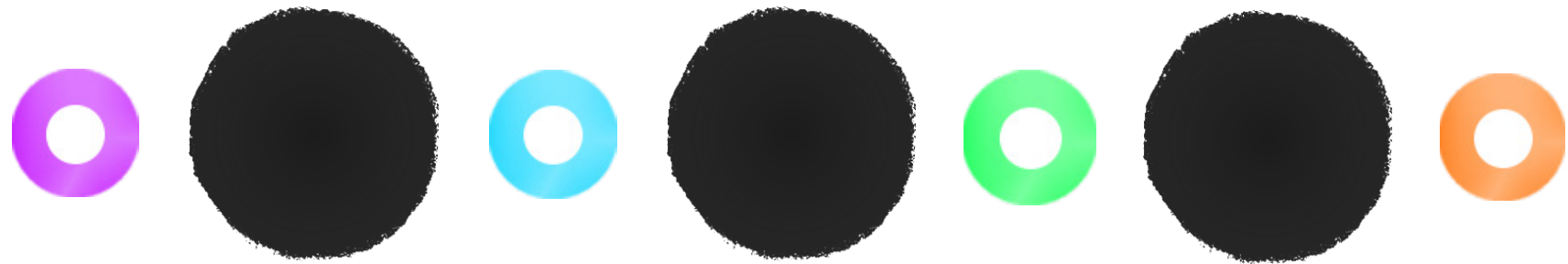




Sommaire

INTRODUCTION.....	4
<i>Description.....</i>	<i>4</i>
FICHE IDENTITÉ.....	5
PILERS DE GAMEPLAY.....	6
3CS.....	7
<i>Camera.....</i>	<i>7</i>
<i>Character.....</i>	<i>8</i>
<i>Controller.....</i>	<i>9</i>
GAMEPLAY.....	10
<i>Mécaniques.....</i>	<i>10</i>
<i>Workflow du jeu.....</i>	<i>14</i>
<i>Boucles de gameplay.....</i>	<i>15</i>
LEVEL DESIGN.....	16
<i>Construction.....</i>	<i>16</i>
DIRECTION ARTISTIQUE.....	17
<i>Graphique.....</i>	<i>17</i>
<i>Références graphiques.....</i>	<i>18</i>
<i>Sonore.....</i>	<i>20</i>



Game Design Document

Introduction

DESCRIPTION

Bisbille est un projet de 4ème année en filière Game Design à l'ICAN.

L'objectif de ce projet était de réaliser un jeu vidéo basé sur la physique en un trimestre.

Le prototype réalisé n'est qu'une première version de notre expérience de jeu. Ce document de design a pour fonction de présenter notre projet.

Alexandre Farcy

Level designer

Kiyan Forestier

Game designer

Florian Hubert

Game designer

Aymeric Godivier

Game designer

Margaux Muller

UI & Graphiste

Oscar Baudry

Sound designer

Guillaume Montella

Programmer Unity



Fiche Identitée

Concept

Bisbille est un jeu d'affrontement en multijoueur local jouable de deux à quatre joueurs. Les joueurs incarnent des entités colorées qui s'affrontent pour être la dernière survivante. Les entités ont le pouvoir d'attirer ou de repousser les adversaires ainsi que la possibilité de dasher. Les joueurs doivent utiliser leurs capacités pour envoyer leurs adversaires dans des trous jusqu'à être le seul restant dans l'arène de jeu.

Genre

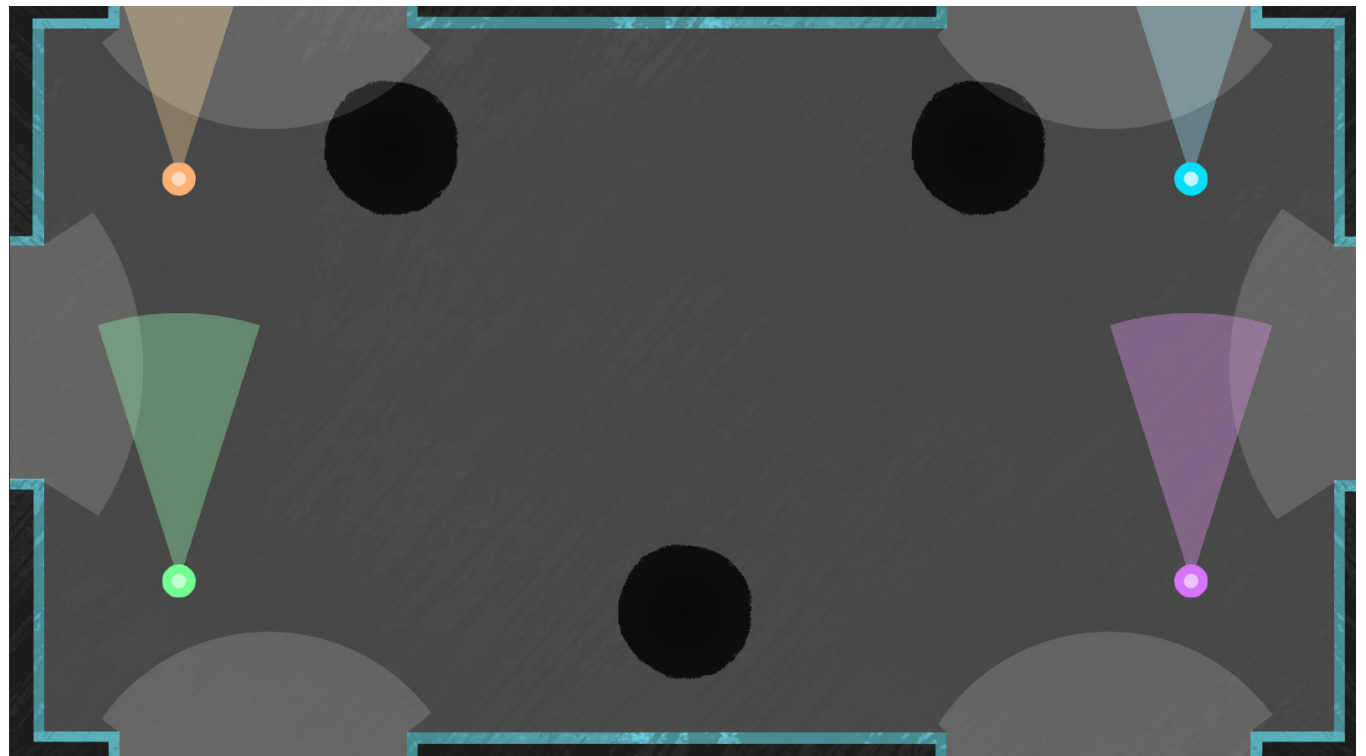
Jeu de combat / Local

Cible

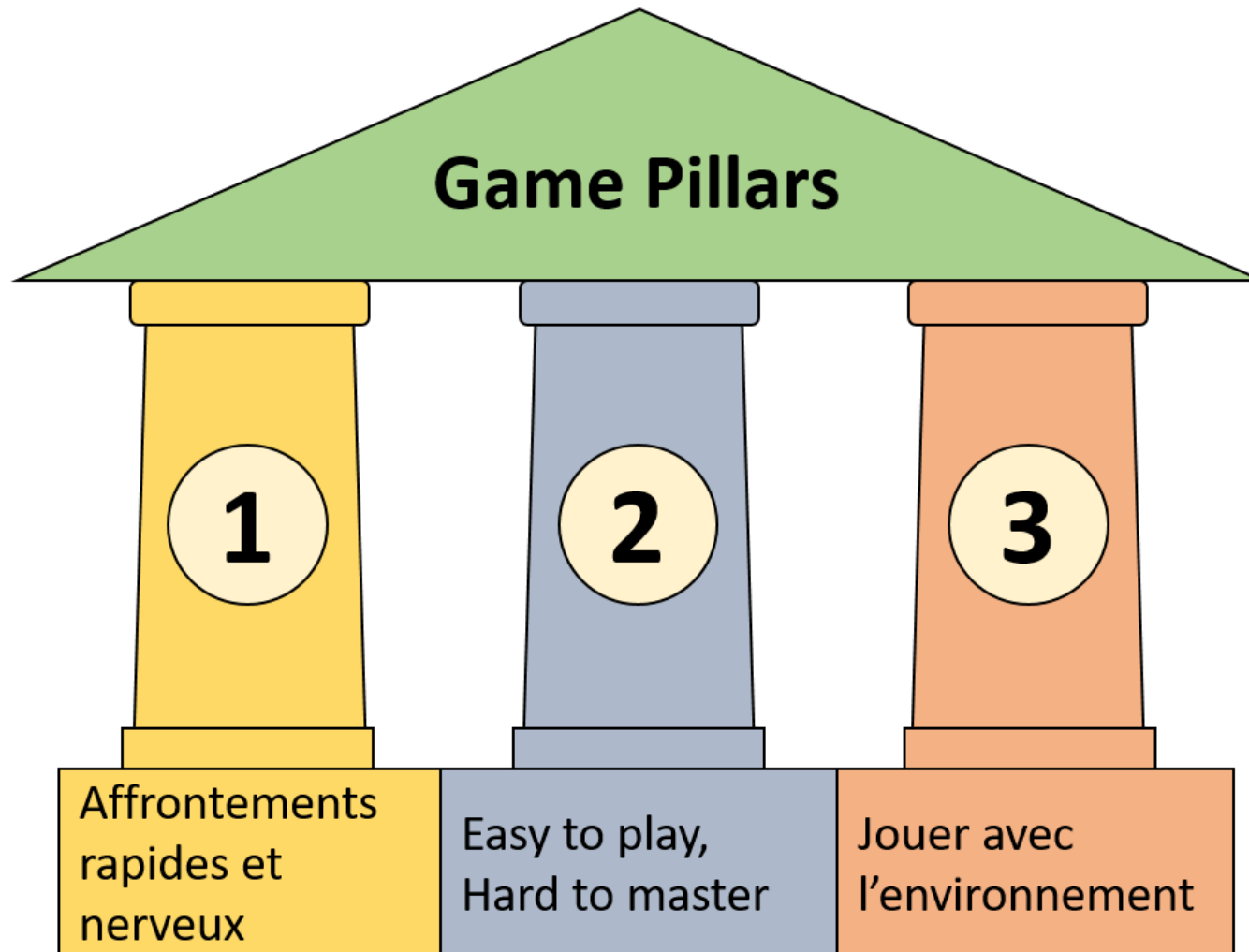
Tout public

Support

Windows



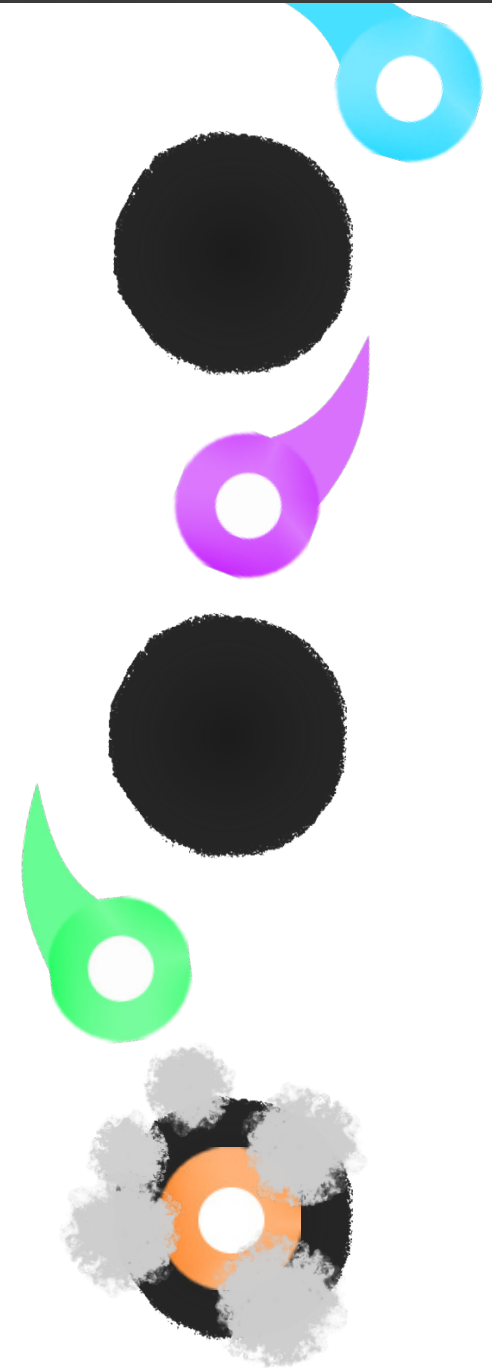
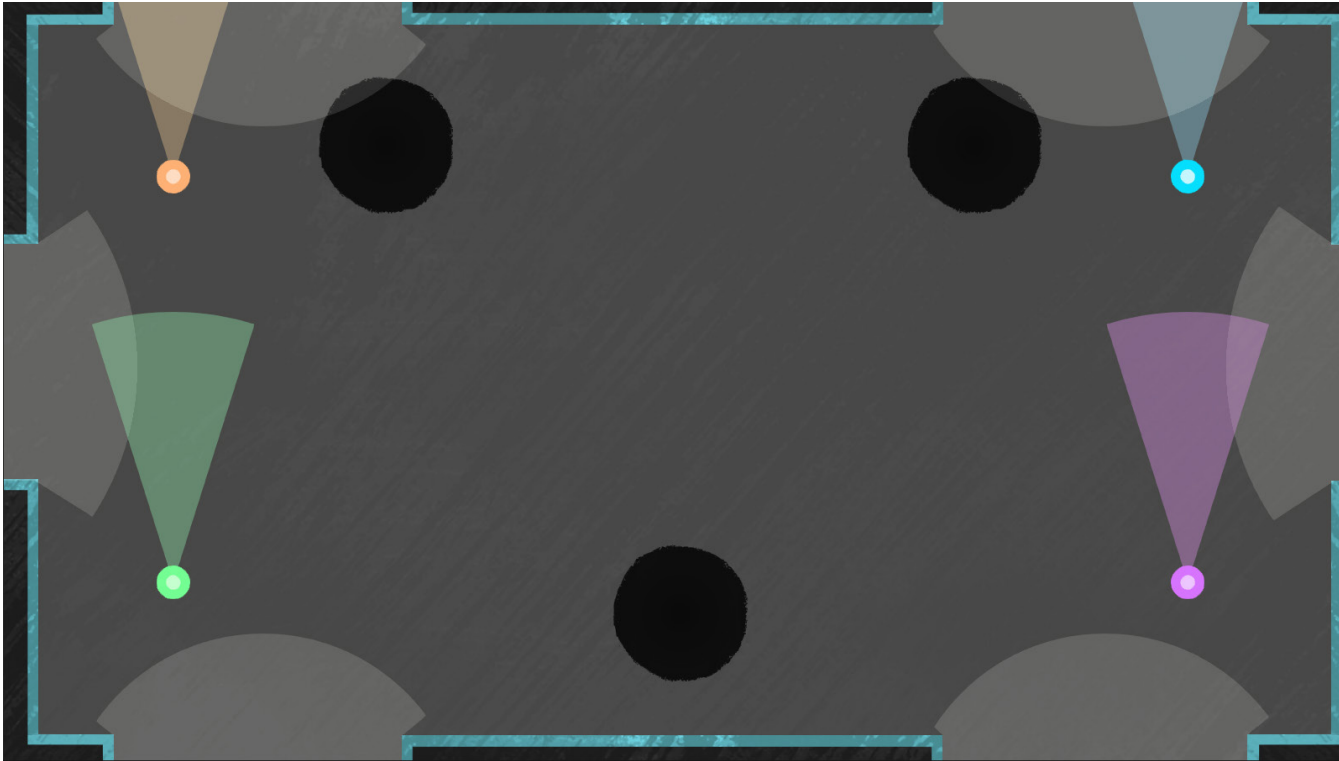
Piliers de gameplay



3Cs

CAMERA

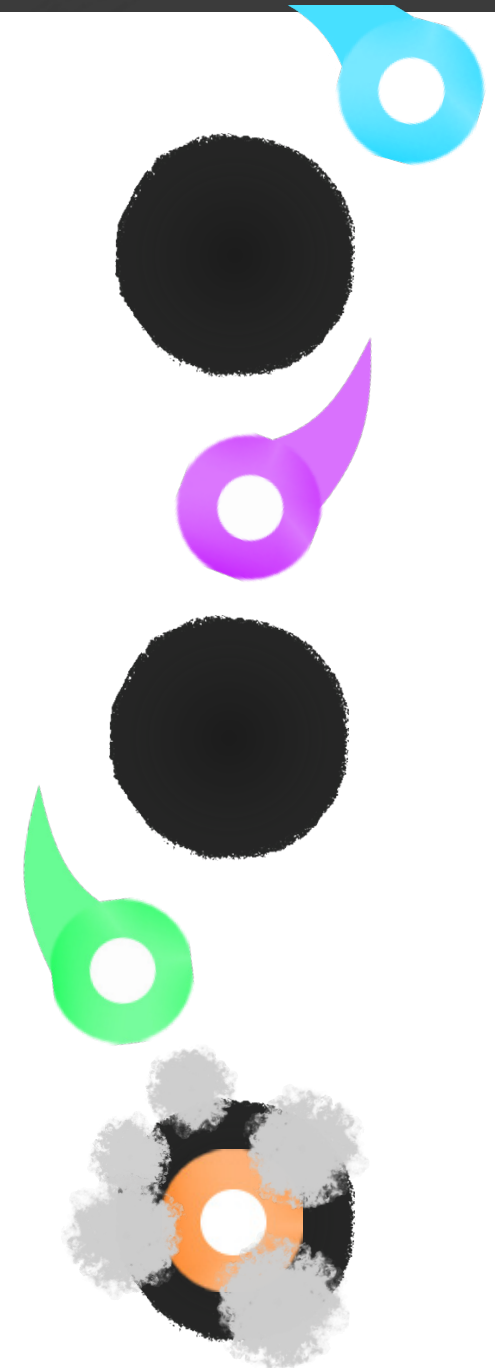
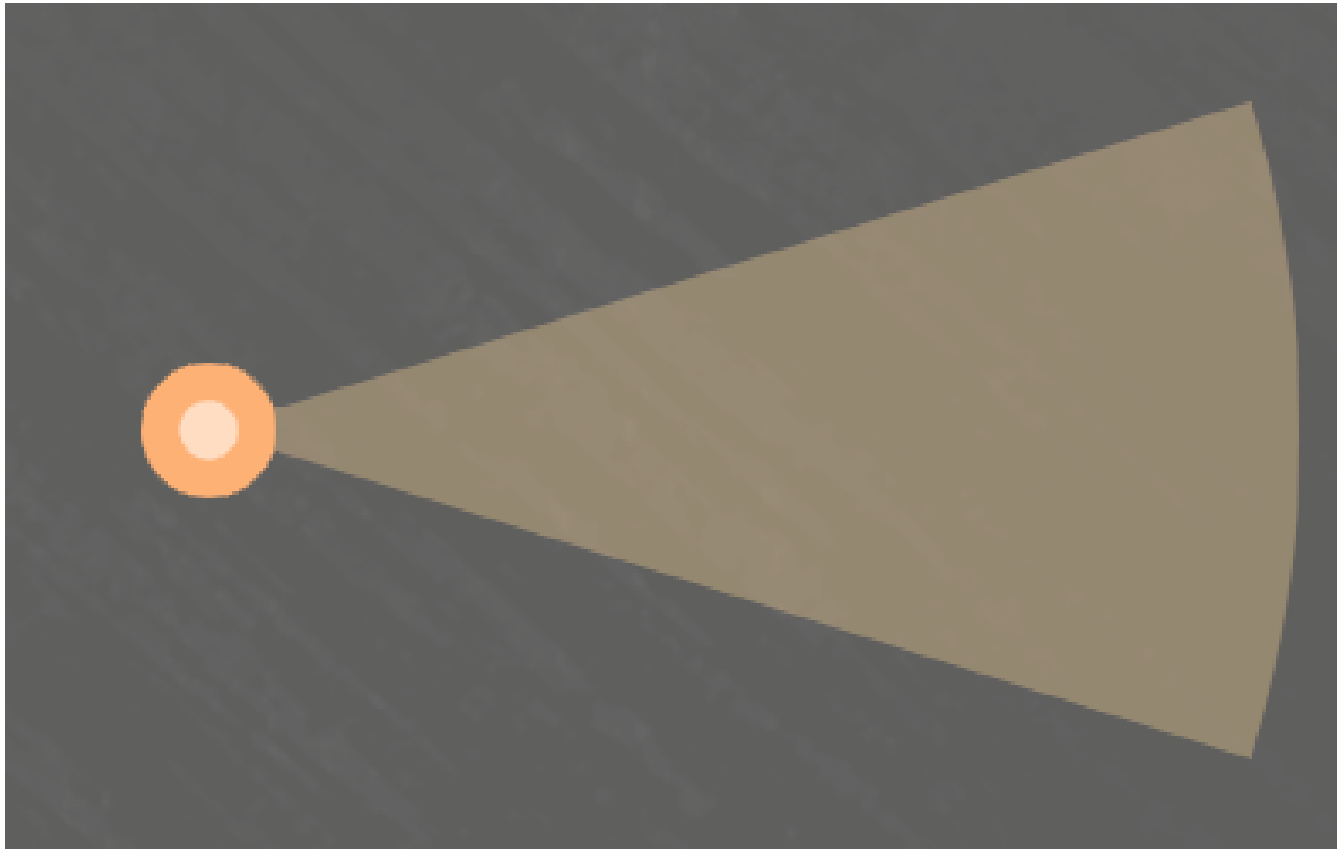
La caméra est en vue de top et est statique. Son champs de vision englobe l'entièreté de la zone de combat.



3Cs

CHARACTER

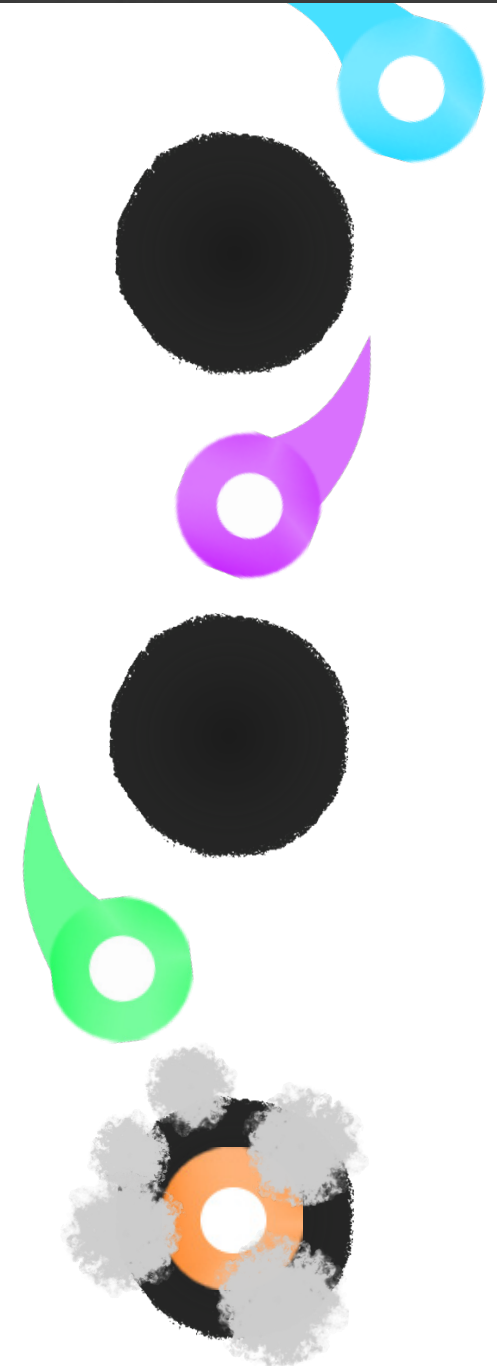
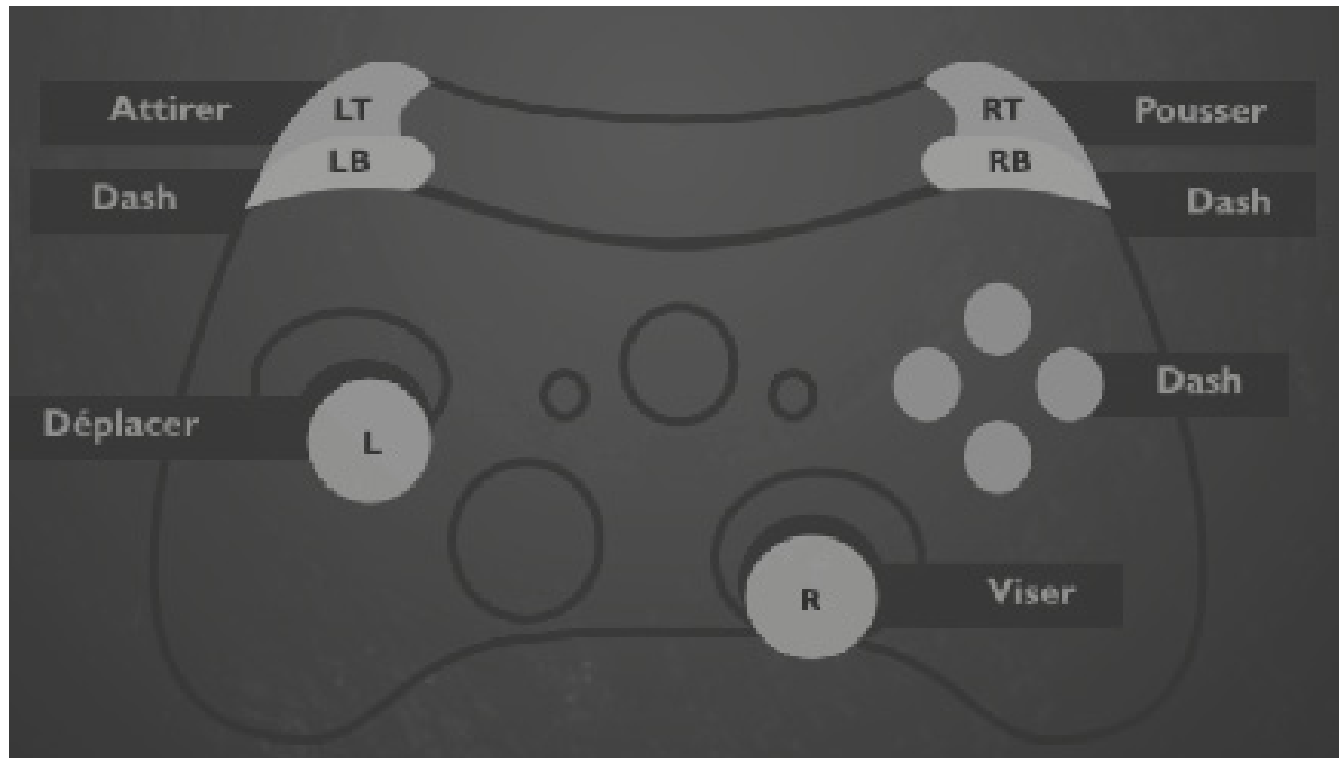
Avatar en forme de bille capable de se déplacer, dasher au dessus des trous aspirants et y pousser les autres avatars.



3Cs

CONTROLLER

Le jeu se joue à la manette.



Gameplay

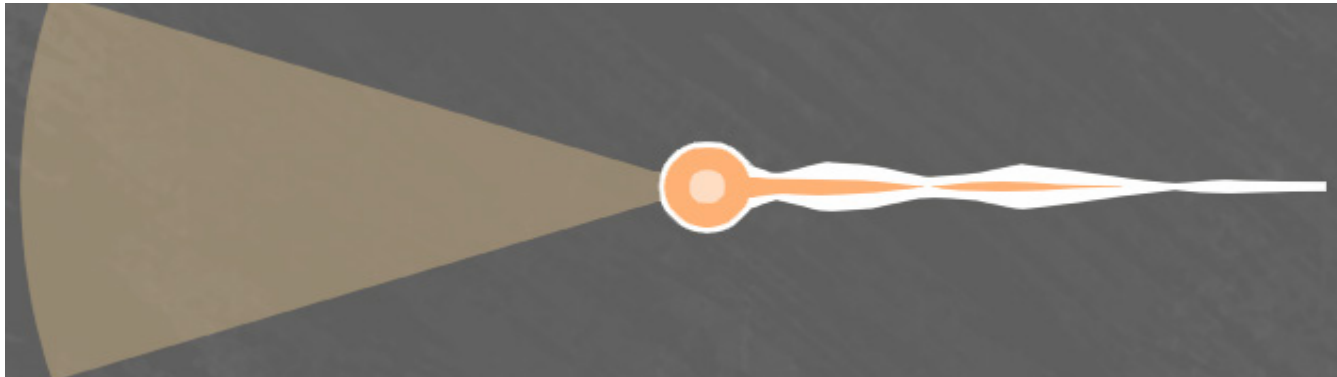
MÉCANIQUES

Déplacement

Le joueur peut se déplacer dans toutes les directions à l'aide du stick analogique gauche. Il se déplace à une vitesse constante et s'arrête instantanément.

Dash

Le joueur peut se déplacer rapidement avec le dash en appuyant sur LB ou RB. Il dash dans la direction du stick analogique gauche. Le joueur dash à une vitesse fixe et à une distance fixe. Le dash a contre un autre joueur, ce dernier est éjecté fortement. contre un autre joueur, ce dernier est éjecté fortement. un cooldown de 0.5s. Le joueur peut réaliser un dash au-dessus d'un trou. Lorsqu'un joueur dash

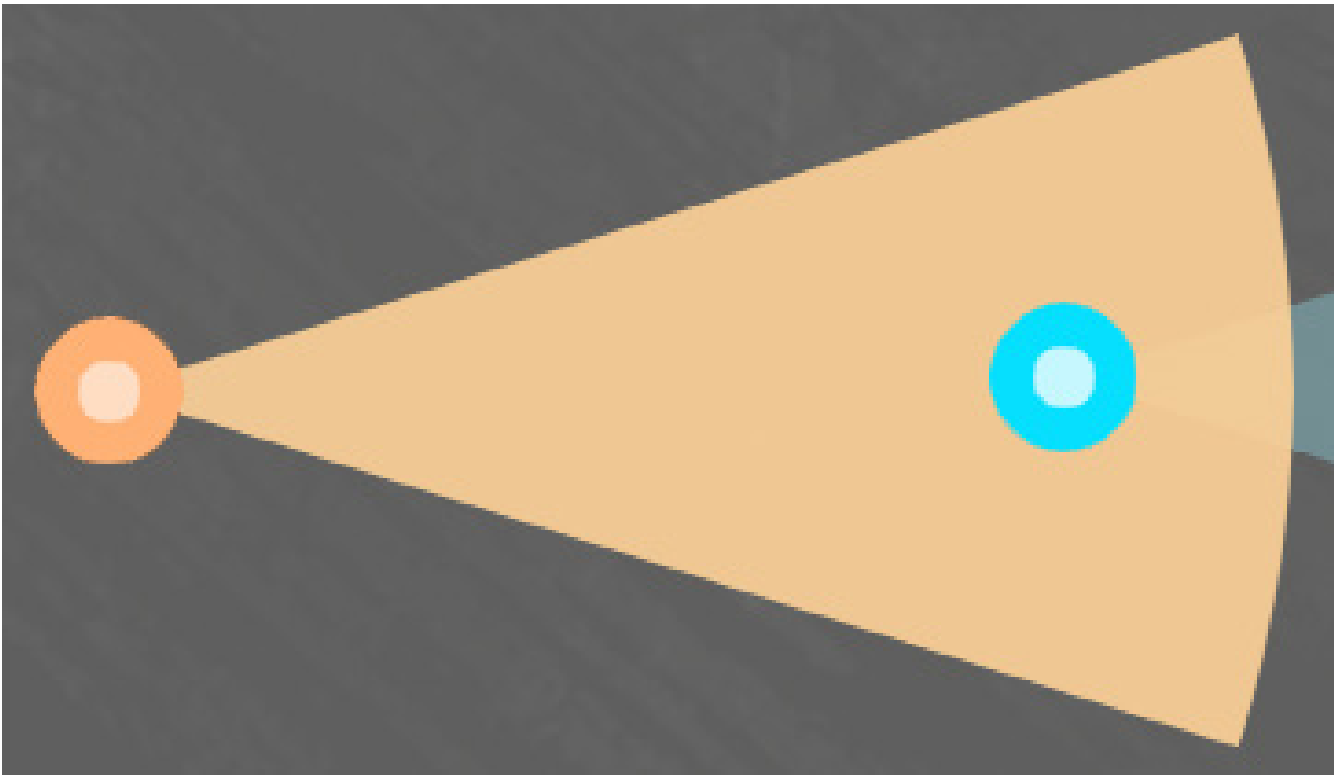


Gameplay

MÉCANIQUES

Visée

Le joueur peut tourner instantanément un cône de visée à 360° avec le stick analogique droit. Lorsqu'un autre joueur est dans le cône de vision, ce dernier s'illumine.

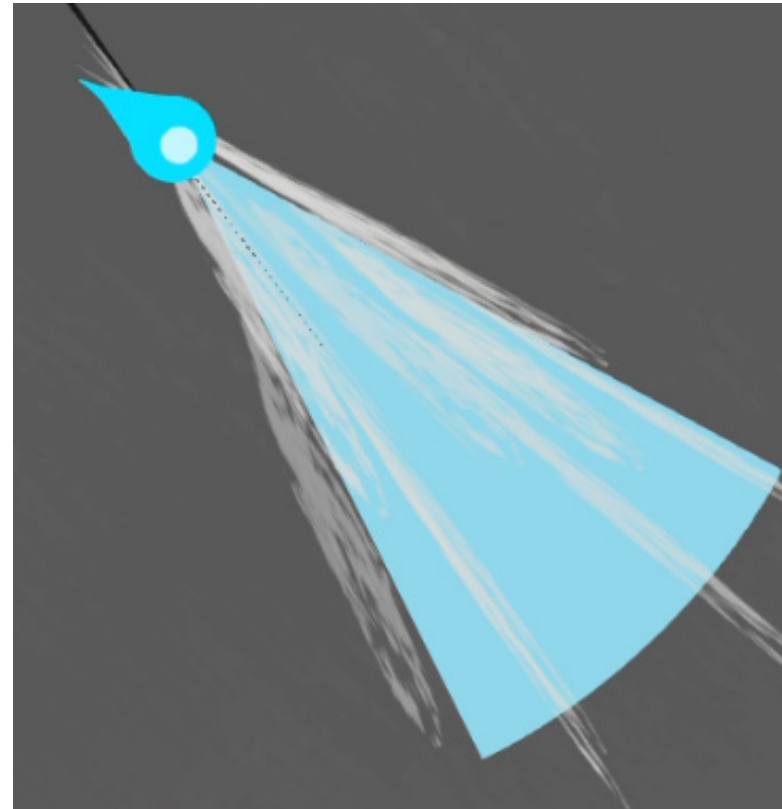
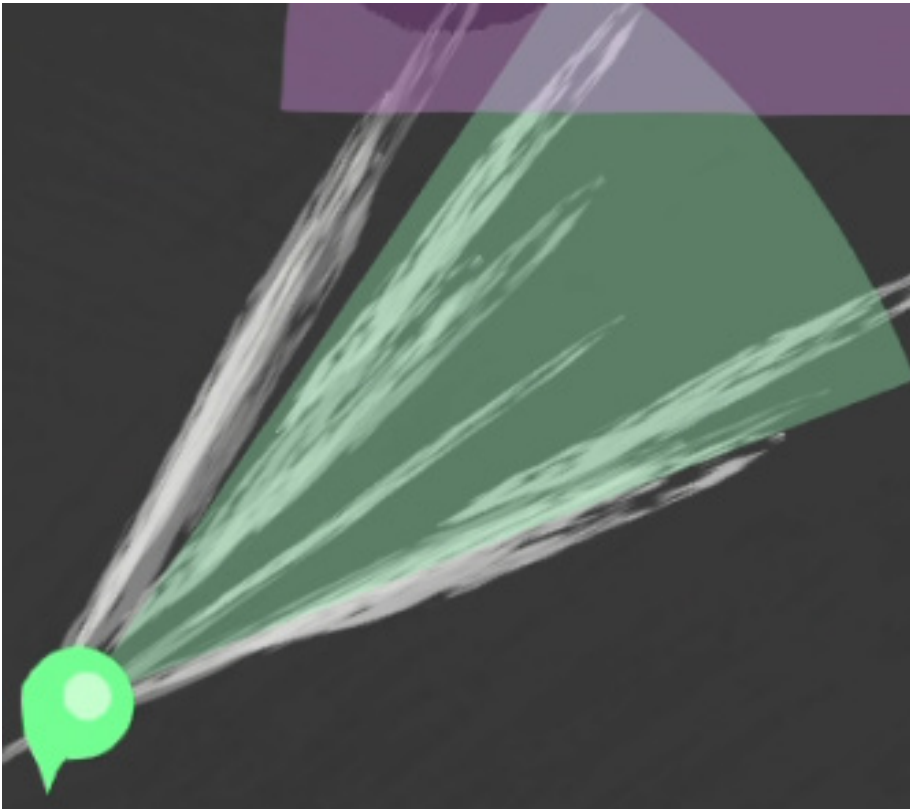


Gameplay

MÉCANIQUES

Attraction

Le joueur peut attirer ses opposants (en appliquant une force) qui se trouvent dans son cône de visée en appuyant sur RT. L'attraction a un cooldown de 0.5 s.

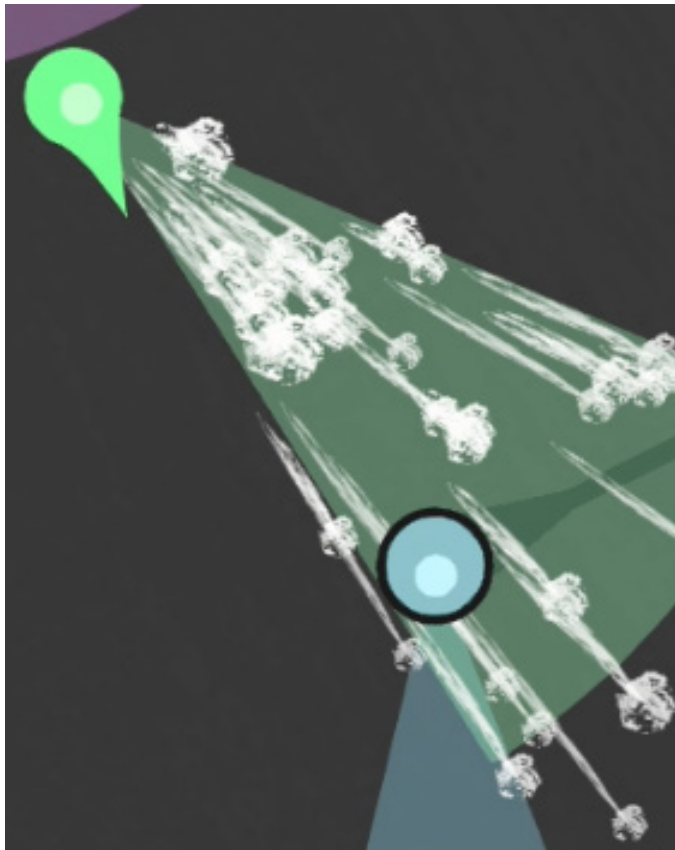


Gameplay

MÉCANIQUES

Répulsion

Le joueur peut repousser ses opposants (en appliquant une force) qui se trouvent dans son cône de visée en appuyant sur LT. La répulsion a un cooldown de 0.5 s.



Gameplay

WORKFLOW DU JEU

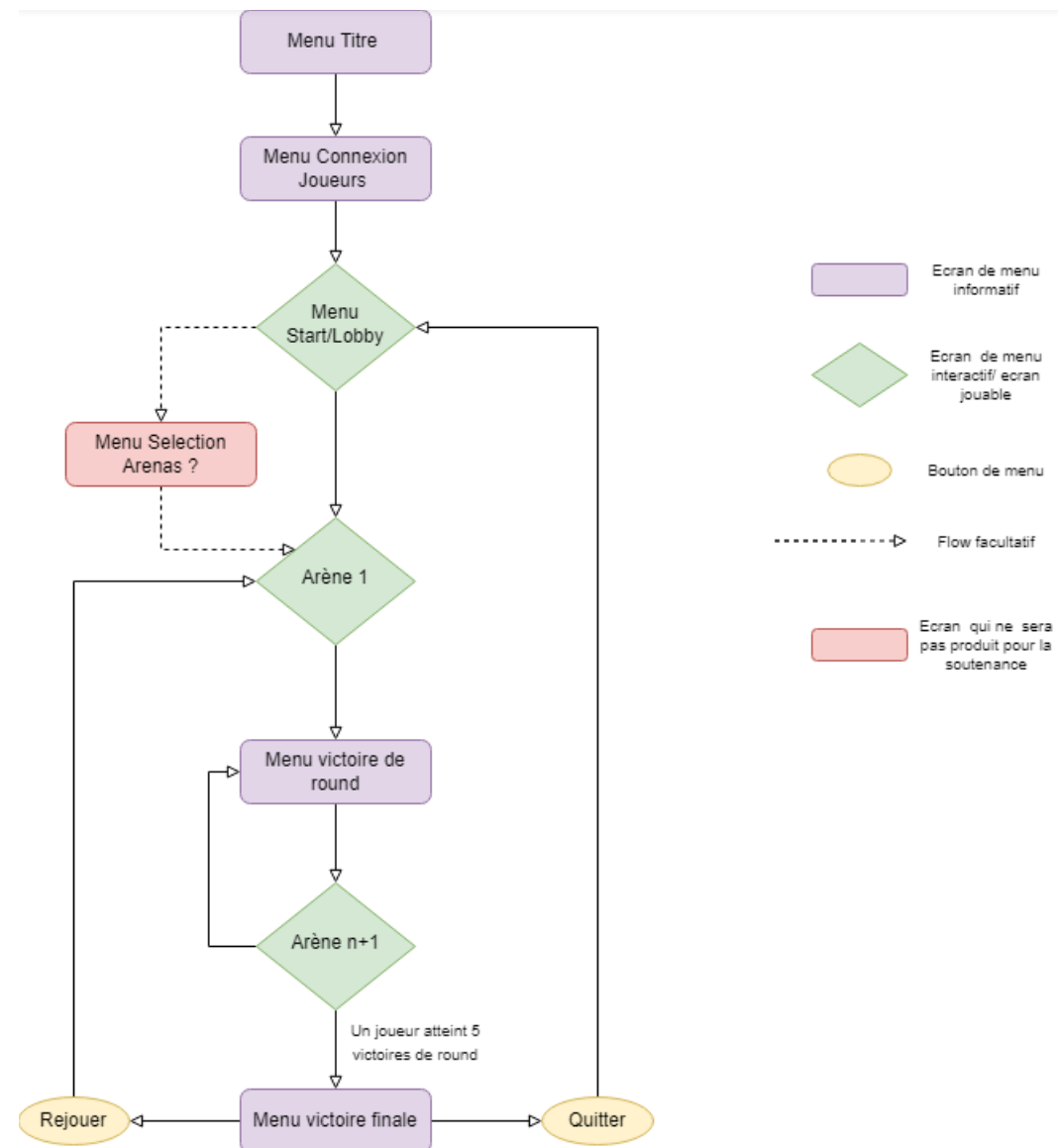
Le workflow du jeu a une fonction simple : Plonger les joueurs au coeur de l'action sans perdre une seule seconde !

Lorsque tout le monde est connecté, les joueurs se retrouvent dans un lobby où ils peuvent s'échauffer ou apprendre les mécaniques de jeu.

Lorsque tout le monde est prêt, la partie peut commencer ! Un niveau aléatoire est alors sélectionné et les joueurs s'affrontent après le premier compte à rebours.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur en vie (qui n'est pas tombé dans un trou aspirant), un écran de score apparaît et le gagnant obtient un point.

Le gagnant de la partie est celui qui arrive à gagner 5 manches.



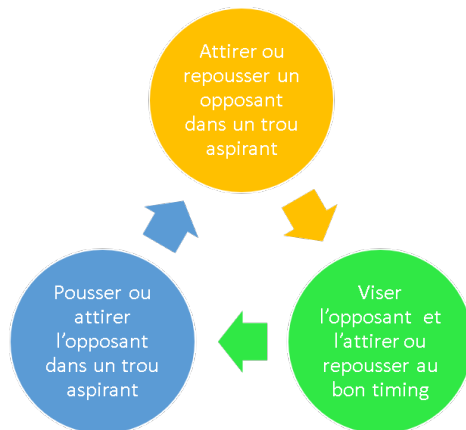
Gameplay

BOUCLES DE GAMEPLAY

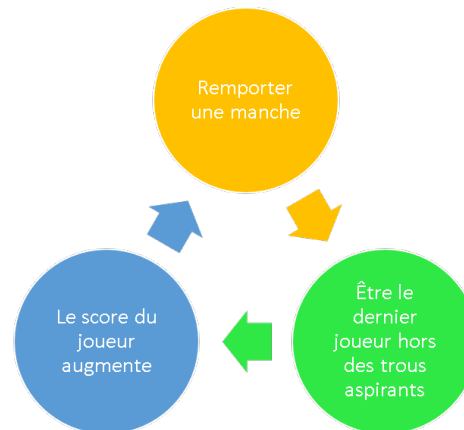
Bisbille a des boucles de gameplay très simple qui mettant entièrement l'emphase sur l'élimination des autres joueurs dans l'espace de jeu. Ainsi, pour remporter la partie, le joueur doit arriver premier lors de plusieurs manches. Une manche est considéré comme terminé lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur.

Maintenant, lors d'une manche, les joueurs doivent déployer un arcenal de capacité avec discernement pour éliminer leurs adversaires. Pour se faire, les joueurs devront pousser ou attirer leurs adversaires dans des trous aspirants en utilisant avec intelligence l'environnement

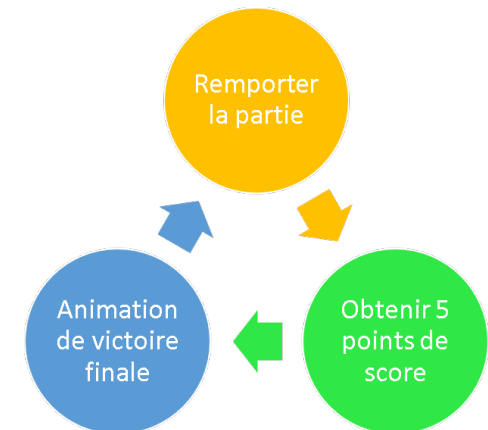
A l'échelle d'un affrontement



A l'échelle d'une manche



A l'échelle de la partie



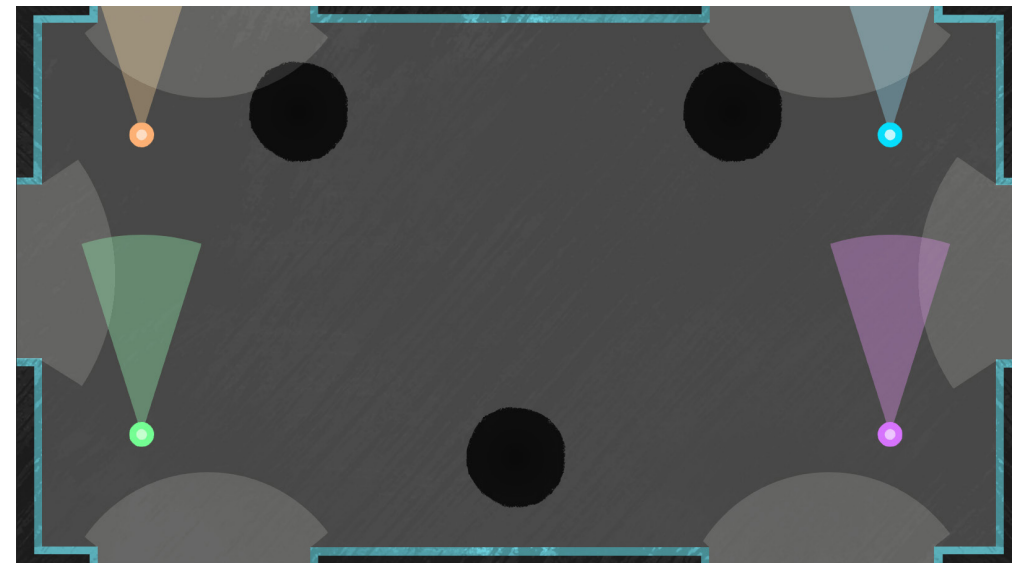
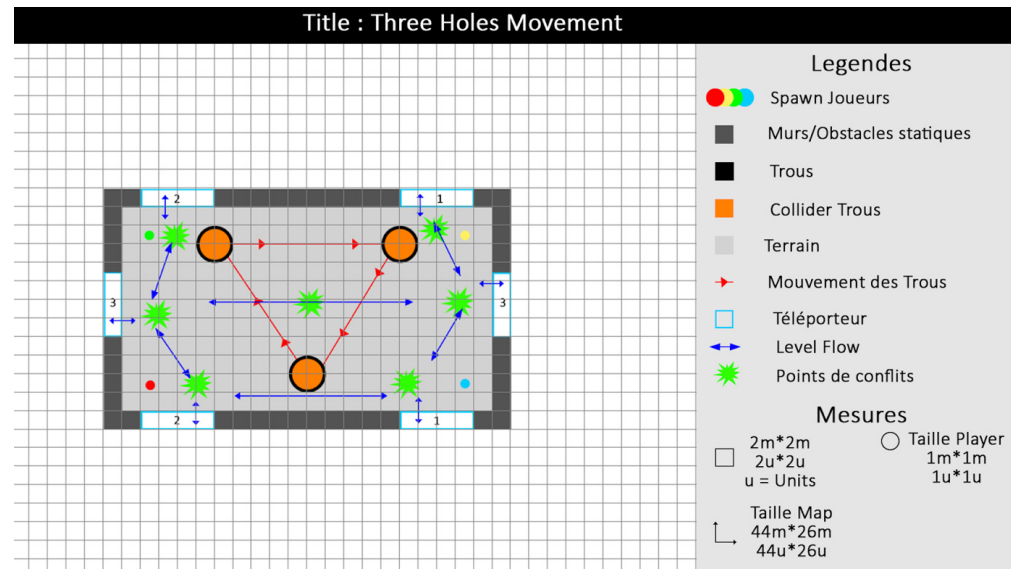
Level design

CONSTRUCTION

Avoir des obstacles/murs qui permettent de bloquer des lignes de vues/visée. Cela permet aux joueurs de se mettre à couvert et de pouvoir éviter l'attraction/ré-pulsion des autres joueurs. Faire varier les propriétés de ces types d'objets sans trop avoir un trop grand nombre d'objets.

Faire varier les extrémités de l'espace de jeu entre des espaces fermés par des murs et ouverts délimités par des warp zones ou des trous (idée d'éjecter les joueurs de l'espace de jeu). varier la configuration du ld des arènes pour créer des parties rapides et différentes.

Les Arènes doivent permettre une circulaire avec des zones de tensions (couloirs à proximité d'un trou). Il ne faut pas d'espaces où le joueur peut rester sans se faire attirer ou repousser par les autres joueurs comme des coins par exemple. Ajouter du ld hazard(trou qui se déplace ou qui s'agrandit, ingrédients en mouvements) pour recréer de la tension qui s'épuise au fil du temps quand il ne reste plus que 2 joueurs. Créer des configurations d'arène qui favorisent l'utilisation d'une ou plusieurs mécaniques et qui demandent aux joueurs d'adapter leur stratégie en fonction de la configuration de l'arène.

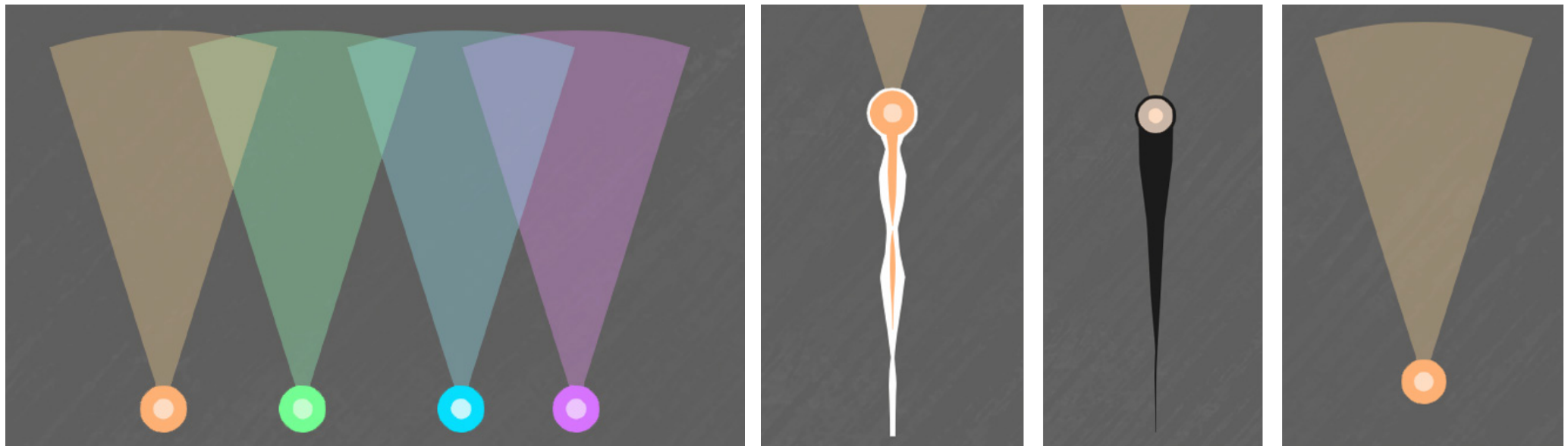


Direction artistique

GRAPHIQUE

L'univers graphique se veut abstrait et sobre dans la représentation des avatars ainsi que dans celle de l'espace de jeu. L'utilisation de quatre nuances de couleurs (une pour chaque avatar) associée à des nuances de gris donne un aspect à la fois austère et dynamique. Le dynamisme est renforcé par les animations de l'environnement et les actions des avatars. Les avatars sont de forme ronde et possèdent un point central qui leur vient leur donner un aspect vivant en rappelant un œil. Les avatars sont les seuls éléments à ne pas être crayonnés / texturés, cela permet de les faire ressortir visuellement. Ils possèdent chacun une couleur qui leur est propre, ce qui permet leur identification. Les éléments les plus colorés sont associés aux avatars : compétences, cônes de visée, etc... Cela permet d'augmenter la lisibilité pour les joueurs.

Les avatars possèdent différents trails qui viennent leur apporter un côté organique lors de leur déplacement et les marquent comme des êtres "vivants" dans l'espace de jeu. Les avatars possèdent trois différents états, neutre, en dash et attaqué qui leur confère un aspect visuel différents.

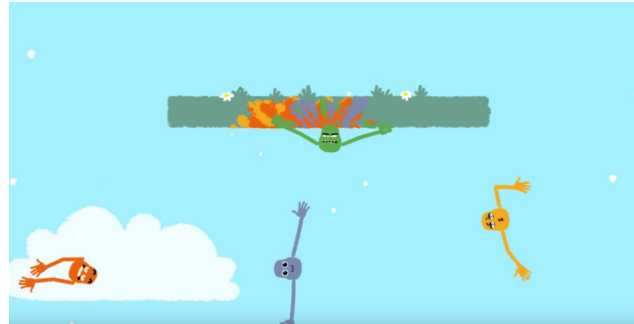


Direction artistique

RÉFÉRENCES GRAPHIQUES

Heave Ho

L'aspect crayonné et les animation des éléments ont inspiré le comportement des trous présents dans Bisbille.



Ape Out

Dans Ape Out, les environnements portent une texture particulière rappelant celle de la peinture, à cela s'ajoute un côté dynamique qui donne une sensation d'erreur / de glitche aux éléments.



Courant Suprématisme (Kazimir Malevich)

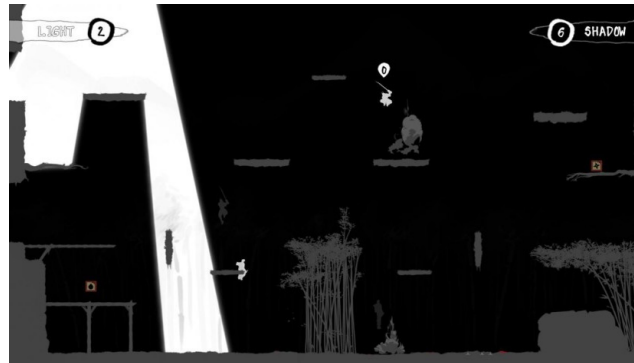
Les œuvres suprématistes se basent sur l'utilisation de la couleur et de formes abstraites. Dans les œuvres de Malevitch, ces formes sont mises en relief par la texture de la peinture et le grain du papier.

Direction artistique

RÉFÉRENCES GRAPHIQUES

Black and White Bushido

La disposition des zones d'ombres et de lumière ainsi que leur comportement ont inspiré nos zones de téléportations ainsi que les cônes des avatars.



Blek

La simplicité du design et l'utilisation restreinte des couleurs a été l'une de nos premières inspirations pour le design des avatars.

Thomas was Alone

L'aspect géométrique et l'utilisation des couleurs pour représenter différentes entités présentes dans ce jeu ont dirigé la réalisation de nos avatars.



Direction artistique

SONORE

Intentions

Fournir les joueurs en feedbacks

L'espace de jeu risquant d'être surchargé visuellement, la présence additionnelle de feedbacks sonores doit souligner les actions des joueurs et leurs conséquences, ainsi que les changements d'état du système du jeu.

Feedbacks lisibles

Ces feedbacks se doivent d'être compréhensibles par les joueurs. Des sons clairs et logiques, faciles à distinguer de la musique tout en étant cohérent avec la direction visuelle. De plus, il faut distinguer les actions méritant un feedback sonore et celles ne le méritant pas, afin de ne pas surcharger le joueur cognitivement et le noyer dans des informations pas toujours utiles.

Servir l'intensité du gameplay

Au fur et à mesure que les joueurs perdent, la manche perd naturellement en intensité. Des éléments du LD entrent alors en action pour compenser cela, ainsi que la direction visuelle (les trails se développant sur le terrain, qui perd ainsi en lisibilité). La direction sonore va faire de même, en activant petit à petit des layers musicaux dans le but de créer une tension vers la fin de la partie.

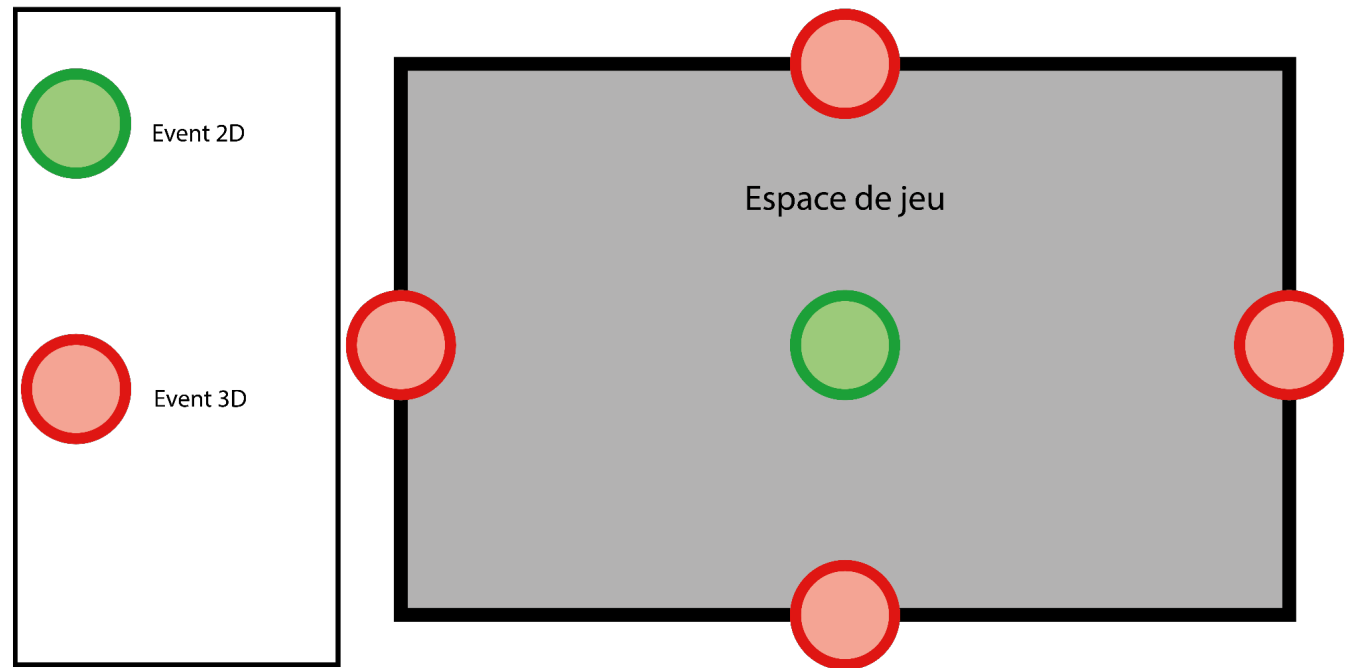
Direction artistique

SONORE

Listener

Le listener est positionné au centre de l'espace de jeu, en légère surélévation. Nous avons agit sur les valeurs Sound Size et Minimum Extent afin de correspondre à la spatialisation souhaitée.

Tous les events 3D sont réglés avec les mêmes paramètres afin de ne pas créer d'incohérence de spatialisation.



Direction artistique

SONORE

Musique

La musique est de genre “electro-dubstep” et a pour but de supporter l’action. Elle ajoute de la tension par des rythmes soutenus, des percussions effrénées et une basse synth marquée. Un instrument plus aigu et aérien évoque quant à lui les avatars et leur côté “rond” et “mignon”. La musique évolue selon le nombre de joueurs restants, en ajoutant des lignes d’instruments afin d’enrichir la musique et en accélérant le tempo. Elle souligne donc un état du jeu. La musique, au-delà de l’aspect artistique et esthétique, vise à souligner l’évolution de l’état du jeu. Bisbille étant un party-game en last-man standing, nous avons choisi de mettre en valeur le nombre de joueurs restants par la musique. Ainsi, à chaque fois qu’un joueur meurt, la piste évolue en une nouvelle plus riche et dynamique afin de créer une tension croissante.

