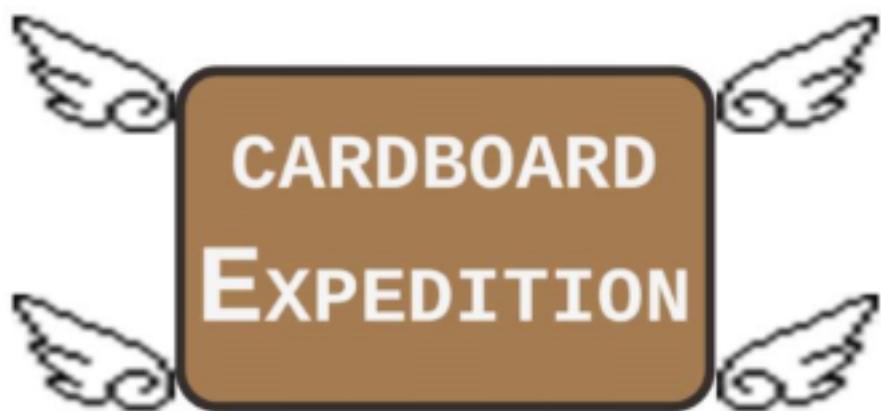


Game Design Document

“Cardboard Expedition”



Sommaire :

I.Cible

II.Public

III.Tétrade élémentaire

IV.Boucles de gameplay

V.Interface

VI.Storytelling

VII.Levels Design

VIII.Objectifs

IX.Risques et Récompenses

I) Cible :

Lien persona

Ma cible est les étudiant qui sont en étude (17/22 ans), et où les transports en commun ou autres transports sont quotidiens, dont les niveaux peuvent être très variés, comme le temps d'attente qu'il ont durant leurs journées.

II) Public :

Mon public seront des joueurs qui joue pour passer du temps ou se détendre, mais ça ne sera pas bloquer qu'au casual, même des personnes pour qui voudrions Try hard le jeu pourront tout à fait, car pour passer les niveaux, le joueur devra simplement dépasser un certain score avec un temps limité, mais après la maîtrise des mécaniques principales, il pour choisir de finir le niveau avec le maximum de score, où même jouer au mini jeu qui est le niveau avec la difficulté augmente, comme :

- Livrée deux colis au lieu d'un.
- Temps réduit.
- Plus d'obstacles.
- Moins de consommable.

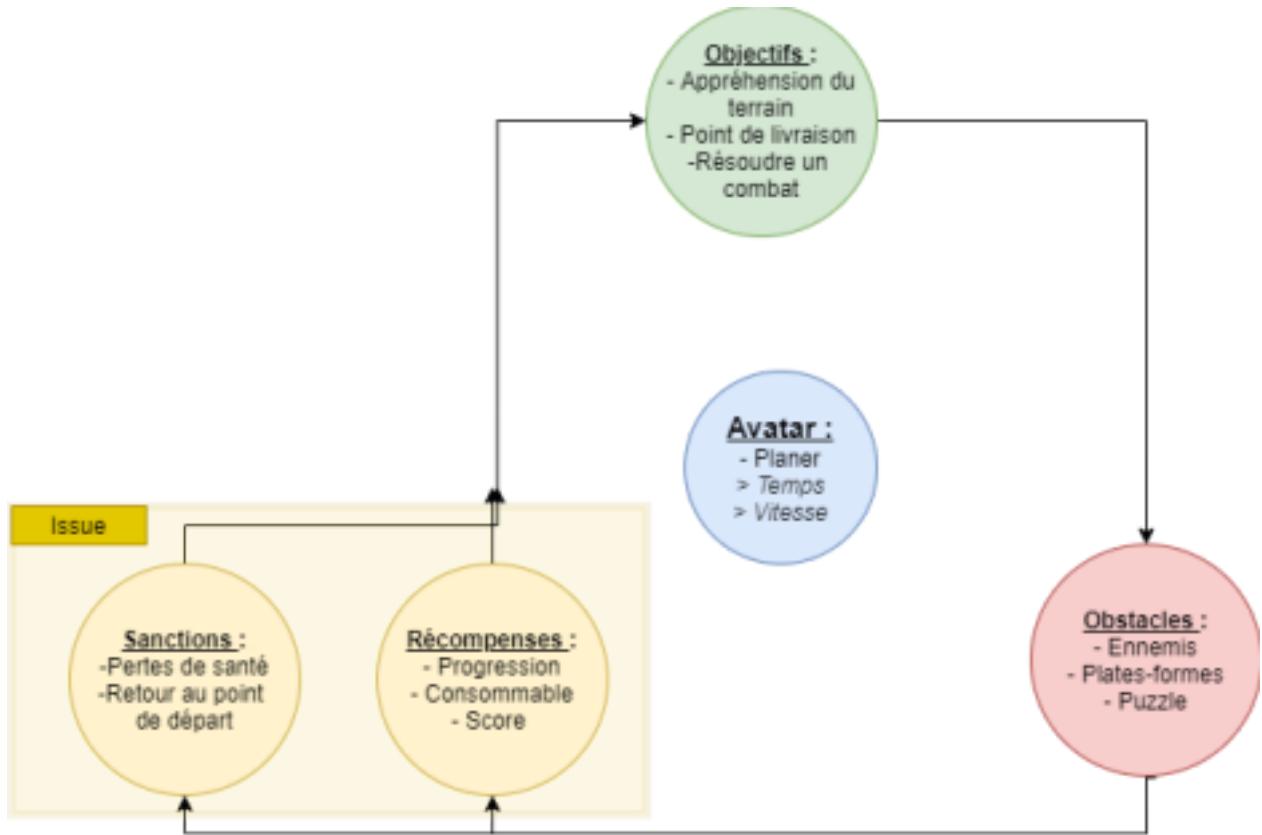
III) Tétrade élémentaire

Lien : [tétrade élémentaire](#)



IV) Boucles de gameplay

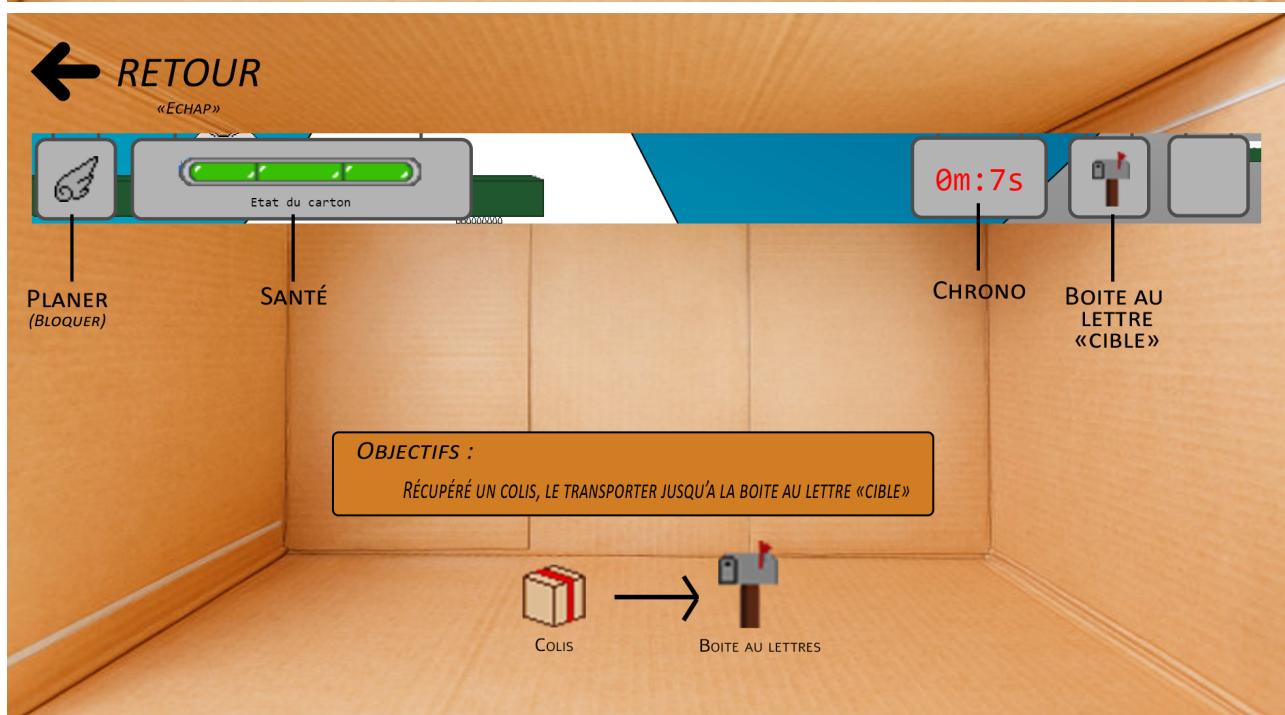
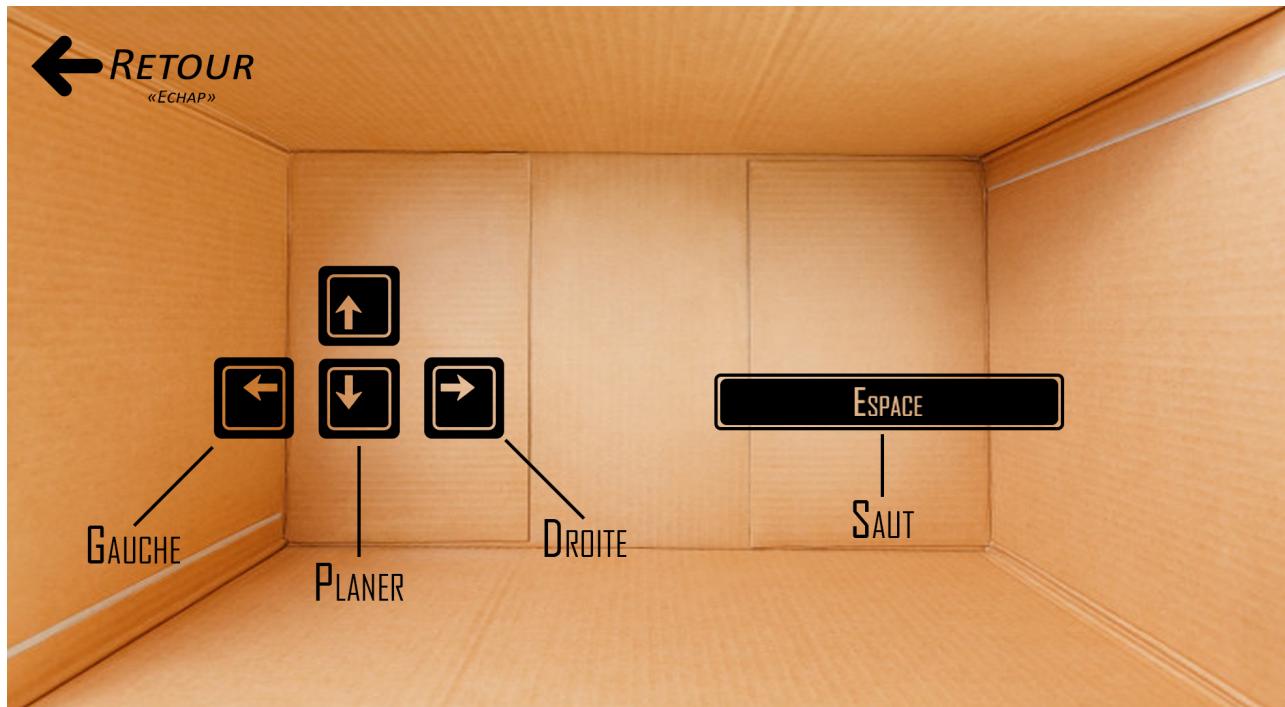
[Lien schéma](#)



V) Interface

Menu d'accueil





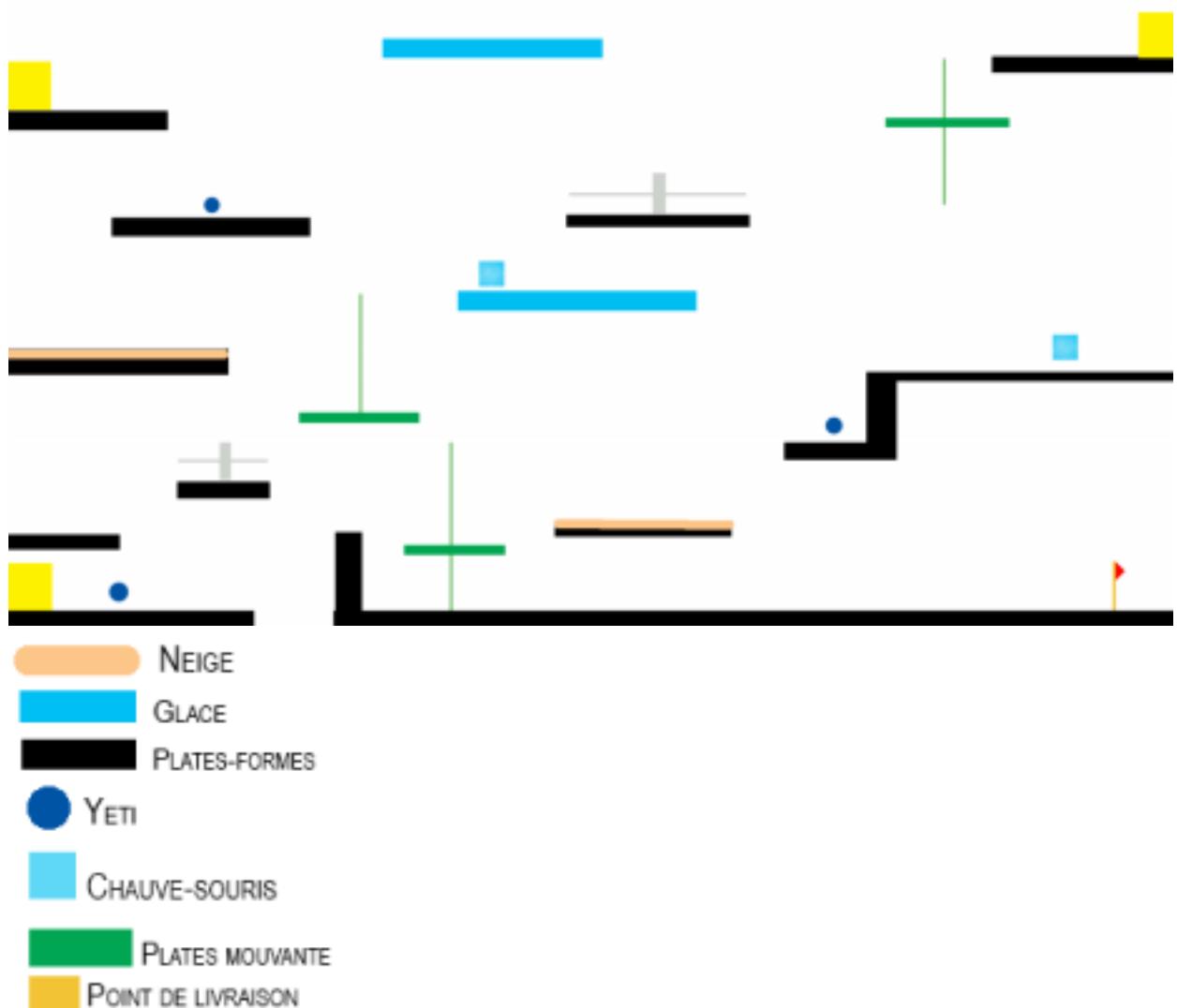
Interface en jeu



VI) Storytelling

L'histoire est très simple

VII) Levels Design



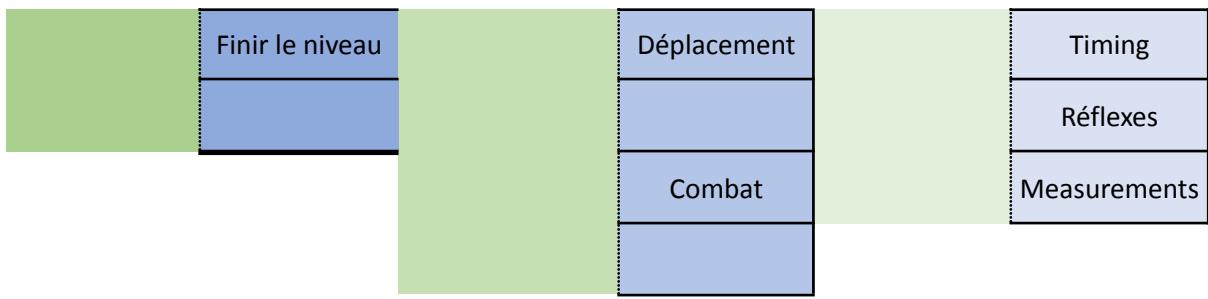
Lien: [Map](#)

Lien: [Cartel](#)

VIII) Objectifs

Lien Excel : [Objectifs](#)

Temporalités	Objectifs	Temporalités	Objectifs	Temporalités	Objectifs
Macro	Meilleur score	Median	Exploration	Micro	Précision
	Finir les niveaux				Tactique



IX) Risques et Récompenses

Lien Excel : [Sanction & Récompense](#)

	Obstacles	Capacites	Rew&Sanc	Objectifs	Descriptions	Justifications
<u>1</u>	Plateformes Mouvement	Marcher + Saut + Planer	Progression	Atteindre	Les plates-formes permettent d'accéder aux différents points de livraisons, et d'accéder au consommable (Récupération de santé, boost de capacité, etc...)	
<u>2</u>	Plateformes	Marcher	Satisfaction	Progression		
<u>3</u>	Platformers (Glace)	Marcher + Saut + Planer	Satisfaction	Progression		
<u>4</u>	Platformers (Neige)	Marcher + Saut	Satisfaction	Progression		
<u>5</u>	Vide	Marcher	Mort	Progression	Le vide sera le seul obstacle topologique qui pourra tuer l'avatar (Revenir au point de départ), seulement si le joueur échoue.	
<u>6</u>	Vide	Saut	Satisfaction	Progression		
<u>7</u>	Ennemis (En général)	Saut	Satisfaction	Vaincre	Les ennemis seront les seuls à soit infliger des dégâts ou tuer selon la santé de l'avatar	
<u>8</u>	Ennemis (En général)	Marcher	Mort	Vaincre		
<u>9</u>	Ennemi 1	Marcher	Dégat	Vaincre		Cela permettra aux joueurs de pouvoir avancer dans le niveau tout en étant récompensés si le joueur prend plus de risque à tuer l'ennemi
<u>10</u>	Ennemi 3	Marcher + Saut	Score	Vaincre	De plus les monstres vaincus ajoutent du score au joueur	
<u>11</u>	Ennemi 4	Saut	Gain de temps	Vaincre		