GDD *[Expressive Platformer]*

Lucas Friche, Florentin Peters

# Pitch

[NOM DU JEU] est un jeu de plateforme expressif en 2D dans lequel on doit gérer les relations qu’on entretient avec d’autre(s) personnage(s). On incarne un personnage encapuchonné se baladant dans une forêt mystique à la recherche de rencontres. En fonction des choix que l’on fera dans les conversations avec les autres personnages, nos compétences évolueront et les niveaux pourront changer...

# Thématique et Message

Gérer la distance avec les personnes. Ambivalence des moments sans communication, de la distance (physique) avec une autre personne.

Ne pas juger le comportement du joueur et ne pas faire de manichéisme.

# Univers

[NOM DU JEU] se passe dans une forêt où des éléments fantastiques et surnaturels font leur apparition.

# Références

*Celeste* : plateforme dans lequel la mécanique de progression spatiale est liée à un avancement narratif et empathique. Level design expressif.

*Firewatch* : besoin de distance avec sa vie + communication à distance entre le protagoniste et l’adjuvant + distance entre réalité des faits et celle montrée au joueur = moments avec ou sans communication.

*Lifeline* : attente dans la réponse d’un message (parfois plusieurs heures).

*Passage* (Rohrer) : horizontalité pour avancer dans le jeu vs verticalité pour l’explorer. Deux manières opposées d’explorer l’univers du jeu.

*New Weird* (mouvement littéraire) : apparition du surnaturel qui modifie la réalité de manière surprenante.

# Structure du jeu

* Tableaux : taille fixe
* Niveaux : 1 choix de fantôme, nombre de tableaux variables, chemin découpé en deux pour choisir un fantôme dans le dernier tableau

# Mécaniques de gameplay

* Relations avec un personnage modifie le *layout des niveaux* et/ou des compétences
* Utiliser un outil de communication entre protagoniste et autre(s) personnage(s)
* Dash 🡪
* Saut(s) 🡪
* Mouvements (horizontaux)

# Éléments de LD

* Sorties 🡪 prendre une sortie fait changer de tableau (mais on n’apparaît pas là où on devrait)
* Terminal de communication 🡪 transforme le layout dans une transition directement

# Boucle de gameplay Platforming

## Actions

* Sauter
* Se déplacer
* Dasher

## Obstacles

* Vide ?
* Pièges ?
* Barrières à casser avec le dash
* Barrières à éviter avec le saut

## Récompenses

* Atteindre la plateforme suivante (progresser dans le tableau)
* Batteries (?)

## Ressources

* Dash (cooldown/recovery)
* Saut (cooldown/recovery)

# Boucle de gameplay Communication

## Actions

* Passer à la prochaine boîte de dialogue
* Choisir une option de dialogue

## Obstacles

* Ne pas savoir ce qu’il va se passer après une réponse

## Récompenses

* Narrative : compréhension du personnage, évolution de la relation…
* Mécanique : évolution des compétences des joueur-se-s

## Ressources

* Compétences

# Objectifs gameplay

## Court terme

* Atteindre la plateforme suivante

## Long terme

* Terminer le tableau en cours
* Atteindre le tableau suivant

## Conditions de victoire & défaite

* Victoire : atteindre les terminaux de communication
* Défaite : tomber dans le vide (très court terme + possibilité de recommencer rapidement 🡪 éviter le punitif)

# 3C

## Character

Personnage encapuchonné, mystère, « coquille » sur lequel on ne sait rien. Une enveloppe qui sert aux joueur-se-s à se projeter, dont ils font ce qu’ils veulent.

Faire évoluer la couleur du personnage en fonction de ses relations (personnage = reflet des choix des joueur-se-s).

Le personnage cherche à faire une rencontre, tout ce qui se passe dans le platforming représente ce qui se passe dans sa tête.

Exemple : Towerfall

## Controls

Manette :

* Déplacements : stick gauche
* Saut : A
* Dash : X / RB / LB
* Communiquer : B / Y
* Pause : Start
* [Option] Camera : stick droit

Clavier :

* Déplacements : flèches
* Saut : Space
* Dash : Shift
* Communiquer : C
* Pause : Escape
* [Option] Camera : molette souris / souris

## Camera

* Vue de côté
* 2D
* Taille fixe calibrée sur celle des tableaux
* Transition de brume entre les tableaux
* Transition spéciale entre les niveaux

# Challenges

1. Émotionnel

Choix à faire dans les phases de communication 🡪 entretenir ou non des relations, se rapprocher ou se distancer d’un personnage, comprendre les enjeux d’une relation et s’y positionner.

## Physiques :

précision du platforming 🡪 la difficulté d’attente entre les communications

1. Mental :

selon la complexité du layout du niveau (définir une stratégie à l’avance de parcours du niveau) 🡪 complexité de la réflexion et de la situation entre les moments de communication

# Objectifs dramatiques

Rencontrer un personnage ou non. Le personnage cherche à faire une rencontre mais peut finalement décider de rester seul.

# Narration

Possibilité 1 : Un seul personnage lié à plusieurs compétences dont on se rapproche ou s’éloigne, ce qui fait monter une «jauge » et descendre une autre.

Possibilité 2 : Plusieurs personnages liés chacun à une compétence propre. Se rapprocher d’un personnage fait monter une jauge et ne pas communiquer avec un personnage fait progressivement descendre sa jauge (+ potentiels évènements spéciaux).

# Direction Artistique : graphismes

# Direction Artistique : sons & musiques

# Fiche d’identité

## Plateforme : PC (steam)

## Nb de joueur : 1

## Genre : Platformer, expressif, narratif, dating sim

## Durée de partie : ???

# USP

* EXPRESSIVE GAME
* Lien mécanique – narration ET level design - narration
* Fusion de genres : dating sim, platformer-narratif
* DA New Weird / Fantastique

# Idées

* Lier la proximité et la connivence entre les personnages avec la difficulté et la modification du niveau
* Utiliser l’outil de communication permet de faire l’expérience des possibles (notions de choix de narration) qui affecte le *layout* du jeu et la relation entre les personnages communiquant. Layout = relation personnage.
* Relation triangulaire entre le protagoniste, un personnage avec qui communiquer, et un autre personnage/concept avec qui communiquer. Deux jauges liées à éléments de jeux (physique du jeu) ou *layout* du jeu.
* Modulation proximité/distance avec personnages ou concepts. Cette modulation affecte un paramètre du jeu.
* Piège autour des zones de communication pour représenter la difficulté à contacter quelqu’un
* Calendrier / Agenda
* Compétence dézoom caméra
* Idée setting et outil communication : grosse torche / flamme dans laquelle on voit l’autre personnage ? La flamme s’éteind quand on finit de communiquer, la lumière disparaît sur l’écran (tout devient noir) puis d’autres flammes s’allument et dévoilent le niveau suivant. On pourrait changer la couleur des flammes de la même façon qu’on changerait la couleur de l’habit du personnage. On serait dans une forêt assez sombre où des torches ponctuent les niveaux.
* Idée pour remplacer le dialogue : suivre des fantômes qui quand on les rejoint nous donne une compétence
* Idée tuto : tableau 1 = on suit le fantôme 1 qui nous donne le saut, tableau 2 = on suit le fantôme 2 qui nous donne le dash, tableau 3 = les deux fantômes sont présents et on doit choisir
* Autel consultable qui nous donne du lore sur un personnage (ne pas imposer de lore, si lore imposé 🡪 récompense mécanique derrière, si lore imposé 🡪 nécessité de sens précis par rapport à au jeu (apprendre quelque chose sur le jeu, sur les persos…)

Listes des paramètres modifiables selon la relation des personnages :

* La compétence de saut (acquisition et optimisation)
* La compétence de *dash* (acquisition et optimisation)
* L’éloignement entre les plateformes
* Quantité de contenu narratif

Tutoriel :

* Personnage immobile qui doit communiquer au début du jeu pour bouger petit à petit