GDD Florentin et Lucas

*Platformer 2D*

# Thématique et Message

Gérer la distance avec les personnes (relations à distance ?) 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

Réaliste avec des éléments fantastiques et surnaturels, layer *fantasy* pour cohérence et création univers.

Forêt

# Références

*Celeste* : lier la mécanique de progression spatiale 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 variable, « une communication » possible à l’entrée du tableau

# Mécaniques de gameplay

* Relations avec un personnage modifie le *layout des niveaux* et/ou des compétences
* Outil de communication entre protagoniste et autres personnages
* Dash
* Saut(s)
* Mouvements (horizontaux)

# Boucle de gameplay

## Actions

## Obstacles

## Ressources

## Récompenses

# Objectifs gameplay

## Court terme

## Long terme

## Conditions de victoire & défaite

# 3C

## Character

## Controls

## Camera

# Objectifs dramatiques

# 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

# 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.

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