

Game Design Document

Le segment de marché visé :

Le marché auquel je m'attaquerais est très probablement le marché indépendant.

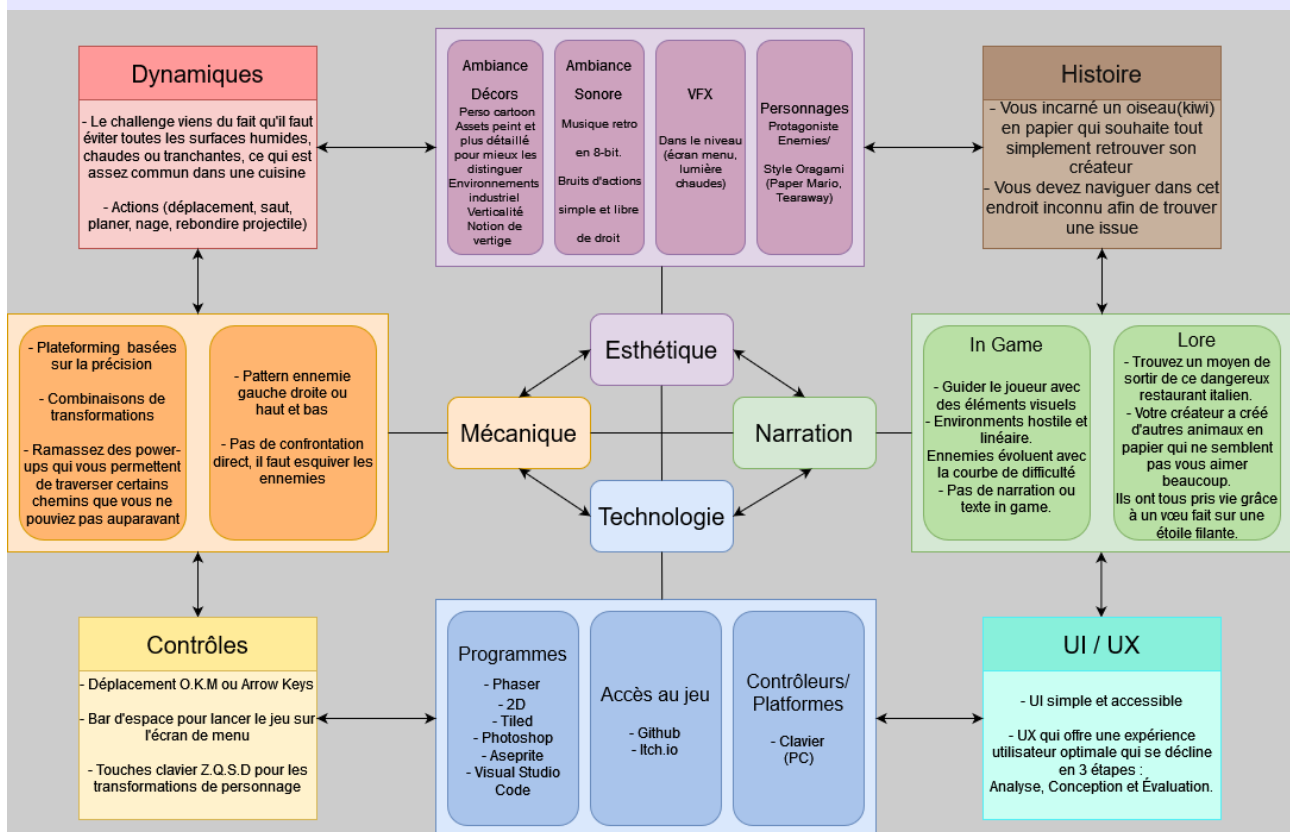
Le public :

Le type de public que je vise est celui du joueur occasionnel.

La difficulté est là mais gérable pour la plupart des joueurs je pense.

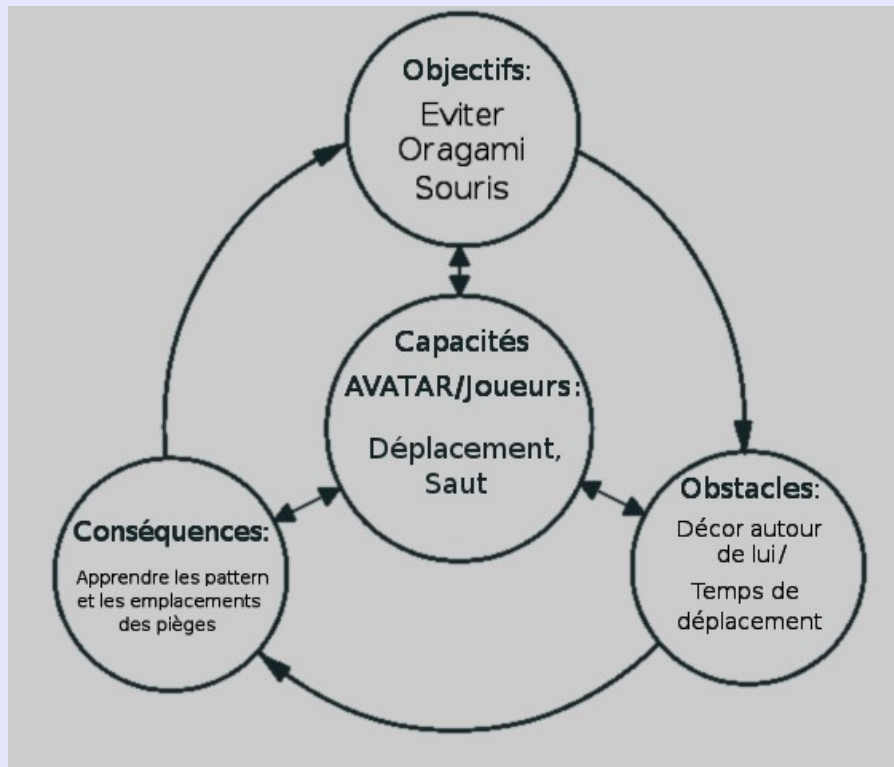
Il attire également les joueurs assez jeunes car il a une ambiance légère avec un style artistique enfantin. C'est une sorte de rappel à l'ère classique des plateformeurs 2D avec une sensation et un look plus modernes. Les arrière-plans peints en particulier ont été inspirés par des jeux plus anciens comme **Earthworm Jim** ou **Rayman** ou encore des entrées plus récentes telles que **Paper Mario**. Il est également destiné aux personnes qui aiment s'arrêter et regarder le paysage sans nécessairement exploser le jeu, même si j'ai essayé de ne pas rendre le gameplay trop lent non plus.

La tétrade élémentaire :

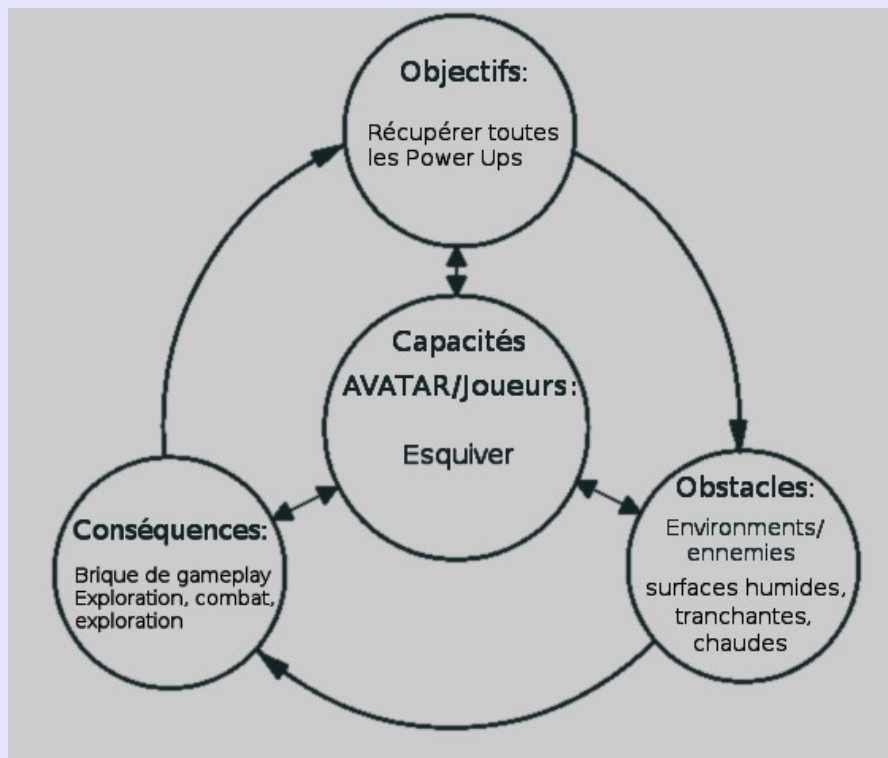


Les boucles de gameplay :

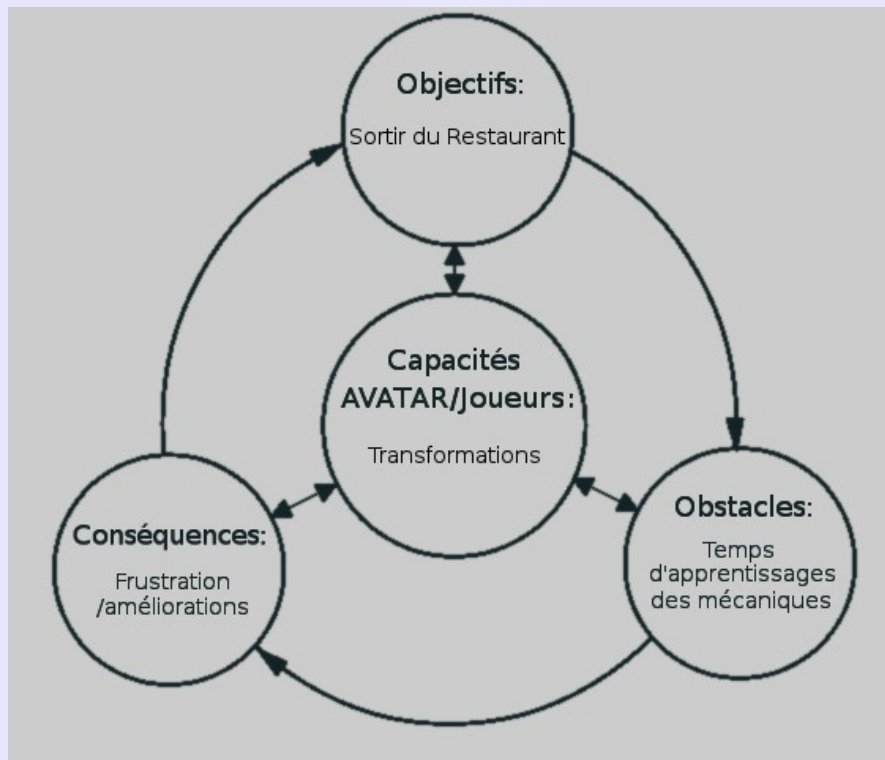
Boucle Micro



Boucle Médiane



Boucle Macro



L'interface :



Le storytelling :

Vous êtes un oiseau kiwi fabriqué à partir d'une serviette et vous avez récemment reçu le cadeau de la conscience. Le jeu se déroule à **La Casa De Geno**, un restaurant italien infesté maintenant par divers papiers découpés qui ont mystérieusement pris vie.

En effet, cela s'est produit alors qu'un jeune garçon talentueux a fait le souhait à une étoile filante que ses créations prennent vie pendant qu'il dînait ici.

Tragiquement, la magie n'a agi qu'après qu'il ait quitté le restaurant.

Maintenant ce petit origami souhaite simplement retrouver son créateur, mais hélas, il a été jeté dans la poubelle de la cuisine. C'est un endroit plutôt dangereux pour une créature aussi fragile. Heureusement, il a la capacité de changer de forme une fois qu'il a rassemblé suffisamment de matériel pour lui accorder un nouveau pouvoir. Ces transformations seront essentielles pour lui permettre de s'échapper. Bon voyage! (Espérons qu'il ne pleut pas il fois qu'il s'échappe dehors...)

Le contexte n'est pas rendu apparent dans le jeu lui-même, j'aurais aimé implémenter des personnages non jouables qui vous donnent des renseignements ainsi que les power-ups et quelques détails sur le Lore. Ou bien même des mini cinématiques qui montrent la création des personnages.

Le level design :

J'ai construit le niveau autour de la mécanique de transformation essentiellement.

Se concentrant principalement sur le timing et le platforming de précision, tout en combinant plusieurs transformations ensemble dans certaines sections. Le défi peut parfois survenir en se rappelant quel tel bouton correspond à une forme spécifique. C'est l'une des raisons pour lesquelles j'ai choisi le lieu du restaurant. Étant donné que le personnage principal est petit, je voulais donc jouer avec cet aspect, notamment avec la taille d'objets ordinaires tels que des éponges ou des fourchettes qui deviennent des véritables obstacles, similaires au jeu **Toy Story 2** de **TT Games** sur PS1 dans cet égard.

L'échelle est parfois assez surréaliste afin de profiter au gameplay, même si j'aurais préféré garder le tout cohérent en termes d'échelle. La structure du niveau peut être divisée en 3 sections. J'en voulais 4 au départ mais je n'ai finalement pas eu le temps pour

le quatrième. Vous commencez au sous-sol, grimpez jusqu'à la cuisine, passez la salle à manger et finalement la salle de cuisson où vous trouvez une fenêtre ouverte qui est votre seule sortie. La dernière zone aurait été une terrasse extérieure.

J'ai essayé de mettre en œuvre la variété en termes d'avancement vertical et horizontal, c'est-à-dire de ne pas toujours aller de gauche à droite mais de donner l'impression de surmonter des obstacles apparent insurmontable.

Il y a quelques moments où plusieurs méthodes de passage sont possibles, et une section vous obligeant même à revenir en arrière car il y a un passage que vous ne pouviez pas atteindre avant d'obtenir la mécanique de planer. (Cf *Métroid-Vania* + système upgrade le moveset du joueur).

J'ai placé les « *Check Points* » assez fréquemment pour ne pas faire de l'échec un énorme frein lorsque vous essayés de surmonter certaines parties difficiles. Dans l'ensemble, la conception des niveaux est assez simple et linéaire, comme un grand parcours d'obstacles avec quelques moments plus calmes entre les deux.

De plus il n'y a pas de phase de combat, il me semblait plus logique que notre protagoniste puisse seulement se défendre ou esquiver, il n'y a pas d'obtention de mode attaque en effet. Je voudrais cependant mettre en œuvre un skill où lorsque vous vous transformez en bouclier, vous pouvez faire rebondir les projectiles sur les ennemis. Mais je n'ai pas été en mesure de mettre cela en œuvre à ce stade.



Objectifs :

Mon objectif principal était de créer quelque chose de fonctionnel et amusant, mais surtout agréable à l'œil. J'ai voulu également fusionner deux concepts qui n'ont pas grand-chose en commun, dans la logique d'un "*cadavre exquis*". J'aime bien cette démarche car elle donne généralement un résultat plus original et ressemble moins à quelque chose qui a déjà été fait à plusieurs reprise.