



Push Back

Game Design Document

Équipe

Game Designers :

Antoine DECKERT

Louison GILLES

Thomas GIULIANI

Level Designer :

Aurèle MANELFE

Game Artist :

Alexandre GRILLO

Game Prog. :

Nathan BELLAICHE

Grégoire FAURE

Index

Introduction :

- Le genre Fast-FPS
- Références
- Intentions générales

3C :

- Caméra
- Character
- Controller

Règles du jeu :

- Conditions V/D
- Zones d'invocation
- GPEs
- NMEs

Piliers de combat

Level Design :

- Intentions

Interface Utilisateur :

- Joueur
- Outils
- Objectif

Sound Design :

Visual Effects :

Ouverture :

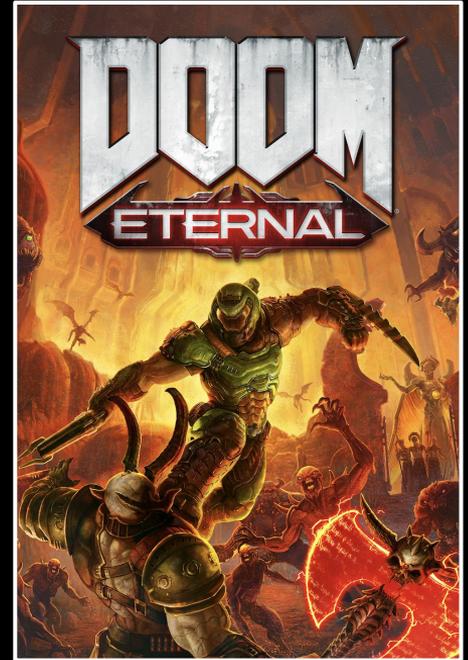
- NME Gargouille
- Zones d'invocation
- Texte

Introduction

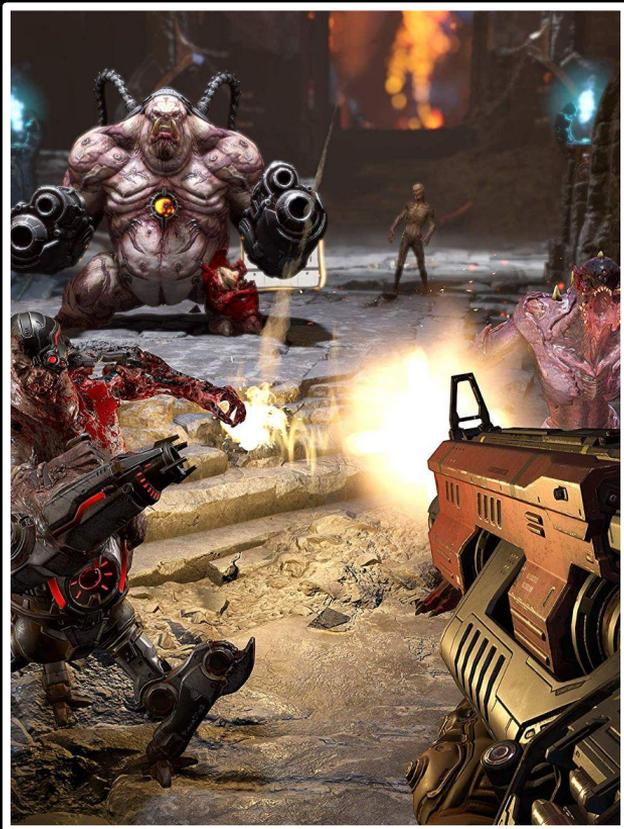
Le genre Fast-FPS

Nous avons identifié les points clés suivants qui font un Fast-FPS :

- La **vitesse dans les déplacements** ;
- La **densité de mobs** dans les niveaux ;
- **L'absence de friction dans les déplacements** ;
- Une difficulté soutenue ;
- Le **joueur va vers l'affrontement** plutôt que de le fuir.



Références - Doom Eternal

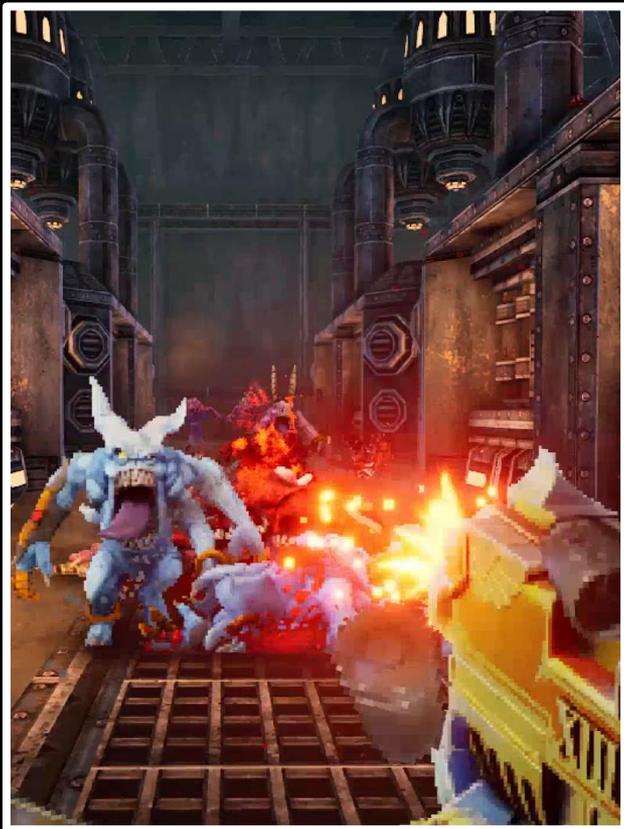


La licence Doom est l'une des références en terme de Fast-FPS.

Se pencher sur cet épisode de la licence permet de comprendre les éléments clés qui constituent un Fast-FPS moderne.

Doom Eternal, iD Software, 2020

Références - Warhammer 40K : Boltgun



L'UI, les Signs et les Feedback de ce jeu nous a permis de comprendre quels éléments font un bon Game Feel pour un Fast-FPS.

Warhammer 40K : Boltgun, Auroch Digital, 2023

Références - Fight Knight

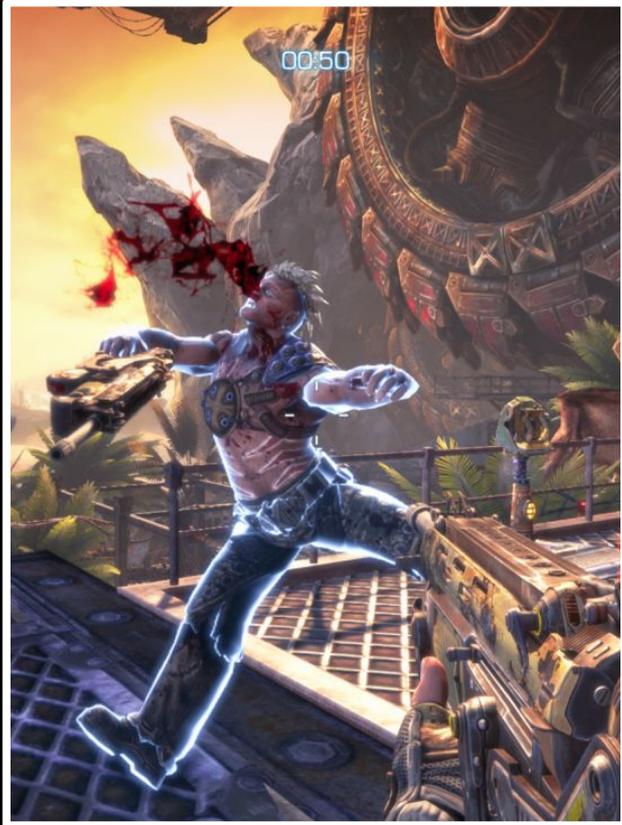


Nous avons passé du temps à visionner des éléments de ce titre, **concernant son système de combat au corps-à-corps en vue à la première personne.**

Le Game Feel de ce jeu a des caractéristiques assez propres à lui-même, il était intéressant de comprendre ce que les concepteurs ont mis en place à ce niveau.

Fight Knight, Team Sorcerobe, 2021

Références - Bulletstorm



Ce titre propose un **système de manipulation des ennemis pour les éliminer grâce au décor**, ce qui est l'une de nos intentions pour ce projet.

Bulletstorm, Psyonix, 2011

Intentions générales

Intentions générales - Game Design

En terme de Game Design, nous avons les intentions suivantes :

- Éliminer les ennemis grâce à des pièges disposés dans le décor ;
- Proposer une expérience basée sur le corps-à-corps ;
- Mettre en place une navigation fluide, rapide et très contrôlable ;
- Transmettre un sentiment de puissance au joueur ;
- Appliquer beaucoup de recul aux ennemis frappés par le joueur.

Notre jeu est basé sur une alternance entre des phases de concentration/analyse (packer des ennemis et repérer le Id nécessaire pour les tuer) et des phases de dispersion (tuer les ennemis que le joueur a setup en les poussant grâce au coup de câc dans le Id pour les tuer).

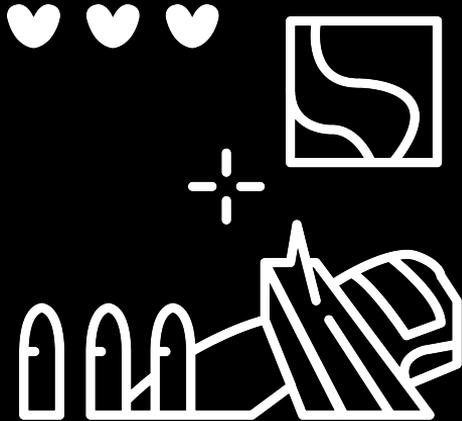
Intentions générales - Contexte spatial

Concernant le contexte spatial, nous avons l'intention suivante :

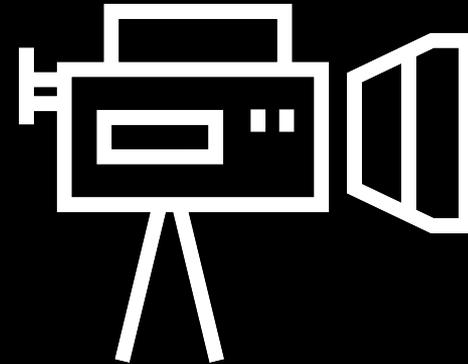
- L'ensemble du jeu se déroule dans un donjon infesté de monstres.

3C

3C - Caméra



Le jeu est first person view.



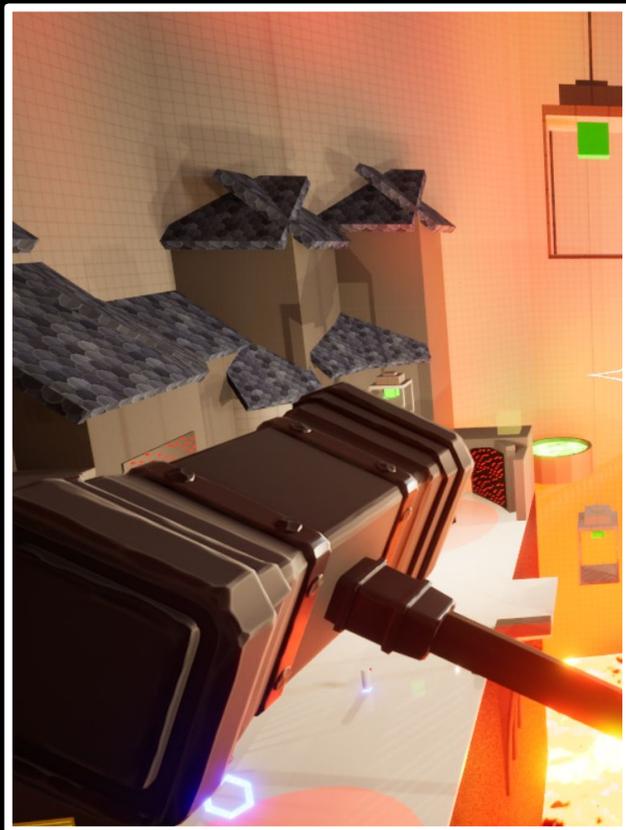
La caméra propose un FOV de 100 degrés.

3C - Character

Le joueur incarne un mercenaire chargé de nettoyer des donjons remplis de créatures.

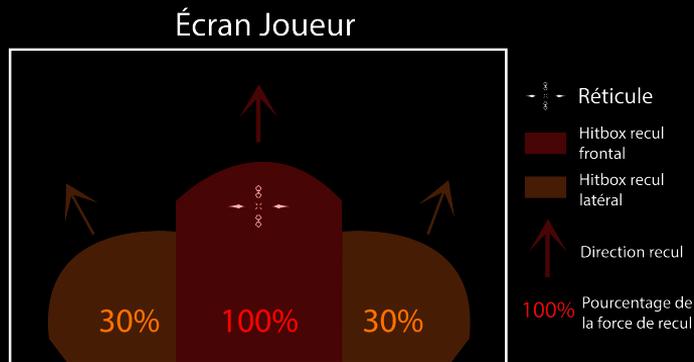
Le joueur dispose d'un marteau et d'un grappin.

3C - Character - Arme Principale



Le joueur a pour arme principale un marteau.

Ce marteau applique un recul important lorsqu'un ennemi est frappé. Le recul est appliqué aux ennemis dans la direction dans laquelle regarde le joueur. Il existe trois zones de recul selon la position relative de chaque ennemi par rapport au joueur :



Chaque ennemi touché par l'attaque subit 10 points de dégât.

3C - Character - Arme Principale - Tableau de var.

| | |
|---------------------------------------|--------------------|
| Cool Down entre chaque attaque | 0.8 seconde |
| Dégâts causés | 10 par coup |
| Durée de l'attaque | 0.3 seconde |

3C - Character - Arme Secondaire



Le joueur a une arme secondaire : **le grappin**.

Il est possible pour le joueur de s'agripper aux ennemis ou à des éléments dédiés comme des lustres disposés à des emplacement stratégiques dans le niveau.

Si le joueur est en train de se déplacer grâce au grappin et qu'il appuie sur la touche d'attaque ou la touche de grappin sans avoir de cible disponible, la course du grappin est arrêtée et le joueur peut exploiter le Air Control.

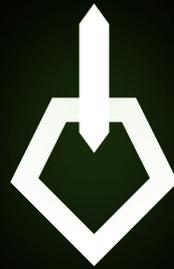
3C - Character - Arme Secondaire - Tableau de var.

| | |
|--|--------------------|
| Invincibilité donnée par l'utilisation du grappin | 0.8 seconde |
| Cooldown entre deux invisibilités | 10 par coup |
| Durée de l'attaque | 0.3 seconde |
| Vitesse pendant l'utilisation du grappin | 4000 |

3C - Character - Points de vie



Le joueur dispose de 210 points de vie.
Chaque maillon représente 10% de la santé du joueur.



Un maillon/ 21PV

3C - Character - Déplacements - Saut



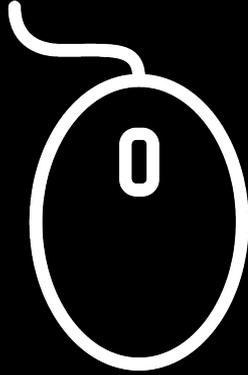
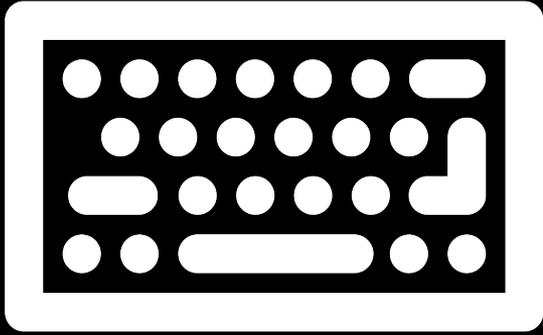
Le joueur peut sauter, ce dernier est faible.

Un saut de base ne permet pas au joueur de passer au-dessus des ennemis.

S'il veut pouvoir passer au-dessus des ennemis, le joueur doit utiliser la hauteur d'autres éléments du décor ou utiliser son grappin.

Le joueur ne subit jamais de dégâts de chute.

3C - Controller



Clavier/souris

ZQSD = Déplacements

Clic Gauche = Attaque

Clic Droit = Utilisation du grappin

Espace = Sauter

Règles du jeu

Règles du jeu - Conditions Victoire/Défaite

Condition de victoire :

Le joueur a pour objectif de tuer cinq Gargouilles.

Il n'y a pas d'autres paramètres pour que le joueur gagne.

Condition de défaite :

Le joueur perd lorsqu'il n'a plus de points de vie.

Il n'existe pas de respawn pour le joueur, mourir signifie devoir recommencer une nouvelle partie.

Règles du jeu - Zones d'invocation

Les zones d'invocations sont des cercles délimités par une bordure de Rune démoniaque. Elles contiennent **une Gargouille et 7 Oculus garde** qui siège en leurs centre.

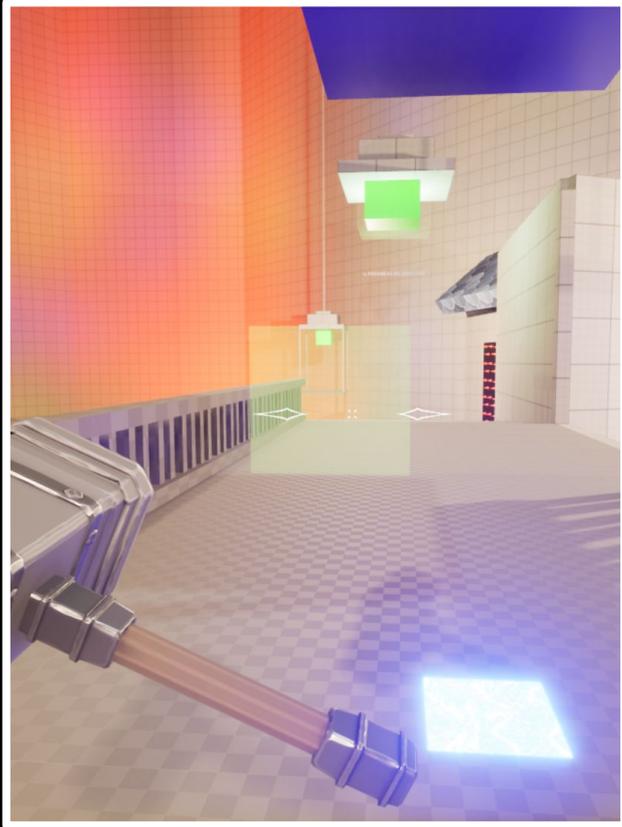
Elles sont **au nombre de 5** et réparties dans la map.

Les mobs dans les zones d'invocations respawn toutes les 12 secondes.

Pour gagner une partie, **le joueur doit détruire 5 zone d'invocations.**

GPEs

GPE - Zone de soin

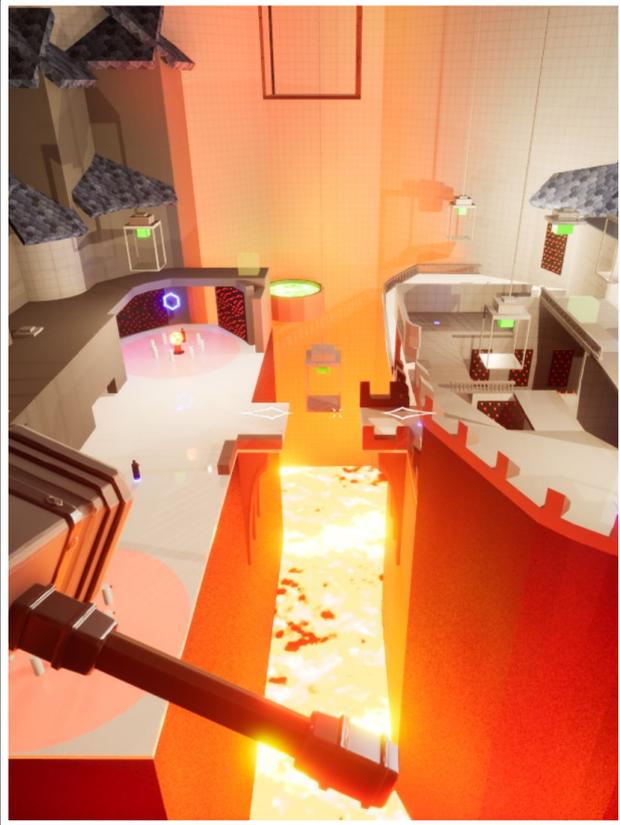


En entrant dans une zone de soin, le joueur retrouve instantanément 100% de ses points de vie maximum.

Visuellement, la zone de soin est représentée par une zone d'effet.

Une zone de soin est à usage unique et ne réapparaît pas au fil de la partie.

GPE - Vide/Lave

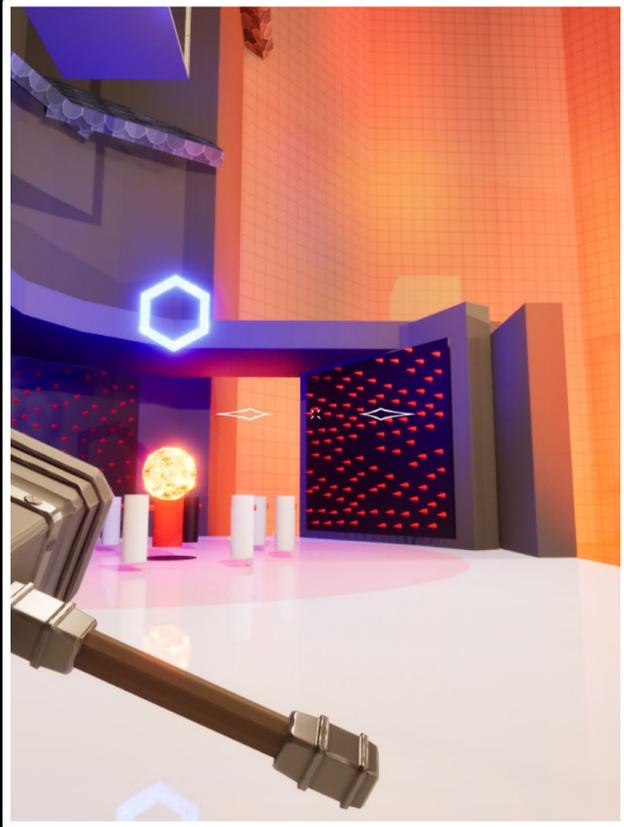


Le niveau comporte du vide représenté par de la lave.

Lorsque le joueur tombe dans la lave, il perd l'intégralité de ses points de vie.

Un NME (peu importe sa nature) tombant dans la lave est éliminé directement.

GPE - Mur de pics

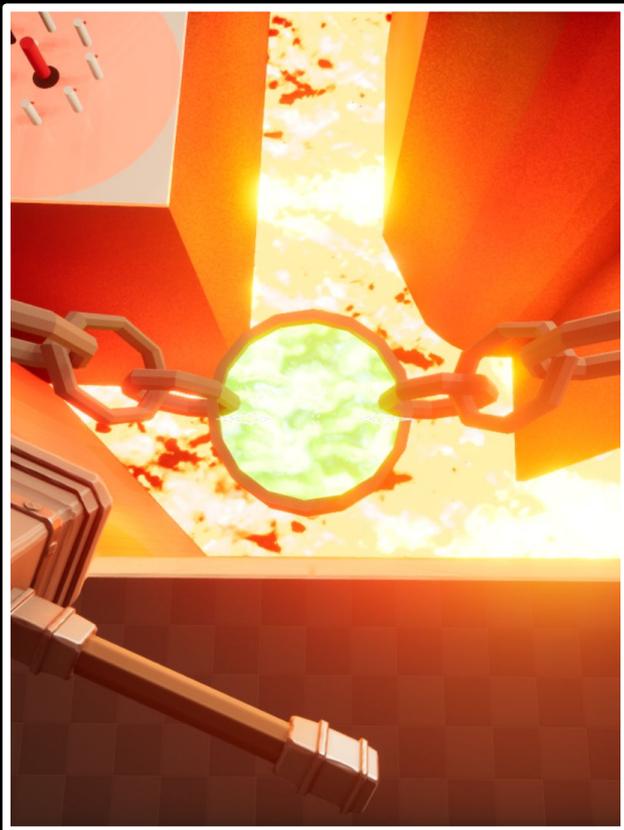


Les murs de pics sont des éléments à part entière du décor.

Si le joueur touche un mur de pics, il perd 50 points de vie.

Lorsqu'un NME touche un mur de pics, il est instantanément éliminé.

GPE - Chaudron



Deux chaudrons sont disposés dans le niveau.

Si le joueur parvient à envoyer un NME dans l'un des deux chaudrons, il récupère 10% des points de vie maximum (21 PV).

L'ennemi envoyé dans le chaudron est éliminé instantanément.

GPE - Boule de feu



La boule de feu est tirée par une Gargouille quand celle-ci a une ligne de vue vers le joueur.

Cette boule de feu inflige 100 de dégâts au joueur s'il est touché.

Le joueur, en frappant la boule de feu avec le bon timing, renvoie la boule de feu dans la direction frappée. La boule de feu change alors de couleur et fait 100 de dégâts aux ennemis touchés par la boule renvoyée.

Si une boule de feu en frappe une autre, les deux sont annulées, créant alors un challenge de timing si le joueur veut causer des dégâts par ce biais à une Gargouille.

NMEs

NMEs - Oculus



L'Oculus est au coeur des dynamique de corps à corps du jeu. Il est l'ennemis que le joueur va regrouper afin de les tuer efficacement. Les différentes catégories d'oculus viennent modifier cette dynamique en proposant des petits changements de comportement.

Intentionnellement, nous mettons en place une pression sur le joueur avec les Oculus chasseurs. Lorsque le joueur a éliminé cette première menace, le joueur sait comment affronter ses ennemis et il doit naviguer et tenter de trouver le bon timing pour éliminer les Gargouilles qui se trouvent au milieu d'autres menaces avant que le groupe de chasseurs ne soit formé de nouveau.

NMEs - Oculus : Challenges

Il y a 3 catégories d'Oculus:

- Les Gardes; ils sont par groupe de 5 accompagnés d'une gargouille. Il gardent une zone d'invocation et attaquent le joueur si ce dernier rentre dedans. Leur rôle est d'entraver le joueur lorsqu'il tente de tuer la gargouille rattaché à leur groupe.
-> challenge d'analyse et de timing
- Les chasseurs; Ils forment 1 groupe de 5 qui poursuivent et attaque le joueur dans toute la map. Leur rôle est de mettre une pression constante sur le joueur.
-> challenge d'endurance
- Les furieux; quand 5 oculus spawn, un de ces 5 (quelque soit sa catégorie) est furieux. Son rôle est de casser le rythme du joueur en proposant un ennemis plus rapide.
-> challenge d'adaptation

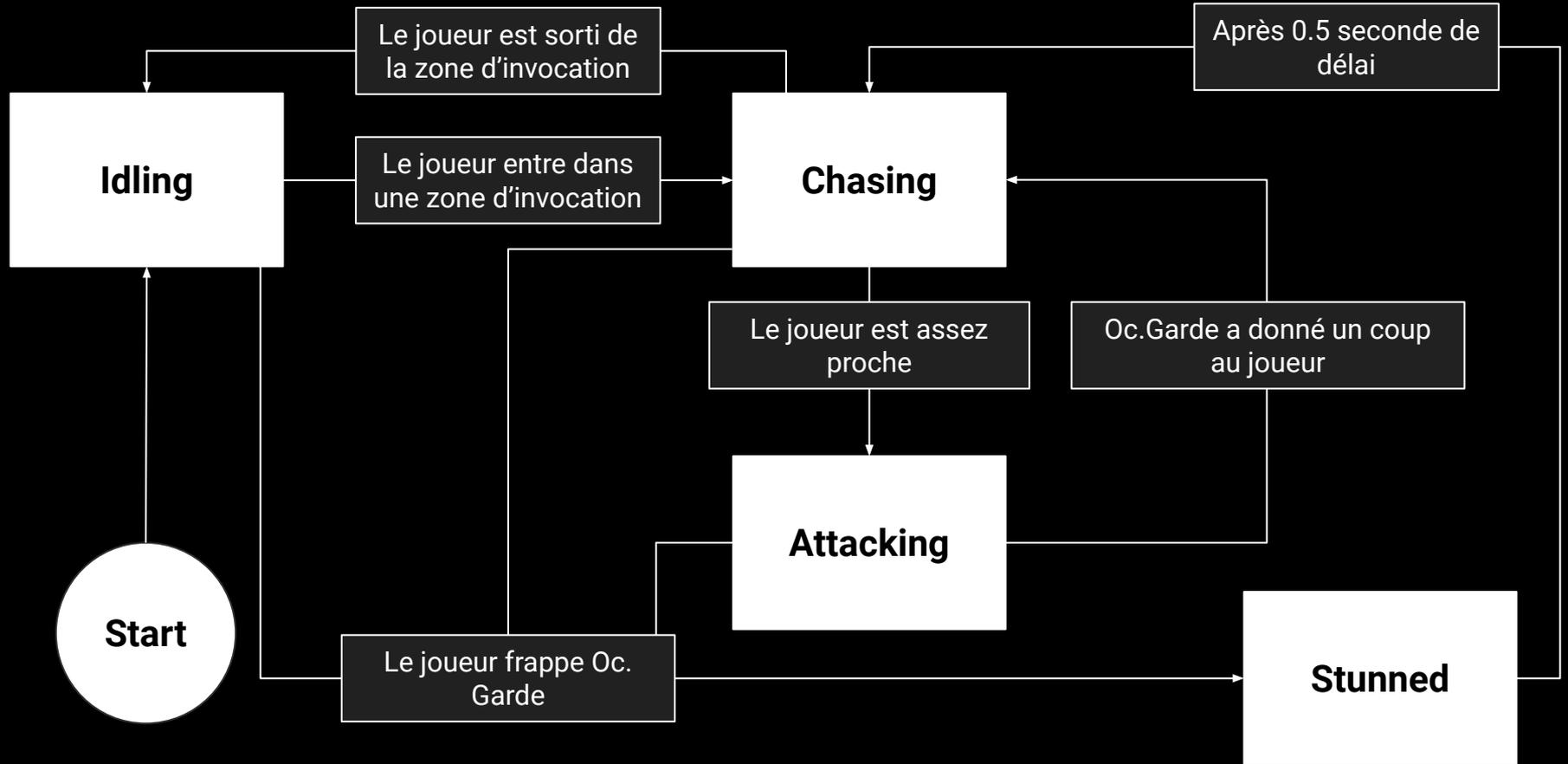
NME - Oculus Garde Furieux



L'Oculus Garde Furieux est un mob soumis au fonctionnement des zones d'invocation.

Variante de l'Oculus Garde, la vitesse de ses déplacements sont multipliés par 1.5 vis-à-vis de l'Oculus Garde.

Oculus - Garde - State Machine



NME - Oculus Garde - Tableau de var.

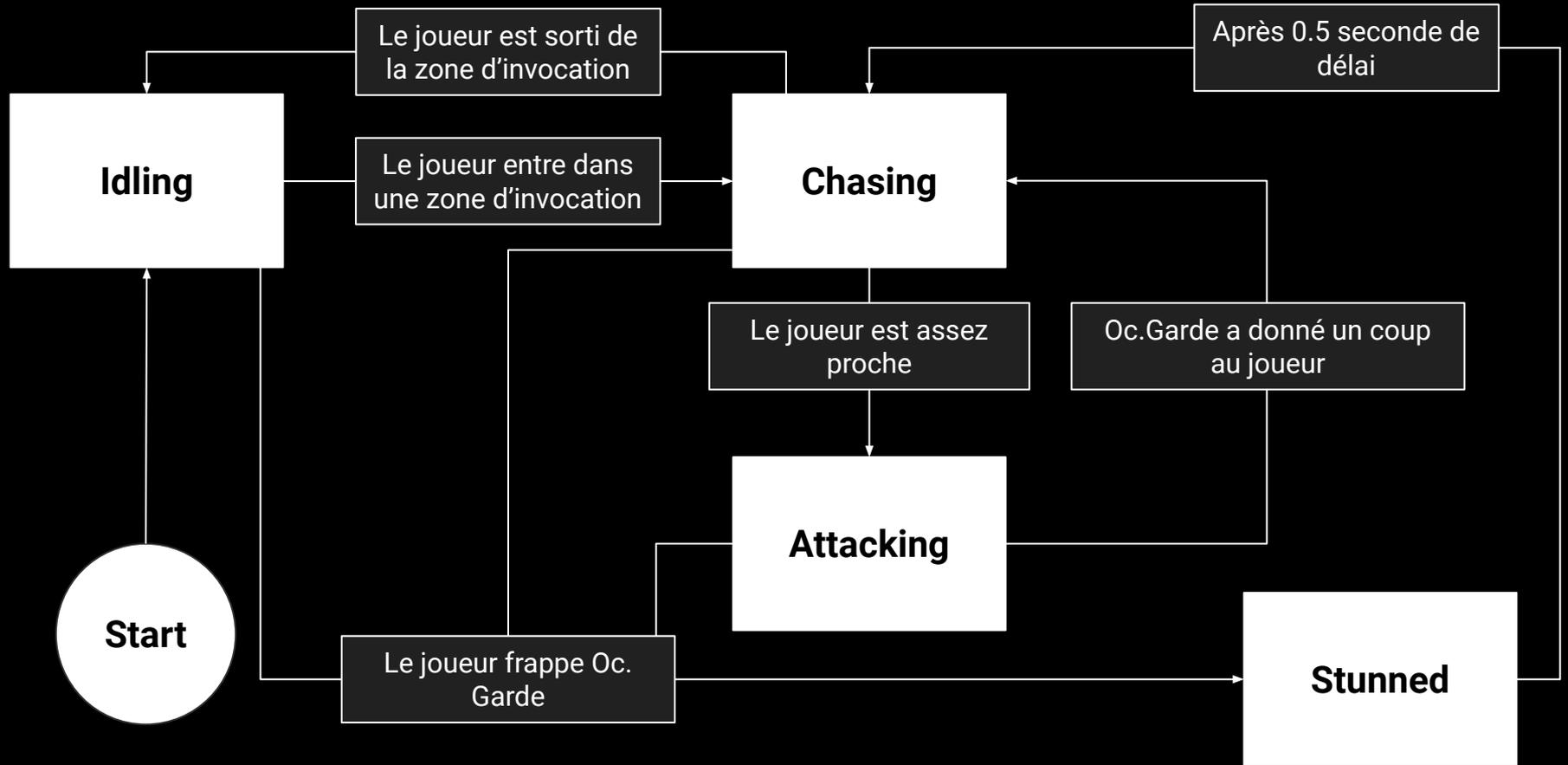
| | |
|---|--------------------|
| Vitesse de déplacement | 1 |
| Dégâts causés par attaque | 15 |
| Délai de respawn | 12 secondes |
| Présence | 6/7 |
| PV | 100 |
| Durée de stun | 0.5 seconde |
| Vertical Force suite à un coup du joueur | 1400 |
| Horizontal Force suite à un coup du joueur | 1500 |
| Cool down entre chaque attaque | 0.5 seconde |

NME - Oculus Garde



L'Oculus Garde est un mob soumis au fonctionnement des zones d'invocation.

Oculus - Garde Furieux - State Machine



NME - Oculus Garde Furieux - Tableau de var.

| | |
|---|--------------------|
| Vitesse de déplacement | 1.5 |
| Dégâts causés par attaque | 15 |
| Délai de respawn | 12 secondes |
| Présence | 1/7 |
| PV | 100 |
| Durée de stun | 0.5 seconde |
| Vertical Force suite à un coup du joueur | 1400 |
| Horizontal Force suite à un coup du joueur | 1500 |
| Cool down entre chaque attaque | 0.5 seconde |

NME - Oculus Chasseur



L'objectif des Oculus Chasseurs est de maintenir une pression sur le joueur afin qu'il soit amené à se déplacer dans le niveau.

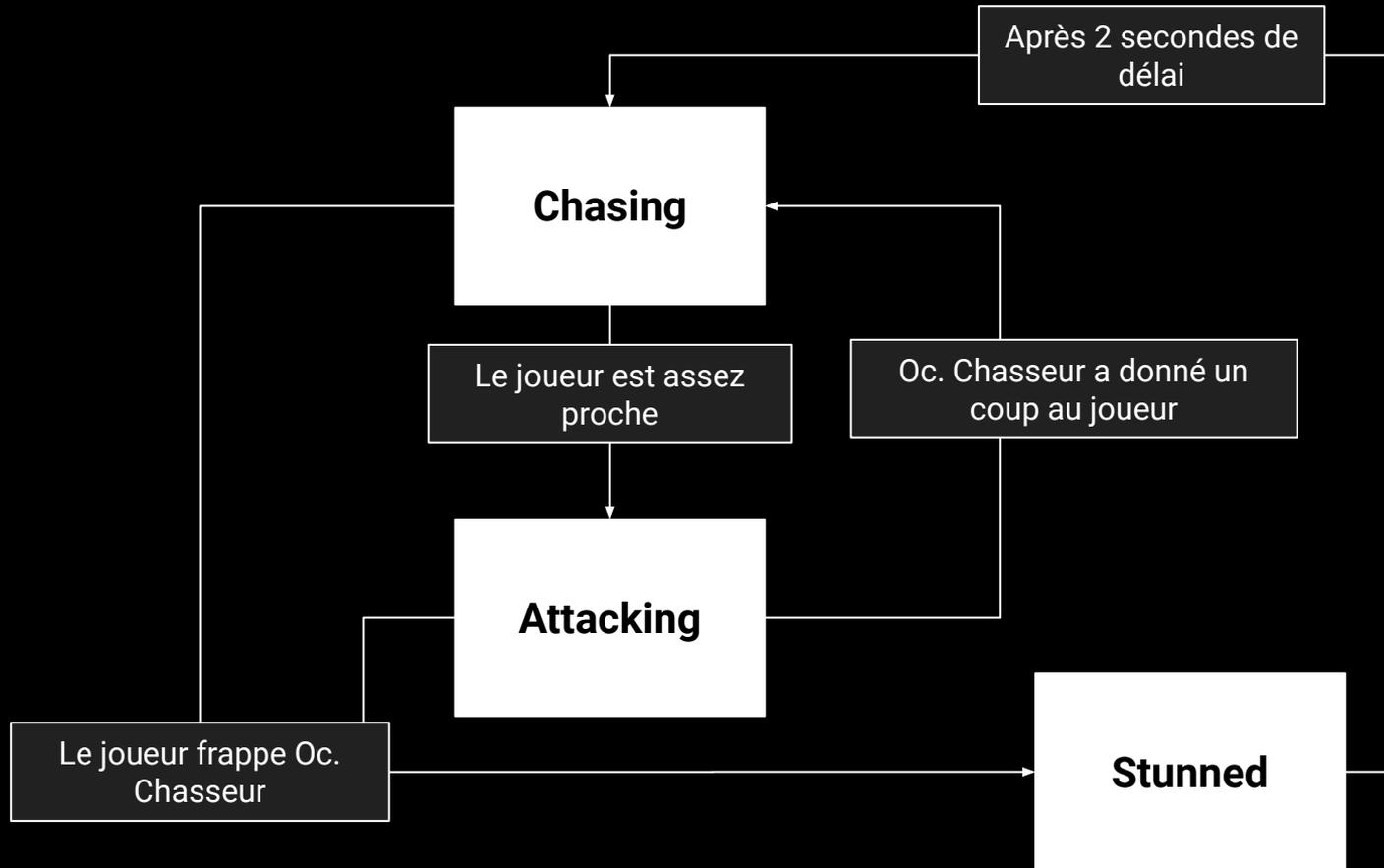
L'Oculus Chasseur n'est pas soumis aux zones d'invocation.

La vitesse de ses déplacements sont multipliés par 1.25 vis-à-vis de l'Oculus Garde.

NME - Oculus Chasseur - Tableau de var.

| | |
|---|---|
| Vitesse de déplacement | 1.25 |
| Dégâts causés par attaque | 15 |
| Condition de spawn | 1 autre chasseur éliminé, 5 présents de base |
| Présence | 1/7 |
| PV | 100 |
| Durée de stun | 0.5 seconde |
| Vertical Force suite à un coup du joueur | 1400 |
| Horizontal Force suite à un coup du joueur | 1500 |
| Cool down entre chaque attaque | 0.5 seconde |

Oculus - Chasseur - State Machine



NME - Gargouille



La Gargouille tourne sur elle-même afin de trouver une ligne de vue vers le joueur. Dans le cas où une ligne de vue est trouvée, elle charge une boule de feu qu'elle finira par tirer. Éliminer cinq de ces ennemis est l'objectif du joueur.

La Gargouille est un ennemi peu mobile, elle ne se déplace que pour rejoindre le centre de sa zone d'invocation quand le joueur est parvenu à l'en faire sortir.

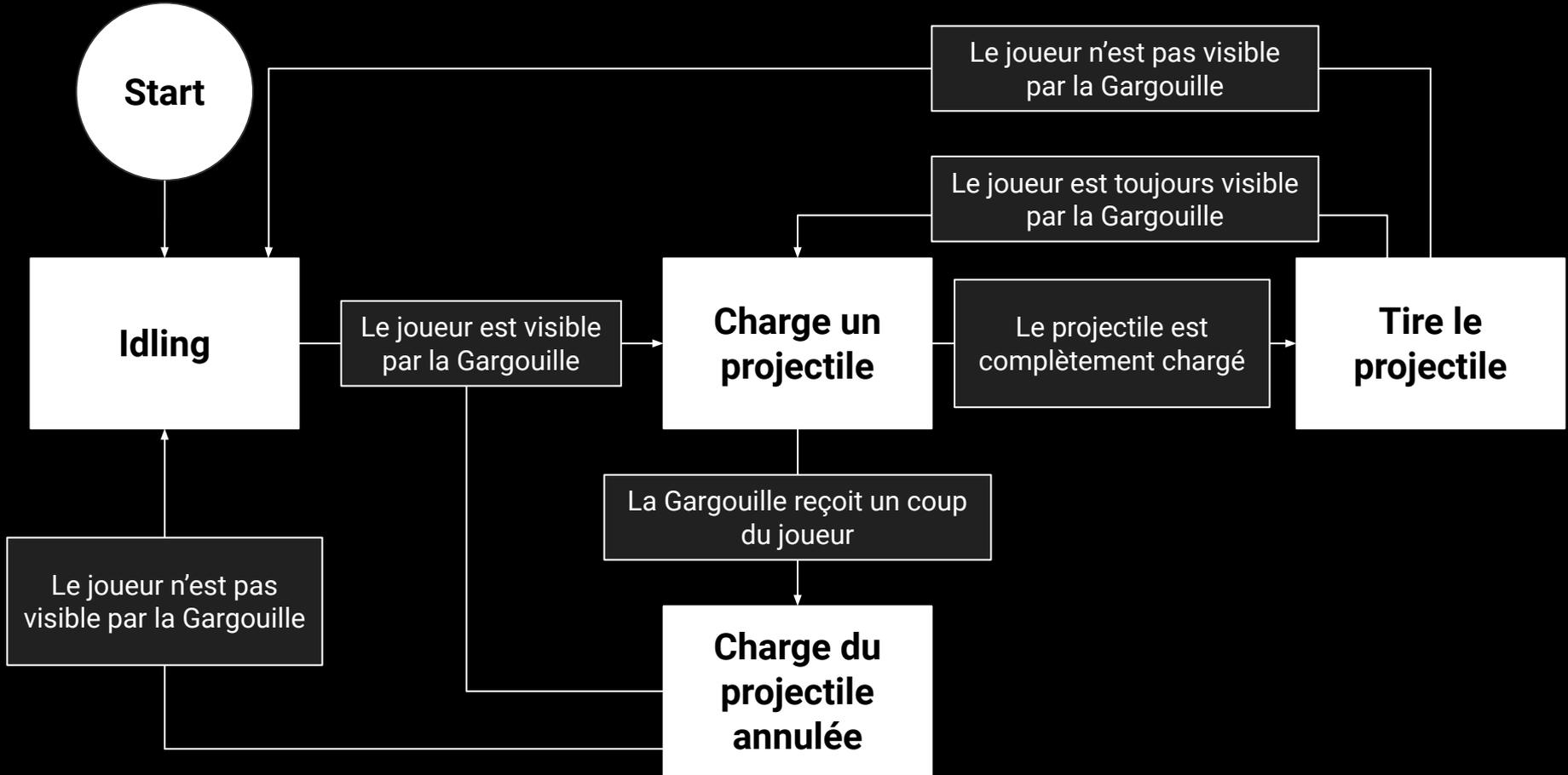
Chaque zone d'invocation comporte une Gargouille en son centre.

NMEs - Gargouille : Challenges

La Gargouille est l'objectif du joueur, elle est protégée par des Oculus et propose 2 challenges au joueur:

- Elle crée une dynamique plus lente que les oculus qui vient casser le rythme. Pendant que les Oculus tapent en nombre, vite et au CàC, la Gargouille envoie des projectiles lents et à distance.
-> challenge de rythme/endurance
- S'approcher des Gargouilles est nécessaire, mais cela demande de s'approcher de deux menaces : le tir de la Gargouille est plus proche donc plus difficile à esquiver et la présence d'Oculus autour d'elle.
-> challenge de précision

NME - Gargouille - State Machine



NME - Gargouille - Tableau de var.

| | |
|--|---|
| Vitesse de déplacement | 1.25 |
| Dégâts causés par boule de feu | 100 |
| Condition de spawn | La précédente Gargouille a été éliminée |
| Présence | 1 par zone d'invocation |
| PV | 300 |
| Durée de stun | 0.5 seconde |
| Vertical Force suite à un coup du joueur | 900 |
| Horizontal Force suite à un coup du joueur | 600 |

Piliers de combat

Combat Loop - Piliers de combat

| | |
|------------------------------|---|
| Genre | Fast Arena Brawler |
| Temporalité | Temps réel |
| Pacing/Rythme | Courtes analyses /déplacements rapides / combat / phases alternées entre concentration et dispersion |
| Feel | Brutal et nerveux |
| Participants | Le joueur et deux types d'ennemis |
| Modèle de progression | Player skill based |
| Volume | 100% |

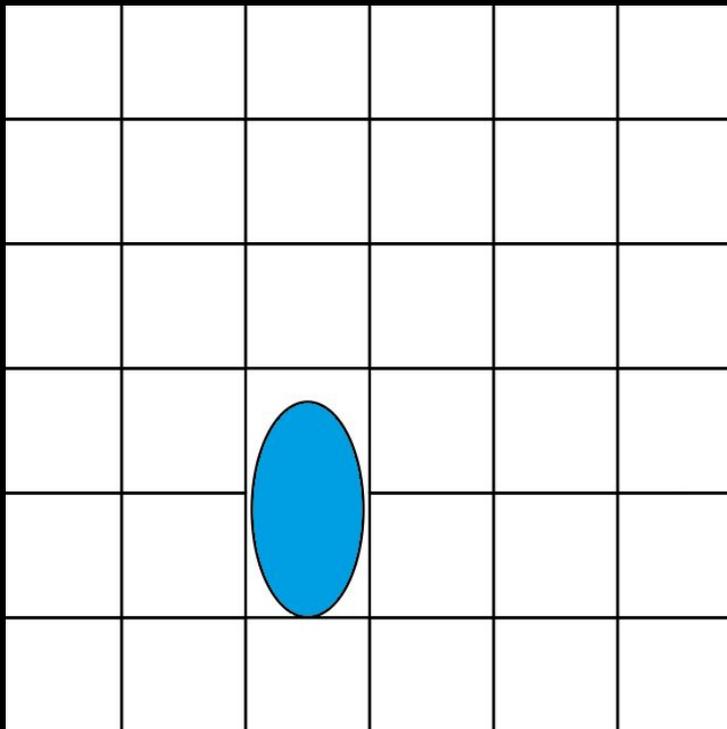
Level Design

Intentions générales - Level Design

- **Éliminer les ennemis grâce à des pièges disposés dans le décor ;**
- **Mettre en place une navigation fluide, rapide avec pleins de possibilités;**
- **Mettre en place différentes manières de tuer les ennemis et de manière abondante;**
- Laisser la possibilité au joueur de faire du contrôle aérien;
- Deux parties de map communiquant entre elles.

Metrics

Metrics - Personnage

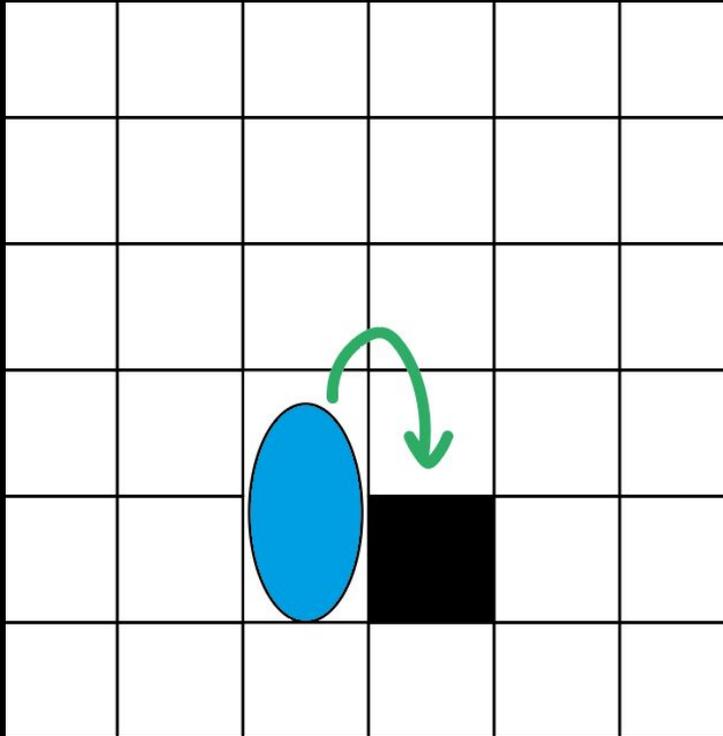


Taille : 1x1.8

1 en horizontal

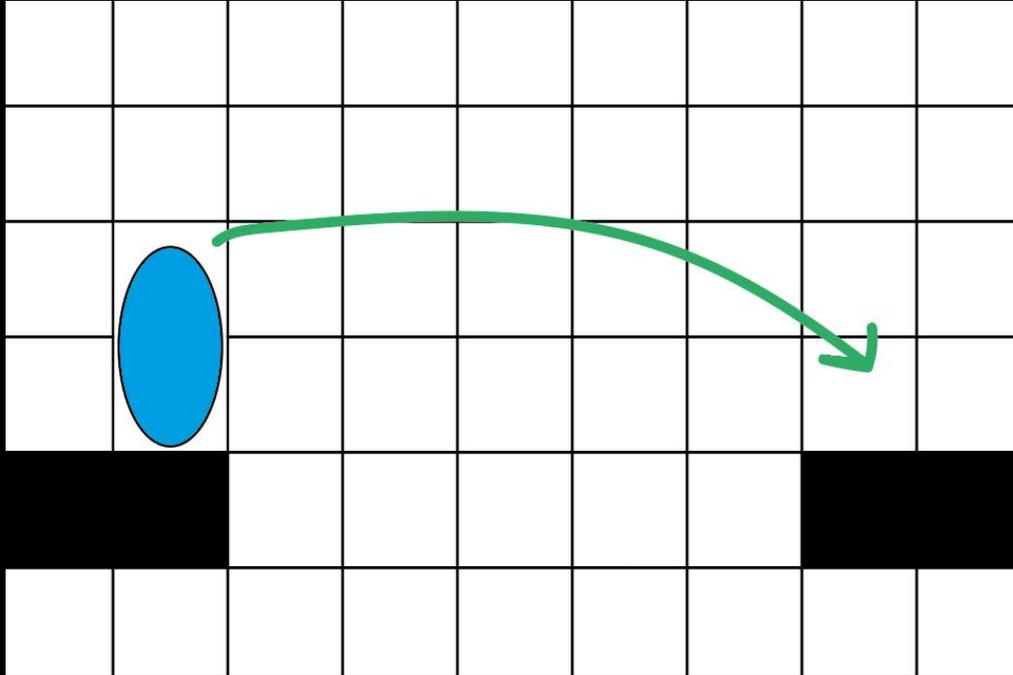
1,8 en vertical

Metrics - Personnage : Saut en vertical



Saut vertical max : 1 unité

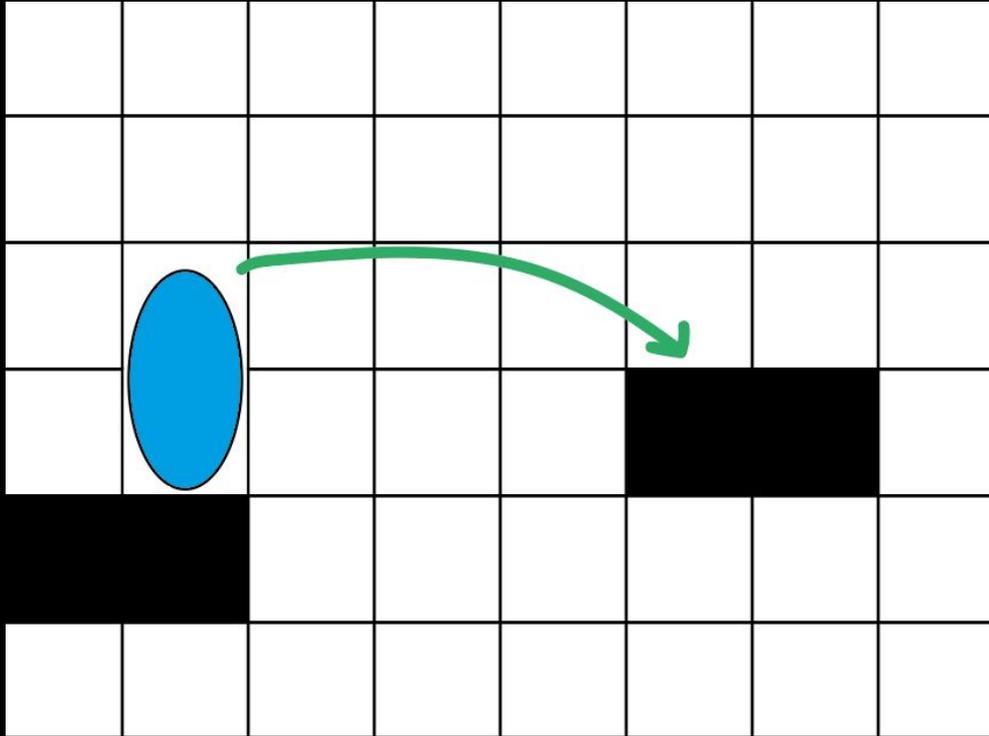
Metrics - Personnage : Saut



Saut max : 5 unités en longueur

Difficulté : D

Metrics - Personnage : Saut en hauteur



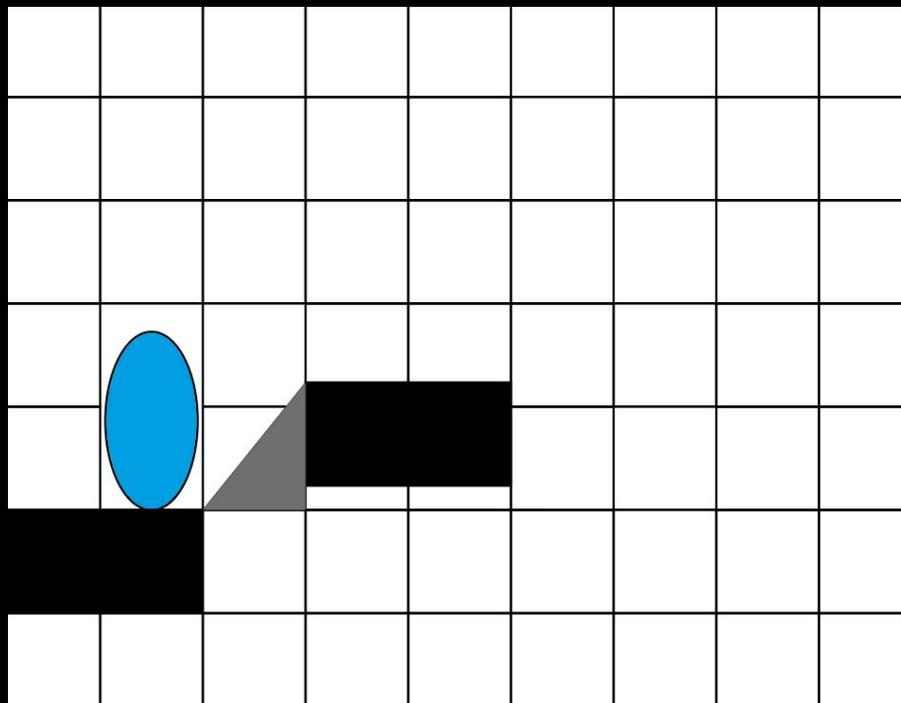
Saut max :

horizontal : 3 unités

vertical : 1 unité

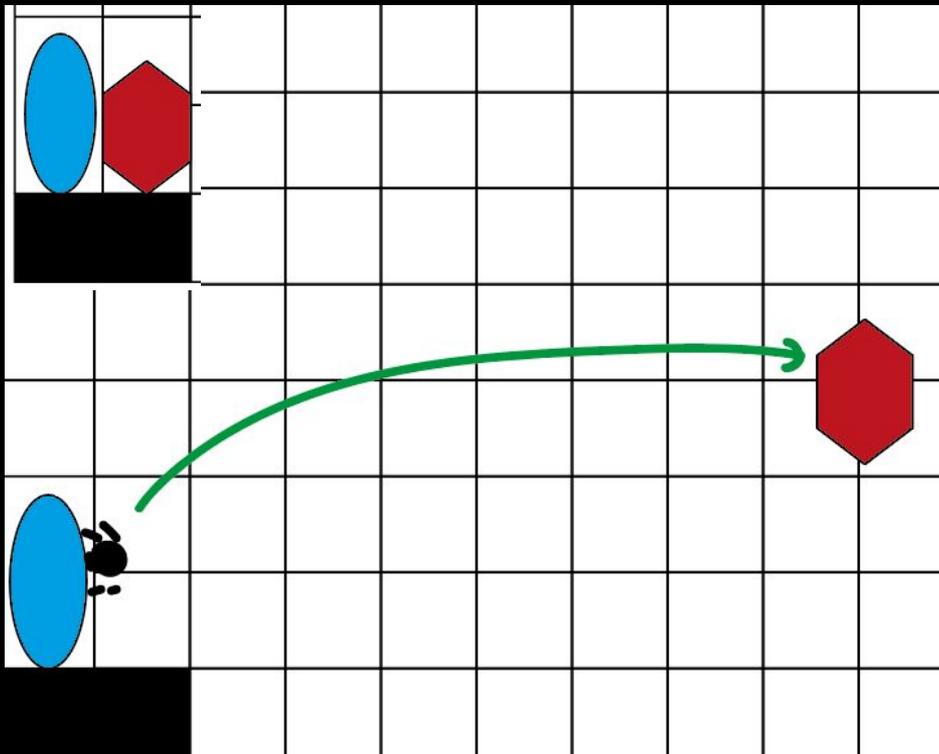
Difficulté : D

Metrics - Personnage : Saut en hauteur



Max inclinaison de rampe : 1.25

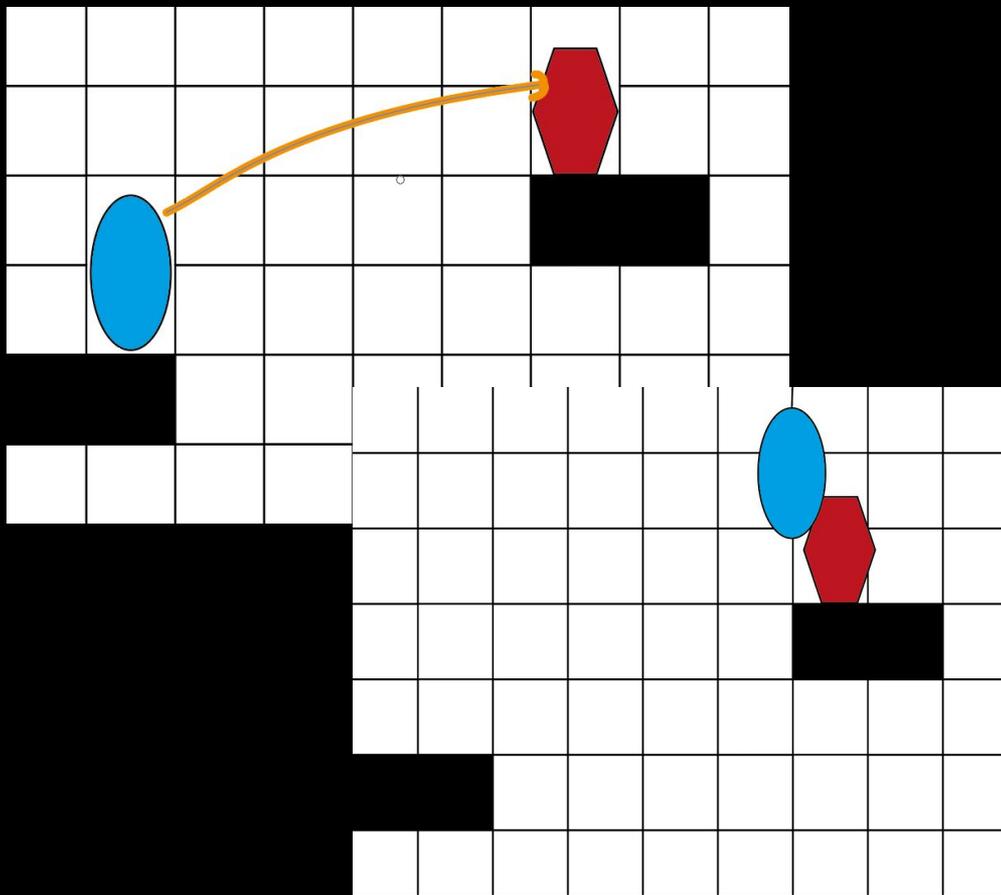
Metrics - Personnage : Poussé ennemi corps à corps



Distance : ~10 unités de distance

Possibilité de guider l'ennemi en fonction de la où l'on regarde en l'envoyant.

Metrics - Personnage : Grappin

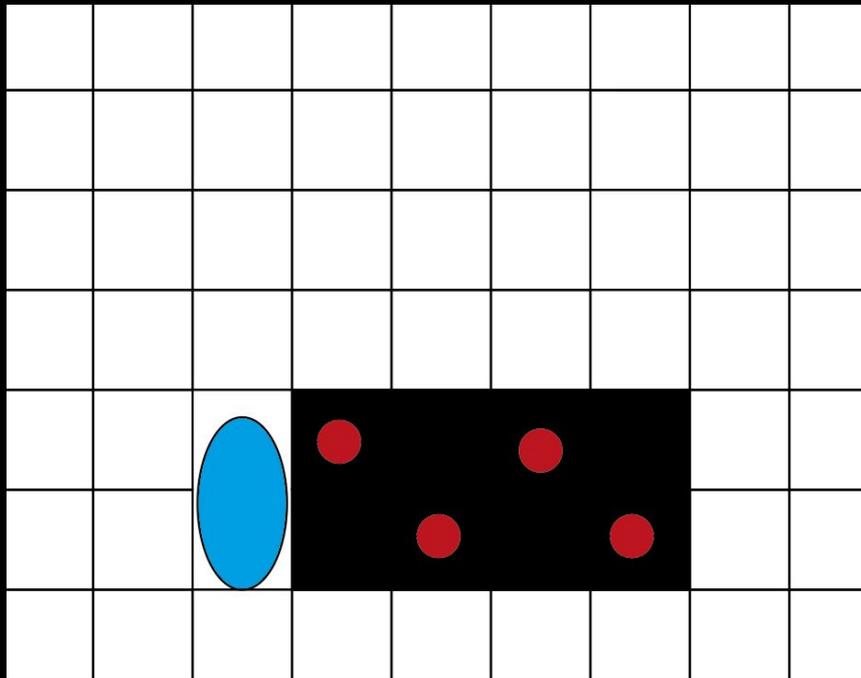


Distance infinie

Permet de se déplacer vers un ennemi visé ou un "hook".

Le grappin peut être cancel avec l'input du clique gauche.

Metrics - Ingrédients : Pique

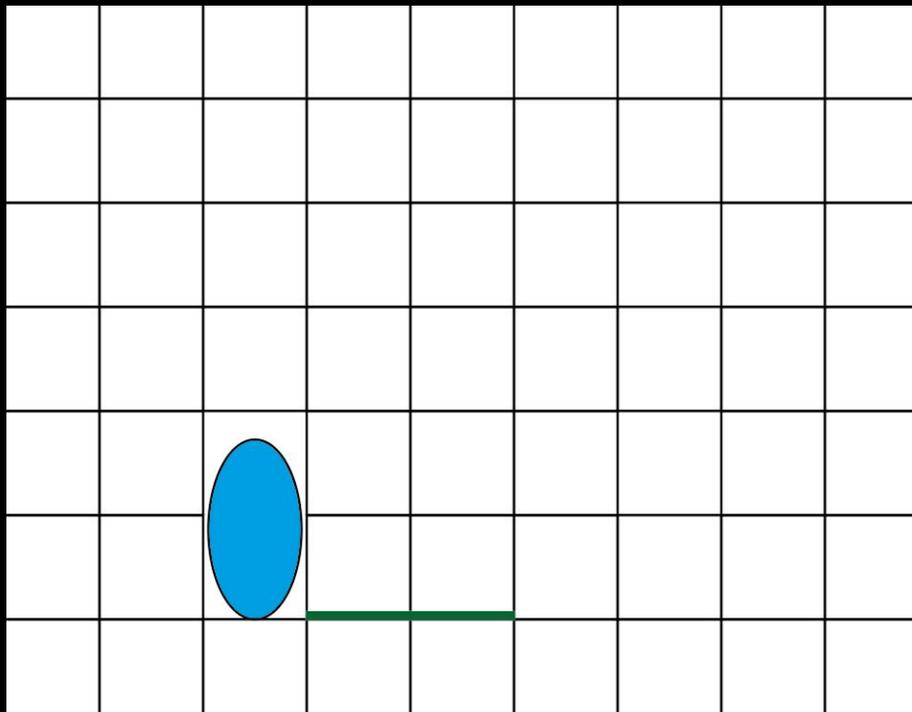


2x4 (taille variable)

Tue un ennemi instantanément

Inflige 50 points de dégâts si le joueur le touche

Metrics - Ingrédients : Plateforme qui tombe



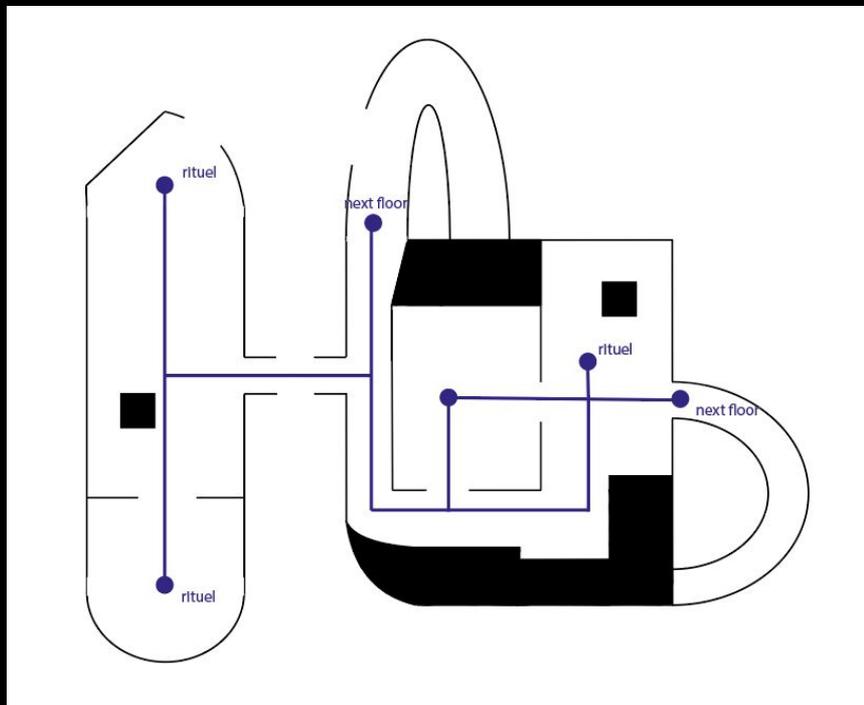
2x2 en x et y (vu du dessus)

Plateforme qui permet au joueur de sauter dessus.

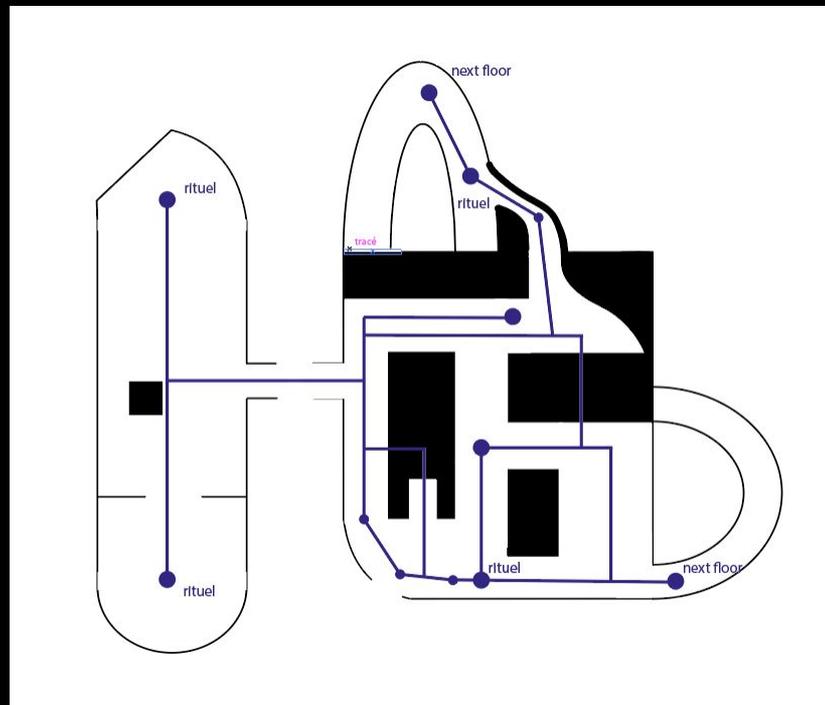
Navigation dans le LD

Navigation dans le LD - Layout blocking

1er étage

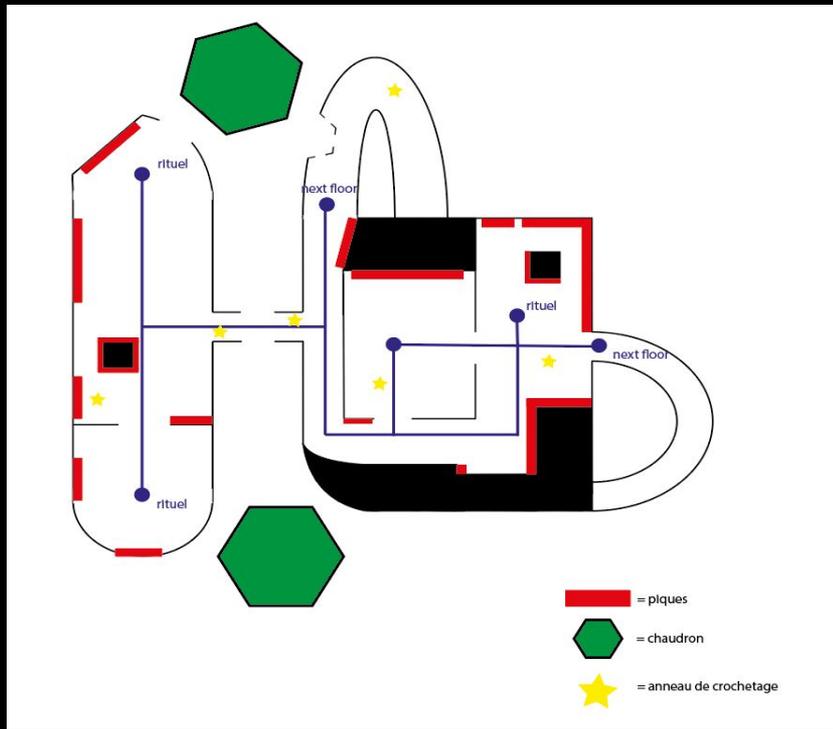


2ème étage

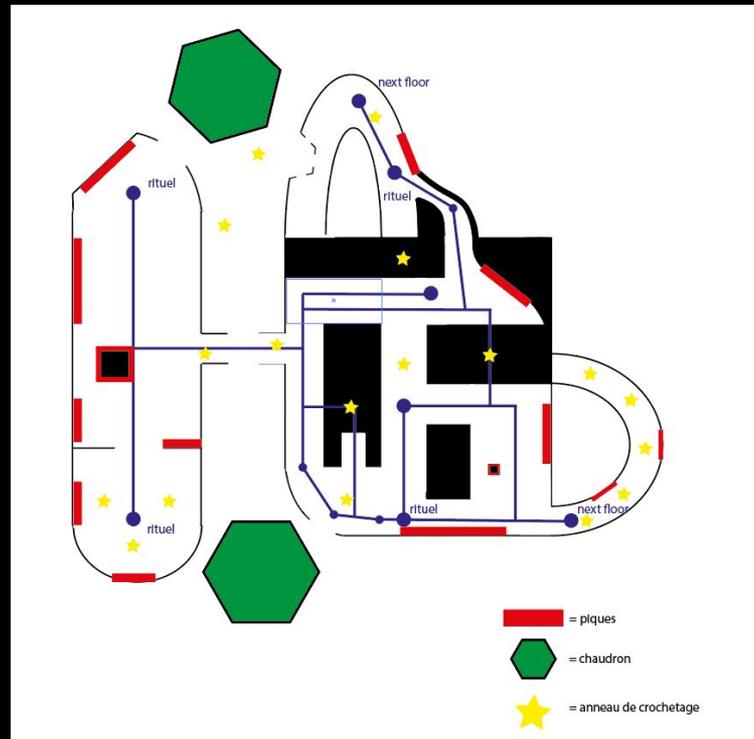


Navigation dans le LD - Layout refined

1er étage



2ème étage



Situation intéressante - Platform into mobpack



Le joueur sautant sur la plateforme prend un risque.

S'il reste trop longtemps; il tombera directement sur la zone du rituel, au milieu de tous les ennemis.

Situation intéressante - Rituel into rituel



Le joueur au-dessus, en combattant les mobs, s'il ne fait pas attention va reculer.

S'il recule trop il tombera en bas, dans une petite zone de repos avant de reprendre directement avec une zone rituel en bas.

Situation intéressante - Multiple enemies down



Si le joueur fait un combo, il peut envoyer plusieurs ennemis en même temps dans ce chaudron en partant de la zone rituel d'au-dessus.

Situation intéressante - Trois plateformes



Ayant peu de piques, le joueur va devoir se grab sur les plateformes au-dessus. S'il gère bien son timing, il pourra faire tomber toutes les plateformes sous les mobs en dessous, ne laissant qu'un petit et une gargouille.

Situation intéressante - Anneaux



Le joueur peut, dans ce couloir exigu, se faire encercler, s'il gère bien sa transition entre chaque anneau avec le grappin, il réussira à distancer les mobs et pourra atterrir sur une plateforme destructible à la fin.

Situation intéressante - Circulation deux côtés



Le joueur peut circuler des deux côtés de l'arène, grâce aux grappins, les différents ennemis.

Chaque côté de la map apporte ses subtilités.

Interface Utilisateur

Interface Utilisateur - Joueur - menus



Menu d'accueil



Écran de score, il apparaît en fin de partie

Interface Utilisateur - Joueur - Victoire et Défaite



Lorsque le joueur atteint la condition de victoire, le jeu s'arrête et affiche cet élément.



Lorsque le joueur entre en condition de défaite, le jeu s'arrête et affiche cet élément.

Interface Utilisateur - Joueur - Barre de vie

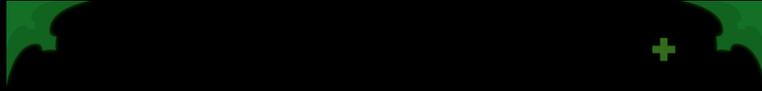


Le nombre de points de vie du joueur est indiqué à l'écran par des chaînes.

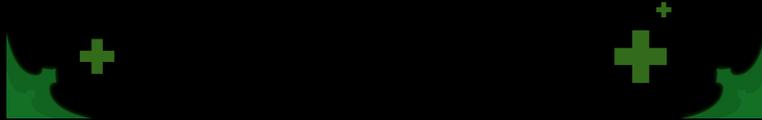


Chaque maillon de la chaîne représente 10% des points de vie du joueur.

Interface Utilisateur - Joueur - Soin et Low PV

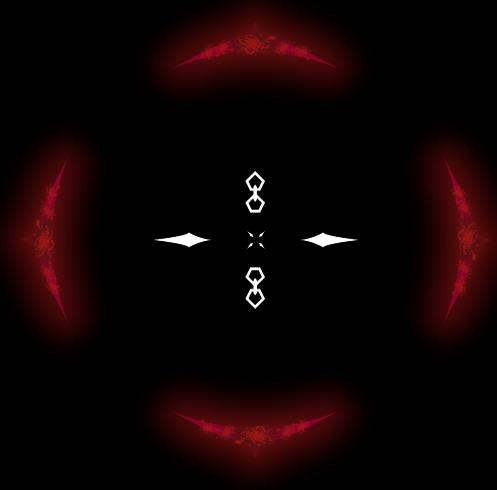


Lorsque le joueur récupère un pack de soin, cet élément s'affiche pendant 2 secondes.



Lorsque le joueur n'a plus que 10% de ses points de vie maximum, cet élément s'affiche à l'écran et persiste tant que le joueur ne récupère pas de points de vie.

Interface Utilisateur - Joueur - Réticule complet

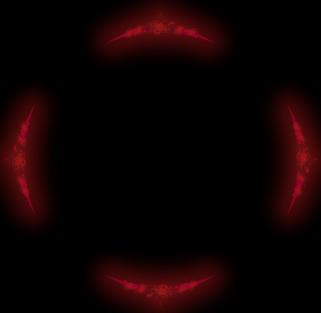


Nous avons pensé chaque élément du réticule pour former un tout et une forme cohérente.

Interface Utilisateur - Joueur - Dégâts



Lorsque le joueur reçoit un coup, la direction du coup reçu est indiquée par un arc de cercle.



Les arcs de cercle sont cumulables dans le cas où le joueur reçoit des coups de tous les côtés.

Interface Utilisateur - Outils - Attaque du joueur



De base, le réticule du joueur comprend cet élément.
Il indique que si le joueur donne un coup il ne touchera aucun ennemi.



Lorsque cet élément se remplit, cela signifie que si le joueur donne un coup un ennemi sera touché.

Interface Utilisateur - Outils - Grappin



Lorsque cet élément est affiché à l'écran, le joueur peut utiliser son grappin.

Si cet élément n'est pas affiché, le grappin n'est pas utilisable.



Interface Utilisateur - Objectif du joueur

Lorsqu'une Gargouille est éliminée, l'élément d'UI associé baisse en opacité et devancé d'une croix.

À chaque Gargouille éliminée, un de ces éléments d'UI connaît le même traitement.

L'objectif du joueur est constamment affiché à l'écran comme ci-dessous :



Sound Design

Sound Design - Event List

Feedback Fichier Édition Affichage Insertion Format Données Outils Extensions Aide

100% 123 Par dé... 10 B I A

| | A | B | C | D | E |
|----|-------------------------------|----------|-----------|--|------------------------------|
| 1 | | | | | Joueur |
| 2 | Nom | Priorité | Etat | Quand | Description |
| 3 | Saut 1 | I | En cours | Le joueur commence le saut | |
| 4 | Saut 2 | I | En cours | Atterissage | |
| 5 | Coup reçu | II | Fin | le joueur prend un dégât | ouch.mp3 |
| 6 | Coup donné | II | En cours | le joueur donne un coup | Bonk.mp3 |
| 7 | Coup | I | En cours | attaque | Vent.mp3 |
| 8 | Réussite renvoi de projectile | II | En cours | Lorsque le joueur a la possibilité de frapper dans le bon timing | Alerte sur l'ATH |
| 9 | PV low | II | En cours | pas beaucoup de point de vie | |
| 10 | bruit de pas | III | En cours | se deplace | bruit de pas |
| 11 | | | | | Ennemi 1 (l'oeil) |
| 12 | Nom | Priorité | Etat | Quand | Description |
| 13 | Toucher | III | En cours | Reçoit un coup d'attaque simple | Bruit de l'ennemie |
| 14 | Impact 1 | III | En cours | L'ennemi percute un mur | bruit de mur ? |
| 15 | Marche | III | En cours | L'ennemi se place | Bruit de sol |
| 16 | Impact sur mur de piquants | III | En cours | L'ennemi touche un mur de piquants | Son de l'ennemi |
| 17 | Invocation brisé | II | En cours | Un oeil est frapper | Verre qui se brise ? |
| 18 | Invocation | II | En cours | Les oeil invoque gargouille | Woga bouga ? fouche langue ? |
| 19 | Spawn | II | En cours | | Pouf |
| 20 | furie | II | Abandonné | | |
| 21 | | | | | Gargouille |
| 22 | Nom | Priorité | Etat | Quand | Description |
| 23 | Toucher | III | En cours | Reçoit un coup d'attaque simple | Bruit de l'ennemie |

+ Son Visuel UI

Visual Effects

Visual Effects - Liste

Feedback ☆ 📁 ☁

Fichier Édition Affichage Insertion Format Données Outils Extensions Aide

🔍 ↶ ↷ 🖨 🗨 100% ▼ € % ⏴ ⏵ 123 | Par dé... ▼ - 10 + **B** *I* 🔗 **A** 🎨 🏠 🔄 📏 📑 ⏴ ⏵ 🗨 🗨 🗨 🗨 🗨

| | A | B | C | D | E |
|----|-------------------------------|----------|----------------|--|---------------------------------|
| 1 | | | | | Joueur |
| 2 | Nom | Priorité | Etat | Quand | Description |
| 3 | Attaque | III ▼ | Pas commencé ▼ | Rate une attaque | Trail de vent |
| 4 | Réussite renvoi de projectile | II ▼ | Fini ▼ | Lorsque le joueur a la possibilité de frapper dans le bon timing | Eteincelle bleu |
| 5 | Saut 4 | II ▼ | Fini ▼ | Atterissage | Pouf de fumé |
| 6 | Coup donné 1 | X ▼ | Fini ▼ | le joueur donne un coup | animation coup arme |
| 7 | Vitesse de marche | X ▼ | Abandonné ▼ | Le joueur se déplace à la vitesse maximum | "Traits" explicitant la vitesse |
| 8 | Saut 2 | X ▼ | Abandonné ▼ | Le joueur commence le saut | |
| 9 | | | | | Ennemi 1 (foeil) |
| 17 | | | | | Gargouille |
| 18 | Nom | Priorité | Etat | Quand | Description |
| 19 | spawn | II ▼ | En cours ▼ | Spawn | eclair |
| 20 | Gros tir 3 | III ▼ | En cours ▼ | Impacte gros tir | Pouf de fumé |
| 21 | Mort | I ▼ | Fini ▼ | Les PV de l'ennemi tombent à zero | gerbe de caicloi |
| 22 | Impact 1 | X ▼ | Fini ▼ | L'ennemi percute un mur | bruit de mur ? |
| 23 | Gros tir 1 | X ▼ | Fini ▼ | Gros tir | boule de feu |
| 24 | Briser invocation | X ▼ | Abandonné ▼ | | |
| 25 | Invocation | X ▼ | Abandonné ▼ | | |
| 26 | | | | | Flamme |
| 29 | | | | | Lave |
| 33 | | | | | Grappin |
| 34 | Nom | Priorité | Etat | Quand | Description |
| 35 | Grappin tir | III ▼ | Pas commencé ▼ | | Eteincelle jaune orange |

+ ☰ Son ▼ Visuel ▼ UI ▼

Overture

Ouverture

Afin d'améliorer l'expérience de jeu proposée par *PushBack*, nous avons des pistes d'amélioration qui demanderaient de retravailler certains aspects du jeu.

Ouverture - NME Gargouille

Actuellement, la Gargouille rencontre certaines difficultés pour établir une ligne de vue. La ligne de vue est trouvée lorsqu'une boule de feu simulée dispose de l'espace nécessaire pour se frayer un chemin jusqu'au joueur. Les autres mobs interfèrent sur la ligne de vue (alors que tant qu'elle n'a pas été renvoyée par le joueur, elle ne leur fera aucun dégât).

Nous souhaiterions retravailler ce point, en plus d'ajouter la possibilité pour celle-ci d'annuler un tir si la ligne de vue est perdue lorsque la boule de feu est en train d'être chargée. Cela pourrait permettre au joueur de prendre le risque de voir une boule de feu apparaître mais peut-être de la renvoyer ou d'essayer de casser la ligne de vue pour empêcher le projectile d'apparaître.

Ouverture - Zones d'invocation

Nous souhaitons mettre en place un système de spawn des mobs différents.

Les Oculus Gardes auraient pu apparaître grâce à la présence d'une Gargouille dans une zone d'invocation, et inversement, des Oculus Gardes auraient pu faire apparaître une Gargouille dans une zone d'invocation.

Cette gestion des zones d'invocation nous aurait permis de mettre en place une nouvelle condition de victoire.

Ouverture - Condition de victoire

Lors de playtest, nous avons tenté de mettre au point une condition de victoire différente.

Au lieu de gagner en éliminant cinq Gargouilles, le joueur gagnait la partie lorsque trois Gargouilles étaient éliminées simultanément.

Pendant ce playtest, il était trop difficile de parvenir à cette condition de victoire, sauf en suivant un schéma très particulier, ce que nous ne souhaitons pas : une fois que le joueur avait saisi ce schéma, il gagnait très rapidement.

Cependant, cette condition de victoire créait une dynamique de navigation entre les zones d'invocation très intéressante.

En effet, le joueur avait alors besoin de se déplacer très rapidement dans le niveau pour parvenir à gagner, en plus d'ajouter une dimension stratégique pour le joueur.



Push Back

Game Design Document
