

Game Concept Document

Projet Synos

Synos

Roguelite Narratif sur PC
Solarpunk

"Une histoire de reconstruction de soi au cœur du chaos."

Un roguelite nerveux où le but est de construire un foyer.

Gamer confirmé - Aventurier

Steam

Premium

Unreal Engine 4

Sommaire

- I. Présentation

- USP
- Concurrence
- Public cible
- Modèle économique

- II. Game Design

- Thèmes
- Mécaniques de gameplay
- Boucles de gameplay
- Objectifs
- Challenge
- Récompense
- Les 3C
- Win & Game Over
- Personnages
- Ennemis
- Décors
- Éléments de décor
- Structure
- Interfaces
- Tutoriel

- III. Tableaux

- Game System
- Moodboards
- Signes et feedbacks
- Système économique
- Tableau de challenge
- Tableau de distribution
- Planning

I. Présentation

- USP
- Notre jeu se veut original de par l'univers contrasté entre dystopie et utopie dans lequel évolue le personnage principal, et la thématique de libération de soi à travers un voyage initiatique, visant à améliorer sa condition réelle par la construction de son imaginaire.

I. Présentation

• CONCURRENCE

| Jeux concurrents | Points forts | Points faibles / à améliorer |
|---|--|--|
|  | Très diversifié sur tout Salles secrètes Axé sur l'imaginaire du perso | Salles très géométriques Peu contemplatif |
|  | Rencontre avec des PNJs Narration forte Héros unique | 2.5D isométrique |
|  | Amélioration entre les runs Les ressources sont gardées | 2D Dimension RPG Peu de narration |
|  | Le but est de récolter des ressources Hameau à développer | Beaucoup de gestion Inventaire très contraint |

I. Présentation

- PUBLIC CIBLE
 - Nous visons un public européen habitué au roguelite et qui possède une culture vidéoludique avancée qui lui permettra de surmonter les challenges du jeu. L'âge se situe entre 20 et 30 ans avec un budget moyen et 1 - 2 heures de jeu par jour. Le profil visé est Aventurier.
- MODELE ECONOMIQUE
 - Jeu premium sans microtransactions, le jeu est fourni en entier dès l'achat et ne stoppera pas le joueur.

II. Game Design

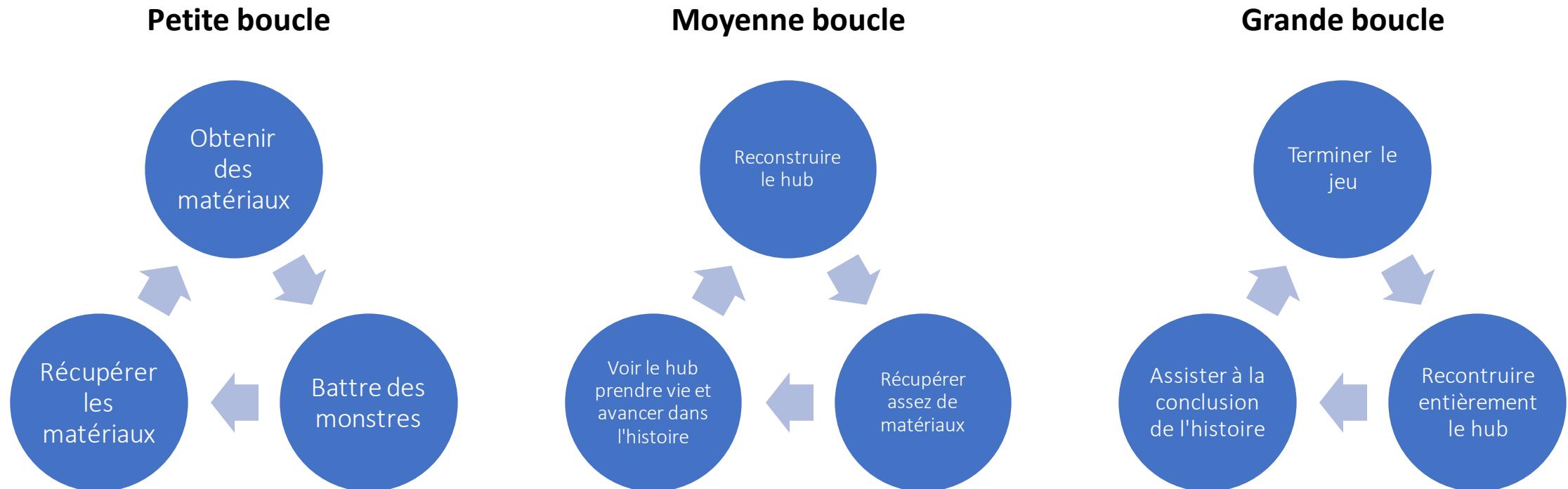
- THEMES
- Notre jeu aborde les thèmes de l'isolation sociale et des épreuves pour surmonter cette dernière.
- Sur la forme, dans le monde réel, il s'agit d'un appartement gris, sale et désordonné tandis que dans l'imaginaire du personnage, le monde est plus coloré et vivant, à l'image du solarpunk où la société se reconstruit petit à petit et offre de l'espoir.
- Nous voulons ainsi communiquer un message positif à nos joueurs en montrant qu'il est possible de se relever d'une impasse dans un monde qui ne nous correspond pas.
- Nous voudrions que le joueur se souvienne de l'intensité des épreuves qu'il a dû franchir pour aider le personnage à construire sa maquette.

II. Game Design

- MECANIQUES DE GAMEPLAY
- **Coeur** : exploration des biomes à la recherche de matériaux (marcher, tuer des monstres).
- **Secondaire** : construction de bâtiments pour le hameau et amélioration de ceux-ci.
- **Exotique** : réfléchir (salle avec des énigmes qui donnent du loot)

II. Game Design

- BOUCLES DE GAMEPLAY



II. Game Design

- OBJECTIFS
- **Court terme:** Obtenir des matériaux -> Tutoriel montrant les combats contre les monstres et les points de récolte.
- **Moyen terme:** Reconstruire le hub -> Mise en service des matériaux dans les plans de construction des bâtiments, et apport de nouveaux éléments de jeu avec chaque construction.
- **Long terme:** Terminer le jeu -> Interlude narratif à chaque construction-clé dans le hub.

II. Game Design

- CHALLENGE
- **Compétences challengées:**
Endurance, Observation, Timing, Précision, Réflexion, Gestion
- **Éléments de difficulté:**
Ennemis, Salles, Nombre de matériaux, Nombre d'équipements, Nombre d'ennemis par salle, Agencement des salles.
- La difficulté augmentera au fur et à mesure du nombre de salles traversées et affectera les éléments cités ci-dessus, et ce pour tous les biomes. (voir tableau de difficulté)

II. Game Design

- RECOMPENSE
- **Court terme:** (A la mort d'un ennemi) Effets visuels et drop des matériaux et de la vie sur le sol, son dès qu'on ramasse les matériaux.
- **Moyen terme:** (A la construction d'un bâtiment) Animation en timelapse de la construction, nouveau bonus/équipement/biome disponible.
- **Long terme:** (A la fin du jeu) Cinématique de fin qui conclut l'histoire et le jeu, changement de l'image de l'écran titre.

II. Game Design

- LES 3C
- **Character:** Personnage agile capable de se déplacer, sauter et de dasher. Il pourra également attaquer ses ennemis au moyen de différentes armes.
- **Caméra:** Vue TPS de derrière le personnage, légèrement au-dessus et dirigée sur la tête du personnage, de manière à avoir une vision large devant lui. Le personnage se tourne avec la caméra.
- **Controller:** Se joue à la manette pour permettre des nuances dans le déplacement (configuration Xbox):
 - Joystick gauche/Dpad: Contrôle déplacements
 - Joystick clic gauche: Sprint
 - Joystick droit: Contrôle caméra
 - Joystick clic gauche: Visée
- Bouton A: Sauter
- Bouton B: Utiliser un objet de soin
- Bouton X: Dash/Esquive
- Bouton Y: Interagir
- Bouton L: Attaque à distance rapide
- Gachette L: Attaque à distance puissante
- Bouton R: Attaque au CàC rapide
- Gachette R: Attaque CàC puissante
- Start: Pause

II. Game Design

- WIN & GAME OVER
- **Comment gagner:** Pour gagner une partie, le joueur devra battre le boss du biome dans lequel il aura choisi d'aller s'aventurer. Il pourra ainsi conserver la totalité des matériaux qu'il a récupéré.
Pour gagner le jeu, le joueur devra reconstruire le hameau en entier et avoir recueilli tous les PNJ.
- **Comment perdre:** Pour perdre une partie, il faut simplement mourir en perdant tous ses points de vie. Le joueur perdra alors une partie de ses matériaux. Après coup, le joueur pourra recommencer une nouvelle expédition dans un biome de son choix à partir du hameau. Une salle dans le biome dans lequel il est mort recevra une augmentation de difficulté et de récompense.

II. Game Design

- PERSONNAGES
- **Jasmin Santoga:** Le personnage principal qui sera l'avatar du joueur dans le monde du jeu. C'est à travers lui qu'il interagira avec les éléments qui l'entourent, à la fois dans le monde réel et dans le monde imaginaire du personnage.
- **Mouvement:** Jasmin est très agile et pourra se déplacer rapidement, sauter et dasher pour explorer l'environnement et combattre.
- **Aptitudes:** Notre jeu étant un roguelite, notre personnage n'a pas d'aptitudes particulières dès le départ, mais les obtiendra plutôt avec l'équipement qu'il pourra trouver dans ses explorations. Il pourra également améliorer ses statistiques de base en améliorant certains bâtiments.

II. Game Design

- PERSONNAGES
- **Scorpion géant:** Il s'agit du premier PNJ que rencontrera le joueur, dans les plaines. De nature amicale, il est originaire du Désert. Il représente la partie sociale du personnage principal.
- Le scorpion rencontrera Jasmin dans les plaines après 3 constructions. Le scorpion rejoindra alors Synos, et débloquera les plans de son abri. Une fois construit, il débloquera l'accès au biome du Désert en remerciement.

II. Game Design

- PERSONNAGES
- **Tem:** Il s'agit du second PNJ que rencontrera le joueur, dans le désert. Surnommé "l'homme aux échasses", c'est un vieil homme énergétique. Il représente la partie persévérante du personnage principal.
- Jasmin rencontrera Tem après avoir construit l'abri du scorpion ainsi que 6 bâtiments. Il rejoindra également Synos et débloquera les plans de sa cabane. Une fois construite, il offrira ses échasses à Jasmin, qui pourra alors accéder aux Marais.

II. Game Design

- ENNEMIS
- Il y a 4 ennemis différents par niveau, dont 3 ennemis rencontrés aléatoirement dans les salles du niveau et 1 boss à la fin du niveau. Chaque ennemi dispose de caractéristiques qui le rendent unique.
- Le joueur pourra aussi rencontrer des versions améliorées de ces mêmes ennemis dans une salle boostée par une de ses morts antérieures.
- Les boss ne seront rencontrés que quand le joueur aura traversé au moins 4 salles, dans une salle dédiée à leur combat.

II. Game Design

- ENNEMIS DES PLAINES

- **Ennemi #1:**

Petit – Biologique

Lent et attaque au CàC

Pensé pour être simple à vaincre

Compétences challengées: Observation, Adresse

- **Ennemi #2:**

Petit - Mécanique

Fait tourner une pale tranchante

Pensé pour challenger le timing du joueur

Compétences challengées: Observation, Timing, Adresse

- **Ennemi #3:**

Moyen - Mécanique

Ennemi au CàC volant

Pensé pour être difficile d'accès et exploiter la verticalité

Compétences challengées: Observation, Timing, Adresse

II. Game Design

- ENNEMIS DU DESERT
- **Ennemi #4:**
Petit – Mécanique
Attaque au CàC en ligne droite en accélérant quand le joueur passe devant
Pensé pour avoir un modèle d'attaque simple à comprendre
Compétences challengées: Timing, Adresse
- **Ennemi #5:**
Petit – Biologique
N'attaque pas directement le joueur mais répand des zones de dégâts
Pensé pour gêner le joueur
Compétences challengées: Observation, Adresse
- **Ennemi #6:**
Moyen – Biologique
Ennemi se terrant sous terre pour surgir sous le joueur
Pensé pour être discret et dangereux
Compétences challengées: Observation, Précision

II. Game Design

- ENNEMIS DU MARAIS
- **Ennemi #7:**
Petit – Mécanique
Ennemi fragile très rapide qui court sur le terrain en ignorant le joueur
Pensé pour gêner le joueur
Compétences challengées: Timing, Précision, Adresse
- **Ennemi #8:**
Petit – Biologique
Ennemi lent avec beaucoup de vie qui laisse une zone de dégâts sur son passage
Pensé pour être difficile à vaincre
Compétences challengées: Observation, Adresse
- **Ennemi #9:**
Moyen – Mécanique
Ennemi pouvant se rendre invulnérable quand il est attaqué
Pensé pour challenger le timing du joueur
Compétences challengées: Observation, Précision, Timing

II. Game Design

- BOSS
- **Plante carnivore géante:**
Biologique
Ennemi fixe au centre de sa salle qui tentera de mordre le joueur ou de lui envoyer des projectiles s'il se trouve loin.
Compétences challengées: Observation, Adresse
- **Golem solarpunk:**
Mécanique
Crée des ondes de choc en se déplaçant, peut invoquer des petits ennemis et tirer un canon laser.
Compétences challengées: Observation, Timing, Adresse
- **Tréant de mangrove:**
Biologique
Fixe sur le mur du fond de sa salle et contrôle les éléments pour attaquer le joueur.
Compétences challengées: Observation, Adresse, Précision, Timing

II. Game Design

- DECORS
- **Monde réel:**
Chambre de Jasmin: Appartement une pièce, humide et sale, reflétant la situation misérable de Jasmin. Un lit, un bureau, une cuisine, et bien sûr, la maquette de Synos.
- C'est dans ce décor que se déroulera la trame scénaristique en dehors du monde imaginaire de Jasmin.
- **Monde imaginaire:**
- Synos, le foyer: Un grand espace vide situé au sommet d'une colline surplombant le monde imaginaire verdoyant et coloré de Jasmin. C'est ici que le joueur pourra construire le foyer rêvé du personnage. C'est également le point de départ de toutes les expéditions qu'il entreprendra.
- Les plaines: De vastes étendues d'herbes plus ou moins hautes où se trouvent les vestiges d'une civilisation depuis longtemps disparue. La topologie offre parfois un peu de verticalité.
- Le désert: Un désert aride et rocheux où une exploitation minière semble avoir eu lieu. De nombreux couloirs de mine et des canyons sont présents pour changer la façon d'attaquer du joueur.
- Les marais: Des arbres de mangrove reliés par des ponts en bois au-dessus d'une eau croupie peu profonde, offrant la possibilité de prendre de la hauteur pour éviter les dangers proches du sol.

II. Game Design

- ELEMENTS DE DECOR

- **Monde réel:**

- Maquette: Permet d'entrer dans le monde imaginaire de Jasmin. Elle évoluera au fur et à mesure que l'histoire avance et que des bâtiments sont construits.

- Ordinateur: Donne des informations sur le narratif actuel

- Réfrigérateur: Permet de consulter des informations sur de précédentes runs

- Porte: Quitter le jeu

- **Monde imaginaire:**

- Hub:

- Panneau de construction: Permet de consulter les matériaux nécessaires pour un projet de construction. Permet de construire le bâtiment associé si le joueur possède suffisamment de matériaux

- Campement: Sert de point de respawn en cas de mort en run

- PNJs: Quand débloqué, parle au joueur

- Ascenseur: Permet de démarrer une run

- Générateur de l'ascenseur: Utilisé pour le tuto, sert à activer l'ascenseur.

- Biomes:

- Points de récolte biologique: Permet de récupérer quelques matériaux biologiques sans tuer de monstres.

- Points de récolte mécanique: Permet de récupérer quelques matériaux mécaniques sans tuer de monstres.

- Coffre lourd: Contient une pièce d'équipement au hasard.

- Tonneau explosif: Explosé quand il est attaqué, et inflige beaucoup de dégâts dans un rayon autour de lui

- Portail de suite: Apparaît quand une salle est terminée et permet d'accéder à la suivante.

- Portail de boss: Apparaît toutes les 4 salles terminées et permet d'aller affronter le boss du biome.

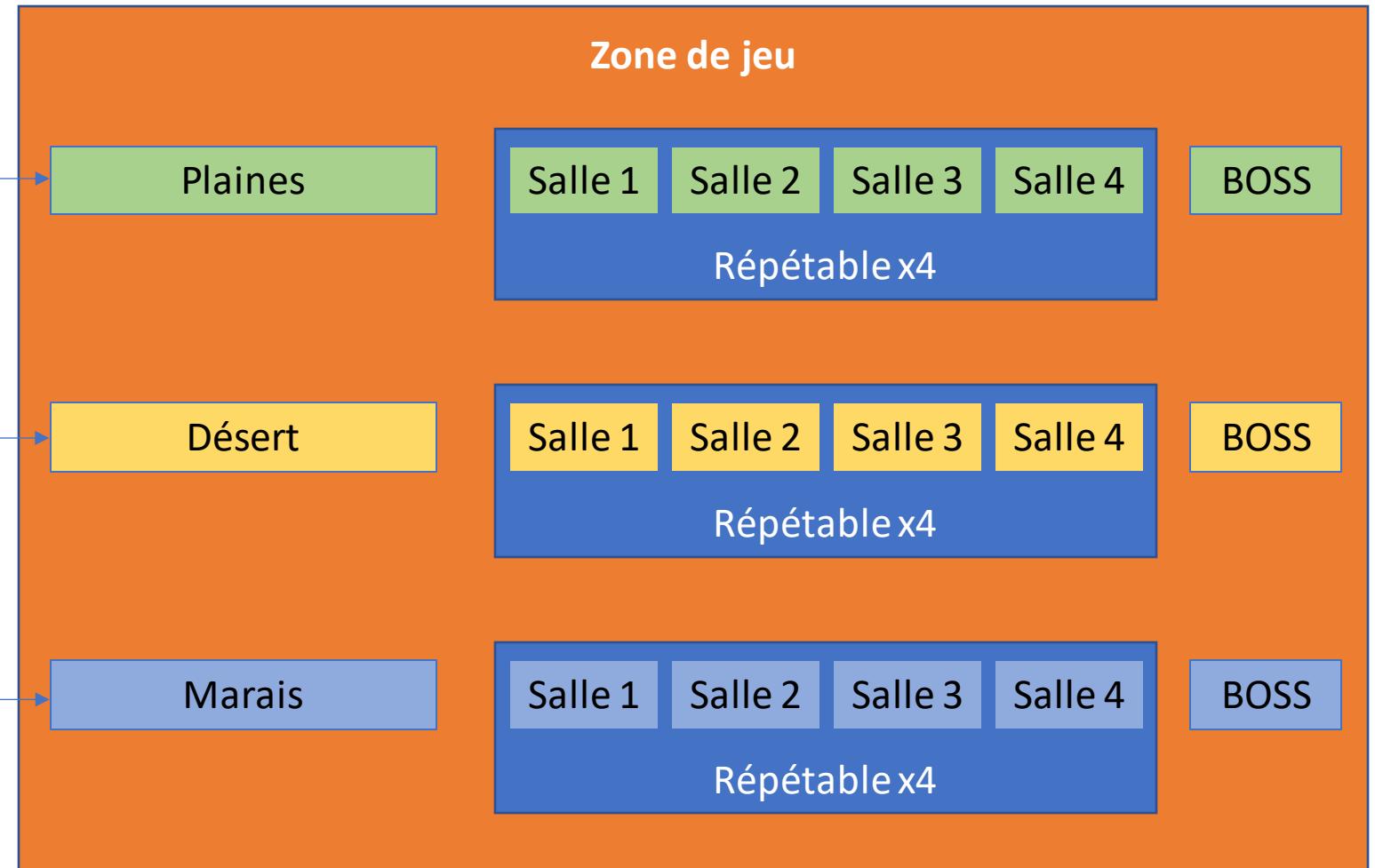
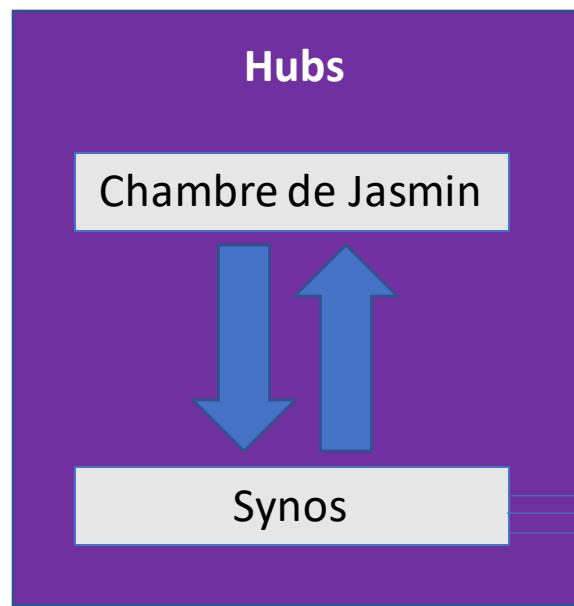
- Portail de fin: Apparaît après avoir vaincu un boss et est l'unique moyen de retourner à Synos sans perdre de matériaux

II. Game Design

- STRUCTURE
- Notre jeu se divise en plusieurs catégories de zones de jeu:
- **Le hub:** Appartement & Synos (imaginaire), où le gameplay est calme et où le développement du jeu se déroule en majeure partie, aussi bien en histoire qu'en construction de Synos.
- **Les biomes:** Les plaines, Le Désert et le Marais qui peuvent être comparés à des **chapitres ou régions**, que le joueur pourra débloquer uniquement en finissant au moins une fois l'ancien et en construisant un bâtiment spécifique avec les matériaux obtenus sur le boss (excepté les Plaines accessibles dès le début du jeu). En raison de la nature roguelite de notre jeu, le joueur sera amené à rejouer dans des biomes qu'il a déjà terminés, bien qu'il ait le choix du biome qu'il veut explorer.
- **Les salles:** Elles constituent un biome, pouvant être comparées aux **niveaux** du biome, et sont choisies aléatoirement. Il s'agit des zones de gameplay dynamique. Pour finir une salle, il faut éliminer tous ses monstres. Un portail apparaîtra alors pour accéder à la salle suivante. Si le joueur a complété 4 salles, il aura également accès à un portail de couleur différente pour accéder au boss. S'il décide de continuer son exploration, il aura de nouveau à traverser 4 salles et le boss deviendra plus difficile. Ce choix pourra être effectué 4 fois par expédition avant que le joueur ne soit forcé à affronter le boss.

II. Game Design

- STRUCTURE



II. Game Design

- INTERFACES
- **Menu principal:**
Un écran avec le titre du jeu et en fond la maquette.
-Bouton Nouvelle Partie
-Bouton Continuer
-Bouton Quitter
- **Pause:**
Un écran où s'affiche tout ce que le joueur récupère pendant son expédition. Le jeu est mis en pause et est flou en fond.
-Bouton Reprendre
-Bouton Recommencer
-Bouton Revenir à Synos
- **Interface de construction:**
Un écran qui affiche le bâtiment choisi et les matériaux requis pour le construire/améliorer (disponible à tous les emplacements de construction)
-Bouton Construire
- **Interface de mort/victoire:**
Un écran récapitulatif de l'expédition affichant ce que le joueur a récupéré, avec un message en fonction de la victoire du joueur ou non. L'écran de mort verra ses équipements disparaître et ses matériaux réduits.
-Bouton Revenir à Synos

II. Game Design

- TUTORIEL
- Notre objectif est de faire découvrir progressivement au joueur les mécaniques du jeu.
- **Phase 1: La mécanique cœur:**
Le jeu commencera dans le hub juste après l'introduction. Ici se trouvent plusieurs monstres faibles, mais le joueur n'a pas encore moyen de les combattre. Pour cela, il devra s'essayer au déplacement du personnage via un parcours simple de saut dans le hub, afin de récupérer une arme de base: le baton. Une fois récupéré, le joueur pourra se débarrasser des monstres qui rodent dans le hub afin de commencer la reconstruction, lui apprenant les fondamentaux du combat et de la récupération de matériaux.
- **Phase 2: La mécanique secondaire:**
Une fois les ennemis vaincus, le joueur pourra se promener librement et interagir avec ce qu'il veut. Il trouvera des points de récolte de matériaux, indiqués en surbrillance, qui complèteront les matériaux ramassés sur les ennemis, afin de réparer l'atelier en premier lieu. Une fois sur pied, le joueur pourra accéder au générateur de l'ascenseur, situé au bout d'un parcours inaccessible sans passer par le toit de l'atelier. Une fois l'ascenseur en fonctionnement, le joueur a officiellement terminé le tutoriel et peut effectuer sa première run dans les Plaines.

III. Tableaux

- GAME SYSTEM

| Gameplay | Roguelite | Aventure | Combat |
|-------------|--------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Mécaniques | Ramasser du butin en marchant dessus | Interagir Chercher Explorer | Attaquer Se défendre Esquiver |
| Compétences | Endurance Réflexion Stratégie | Réflexion Observation Logique | Timing Précision Observation |

III. Tableaux • MOODBOARDS > Appartement



Agencement des props du studio 1 pièce



Exemple Texture et rendu

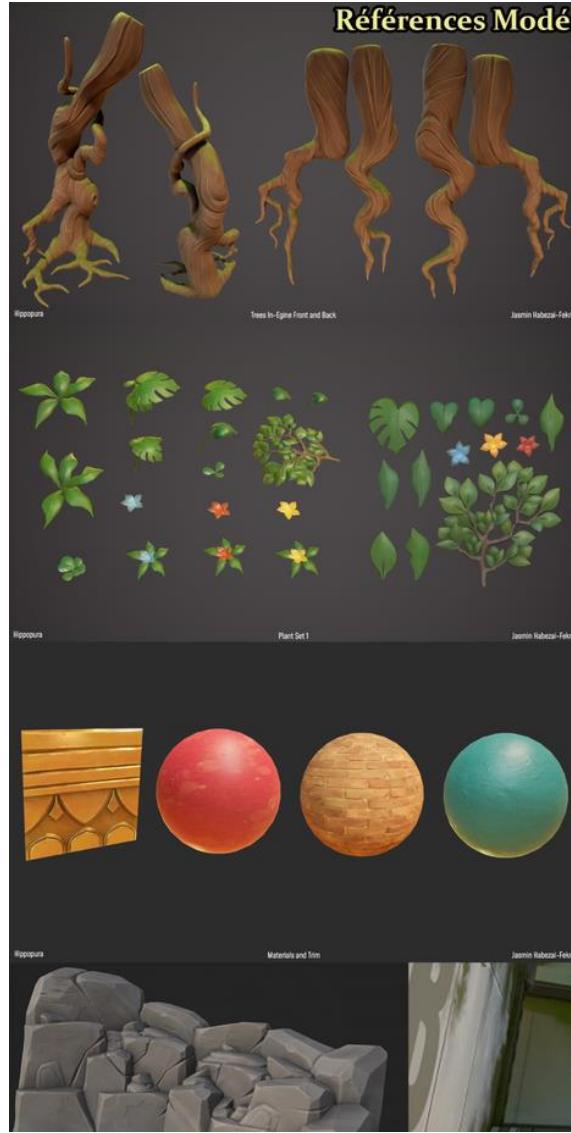


Idée de plein de props et d'agencement



Effet enfermé, light et reflets. Idée de mur avec du relief (interrupteur, ventilo...)

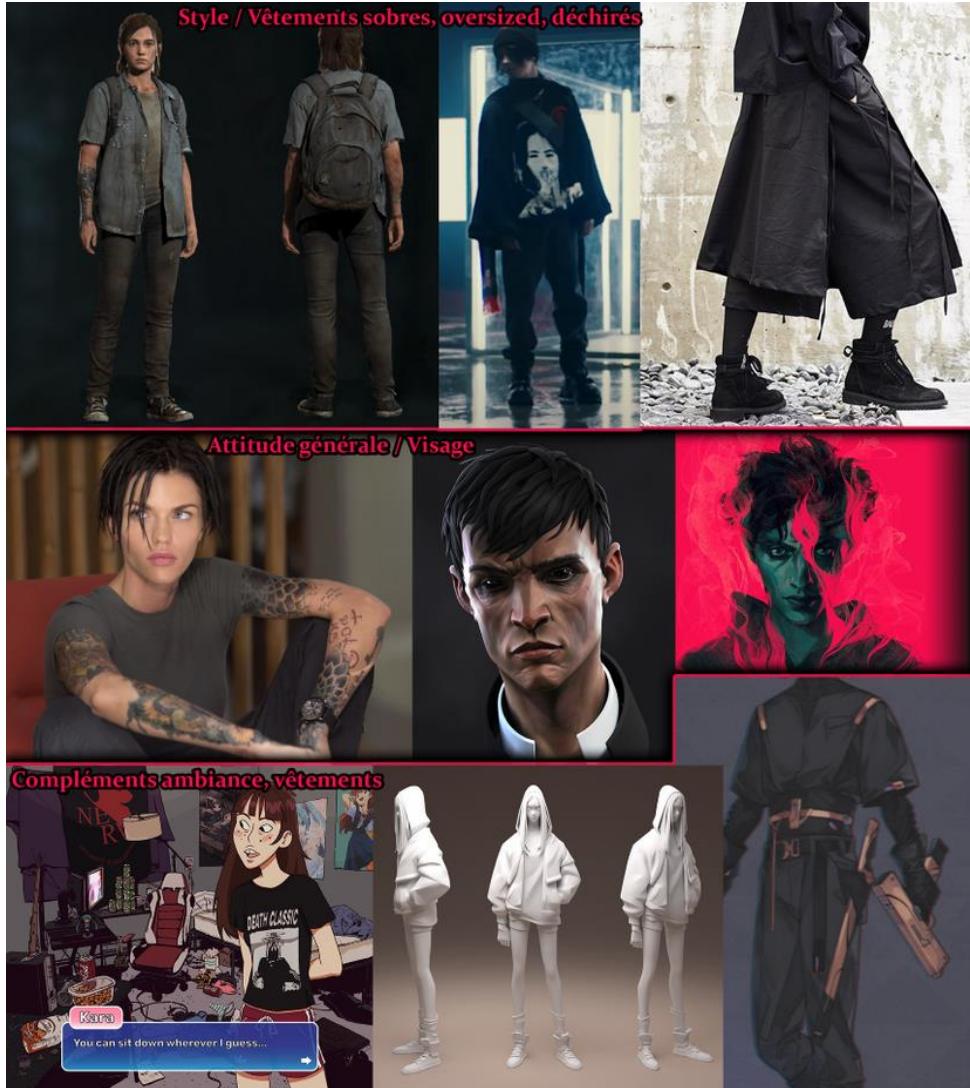
III. Tableaux • MOODBOARDS > Environnement



III. Tableaux • MOODBOARDS > Personnage réel



Détails simplifiés
Peu de détails poussés
(Paumes saillantes, nez, bouche)



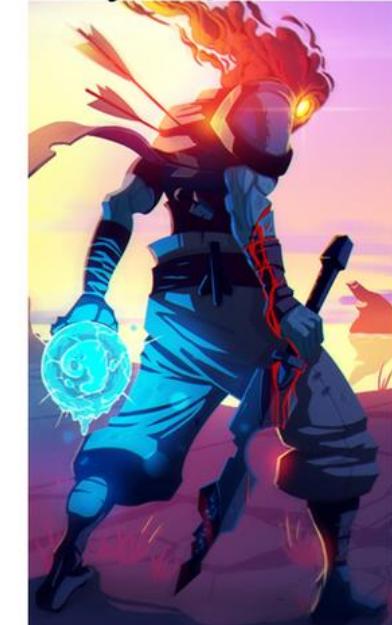
III. Tableaux • MOODBOARDS > Avatar imaginaire



Bonshomme baton



Pose Dynamique de coureur



III. Tableaux

- SIGNES ET FEEDBACKS
- <https://docs.google.com/spreadsheets/d/16GSzy2XfCpXvhzKOat7xgUusp4Fi4ZXf/edit?usp=sharing&ouid=112756704123380642191&rtpof=true&sd=true>

III. Tableaux

- TABLEAU DE CHALLENGE
- https://docs.google.com/spreadsheets/d/1CleNDA_QCcNCAamB7HJ8b7CIKyAh6DaU/edit?usp=sharing&ouid=112756704123380642191&rtpof=true&sd=true

III. Tableaux

- TABLEAU DE DISTRIBUTION
- <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1HJUOOFTiiwMG7ERr6X49IBTPbBhfFo8/edit?usp=sharing&ouid=112756704123380642191&rtzof=true&sd=true>

III. Tableaux

- SYSTEME ECONOMIQUE
- <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1AjiwVRD4rcAQUiS059Tw9heRLcgXI4Uv/edit?usp=sharing&ouid=112756704123380642191&rtpof=true&sd=true>

III. Tableaux

- COURBE D'INTENSITE
- <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1EDmqhn78bAwtSP5x-uusYua5UGfvYYk2/edit?usp=sharing&ouid=112756704123380642191&rtpof=true&sd=true>

III. Tableaux

- ELEMENTS DE DECOR
- <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1tJEyOghzl2kDqJdyGCLZtLyRI4KDLWHg/edit?usp=sharing&ouid=112756704123380642191&rtpof=true&sd=true>

III. Tableaux

- EQUIPEMENTS
- <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1pBVeBp8N0MsZ7950MRiz0lgXd5enab8V/edit?usp=sharing&ouid=112756704123380642191&rtpof=true&sd=true>

III. Tableaux

- RYTHME
- https://docs.google.com/spreadsheets/d/1U369wnZhR4O_k5hSvhmvqmpp5ygea9F6/edit?usp=sharing&ouid=112756704123380642191&rtpof=true&sd=true