



Game Design Document

Résumé :

Make the Hero est un god game en VR, avec des éléments de RPG et de Crafting. Le joueur incarne un dieu de la création, qui doit s'occuper d'un petit héros et l'aider dans sa quête de libération du monde. Pour se faire, il doit lui créer des objets grâce à ses ateliers divins et le guider sur une carte jusqu'à ce qu'il atteigne et affronte le boss contrôlant chaque monde.

Gameplay :

Make the Hero se sépare en deux parties qui interagissent l'une avec l'autre :

- ◆ La partie crafting, qui concerne uniquement le joueur. C'est la partie où le joueur va évoluer dans et entre ses ateliers pour créer des objets afin d'aider son héros.
- ◆ La partie RPG, où le joueur va devoir déplacer son héros sur une carte et le faire affronter des ennemis tout en le gardant en vie.

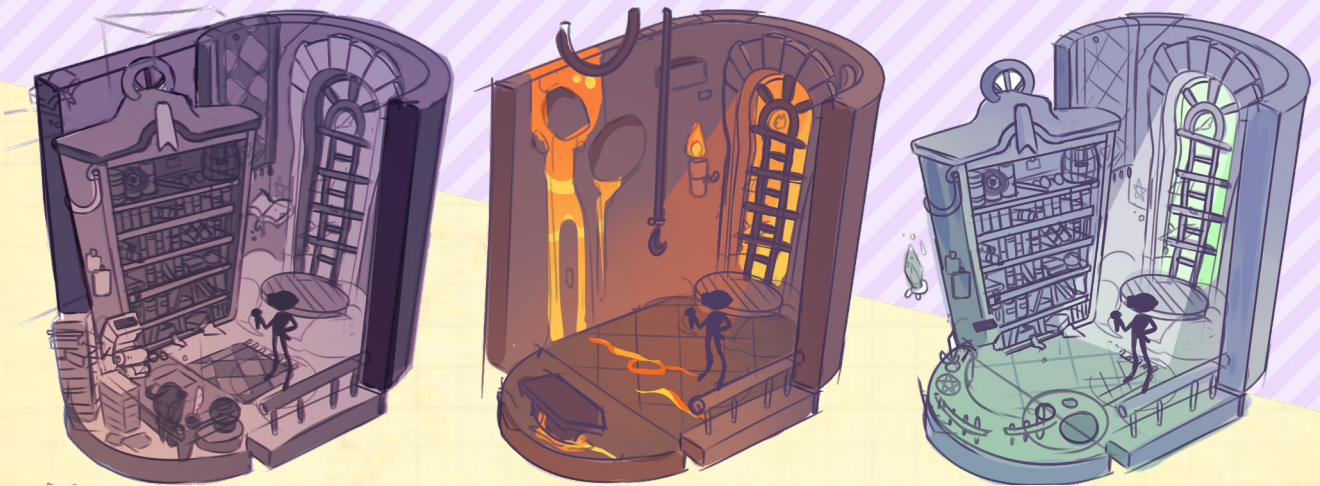


Crafting :

Le joueur doit donc créer des objets pour répondre aux besoins de son héros et lui permettre de progresser sans mourir.

Pour réaliser ses objets, il a besoin :

- ◆ de ses ateliers, au nombre de trois. Ils permettent de faire des objets différents;
- ◆ de ressources, séparées en deux catégories :
 - ◆ les ressources classiques : débloquées par l'avancée du héros dans le jeu, elles apparaissent dans l'atelier en continue dans un espace dédié, permettant au joueur d'avoir toujours de quoi crafter des objets;
 - ◆ les ressources rares : obtenues par le héros lorsqu'il bat des ennemis puissants ou parfois sur des monstres plus faibles. Elles permettent la création de puissants objets mais sont en quantité limitée.



- ◆ de recettes, consignées dans un grimoire qui lui sert d'aide et de guide.

Le joueur peut créer deux types d'objets :

- ◆ les objets classique, pour améliorer le héros;
- ◆ les pouvoirs divins, à utilisation unique, qui permettent au joueur d'intervenir sur la carte du monde.



RPG :

Le joueur peut déplacer son héros sur une table monde, similaire à un jeu de plateau constituée de tuiles. Pour progresser avec son héros, le joueur doit :

- ◆ donner des objets au héros sous la carte;
- ◆ déplacer le héros sur la carte en le saisissant;
- ◆ lancer des pouvoirs divins pour aider le héros lors des combats.

Des quêtes sont disponibles sur la carte et vont permettre au joueur d'avancer dans l'histoire du jeu et de remplir des objectifs. Elles guident la narration.



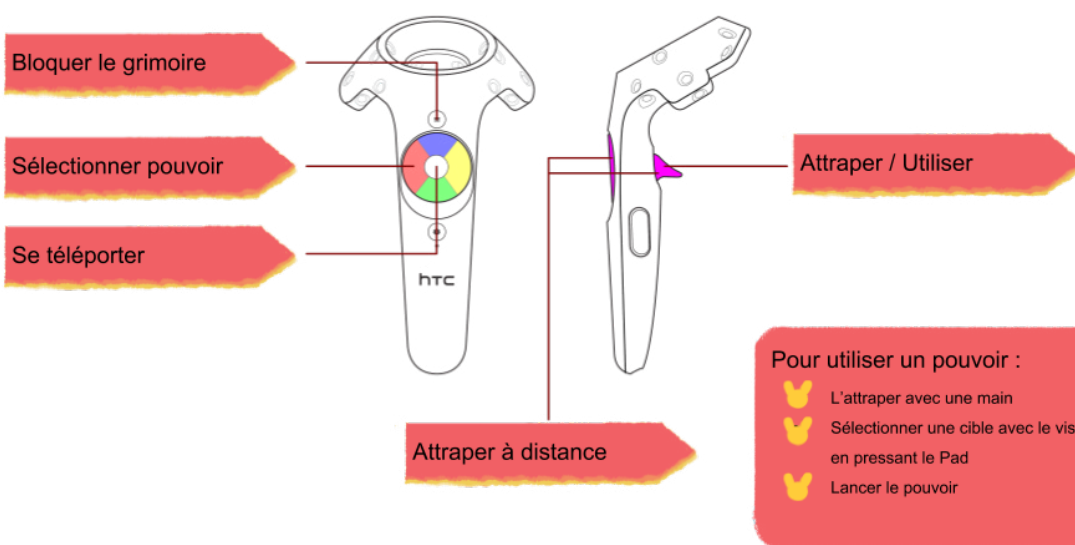
Des requêtes peuvent apparaître sur la table du monde. Elles sont limitées dans le temps, donnent des récompenses en cas de réussite et des malus en cas d'échec. Elles rythment le jeu et poussent le joueur à l'action.

Un manager sert à gérer les requêtes et leurs différents paramètres :

- ◆ la difficulté de la requête;
- ◆ la durée de la requête;
- ◆ l'objectif à accomplir;
- ◆ la récompense;
- ◆ la conséquence en cas d'échec.

Les contrôles :

Le joueur se sert des manettes de l'HTC Vive pour manipuler ses outils. Il peut se déplacer dans l'espace de jeu physiquement, en marchant d'un bout à l'autre de la pièce, ou en se téléportant grâce au centre du pad de la manette du Vive.



Le Divin et ses ateliers :

Le joueur dispose de trois ateliers divins. Il peut changer d'atelier à volonté. Lorsqu'il change d'atelier, les outils propres aux ateliers changent dans l'espace de jeu, sans que le joueur ne se déplace. Les outils du nouvel atelier sélectionné apparaissent. Chaque atelier permet la création d'objets différents, certains utiles au joueur, d'autres au héros. Le joueur utilise ces outils ainsi que des pouvoirs de craft pour créer les objets.



La Forge :

L'atelier où le joueur crée arme et armures pour le héros. Très "industrielle", elle dispose d'outils mélangeant métal et magie, technique très artisanale et surnaturelle.

Les outils qui la composent :

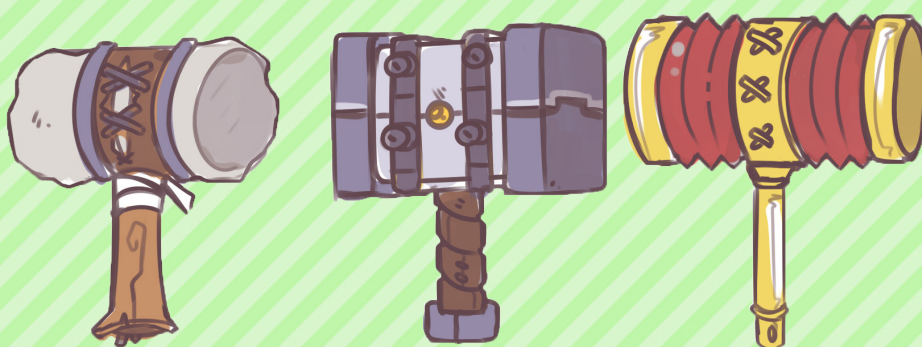
◆ Le marteau.

◆ L'enclume.

◆ Le moule.

◆ La meule.

◆ La fontaine.



L'alchimie :

Le laboratoire est l'endroit où le joueur va pouvoir créer des potions et des remèdes pour son héros. L'ambiance est beaucoup plus naturelle, éclairée et verdoyante. Le joueur se retrouve dans un atelier très "alchimiste fou", avec des ingrédients et des récipients en verre éparpillés dans l'espace.

Les outils du laboratoire :

◆ La table de préparation.

◆ Les chaudrons.

◆ La cuillère.

◆ Les poudres et liquides alchimiques.



Le Scriptorium :

Il s'agit de l'atelier très magique du Dieu. c'est là qu'il va pouvoir créer parchemin de sort et enchantement d'objet. Très ésotérique, le Scriptorium dispose d'une ambiance sombre mais parsemé d'éléments lumineux aux couleurs vives et marquantes.

Les outils du Scriptorium :

◆ La presse.

◆ Le pinceau.

◆ Le cercle magique.

◆ Les encres.

Les éléments présents dans chaque atelier :

Certains éléments ne bougent pas lorsque le joueur change d'atelier et restent toujours à la même place tout en ayant les mêmes fonctionnalités :

◆ La table du monde.

◆ Le mannequin.

◆ L'établi.

◆ Les murs et le plafond.

◆ Les étagères à ressources.



La Table du Monde :

La table monde sur laquelle évolue le héros est une table de jeu de plateau, constitué de tuiles. Pour terminer le monde, le joueur doit guider le héros sur les tuiles et le faire délivrer les tuiles, jusqu'à arriver à la tuile du boss. Il existe des tuiles faces visible et face cachée.

Les tuiles face visible doivent être conquises par le héros pour avancer. Les tuiles face cachée se révèlent quand une tuile adjacente est gagnée par le héros. Ce dernier doit battre tous les monstres présent sur une tuile pour la remporter.

Il existe plusieurs types de tuiles :

- ◆ Le village.
- ◆ La zone de combat.
- ◆ Les tuiles face cachée.
- ◆ Les tuiles de combat.
- ◆ Les tuiles de ressources.



Le Grimoire :

Le grimoire contient la plus grande partie de l'UI du jeu, il concentre la plupart des informations importantes dont le joueur a besoin. Il est un personnage à part entière, dispose de sa propre personnalité et d'interactions spéciales avec l'environnement.

C'est grâce à lui que le joueur peut accéder :

- ◆ Aux quêtes.
- ◆ Aux requêtes.
- ◆ Aux recettes.
- ◆ Au bestiaire.
- ◆ Aux options de jeu.



Les Pouvoirs :

Les pouvoirs sont des éléments utilisés seulement par le joueur. Ils lui permettent d'interagir avec son environnement, que ce soit ses ateliers ou la table du monde et le héros. Ils servent au craft, à appuyer le héros ou à avoir des interactions avec des éléments du décor.

Il existe deux types de pouvoirs :

- ◆ les pouvoirs de craft : en quantité illimitée, ils se trouvent sur les mains du joueur et sont activables via une roue des pouvoir, gérée par le pad de la manette du Vive. Ils servent à crafter des objets et activer des outils dans les ateliers.
- ◆ les pouvoirs divins : en quantité limitée, ce sont des pouvoirs craftables par le joueur. Ils nécessitent des ressources rares et sont des outils puissants qui permettent au joueur d'intervenir sur la table du monde. Une fois un pouvoir divin consommé, le joueur ne peut plus l'utiliser, à moins de créer une nouvelle utilisation du pouvoir.

Le Héros :

C'est le personnage qui effectue les actions que lui demande le joueur. C'est lui qui combat sur la carte, s'empare des différentes tuiles et libère le monde. Sous la forme d'un petit jeton 2D, il reçoit son équipement du joueur et peut être placé sur les différentes tuiles de la carte.

Un héros possède un archétype, qui définit son gameplay et les objets qu'il peut utiliser.

