

GAME DESIGN DOCUMENT

Overwhelmed



ETPA, année scolaire 2020-2021

TILLY Nathan

CRJV1A

Sommaire

- **Segment de marché visé** (Page : 3)
- **Cible** (Page : 4)
- **Public** (Page : 5)
- **Tétrade élémentaire** (Page : 6)
- **Boucles de gameplay** (Page : 7)
- **L'interface** (Page : 8)
- **Storytelling** (Page : 9)
- **Level design** (Pages : 10-12)
- **Objectifs** (Page : 13)
- **Risques & récompenses** (Page : 14)

Segment de marché visé

Pour commencer il est important de définir la tranche économique que nous souhaitons viser.

Mon jeu ayant pour but d'être jouable sur toutes les plateformes disponibles, une personne possédant un smartphone moyennement performant est le minimum nécessaire pour jouer.

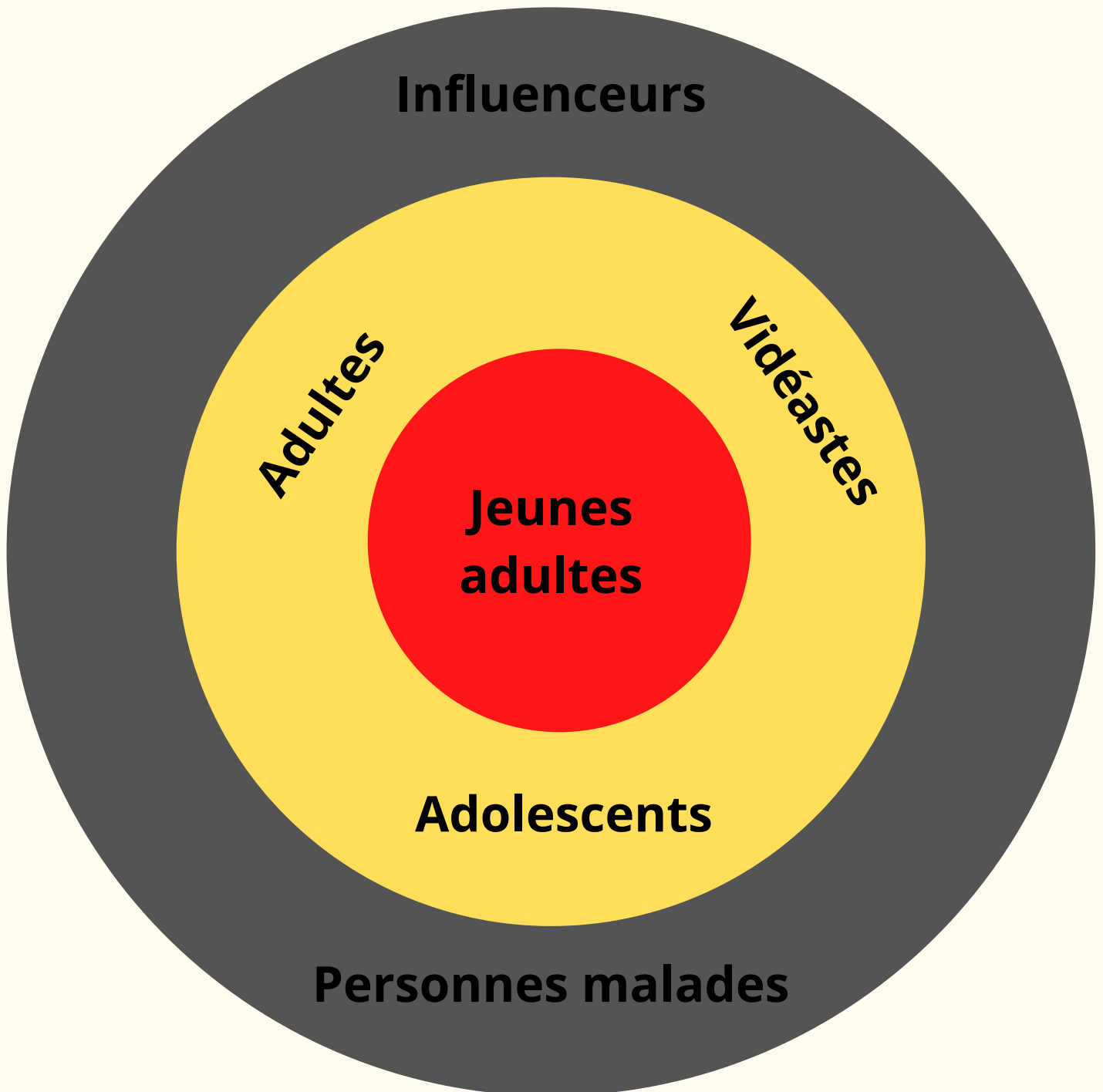
Il est ensuite nécessaire de définir notre cœur de cible. Les jeunes de 18 à 40 ans et plus particulièrement ceux qui souffrent ou qui ont vu un proche souffrir d'une maladie mortelle.

Cette tranche d'âge est souvent occupés que ce soit par le travail ou les études c'est pourquoi un platformer court et dynamique (entre 10 min à 30 min) devrait être une bonne expérience pour le premier volet de notre jeu.

En effet le but avec Overwhelmed n'est pas de rentabiliser le jeu mais dans un premier temps de fidéliser le jeu à la licence et ainsi créer une fan-base assez conséquente pour peut-être créer par la suite une suite avec un plus gros budget et des plus grosses attentes.

Pour finir il faut prendre en compte les concurrents déjà placés sur le marché. Le jeu se rapprochant le plus serait Celeste cependant le propos de notre jeu est différent, les mécaniques aussi et l'histoire également je pense donc qu'Overwhelmed n'a pas de concurrent direct sur le marché actuel mais plutôt des concurrents dans le même genre qui se sont déjà imposés dans le milieu.

Cible



Public

	Moyen de communication préféré WhatsApp, Messenger	Outils nécessaires au quotidien Smartphone
Nom Julien	Centres d'intérêts <ul style="list-style-type: none">- Jeux-vidéos "old-school" ou indépendants- Fan de Formule 1- Cuisiner- Réseaux sociaux- Musiques pop-rock	Traits de caractères <ul style="list-style-type: none">- Introvertit mais assez facile à approcher- Bon vivant et sympathique- Travailleur et sérieux quand nécessaire- Fiable et respectueux
Âge Entre 20 et 40 ans	Situation familiale <ul style="list-style-type: none">- A perdu sa mère des suites d'un cancer- Vit actuellement avec sa petite ami et son chien dans un appartement- Aide sa soeur à s'en sortir financièrement	Objectifs <ul style="list-style-type: none">- Souhaite fonder une famille- Prendre soin de ses proches- Prendre la vie du bon côté et ne pas se laisser abattre
Réseaux sociaux     		

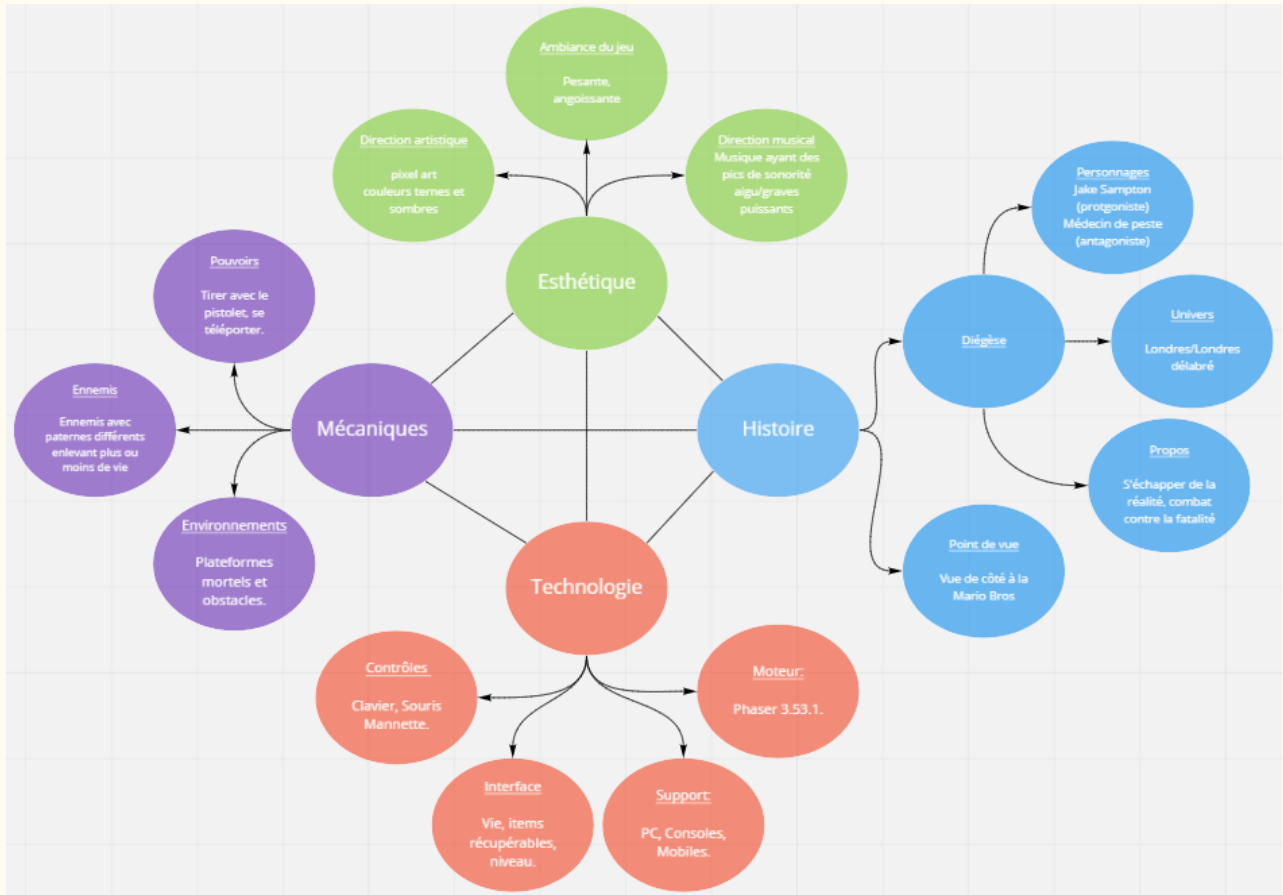
Fichier joint en annexe

Comme vu précédemment notre public se situe dans la tranche d'âge des 20-40 ans. Ce public se composera de joueurs qui sont plutôt dans une optique de jouer de temps en temps.

Le challenge étant modéré dans Overwhelmed ils devront se concentrer un minimum sans pour autant être bloqués par la difficulté.

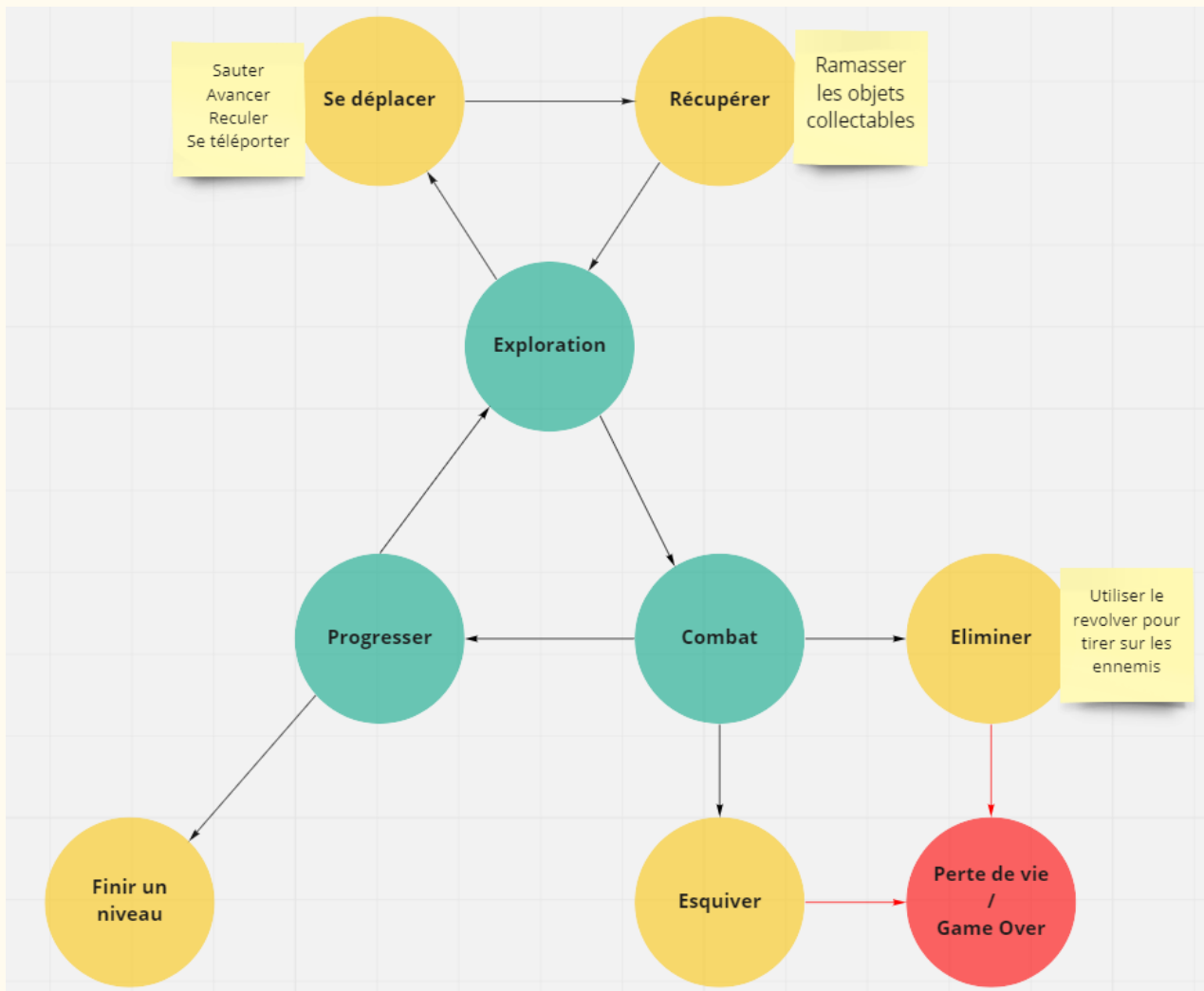
Le public visé s'étendra par la suite à des personnes plus jeunes dans la tranche d'âge 16 -20 ans il faut donc que notre jeu reste pertinent par rapport aux attentes de cette population.

Tétrade élémentaire



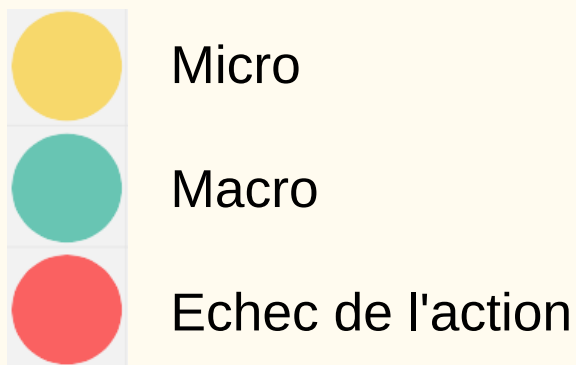
Fichier joint en annexe

Boucles de gameplay



Fichier joint en annexe

Légende :



L'interface

Au niveau de l'interface ce projet on se dirigera vers une interface épuré comme dans les jeux Super Mario Bros.

Le nombre d'informations nécessaires pour jouer à Overwhelemed n'est pas si importantes que ça, on aura donc dans l'interface :

- Des objets récupérables en haut à droite
- La vie en haut à gauche
- Le temps et le score en haut au milieu

Il est important que cette interface soit en haut et épurée car le joueur aura également besoin des commandes tactiles en bas de l'écran dans le cas ou il joue sur smartphone.

dans ce cas particulier on rajoutera à l'interface:

- Des touches directionnels en bas à gauche
- Un bouton pour sauter en bas à droite
- Un bouton pour tirer en bas à droite collé au précédent
- Un bouton pour activer la téléportation en bas à droite au dessus des deux précédents.

Ces boutons auront une opacité permettant au joueur de voir ce qui se passe derrière à la manière des adaptations en jeu mobil des licences comme Call Of Duty.

Story telling

Jack Sampton est un détective passionné et acharné. Malheureusement sa femme tombe gravement malade d'une maladie que les docteurs ne sont pas capables de soigner et succombe prématurément. Jake est abattu mais il n'a pas le temps de se morfondre que sa fille tombe malade et semble présenter les mêmes symptômes que sa mère.

Un soir lorsqu'il rentre dans la chambre de sa fille il aperçoit une silhouette qui semble avoir fait empoisonner sa fille s'enfuir par la fenêtre, il se précipite alors à la fenêtre pour voir le suspect mais celui-ci s'enfonce dans une marre noire et disparaît.

Jake sort de son appartement à toute vitesse et saute dans la marre noire à la recherche de réponses et du suspect.

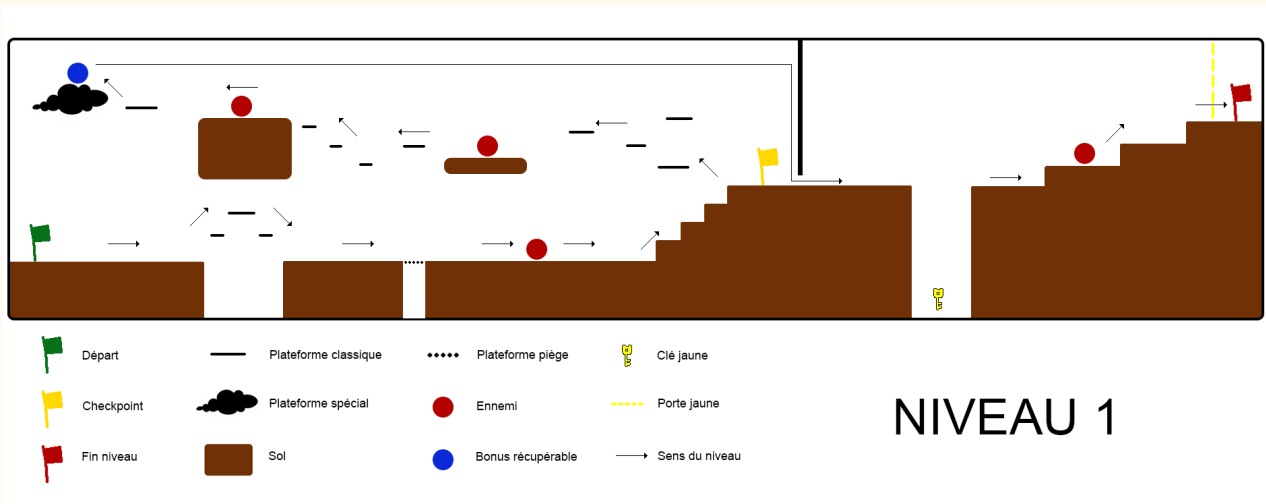
Dans cette histoire on essaie de raconter le combat d'un parent qui essaie de faire de son mieux pour aider un proche malade mais qui est totalement impuissant.

Face à cette fatalité notre protagoniste va créer une situation où il est capable de faire quelque chose pour sa fille en faisant ce qu'il sait faire de mieux, mener l'enquête.

Level design

Ce projet de jeu se décomposera en trois niveaux.

Le premier niveau posera les bases en restant tout de même plutôt difficile.



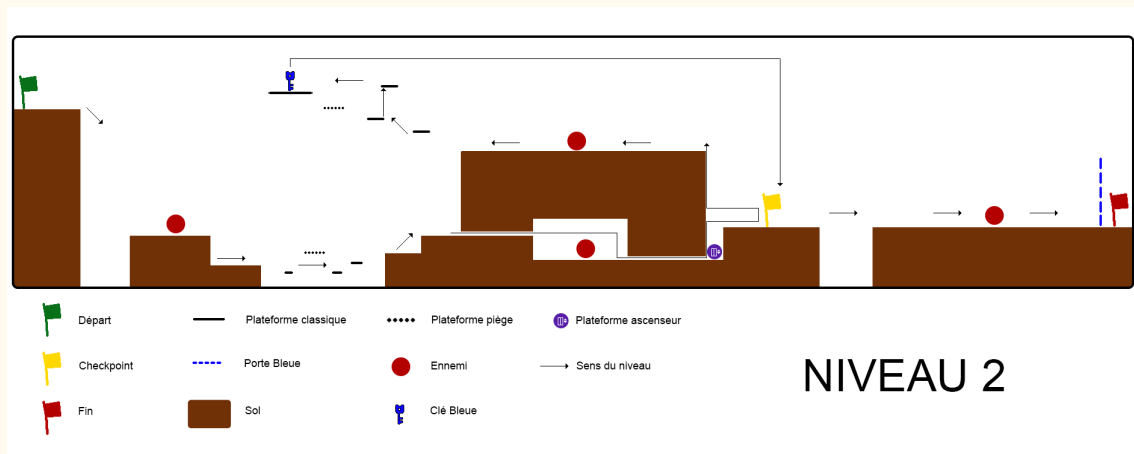
Fichier joint en annexe

Dans la première partie du niveau le joueur rencontrera les défis d'un platformer classique, les sauts et les ennemis. Arrivé au premier checkpoint il devra comprendre que pour passer le mur il doit aller en haut à gauche chercher l'objet lui permettant de se téléporter.

Dans un second temps après avoir passer le mur le joueur devra comprendre comment utiliser sa nouvelle capacité pour récupérer la clé et ouvrir la porte.

Ce niveau permet au joueur de se familiariser avec les touches et les possibilités que son pouvoir lui apporte.

Level design



Fichier joint en annexe

Le deuxième niveau continuera d'habituer le joueur à l'univers tout en introduisant de nouvelles plateformes.

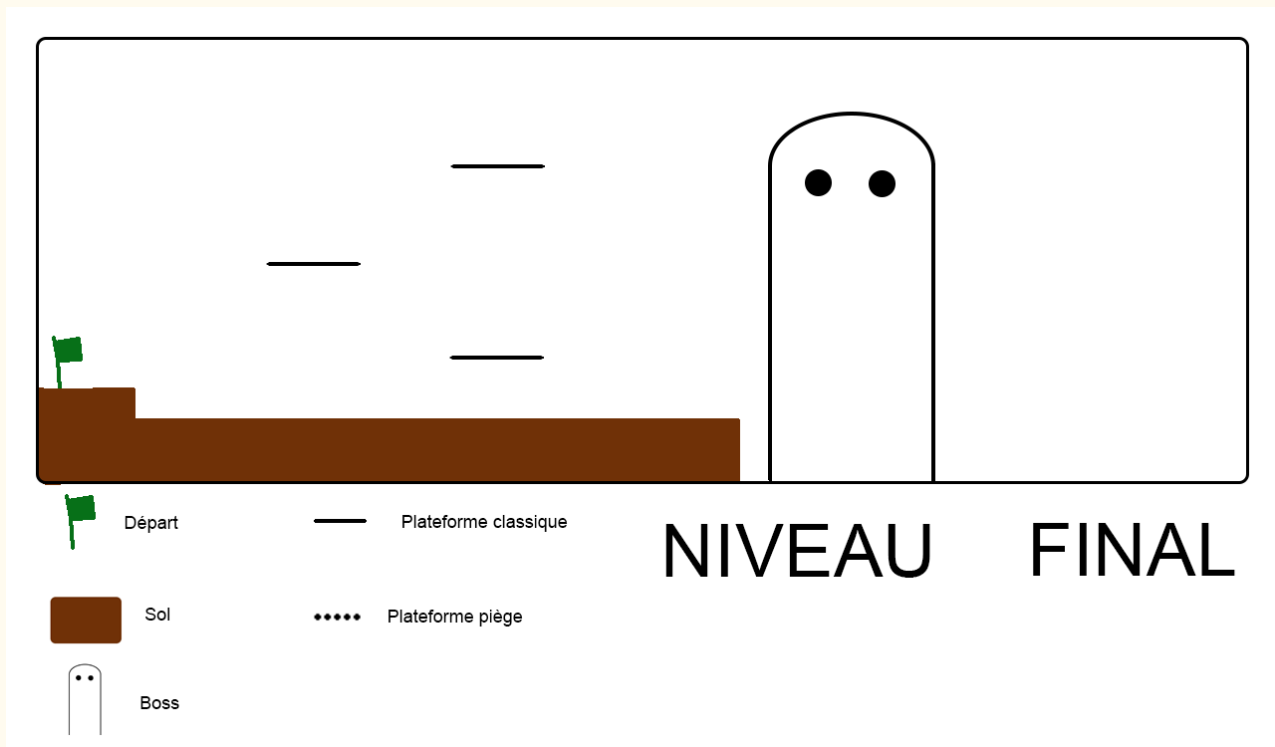
Ce niveau est plus dur dans le sens où il présente des pièges plus fourbes (die and retry) qui serviront à frustrer le joueur.

Le joueur devra tout d'abord tomber sur la plateforme, avancer jusqu'à la fente dans le mur, passer au travers grâce à son pouvoir vaincre ou esquiver l'ennemi à l'intérieur puis sortir par la fente pour prendre l'ascenseur qui l'amènera au premier checkpoint.

A partir de là le joueur devra se rendre compte qu'il doit reprendre l'ascenseur pour aller chercher la clé en haut à gauche tout en se méfiant des plateformes pièges.

Il pourra ensuite accéder au niveau final.

Level design



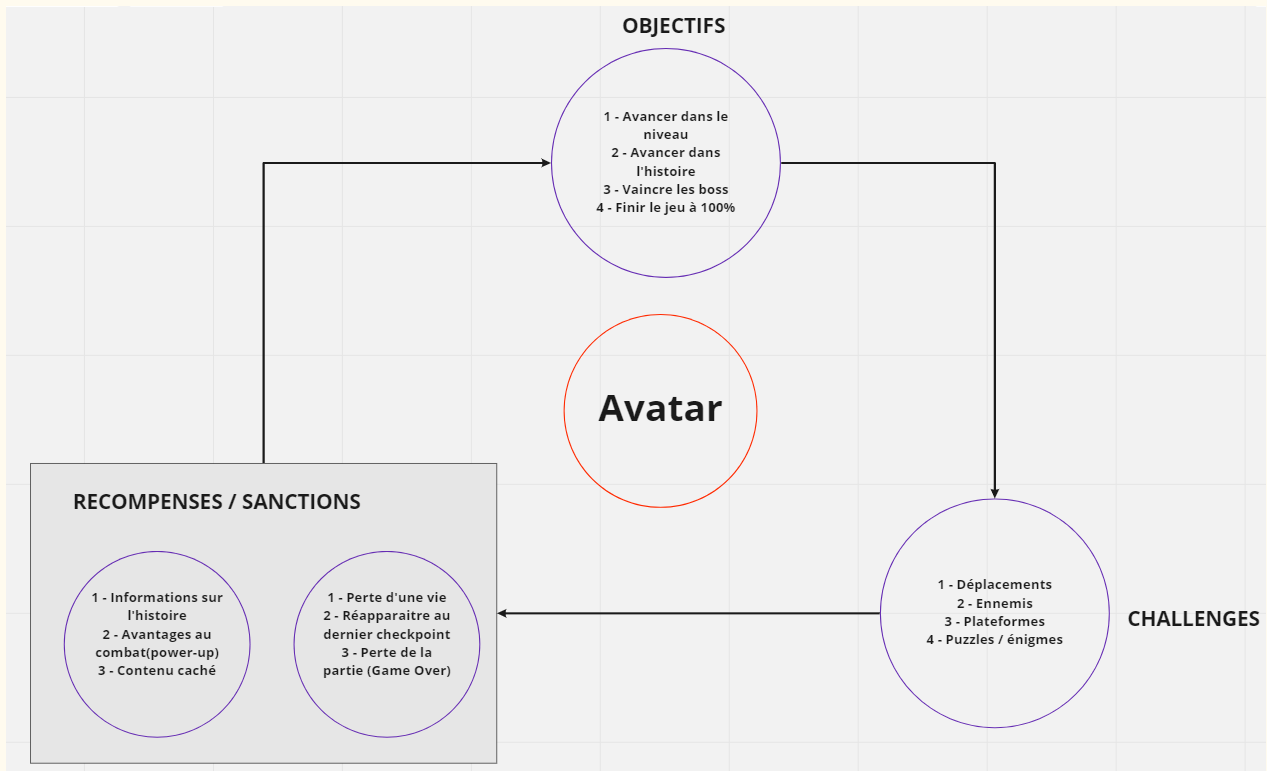
Fichier joint en annexe

Le niveau final sera un combat de boss entre le détective et le médecin de peste.

Celui-ci prendra la forme d'un géant qui expulsera des gaz toxiques sur le joueur. Pour le vaincre le détective devra faire preuve d'adresse afin de réduire les points de vie du boss à zéro.

Une fois cela fait le jeu sera finit et le joueur accédera à la fin correspondant au taux de complétion qu'il a achevé.

Objectif

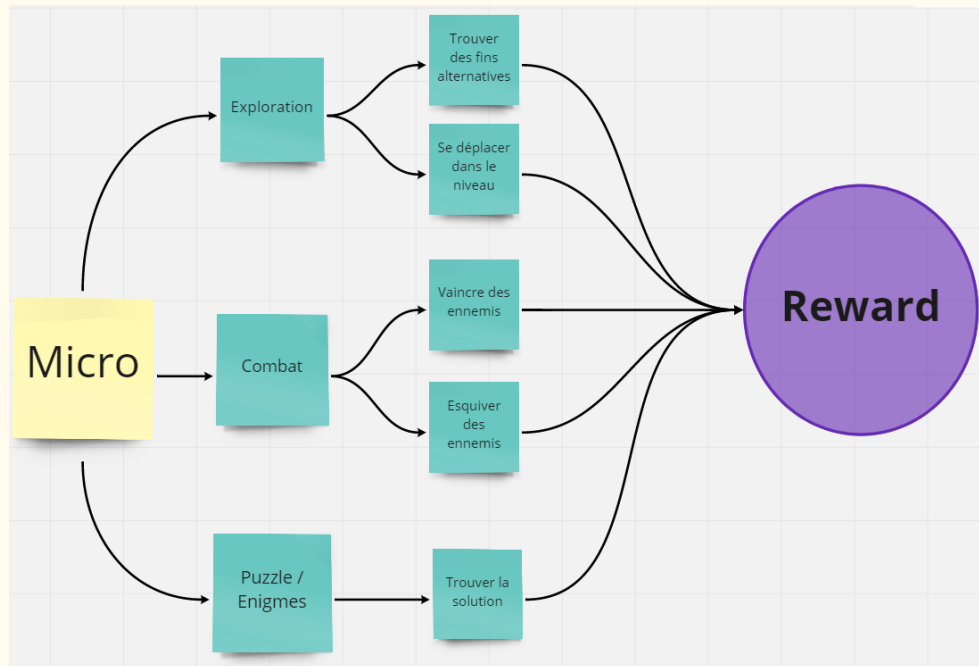


Fichier joint en annexe

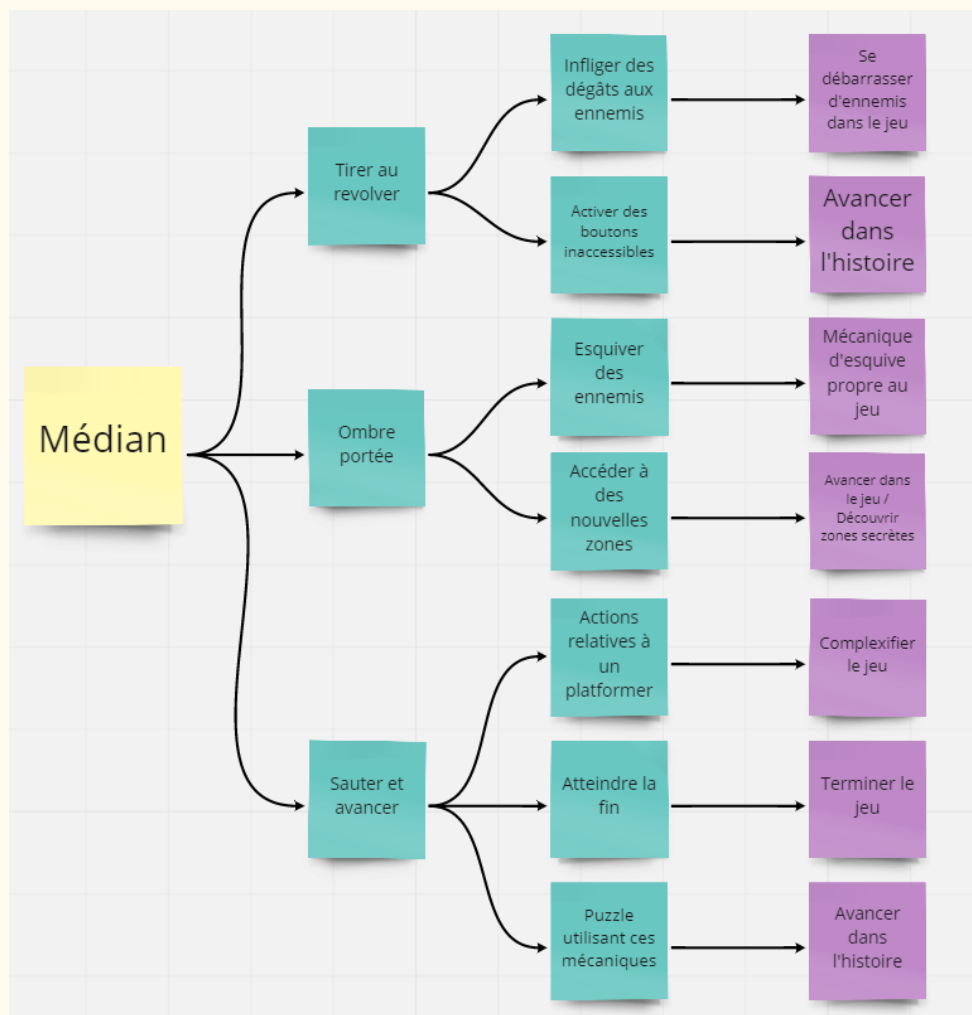
L'objectif principal du jeu est d'arriver à la fin de l'histoire.

Des fins alternatives seront également possibles si le joueur perd toutes ces vies ou bien si il tue tous les ennemis du jeu.

Risques et récompenses



Fichier joint en annexe



Fichier joint en annexe

Annexe

Lien vers l'annexe