

Game Design Document

“Carboard 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 est quotidiens, dont les niveaux peuvent être très varier, comme le temps d'attend qu'il ont durant leurs journées.

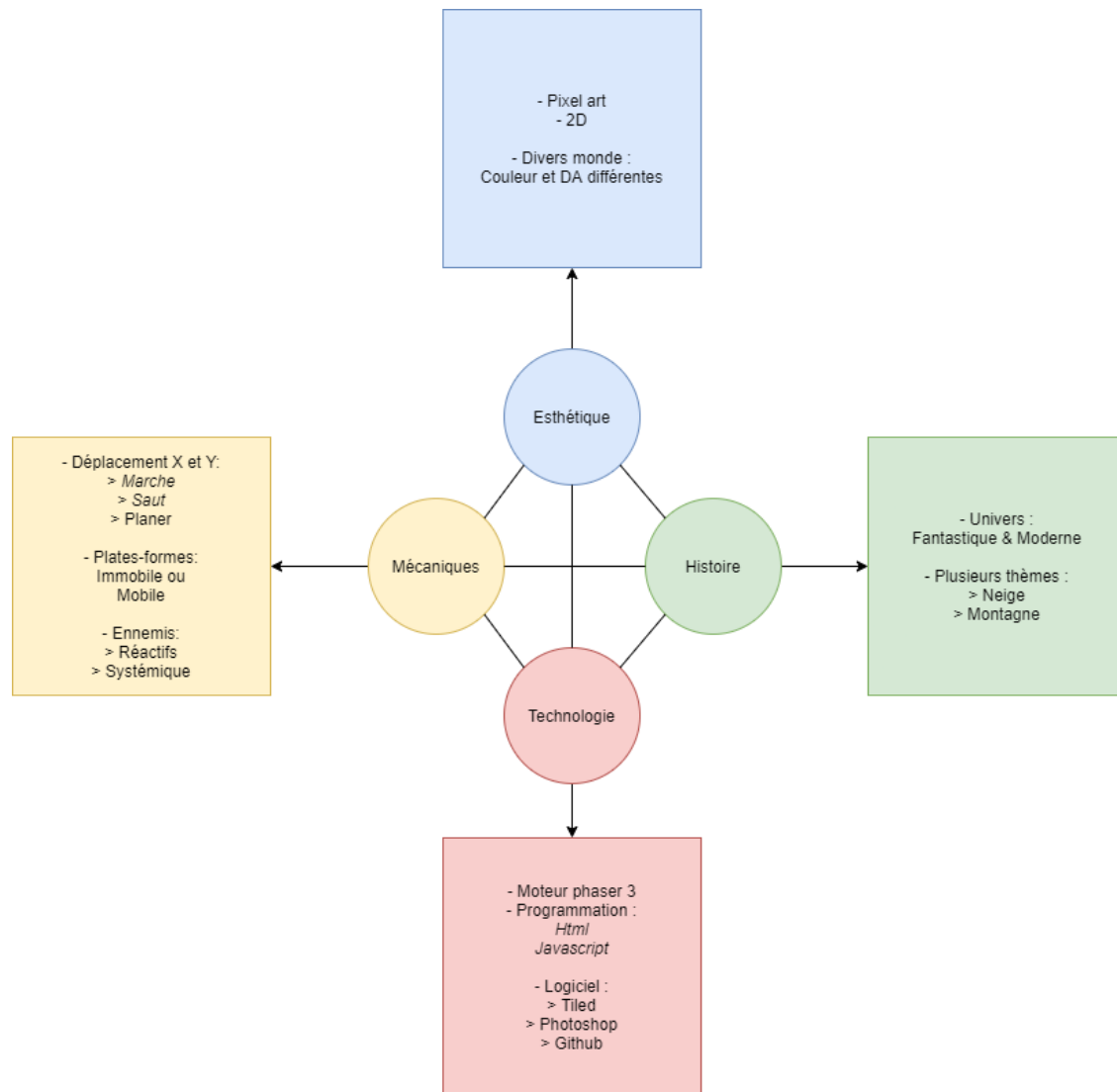
II) Public :

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 tous à fait, car pour passer les niveaux, le joueur devra simplement dépasser un certain score avec un temps limiter, 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 augmenter, comme :

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

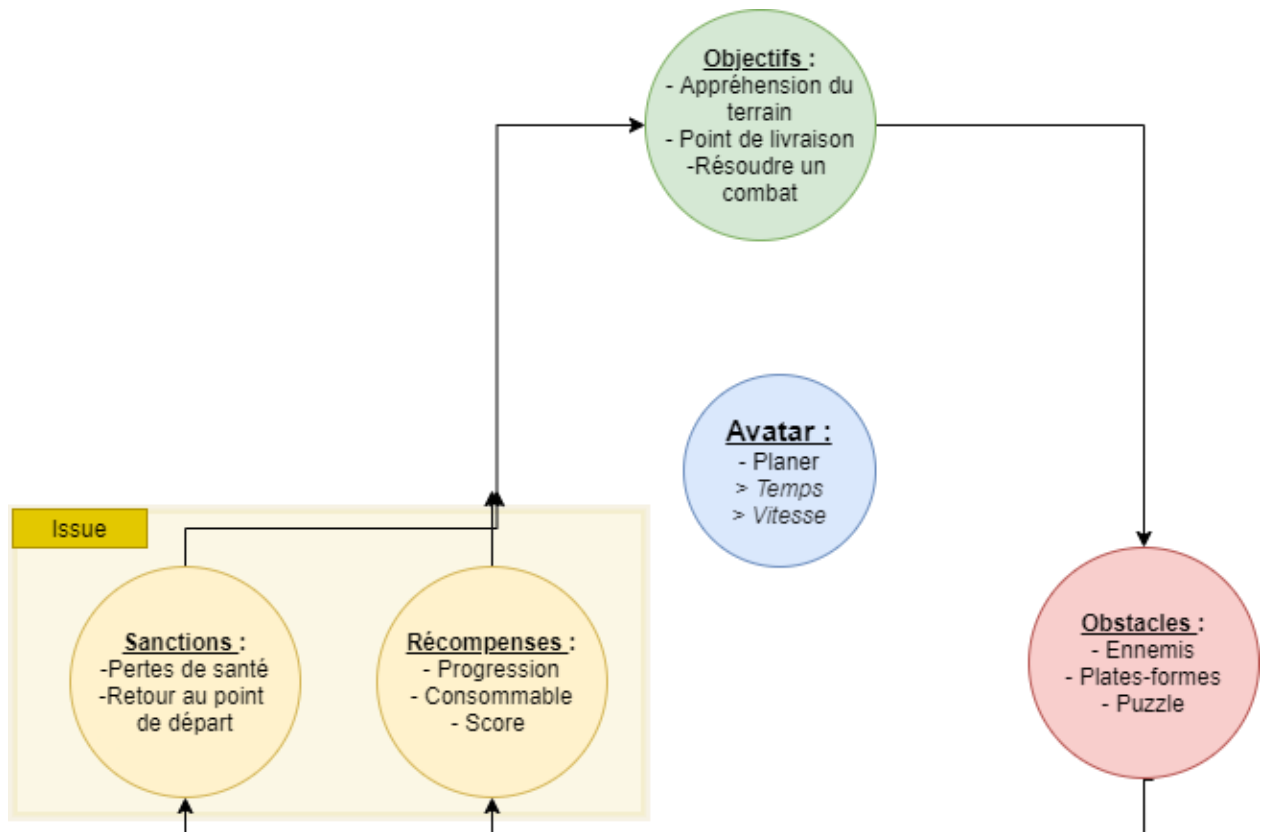
III) Tétrade élémentaire

Lien : [tétrade élémentaire](#)



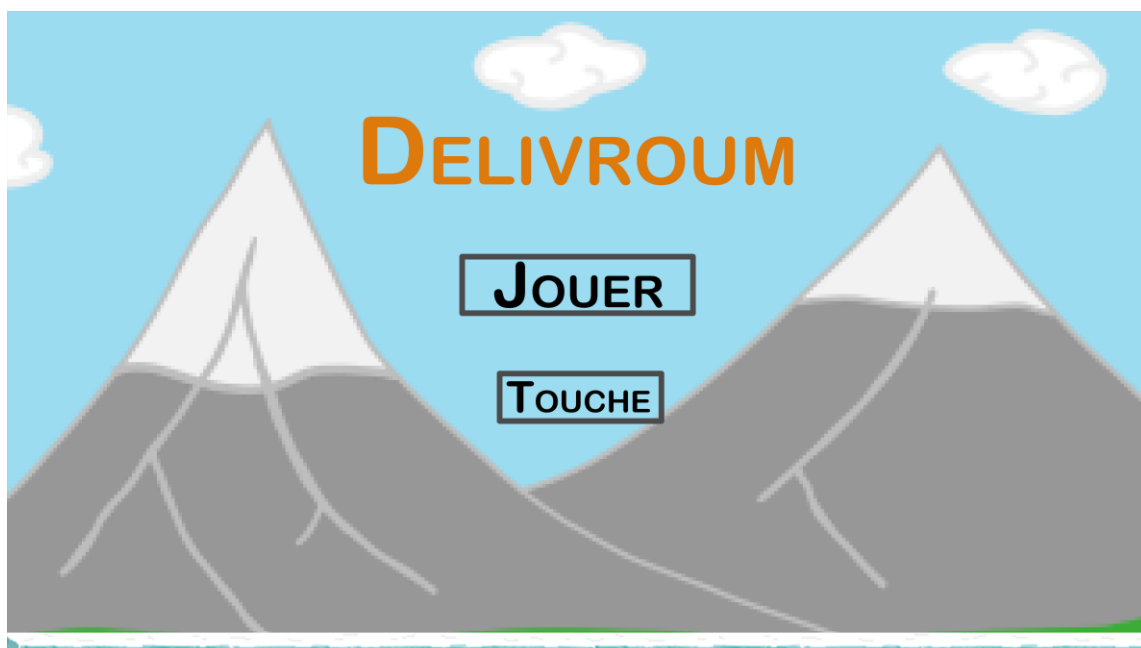
IV) Boucles de gameplay

[Lien schéma](#)



V) Interface

Menu d'accueil



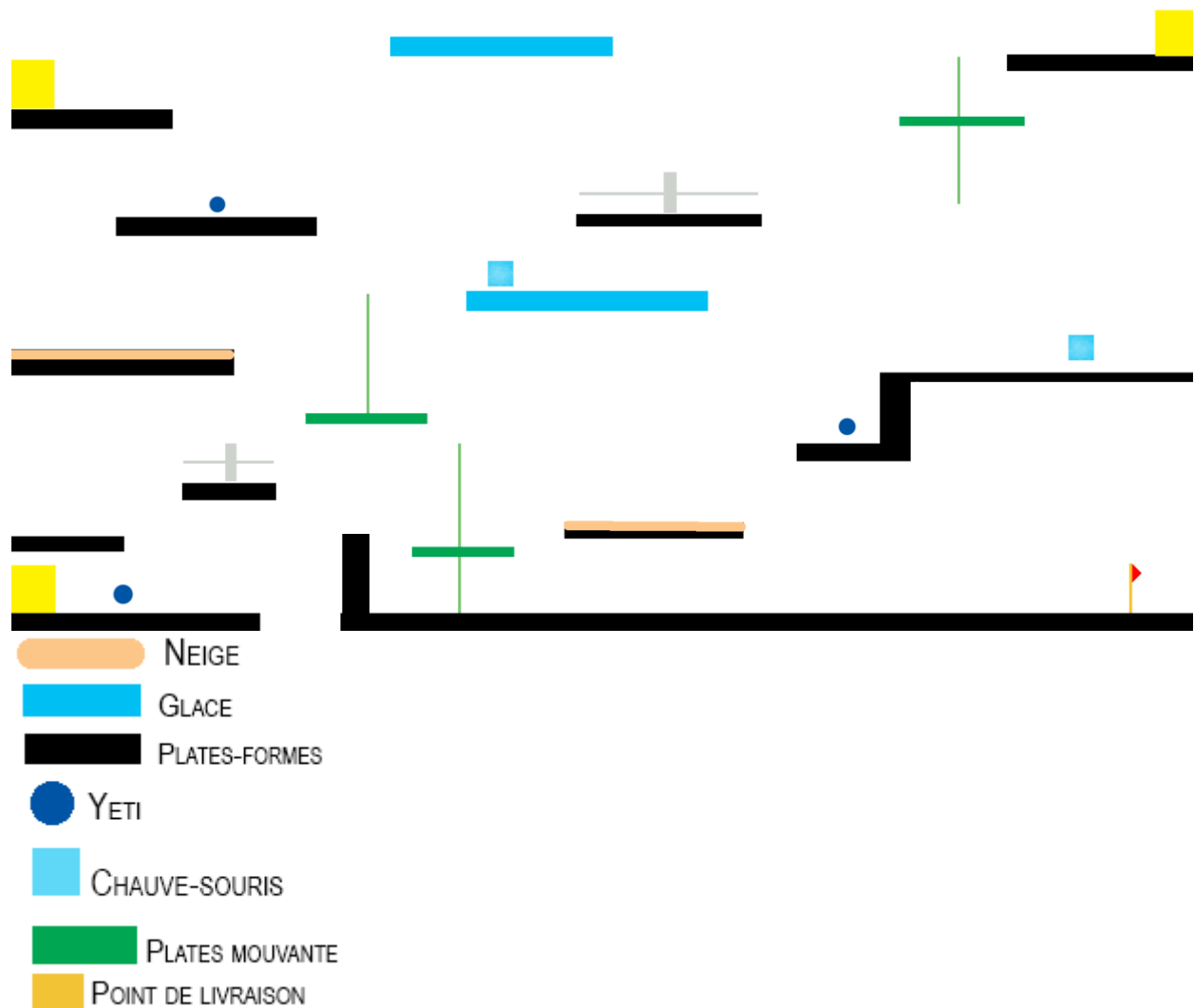
Interface en jeu



VI) Storytelling

L'histoire est très simple

VII) Levels Design



Lien: [Map](#)

Lien: [Cartel](#)

Les deux autres parties se trouvent sur le Excel

VIII) Objectifs

Lien Excel : [Objectifs](#)

IX) Risques et Récompenses

Lien Excel : [Sanction_&_Récompense](#)