sac).

Pour corser la difficulté du parcours, certains patterns et certaines plateformes seront piégées. Plusieurs éléments vont venir pouvoir berner le joueur dans les patterns des plateformes :

- Certains chemins créés par les plateformes se concluront par un cul de sac obligeant le joueur à faire demi tour. Il sera mis en difficulté car plus proche de la nuée de par le temps qu'il aura perdu.
- Des pics empoisonnés pourront apparaître sur certaines plateformes. Ils immobiliseront le joueur pour une période donnée.
- Certaines plateformes s'effriteront et se briseront après le passage d'un ou deux joueurs, ce qui forcera les autres à se servir de leur capacité de déplacement où à trouver un autre chemin.

Schéma d'un écran de jeu avec une disposition type des plateformes



début de partie, scrolling de l'écran de gauche à droite

Le scrolling

Le scrolling / la nuée d'insectes sera la menace constante que les joueurs devront éviter. Il sera imprévisible et inquiétant pour renforcer le côté sinueux et dangereux de la jungle.

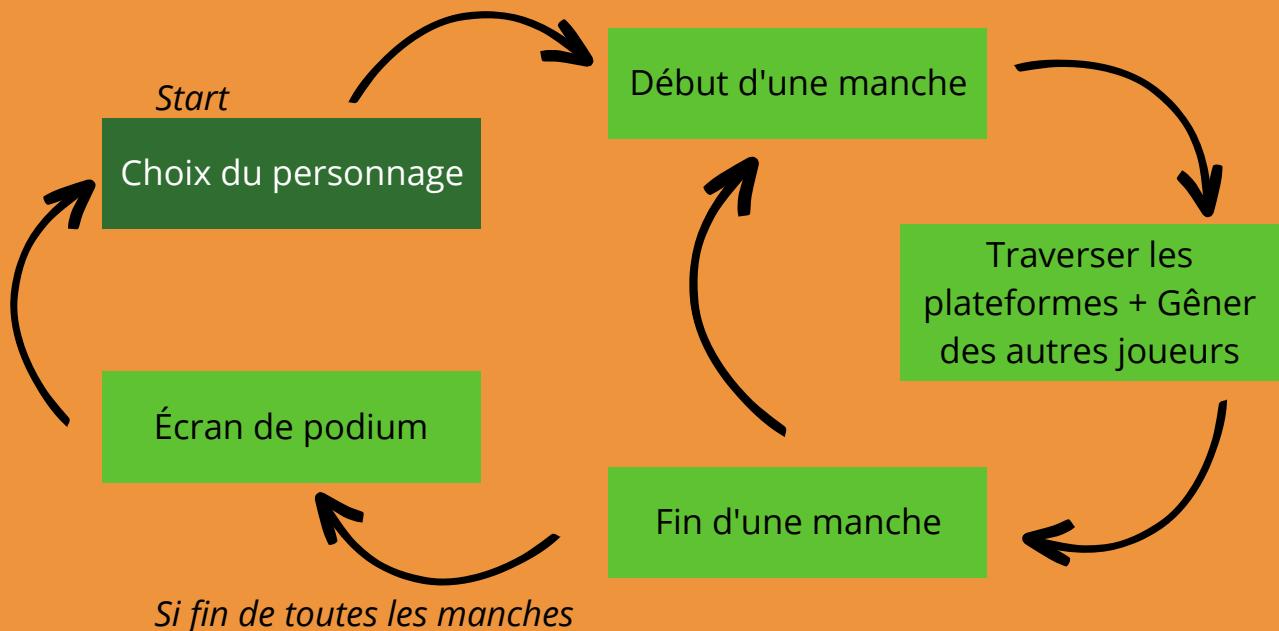
Son fonctionnement se fera de cette manière :

- Le scrolling avance dans une direction donnée, cette direction pouvant être dans tous les sens possibles à 360 degrés
- À plusieurs moments durant la partie, le scrolling pourra changer de sens
- Si un joueur sort de l'écran du côté d'où vient le scrolling, il perd
- Avec le temps le scrolling ira de plus en plus vite.
- Toujours avec le temps, les "blast zones" qui font perdre le joueur seront de plus en plus grandes et empièteront sur la partie visible de l'écran, matérialisé par la nuée d'insectes qui prend de plus en plus de place sur l'écran
- Une nuée est présente constamment au bas de l'écran pour punir la chute d'un joueur

Analyses



Métaboucle



Boucles de gameplay

	Micro
Objectif	Atteindre une plateforme
Challenge	Faire preuve de timing, bouger, sauter, utiliser ma capacité de déplacement
Récompense	Gêner un joueur Anticiper ses mouvements, attaquer Fuite de la nuée / un joueur, positionnement avantageux Possible élimination du joueur

	Moyen	
Objectif	Gagner une manche	Éliminer un joueur
Challenge	Survivre plus longtemps que les autres, éliminer les joueurs	Enchaîner les attaques sur un joueur, Bloquer ses options de fuite
Récompense	Point de la manche, avancée dans la partie	Élimination du joueur
Macro		
Objectif	Gagner la partie	
Challenge	Gagner plusieurs manches, repérer les stratégies des joueurs, punir leurs erreurs, ne pas baisser sa concentration	
Récompense	La première place sur le podium, tout le butin du temple, <i>d'anciens amis devenus ennemis</i>	

Direction artistique



Univers visuel

Not Welcome To The Jungle aura un style de dessin animé occidental avec un travail poussé sur l'animation des personnages en 2D à la manière de Speedrunners ou de Hades. Cela permettra d'identifier facilement les actions tout en ayant une esthétique attrayante et en rapport avec le genre et l'univers du jeu.

Le jeu aura une palette de couleur très colorée mais ne sera pas surchargé d'effets visuels superflus pour le moindre élément de décor ce qui troublerai la lisibilité et la simplicité du jeu.

Les décors se devront tout de même d'être fournis pour coller à cette image de jungle étouffante et de ses dangers pouvant surgir de n'importe où.

Références visuelles pour le jeu et les décors



Hades

L'animation 2D,
l'allure des personnages

Buissons

palette de couleur
chatoyante,
style graphique plus
simpliste



Inspirations/ Références visuelles pour les personnages



Irène



Dante



(mais en maigre)



Kid

Jules

Univers sonore

L'ambiance de la jungle doit être très prononcée pour montrer qu'elle étouffe les joueurs. Il faut lui donner un aspect menaçant avec des sons d'animaux inconnus venant d'endroits invisibles aux joueurs mais exerçant une pression de par leur bruit.

Une musique entraînante et stressante accompagnera chaque manche ce qui rajoutera un aspect dramatique et pressera les joueurs dans leur fuite de la nuée et les pousseront à mettre des bâtons dans les roues des autres.

La nuée d'insectes sera sonorement présente sans pour autant rajouter des bruits de bourdonnement d'insectes qui deviendront vite énervant pour le joueur. Pour ce faire, la musique citée plus tôt, sera composée d'un bourdon instrumental qui s'intensifiera avec le temps. Les basses prendront de plus en plus de place sur la musique.

Pas de bruits de pas pour les joueurs, cela rendrait l'action trop confuse. En revanche chaque utilisation d'un familier que ce soit en déplacement ou en attaque émettra un son spécifique pour permettre aux joueurs d'identifier rapidement ce qu'il se passe à l'écran.

