Game Design Document

Ludus Académie – master 1

Don’t Leave The Dancefloor

par florent kleinClaus & Arnaud Schmidt

2019

Informations générales 2

Boucles de gameplay 2

Ecran de jeu 3

 Dancefloor 3

 Barre d’actions 3

 Bandeau 3

Déplacements des bots 3

Ressources 4

Progression 5

 Structure d’un palier de niveaux 5

 Battements Par Minute 6

 Récompense de fin de palier 6

Boutique 7

Feedbacks 8

 Sonores 8

 Visuels 8

Options 9

Direction artistique 9

Informations générales

**Nom du jeu :** Don’t Leave The Dancefloor

**Genre :** Tower Defense / Jeu de rythme

**Vue :** 2D Top-Down & ¾

**Nombre de joueurs :** 1 joueur

**Plateforme :** Smartphone

**Business Model :** Free To Play avec transactions en jeu

**PEGI :** 18

**Pitch :** Le joueur incarne un gérant de boîte de nuit dans un futur dystopique où tous les moyens sont bons pour garder les clients dans le club. Le business n’a qu’une seule règle : les clients ne doivent pas quitter le dancefloor, peu importe le prix.

**Intentions :** Nous souhaitons proposer un gameplay simple à prendre en main mais exigeant avec le joueur, qui devra faire preuve d’un certain sens du rythme, de tactique et d’une gestion des ressources pertinente pour aller le plus loin possible.

**La cible :** Ce jeu s’adresse à un joueur mobile majeur avec déjà un peu d’expérience, peut-être fatigué des jeux de rythme à la Guitar Hero et des jeux de puzzle à la Candy Crush, tout en ayant un certain second degré pour apprécier un univers moralement déviant sur fond de musique synthwave.

**Inspirations :** La principale source d’inspiration est le jeu *Crypt of the NecroDancer*, bien que *The Red Strings Club* soit également une inspiration majeure avec son univers cyberpunk qui pousse à la réflexion morale.

Boucle de gameplay

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Ecran de jeu

* Dancefloor

[ Bloc de texte ]

* Barre d’actions

[ Bloc de texte ]

* Bandeau

[ Bloc de texte ]

Déplacements des bots

Les bots partent de la ligne la plus basse du dancefloor et se dirige vers le haut, là où se trouve la porte de sortie de la boîte. De base, un bot ne se déplace que sur les cases de sa couleur, en favorisant un déplacement vertical à un déplacement horizontal. S’il ne peut pas avancer vers la porte, il se déplacera de côté, par défaut.

Si une ressource est proche du bot, donc accessible directement avec un déplacement classique, le bot ira la consommer. Si la ressource est proche du bot mais en diagonale, il ira la chercher en deux temps : en allant vers le haut, puis vers la droite, dans le cas où la ressource aurait été placée en haut à droit du bot.

Une ressource placée en dessous d’un bot, donc sur une ligne plus basse que celle où il se trouve ne sera pas envisagée par le bot de façon logique : le client tourne le dos à la ressource, il ne la voit pas, et n’est donc pas détourné de son objectif.

Ressources

Chaque bot apparaît avec un niveau « d’ennui » de 10 ( *il ne s’amuse pas* ) et une couleur attitrée. Chaque ressource, une fois placée sur le dancefloor (sur une case libre), prendra la couleur de la case sur laquelle elle est posée. Si un bot vient consommer une ressource, son niveau d’ennui baissera d’une valeur différente pour chaque ressource.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | Une image contenant objet  Description générée automatiquement  **Nom de la ressource :** Drink  **Description :** une boisson alcoolisée  **Impact :** -2 à l’ennui du bot qui la consomme |
|  | **-2** |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | **Nom de la ressource :** Talk  **Description :** un androïde avec lequel parler  **Impact :** -3 à l’ennui du bot qui la consomme |
|  | **-3** |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | **Nom de la ressource :** Dance  **Description :** un androïde avec lequel danser  **Impact :** -4 à l’ennui du bot qui la consomme |
|  | **-4** |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | **Nom de la ressource :** Drug  **Description :** une pilule hallucinogène  **Impact :** -5 à l’ennui du bot qui la consomme |
|  | **-5** |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | **Nom de la ressource :** Photo  **Description :** un appareil photo polaroïd  **Impact :** -5 à l’ennui du bot qui la consomme et aussi -1 ennui aux bots présents sur la photo |
| -1 | **-5** | -1 |
| -1 | -1 | -1 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| +1 | +1 | +1 | **Nom de la ressource :** Fight  **Description :** un androïde qui est là pour se battre  **Impact :** -10 à l’ennui du bot qui la consomme mais +1 ennui aux bots proches |
| +1 | **-10** | +1 |
| +1 | +1 | +1 |

Progression

**Une image contenant bateau, ciel, mur, armoire

Description générée automatiquement**

* Structure d’un palier de niveaux

Les niveaux présents dans le prototype ont pour but d’illustrer la structure qui sera répétée tous les 10 niveaux.

**Les niveaux 1 à 3 :** le nombre de bots augmente de 1 à chaque niveau, le joueur à une grande marge d’erreur, chaque niveau ayant une marge d’erreur inférieure de 5% à celle du précédent. Ces niveaux sont très simples et sont pensés pour que le joueur puisse s’habituer à la musique de ce palier.

**Les niveaux 4 à 6 :** le nombre de bots est constant sur les 3 niveaux, les ressources sont données au joueur pour l’encourager à faire des combinaisons et mémoriser leurs impacts respectifs, chaque niveau ayant une marge d’erreur inférieure de 10% à celle du précédent.

**Les niveaux 7 et 8 :** le joueur atteint le palier symbolique des 5 bots par niveau et découvre aussi la ressource Photo, qui est plus efficace lorsque les bots sont nombreux ou proches les uns des autres, les niveaux ont une marge d’erreur de 10% ce qui est le début du pic de difficulté.

**Les niveaux 9 et 10 :** le joueur doit faire des combinaisons, bien placer ses ressources et tirer avantage de la diversité de ressources à sa disposition, tout en ayant une marge d’erreur de seulement 5%. Ces deux niveaux sont le sommet du pic de difficulté, que le joueur doit surmonter pour atteindre les niveaux suivants (qui seront les 3 premiers niveaux du palier suivant, avec de plus grandes marges d’erreur).

Si le jeu est très permissif au début d’un palier et permet au joueur de capitaliser les ressources pour la suite, le pic de difficulté est très soudain est très élevé par rapport au niveau demandé au joueur, ce qui pourrait le faire paniquer et gaspiller ses ressources. Ainsi, le jeu est pensé pour que l’ensemble des ressources données au joueur soit pensé à l’échelle de 10 niveaux et pas seulement pour le niveau concerné, car l’utilité de ces ressources ne se limite pas au niveau en question, c’est une vision de la gestion des ressources sur le long terme qui est demandé au joueur.

* Battements Par Minute

Le jeu commence par une musique à 120 BPM, un rythme naturel pour le joueur car c’est celui de son rythme cardiaque moyen. Chaque palier de niveaux proposera une nouvelle musique, qui sera plus rapide de 5 battements par rapport à la précédente.

Le BPM du niveau va déterminer 3 choses : la fréquence d’apparition des bots, la vitesse de déplacement des bots d’une case à l’autre et la durée de la fenêtre d’ouverture dont le joueur dispose pour placer une ressource.

* Récompense de fin de palier

Chaque palier (donc une fois 10 niveaux réussis) le joueur est récompensé par 40 pièces. Il lui faudra donc franchir 30 niveaux, soit 3 paliers, pour faire un achat dans la boutique sans débourser d’argent. L’intérêt de ce nombre est que le joueur pourra se trouver dans la situation suivante : avoir 80 pièces et être bloqué sur un niveau. Acheter 100 pièces semblera une solution simple et qui sera en réalité un investissement sur le long terme car s’il passe ce niveau et atteint le prochain palier, il aura à nouveau de quoi s’acheter une ressource s’il est à nouveau bloqué, et cette fois il n’aura pas à payer.

Aucune ressource ne sera donnée au joueur à la fin d’un palier de niveaux, car le jeu est très généreux en ressources, accordant toujours une marge d’erreur au joueur.

Boutique

La boutique se divise en 3 sections : les pièces dont dispose le joueur, les possibilités d’achats de pièces à sa disposition et les différents ensembles de ressources qu’il peut acquérir via les pièces qu’il possède.

Nous proposons au joueur 2 offres : acheter 100 pièces pour moins d’un euro, ce qui lui permettra de dépenser peu tout en ayant accès à presque toutes les offres de la boutique, ou bien 600 pièces pour moins de cinq euros, une offre plus économique que s’il achetait ce même nombre de pièces par paquets de 100. Avec ces 2 offres, nous avons donc pensé aux joueurs qui n’aurait pas l’envie de dépenser beaucoup d’argent dans un jeu mobile ainsi qu’à ceux pouvant envisager d’y mettre un peu plus d’argent, l’intérêt étant de proposer des alternatives pour toutes les bourses, tout en ayant des tarifs basés sur des sommes symboliques (1€ et 5€).

Le prix pour chaque ressource que l’on peut acheter est le même, c’est le nombre de ressources obtenues qui diffère, car cette boutique est basée sur l’impact de chaque ressource afin de proposer des articles de valeur équivalente. Que l’on achète 5 Drink ou 2 Drug, on aura assez de ressources pour s’occuper intégralement d’un client, chaque possibilité d’achat représentant une valeur d’environ -10 à l’ennui (à noter que ce n’est pas complètement vrai, car les options d’achats pour Talk et Dance valent en réalité -12, mais le joueur n’aura jamais une explication chiffrée de l’impact des ressources, s’il déduit que ces options sont plus rentables et que cela lui donne l’impression d’être plus malin, tant mieux, car il risquera d’acheter davantage). En intégrant le rational design aux prix appliqués dans la boutique, elle sert également de guide au joueur qui aurait oublié les différences d’impact entre les ressources (s’il revenait sur le jeu après une période d’inactivité par exemple).

L’unique pack proposé pour le moment est à un prix de 300 pièces et donnera au joueur une ressource de chaque type. La valeur réelle de ce pack est de 328 pièces (pour un impact total de -34 environ), un calcul que le joueur peut également faire par lui-même pour comprendre que c’est « une bonne affaire ». Le dilemme auquel devra faire face le joueur est le suivant : doit-il acheter 3 fois 100 pièces ou 1 fois 600 pièces. Il choisira soit de payer peu, par principe, ne souhaitant pas dépenser trop d’argent dans un jeu gratuit, soit d’investir et de garder 300 pièces en réserve en cas de besoin. Si l’option d’acheter 600 pièces pour acquérir 2 packs est la plus économiquement rentable, elle ne sera pas forcément la plus pertinente en fonction des difficultés rencontrées par le joueur. Mais ce pack est prévu pour les joueurs débutants, ceux qui ne savent pas forcément quelle est la meilleure option ou qui n’ont pas de préférences quant aux ressources à utiliser pour atteindre leur objectif. En visant ainsi les joueurs les plus indécis et inexpérimentés, qui n’auraient peut-être pas encore compris le rational design derrière la boutique, nous mettons en place une situation propice au choix de l’achat de 600 pièces : une option plus rapide, qui représente un investissement sur le long terme, idéale donc pour quelqu’un étant dans ses premières minutes/heures de jeu qui souhaiterait commencer dans les meilleures conditions possibles.

Feedbacks

* Sonores

[ Bloc de texte ]

* Visuels

[ Bloc de texte ]

Options

Une image contenant vert, horloge, mur

Description générée automatiquementDans ce menu, le joueur pour trouver les informations concernant la musique qui passe actuellement dans le niveau, régler le volume de la musique et des feedbacks sonores et retourner au menu principal.

Il nous semblait plus judicieux de permettre au joueur de noter les informations sur la musique actuelle lorsque le jeu est en pause (c’est le cas lorsqu’il navigue dans la boutique ou dans les options) plutôt que pendant sa partie.

La musique est bien plus utile que les feedbacks sonores pour le joueur, car tout le jeu évolue au rythme de celle-ci, ce qui explique les paramètres par défaut. Cependant les feedbacks visuels sont également calés sur le rythme de la musique, ce qui implique que le joueur peut techniquement se passer de son pour jouer (l’expérience ne sera pas optimale, mais il en a la possibilité).

Le bouton de retour au menu est placé ici afin de ne pas surcharger l’écran de jeu déjà assez fourni en éléments d’interface.

Direction artistique

Nous avons opté pour un style 2D pixel art assez minimaliste et retro pour deux raisons majeures : n’ayant pas de graphiste il est plus simple pour nous de trouver une image de qualité variable pour la transformer en asset pixelisé, mais en faisant ce choix nous nous sommes donné la possibilité d’avoir une vertical slice visuellement plaisante et aboutie.

Ayant la volonté d’avoir une interface cohérente et justifiée par le jeu lui-même, nous avons pensé le jeu comme étant vu sur un moniteur d’une qualité discutable, à la lueur verte à la façon des technologies présentées dans de nombreux jeux post-apocalyptiques comme ceux de la franchise *Fallout*. Une fois ce choix fait, le ton était donné : le jeu se déroulerait dans un contexte cyberpunk. Opter pour de la musique de type synthwave, souvent associée à ce type d’univers, plutôt que du disco ou du funk, semble pertinent en plus d’être un style de musique en vogue ces dernières années.

Pour souligner le coté décadent de la technologie utilisée, tous les éléments de l’interface n’étant pas à l’écran sont rouillés et dans un état discutable, une esthétique encore une fois empruntée aux jeux *Fallout*.