

GAME DESIGN DOCUMENT

Webmob

V 1.0

Historique du document	3
VUE D'ENSEMBLE	4
Présentation du produit	4
Unique Selling Points	4
Key Selling Points	4
1 Minute d'expérience de jeu	4
Planning	5
Histoire	6
Valeurs et émotions véhiculées par le jeu	6
EXPERIENCE SENSIBLE	6
Apparence visuelle	6
Flowchart des animations	6
Direction artistique	7
Sound Design	7
GAMEPLAY (Experience interactive)	8
Vue d'ensemble du jeu	8
Objectifs du joueur	8
Les gameplays	9
Caméra	9
Bases du Gameplay	9
Relation avec les contacts	21
Contrôles	25
STRUCTURE DES MENUS	25
Lancement de l'application	25
Menus	25
STRUCTURE DE JEU	26
Structure cyclique	26
Structure d'un chapitre	26
REFERENCES	27
Lifeline	27
Life is strange	27
Firewatch	27

Historique du document

Date	Modifications
V1.0 (09/02/2017)	Première version du GDD. Rédaction de la vue d'ensemble, de l'expérience sensible et du gameplay.

Type of game
Inspired by ***
Supports

VUE D'ENSEMBLE

Présentation du produit

Game title	Webmob
Platforms	Mobile and tablet. IOS 9X and > Android 4.1 Jelly Bean and >
Genre	Jeu d'aventure
Main Target	Jeunes (age?)
Lifespan	40 hours (Played time 8Hoo)

Unique Selling Points

Une problématique actuelle mais encore méconnue jamais abordée dans un jeu vidéo : subir un harcèlement collectif.

Key Selling Points

Une expérience pleinement immersive qui reproduit l'interface d'un téléphone (messagerie, mail, photos et réseau sociaux).

Une fiction interactive à choix multiples aux ramifications nombreuses et variées.

1 Minute d'expérience de jeu

Ana vient de recevoir un message. Qui peut bien lui écrire à cette heure ? Elle appuie sur sa messagerie. L'application « Messenger » apparaît. Lola vient d'écrire un nouveau message dans sa conversation de groupe avec Clara, Amélie. Elle touche la conversation. La conversation apparaît. Le message de Lola apparaît en dernier : «Yo Ana ! Tu viens à la soirée chez Hugo ? ». Des réponses possibles apparaissent : « J'hésite... » / « Oui ». Tu

appuies sur « J'hésite... ». « J'hésite... » apparait comme un message envoyé dans la conversation de groupe. Des points de suspension animés apparaissent. Clara est entrain d'écrire. Son message apparait : « Sérieux si t'hésites à cause de lui vas-y en mode « j'ai dépassé ça mec » ». Amélie a envoyé un pouce levé.

Planning

- Project start (sign): 23/11/2016
- Prototype: TBD
- Production 25%: TBD
- Production 50%: TBD
- Production 75%: TBD
- Production 90%: TBD
- Alpha 100%: TBD
- Beta 100% tune: TBD
- Master Candidate: TBD
- Approval (GOLD): TBD
- Release: TBD

Histoire

Valeurs et émotions véhiculées par le jeu

EXPERIENCE SENSIBLE

Apparence visuelle

Personnage jouable

Ana	
-----	--

Flowchart des animations

Lancer l'application Webmob.

Lancer l'application Messagerie.
Scroller dans ses conversations.
Sélectionner une conversation.
Ouverture d'une conversation.
Message en train d'être écrit.
Réception d'un message.
Apparition des messages à choisir.
Choix du message.
Envoie du message envoyé.

Lancer l'application Snapagram.
Scroller ton mur.
Lire un statut.
Sélectionner une photo.
Aller vers un site.
Pour chaque post, voir les commentaires.
Poster des commentaires.
Liker ou unliker les postes.
Consulter ses notifications.
Consulter son score Snapagram.

Notifications à confirmer avec le tutorial de Benjamin.

Lancer l'application Mails.
Scroller dans sa liste de mail.

Ouvrir un mail.
Scroller le contenu d'un mail.
Afficher des actions possibles sur un mail.
Feedback de ces actions.
Répondre à un mail.

Lancer l'application Photos.
Scroller dans la liste de photos.
Ouvrir une photo.
Partager une photo.
Apparition de la liste des personnes avec qui la photo est partageable.
Photo précédente photo suivante.

Lancer l'application Musique.
Sélectionner une Playlist.
Jouer une Playlist.

Intérêt de l'application musique à confirmer (gameplay ? narration ?)

Ouvrir les paramètres du téléphone.
Activer désactiver les sons et les musiques.
Activer désactiver le jeu en temps réel.
Activer désactiver la version -18 ans.
Mettre le jeu en pause.
Visualiser les crédits.

Direction artistique

Les interfaces de chaque application doivent sembler réalistes.
Pour chaque élément interactif, des feedbacks, des animations fluides.

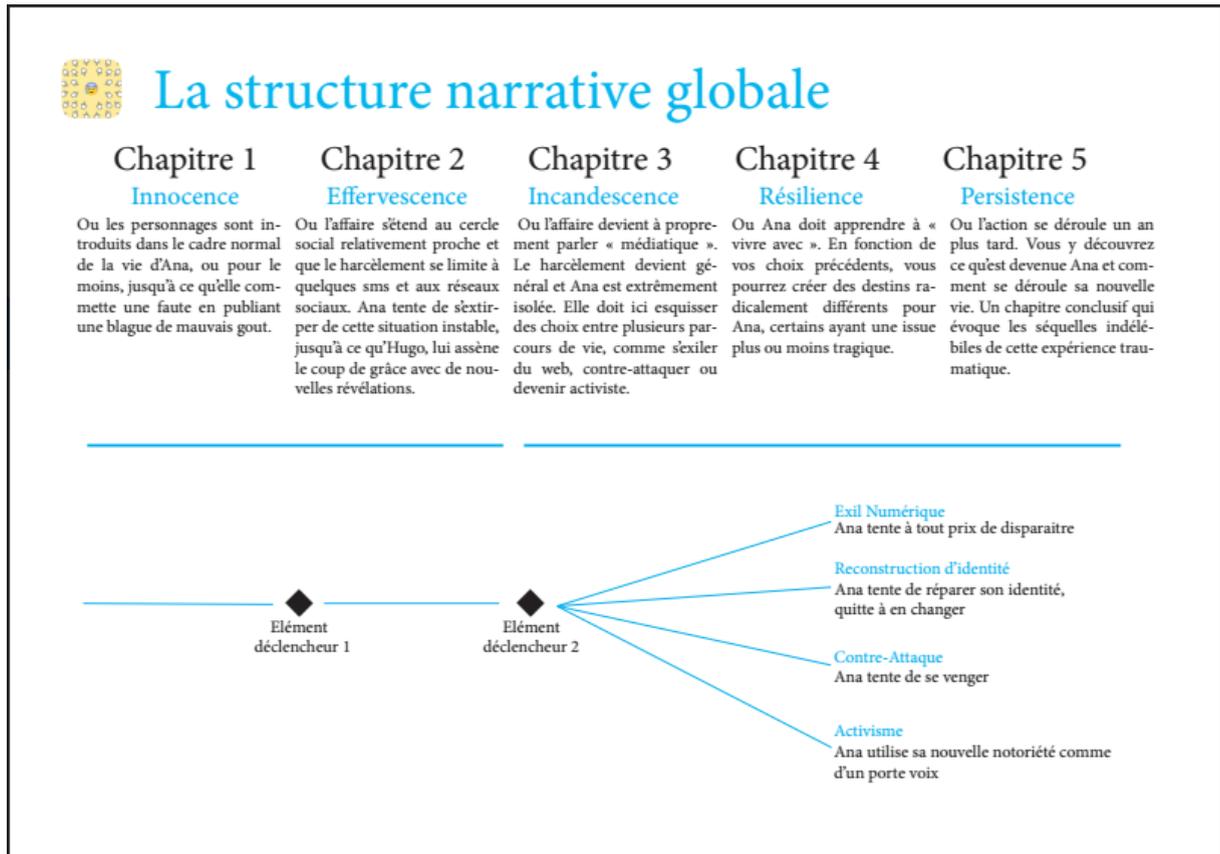
Attention : Problème avec Apple/Android si nos applications de messageries ressemblent trop au leur.

Sound Design

Insérer ici l'ensemble des sons à produire pour le jeu.

GAMEPLAY (Experience interactive)

Vue d'ensemble du jeu



Objectifs du joueur

Objectif principal

Réussir à survivre à un harcèlement collectif en tentant de préserver ses relations avec son cercle proche et de préserver sa réputation publique.

Objectif secondaire

Découvrir toutes les fins possibles du jeu. Découvrir toutes les interactions possibles dans le jeu. (Importance d'un pourcentage d'accomplissement, intégrer une mécanique d'interaction « cachée »).

Short time objective

Lire toutes ses notifications et y répondre. Chercher les éléments interactifs non indiqués qui permettent de faire évoluer l'histoire d'une manière qui récompense le joueur.

Les gameplays

Aventure : Le joueur suit le déroulement de l'histoire. Il influence ce déroulement en choisissant entre différentes alternatives. Le niveau d'affection entre lui et les personnages influence les alternatives disponibles. Certains choix ne seront pas possibles si un personnage ne vous apprécie pas assez.

Enquête : Le gameplay repose également sur la capacité du joueur à « fouiller » l'ensemble du portable d'Ana. Certains éléments interactifs ne seront pas indiqués. Découvrir ces éléments permettra d'avancer différemment dans la progression du scénario. Par exemple, à un certain moment de l'histoire, le personnage pourra lancer une conversation avec un autre personnage. Un envoi de message sera possible mais n'aura pas été clairement indiqué au niveau de l'écran principal. Il faudra aller sur le contact spécifique, entrer dans la conversation et ici il y aura une possibilité de choix. Pareil sur le partage de photo, les postes qui ne nous concernent pas directement sur Snapagram...

Caméra

Le jeu se joue en mode portrait.

Dans l'écran « Home », la caméra est fixe.

Dans la messagerie, l'utilisateur peut scroller verticalement dans sa liste de conversations et dans son historique de message au sein d'une conversation.

Sur Snapagram, l'utilisateur peut scroller verticalement sur son mur, dans les commentaires sur un poste, dans sa liste de notifications.

Dans ses mails, l'utilisateur peut scroller dans sa liste de mail et au sein d'un mail pour en parcourir l'historique.

Dans ses photos, l'utilisateur peut scroller dans sa liste de photo. Sur une photo, il peut zoomer dessus. Si la photo est zoomée, il peut faire un déplacer la camera via un pan.

La camera est fixe dans l'application musique.

La caméra est fixe dans les paramètres.

Bases du Gameplay

Home



C'est l'écran principal du jeu. Le premier écran que l'utilisateur voit au lancement de l'application.

Il constitue un hub qui permet d'accéder aux différentes applications qui constituent l'expérience Webmob :

- Messagerie.
- Snapagram.
- Mails.
- Photos.
- Musique.
- Paramètres.

Il suffit d'appuyer sur l'icône d'une application pour ouvrir celle-ci.

Nouveaux médias non consultés

Un numéro peut-être affiché au-dessus de l'icône des applications messageries, mail et Snapchat. Il représente le nombre de nouveaux médias reçus et non consultés. Une fois ces médias consultés, le feedback disparaît.

Centre de notifications

Pour l'instant pas nécessaire. Il fait doublon avec le feedback de nouveaux médias, n'apporte rien de significatif et représente un coup de développement non négligeable.

Messagerie

L'application de messagerie est constituée de deux écrans :

- La liste de conversation.
- La conversation.

La liste de conversation



La liste de conversation contient toutes les conversations qu'Ana a eues depuis l'obtention de son téléphone portable.

Si la conversation ne contient qu'une personne, elle a le nom de cette personne.

Un feedback montre les nouveaux messages reçus par conversation. Si ce message est lu, le feedback disparaît.

L'utilisateur peut scroller dans l'ensemble de ses conversations.

Si la personne qui a envoyé le message n'est pas un contact connu, son numéro de téléphone apparaît.

L'utilisateur peut cliquer sur une conversation pour ouvrir celle-ci.

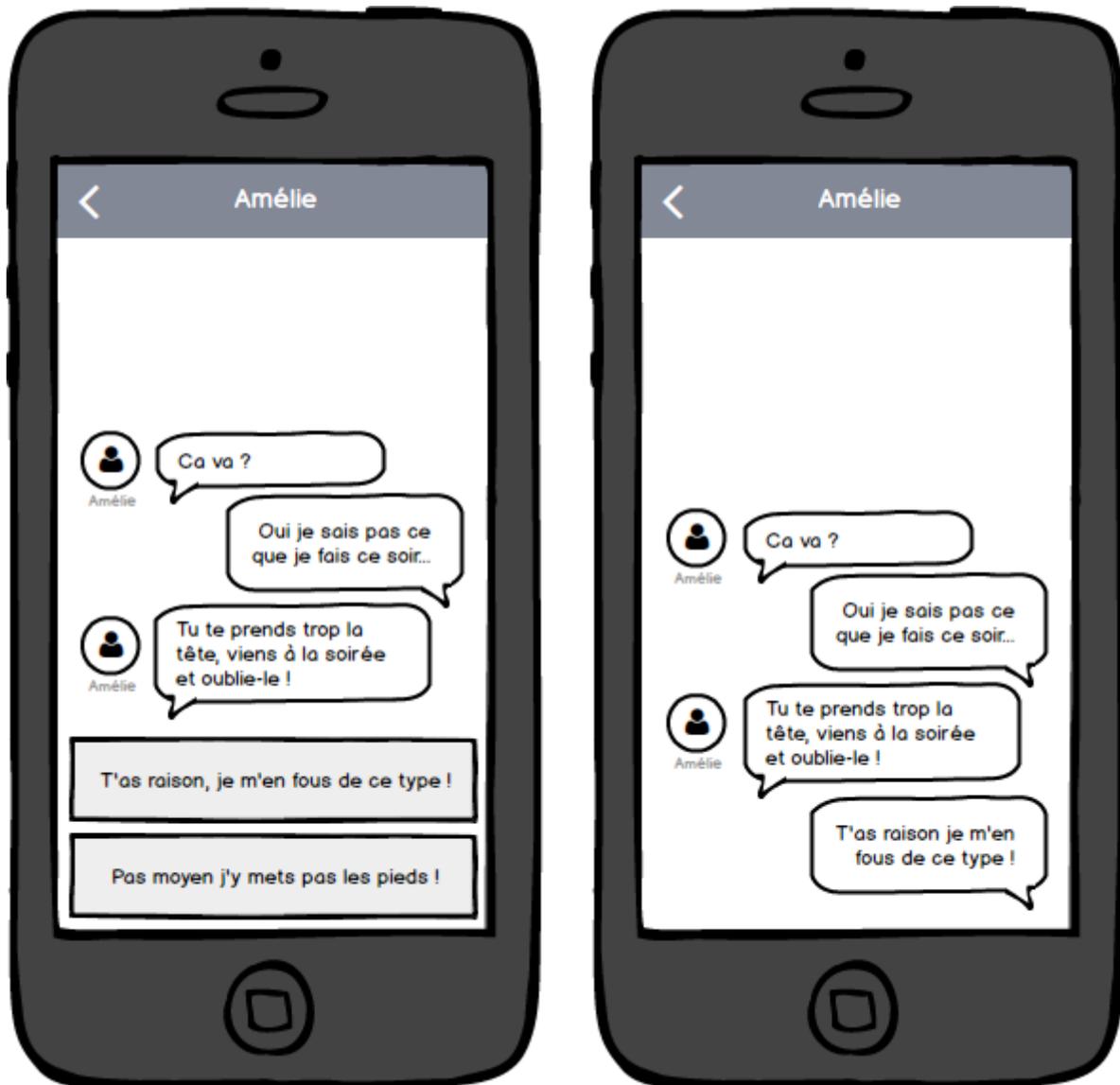
La conversation



La conversation est alors ouverte.

Le nom de la conversation apparaît en haut.

L'utilisateur peut scroller dans l'historique de la conversation.



A certain moment de la conversation, des choix de réponses apparaissent devant le joueur. Il peut cliquer sur l'un des choix pour influencer le déroulement de la conversation et donc de l'histoire.

Le message est alors envoyé dans la conversation. Un choix a des impacts sur le déroulement de la conversation en cours, sur l'histoire globale et sur la relation que le joueur entretient avec les personnages.

Snapagram

Snapagram est un réseau social. Il permet de suivre son fil d'actualité, de savoir les personnes qui nous ont mentionné et consulter notre niveau de popularité.

Mur



Le mur du joueur lui permet de consulter son fil d'actualité. Dans ce fil apparaît l'ensemble des postes mis en ligne par son cercle d'amis.

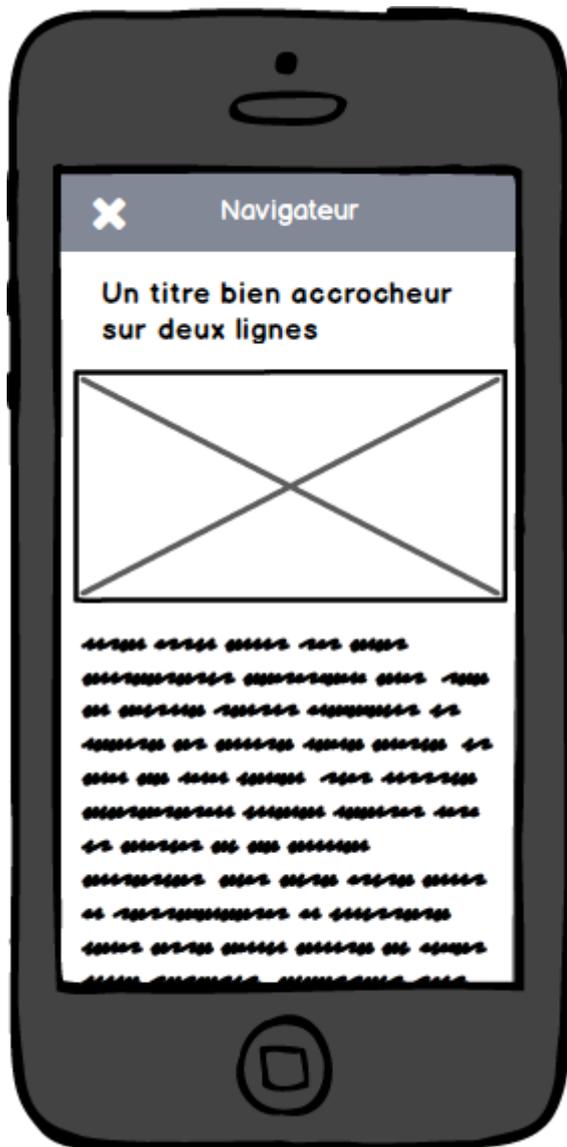
L'utilisateur peut scroller dans l'ensemble de ses postes. *(Peut-être trier par chapitre pour faciliter la navigation (comme les années Facebook)).*

L'utilisateur peut liker des postes.

Dans certains cas, il peut les commenter. Un choix apparaît alors dans les commentaires.

Lien vers un site

Sur Snapagram, certains postes seront des liens vers des sites extérieurs. L'utilisateur en cliquant sur ces postes sera redirigé vers ce site.



Commenter un post

Dans certain cas, un choix apparait dans un commentaire. L'utilisateur peut alors cliquer sur ce choix pour commenter le poste.

Ce commentaire peut être primordiale pour l'histoire (il faut que l'utilisateur commente pour que l'histoire avance) ou alors optionnel (ce commentaire permet d'influencer grandement la relation avec un personnage ou alors engage une quête « annexe ». Logique de quête annexe à développer avec Laure et Benjamin lors de l'écriture du scénario.

Les notifications



Dans l'onglet notification, l'utilisateur peut voir les messages dans lesquels il est mentionné (Voir avec Benjamin si on peut cliquer sur ces messages. Si oui, ou se retrouve l'utilisateur ?).

Les likes/unlikes depuis 24Hoo

L'onglet notification permet également à l'utilisateur de

Le score Snapagram

Dans l'onglet notifications, l'utilisateur peut voir son score total Snapagram.

Mails

L'application Mail permet à l'utilisateur de consulter ses mails.

Liste de mails



La liste de mails est composée de l'ensemble des mails reçus par Ana.

Un mail est composé d'un émetteur et d'un ou plusieurs destinataires. Il apparaisse en dessous du titre du mail.

L'utilisateur peut scroller dans la liste de mails.

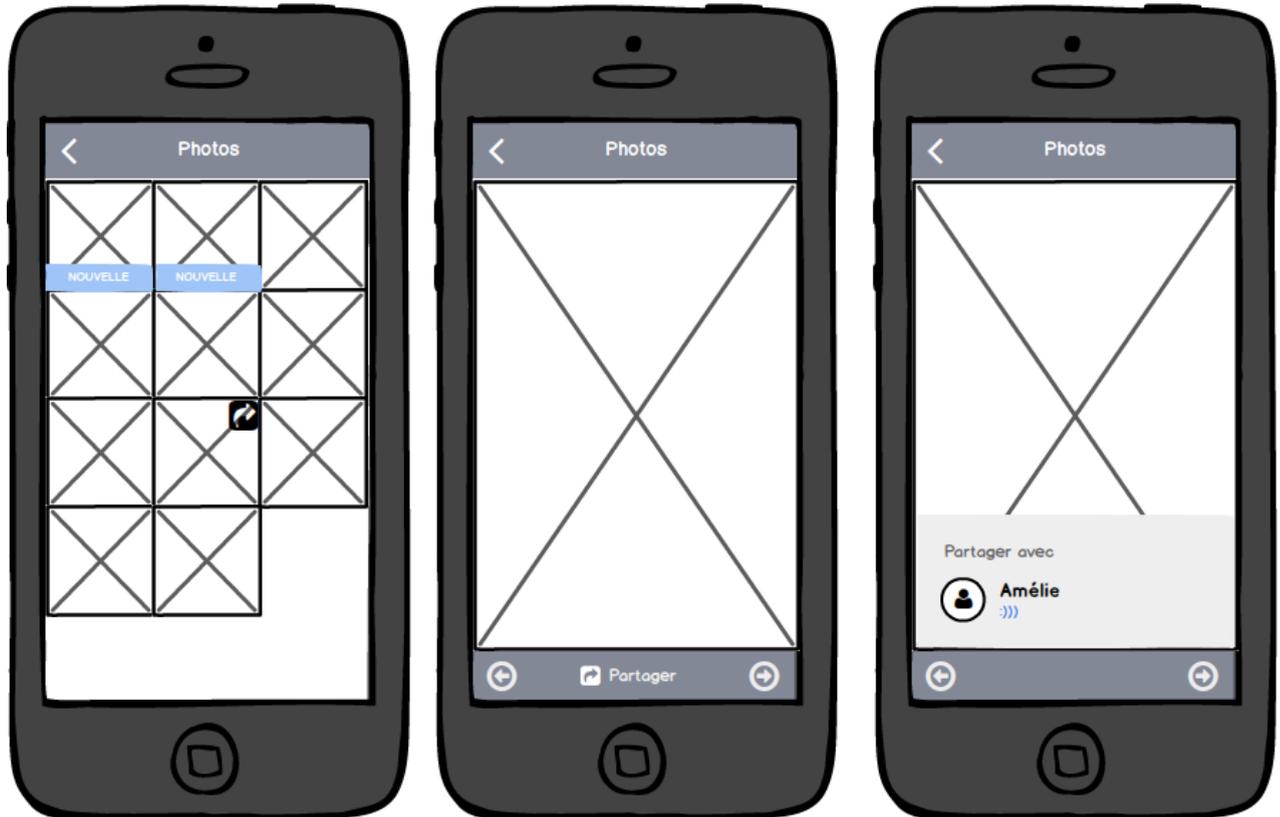
Cliquer sur le mail l'ouvre.

Corps du mail



Le nom de l'émetteur apparaît en haut.
L'utilisateur peut scroller si le mail est long.
A la fin du mail peut se trouver un choix à faire en rapport avec ce mail.

Photos



Liste de photos

L'application photo propose la liste de l'ensemble des photos prises ou reçues par Ana.

L'utilisateur peut scroller dans cette liste.

Il faudrait ajouter un moyen de classer les photos. Dates + albums.

Cliquer sur une photo ouvre cette photo.

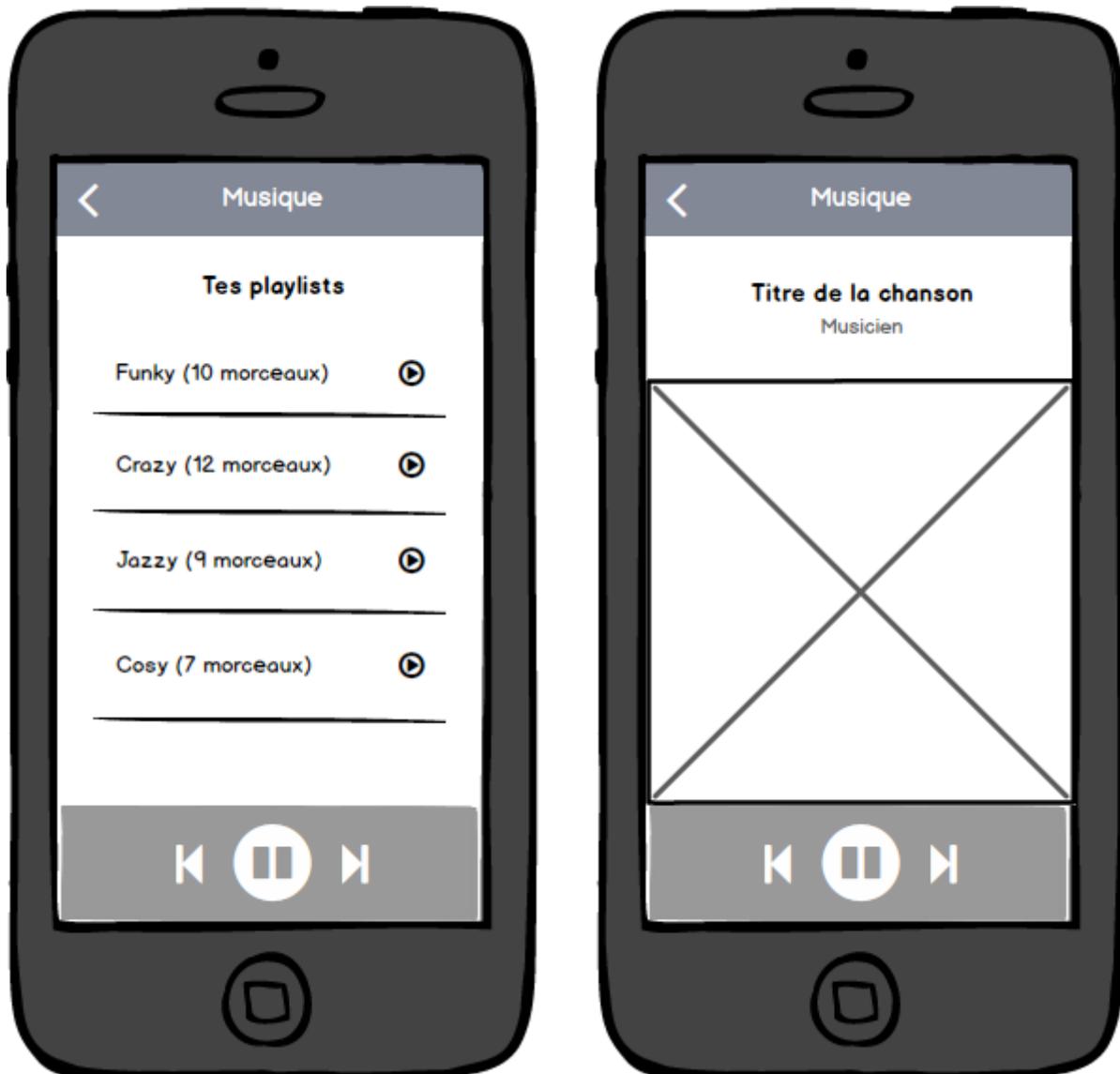
Photo

L'utilisateur peut zoomer sur la photo.

Dans certains cas, il peut la partager. C'est une action ponctuelle qui participe à l'histoire.

Cette action peut être nécessaire ou annexe.

Musique



L'utilisateur peut choisir d'écouter une playlist.

Lorsqu'une chanson est jouée, elle est jouée sur tous les écrans de jeu.

Lorsqu'une chanson est terminée, on passe directement à la suivante dans la playlist. Si c'est la dernière de la playlist on revient sur la première.

(Rester très simple sur cette fonctionnalité car ça n'apporte rien à la narration)

Paramètres



- **Sons et musique** : désactive les sons et les musiques du jeu (conflit avec la playlist ?)
- **Jouer en temps réel** : si c'est activé, le rythme de la narration tend à respecter le rythme de la vraie vie. Une personne ne répondra pas instantanément à un message, il lui faudra du temps pour le rédiger. Il y aura des temps d'attente entre les éléments de l'histoire. Si ce n'est pas activé, les éléments de l'histoire seront envoyés sans temps d'attente.
- **Version -18 ans** : Si c'est activé, tous les médias consultables lors du jeu seront visibles comme tel. Si ce n'est pas activé, les images jugées choquantes seront censurées (flou ? On prévoit une alternative soft ?).
- **Mettre le jeu en pause entre** : Permet de mettre le jeu en pause entre deux heures. Le jeu ne sera pas actif durant les heures de pause. Le temps de la narration ne s'écoulera plus.

Relation avec les contacts

Webmob place le joueur au centre du réseau social d'Ana.

Toutes ses actions auront une influence sur la manière dont chaque personne de ce réseau perçoit Ana.

Et la manière dont est perçue Ana influencera la portée de ses choix.

Relation Globale

Chaque contact apprécie sa relation avec Ana sur une échelle de 1 à 100. Un smiley symbolise le palier actuel de la relation.



Il existe plusieurs manières d'influencer sa relation avec un personnage :

- Le plus impactant concernent les choix majeurs de l'histoire. Par exemple, supprimer Lola du groupe pourra faire perdre 80 points à la relation entre Lola et Ana.
- Certains choix mineurs qui n'ont pas un impact important sur la suite de l'aventure peuvent influencer la relation avec les personnages lors des conversations. Comme une mauvaise blague sur Amélie pourrait-vous valoir quelques points en moins.
- Certaines actions ponctuelles vous permettront d'améliorer ou de détériorer vos relations avec les autres comme liker/disliker un commentaire, partager une photo, transférer un mail...

La relation globale avec les personnages est très importante car elle impacte l'étendue des choix que vous pourrez faire.

Par exemple, si vous ne vous efforcez pas de maintenir une relation neutre avec Hugo après votre rupture, il vous sera impossible de l'empêcher de publier vos photos coquines sur Snapagram.



Etat Ponctuel

Les états ponctuels sont des états qui durent un certain temps. Ils ont un effet sur les points gagnés ou perdus.

Triste



10 points à gagner pour supprimer l'effet. Les points positifs ne sont pas ajoutés à la relation globale.



20 points à gagner pour supprimer l'effet. Les points positifs ne sont pas ajoutés à la relation globale.



30 points à gagner pour supprimer l'effet. Les points positifs ne sont pas ajoutés à la relation globale.

Amoureux



Les points gagnés ou perdus sont multipliés par 1.5.



Les points gagnés ou perdus sont multipliés par 2.



Les points gagnés ou perdus sont multipliés par 2.5.

Lol



10 points à perdre pour supprimer l'effet. Les points positifs ne sont pas ajoutés à la relation globale.



20 points à perdre pour supprimer l'effet. Les points positifs ne sont pas ajoutés à la relation globale.



30 points à perdre pour supprimer l'effet. Les points positifs ne sont pas ajoutés à la relation globale.

Colère temporaire



Les points positifs sont divisés par deux pendant 15 minutes.

Contrôles

STRUCTURE DES MENUS

Lancement de l'application

Menus

STRUCTURE DE JEU

Structure cyclique

Structure d'un chapitre

REFERENCES

Lifeline

Life is strange

Firewatch