|  |
| --- |
| Sweet Fantasy Games |
| Game Design Document |
| Document de Game Design pour la participation au concours « Game à Niaque » |

|  |
| --- |
| Alexandre Abrantes - Valentine Isautier  [Date] |

Table des matières

[Nom du jeu 2](#_Toc432167362)

[Audience et Plateforme 2](#_Toc432167363)

[Cible 2](#_Toc432167364)

[Plateforme 2](#_Toc432167365)

[Objectifs 2](#_Toc432167366)

[Gameplay 2](#_Toc432167367)

[Procédure 2](#_Toc432167368)

[Règles 2](#_Toc432167369)

[Ressources 2](#_Toc432167370)

[Conflit 2](#_Toc432167371)

[Limites 2](#_Toc432167372)

[Issue 2](#_Toc432167373)

[Niveaux 3](#_Toc432167374)

## Nom du jeu

Open the box – The Box – Boxes – Traveller

## Audience et Plateforme

### Cible

Ce jeu est destiné à un public adolescent ou adulte.

### Plateforme

Pour ce concours, la plateforme choisie est le PC. Ce mini-jeu aura une durée de jeu maximale de 10 minutes.

## Objectifs

Le joueur devra compléter les différents niveaux. Pour ce faire, il lui faudra trouver la Boîte cachée dans chaque niveau.

## Gameplay

### Procédure

Le joueur incarne un personnage. Il peut déplacer celui-ci grâce aux touches <- et -> ou Q et D. Il peut le faire sauter grâce à la touche ESPACE ou Z. Il peut interagir avec son environnement avec CLIC GAUCHE ou F.

### Règles

Le personnage contrôlé par le joueur ne doit pas toucher les pièges : s’il le fait, il meurt et recommence le niveau.

Le personnage doit résoudre des énigmes pour arriver à la fin du niveau.

### Ressources

Les Boîtes sont la seule ressource du jeu. Présentes à la fin de chaque niveau, elles lui offrent un bonus esthétique. Elles permettent de compléter le niveau, et d’offrir au joueur une phrase (un conseil).

### Conflit

Les énigmes présentes dans le niveau ont une difficulté qui s’accroît au fil des niveaux.

### Limites

Le personnage du joueur est soumis à la gravité. Il ne peut pas sauter plusieurs fois en l’air : il doit attendre d’avoir atterri avant de sauter à nouveau.

### Issue

L’issue du jeu est l’apport de conseils de vie au joueur. A chaque fin de niveau, le joueur obtient une phrase de sagesse, qui lui explique comme une parabole de la vie le niveau qu’il vient de vaincre.

L’intérêt du jeu est d’ouvrir les yeux aux joueurs sur la valeur de la vie, alors que tout semble se liguer contre eux. Il cherche à apporter un message d’espoir et de motivation.

### Niveaux

Il y aura six niveaux, chacun déterminé par une caractéristique, un concept. Ce concept est illustré par le contenu de la Boîte à la fin du niveau.

Les six niveaux sont terminés ainsi :

* Niveau 1 : Tutoriel. Le joueur se familiarise avec les touches de déplacement, de saut, les interactions avec son environnement. L’énigme à résoudre est simple et la Boîte contient un trésor. Ce niveau apporte de la satisfaction au joueur : il est dans un processus qu’il connaît, résoudre une énigme pour obtenir une ressource (l’or). La phrase lui apprend que la chance est un cadeau de la vie, et une chose merveilleuse.
* Niveau 2 : Première vraie énigme. Le joueur doit un peu réfléchir avant de trouver la solution, moins évidente que la première. A la fin du niveau, il ouvre la boîte et y trouve… un poisson pourri. Ce niveau apporte la déception au joueur. Son équilibre est bouleversé (pourquoi, alors que j’ai tout bien fait, n’ai-je pas de récompense ?). La phrase lui apprend que parfois, même lorsqu’on fait tout de la bonne façon, les résultats ne sont pas au rendez-vous. Tout n’est pas gravé dans la roche, et ce niveau a pour but la désillusion du joueur. Il commence à comprendre que le jeu n’est pas qu’un simple jeu d’énigmes.
* Niveau 3 : Les énigmes se corsent. Le joueur réfléchit plus longuement. A la fin du niveau, pourtant, il n’y a plus une mais deux boîtes. Le joueur doit choisir l’une des deux et l’ouvrir, conscient de perdre définitivement le contenu de la seconde. Sa curiosité est attisée, et il voudra savoir ce qu’il y a dans la seconde boîte. La phrase lui apprendra la valeur des choix dans la vie, et comment ce sont nos décisions qui définissent qui nous sommes, bien plus que notre origine.
* Niveau 4 : La boîte est très difficile à trouver. L’énigme est complexe et ouvre un passage secret au bout duquel le joueur peine à parvenir. A la fin, la boîte s’ouvre et il gagne quelque chose de beau, loin du trésor de la première boîte. La phrase apprend au joueur l’importance du travail acharné, la valeur de la volonté et de ne pas céder aux difficultés qu’enverra la vie au fil des années.
* Niveau 5 : Le joueur aperçoit la Boîte dès le début du niveau. Elle passera devant lui parfois dans le niveau, selon un algorithme intégrant une part d’aléatoire. Le joueur devra prendre son mal en patience, et saisir le bon moment pour sauter sur la Boîte et la saisir. Sinon, à la fin du niveau, il verra la Boîte foncer vers un trou dans le sol (le joueur sait que son personnage meurt en tombant dans un trou). Il devra donc se fier à son objectif et sauter dans le trou pour trouver la Boîte. Lorsqu’il l’ouvrira, la phrase l’informera que les opportunités et la capacité à les saisir sont un facteur de réussite dans la vie. Il faut oser pour réussir, et ne pas avoir peur de se donner les moyens d’atteindre ses rêves.
* Niveau 6 : Une énigme des plus difficiles, mais pas de piège dans ce niveau. A la fin, la Boîte ne contient… RIEN. Alors qu’il est déçu, la phrase apparaît, et le joueur comprend que le jeu auquel il a joué était plus distrayant pour lui que les « achievements » et autre ressources qu’il a obtenus.

L’important arrive non pas au terme de la route, mais bien avant, pendant le trajet lui-même.

Milorad Pavic