

Seulitude

Un (presque) Rational Game Design



Le Pitch



Vous avez organisé un soirée, mais ça ne vas pas.

Occupez vos invités, soyez bavards, apporté leur à manger et faite attention à ce qu'ils ne s'ennuient pas.

Sinon, ils partiront, et vous vous retrouverez seul.

Ca ne doit pas arriver.



Intentions



Le but est de faire ressentir progressivement au joueur un sentiment de stress, voir d'angoisse, en voyant tout les invités partir les uns après les autres.

Trace

Une expérience courte et forte qui laissera au joueur un moyen de prendre du recul sur toutes les émotions qu'il a pu ressentir : stress / angoisse / solitude.



Scénario



Le personnage principal a organisé une soirée, beaucoup de gens sont venu et la soirée est plutôt cool. Mais le personnage va vite réalisé que ses invités partiront bientôt. Il va donc tout faire pour les en empêcher, par peur d'être seul.

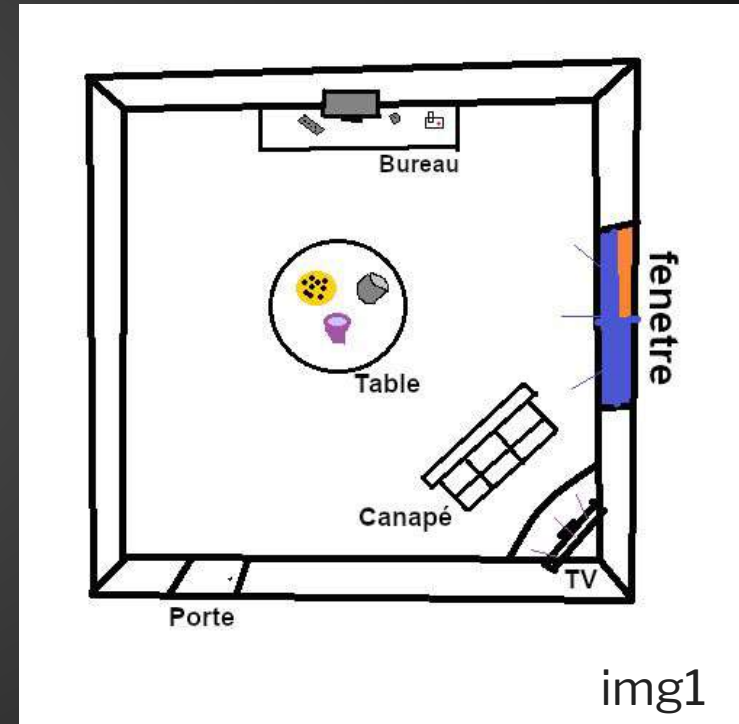
Malheureusement, les invités finiront tous par partir, c'est comme ça. A ce moment là, le personnage se retrouvera seul avec lui-même, jusqu'à ce que son téléphone sonne.

Un des invités : "Hey, re. C'était juste pour te dire merci pour cette soirée, c'était génial. Hâte de te revoir bientôt, bye."



Camera - Controls - Character

- **Camera** : Elle est fixe, en vue du dessus. Elle montre l'entièreté de l'action : le salon où se passe la soirée. (voir img1)
- **Controls (Mapping)** : Les contrôles sont simples, le joueur peut se déplacer et interagir avec les objets ou personnages à l'aide de la touche espace ou un bouton.
- **Character** : Le personnage est simple, quelques lignes de dialogue au début du jeu pour indiquer sa peur de la solitude et c'est tout.



Mapping



Objectifs

Macro

Il doit retenir le plus longtemps possible ses invités en interagissant avec eux.

Moyen

Réfléchir afin de savoir quelles interaction effectué sur quels invités

Micro

Interagir rapidement avec les invités

Mécaniques et Compétences

Le jeu possède trois **mécaniques** :

- **Se déplacer** : physique, le joueur doit déplacer son personnage jusqu'à un pnj pour pouvoir,
- **Interagir** : physique, le joueur doit « parler » avec ses invités pour éviter qu'ils ne partent.
- **Choisir** : mentale, il faut arriver à savoir quelle sera la bonne interaction qui divertira le plus tel ou tel invités (ex : parlé à un mec dans son coin plutôt que de lui apporter des chips)

Et demande au joueur deux **compétences** :

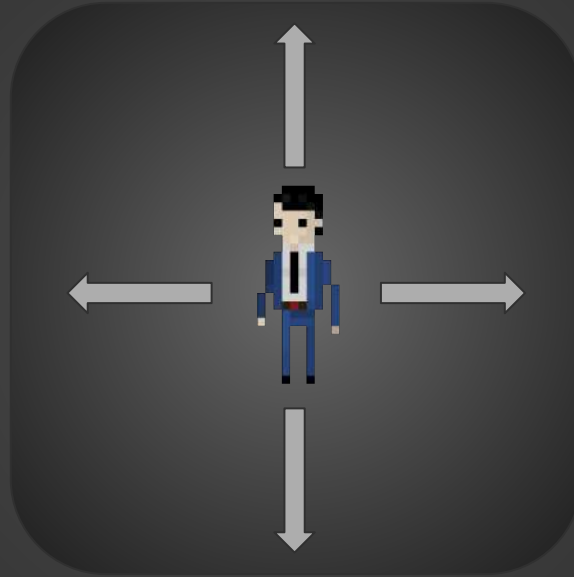
- **Intelligence** : décisionnelle, le joueur doit pouvoir prendre les bonnes décisions et divertir les invités qui s'ennuie le plus, de la meilleur façon (voir **choisir**).
- **Sans-froid** : Au bout d'un moment, le joueur aura beaucoup de choses à gérer, s'il ne parvient pas à garder son calme, ses invités partiront bien plus vite.



Schéma des mécaniques



Choisir



Se déplacer



Interagir

Paramètres atomiques

Se Déplacer	Facile	Standart	Difficile
Marge de manoeuvre	Peu d'invités (fin de la partie)	Il reste pas mal d'invités (milieu de la partie)	Il y a beaucoup d'invités (début de la partie)
Vitesse de déplacement	Le personnage est stressé par le début de la soirée (il se déplace rapidement)	Le personnage commence à s'habituer à l'ambiance (il se déplace normalement)	Le personnage est très fatigué, c'est la fin de la soirée (il se déplace plus lentement)

Choisir	Facile	Standart	Difficile
Durée	Les invités viennent d'arrivés, ils ne s'ennuient que très lentement	Certains invités commencent à trouver le temps long... Il s'ennuie plutôt vite	Tous les invités restant commencent à être fatigué, ils s'ennuient rapidement
Choix disponibles	C'est le début de la soirée, il suffit de parler aux gens pour qu'ils ne s'ennuient pas.	Certains invités ont faim, ou soif, ou envie de musique, etc... Les occupés demandera certaines interactions.	Les invités sont là depuis longtemps, certain ont faim, soif et envie de musique en même temps. Bonne chance.

Tableau de variation

	Le Timide	"Je vie pour la musique"	Le Couple Chiant
Fenêtre d'opportunité	Difficile : cet invité s'ennuie rapidement	Moyen : tant qu'il y a de la musique, tout va bien...	Facile : ils se distraient ensemble, mais attention : mieux vaut pour vous qu'ils n'aient besoin de rien.
Nombre d'interaction possibles (besoins de l'invité)	Facile : il suffit de lui parlé et il n'aura plus aucune envie de partir pour un bon moment	Moyen : si jamais il a besoin de musique, il va falloir vous dépêcher !	Très difficile : ils n'ont pas souvent besoin de vous, mais si les deux s'ennuient, ils partiront quasiment immédiatement



Merci pour votre lecture
et votre intérêt !

