

Damsell in Disgust



TABLE DES MATIÈRES

1. p.3
 - **OPD (ONE PAGE DESIGN)**
2. p.4
 - **RÉCIT**
3. p.5
 - **LOOP DE JEU**
4. p.6
 - **DESCRIPTION DES MÉCANIQUES**
5. p.10
 - **DESCRIPTION DU PROCESSUS**
6. p.13
 - **PROTOTYPE COMMENTER**
7. p.14
 - **CONCEPT ART**
8. p.17
 - **EXEMPLE D'ÉVÉNEMENTS**
9. p.23
 - **NOTE D'INTENTION**



Damsell

In Disgust

LE BUT DU JEU!

KIDNAPE LA PRINCESSE
ET RAPORTE DANS TON
ENTRE ROMANTIQUE!

- FREE FOR ALL
- TOP DOWN CAMERA
- CAPTURE THE FLAG
- DEMOCRATIQUE
MAIS PAS TROP...
- STRATEGIQUE

MEGA SPEED BOOST !!!

DÉPLACEMENT COMPLET 360°
MÊME DURANT LE DASH

DASH



DEPLACEMENT PLUS GRAND
ASSOME LES AUTRES DRAGONS

JOEURS



LES DRAGONS DORT
MAIS LES CITOYENS FONT
VIVRE LA VILLE DE PLEINS
D'ÉVÉNEMENTS!

VOTEZ



VOTEZ POUR CHOISIR
LES MODIFICATIONS DANS
LE VILLAGE !!!



DÉPÈCHE TOI

RAPORTE LA PRINCESSE
A TA BASE! SINON LES
AUTRE DRAGON AURONT
TA PEAU!



DÉPLACEMENT
RALENTI
LORSQUE
POSSEDE LA PRINCESSE

NUIT



LA NUIT APPARTIENS
AU DRAGON!

C'EST VOTRE TEMPS
DE KIDNAPPER
LA PRINCESSE!

NUIT MOUVEMENTÉE

VOUS AVEZ VOTEZ DE JOURS,
MAINTENANT RECOLTER CE QUE
VOUS AVEZ SEME!

EVITEZ LES
OBSTACLES
QUI VOUS
RENDRA LA
VIE DURE TEL
UN TROLL
GOLFEUR !



RÉCIT

Dans le village isolé de X , une princesse vit un cauchemar depuis sa tendre enfance. Personne ne croit en l'existence des dragons et encore moins ne croit ses dires qu'elle est la proie de ces horrible bêtes. Ignorée par son peuple, elle finit par se rabattre sur la nourriture, seul confort de sa triste vie.

Durant la nuit, les dragons se livrent une lutte féroce pour la possession de la princesse dans le but unique d'avoir une soirée romantique avec celle-ci. Au plus grand désarroi de la princesse.

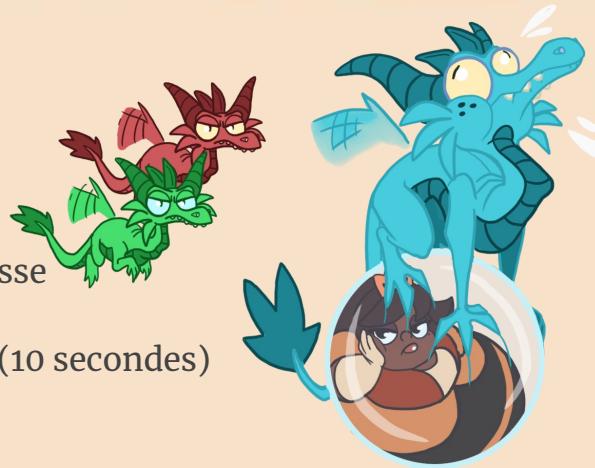
Durant le jour, le village s'active au rythme d'événements les plus loufoques les uns que les autres; personne ne se rappelle de la dernière journée régulière (sauf le doyen du village, qui répète souvent que c'était un mardi ensoleillé où son dos ne lui faisait pas autant mal). Ce qui serait un événement en soi.



LOOP DE JEU

- **DÉBUT DE LA PARTIE**

On présente la map et la position de la princesse



- **LE JOUR COMMENCE**

Les joueurs vote un event et celui-ci s'active (10 secondes)

- **LA NUIT ARRIVE**

Les joueurs jouent sur la map (30 secondes)

- **LE JOUR REVIENT**

On continue la boucle

La partie finit après 6 rounds (4 minutes)

Si égalité, “sudden death”: premier des 2 à ramener la princesse gagne

La partie recommence dans un autre niveau si les joueurs le désirent



DESCRIPTION DES MÉCANIQUES

- **DÉPLACEMENT**

1. Les joueurs se déplacent à l'aide du Left-stick. Contrairement à TTD les joueurs peuvent se déplacer dans tout les axes x et y, ils ne sont pas contraints par la gravité (visuel top-down).
2. Les joueurs ne peuvent pas passer par-dessus les obstacles dans l'environnement.

- **CAPTURE THE FLAG - LA PRINCESSE**

1. Nous gardons l'idée d'un objectif commun qui se déplace avec les joueurs. La princesse remplace la chèvre pour des raisons thématiques.

- **LES BUTS**

1. À la place d'avoir un système de point qui semble arbitraire, nous avons choisi de faire que chaque joueur doit ramener la princesse dans son but pour faire un point. C'est un objectif plus simple à comprendre et cela incite les joueurs à faire des décisions différentes dépendamment de la position de la princesses et des joueurs.



DESCRIPTION DES MÉCANIQUES

- **LE DASH**

1. Le joueur gagne de la vitesse pour un court moment, avançant rapidement; cela ne restreint pas ses capacités de rotation.
2. Si le joueur touche un autre joueur durant ce moment il perd son boost et l'autre joueur est plaqué.



- **LE PLAQUAGE**

1. Lorsqu'un joueur dash dans un autre joueur, le joueur touché se fait pousser sur une distance fixe et perd le contrôle de son personnage temporairement.
2. Si le joueur plaqué est en possession de la princesse, celle-ci revole plus loin dans la direction où le dash a eu lieu. La princesse peut aller par dessus les murs et les maisons quand elle est plaquée; l'angle des toits et de l'environnement peut la faire changer complètement de direction.



DESCRIPTION DES MÉCANIQUES

- **LE SYSTÈME D'ÉVÉNEMENTS**

Les événements sont des moments qui pimentent la partie. Il ont pour but de changer constamment la dynamique du jeu. Voici leurs règles de design:

1. Les événements affectent tous les joueurs de manière impartiale.
2. Les événements sont regroupés par thème pour que voter laisse encore planer un peu d'incertitude. Par exemple, il y a plusieurs événements qui sont créé par le mage et qui ont des effets semblables.
3. Les événements apportent un choix important pour le déroulement de la partie
4. Les événements ne sont pas des “one shot deal” agissant avant ou après la nuit; leurs effets persistent durant toute la nuit

- **LE SYSTÈME DU JOUR ET DE LA NUIT**

- Le jour, les joueurs sont immobiles et votent un nouvel événement qui changera leur façon d'approcher le jeu.

Arrêter le jeu permet aussi de prendre du recul pour choisir sa stratégie, faire des alliances en parlant à ses amis et de trash talk, des éléments essentiels autant de stratégie que de plaisir dans un *couch game*.

1. La nuit est le moment où on joue et où le chaos commence.



DESCRIPTION DES MÉCANIQUES

- **LE VOTE**

1. Le jeu présente 4 choix d'événements et chaque joueur a un temps limité pour choisir un événement en se basant sur les pictogrammes de chaque événements. Certains événements sont regroupés par familles (l'ingénieur, le troll et le mage par exemple) qui ont des effet similaires.
2. Pour voter, les joueurs doivent appuyer sur le bouton associé à chaque événement. Il n'y a aucun feedback sur ce que le joueur vote durant la phase de vote. Lorsque le temps est écoulé, le vote de chaque joueur compte pour le dernier bouton appuyé. un joueur qui ne vote pas n'influe pas sur l'événement choisi.
3. Si plusieurs événements sont à égalité en nombre de vote, l'événement qui se déclenche sera choisi au hasard parmi ceux-ci.



DESCRIPTION DU PROCESSUS

Nous avons d'abord joué au jeu et noté ce que l'on aimait plus et moins de TTD.

Notre prochaine étape a été d'en discuter et de choisir quels systèmes nous plisaient le plus, strictement en termes de plaisir perçu.

Nous avons trouvé que le système de points était un système arbitraire et abstrait pour les joueurs; pourquoi est-ce que récolter de l'argent fait gagner la partie autant que de tenir une chèvre?

Nous comprenons l'idée de cacher de l'information pour que les joueurs n'abandonnent pas, mais croyons qu'elle génère principalement de la confusion (ne pas savoir son propre pointage tend à devenir frustrant).

Nous ne savions pas exactement vers quelle expérience nous allions à ce moment là.

Nous avons ensuite pensé à faire un top down à la place d'un plateformer.

Après avoir regarder les CPUs jouer au jeu, et avoir joué au niveau aquatique, un mode de déplacement sans gravité semblait plus fun pour la personne avec la chèvre.

Nous pensons aussi que cela permet plus facilement d'apprendre le jeu.

Par la suite, on a commencé à itérer sur notre version du jeu en board game. C'est à cette étape que nous avons choisi d'aller vers un jeu plus stratégique.

On a trouvé, à la suite d'expérimentations, plusieurs mécaniques.



DESCRIPTION DU PROCESSUS

Les “buts” (tours des dragons) ont été créés pour avoir des objectifs clairs et précis. La mécanique de dash que nous désirions garder était sensiblement pareille à celle de TTD. La seule différence était que l'on désirait qu'il y ait plus d'interaction entre les joueurs (plutôt que seulement avec celui qui possède la chèvre) donc avons décidé que nous laisserions les joueurs plaquer les autres peu importe s'il est en possession ou non de la chèvre.

Quelqu'un avait posé la question de ce qui devrait se passer lorsqu'on plaque un joueur avec la chèvre. L'idée qui en est ressortie fut celle de faire comme au football américain: que le ballon rebondisse plus loin au lieu d'être volé. Nous avons testé (encore avec le board game) et apprécié l'idée.

Des obstacles ont été ajouté pour diversifier le “niveau”; nous avons établi que la chèvre/ballon de football passe par-dessus les obstacles, contrairement aux joueurs.

Notre jeu, dans son état de “football free for all tour par tour” était déjà plaisant, mais ne poussait l'aspect stratégique suffisamment. Le prototype ne s'éloignait pas encore assez de TTD et demeurait trop conservateur.



DESCRIPTION DU PROCESSUS

De fil en aiguille, nous avons décidé d'ajouter un système d'événement pour ajouter du chaos et de la diversité dans le jeu.

Nous avons choisi aussi de faire que les événements soient annoncés aux joueurs en stoppant le jeu pour un court lapse de temps.

L'idée de représenter notre mécanique similaire à "1 2 3 soleil" par le jour et la nuit rappelait notre version board game du jeu.

Nous avons ensuite débattu sur l'idée de transformer le jeu en tour par tour exactement comme notre board game, mais après discussion avons décidé de ne pas le faire: nous perdions trop l'aspect "action" que l'on aimait de TTD.

La rétroaction sur le projet à cette étape nous a fait remarquer que le côté stratégique était, finalement, assez faible, dû aux événements aléatoires.

Quelques jour plus tard, l'idée de faire un vote des événement fut proposée.

Les joueurs ont ainsi plus d'impact, et un sens de "connaissance du jeu" peut être développé; le jeu gagne un aspect politique non négligeable et instaure une tension supplémentaire dans un moment autrement trop calme.



PROTOTYPE COMMENTÉ

Durant notre processus de design, nous avons utilisé des objets fourni par Pierre Tousignant pour se créer une première itération en boardgame. Nous avons vraiment apprécié l'expérience, nous sentions que nous avions un bon niveau d'anticipation et de politique dans ce jeu.

Plus tard dans le développement, l'idée de changer notre jeu de "temps réel" à "tour par tour simultané" a été apportée. L'intention depuis le début avait été de le faire en temps réel, mais pour le tester en board-game, nous avions dû l'interpréter comme un tour par tour; le jeu n'en était pas mieux en tour par tour pour autant.

L'aspect dynamique que l'on aimait de TTD était perdu; choisir ses actions durant le tour sans avoir un feedback visuel qui aiderait les autres joueurs était ardu aussi. Notre concept fonctionnerait mieux strictement online; nous désirions garder l'online autant que le couchgame.

Finalement, nous sommes revenus à l'idée de le faire en temps réel pour ensuite ajouter l'idée de voter et retravailler les events pour qu'ils aient de la cohésion les uns par rapport aux autres.



Direction Artistique



Recherche



Dragon → Princesse

Thème Classique
Adorable
Loufoque



Plusieurs possibilités!
Unlockable SKINS!



EXEMPLE D'ÉVÉNEMENTS

Dans Damsel in disgust, notre méthode pour ajouter de la rejouabilité sont les events, voici quelques exemples.

- **LE CHASSEUR SACHANT CHASSER**

Il y a des bêtes qui rodent ici.
Des pièges un peu partout devraient attraper les bestioles.

- **C'EST L'HIVER!**

Des bancs de neige bloquent certains chemins et
tout le terrain est couvert de glace faisant perdre
en partie le contrôle aux joueurs

- **TROLL GOLF**

Un Troll écossais attaque la ville.
Si aucun joueur n'est en possession de la princesse,
il fonce dessus pour la golfer plus loin.

- **L'INCIDENT DE L'ACADEMIE**

Un mage a créé des portails qui relient le village... au village.



EXEMPLE D'ÉVÉNEMENTS

- **BROUILLARD**

Un brouillard s'installe sur la ville; les joueurs ne se voient plus à moins qu'il arrêtent de courir (sortant leur tête par dessus la brume). Des indices sonores quand un dragon se heurte la tête contre un mur sont ajoutés. Le dragon en possession de la princesse demeure visible.

- **I'LL BE BACK!**

Le mage à encore raté son coup: si personne n'est en possession de la princesse pour quelques secondes, elle disparaît par magie. Un symbole affiche où elle va réapparaître.

- **L'INGÉNIEUX INGÉNIEUR**

L'ingénieur du village teste sa nouvelle invention, le Bumper.

Il est si fier qu'il en a mis partout.

- **OKTOBERFEST**

Le village a fêté fort aujourd'hui, tout le monde a bu, même vous!

Attention à vos contrôles, il se peut qu'ils se soient baladés saouls eux aussi.



EXEMPLE D'ÉVÉNEMENTS

- **LE CHASSEUR SACHANT TRÉBUCHER**

Les pièges n'ont pas marché, qu'à cela ne tienne.
Des trébuchets devrait projeter la bête loin d'ici.

- **COUP DE PEINTURE**

Les villageois redonne un coup de peinture à votre antre
(les dragons associent évidemment leurs possessions à leurs couleurs)

- **UN MYSTÉRIEUX JOUEUR DE FLÛTE D'HAMELIN**

Le joueur de flûtes ensorcelle partiellement les dragons,
ceux-ci ne suivent pas le flûtiste mais ne peux plus aller dans un direction précises
pour quelques secondes, cette direction change régulièrement.

- **L'ACADEMIE DES INCIDENTS**

Le mage est de retour avec un seul portail, qui envoie
les gens n'importe où dans le village, aléatoirement...

- **CHASSE AUX SORCIÈRES!**

Créer une zone qui se déplace pendant la nuit où
les villageois se promènent avec des torches, ce qui
empêche les joueurs de bouger quand ils sont dans cette zone.



EXEMPLE D'ÉVÉNEMENTS

- **L'INQUISITION ESPAGNOLE**

Personne ne s'attend à l'inquisition espagnole, mais heureusement pour tout le monde ils ne font que couvrir l'écran en avant plan.

- **"DÉJÀVU"**

Le festival de course de chariots bat son plein.

Les dragons sont inspirés et peuvent dasher à répétition.

- **BE A PRINCESS DAY!**

Une multitude de villageois se déguisent en princesses, trouvez quelle est la bonne.



EXEMPLE D'ÉVÉNEMENTS

- **AU FEU!**

Un incendie se déclare dans toute la ville, détruisant au fur et à mesure de la nuit tous les bâtiments. Ils sont reconstruits au même rythme que le feu.

- **L'INGÉNIEUR INGÉNIEUX**

Les Bumpers n'ont pas fait fureur, peut-être que les tapis roulants seront un meilleurs mode de déplacement?

- **FOR MY NEXT TRICK!**

Le mage tente de divertir la foule (peu heureuse de ses erreurs de portails) en déplaçant les dragons endormis à l'aide de chapeaux géants, les échangeant de position de manière aléatoire.



NOTE SUR LA DIRECTION ARTISTIQUE

La nouvelle direction artistique appuie mieux notre jeu, en raison que c'est une sorte de Boardgame à la D&D

La princesse est dans une sphère magique pour donner plus de simplicité au niveau des animations et la raison pourquoi elle peut rebondir partout dans la map.

Les dragons furent désignés en fonction que ça soit intéressant à l'oeil, comique et accrocheur, mais aussi donner une certaine fantaisie constante au joueur.

Qui n'aime pas jouer un dragon?



NOTE D'INTENTION

LES MÉCANIQUES

Les principaux problèmes de Toto Temple Deluxe (TTD) qui n'ont pas déjà été expliqués par les développeurs sont liés au manque de versatilité des mécaniques de base et au manque de stratégie possible pour les joueurs. Ces deux éléments sont interreliés. Nous avons donc décidé d'altérer le jeu pour essayer de créer un *party game* plus stratégique que TTD, tout en gardant l'intensité que donne un *capture the flag* au rythme effréné.

Pour ce qui est des mécaniques, nous désirons donner plus d'opportunités de revirements de situation inespérées via deux mécaniques: le placage altéré (en comparaison à TTD) et les événements déterminés au hasard. Le plaquage, plutôt que de donner le «drapeau» à celui qui plaque, fait rebondir le «drapeau» princesse dans la direction du plaquage: cela donne un moment opportunité aux autres joueurs de prendre la princesse pour eux-mêmes.

Nous avons décidé de retirer la gravité (présente dans TTD), donnant plus de liberté de mouvement aux joueurs. Tous les déplacements, incluant les dash, ne sont plus limités aux quatre directions cardinales.



NOTE D'INTENTION

Le fait d'enlever la gravité retire une grosse frustration de mouvement et concentre le jeu sur l'exécution des placages et non la capacité à sauter exactement au niveau des plateformes. Ce n'était pas un mode de mouvement nécessaire à notre jeu.

L'ASPECT STRATÉGIQUE

Pour l'aspect stratégique, nous avons choisi cette direction pour briser indirectement l'attrouement autour du «drapeau», l'objectif unique.

Nous avons choisi pour cela de donner un peu de «temps de réflexion» via le système de jour et de nuit aux joueurs, tout en gardant une majorité du temps de jeu où les joueurs peuvent bouger librement.

Ce temps mort est ponctué d'événements voter pour changer drastiquement les choix des joueurs alors qu'ils ont le temps de comprendre la situation (ne pouvant pas bouger pendant ce temps).

Nous n'imposons pas cette réflexion, mais nous essayons de pousser les joueurs vers cette approche. Le côté stratégique est l'aspect qui nécessiterait le plus de tests et d'ajustements pour garder le rythme et pousser cet aspect.

