



Run Boy Run



RUN BOY RUN



Run Boy Run



Game Design Document

Lead :

Enzo Alfred

Co-Lead :

Tiphaine Pinson

Game Design :

Enzo Alfred & Tiphaine Pinson

Technics / Development :

Enzo Alfred & Tiphaine Pinson

Graphic Design :

Tiphaine Pinson

Sound Design :

Gil Guzman



I. GAME OVERVIEW

- A. Introduction
- B. References
- C. Direction artistique
- D. Personnages
 - i. Hollow Boy
 - ii. Antagonistes

II. GAMEPLAY

- A. Gameplays Principaux
- B. Platformer 2D
- C. L'environnement
- D. La place de la camera
- E. Actions de Gameplay
 - i. Contrôles
 - ii. Sword
 - iii. Shop

III. GAMEFLOW

- A. Menus
 - i. Explication Menus



I. GAME OVERVIEW

Nom du Jeu: RUN BOY RUN

Genre: Plateforme 2D

Support: PC

Cible visée: 12-99 ans

PEGI: 12+

Temps de jeu estimé: 5 minutes

Caméra: Profil

A. Introduction

Vous incarnez Billie, une créature masquée sans souvenirs, réveillée dans une forêt, hanté par les murmures des âmes oubliées et les échos des horreurs passées.

Seul, armé uniquement de votre agilité et votre épée, explorer l'univers de terres désolées corrompues et récupérer vos souvenirs d'antan.

B. Reference



Hollow Knight: Pour le chara design et l'ambiance



Little Nightmare: Perspective d'échelle jouant sur les proportions (petite créature évoluant dans un monde où tout semble infiniment grand)





C. Direction artistique

Le jeu prend place dans un seul lieu : une forêt remplie d'ennemis.

i. Direction graphique

Run Boy Run est un jeu de plateforme 2D dont l'esthétisme a été influencé par des mondes mystérieux et inquiétant rappelant les atmosphères de Little Nightmare et Hollow Knight. La direction artistique mélange le sombre et le rêve avec des environnements immersifs.

Il y a aussi une dimension surréaliste dans notre univers, avec des environnements déformés et dérangeants et des silhouettes d'ombres mystérieuses. Cette touche surréaliste contribue à l'impression de cauchemar éveillé et de dangers omniprésents.

Cette direction artistique donne une atmosphère poétique et effrayante, cela offre un mélange d'émerveillement, de mystère, et de peur.

ii. Direction sonore



Le son occupe une place primordiale pour appuyer une ambiance mélancolique, de mystère et de surréalisme. C'est une courte musique de piano interprété par Gil Guzman parfait pour une musique de thème.

La musique est présente durant tout le long que ça soit le Menu ou le premier niveau.

D. Personnages

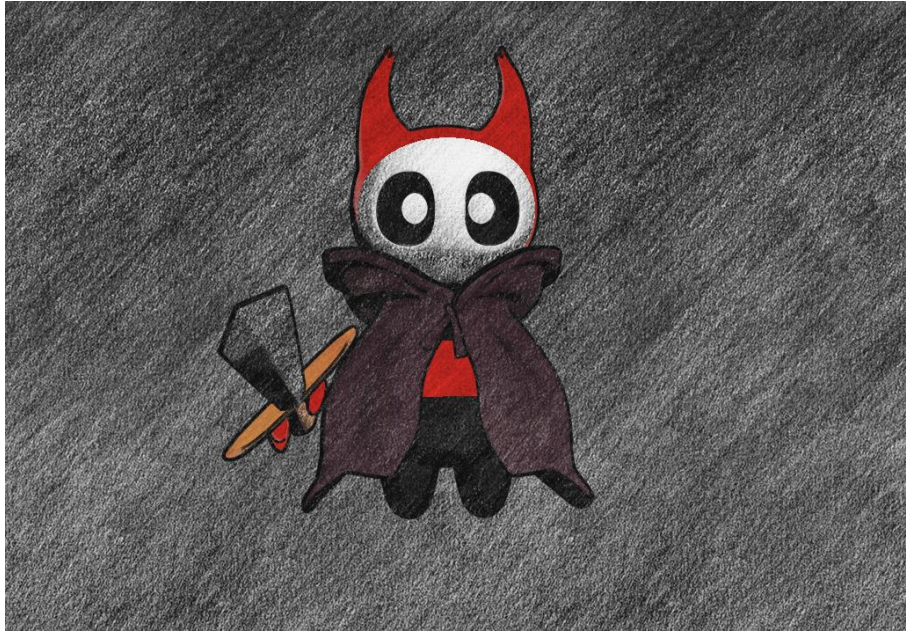
i. Hollow Boy

Billie est un être masqué, un voyageur solitaire dont ses souvenirs ont disparu. Il ne se souvient de rien, ni d'où il vient, ni pourquoi il porte un masque. Lorsqu'il se réveille pour la première fois, il est entouré par la brume sombre et froide d'une forêt inconnue, une forêt qui semble aussi perdue et désorientée que lui.

Billie ne possède qu'une épée et devra faire face à des ennemis plus puissants que lui.



Run Boy Run



Un panda roux avec une épée et un masque



Une création originale du personnage en 3D fait sur 3dsmax 2024



Run Boy Run



ii. Les Antagonistes

Franckie Skeleton



Premier ennemi que notre héros rencontre. Il n'a pas d'arme et attaque à coup de poing ou pied.

Il a peu de vie et fait peu de dégâts.

Franckie II Skeleton



Ennemi plus coriace que son acolyte Franckie Skeleton. Franckie II possède une épée infligeant plus de dommage et a plus de vie.



II. GAMEPLAY

A. Gameplay principaux

Le gameplay est un jeu de plateforme basique qui se concentre sur le contrôle et déplacement, les dangers, la progression et niveaux, le style visuel de la 2D classique.

B. Plateforme 2D

Au début de la phase du gameplay, on comprends les actions de base du personnage, comme le déplacement latéral et le saut. Dans cette première phase il n'y a pas d'ennemis pour que le joueur apprenne les contrôles via l'environnement comme le saut.

Des ennemis surviennent alors mais que l'on peut battre facilement pour apprendre le combat. Les prochains ennemis seront plus puissants.

Il n'y a pour le moment un seul niveau où se trouve à la fin de ce niveau un Boss pour pouvoir aller au niveau suivant.



C. L'environnement

L'environnement où le personnage évolue est une forêt sombre et obscure. Le niveau à été crée et monté sur Tiled puis importé dans libGDX. On utilise également la parallax pour donner un effet de profondeur.



Capture d'écran du travail sur Tiled (en cours de développement)



D. La place de la caméra

La caméra à une vue classique, la position est fixe avec une vue horizontale. La caméra suit le personnage en se déplaçant horizontalement à travers le niveau. C'est le même type de caméra que Super Mario Bros ou Sonic The Hedgehog.

Le point important d'une caméra pour un jeu de plateforme, c'est qu'elle doit montrer l'environnement immédiat du joueur.

E. Actions de gameplay

i. Contrôles

Q: Avancer à gauche

D: Avancer à droite

Barre espace: Jump

Echap: pause

Clique Gauche de la souris: Attaquer



Se déplacer

Hollow Boy se déplace dans un univers 2D. Il avance plutôt lentement

Sauter

Hollow Boy peut sauter pour aller sur les autres plateformes et avancer dans le niveau

Attaquer

Il peut attaquer les ennemis avec son épée.

ii. Shop

Quand le joueur meurt par un ennemi, il a la possibilité d'acheter une amélioration pour s'aider ensuite.

Améliorations :

- Dégâts
- Vie



Run Boy Run



III. GAMEFLOW

A. Menu

