



SACHOT Tom GD1B

GAME DESIGN DOCUMENT



Sommaire

Le marché visé.....	p 3
La cible/le public.....	p 4
La tétrade élémentaire.....	p 5
Les boucles de gameplay.....	p 6
L'interface.....	p 7
Le storytelling.....	p 7
Le level design.....	p 8
Objectifs.....	p 8
Risques et récompenses.....	p 9

Le marché visé

Les jeux de plateforme sont un genre de jeu vidéo, considéré comme des jeux d'action. Ce sont des jeux dans lesquels le joueur incarne un personnage qui doit progresser dans un environnement constitué de plateformes. Celles-ci peuvent être un simple sol ou une plateforme suspendue dans les airs. Le joueur doit parvenir jusqu'au bout du niveau dans lequel il se situe. Le joueur doit se déplacer et sauter pour pouvoir esquiver les différents obstacles : simples pièges ou même ennemis contrôlés par IA. Certains jeux de plateformes présentent même des mécaniques de combats permettant d'éliminer les ennemis ainsi que des duels contre un boss final à battre. Lors de la progression du joueur, celui-ci peut trouver différents objets offrant de nouvelles mécaniques de déplacements (trampoline, ...) et de combats (appelés "power-up").

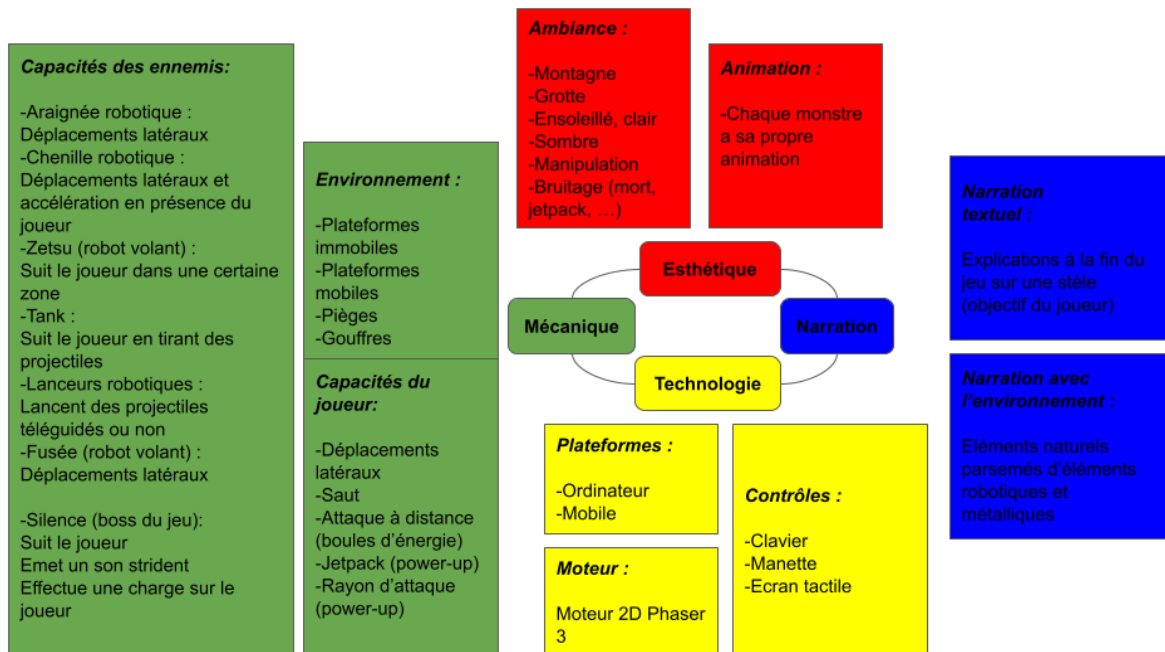
De nos jours, le jeu de plateforme est un classique du jeu vidéo. Ce type de genre est notamment connu grâce à la licence Mario du développeur japonais Nintendo. Le jeu *Super Mario Bros*, sorti en 1985 sur NES, est devenu le jeu de base du genre, encore utilisé comme modèle aujourd'hui dans le domaine. Le genre connaît un deuxième renouveau avec l'arrivée de la 3D dans le monde du jeu vidéo. Des jeux, comme *Rayman* d'Ubisoft, deviennent alors de nouvelles références pour le genre.

La cible/le public

Steel Climb est un jeu de plateforme dédié à tout le monde, mais il cible principalement les habitués du jeu vidéo. Le jeu propose des sessions de jeux plutôt simples ce qui permet également aux joueurs occasionnels d'y jouer. Le fait que le jeu peut se jouer sur mobile leur permettra d'y accéder bien plus facilement. De plus, le gameplay est plutôt lent, ce qui facilite le passage dans la plupart des zones du jeu malgré la difficulté.

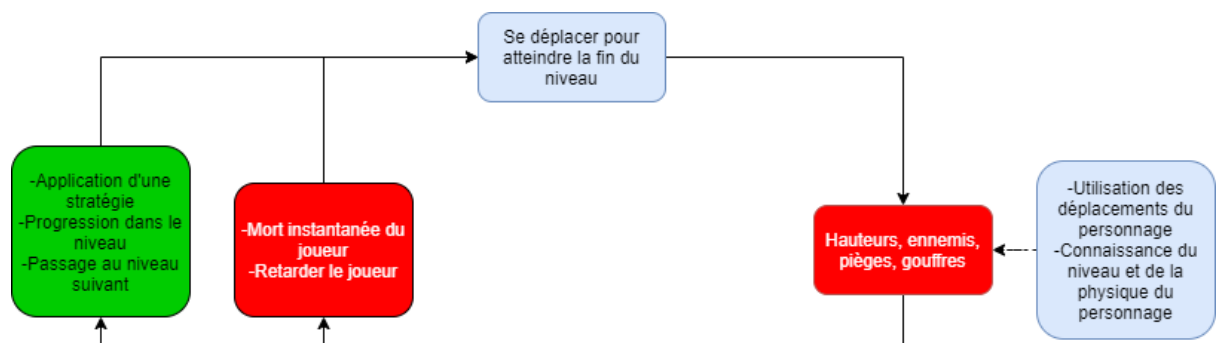


La tétrade élémentaire :

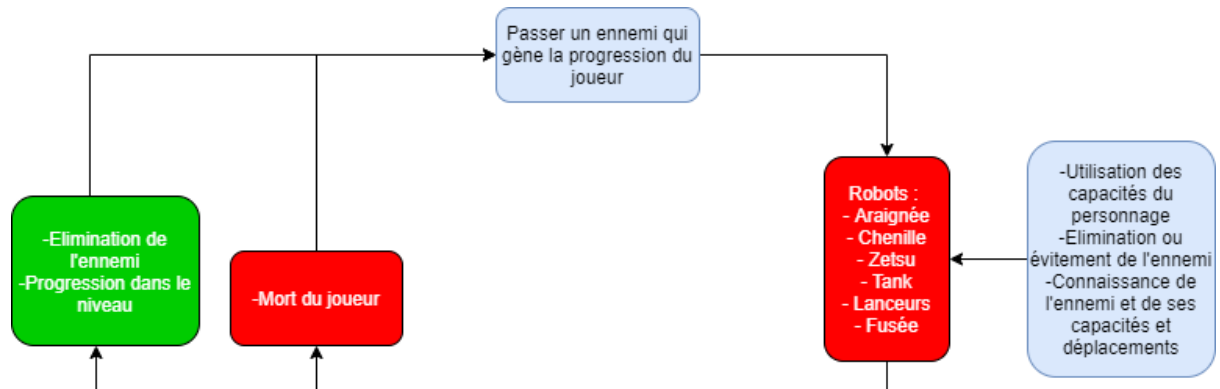


Les boucles de gameplay

Boucle de gameplay : Déplacements

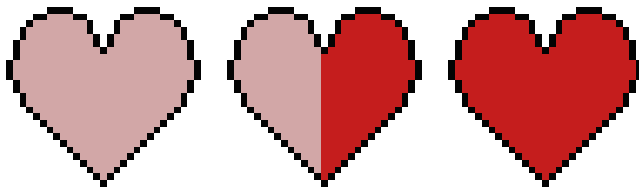


Boucle de gameplay : Ennemis



L' interface

L'interface de **Steel Climb** est inexistante jusqu'au combat final, après que le joueur débloque un power-up. Celui-ci lui octroie 6 points de vie, représentés par 3 cœurs, en style pixel art. Lorsque le joueur perd un point de vie, un des cœurs se coupe en deux.



Ces 3 cœurs seront situés dans le coin supérieur droit de l'écran.

Le storytelling

Steel Climb se déroule sur une montagne conquise et envahie par une armée de robots. Le joueur incarne Blyke, un jeune homme d'apparence ordinaire mais aux capacités physiques surhumaines. Le plus remarquable est sa capacité de saut : il peut sauter plus haut et plus loin que l'être humain normal. Cependant, ce qui le rend si spécial, c'est que lorsque Blyke boit un certain liquide, il obtient des pouvoirs incroyables. Il est le seul capable de ce prodige. Blyke souhaite connaître les origines de ses capacités, dont les réponses seraient sur une montagne.

Dans le jeu, le storytelling sera présent au début et à la fin de Steel Climb. Gaea, ami de Blyke, le guide et lui explique ce qu'il doit réaliser sur cette montagne, avant le début de son aventure. Après un combat final contre Silence, l'ennemi final du jeu, un robot tueur, Blyke obtient les réponses à ses questions, puis Gaea conclut l'histoire et l'aventure de Blyke.

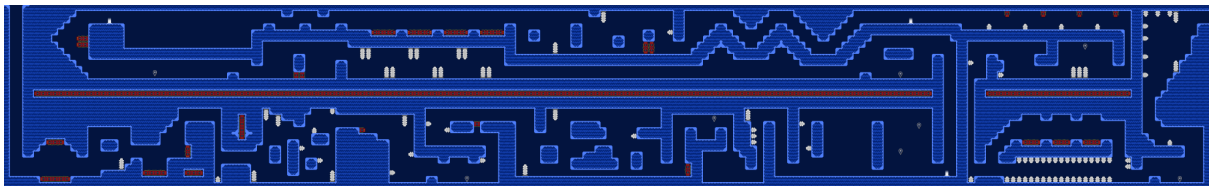
Le storytelling de Steel Climb se trouve aussi dans les décors. On peut retrouver de plus en plus de robots et de pièges, au fur et à mesure de l'avancement du joueur. Les décors peuvent aussi présenter des éléments métalliques, montrant ainsi l'invasion des robots.

Le level design

Premier level :



Deuxième level :



Objectifs

L'objectif principal du joueur est de trouver des réponses à ses questions sur l'origine de ses pouvoirs. Une fois que le joueur a traversé les 3 premiers niveaux, il se retrouve face à Silence, le boss final du jeu, qu'il doit battre pour accéder au niveau suivant, le dernier niveau.

Lors du dernier niveau, Blyke se retrouve devant une stèle sur laquelle est inscrit un texte révélant les origines de ses pouvoirs.

Risques et récompenses

