

Somnia

– Game Design Document –

Chaotic Dreams

Master MAJIC

Année Universitaire 2023 - 2024

Sommaire

Sommaire	2
Game Concept	4
Pitch	4
Histoire	4
Fiche Signalétique	4
Intentions	4
Objectif, Victoire et Défaite	4
Key Selling Points	5
Références	5
Gameplay	5
Aspect metroidvania	5
Aspect Cosy Game	5
Visuelles	6
Pixel Art	6
Atmosphere	6
Sonores	7
Gameplay	8
Les 3C	8
Character	8
Camera	8
Controller	9
Description de l'expérience	9
Game Feel	10
Mécaniques	10
Vie du personnage	10
Respawn et Checkpoints	10
Mécaniques des orbes	11
Toutes les mécas des orbes	11
Boucles de Gameplay	12
Métaboucle	12
Micro	13
Moyen terme	13
Macro	14
Level Design	15
Obstacles et Ennemis	15
Obstacles	15
Ennemis	15
Boss	15
Le bibliothécaire	15
Puzzles	15

User Interface	16
Direction	16
Menus	16
Title Screen	16
Menu Pause	16
Écran de chargement	16
Carte	16
Paramètres	16
Signes et Feedbacks en jeu	17
Système de dialogues	17
Mock up d'écran des différentes UI	17
Narration	18
Trame narrative de Somnia	18
Résumé	18
Univers et Lore	18
PNJ	18
Direction Artistique	19
Intentions	19
Style Pixel Art	19
Chara Designs	19
Décors	19
VFX	19
Direction Sonore	20
Intentions	20
Voix	20
Musiques	20
Ambiances	20
SFX	20

Game Concept

Pitch

Dans un univers onirique, incarnez l'ami imaginaire d'un enfant, qui va parcourir son inconscient, zone après zone, pour le purifier du Croquemitaine qui change les rêves en cauchemars. Traversez ce Metroidvania à l'ambiance douce et découvrez des donjons inspirés des 4 éléments de la nature et représentant les parties que forment la psychée humaine infestée par des traumatismes.

Histoire

Jour après jour, le Croquemitaine prend de la place dans l'esprit d'un enfant en se nourrissant de ses tracas qui se transforment progressivement en traumatismes et en cauchemars. Hope, l'ami imaginaire de l'enfant, est alors créé par son inconscient dans le but de lutter contre le Croquemitaine. Il va parcourir la tête de l'enfant partie après partie pour en purifier les rêves avant de mettre un terme à la terreur du grand méchant Croquemitaine.

Fiche Signalétique

- Titre : **Somnia**
- Thèmes : **Rêves - 4 Éléments - Traumatismes de l'enfance**
- Genres : **2D Puzzle & Platform - Metroidvania - Action - Exploration**
- Type de graphismes : **2D de profil - Pixel Art**
- Mode de jeu : **Histoire - Solo**
- Plateforme : **PC (Jouable clavier et manette)**
- Cible : **Casual Gamers / Attirance pour le pixel art et le platformer, le metroidvania**
- Modèle économique : **Vertical Slice gratuite disponible au FIJ, Acheter le jeu complet si continué après le FIJ**

Intentions

- Un metroidvania à l'ambiance cosy et apaisante (peu punitif)
- Des mécaniques équipables sur le bâton magique du personnage
- Une exploration des traumas liés à l'enfant intérieur
- Une narration et un gameplay en étroite intrication

Objectif, Victoire et Défaite

Macro objectif : Traverser les donjons pour en régler les problèmes et anéantir la menace du Croquemitaine

Conditions de victoire : Arriver au bout de chaque donjon et battre le boss de fin

Conditions de défaite : Points de vie qui tombe à 0, mourir contre un obstacle / un ennemi / un boss

Key Selling Points

- **La rencontre entre le Metroidvania et le Cosy Game**
- Une narration qui s'intéresse à la santé mentale
- Du pixel art au style modern (vfx + gestion de la lumière)
- Un univers onirique et mystérieux

Références

Gameplay

Aspect metroidvania



La saga Ori



Hollow Knight

Aspect Cosy Game



Kingdom Two Crowns

Visuelles

Pixel Art



Atmosphere



Sonores

Playlist mood somnia : <https://spotify.link/fsfVn1u7dDb>

Gameplay

Les 3C

Character

Le joueur incarne Hope, l'ami imaginaire qui se balade dans la tête de l'enfant. Il porte une écharpe au motif galactique et une robe de sorcier. Il utilise son sceptre en bois équipé de pierres aux différentes capacités pour combattre et se mouvoir.

Pour le côté onirique/rêve et rejoindre l'aspect cosy du jeu, le perso se veut très flottant, très maniable et assez aérien.



Sprite de Hope

Camera

Vue en 2D de profil, la caméra suit le joueur de manière smooth avec un offset pour que l'on voie un peu plus devant et au-dessus du joueur.

La caméra ne doit pas dépasser des bords de l'écran et viendra se heurter aux murs qu'elle rencontrera pour éviter d'avoir 70% de l'écran du joueur occupé par des tiles de mur ou de sol.

Par moments, elle fera des zooms (pour les endroits plus confinés) ou des dézooms (pour les décors plus grands) afin de plus se concentrer sur le décor et la narration environnementale d'un lieu.

Au moment où le joueur passe d'un écran de jeu à l'autre (changement de salle d'un donjon par exemple), la caméra transitionne de cet écran à celui d'après par un mouvement rapide.

L'idée avec ce fonctionnement de la caméra est de pouvoir afficher ce qui est nécessaire à l'écran en centrant toujours l'objectif du joueur pour ne pas qu'il se perde et qu'il voie toujours où aller.

Controller

Manette ou Clavier. Le jeu sera plus agréable à la manette mais il est important de penser à une ergonomie au clavier également pour pouvoir tester le jeu dans n'importe quelle situation.

Une ergonomie est aussi à trouver pour faire en sorte que le jeu puisse se jouer aussi bien d'une seule à deux mains au clavier.

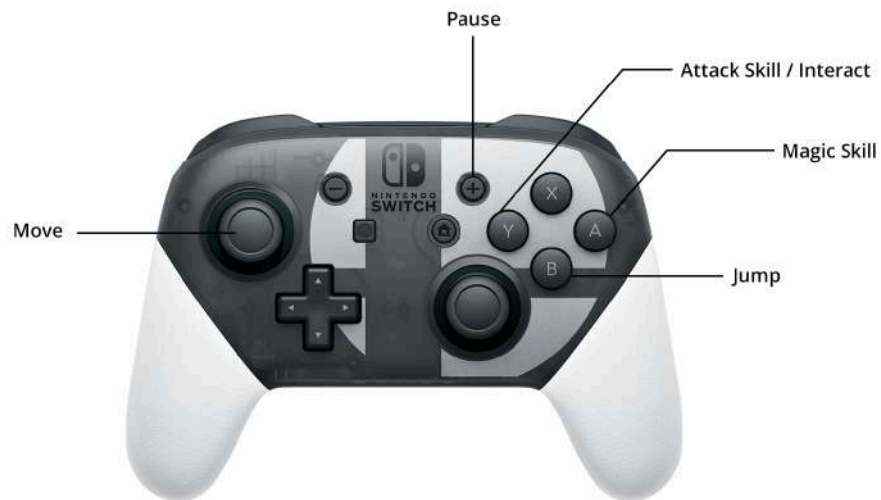


Schéma des touches sur manette

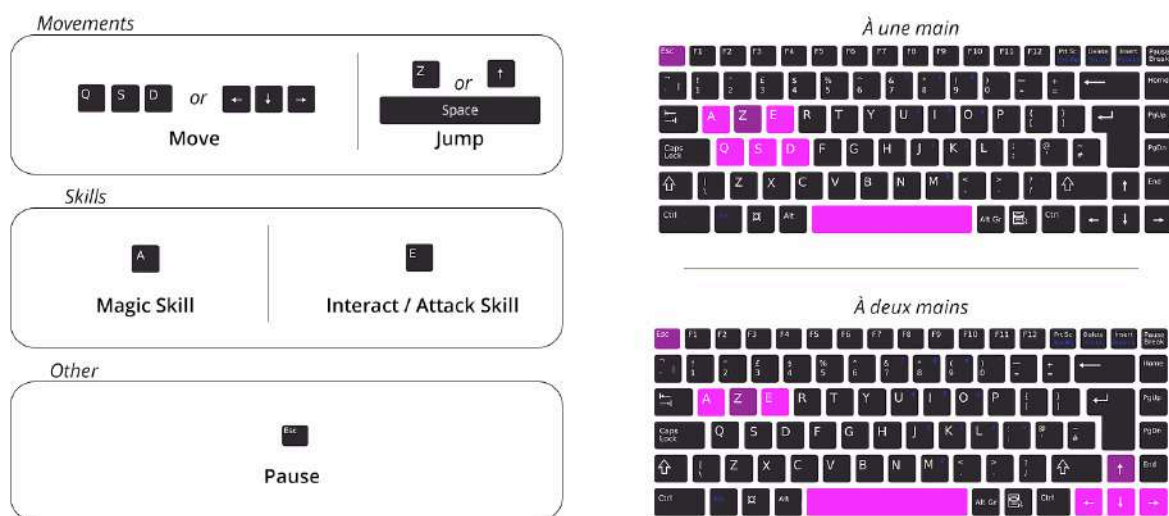


Schéma des touches sur clavier

Description de l'expérience

Un jeu cosy avec peu d'échecs pour éviter de frustrer le joueur. Le jeu ne doit pas être trop exigeant mais peut tout de même offrir du challenge avec des séquences de parcours un peu plus frénétiques et surtout avec de la réflexion. Les ennemis doivent être tués facilement et assez peu présents par rapport à l'aspect exploration et réflexion. Le joueur doit pouvoir avoir des secondes chances et des marges de manœuvre assez larges.

Game Feel

Hope se doit d'être flottant et très maniable pour avoir un bon contrôle du perso dans les phases de plateforme. Il doit sauter assez haut et être très maniable dans les airs. On doit également pouvoir pondérer son saut pour permettre des variations dans les possibilités de jump pour pallier le manque du double jump.

Sur terre, il doit atteindre très rapidement sa vitesse max et freiner aussi assez rapidement (pas instantané non plus sinon ça fait très rigide et robotique)

Dans les airs, on doit pouvoir dévier facilement sa trajectoire dans les airs pour éviter de punir le joueur sur un jump qu'il ne peut pas annuler une fois en l'air

Verticalement, Hope saute haut et reste un temps assez prolongé avant de retomber à la même vitesse au sol. Son trajet jusqu'à sa hauteur de saut max sera en revanche assez rapide pour éviter les longueurs dans les phases de plateforme et éviter que le joueur attende que le perso veuille bien redescendre de son saut.

Détail : (tout est approximatif et à équilibrer en moteur)

Saut : 4.2 tiles de haut

Vitesse au sol : 4 tiles par sec

Vitesse en l'air : 3.5 tiles par sec

Temps à hauteur max : 1.5 sec environ

Temps pour atteindre vitesse max : 0.6 sec (courbe exponentielle)

Temps pour freiner depuis vitesse max 0.3 sec

Mécaniques

Vie du personnage

Le joueur commence avec 3 coeurs et à chaque coup qu'il reçoit, il perd un quart de coeur. Il peut se soigner totalement aux checkpoints des niveaux et les ennemis pourront rarement faire tomber un coeur aussi.

À la fin de chaque donjon, le joueur gagne un coeur complet qui vient s'ajouter à sa réserve permanente.

Respawn et Checkpoints

Les checkpoints auraient des formes d'attrape-rêve et seraient disséminés à plusieurs endroits dans les donjons pour sauvegarder la progression du joueur.

Respawn du joueur :

Si le joueur tombe dans le vide, il perd un quart de coeur et revient à son dernier endroit stable.

Quand la vie du joueur atteint 0, il est renvoyé au dernier checkpoint.

Respawn des ennemis :

Les ennemis tuables dans chaque salle peuvent respawn après que le joueur ait effectué 3 changements de salle

Monstres

[Doc de stats et d'équilibrage des ennemis](#)

Les ennemis peuvent sortir des flaques de matière noire qui parsèmeront les niveaux

CàC (Level 1) :

Ennemi style goomba qui marche d'un bout de plateforme à l'autre en faisant des allers et retours.

Quand le joueur arrive dans son champ de vision (sur la plateforme où le mob fait des allers-retours) le mob marche plus

Quand le joueur est à portée du mob, il déclenche son anim d'attaque

Mage (Level 2) :

Ennemi immobile qui lance un projectile.

Le projectile est une boule simple envoyée en ligne droite à vitesse constante. La boule disparaît après 5 secondes d'existence.

Volant (Level 3) :

Ennemi volant qui peut être soit statique soit faire des allers-retours entre 2 points donnés.

Si le joueur est à portée du mob, il déclenche son animation d'attaque

Mécaniques des orbes

[Document de Spécification - Mécaniques des orbes et Utilisation](#)

1. Tornade, compétence de magie de l'air.

Le joueur charge une tornade en face de lui qui peut repousser les projectiles, les caisses et les ennemis mobiles (ennemis lvl 1 et la boule de feu des lvl 2).

Lorsqu'il charge la tornade, le joueur est immobile.

Le chargement de la tornade sert à la lancer sur une plus longue distance.

Durant le chargement, la tornade peut absorber un seul projectile qui sera renvoyé au relâchement de la compétence

2. Marteau, compétence d'attaque de terre

Le marteau peut détruire les plateformes friables se trouvant en face et sous le Joueur
Appuyer sur des boutons bloqués ?

Sur une plateforme bondissante, frapper avec le marteau nous emmène plus haut ?

Un bouton d'action et déclenchement immédiat

3. Double Jump, compétence de déplacement du feu

Un jetpack qui propulse le joueur en l'air.

Possibilité de rester appuyer sur le bouton pour se maintenir en l'air un temps

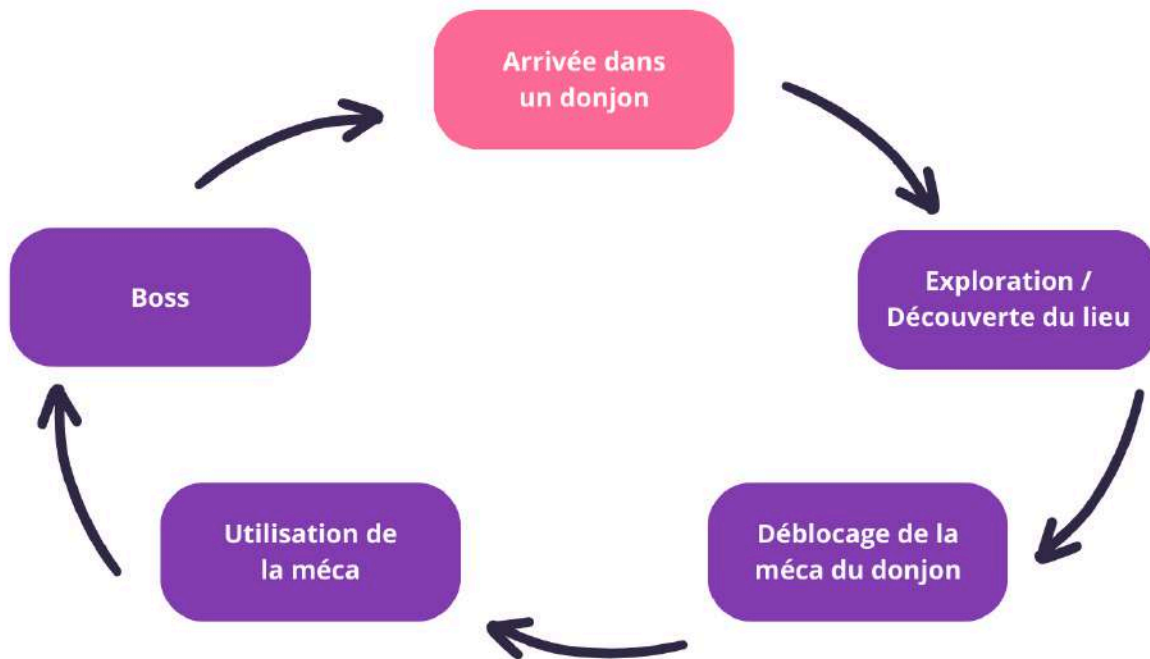
Caractère explosif, envoi en l'air très rapide

Toutes les mécas des orbes

Eau	Air
<p>att : couper ⇒ <i>attaque tranchante, peut venir à bout de certains obstacles plus résistants ou résistant à d'autres types d'attaque</i></p> <p>dep : dash ⇒ <i>bond en avant (latéral)</i></p> <p>mag : nuage ⇒ <i>un nuage de pluie part du joueur et avance en ligne droite dans la direction vers laquelle le personnage regarde. Possibilité de remplir des cuves, éteindre de petites flammes, créer des plateformes sur la lave</i></p>	<p>att : shield ⇒ <i>une sphère de vent autour du personnage qui peut le protéger d'un coup (mais aussi renvoyer les projectiles ?) exemple</i></p> <p>dep : planer ⇒ <i>on maintient la touche saut ou [cpt dép] pour planer sur une certaine att</i> dep mag distance</p> <p>mag : tornado ⇒ <i>une tornade part du personnage et se déplace en ligne droite dans la direction vers laquelle iel regarde. Peut pousser des objets latéralement, faire osciller des lianes ou disperser des tas de feuilles/cendres</i></p>
Feu	Terre
<p>att : boule de feu ⇒ <i>lance une boule de feu (trajectoire à déterminer : cloche ou ligne droite). Peut allumer des matières inflammables ou assécher de petites étendues d'eau</i></p> <p>dep : double-jump ⇒ <i>permet un second saut en l'air un peu à la yoshi ?</i></p> <p>mag : explosion ⇒ <i>crée une explosion juste devant le joueur. Peut venir à bout d'obstacles ou d'ennemis particulièrement résistants ou démarrer certaines machineries</i></p>	<p>att : marteau ⇒ <i>attaque vers le bas, peut venir à bout d'ennemis à carapace, particulièrement résistants aux coups de base mais aussi détruire des plateformes destructibles (exemple)</i></p> <p>dep : gravité ⇒ <i>augmenter ou inverser la gravité (apply to : character)</i></p> <p>mag : growth ⇒ <i>fait grandir des pousses végétales qui peuvent servir d'échelles, de lianes ou même de pilier pour soulever un obstacle (exemple - 2) : la pousse doit déjà être là</i></p>

Boucles de Gameplay

Métaboucle



Micro

<i>Objectif</i>	Atteindre une plateforme	Résoudre un puzzle / interagir avec l'environnement	Battre un ennemi
<i>Challenge</i>	Faire preuve de timing, de précision, utilisation du saut + déplacement	Utilisation d'une compétence, analyse de l'environnement, réflexion	Attaquer avec le bon timing, compréhension du pattern de l'ennemi, esquive de projectiles
<i>Récompense</i>	Progression dans le niveau	Débloquer un passage principal ou secondaire, connaissances en lore,	Progression dans le niveau, exécution de la menace, obtention de points ???

Moyen terme

<i>Objectif</i>	Finir un donjon	Battre un boss
<i>Challenge</i>	Réussir les puzzles, combats, parcours. Réussir à passer les pièges et ennemis	Compréhension des patterns, esquive des attaques, maîtrise de la compétence du donjon
<i>Récompense</i>	Arriver devant le boss découverte, apprentissage et maîtrise d'une nouvelle mécanique	Purification du donjon, découverte du lore autour du boss

Macro

<i>Objectif</i>	Battre le Croquemitaine	Finir le jeu à 100%
<i>Challenge</i>	Finir tous les donjons, battre tous les boss, battre le boss de fin	Attraper tous les collectibles, réussir toutes les énigmes, trouver tous les lieux cachés
<i>Récompense</i>	Crédits du jeu, Hope sauve l'esprit de l'enfant	Découverte de tout le lore du jeu, skin spécial pour Hope ?

Level Design

[Level Design Document](#)

Obstacles et Ennemis

(excel des obstacles, des ennemis, des boss)

Obstacles

zone dangereuse (pics, livres méchants ou autre)

Ennemis

Ennemi CàC : il avance lentement vers le joueurs

Ennemi Mage : immobile, il lance des projectiles en ligne droite

Ennemi Volant : immobile ou mouvant

Boss

Le bibliothécaire

Une grande salle où le boss nous balance des bouquins. Le joueur doit se servir de la compétence tornade qu'il a eu dans le donjon pour lui renvoyer ses projectiles.

Boss en plusieurs phases avec des moments d'esquive et des moments de renvoi

3 phases :

- **Phase principale,**
- **Phase d'esquive,** la chouette arrive dans le fond de l'écran et balance des livres sur le joueur qu'il faut esquiver
- **Phase de plateforme**

Puzzles

Idées pour la bibliothèque :

- Puzzle : un texte à trou à compléter, un mot à retrouver ?
- UI qui permet de comprendre le principe des orbes et du bâton magique

User Interface

Signes et Feedbacks en jeu

Une UI assez discrète qui laisse de la place à l'immersion. L'idée est de n'afficher que le nécessaire en temps voulu à la manière de *Kingdom New Lands*.

- Barre de vie de Hope, 3 étoiles se divisant en quart lorsque le joueur prend un dégât. Reste affiché un certain temps (5s) lorsque le joueur gagne ou perd de la vie.
- Nombre de collectibles ramassés, juste en dessous de la barre de vie. Ne s'affiche que lorsque le joueur ramasse un collectible
- Orbe équipé et boutons d'actions, à la manière de Zelda OoT avec le HUD qui indique quel bouton sert à quelle action. Affiché en permanence ?



Lorsque le joueur devient immobile pendant plus d'une seconde, toute l'interface apparaît dans un fondu assez lent, et disparaît un peu plus rapidement au moment où le joueur se remet à bouger.

Système de dialogues

Lorsque des PNJ doivent parler, une boîte de dialogue s'ouvre sur le bas de l'écran avec le texte qui s'écrit de manière progressive. La tête du personnage qui parle s'affiche dans la partie de gauche de la boîte de dialogue.

Le joueur n'a pas besoin de répondre et n'a qu'à faire défiler les textes pour changer de dialogue avec le bouton d'action.

Menus

Title Screen

- New Game (commencer le jeu du début)
- Load Game (sélecteur de niveau, accès direct aux différents donjon)
- Settings
- Quit

Menu Pause

- Resume
- Map
- Settings
- Return to Tile Screen

Écran de chargement

Pour éviter le loading trop long d'un niveau

Un écran soit noir soit avec une illustration

Afficher les hope shards et les capacités

Une anim du perso qui marche

Carte

Une map avec du brouillard partout et le brouillard se découvre dans les zones déjà explorées. La carte affiche la forme de chaque salle du jeu et le brouillard se découvre pour une salle au moment où Hope rentre dedans.

Il y a des pancartes à des moments dans le donjon qui pourront faire découvrir des portions de map en enlevant les nuages des salles spécifiées.

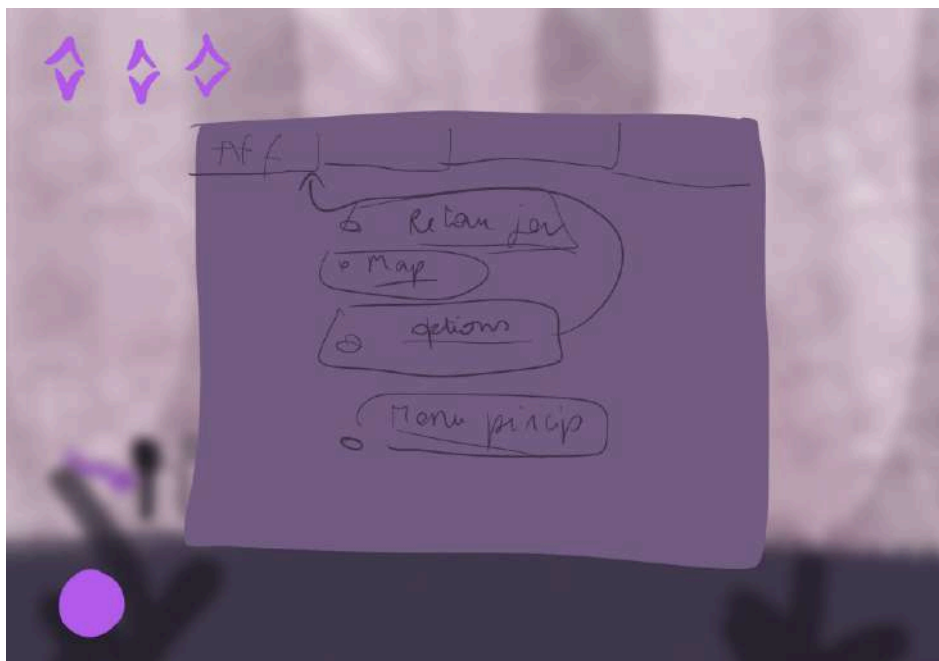
Paramètres

- Gameplay
 - Infographie des touches (cf Les 3C)
 - Remap des touches pour le clavier
- Vidéo
 - Plein écran / Fenêtré
 - Format (1920x1080 etc)
- Son
 - Volume Général
 - Volume Musique
 - Volume SFX
- Accessibilité
 - Vitesse de défilement du texte
 - Mode Daltonien
- Langue
 - Choix entre FR et EN

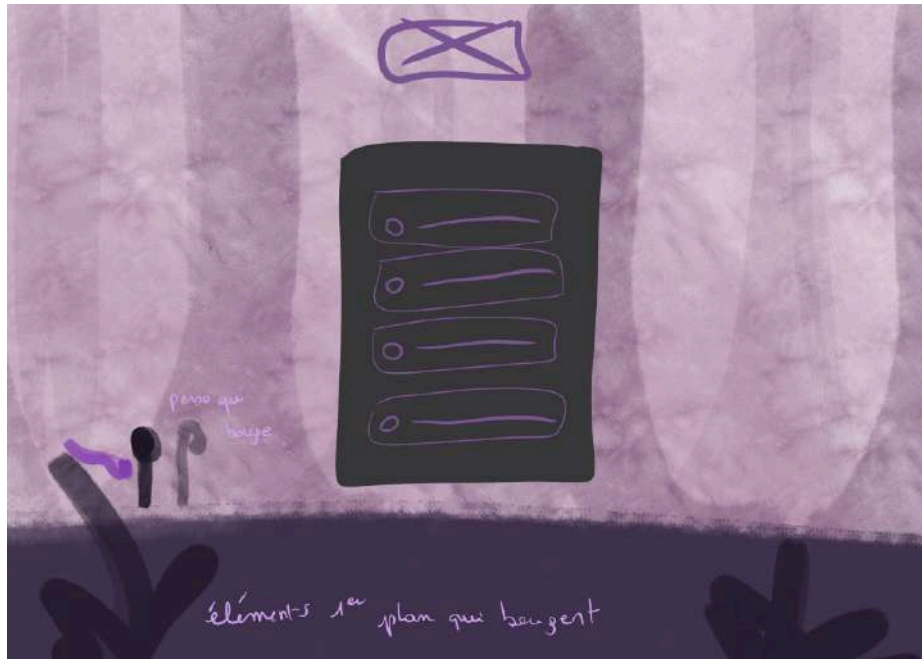
Mock up d'écran des différentes UI



Pancarte débloquant la carte



Menu pause



Home Screen

Narration

Trame narrative de Somnia

[Somnia - Scénario](#)

Résumé

Dans la tête d'un enfant, on incarne son ami imaginaire qui a pour but de terrasser le méchant Croquemitaine qui se nourrit des traumatismes pour transformer les rêves en cauchemars. Cet ami nommé Hope va alors parcourir les différentes parties de l'inconscient de l'enfant pour les purifier une à une avant de se rendre dans la dimension des cauchemars pour exterminer pour de bon la menace du Croquemitaine.

Pour la version du FIJ, le joueur ira dans une bibliothèque qu'il va ranger avant de rencontrer la chouette qui gère l'endroit. La suite de son parcours se fera dans un tronc d'arbre infesté par les araignées que Hope devra faire fuir. Il achèvera son parcours dans une forge éteinte où il devra rallumer le courant.

Univers et Lore

[Univers](#)

Un monde où les 4 éléments vivent dans des zones à part mais également en symbiose avec en son centre le sanctuaire de l'âme.

PNJ

https://drive.google.com/drive/folders/12HUM4THVFTn-p1VDydmN4IJeGmpkVHPT?usp=drive_link

- La chouette, le bibliothécaire sage et assez pompeux
- L'araignée, un peu bimbo emo qui ne pense qu'à son apparence
- Le barde, un oiseau cool et un peu gauche
- Le forgeron, mi homme mi taureau mais pas vraiment minotaur, protecteur et fort