

# TOBI'S TIME ODYSSEY

Game Design Document – March 2023



# SOMMAIRE :

## GAMEPLAY :

- TOBI
- Ennemis de Tobi
- Murs Spéciaux
  - a) Electriques/Thermiques
  - b) Lanceurs/Lasers
  - c) Rebondissants
  - d) A piques

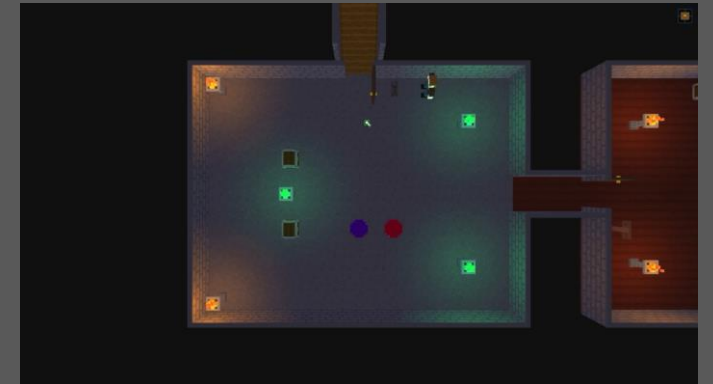
## DESIGN :

- TOBI
- Ennemis de Tobi



# Projet Jeu Mobile :

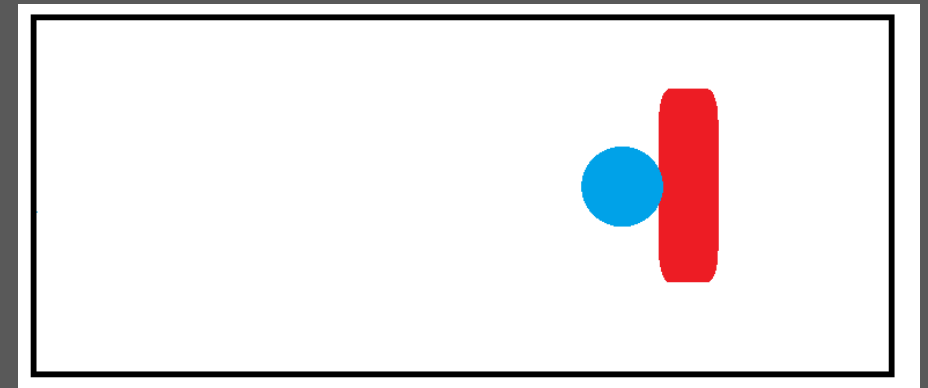
- Godot Engine v3.5
- Mobile (ANDROID)
- Jeu d'infiltration
- Temps de jeu total à viser : 20 minutes (min)
- Caméra en Top-Down
- Jutosité au maximum
- Simplicité Gameplay



# Gameplay : TOBI

Le joueur incarne Tobi, un ninja capable uniquement de s'agripper aux murs (bord de l'écran ou murs représentés en rouge dans le document).

Tobi se déplace dans la direction où le joueur a appuyé (étoile jaune) sur l'écran et s'arrêtera au premier mur rencontré.



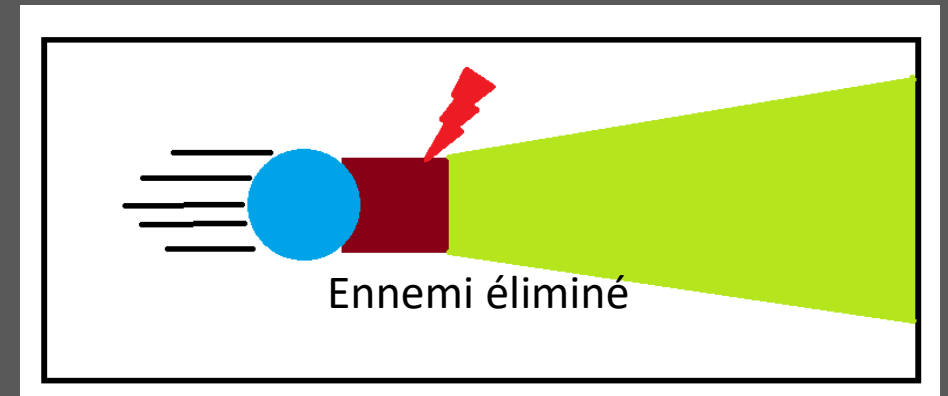
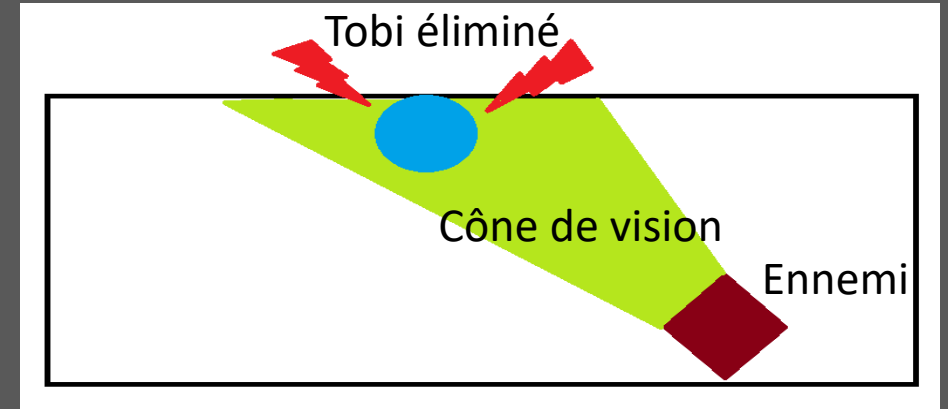
Après avoir appuyé dans une direction, Tobi bondit et s'arrête au premier mur rencontré, qui est le mur rouge dans cette situation.

# Gameplay : Ennemis de TOBI

Tobi, incarné par le joueur, rencontrera sur son périple des ennemis.

Ces ennemis disposent d'un cône de vision. Plusieurs règles s'appliquent :

- Si Tobi est présent dans ce cône, l'ennemi repère Tobi et l'élimine. (GAME OVER)
- Si Tobi entre en contact d'un ennemi sans passer par le cône, l'ennemi est tué.
- Si tous les ennemis du niveau sont tués, Tobi peut accéder au niveau suivant.

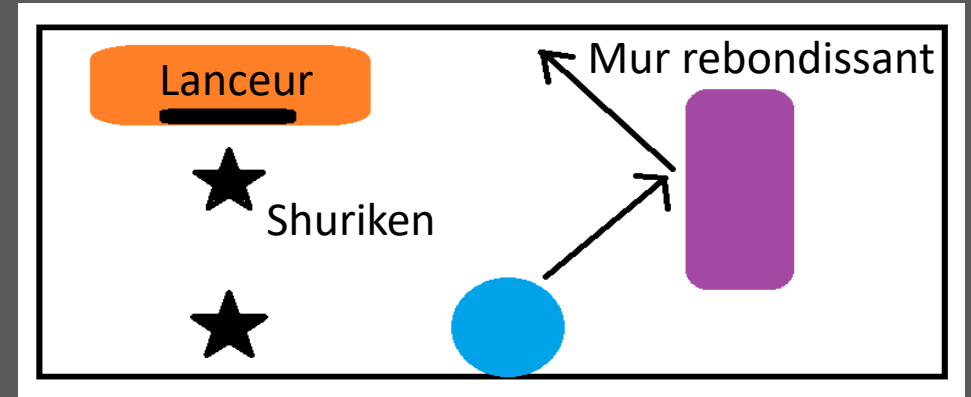


Afin de parfaire la juiciness dans ces situations, penser à des effets spéciaux (sous forme de particles2D sur Godot)

# Gameplay : Murs spéciaux

Durant le périple, Tobi rencontrera des difficultés sur son chemin autre que les ennemis : l'environnement.

- Murs Electrifiés / Piquants / Brûlants : Tobi ne peut pas s'agripper dessus, si il le fait : GAME OVER.
- Lanceurs de Shurikens / Tireurs lasers : Tirent des projectiles périodiquement. Si Tobi entre en contact avec un de ces projectiles : GAME OVER.
- Murs rebondissants : Tobi rebondira instantanément dans le sens inverse à son arrivée (façon Pong). Il ne pourra pas s'arrêter dessus.

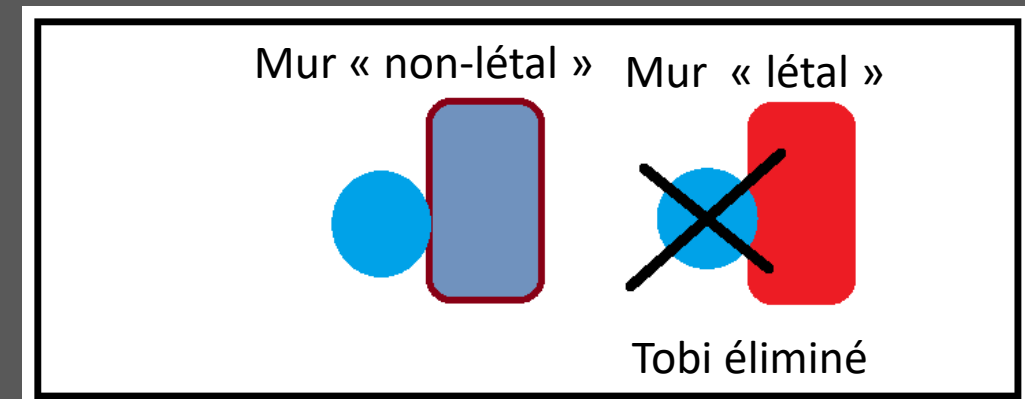


Afin de parfaire la juiciness dans ces situations, penser à des effets spéciaux (sous forme de particles2D sur Godot)

# Gameplay : Murs électriques/thermiques

Les murs élec/therm font partie des murs spéciaux :

- Ils ont 2 modes, mode « non-létal » et un mode « létal » :
  - En non-létal, Tobi peut s'y agripper comme s'il s'agissait d'un mur normal.
  - En létal, Tobi est éliminé en s'y agrippant. (GAME OVER).
- Leur modes varient de façon périodique (même temps passé en non-létal et en létal).



Le choix électrique/thermique est un choix pour le thème de Tobi's Time Odyssey (Edo VS Futur)

# Gameplay : Murs lanceurs/lasers

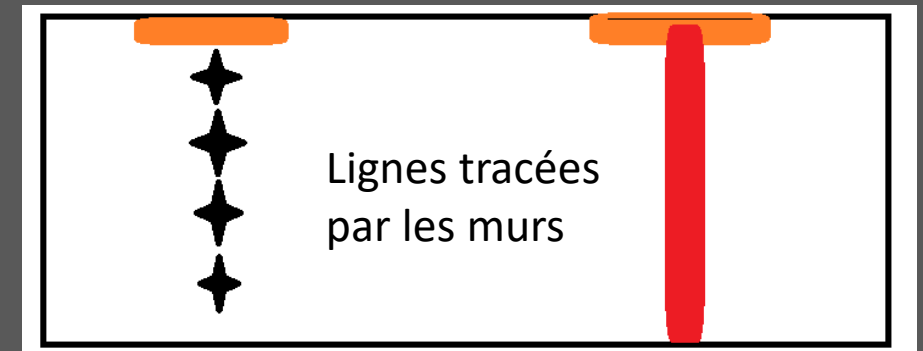
Les murs lanceurs/lasers font partie des murs spéciaux :

- Ils produisent périodiquement une ligne infranchissable par Tobi qui traverse jusqu'au premier mur qu'ils rencontrent.
- Si Tobi entre en contact de cette ligne produite. C'est la défaite, Tobi est éliminé.
- Le joueur devra jouer avec le timing et la patience afin de franchir cette épreuve.



Mur « lanceur »

Mur «laser»



Lignes tracées  
par les murs

Le choix lanceur/laser est un choix pour le thème de  
Tobi's Time Odyssey (Edo VS Futur)



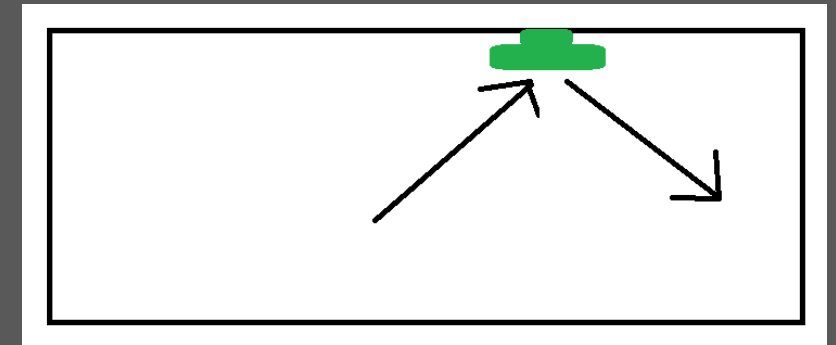
# Gameplay : Murs rebondissants

Les murs rebondissants font partie des murs spéciaux :

- Ces murs sont présent soit pour aider ou gêner Tobi dans son repositionnement.
- Tobi ne peut pas s'agripper à ces murs et se voit obligé de poursuivre son chemin dans une autre direction (en fonction de sa direction d'origine).



Mur « rebondissant »



Trajectoire effectuée si on se dirige vers ce mur.

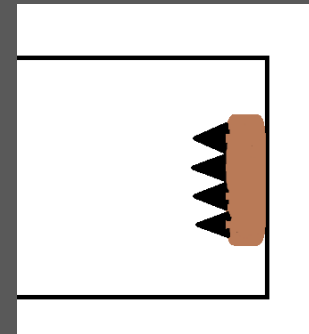
# Gameplay : Murs à piques

Les murs à piques font partie des murs spéciaux :

- Ces murs sont présent pour empêcher Tobi de s'agripper à certains murs de manière définitive ou demander au joueur d'agir avec précision.
- Tobi ne peut pas s'agripper à ces murs et si il le fait, le joueur perd la partie. (GAME OVER).



Mur à piques



Le mur à piques sera présent pour empêcher certaines possibilités.

# Design : TOBI, le ninja temporel

Le joueur incarne Tobi, il s'agit d'un ninja datant de l'époque du Japon féodal (époque Edo). De nos jours nous visualisons le ninja de façon différente en raison du cinéma.

Afin de faciliter la compréhension du côté « ninja », la cagoule a été ajoutée. Une texture grise a été ajoutée afin de rendre la cagoule plus « habitée » plutôt que toute plate. Le bandeau rouge est ajouté pour renforcer le côté ninja mais aussi « offensif » de Tobi.

Tobi incarne la discrétion et l'anonymat, le joueur peut s'identifier dans Tobi.

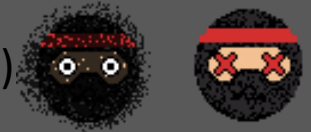
État normal



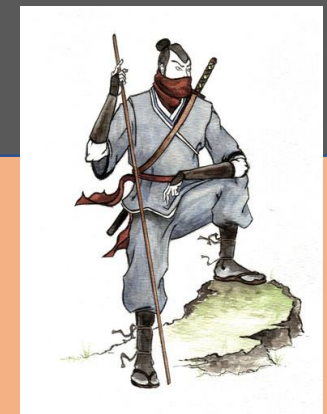
État alerté (Tobi repéré)



État éliminé (Brûlé ou touché)



État satisfait (fin d'un niveau)



# Design : Ennemis de Tobi (époque EDO)

Les ennemis à l'époque Edo ont un design inspiré d'anciennes images de samouraïs et œuvres d'arts japonaise féodales.

L'élément principal les distinguant de Tobi est leur visage découvert et orné d'une coiffe appelée « chonmage » + maquillage rouge sur les yeux.

État normal (garde)



Etat alerté (Tobi repéré)



Etat éliminé (Attaque de Tobi)

