



GAME DESIGN
DOCUMENT
PROJET
PLATFORMER

TABLE DES MATIERES

- Segment du marché visé.....3
- Cible de Terra's Sorcerer.....4
- Tétrade Élémentaire.....5
- Boucles de gameplay.....6
- Interface.....8
- Storytelling.....10
- Level Design.....10
- Objectifs.....12
- Risques et récompenses.....12

SEGMENT DU MARCHÉ VISE :

Le jeu de plateforme est un genre de jeu vidéo, sous genre du jeu d'action. Dans ces jeux, le joueur contrôle un avatar dont le but est d'évoluer dans un environnement de différentes plateformes, suspendues en l'air ou non, afin d'arriver à la fin du niveau. Le joueur pourra alors se déplacer et sauter pour passer les différents obstacles. Il peut arriver d'y avoir aussi des ennemis et des mécaniques de combats simples ou encore des pièges afin de donner plus de challenge au joueur. On peut aussi avoir des objets pouvant modifier les mécaniques de jeu classiques (trampolines, points de vies, objets...).

Aujourd'hui, le jeu de plateforme est devenu un classique du jeu vidéo. Le genre a notamment été grandement influencé par la licence Mario du développeur Nintendo. Le jeu Super Mario Bros, sorti en 1985 sur NES, a établi un standard encore suivi aujourd'hui dans le domaine. Un deuxième renouveau du genre est aussi apparu lors de l'arrivée de la 3D dans le jeu vidéo. On peut notamment citer Rayman, Crash Bandicoot ou encore Banjo & Kazooie. Aujourd'hui, le genre est toujours populaire que ce soit pour les joueurs occasionnels : La licence Mario est toujours un classique du genre, l'arrivée de différents jeux de plateforme sur mobile... mais aussi pour les joueurs plus confirmés : Les classiques sont encore présents (Rayman, Crash...) mais aussi beaucoup de jeux indépendants comme Super Meat Boy, Shovel Knight etc...

LA CIBLE DE TERRA'S SORCERER :

Terra's sorcerer est un jeu de plateforme crée pour plaire à tout le monde. Le public cible principal est bien sur les jeunes joueurs habitués aux jeux vidéo.

Cependant, de par son histoire simple, son style pixel art et ses mécaniques simples dans l'ensemble, il pourra aussi intéresser les joueurs occasionnels. Le jeu propose des sessions rapides de jeu qui peuvent s'adapter au mode de vie de ce public. Aussi, la possibilité de portage du jeu sur mobile s'adapterai aussi à leur plateforme de jeu favorite.

Enfin, le jeu pourra aussi intéresser les joueurs amateurs et les adeptes du « speedrun ». Le speedrun consiste à finir un jeu le plus vite possible en optimisant son chemin et ses inputs dans le jeu. Le jeu de plateforme est un genre de jeu apprécié des speedrunners car les compétences requises sont très hautes et certains speedruns se joue de quelques secondes. Terra's Sorcerer pourrait s'adapter à ce genre de gameplay car il peut être très rapide et exigeant.

Fiche Persona Terra's Sorcerer



Théodule Gaiming

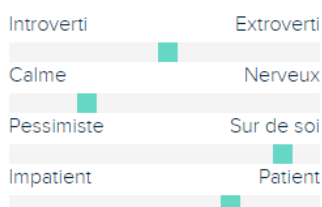
Age: 19 ans

Work: Etudiant

Family: Habite chez ses parents, Célibataire

Location: Rennes

Personnalité



Aime

- Les jeux vidéos indépendants
- La création de musiques
- Le speedrun
- Regarder ses youtubeurs favoris

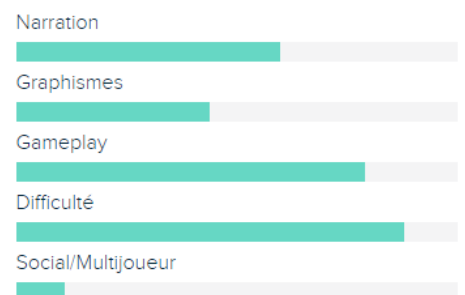
Aime pas

- Les études
- Les jeux triple A

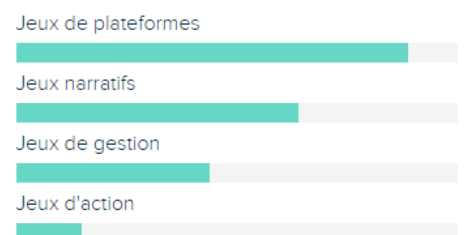
Bio

Théodule Gaiming est un étudiant de 19 ans. Il étudie l'informatique et la programmation afin de pouvoir plus tard travailler dans le jeu vidéo. Depuis tout petit, Théodule est passionné par les jeux vidéos. Il a commencé à jouer avec son grand frère sur SNES et a ensuite développé sa culture seul. Il a découvert les jeux vidéos indépendant et a commencé à s'intéresser aux speedruns. Aujourd'hui, il est à la recherche de nouveaux jeux à masteriser et à speedruner.

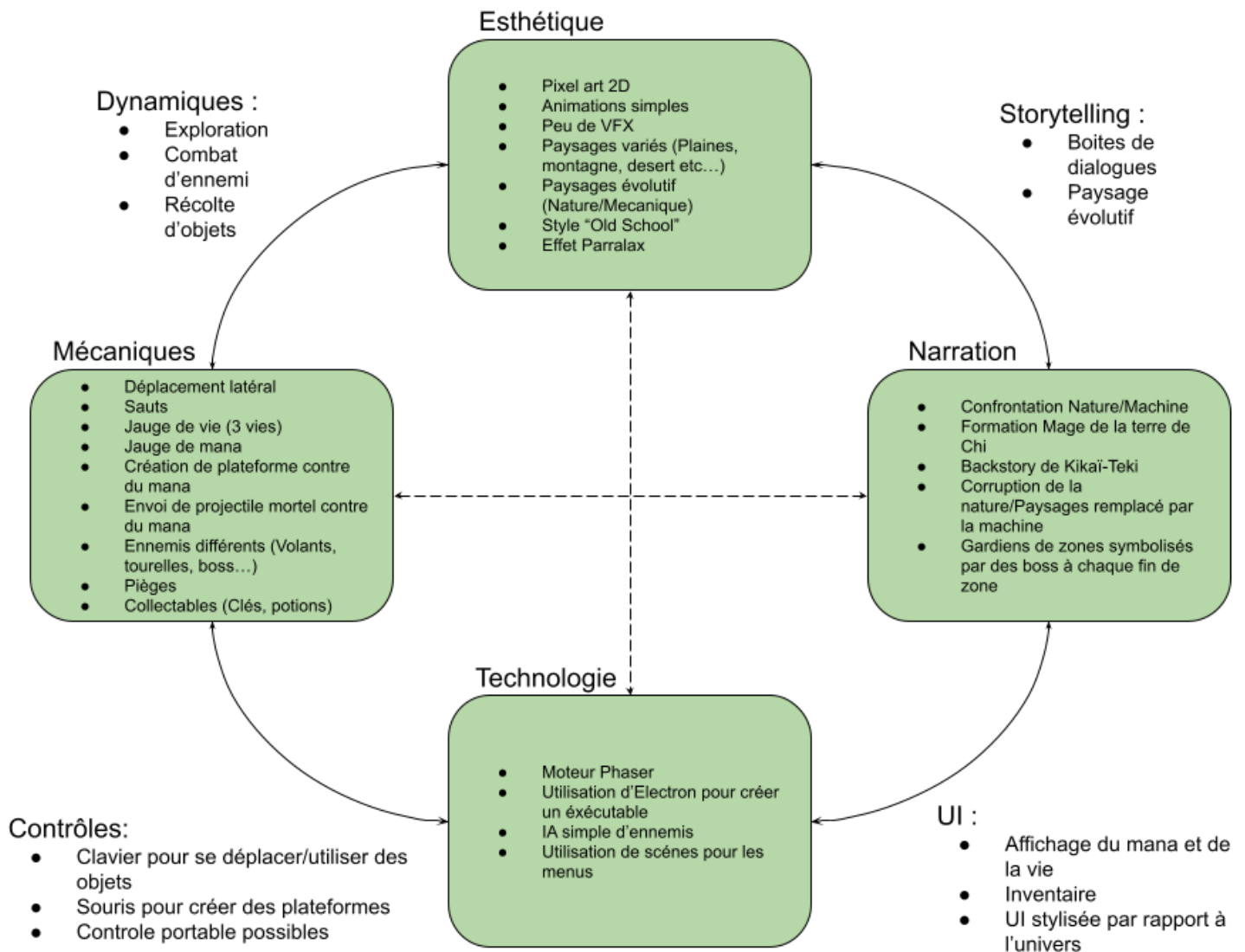
Motivation en jeu



Préférences de jeux

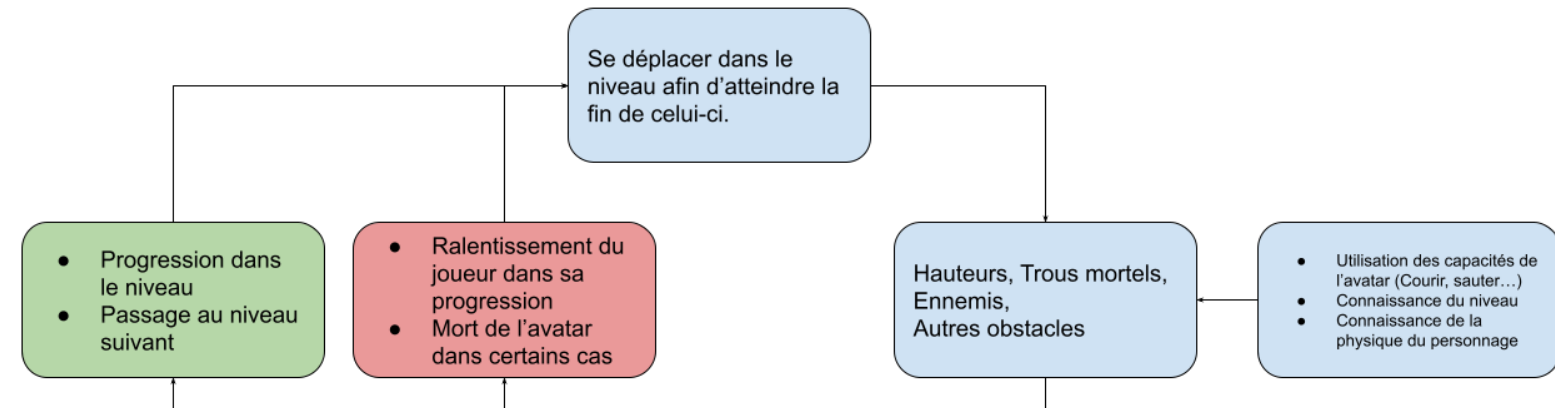


TETRADE ELEMENTAIRE :

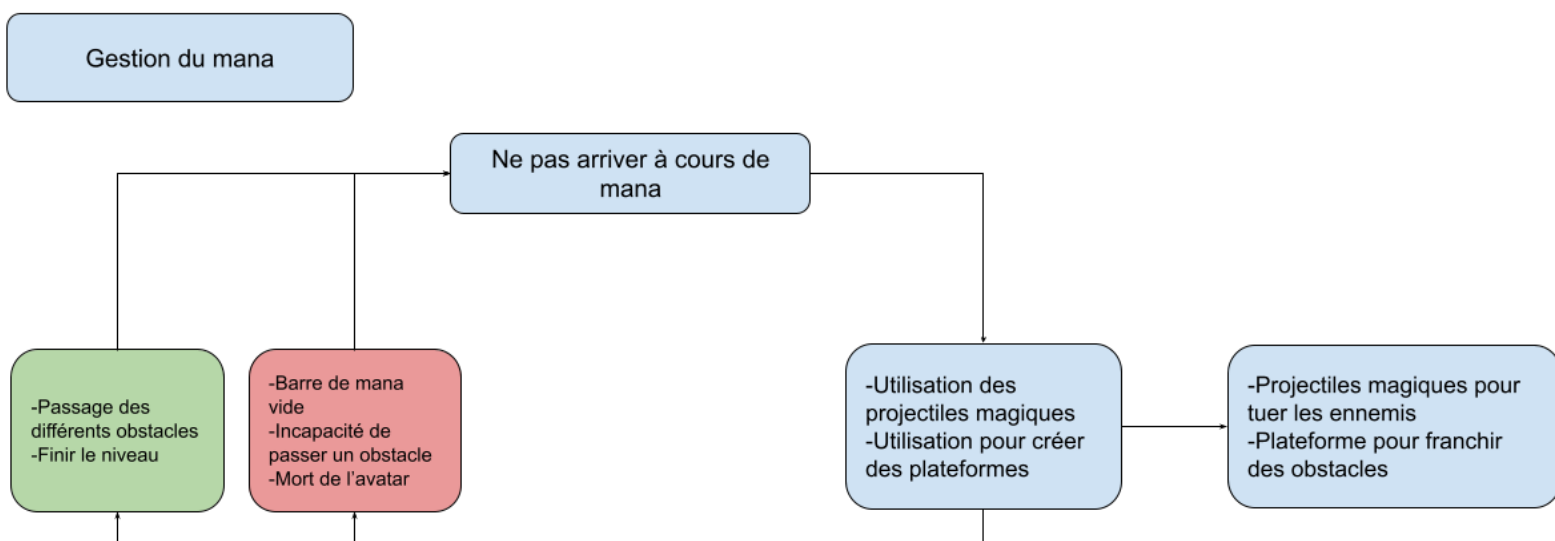
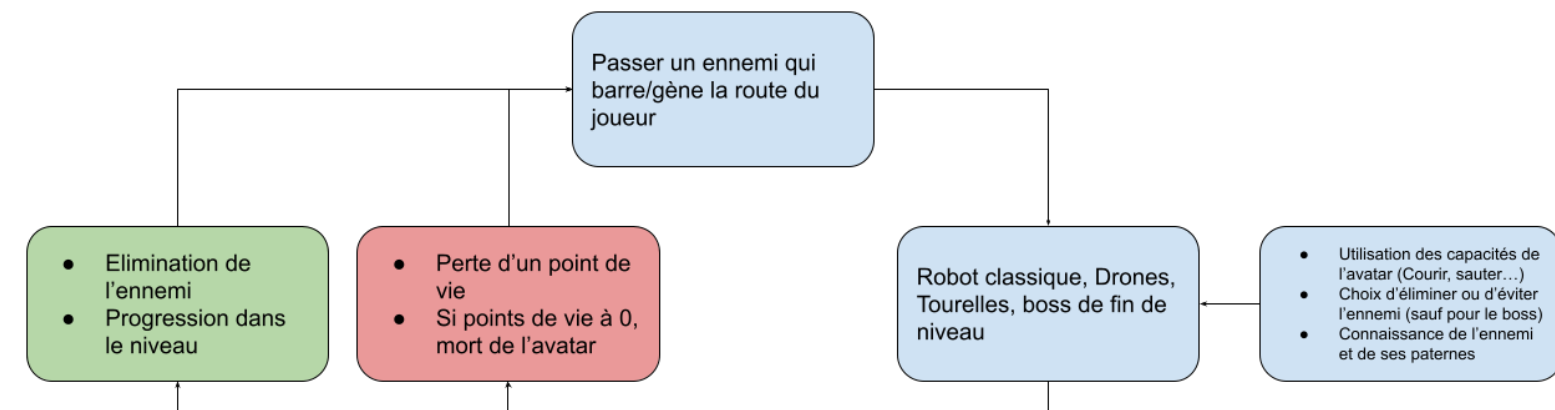


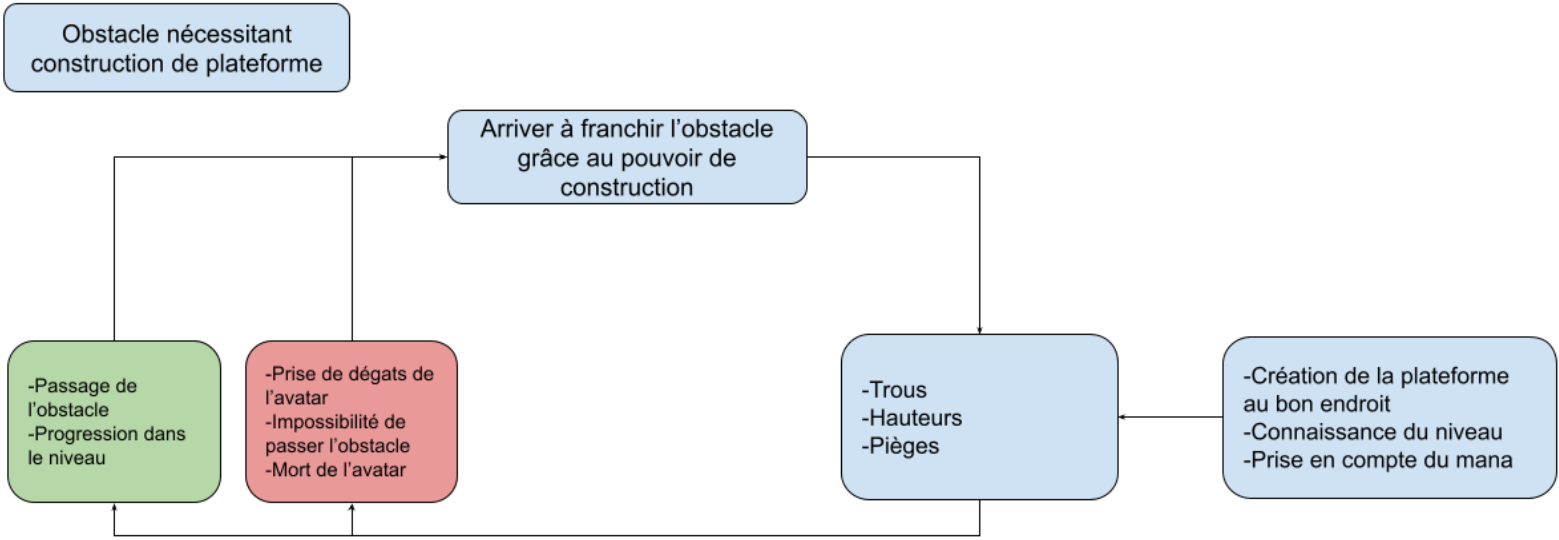
BOUCLES DE GAMEPLAY :

Boucle de gameplay : Déplacement et sauts

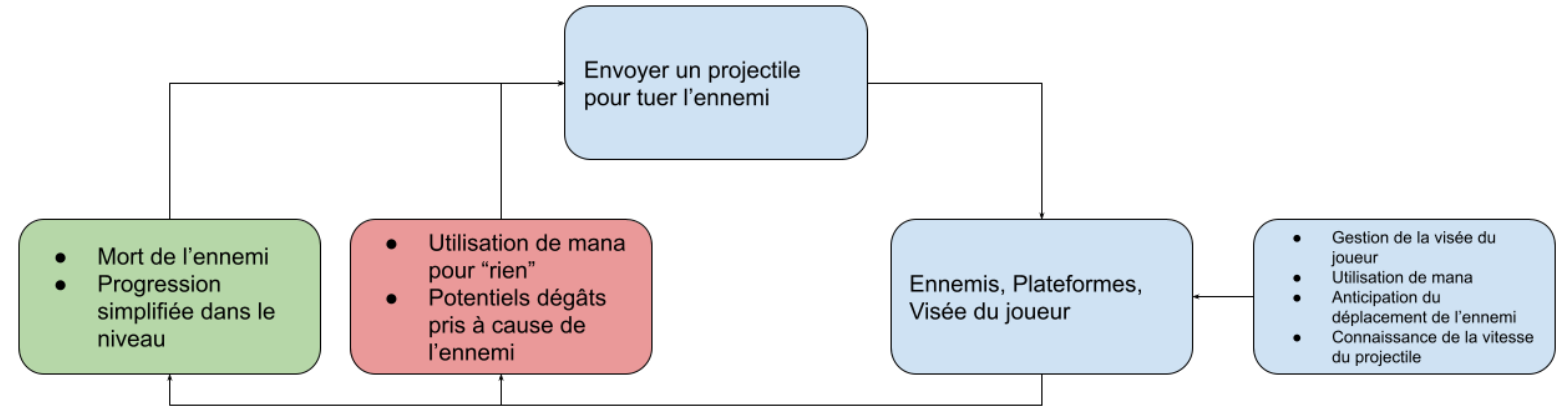


Boucle de gameplay : Ennemis

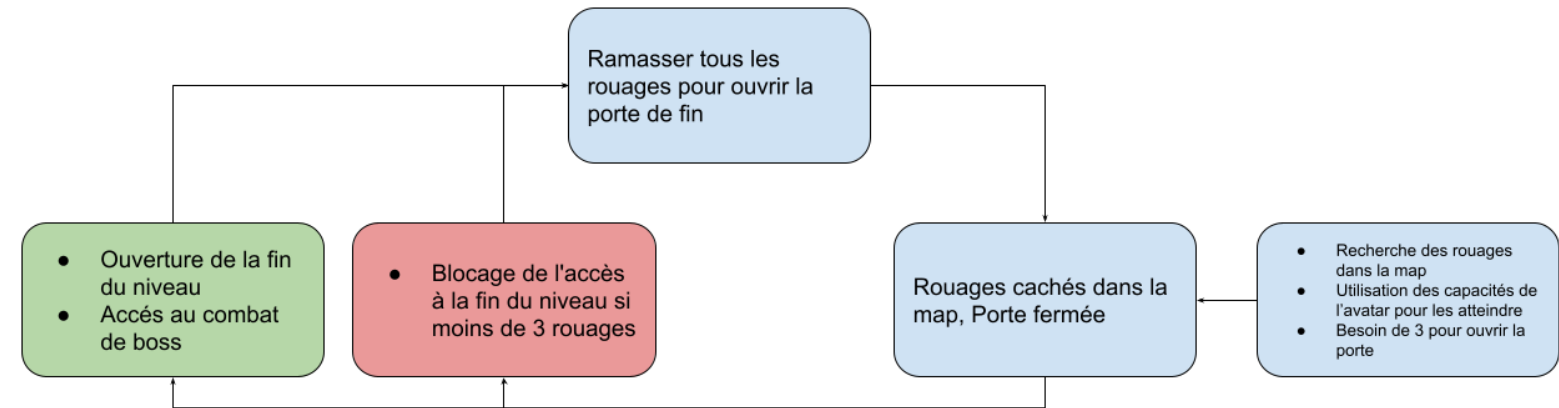




Boucle de gameplay : Projectiles magiques



Boucle de gameplay : Rouages clés



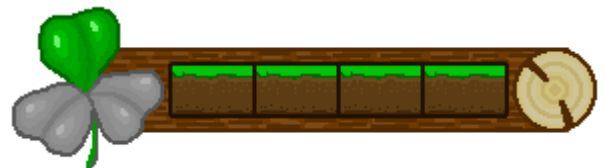
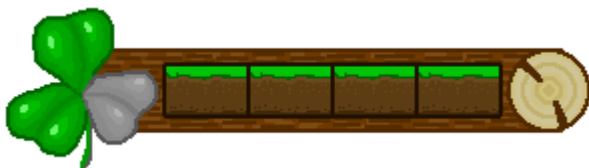
L'INTERFACE :

L'interface de Terra's Sorcerer sera minimaliste. Il y a très peu d'interface à l'écran. Hors du menu principal, il n'y a qu'une seule interface affichée à l'écran :



Cette interface montre les points de vie, de mana et l'inventaire du joueur. Le thème du jeu étant la nature contre la machine, j'ai cherché une idée pour faire une interface stylisée avec ce thème.

La barre de vie est représentée par un trèfle à 3 feuilles. Chaque feuille représente une vie. Lorsque le joueur perd une vie, une des feuilles du trèfle se transforme en acier pour représenter la corruption de l'acier sur Chi et le monde. Lorsque le joueur n'a plus de vie, le trèfle est complètement en acier.



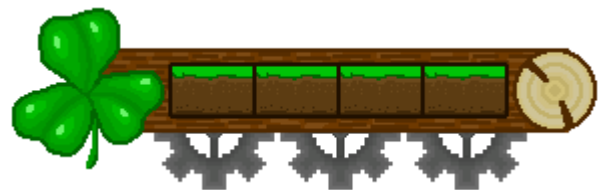
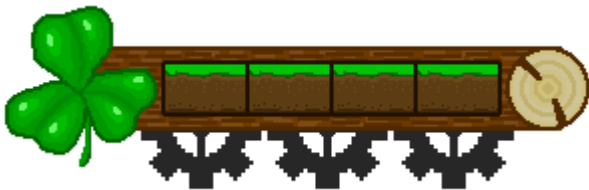
Il y a ensuite la barre de mana. Dans Terra's Sorcerer, on doit gérer sa ressource de mana pour réussir à avancer, grâce à la création de plateforme et de lancement de projectiles mortel. La mécanique étant une des mécaniques principales du jeu, il faut que la ressource soit visible. Celle-ci est représentée par des « cubes » de terre rassemblés en jauge. Le joueur possède 4 de mana. Ce mana disparaît et réapparaît en fonction de l'utilisation de celui-ci par le joueur.



Ensuite, il y a aussi un emplacement d'inventaire présent dans l'interface. Celle-ci est située dans la souche d'arbre. Lorsque le joueur ramasse une potion, celle-ci vient se positionner dans la souche pour prévenir le joueur qu'il possède une potion.



Pour finir, le joueur devra ramasser des clés représentées par des rouages manquants à une porte mécanique. Ces rouages sont dispersés sur tout le niveau. Afin que le joueur puisse se rappeler du nombre de clés ramassé, une interface est disponible en dessous du mana. Celle-ci est symbolisée par 3 ombres de nuages se remplissant à chaque fois que le joueur ramasse un rouage.



LE STORYTELLING:

Le thème principal de Terra's Sorcerer est l'invasion de la machine sur la nature. Dans le jeu, le joueur incarne Chi, un jeune mage de la terre fraîchement diplômé de l'école de mage qui se retrouve à se confronter contre Kikai-Teki, le grand élu de la technologie voulant remplacer toute la terre par de l'acier.

Dans le jeu, le storytelling sera apporté notamment par des boîtes de dialogues au début et à la fin des niveaux. Un bref résumé de la situation sera expliqué avant le premier niveau puis Chi interagira avec différents personnages voir se parler à lui-même pour mettre au clair ses pensées. Avant les combats de boss, ceux-ci feront un monologue pour tenter de corrompre Chi. Chi les combattra alors et leur fera changer de point de vue grâce à ses arguments.

Aussi, le storytelling se fait parfois par les décors du jeu. Le paysage changera au fur et à mesure que le joueur avancera, passant d'une nature intouchée avec beaucoup de verdure etc... à des paysages ternes, aux couleurs grisâtres, remplis d'acier et de machines.

LE LEVEL DESIGN :

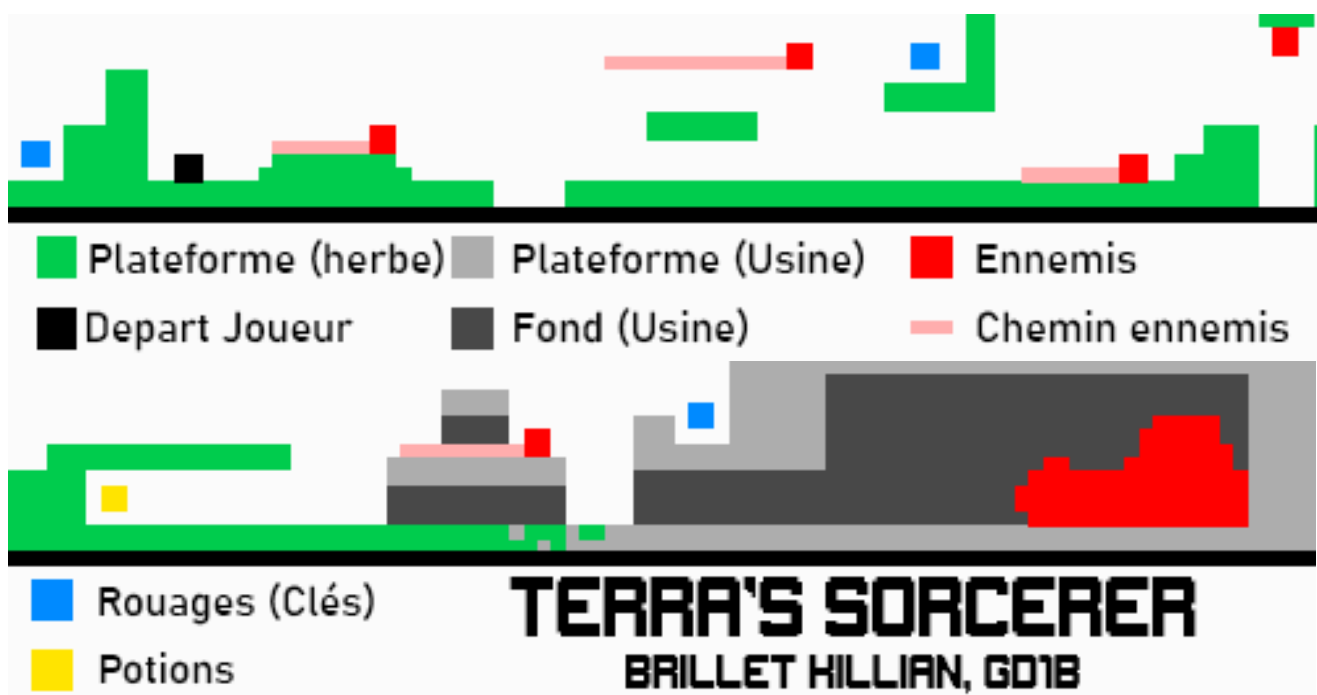
Les niveaux de Terra's Sorcerer devront mettre l'emphasis sur les mécaniques principales du jeu, notamment la création de plateforme. Il y aura tout de même des obstacles « simples » franchissables avec un saut simple.

Toutefois, il faudra aussi implémenter des obstacles franchissables grâce au mana. Il y aura des ennemis pour barrer la route du joueur. Dans la version rendue, il y aura quatre types d'ennemis : Un ennemi simple faisant du gauche-droite, un ennemi volant, une tourelle tirant des projectiles qui blessent le joueur et enfin un boss à la fin du niveau que le joueur devra tuer pour finir le niveau. Tous ces ennemis seront neutralisés grâce aux projectiles que Chi peut envoyer en échange de mana.

Aussi, grâce à cette même mana, le joueur pourra créer des plateformes en faisant un clic gauche à l'endroit où il veut créer sa plateforme. Cela permettra au joueur d'avoir plus de mobilité sur la carte et pouvoir ainsi atteindre des plateformes impossibles à atteindre habituellement ou

même esquiver un ennemi. Il faut donc créer des plateformes assez hautes pour ne pas être atteignable normalement mais aussi assez basse pour être tout de même atteignable en créant une plateforme.

La difficulté du level design ici sera de réussir à équilibrer le nombre d'obstacles nécessitant du mana. Il faut réussir à en mettre assez pour ne pas être trop simple mais aussi ne pas en mettre trop pour ne plus pouvoir franchir les obstacles et rester bloqué dans le niveau. L'ajout de potion de mana aidera notamment à cet équilibre.



OBJECTIFS :

L'objectif principal du joueur est de finir le niveau. A la fin du niveau, une porte opposera un obstacle au joueur. Cette porte ne s'ouvrira que lorsque le joueur apportera les trois rouages pour débloquer la porte. Ces trois rouages seront des objets que l'on trouve dans tout le niveau. Ils seront cachés dans celui-ci afin que cela force l'exploration du niveau par le joueur.

Lorsque le joueur aura réussi à ouvrir la porte, il sera confronté à un combat de boss. Ce boss symbolise la confrontation avec les généraux de Kikai-Teki. Le joueur devra alors triompher du boss pour pouvoir finir le niveau et libérer de la corruption mécanique la nature.

RISQUES ET RECOMPENSES :

Les risques que rencontrera le joueur lorsque qu'il jouera à Terra's Sorcerer seront diverses :

- Tout d'abord, le joueur devra faire face à différents ennemis qui lui barreront la route et fera prendre des dégâts à l'avatar. Plusieurs types d'ennemis seront présents dans le niveau : Des ennemis simples faisant un chemin prédéfini au sol, un ennemi volant tirant vers le sol, une tourelle tirant des projectiles vers le joueur et enfin en fin de niveau, le joueur se confrontera à un boss lui barrant la route pour finir ce niveau.
Tuer ces ennemis permettra au joueur de pouvoir progresser plus facilement et ne pas prendre de dégâts.
- Un des obstacles contre le joueur est aussi l'environnement. A plusieurs reprises le joueur devra sauter au-dessus d'un trou. Si le joueur se rate, celui-ci tombera et devra recommencer le niveau.
- Enfin, un obstacle indirect est la consommation de mana. En effet, si le joueur n'a pas plus de mana pour pouvoir créer une plateforme ou bien tirer un projectile et ne pourra donc pas progresser dans le niveau. Par contre, si le joueur réussit à gérer son mana comme il le faut, il pourra aller jusqu'au bout du niveau et réussir à vaincre le boss.