

# Run, François !

Game Design Document





# Sommaire

P. 03 Le public cible

P. 04 Tétrade élémentaire

P. 05 Boucles de Gameplay

P. 06 L'interface et le storytelling

P. 07 Level Design

P. 08 Objectifs, risques et récompenses



## Le public cible

Les joueurs de Run, François ! sont des joueurs casuels appréciant les petits jeux indépendants. Les joueurs ciblés sont des amoureux des jeux narratifs, des jeunes-adultes ou adultes qui apprécient la période historique des années 1940 et qui s'y connaissent potentiellement sur le sujet.

### Exemples de profils-type :



Théo  
21 ans  
Créateur de contenus  
Se balade souvent sur  
itch.io  
Aime les jeux indé-  
pendants aux DA aty-  
piques



Laëtitia  
34 ans  
Professeure des collèges  
Ne joue pas trop aux  
jeux-vidéos  
Passionnée d'histoire, elle  
aime tout particulièrement  
lire des recueils sur les  
enfants lors de la Seconde



## Tétrade élémentaire

Technology: Ecran, clavier (touches Q, D, SPACE et Shift) donc très peu de touches

Mechanics: les mécaniques du jeu sont le déplacement, le saut, l'accroupissement.

Story: Pendant la SGM, années 40, Paris rues puis catacombes. Enfant juif fuit la ville en passant par ces deux lieux afin de rejoindre sa tante qui l'accompagne loin en zone libre

Aesthetics: Run, François ! est fait de papiers grossièrement gribouillés par un enfant et superposés les un par dessus les autres. Le papier donne une odeur de vieux livres et on entend au loin l'agitation de la ville et les pas de soldats dans la première zone. Dans la deuxième zone, on sent une vieille odeur de renfermé et les sons ambiants sont encore plus inquiétants, les pas du méchant soldat résonnent dans les tunnels.



## Boucles de gameplay

Macro : Rejoindre tante Amélie -> Fuir les soldats  
-> réussir à rejoindre tante Amélie

Micro: Passer sous un lampadaire -> attendre qu'il  
s'éteint -> être passé sans s'être fait repérer





## L'interface et storytelling

L'interface du jeu est simple: On y retrouve uniquement le niveau ainsi qu'un bouton permettant d'accéder aux paramètres.

Run, François ! raconte l'histoire de François, un jeune garçon juif qui doit fuir la ville de Paris pour rejoindre sa tante, Amélie, qui va l'emmener en Zone Libre. Le jeu se déroule dans les années 40, à l'époque où la France est divisée en deux parties: une occupée, et une libre. Dans le jeu, François va d'abord devoir traverser une portion de rue parisienne et se cacher dans la pénombre. Dans une deuxième partie, François s'est fait repéré et va donc devoir avancer sans se faire attraper par un soldat qui le poursuit, et ce jusqu'à la sortie qui l'emmène auprès de sa tante.



## Level Design

Le jeu est composé de deux niveaux différents: le premier niveau est composé d'une seule plateforme sur laquelle le joueur avance linéairement, tout en évitant de passer sous des réverbères allumés pour ne pas entraîner un game-over immédiat. Le deuxième niveau est aussi linéaire, mais des obstacles se dressent sur son chemin. Le joueur doit sauter, s'accroupir et grimper afin d'atteindre la fin du niveau (et du jeu), ce qui le ralentit et pourrait permettre à l'ennemi de le rattraper et entraîner un game-over.





## Objectifs, risques et récompenses

L'objectif principal du jeu est d'en atteindre la fin et de passer les deux niveaux. D'autres objectifs sont de ne pas se faire repérer et d'éviter les obstacles.

Les risques du jeu sont que celui-ci est uniquement linéaire, qu'il n'y a pas de mouvements dans l'espace ni de retours en arrière. Le jeu étant dans un premier temps narratif, on ne retrouve pas de phases de combat car le joueur contrôle un enfant qui n'a pas de pouvoirs ou de capacités spéciales, c'est juste un enfant qui veut vivre dans un monde qui ne veut plus de lui et de son peuple.

Le joueur est récompensé lors de la fin du jeu par avoir réussi à échapper aux soldats et promet un avenir radiant possible à François... Pour l'instant.