

# GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)



Matéo Langlois  
GD1B

2020/2021 

## SOMMAIRE

<a href="#"><u>Le segment de marché</u></a> .....	P.3
<a href="#"><u>Le public cible du jeu</u></a> .....	P.4
<a href="#"><u>Tétrade élémentaire</u></a> .....	P.5
<a href="#"><u>Boucles de gameplay</u></a> .....	P.6
<a href="#"><u>L'interface</u></a> .....	P.8
<a href="#"><u>Storytelling</u></a> .....	P.9
<a href="#"><u>Level Design</u></a> .....	P.10
<a href="#"><u>Risques &amp; récompenses</u></a> .....	P.11

## *SEGMENT DE MARCHÉ*

Escape The Shadows (WTS) est un jeu de plateformes. Il possède un style en 2D, avec un écran qui défile en fonction de l'avancée du personnage (scrolling), et avec différents ennemis pouvant être retrouvés tout au long du niveau.

L'un des avantages des jeux de plateforme est le fait qu'ils puissent s'adapter sur tous types de supports. L'expérience étant presque similaire sur mobile et sur console, l'avantage de WTS est la facilité de prise en main.

Ayant comme avantage le téléchargement rapide (gratuit / poids faible), l'objectif est de faire télécharger le plus de joueurs possible, en espérant en conquérir le plus possible dès les premiers niveaux, bien qu'en sachant qu'une majorité le désinstallera aussitôt.

Escape The Shadows est un jeu ayant une expérience multiplateforme. Étant optimisé et jouable à la manette, ainsi que sur un écran tactile (portable ou tablette), cela lui permettra de rentrer dans différentes catégories.

Tout d'abord, le jeu sera un jeu gratuit, et accessible à tous sur pc, console, et mobile. L'objectif serait donc d'amener les joueurs à télécharger le jeu, ce qu'ils feront plus facilement que sur un jeu payant à télécharger. Pour ce qui est de la valorisation économique, le jeu proposerait aux joueurs des skins, et un système d'achat de pièces.

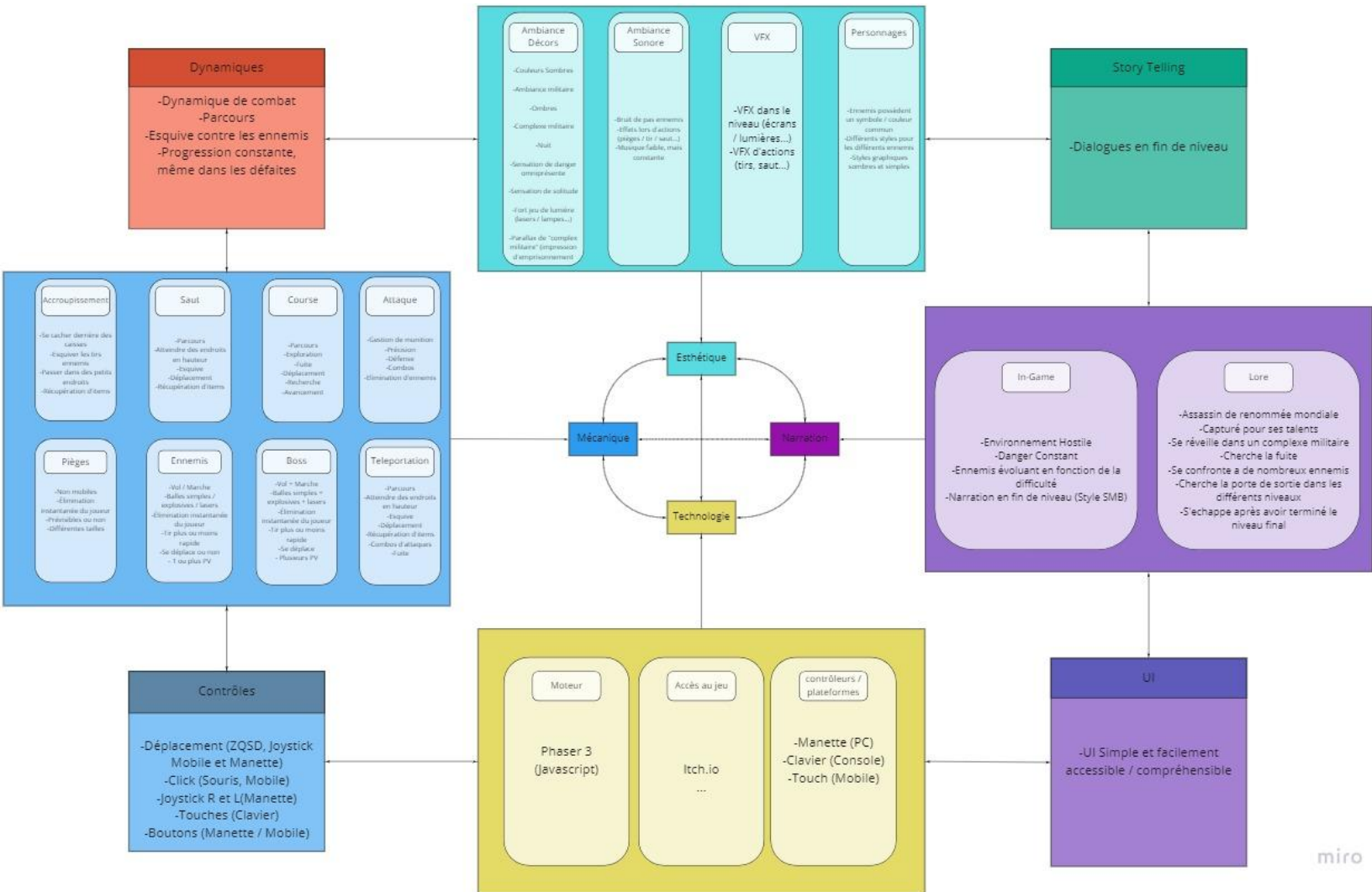
Ensuite, le joueur aurait, après avoir complété un niveau, la possibilité de multiplier ses récompenses à l'aide d'une vidéo sponsorisée, ou une expérience similaire. Étant facultative, cette dernière n'avantagerait que ceux qui le décident, ne demandant au joueur qu'un peu de son temps.

Le jeu, ne proposant pour l'instant aucune amélioration du niveau du personnage, il ne deviendrait pas un PayToWin, et permettrait au joueur de ne mettre de l'argent, s'il le souhaite, pour améliorer son expérience personnelle (skins et personnalisations).

## ***CIBLE***

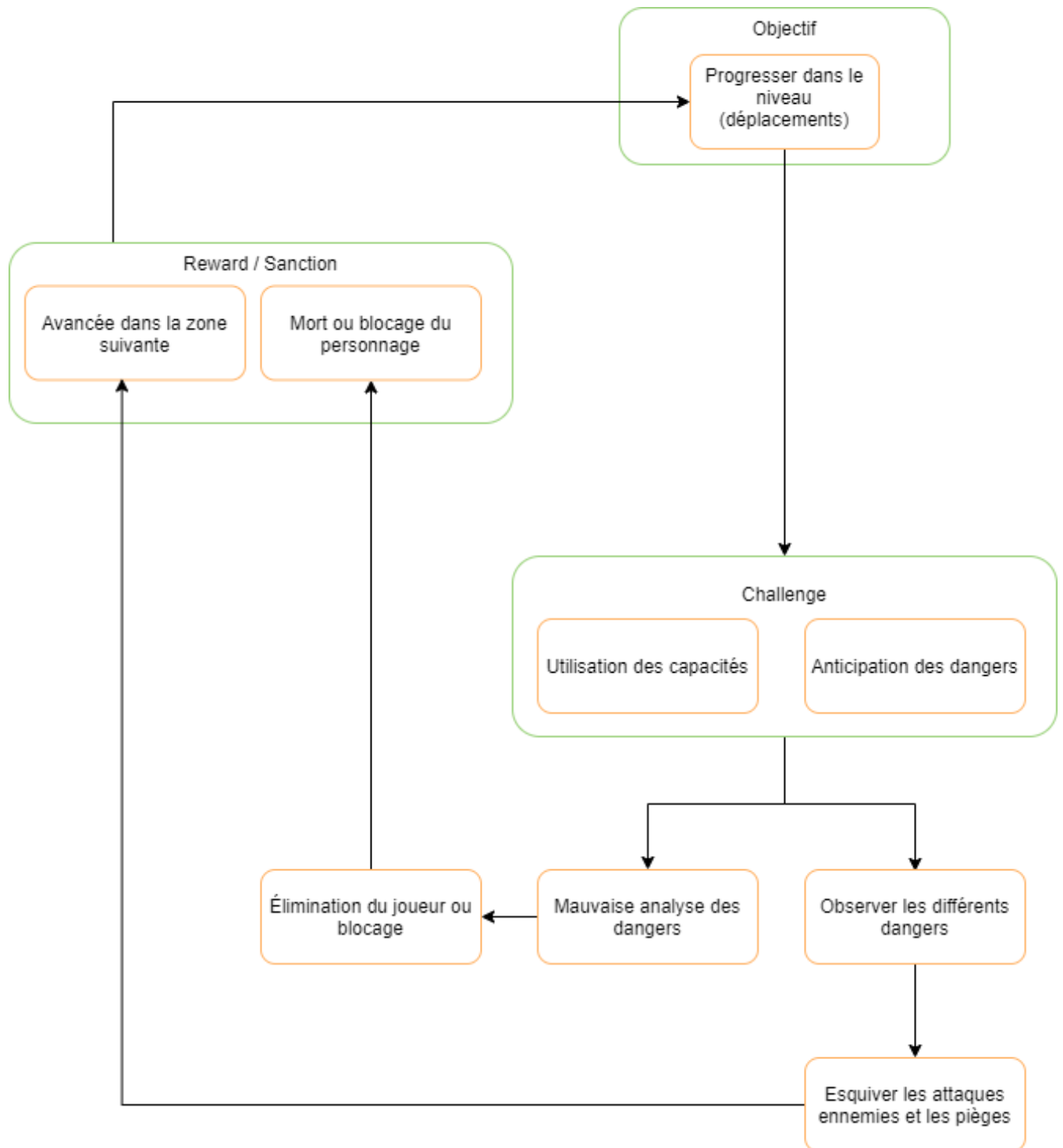
Le public cible du jeu est simple, il n'y en a pas vraiment. Bien évidemment, un enfant de 4 ans ne sera pas forcément apte à jouer, de même que pour une personne n'ayant absolument aucune base en jeux vidéo. Le jeu est jouable dans le bus, pour les joueurs mobiles souhaitant passer le temps. D'un autre côté, le jeu est jouable sur pc, pour les joueurs souhaitant aller plus loin dans l'expérience. Enfin, le jeu étant jouable sur console, il peut également être considéré comme un "Couch Game", ayant comme public cible une famille, des amis, ou un joueur cherchant un moment de détente. Comme vu plus haut, l'un des principaux objectifs de développement du jeu est sa facilité de téléchargement. En ajoutant à cela un public cible très élargi et différents styles de jeu, ce dernier correspond bien au type de jeu.

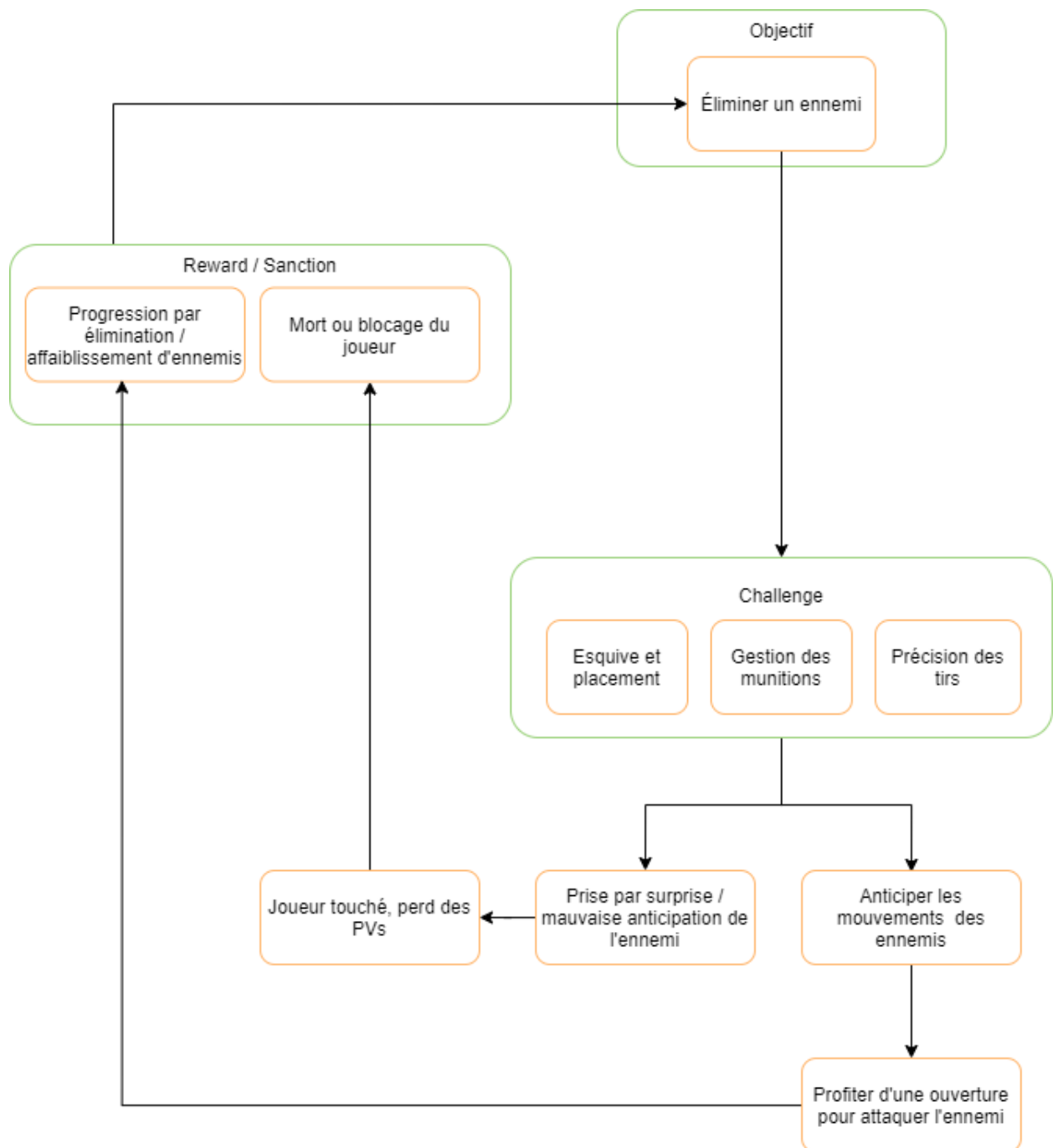
# TÉTRADE ÉLÉMENTAIRE



[LIEN VERS LE SCHÉMA](#)

## BOUCLES DE GAMEPLAY





## **INTERFACE**

Le jeu possède une interface utilisateur vraiment simple, et très player friendly. Un nouveau joueur n'aurait besoin que de très peu de temps avant de comprendre le jeu. Tout d'abord, après un écran de chargement comportant des astuces et des informations sur les commandes, le joueur arrive sur un écran de menu, composé de plusieurs boutons. Bien évidemment, le bouton de "Jeu", disposé au milieu, amènera le joueur vers un menu de niveau, où il pourra choisir de lancer l'un des niveaux qu'il a déjà débloqué.

Dans le coin inférieur gauche de l'écran, un onglet de "Skins" est disponible. S'il décide de cliquer dessus, le joueur sera redirigé vers son inventaire, où il pourra sélectionner le skin qu'il souhaite utiliser pour la prochaine partie. A l'intérieur de cette page de skins, le joueur a la possibilité d'accéder à une boutique de skin, très facile d'utilisation. Pour un certain nombre de pièces, il pourra récupérer une récompense aléatoire.

Dans le coin supérieur droit de l'écran, le joueur a accès à deux nouveaux boutons. Le premier l'amènera vers une boutique où il aura la possibilité d'acheter des pièces, ou d'autres types de ressources, avec de l'argent "réel". A côté de ce bouton se trouve le bouton "Achievement", réunissant les succès que le joueur aurait réalisé, n'ayant un but que purement informatif, avec aucune action réalisable. Une fois dans la partie, le joueur n'a pas d'interaction possible autre que le jeu en lui-même. Mais lorsque la partie se termine, il est redirigé vers une page d'attente, où il lui sera donné trois choix. Il pourra retourner au menu, relancer une partie dans le même niveau, ou même regarder une courte publicité, dans l'objectif de gagner des récompenses à hauteur de son efficacité dans sa dernière partie.



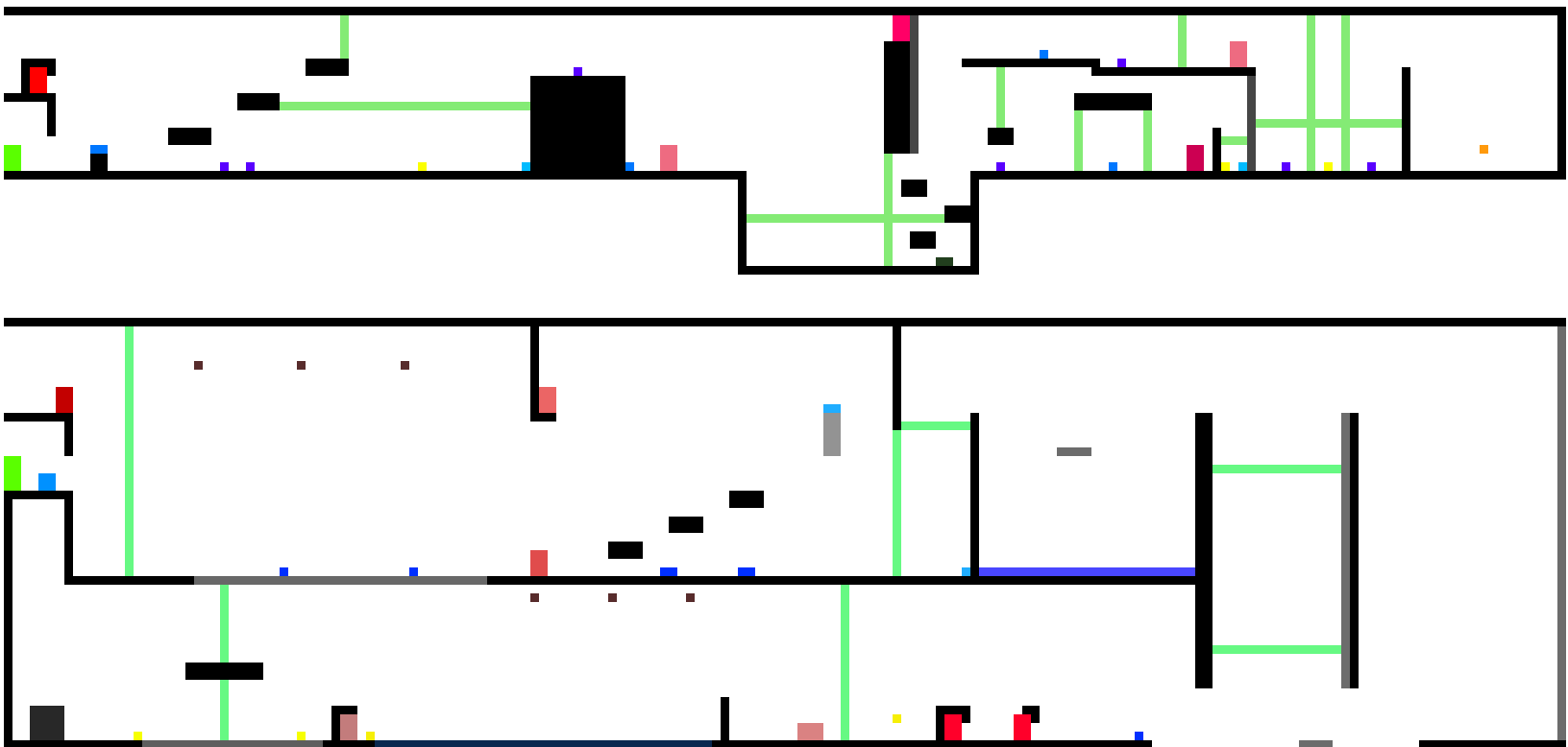
## ***STORYTELLING***

Le personnage que vous incarnez est un assassin, capturé par l' A.A.M.O., un groupe militaire. En quête de liberté, vous passez au peigne fin tous les recoins de la base militaire qui vous a fait prisonnier. Bien évidemment, vous aurez affaire à des soldats entraînés à différents types d'armes (Lance Roquette, Sniper, Lance Grenade...) ainsi qu'à des technologies plus avancées tels que des drones ou des lasers. A la fin de certains niveaux, représentant une "tentative" réussie, vous vous retrouverez coincé face à un boss possédant des compétences extrêmement difficile à vaincre. Bien que vous puissiez gagner un combat, il vous faudra terminer le dernier niveau afin d'accéder à la sortie. Lorsque vous rencontrez un boss, et que vous ressortez vainqueur du combat, des boîtes de dialogues apparaîtront, vous donnant des informations sur l'histoire, et vous plongeant encore plus dans la peau du personnage. Ce sont les seules réelles interactions que le joueur aura avec le storytelling.

## LEVEL DESIGN

Le level design des différents niveaux est plutôt répétitif, permettant au joueur de s'habituer aux adversaires, et prendre en main leur différentes interactions. Le niveau de difficulté est exponentiel, et augmente de niveau en niveau. Sur la généralité des niveaux, le joueur est confronté à un type d'obstacle particulier dès le début du niveau (laser / drones / soldat ...). Ensuite, le joueur essaye de vaincre une série d'autres obstacles, plus ou moins difficiles que les autres, certains demandant même de la réflexion. Enfin, juste avant la fin du niveau, le joueur se retrouvera de nouveau face au même type d'obstacle qu'il aura déjà affronté au début du niveau. Généralement, cette dernière épreuve sera plus difficile qu'habituellement, lui donnant un dernier challenge avant de débloquent le niveau suivant. Dans certains niveaux, le challenge sera parachevé par un boss, réunissant les capacités de nombreux obstacles croisés dans les niveaux précédents.

Représentation rapide (sans détails) des niveaux 1 et 2;



## ***RISQUES & RÉCOMPENSES***

Dès le début du jeu, au moment où le joueur est plongé dans l'univers, il n'a plus que quelques objectifs.

Tout d'abord, au niveau macro, le joueur va avoir envie de débloquent ce qui lui est pour le moment inaccessible. Pour cela, il devra récupérer des pièces (pour les skins par exemple), ou terminer le plus de niveaux possible (pour atteindre la fin du jeu). Le plus grand risque auquel il fera face est l'envie d'abandon, pouvant se manifester face à la difficulté. Le jeu pouvant s'avérer long et demandant de la persévérance, la récompense pour le joueur qui le finit sera d'autant plus belle. Cette dernière lui procurera un sentiment de puissance, car il connaîtra le dénouement final, et aura accès à toutes les ressources à l'intérieur du jeu. De plus, le jeu possède différents succès, dont celui ayant pour objectif de mourir un certain nombre de fois. Ce succès permet au joueur d'être récompensé malgré la défaite, ce qui lui donne envie de continuer à jouer, le récompensant pour ses tentatives plus que pour ses réussites.

Ensuite, au niveau médian, le joueur va avoir comme objectif de finir le niveau actuel. Pour cela, il devra se confronter à de nombreux obstacles tels que des ennemis, contre lesquels ils devra s'adapter. Il pourra également avoir son expérience comme adversaire. En effet, c'est sa connaissance dans le jeu qui lui permettra de passer des lasers, des mines, ou des drones. Mais grâce à cette difficulté, la récompense n'en sera que plus belle, dans le cas où il termine le niveau. En effet, il pourra en apprendre plus sur l'histoire, ainsi que débloquent le niveau suivant, ou la boucle médian sera réinitialisée, et où l'objectif, bien que le même (terminer le niveau) évoluera en fonction des nouvelles difficultés.

Enfin, dans la boucle micro, le joueur, ayant déjà comme objectif de terminer le niveau, devra progresser à l'intérieur de ce dernier, en éliminant des ennemis, ou en esquivant les pièges. La réelle difficulté sera de prévoir les ennemis que le joueur se prépare à affronter. Le soldat est t'il un sniper, un grenadier, ou un simple machinegunner? Là est la difficulté, il faudra que le joueur sache s'adapter. Mais s' il y arrive, il accédera à la prochaine étape, et le sentiment de progression se fera de plus en plus grand.