**Game Design Appliqué : Partiel #2**

Game Overview Document : *Manic World.*

**Concept / Objectif :**

**Manic shooter + social gaming = compétition directe au sein d'une large communauté !**

L'objectif est de **réunir les joueurs habitués** de *shoot'em up* et *manic shooter* (aussi appelé *danmaku*) dans un grand **jeu online** qui propose une large variété de patterns et de modes. Ces joueurs étant particulièrement attirés par la compétition, la dimension sociale de *Manic World* leur permettra de comparer leurs performances instantanément et d'être classés selon de nombreux paramètres.

**Les joueurs ciblés :**

**• Fans de manic shooter  
• Une certaine expérience en la matière  
• Un goût prononcé pour la compétition**

Si un unique serveur ouvre, quelques **centaines** de joueurs sont attendus pour commencer. C'est une communauté relativement **fermée** mais très **active** : il faut donc s'attendre à vite voir ce nombre monter à quelques **milliers**, puis évoluer beaucoup moins vite. Un système d'abonnement sera donc le plus rentable pour que le jeu continue à exister.

**Modèle suivi :**

***Barrage Simulator of Hibachi* + *osu!* = *Manic World !***

Il s'agit de mettre les joueurs dans des situations de jeu propres aux manic shooters tels que ceux développés par CAVE (*Mushihime, DoDonPachi*...), mais en se focalisant sur la **performance pure**, plutôt que sur une progression à travers des niveaux.

Le jeu *Barrage Simulator of Hibachi* (Y2000) propose déjà un large nombre de patterns tirées de plusieurs niveaux de jeux de CAVE ou de la série *Touhou* (Team Shanghai Alice, 1996-2013) : bref, des **danmaku à scrolling horizontal**. Ici, on souhaite étendre ce concept en y ajoutant une large dimension sociale, comme l'a fait *osu!* (Dean Herbert, 2007) avec les jeux de rythme.

Ainsi, dans *Manic World*, les joueurs pourront :

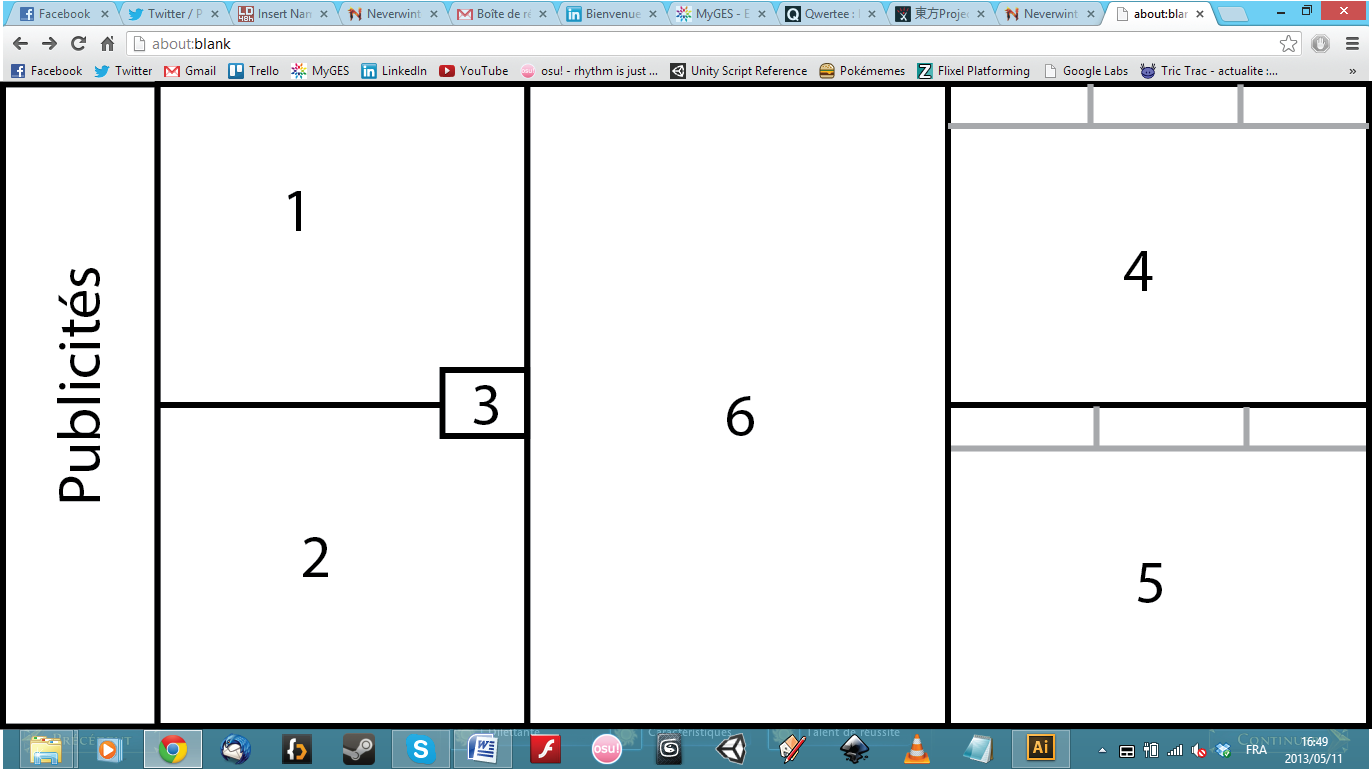
• **Communiquer** entre eux  
• **Créer** des patterns, des portions de level mises à disposition de toute la communauté  
• **Consulter des tableaux de scores** où figureront leur propre performance sur chaque niveau  
• **Consulter leurs statistiques** : ennemis abattus, tirs évités, temps de survie moyen...  
• **Être classés** !

**Interface et déploiement :**

• **Deux interfaces complémentaires : le réseau social et la fenêtre de jeu.  
• Tout sur navigateur !**

Les joueurs vont être amenés à jongler entre ces deux interfaces et cela doit se faire d'une manière la plus naturelle possible. *Manic World* se doit d'être particulièrement accessible. À la manière du jeu *osu!*, la majeure partie de l'interface sociale doit se **faire sur navigateur**, pour s'intégrer aux **habitudes** des joueurs : il s'agit d'une page web entièrement dédiée à cela.

Les séquences de **gameplay** (le moment où le joueur joue réellement à un shooter) se déroulent dans un emplacement de la page web prévu à cet effet. Cependant, un tel *layout* ne permet pas aux joueurs de jouer en **plein écran** : le coeur de cible, expérimenté, n'acceptera probablement pas de jouer autrement qu'en plein écran et cette option sera donc activée.



L'"interface sociale" comprend :  
• 1 - Une fenêtre de **chat**• 2 - Un **fil d'actualité** affichant les derniers scores de ses amis et les derniers niveaux sortis dans les catégories que le joueur choisit de **suivre**  
• 3 - Un bouton ouvrant une fenêtre "**profil et options**"  
• 4 - Une liste de **niveaux** courts jouables, pouvant être triés selon plusieurs catégories (onglets).  
• 5 - Les **tableaux de score**, triés par onglets eux aussi.  
• 6 - La **fenêtre de jeu**. Il suffit d'y glisser-déposer un niveau de la liste pour le jouer.

**Éditeur de niveaux**

• **Deux activités : créer des niveaux, et les jouer.**

L'éditeur de niveaux consiste en un **logiciel tiers** permettant la création de fichiers pouvant être envoyés à une équipe validant les niveaux et les rendant disponibles et jouables sur le site. Il ne tient qu'à la communauté de **recréer** les niveaux et patterns d'un jeu existant qui l'a particulièrement marquée. On s'attend donc à ce que les *fandom* de certains jeux reproduisent des **patterns devenues célèbres**, comme les boss de fin de *Mushihimesama* *2* ou *Touhou : Embodiment of Scarlet Devil*.

Un classement indique quels joueurs créent les niveaux qui sont le plus joués et appréciés. Ce classement leur donne une visibilité et permet à leurs niveaux d'être plus vite reconnus, mais leur offre aussi des points permettant certains unlocks (cf. section *Personnalisation*).

**Gameplay :**

**• Abattre des ennemis, et/ou survivre pendant une durée donnée  
• Chaque joueur peut ensuite comparer ses statistiques !**

À l'issue d'un niveau, le joueur ressort avec :  
• Un **score**  
• Un nombre d'**ennemis** tués  
• Un nombre de **vies** conservées  
• Un nombre de **collectible**s ramassés  
• Un nombre de tirs évités mais passés très proches de sa hitbox (statistique connue sous le nom de ***Graze***)

Chaque niveau a une durée bien définie (entre 30 secondes et 3 minutes) et peut requérir :  
• soit de **survivre** jusqu'à la fin du timer  
• soit d'**abattre** l'ennemi principal.  
Sans quoi, le niveau est échoué et le joueur doit le recommencer.

De là, selon le type de niveau joué, le joueur peut avoir une récompense supplémentaire (score par exemple) s'il a abattu le boss en peu de temps ou réussi à le vaincre alors qu'il s'agissait d'un challenge d'endurance, déclenchant sa fin prématurée (ce qui ne sera pas systématiquement possible).

Chacun de ces paramètres en fin de niveau permet d'établir des statistiques précises pour chaque joueur, et fournit de nombreux critères sur lesquels les classer.

[insérer image écran final]

**Personnalisation**

En augmentant le score moyen et leur score total, les joueurs peuvent débloquer des achievements, lesquels s'affichent sur le profil du joueur et lui donnent l'accès à de nouveaux visuels pour son avatar, pour les backgrounds, les bullets utilisés, l'interface, ou encore les effets visuels. Ainsi, il y a un renouveau dans le côté spectaculaire du jeu qui caractérise le genre du *manic shooter*.

[insérer image profil]