

Don't Be Fired !!

Game Design Document

Robin Lefebvre

Sommaire

- I. Game Overview
 - 1. Fiche signalétique
 - 2. Pitch
 - 3. Key Selling Points
 - 4. Direction artistique
 - a. Direction graphique
 - b. Direction sonore
 - 5. Références
 - 6. Histoire
- II. Gameplay
 - 1. Gameplay de base
 - 2. Les 3C
 - a. Personnages
 - b. Caméra
 - c. Contrôles du jeu
 - 3. Les différentes mécaniques
 - a. Le lancer
 - b. La sélection d'objet
 - c. L'état debout
 - d. Le patron
 - e. Les stagiaires
 - f. Les différents objets
 - 4. Conditions de victoire et de défaite
 - 5. Les boucles
 - a. La métaboucle
 - b. Boucles du gameplay
 - 6. Level Design
- III. Signs et Feedbacks

I. Game Overview

1. Fiche signalétique

Nom du jeu : Dont Be Fired !!

Genre : Party Games

Support : PC - Nintendo Switch - Xbox - Playstation

Cible visée : 12 ans et plus

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Mode de jeu : Versus Local et Multijoueur

Modèle économique : Buy to Play

2. Pitch

Vous et 3 collègues avez un patron difficile à vivre. Au moindre malaise ou erreur, vous vous faites virer. Avant, vous étiez plus de 100 dans le bureau maintenant, vous n'êtes plus que 4. Il ne peut en rester qu'un. Lancez les objets sur votre bureau pour assommer vos collègues et être le dernier employé !

3. Key Selling Points

- **Jeu rapide entre amis qui n'est pas prise de tête**
- Univers et jeu simple que tout le monde peut comprendre
- Jeu avec une dimension stratégique qui est abordable

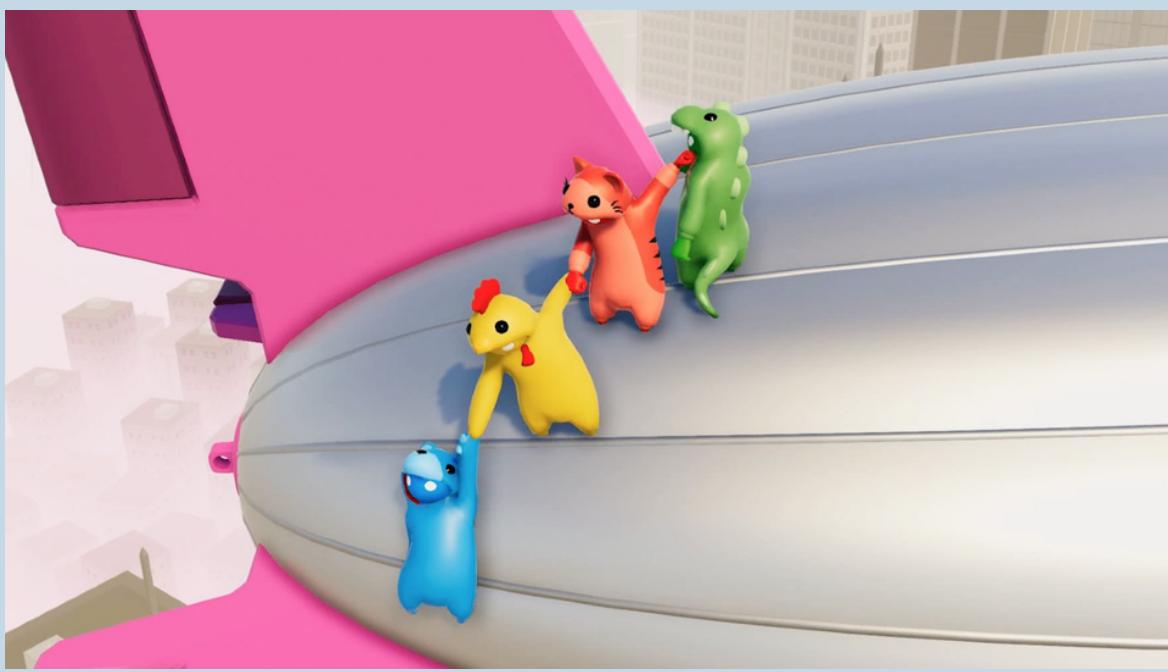
4. Direction artistique

a. Direction graphique

Au niveau de la direction graphique, je la voyais proche de Gang Beasts pour les personnages et le décor avec un style cartoon et simple.



Overcooked – 2016
Personnage de Gang Beasts – 2014



Gang Beasts – 2014

En ce qui concerne les objets, l'inspiration viendrait plutôt des objets du jeu Overcooked, simple et lowpoly permettant une compréhension rapide.



Overcooked - 2016

Une inspiration graphique des bureaux des années 80 pour le design des niveaux.



Bureaux des années 80

b. Direction sonore

Pour les références sonores, j'ai pour référence les bruits de bureaux comme dans cette vidéo par exemple :

[Bruit du bureau/Ambiance de travail](#)

5. Références

Parmi mes références pour le thème sont ces trois vidéos et la série "The Office". C'est le côté bureau en OpenSpace qui m'a inspiré le concept de ce jeu.

- Man destroys computer
- Can you throw me my phone?
- Man Loses Temper with Printer



The Office - 2005

J'ai pour référence Gang Beasts pour son côté party game à 4 et pour son visuel.



Gang Beasts - 2014

J'ai pour référence Overcooked pour son côté party game aussi, mais également pour le style des objets du jeu.



6. Histoire

L'entreprise Nozama a un nouveau patron, Jeff. Le problème est qu'il est tyrannique et très difficile à vivre. Il a tendance à virer ses employés très facilement. À la moindre erreur, même involontaire, moment d'absence ou bâillement, il vire l'employé. Au début, plusieurs milliers d'employés étaient présents chez Nozama. Ensuite à peine 100. Désormais, ils ne sont plus que 4. Ces 4 derniers employés ne sont pas là pour rien, ils sont combatifs et font tout pour y rester. Ils vont donc se battre en se lançant des objets pour être le dernier.

II. Gameplay

1. Gameplay de base

Le jeu se divise en partie. Les quatre joueurs s'affrontent afin d'avoir plus qu'un seul joueur à la fin de la partie. Le gameplay de base consiste à assommer les différents joueurs de la partie avec les objets présents sur son bureau. Pour assommer un joueur, il faut lui envoyer trois fois des objets sur lui. Un joueur peut également perdre une vie et être éliminé en faisant une mauvaise action face au boss comme lancer un objet ou être debout.

2. Les 3C

a. Personnages

Les personnages se rapprochent des personnages de Gang Beasts, personnalisable avec des accessoires et une couleur pour différencier les personnages les uns des autres.



Personnages de Gang Beasts - 2014

b. Caméra

La caméra du jeu est en vue du dessus et est statique. On voit en permanence les 4 personnages incarnés par les 4 joueurs.

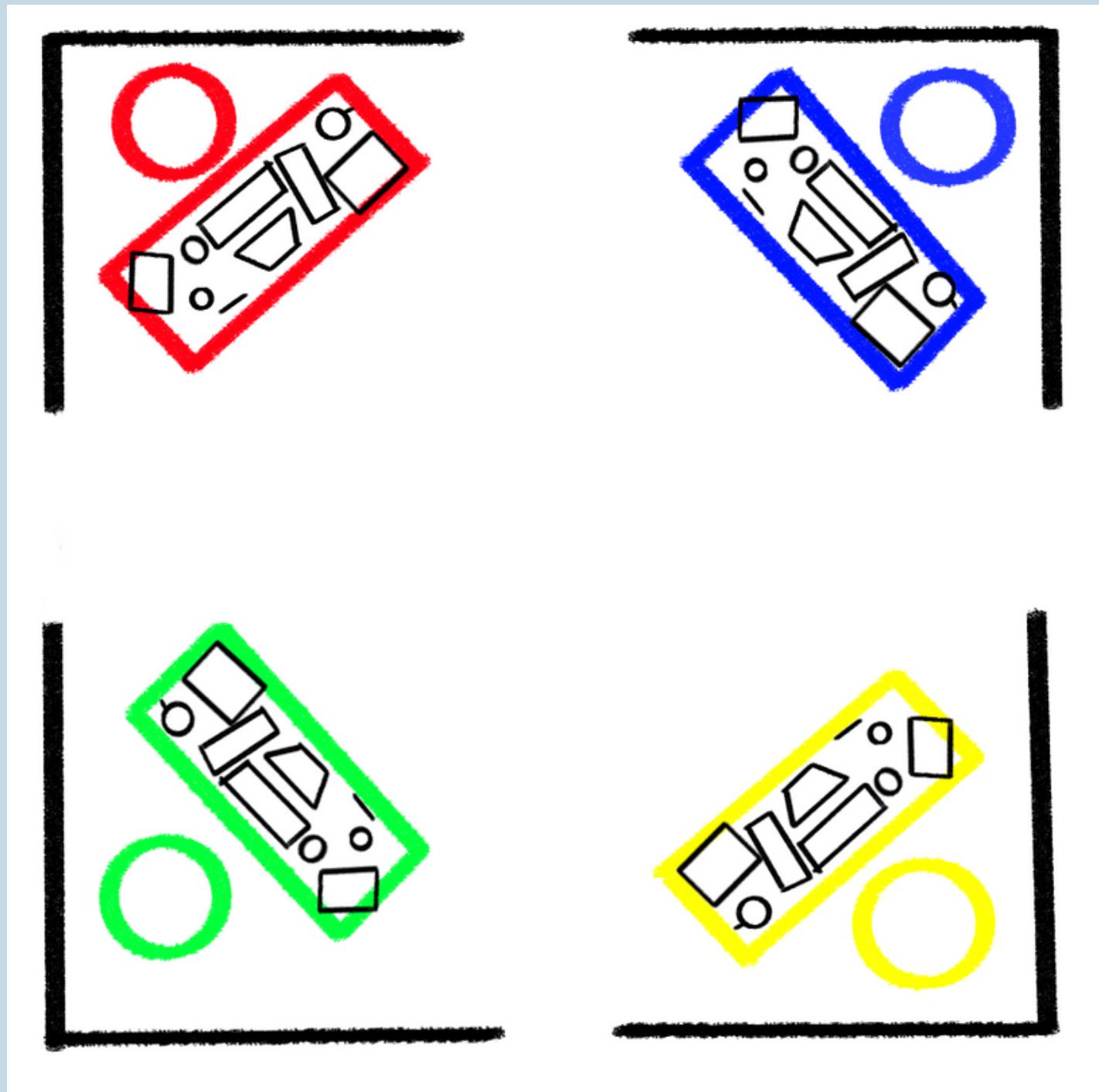


Schéma de la caméra du jeu, chaque couleur
représente un personnage

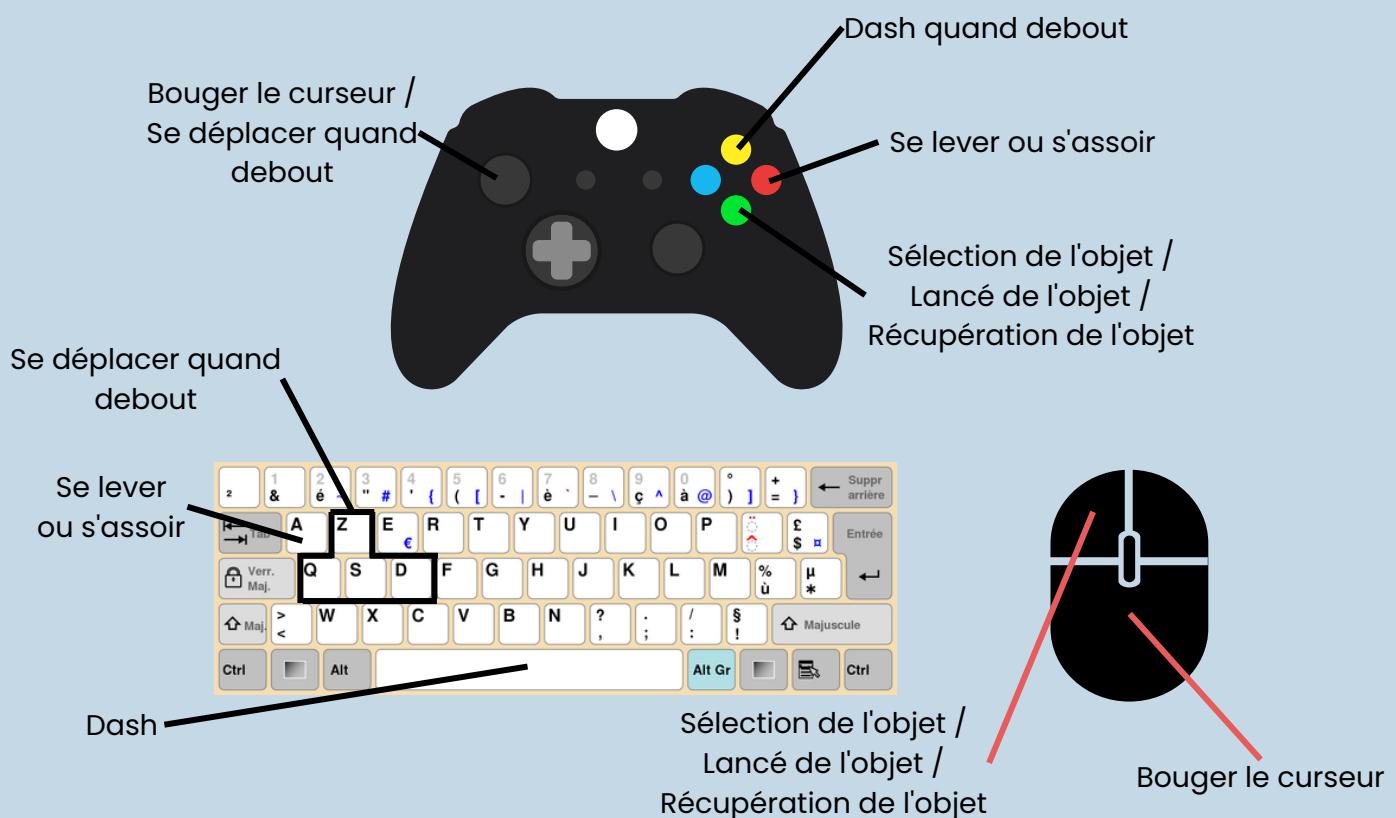
c. Contrôles du jeu

Le jeu se joue à la manette ou au clavier souris.

Le joueur a deux états :

- Le premier étant assis à son bureau. Lorsqu'il est dans cet état, le joueur peut choisir en déplaçant un curseur à l'aide de son joystick ou de sa souris l'objet autour de lui qu'il souhaite lancer. Il sélectionne l'objet avec A ou clique gauche. Il lance ensuite l'objet en restant appuyer sur A ou sur clique gauche en choisissant la direction soit avec son joystick soit avec sa souris et relâche A lorsqu'il veut lancer.
- Le deuxième état est debout, il peut se déplacer soit avec le joystick soit avec ZQSD afin de ramasser les objets éparpillés dans la zone de combat. Une fois levé, il a la possibilité de faire un dash avec Y ou ESPACE afin d'aller plus vite pendant un court instant. Une fois proche d'un objet, il peut le ramasser en appuyant sur A ou clique gauche. Le joueur peut prendre plusieurs objets sur lui pour les récupérer et les mettre sur son bureau, mais il ne peut pas lancer d'objet quand il est debout.

Le joueur peut changer d'état quand il est proche de son bureau en appuyant sur B à la manette ou A au clavier.



3. Les différentes mécaniques

a. Le lancer

Le lancer permet de faire perdre de la vie aux adversaires. Lorsqu'un joueur prépare un lancé une flèche apparaît avec la direction dans laquelle va être tiré l'objet.

Une barre indiquant la puissance du tir qui monte et se charge et qui se bloque au max.

Ces informations sont vues par tous les joueurs afin d'instaurer un "mind game" dans lequel le joueur va surprendre ses adversaires en changeant de direction subitement par exemple.

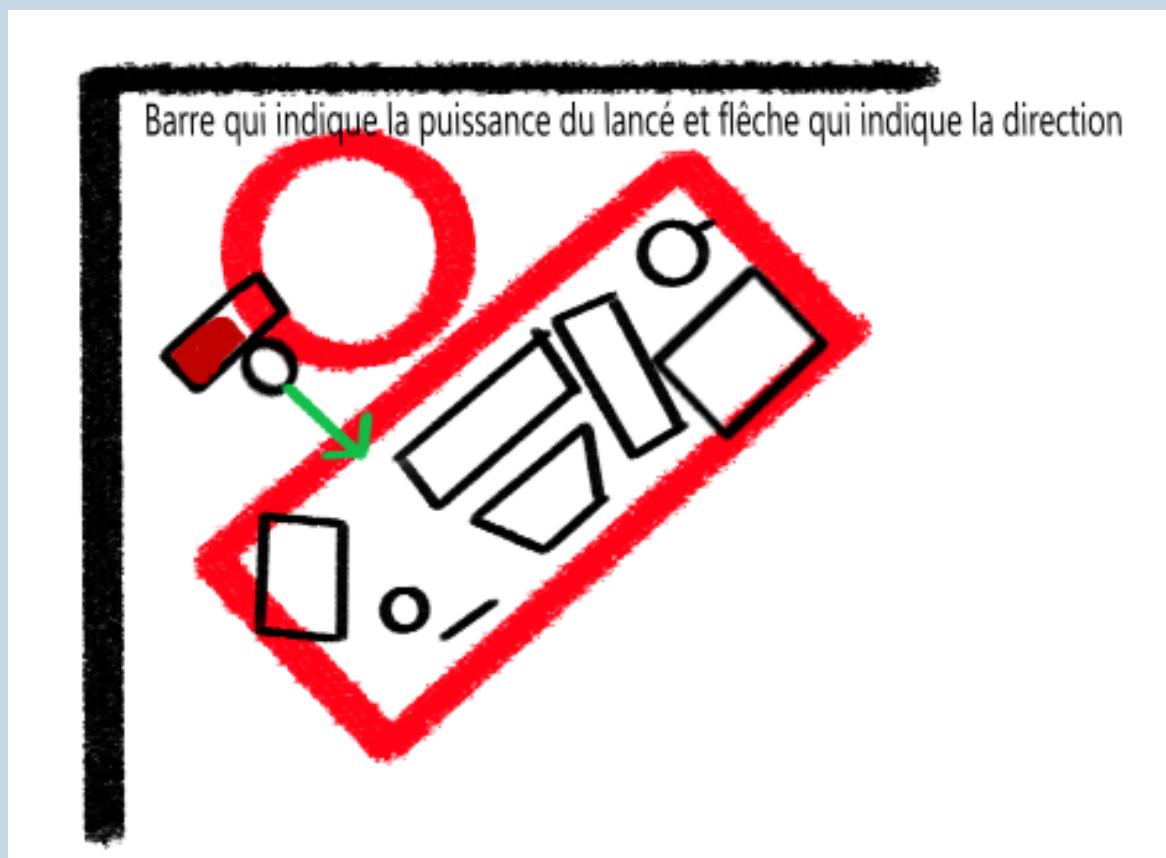


Schéma de la mécanique de tir

b. La sélection d'objet

La sélection apparaît quand le joueur n'est pas en train de lancer d'objet et lorsque il est assis à son bureau.

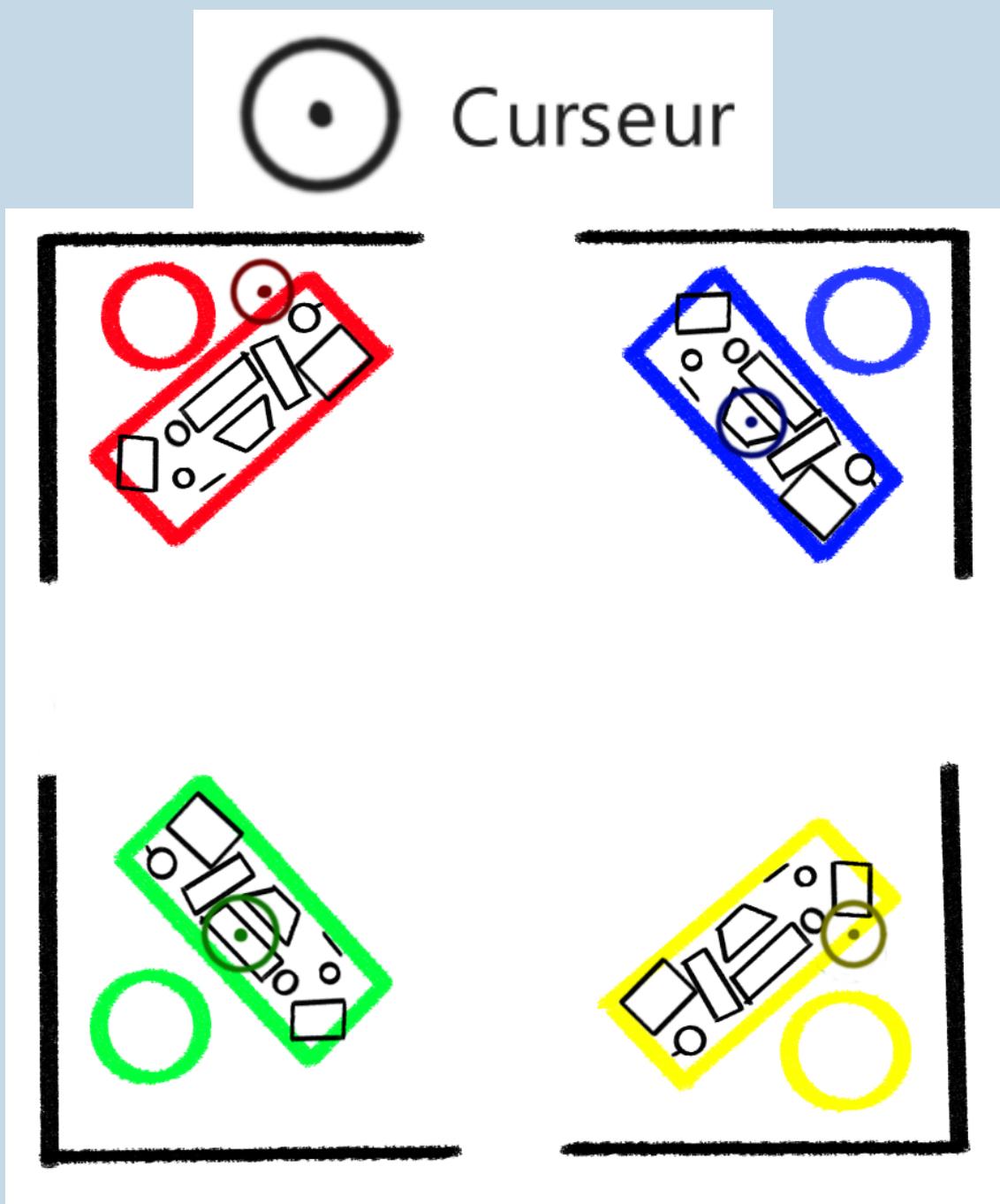


Schéma de la sélection d'objet

c. L'état debout

L'état debout permet la récupération d'objet qui est un risque à prendre par le joueur. C'est une situation dans laquelle il ne peut pas attaquer et ne peut que récupérer des objets au centre et faire un dash pour esquiver un objet lancé. Le joueur peut prendre jusqu'à 4 objets en même temps à ramener à son bureau. Le joueur récupère l'objet le plus proche de lui lorsqu'il appuie sur la touche correspondante. Il est important de préciser que les joueurs peuvent aussi récupérer les objets sur les bureaux des autres joueurs, mais cela représente un gros risque.

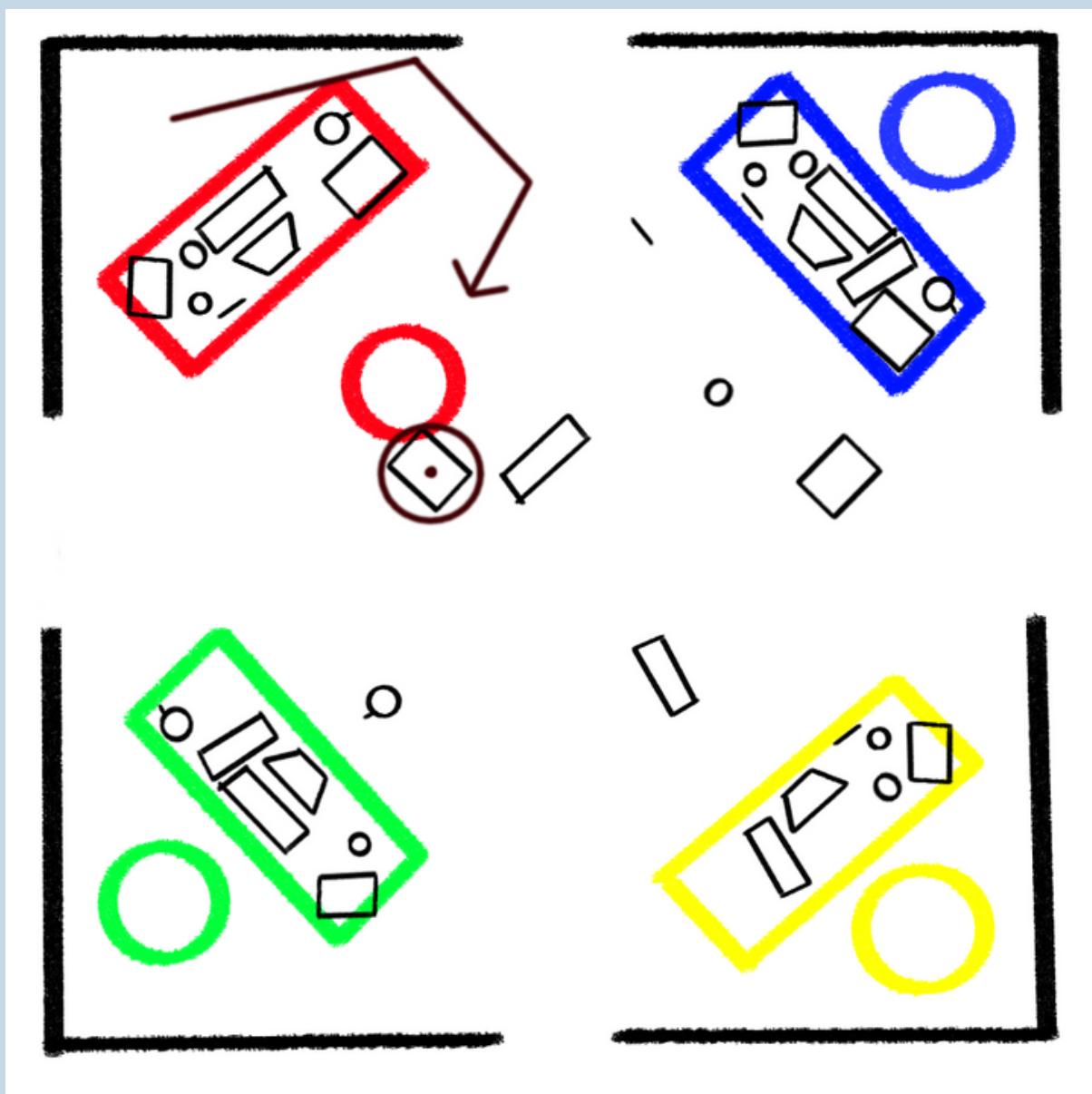


Schéma de la récupération d'objet

d. Le patron

Le patron est un personnage qui vient de manière aléatoire dans le champ de bataille. S'il voit un joueur en train de faire un lancer ou en train d'être debout, le joueur perd une vie et il est renvoyé directement à sa place s'il était debout. Le patron a un cône de vision qui indique là où il regarde. S'il voit un objet passé à côté de lui, il se retournera et regardera tout d'abord l'impact puis la source. Le patron devient une arme que les joueurs peuvent utiliser afin de vaincre les autres joueurs.

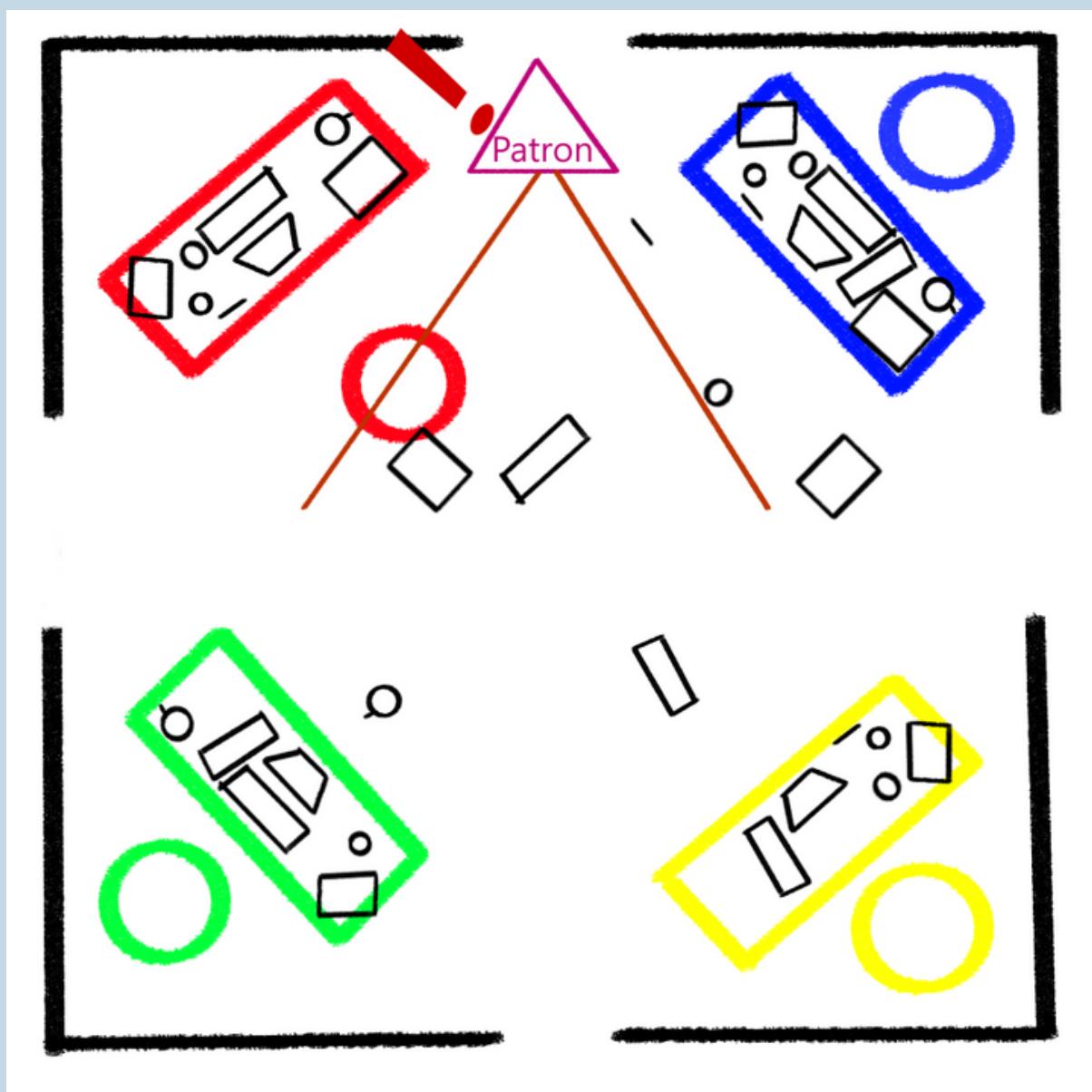


Schéma du patron qui voit un joueur debout

e. Les stagiaires

Les stagiaires sont des événements aléatoires qui vont donner des objets à un joueur aléatoire. Il est possible d'assommer le stagiaire afin d'empêcher le gain d'objet et de faire fuir le stagiaire.

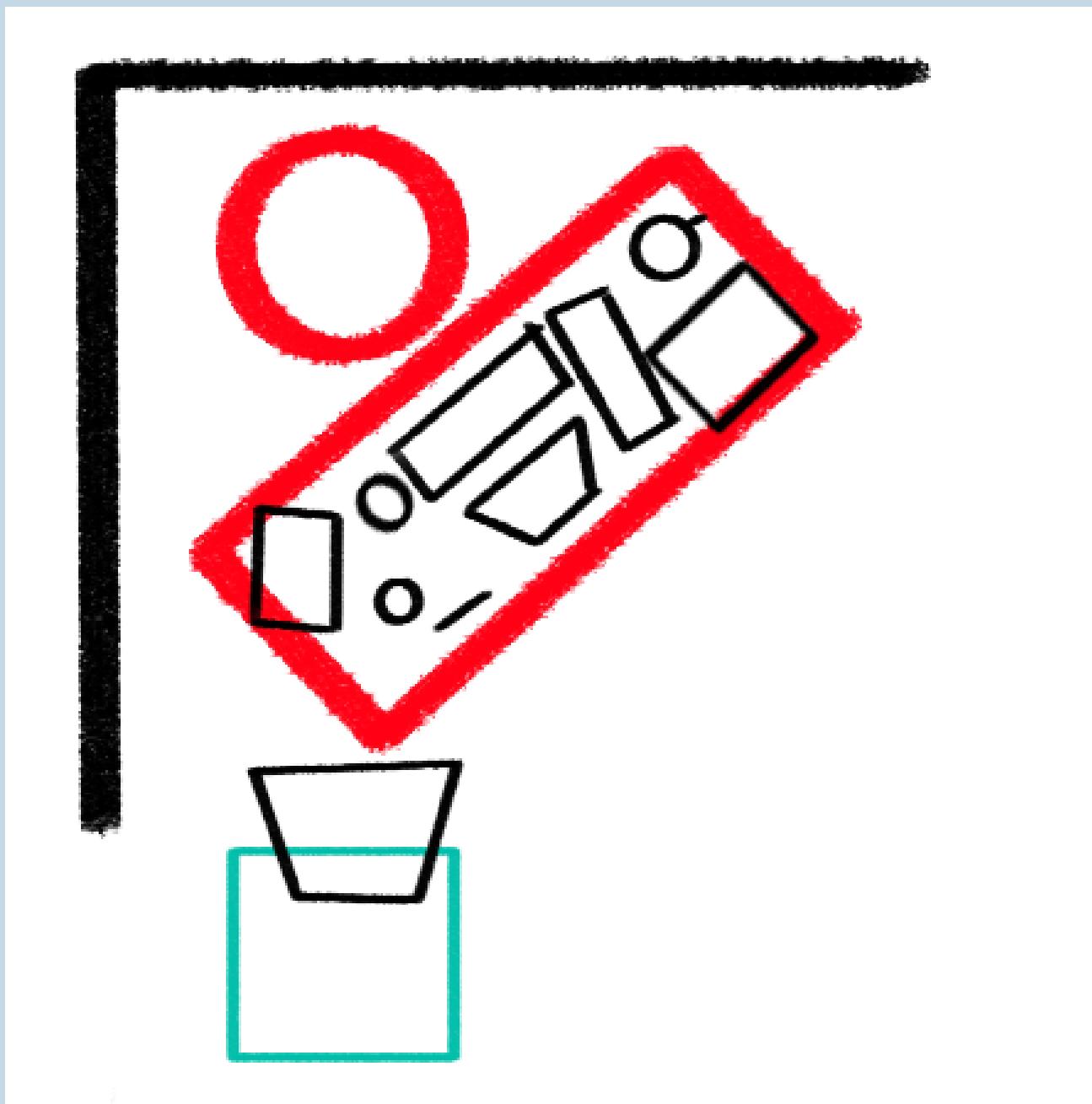


Schéma d'un stagiaire qui ramène un objet

f. Les différents objets

3 types d'objets existent. Il existe les objets lents, normaux et rapides. La vitesse de l'objet est indiquée par une aura présente autour de l'objet quand il est en train d'être lancé.

Rouge pour les lents avec les avions en papier, les dossiers ou les tas de feuilles.

Orange pour les normaux avec l'ordinateur, l'écran d'ordinateur ou le clavier.

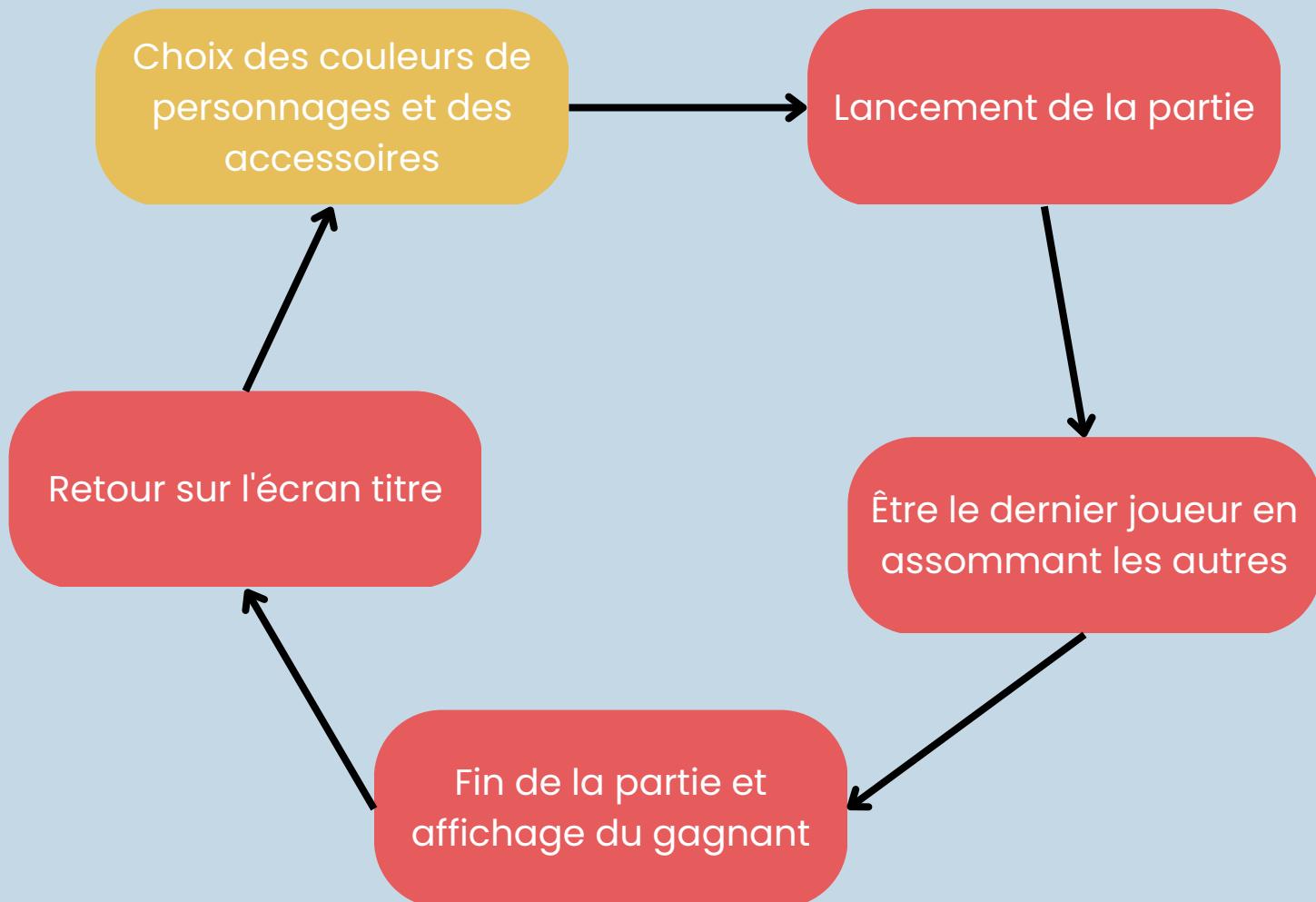
Vert pour les rapides avec les tasses, les souris d'ordinateur ou les tupperwares.

4. Conditions de victoire et de défaite

Condition de victoire	Être le dernier en vie
Condition de défaite	Perdre ses 3 vies

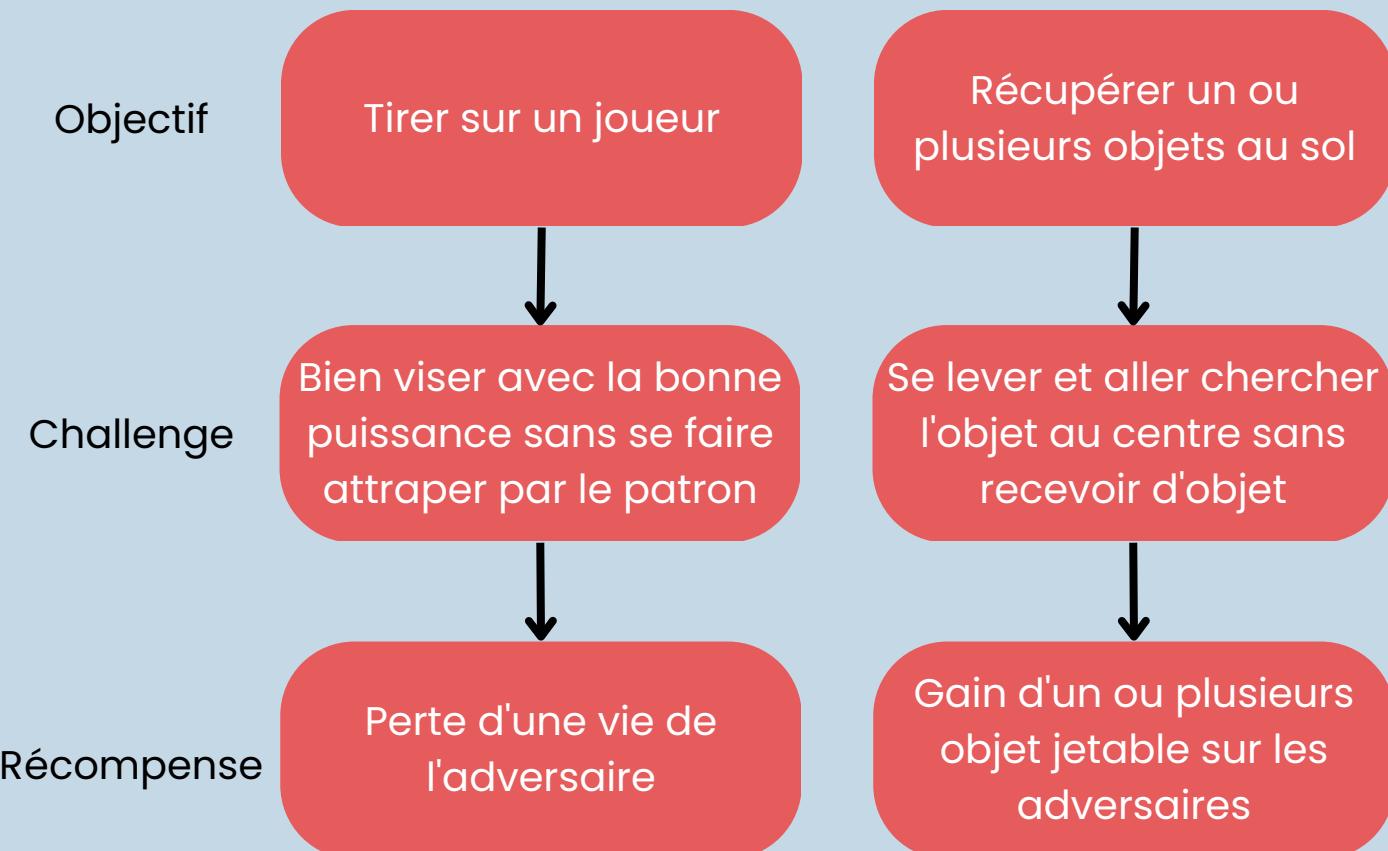
5. Les boucles

a. La métaboucle

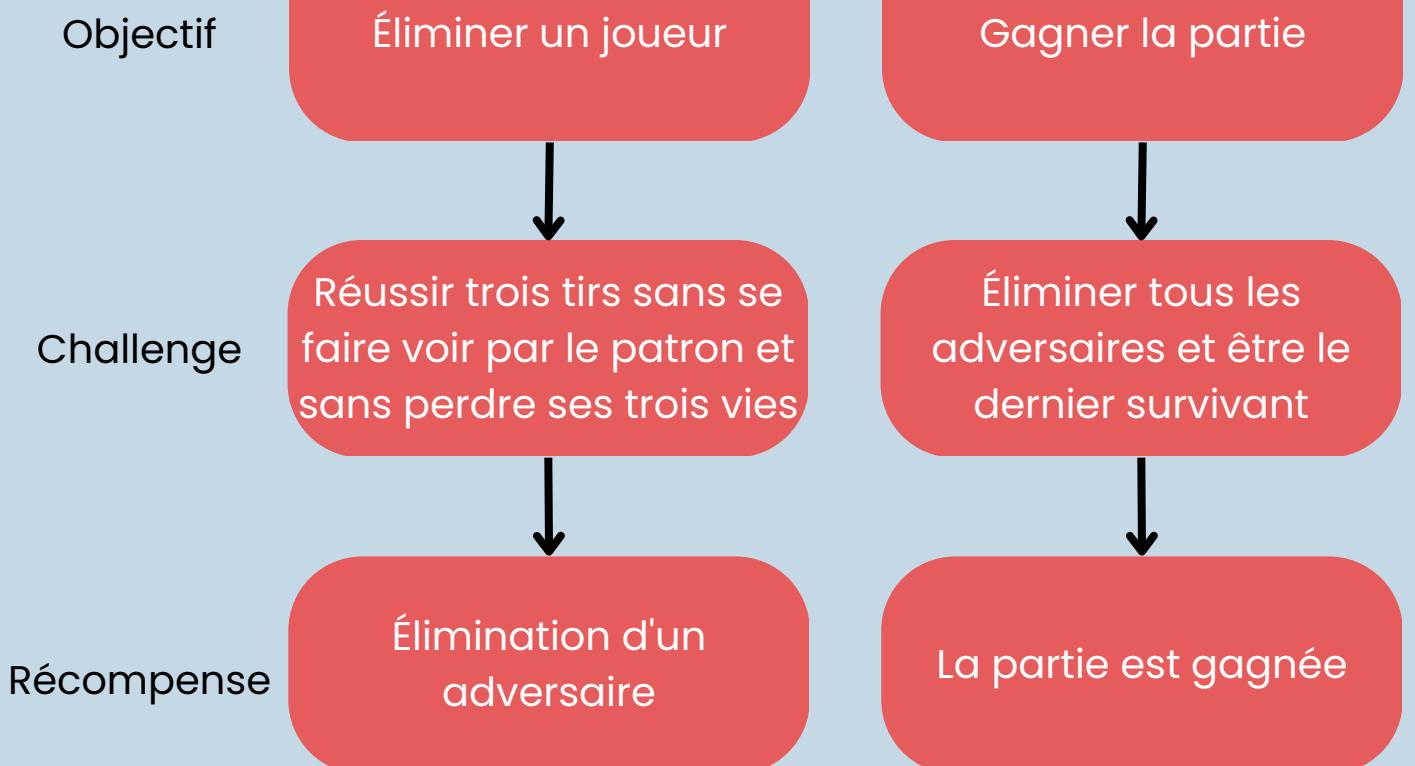


b. Boucles du gameplay

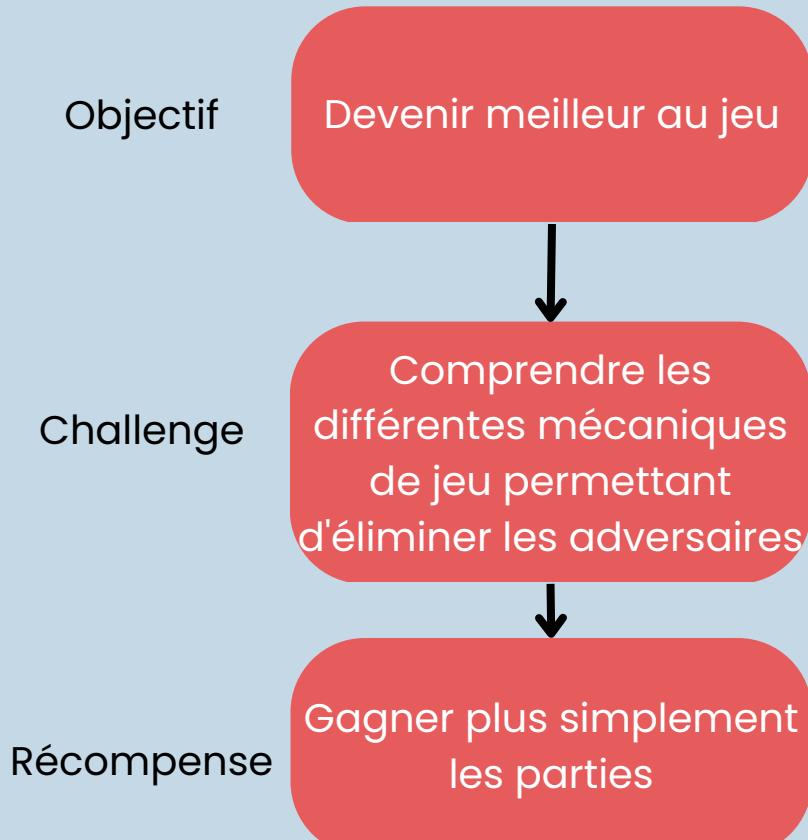
Court terme



Moyen terme



Long terme



6. Level Design

Le level design est assez simple, il se base sur les bureaux openspace des années 80, en les réagençant pour le bien du gameplay.



Au delà de ces inspirations, on peut imaginer dans des contextes différents ajoutant des difficultés. Comme un bureau dans les airs qui fait que des oiseaux passent au milieu du niveau par moment bloquant les tirs et retirant de la vie lorsqu'un joueur se le prend. Ou par exemple au centre d'un volcan qui fait que si un joueur reste trop longtemps sur de la lave, il perd un point de vie.

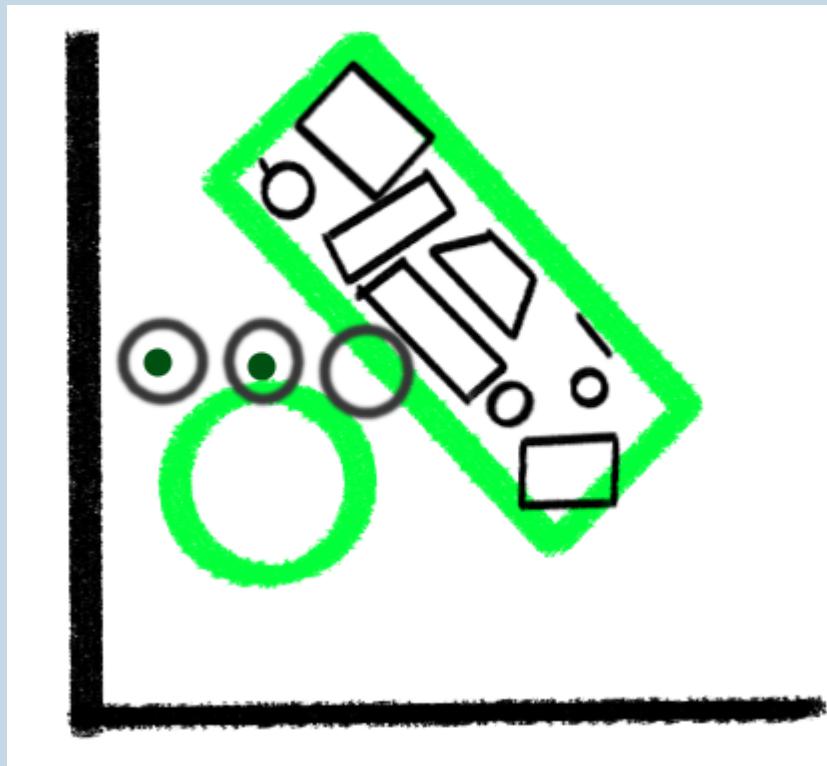
III. Signs et Feedbacks



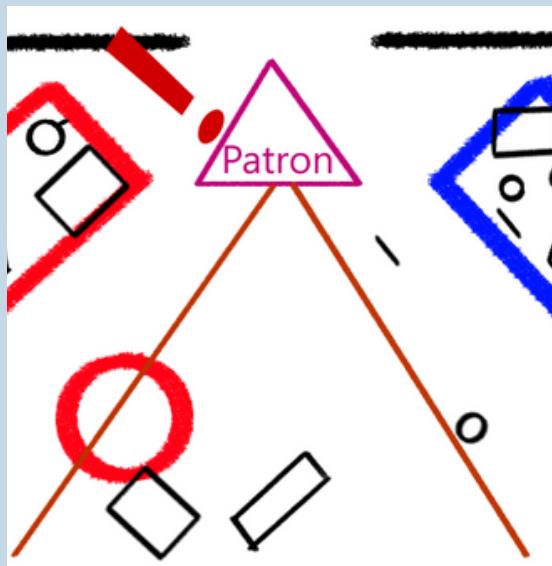
Feedbacks indiquant la puissance du tir et sa direction



Sign indiquant l'arrivée du patron par cet endroit



Sign indiquant la vie du joueur



Sign indiquant qu'un joueur a été vu par le patron