

Not my turn

Game Design Overview
sur la routine matinale
et sa charge mentale



Objectifs de
design

Type de jeu

- x Simulation coopérative locale de 2 à 4 joueurs
- x Audience casual, familiale et/ou amicale
- x Mobiles et tablettes (Wi-Fi commun nécessaire)



Enjeu principal du jeu: Sensibiliser les joueurs au partage des tâches et au fait qu'une seule personne ne peut pas penser à tout pour tous. Entraide - Partage des tâches - Communication.

= Savoir gérer sa jauge d'énergie tout en communiquant à propos de celle des autres.

Objectif individuel : Améliorer sa participation, car même si on ne peut pas aider partout, on peut quand même être un peu utile à sa façon. = Savoir communiquer ses besoins/difficultés

Objectif commun : Terminer le jeu de la façon la plus efficace possible. = Savoir s'écouter



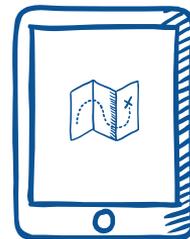
Collaboration

Privilégier les actions à effectuer à plusieurs et surmonter la tension.



Communication

Encourager le partage d'informations pour que chacun puisse s'améliorer et développer un sentiment d'appartenance.



Intuitivité

Prise en main naturelle pour n'importe quel casual, permettant éventuellement un transfert d'expérience dans la vie réelle.

Piliers

Axes de mise en place

- X Expliquer le déroulement d'un niveau de jeu
- X Définir l'impact de la réalisation des tâches sur la jauge d'énergie
- X Lister les spécificités de chaque personnage
- X Définir l'impact des bonus sur la jauge d'énergie ou sur les personnages
- X Tester le déroulement du niveau avec cinq tâches
- X Adapter la difficulté et la gestion du temps selon les résultats des playtests





Recherches

Overcooked

Le setup

Overcooked offre une caméra optimale pour un jeu à plusieurs dans un environnement limité.

La disposition globale par blocs simples permet aussi une lisibilité claire de l'écran de jeu, de la position de chaque joueur et des emplacements des zones d'interaction.



SpaceTeam

Le multi-support et le gamefeel

Le fait d'être sur des supports séparés donne à SpaceTeam une excellente raison de pousser les joueurs à communiquer : les informations données par le jeu ne sont pas les mêmes pour tout le monde.

La sensation de partager avec d'autres un moment de construction collectif intense donne ainsi un gamefeel particulier au jeu.



Tricky Towers

La gestion des bonus

Lorsque la tour dépasse la barre rouge sur l'exemple, le joueur se voit accorder un bonus (à s'attribuer à soi) et d'un malus (pour ralentir les autres joueurs). Il ne peut utiliser qu'un des deux au choix.





Pitch

Description

1 niveau = 1 environnement + 4 personnages

Les personnages ont chacun une affinité différente pour certaines tâches.

Chaque personnage possède une jauge d'énergie, chaque joueur ne peut voir que la sienne.

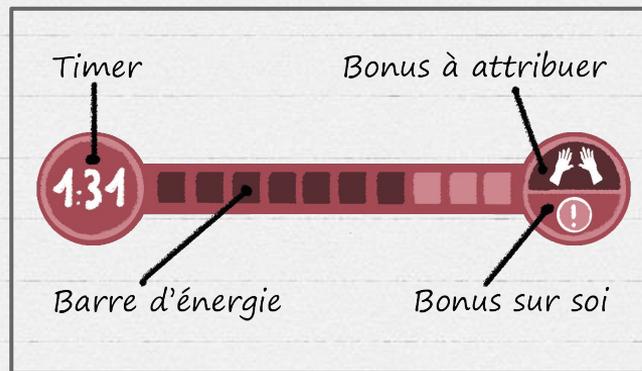
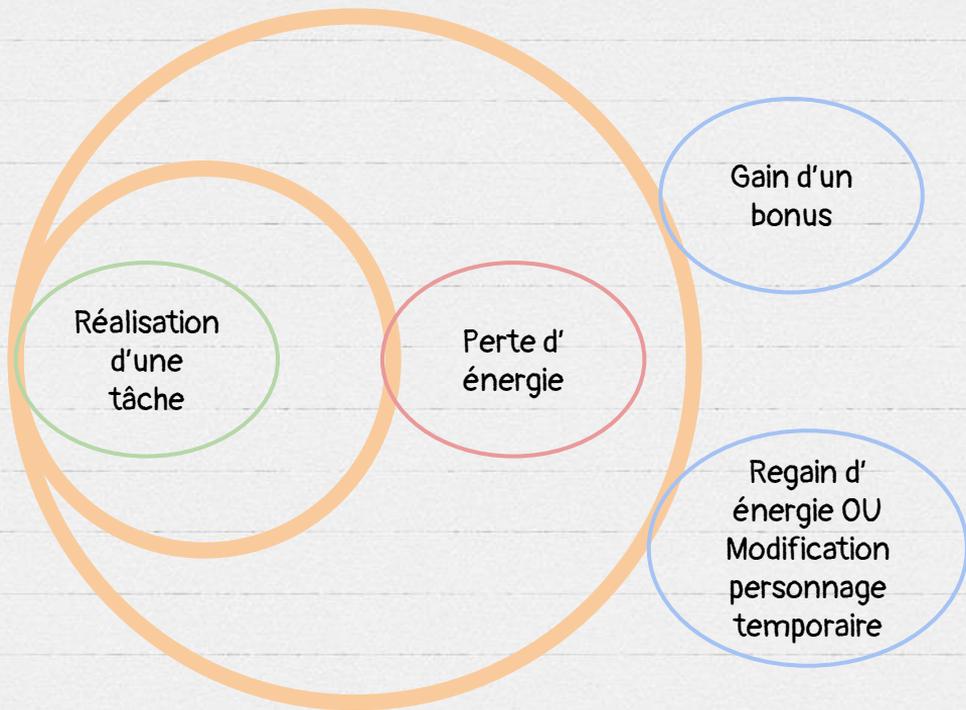
Cette jauge peut subir des pertes (en effectuant des tâches) mais aussi se remplir (grâce à des bonus ou en mangeant son petit-déjeuner).

Pour survivre, chaque joueur doit donc COMMUNIQUER sur l'état de sa jauge avec les autres joueurs, et être À L'ÉCOUTE de leurs besoins et leur état.

Exemple d'une famille dans sa maison



La jauge d'énergie



La jauge se présenterait comme ci-dessus. Ci-contre, la core-loop de la feature donne une idée du déroulement global.

En partageant une tâche à faire, les joueurs se partagent la fatigue et permettent une meilleure survivabilité à chaque personnage.

Vision globale

Visible pour tous les joueurs sur leurs écrans :

- X La maison et sa disposition
- X Le timer
- X Certaines tâches
- X La position et l'activité des autres joueurs

Visible seulement par joueur / écran :

- X Sa propre jauge d'énergie
- X Des tâches propres aux affinités ou proximités du personnage
- X Les bonus que le joueur acquiert
- X Les bonus que le joueur reçoit d'un autre joueur ou s'octroie à lui-même

Joueur A : Parent01



Joueur B : Enfant01



Joueur C : Parent02

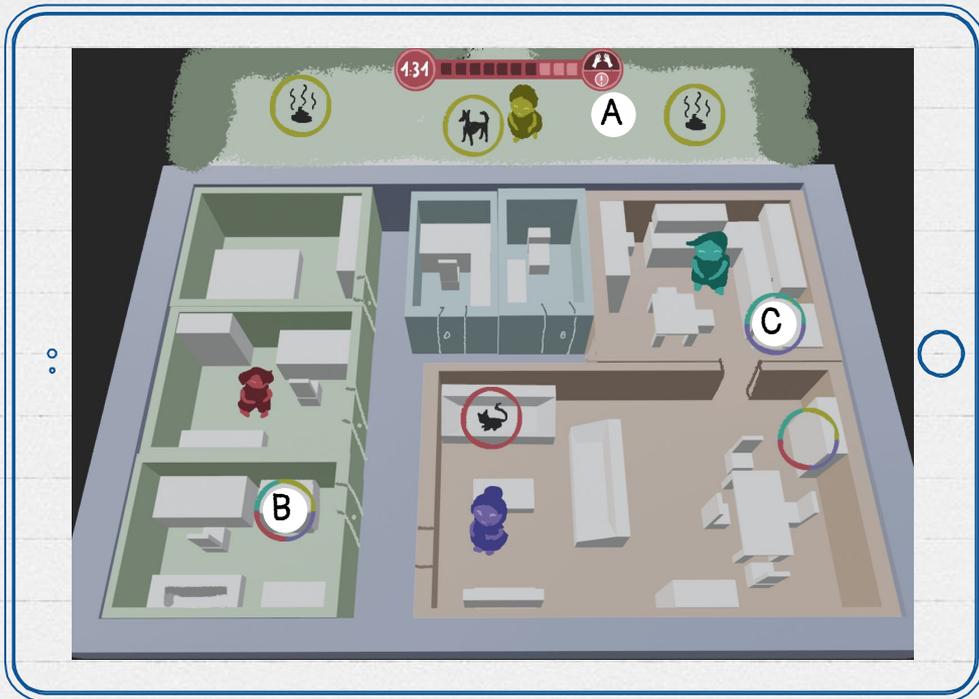


Joueur D : Enfant02



Déroulement idéal d'une partie

- X Sur le mock-up ci-contre, on a le point de vue du personnage Rouge.
- X Il se voit accorder un bonus lui permettant de voir les tâches de tout le monde (A) pendant 15 secondes.
- X Il attribue un bonus de vitesse de 15 secondes au personnage Jaune pour que celui-ci puisse enchaîner ses deux tâches : distraire le chien et ramasser ses excréments. Il va aller l'aider pour éviter que celui-ci perde toute son énergie.
Rouge et Jaune perdent trois barres d'énergie.
- X Les deux autres personnages vont pendant ce temps effectuer les tâches B et C en alternant (étendre le linge et préparer le petit déjeuner).
Vert et Bleu perdent chacun trois barres d'énergie. Le chat va commencer à s'agiter car Rouge tarde à s'occuper de lui et n'a pas prévenu les autres joueurs de cette tâche qui n'apparaît que sur son écran.



Déroulement idéal d'une partie

- X Le joueur Rouge va finir par indiquer qu'il faut s'occuper du chat, en attendant une nouvelle tâche sera apparue sur le canapé (le chat a vomit).
- X Jaune et Vert vont faire la vaisselle pendant que Rouge et Bleu vont nettoyer et jouer avec le chat. **Jaune et Vert perdent une barre et demi d'énergie, Rouge et Bleu perdent trois barres d'énergie.** Rouge signale qu'il lui reste une seule barre d'énergie. Bleu transmet un bonus d'énergie (+5 barres) à Rouge.
- X Le Timer indique 40 secondes restantes, les quatre joueurs alternent deux par deux entre préparer les sacs pour la journée (D) et mettre à boire et à manger aux animaux (tâche venant d'apparaître sur l'écran de Vert). **Chaque joueur perd une demi barre de vie pour chaque tâche.**
- X Fin du jeu : Toutes les tâches ont été accomplies avant la fin du timer et tout le monde est conscient.





Breakdown

Conditions de fin de partie

On gagne si :

- x On finit le tour de jeu avec tout le monde de conscient, dans le temps imparti.

On perd si :

- x Quelqu'un est inconscient (jauge d'énergie vide).
- x Le temps imparti est terminé avant que toutes les tâches aient été effectuées.



Perdre de l'énergie

Faire une tâche seul(e)

On perd 30% de son énergie dès la fin de la tâche (trois barres).

Faire une tâche à deux

Joueur A commence une tâche puis s'arrête. Joueur B la termine OU la fait en même temps que lui.

Chaque joueur se partage :

- la fatigue dépensée 30%
- réduite avec un bonus coopération de -20% de la fatigue dépensée.

Chaque joueur perd donc 14% de son énergie (une barre et demi).

Faire une tâche à trois

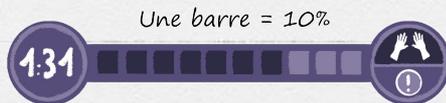
Même système qu'à deux, sauf que le bonus coopération est de -30% de la fatigue dépensée.

Chaque joueur perd donc 11% de son énergie (une barre).

Faire une tâche à quatre

Même système, sauf que le bonus coopération est de -40% de la fatigue dépensée.

Chaque joueur perd donc 8% de son énergie (une demi-barre).



La tâche à faire

- X Elle peut être accomplie seul(e) ou à plusieurs en même temps.
- X Elle peut être interrompue et reprise plus tard.
- X Elle peut être effectuée d'une traite.



Certaines tâches doivent être effectuées rapidement, ou alors le joueur se verra imposer d'autres tâches en punition.

Récupérer de l'énergie

Certains bonus peuvent rendre une quantité aléatoire de barres d'énergie à soi-même ou à un autre joueur, selon le bonus ou au choix du joueur. Ils seraient représentés par de la nourriture de type snack.

On ne peut cependant gagner un bonus que si l'on réalise au moins deux tâches en coopération à deux ou plus.

Une seule façon permet de remplir entièrement sa barre d'énergie, quelle que soit la quantité de barres perdues. Il s'agit d'une tâche optionnelle : **manger son petit-déjeuner**. Ce moment particulier pourrait être effectué dès que le repas est servi. Le joueur ne pourrait en bénéficier qu'une seule fois dans la partie.



Variables

- X Nombre de tâches à faire en même temps
- X Distance entre chaque tâche
- X Durée de la tâche
- X Impact des bonus sur la jauge d'énergie ou sur les personnages
- X Affinités des personnages pour certaines tâches
- X Dégâts environnementaux infligés généralement par les animaux
- X Les obstacles du terrain (e.g. espace étroit d'une pièce)



Exemples qui seront utilisés

X 6 tâches :

- sortir les poubelles,
- faire le petit-déjeuner,
- laver la vaisselle,
- nourrir les animaux (tâche à effectuer d'urgence),
- habiller les enfants / s'habiller (tâche à effectuer d'urgence),
- **manger le petit-déjeuner (tâche optionnelle).**

X Distance entre deux tâches : maximum 4 secondes.

X Durée de la tâche : maximum 15 secondes, moyenne 7 secondes.

X 3 bonus :

- boost de vitesse,
- omnipotence des tâches des autres,
- imposition d'une tâche.

X Affinités :

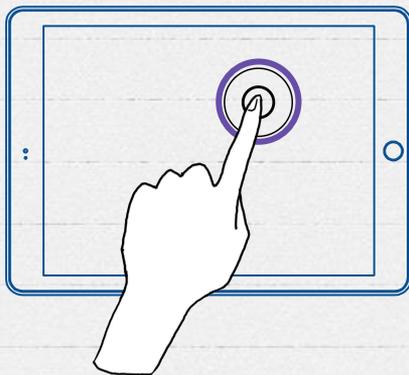
- Parent1 : petit-déjeuner + poubelles
- Parent2 : vaisselle + enfants
- Enfant1 : animaux + petit-déjeuner
- Enfant2 : habillage + poubelles

X Dégâts environnementaux : le chat vomit, créant une nouvelle tâche + l'enfant qui n'est pas habillé entièrement va commencer à se déshabiller, ralentissant la tâche.

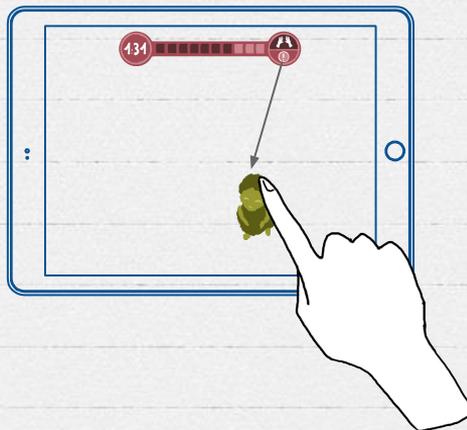


Contrôles du personnage

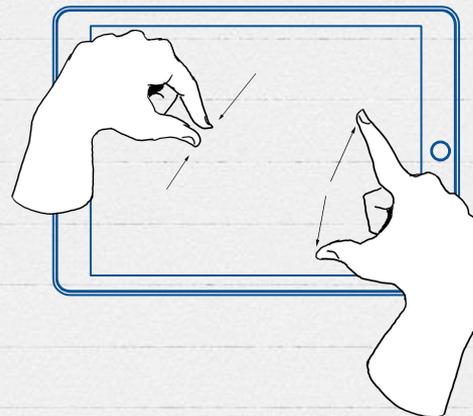
Toucher pour déplacer le personnage.
Rester appuyé jusqu'à ce que la tâche soit effectuée.



Déplacer le bonus pour l'amener sur le personnage-cible (soi-même ou autre) puis sur une tâche si nécessaire.

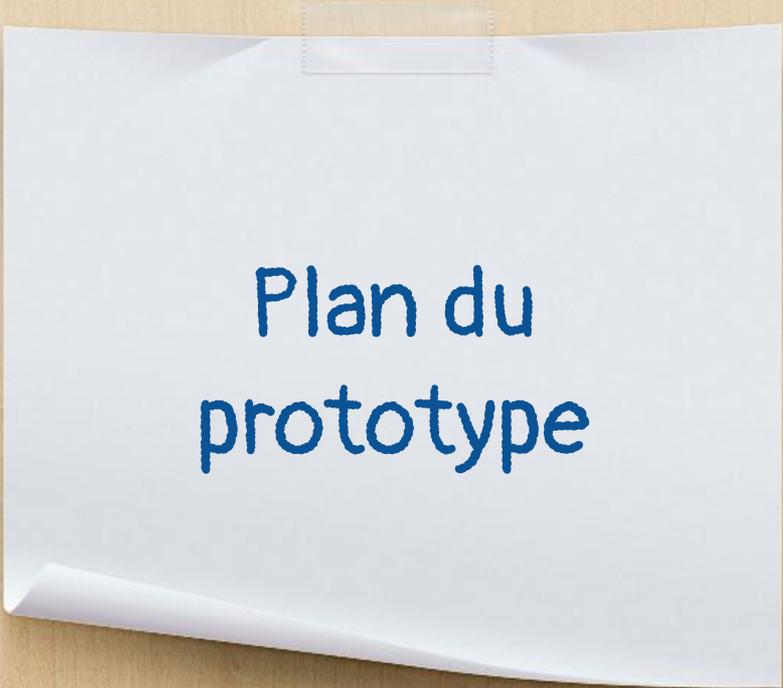


Zoomer et dézoomer pour mieux voir et / ou accéder aux détails



Assets Lists

Catégorie	Nom de l'asset sonore	Catégorie	Nom de l'asset graphique	Catégorie	Nom de l'asset graphique
Personnages	Déplacement Parents (pas lourd et lent)	Personnages	Parent01	UI	Barre d'énergie
	Déplacement Enfants (pas léger et rapide)		Parent02		Timer
	Energie à 0% (gémissement)		Enfant01	VFX	Bonus (3 différents)
	Énergie inférieure à 50% (respiration)		Enfant02		Tâche en cours
	Énergie inférieure à 20% (halètement)		Décors		Structure maison
Décors	Chat qui appelle	Jardin		Tâche en attente	
	Chien qui appelle	Salon		Énergie inférieure à 50%	
	Musique d'ambiance	Salle à manger		Énergie inférieure à 20%	
UI	Tâche en cours	Cuisine		Animations	Energie à 0%
	Tâche terminée	Chambre des enfants	Zone de déplacement		
	Bonus disponible	Chambre des parents			
	Bonus acquis	Salle de bain			
	Timer presque terminé (tic-toc)	Toilettes			
		Bureau	Déplacement normal		
			Déplacement fatigué		
			Réalisation d'une tâche		
			Evanouissement		



Plan du
prototype

Eléments prioritaires

Catégorie	Nom de l'asset sonore	Catégorie	Nom de l'asset graphique	Catégorie	Nom de l'asset graphique
Personnages	Déplacement Parents (pas lourd et lent)	Personnages	Parent01	UI	Barre d'énergie
	Déplacement Enfants (pas léger et rapide)		Parent02		Timer
	Energie à 0% (gémissement)		Enfant01	Bonus (3 différents)	
	Énergie inférieure à 50% (respiration)		Enfant02	VFX	Tâche en cours
	Énergie inférieure à 20% (halètement)		Décors		Structure maison
Décors	Chat qui appelle	Jardin			Tâche en attente
	Chien qui appelle	Salon		Énergie inférieure à 50%	
	Musique d'ambiance	Salle à manger		Énergie inférieure à 20%	
UI	Tâche en cours	Cuisine		Énergie à 0%	Zone de déplacement
	Tâche terminée	Chambre des enfants			
	Bonus disponible	Chambre des parents			
	Bonus acquis	Salle de bain			
	Timer presque terminé (tic-toc)	Toilettes			
		Animations	Bureau		
			Déplacement normal		
			Déplacement fatigué		
			Réalisation d'une tâche		
			Evanouissement		

Pour du mobile, j'estime que le son n'est pas une priorité, mais que les feedbacks au contraire sont très importants.

Supports de prototypage

Prototype papier

Not My Turn, jeu de plateau
au tour par tour.

Aspects critiques à tester :

- X Gestion des temps (timer, temps de faire une tâche, temps de déplacement, etc.).
- X Harmonisation jauge / bonus / personnage.
- X Playtests externes nombreux.

Prototype Unity

Aspects critiques à tester :

- X Les changements de la jauge du personnage (lorsqu'il fait des tâches et lorsqu'il s'octroie un bonus).
- X Si possible avec deux personnages basiques au moins.



Planning de prototypage

	Phases de prototypage	ENJMIN (projet M2 durée 4 mois)	ENJMIN (cours)	ENJMIN Game Conference (organisé par les M2)
19/10 -> 25/10	Conception Support Papier et playtests internes	Début des projets 19/10	21-22 Introduction marketing 25 Game analytics	Contact des conférenciers en cours
26/10 -> 08/11	Résultats des playtests externes Support Papier	Réalisation du GDO 28/10 1er Point projet 08/11 Première soutenance	05 Trends	Mettre en place le plan d'action pour les buffets avec les conférenciers
09/11 -> 22/11	Conception Support Unity	21/11 Deuxième point projet ?	14-20-21 Sujet non-annoncé	Planning confirmé, structuration des activités du soir