

# Jealous

*Game Overview Document LUC KATE*

# Sommaire

Fiche d'identité.....	p1
Condition de défaite et de victoire.....	p2
Boucle de Gameplay.....	p2
Ventrice.....	p3
Système de sauvegarde.....	p4
3C.....	p4
Analyse selon Caillois.....	p5
Game mechanics.....	p6
Relation entre point A et point B/ Message significatif.....	p7
Ingrédients de level design.....	p8-14
Exemple d'une partie type.....	p16
Contrôles.....	p17
Direction artistique et sonore.....	p18-22
Références.....	p22-24
Recherche & développement.....	p25-26

# Fiche d'identité

## Jealous

**Pitch:** Harlin va rejoindre sa copine mais, lord max jaloux, envoie ses sbires l'observer et l'exécuter. Sachant cela Harlin tente d'être malin en essayant de ne pas faire de pas inutile. Pour cela aidez Harlin à se déplacer de case en case jusqu'à sa bien aimée.

### Fiche d'identité

- **Genre :** puzzle game
- **Cible :** à partir de 25-30 ans
- **Plateforme(s) :** PC, tablette, smartphone
- **Nombre de joueurs :** 1
- **PEGI :** 3+
- **Camera :** 2D vue du dessus
- **Character :** Harlin se déplace de manière horizontale ou verticale
- **Controls :** Clavier
- **Technologie :** Unity 2D

### USP

- Casse-têtes élaborés
- Gameplay simple
- Interprétation d'une relation entre 2 personnes

### Gameplay

**Challenge :** Le challenge de Jealous réside surtout dans la réflexion pure étant donné les actions possibles et celles des ennemis. De plus il n'y a pas de temps ou d'autre type de pression. (Mis à part quelque cas exceptionnel\*)

**Action(s) :** Déplacement:

Quand le joueur se déplace d'une case, l'ennemi peut se déplacer d'une case aussi ou attaquer de manière spécifique

# Conditions de défaite et de victoire

## Victoire

Rejoindre sa copine

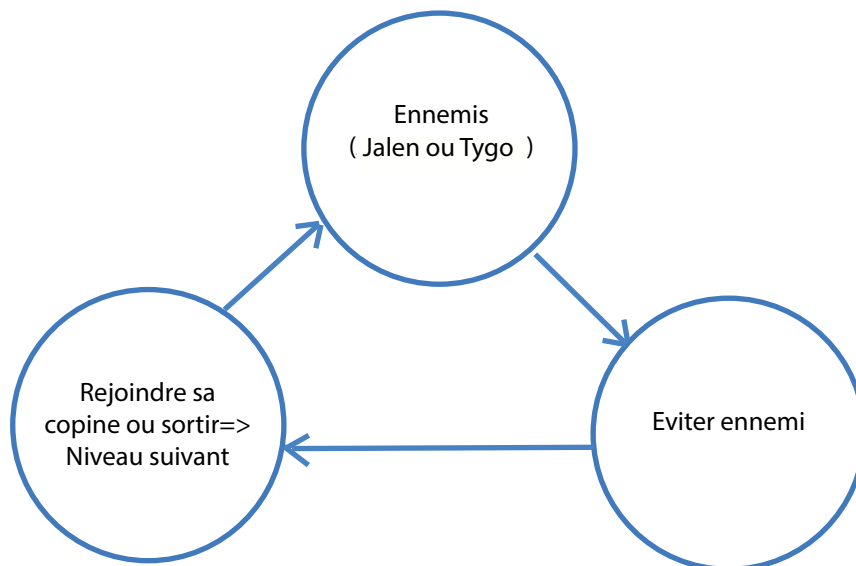
## Victoire temporaire

Rejoindre le point B

## Défaite

Linali n'est plus là/ rester bloqué

## Boucle de gameplay :



## Variables

- Réflexion dans les déplacements
- Nombre d'ennemis
- Nombre d'obstacles
- Topologie

# Ventrice

## Concept

Se déplacer d'un point A  
pour  
atteindre un point B

## Paradigme

Déplacement dans  
l'espace

## Features

Choisir un déplacement

## Mecanics

Atteindre  
le point B pour  
passer au puzzle  
suivant

Essayer de garder 2  
cases d'écart ou être  
à côté  
(Jalen)

Essayer de garder  
une distance 1 case  
mini ( pour Tygo)

Déplacement  
gauche d'Harlin  
pour Jalen: droite

Déplacement droite  
d'Harlin  
pour Jalen: gauche

Déplacement  
gauche d'Harlin  
pour Tygo: gauche

Déplacement droite  
d'Harlin pour  
Tygo droite

Déplacement haut  
d'Harlin pour Jalen:  
bas

Déplacement bas  
d'Harlin pour Jalen:  
haut

Déplacement haut  
d'Harlin pour Tygo:  
bas

Déplacement bas  
d'Harlin  
pour Tygo: haut

## Controls

Croix directionnelle,  
haut bas, gauche, droit

# Systeme de sauvegarde

Le joueur peut sauvegarder sa partie à n'importe quel moment. Une sauvegarde automatique est faite à chaque nouveau niveau. Il aura donc la possibilité de recommencer un niveau au début.

## 3C

### Caméra :

- vue du dessus: (ex: *Gain Ground*)
- Nombre de déplacement en haut à droite comptabilisé par niveau

### Character:

Le personnage est Harlin, un jeune homme qui tente de rejoindre sa dulcinée, il est candide et aime beaucoup le bleu.

### Controls :

- Clavier (*flèches directionnels*) :

Les contrôles sont relativement simples, étant donné que le joueur ne fait que se déplacer.

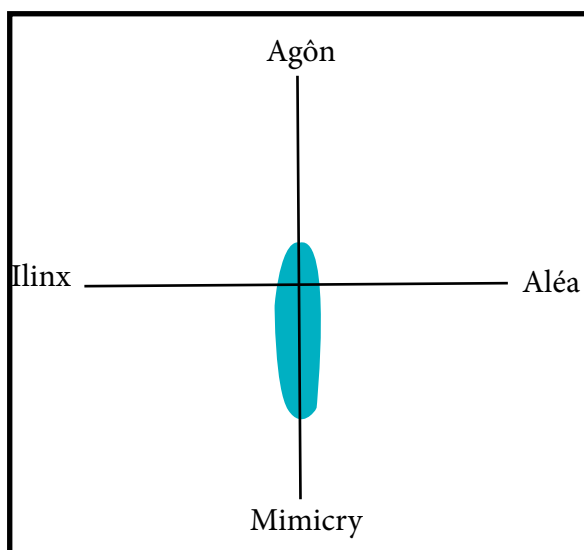
# Analyse selon Caillois

**Agôn:** L'Agôn n'est pas un point très marqué de Jaelous. Mise à part les ennemis qui en veulent au protagoniste.

**Mimicry:** Il est assez facile de s'assimiler au joueur étant donné l'objectif simple et que l'être humain en générale cherche un compagnon ou une compagne et ça peu importe l'âge.

**Ilinx:** Nous sommes plutôt dans le contraire de l'Ilinx étant donné qu'ici ce n'est pas la recherche de grande sensation qui est mise en valeur mais plus précisément, la réflexion, le calme.

**Aléa :** Il n'y a pas vraiment d'Aléa, mais son inverse, étant donné que tous les déplacements se font en corrélation avec celui du joueur.



# Game mechanics



Harlin:

Actions possibles: se déplacer.

Peu importe le côté de la maison (de Linali) où vous vous situez, vous pouvez rentrer dedans.



Jalen:

Déplacements de Jalen par rapport à Harlin

Déplacement d'Harlin	↑	↓	←	→
Déplacement de Jalen vis à vis d'Harlin	↑	↓	→	←



Tygo:

Déplacements de Tygo par rapport à Harlin:

Déplacement d'Harlin	↑	↓	←	→
Déplacement de Tygo vis à vis d'Harlin	↓	↑	←	→

Si un ennemi se trouve à proximité (mise à part Tygo) il bloque le passage comme un rocher. Petite précision, les ennemis ne peuvent rentrer dans la maison de Linali et seront donc bloqué par celle-ci. Et ne peuvent-êtr sur une même case.

Linali sera un personnage jouable vers le niveau 40. *En cours de développement.*



# Relation Entre Point A ( Linali ) et point B (sortie) vis à vis d'Harlin (Narration)

(Il sera possible par la suite de jouer Linali qui devra rejoindre Harlin)

Il y aurait 2 façons possibles de terminer un niveau en allant:

- Au point A
- Au point B ( le point B peut être une sorte ou d'autre évènements par la suite qui apparaîtront dans le jeu)

*(sachant que le point B est toujours plus facile à atteindre que le point A)*

Le nombre de fois que le joueur prend le point B est compté:

- Plus le joueur va au point B plus le joueur détériore doucement la relation qu'il a avec le point A (Linali).
- Plus de maison de Linali ( conséquence d'avoir été trop de fois au point B )
- Le compteur s'incrémente plus *(si le joueur va chez Linali)* ou moins *(si le joueur prend la sortie B)*.

( il n'y a pas de parole ni texte. Ce sont des images ou des changement de sprites qui l'indiqueront).  
Donc pour passer au niveau suivant de manière optimal il faut rejoindre Linali.

Quand il n'y aura plus la maison de Linali dû à la détérioration de la relation.

Le joueur pourra donc toujours atteindre le point B mais le jeu perdra un peu de son intérêt vu la facilité avec laquelle le joueur passera de niveau. Cela conduira à une fin prématurée ( un game over ).

Toutefois, si la maison de Linali est toujours d'actualité, même détérioré, il pourra renouer contact avec. Et donc se rattraper et à nouveau rendre la maison de Linali comme avant.

## Message significatif

Ce que veut transmettre Jealous, c'est que les liens sont des choses qui s'entretiennent. Ils donnent une autre tournure à notre vie et la rend plus enrichissante (en bien ou en mal).

Elle l'a rend d'autant plus si notre lien avec la personne est fort.

Dans le cas précis Harlin sort avec Linali. Il est confronté au problème de la vie représenté par Jalen et Tygo. Il a la possibilité de traverser ses problèmes et d'atteindre Linali ou tout simplement fuir. Et à force de fuir il se perd.

Ce qui arrive à Harlin, il n'a plus réellement de but de poursuivre quand Linali n'est plus là. Ca n'a plus réellement d'intérêt car justement, elle n'est plus là -> game over.

Il ne restera plus qu'à essayer de recommencer une relation.

## Dégradation de la maison de Linali



# Ingrédients de level design



## **Jalen :**

Il a un mode de déplacement assez spécifique par rapport au joueur.

Si le joueur se trouve juste à côté de Jalen, il ne lui arrivera rien.

En revanche, si le joueur à une case d'écart ou deux entre lui et Jalen, il se recevra une flèche et sera mis hors d'état par lui. (il faut qu'il n'y ait rien entre les 2 cases).

Si une roche, se situe entre le joueur et Jalen directement, il peut quand même tirer une flèche.



## **Tygo :**

Se rapprocher trop de lui est à vos risques et périls. Il a un mode de déplacement assez spécifique par rapport au joueur.

Si le joueur atteint la même case que Tygo, il sera mis hors d'état.

C'est-à-dire s'il se trouve sur une case adjacente à Tygo (haut, bas, gauche, droit) le joueur sera hors d'état de poursuivre.



**Rochers:** bloque le passage.



**Téléporteurs :** téléporte à un autre téléporteur. (ennemis et joueur)



**Interrupteurs :** permet d'ouvrir des portes.



**Portes :** Les portes sont fermées de base. Il faut des interrupteurs (respectifs) pour les ouvrir.



**Sortie:** Passez à un autre niveau ( autre jour ) (Il suffit d'aller sur la case où est la flèche puis appuyer sur le bouton qu'indique la flèche de la sortie pour sortir)



**Lampe:** Eclaire une zone et bloque le passage.

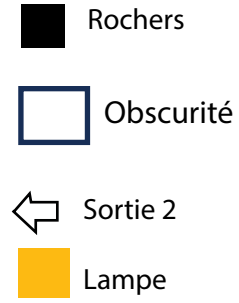
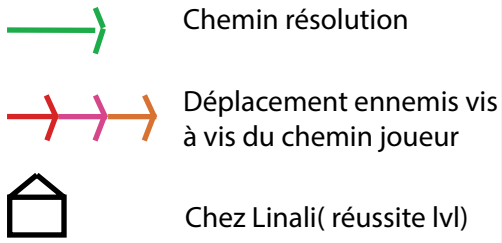


**Zone inaccessible**

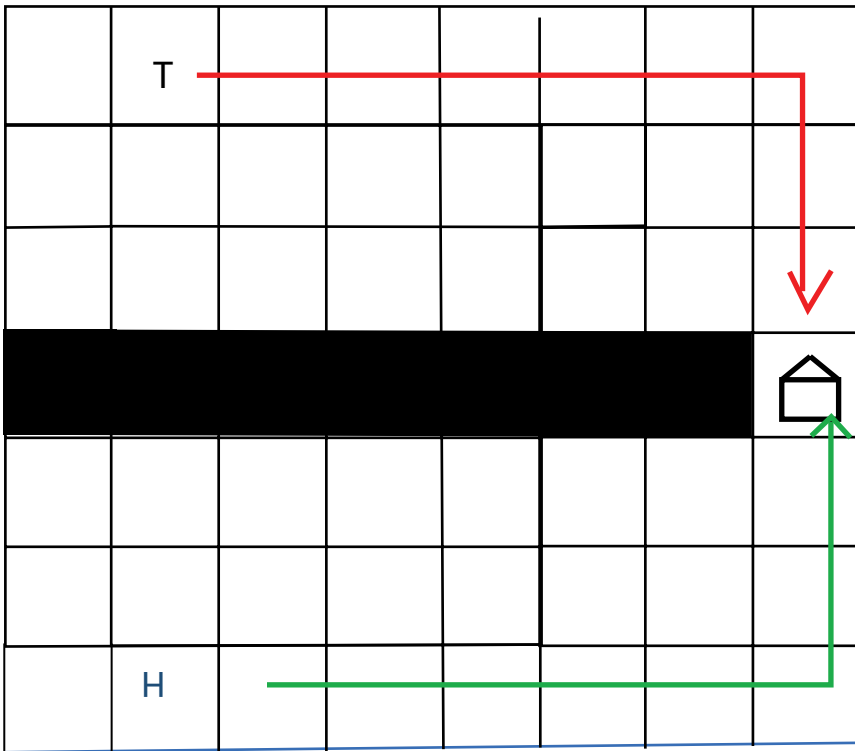
### Tableau des ingrédients de level design rapport à la difficulté

	lvl1	lvl2	lvl3	lvl4	lvl5	lvl6	lvl7	lvl8	lvl9	lvl10	lvl11
Tygo	1	1	1	1				1	1	2	2
Jalen					1	1	1	1	1		2
Rochers	7		5	4	14	10	5	2	4	2	3
Interrupteurs											
Portes											
Téléporteurs											
Topologie (nbr case)	49	25	42	36	49	31	40	36	42	20	78

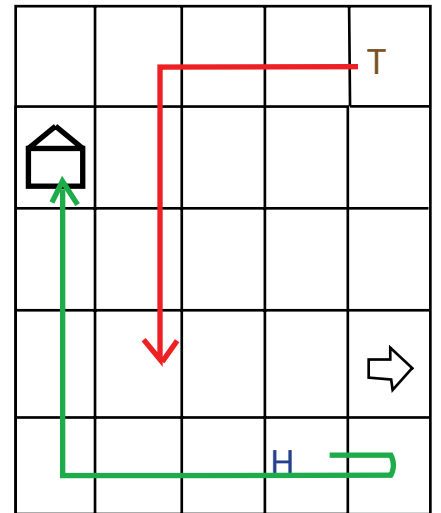
	lvl12	lvl13	lvl14	lvl...							
Tygo	2	1									
Jalen			1								
Rochers	9	3	6								
Interrupteurs											
Portes											
Téléporteurs		2	4								
Topologie (nbr case)	59	18	63								



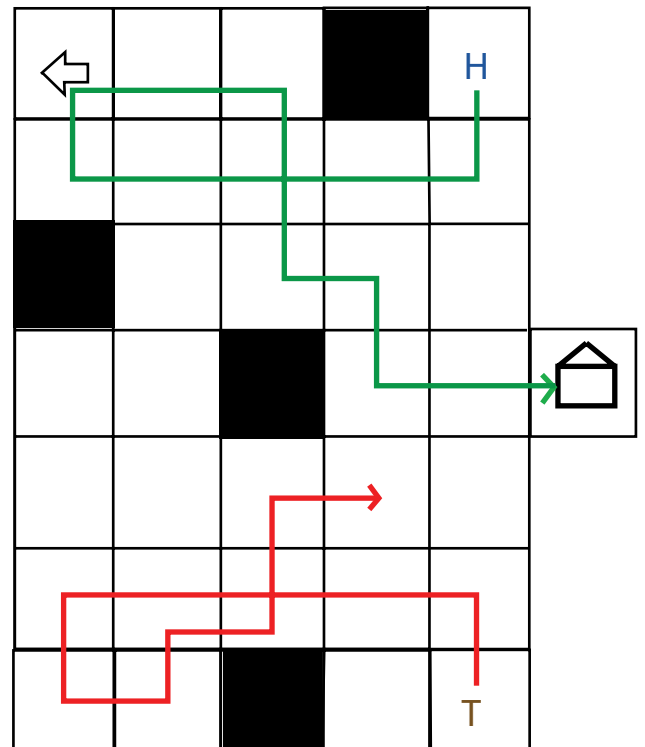
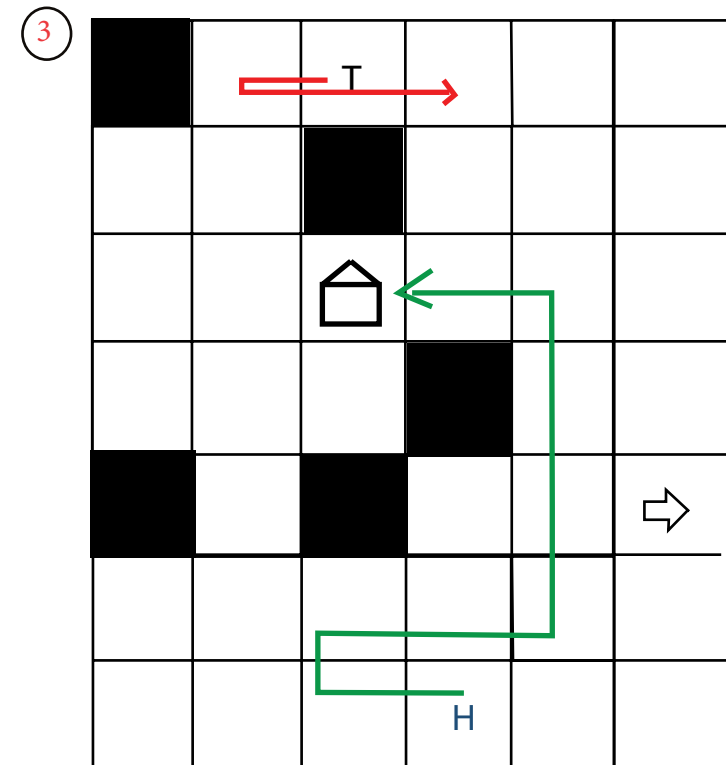
1



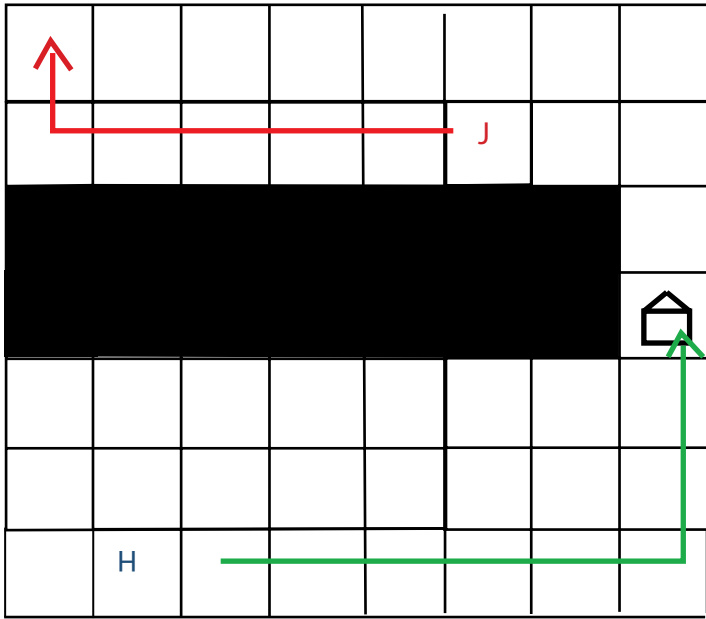
2



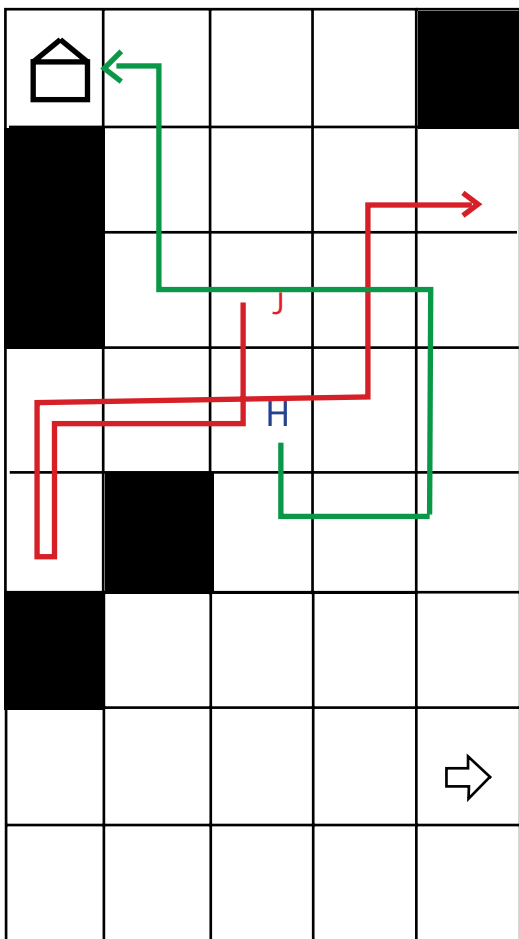
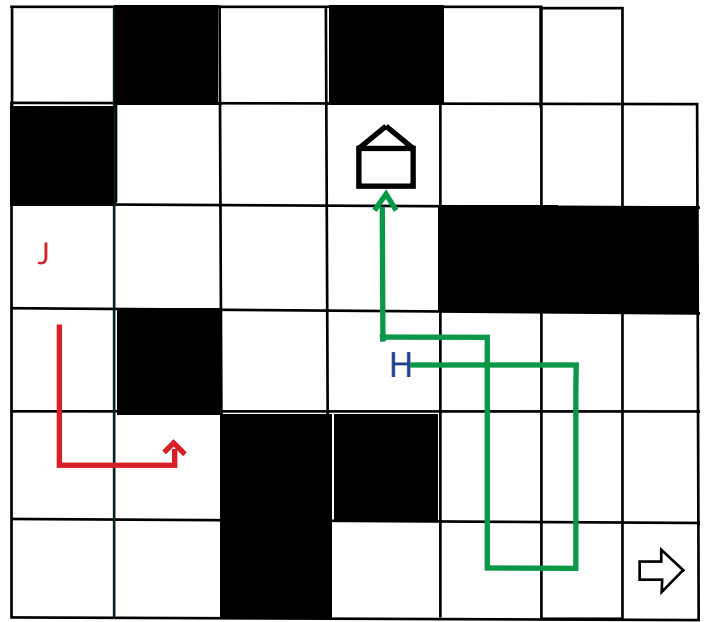
4



5

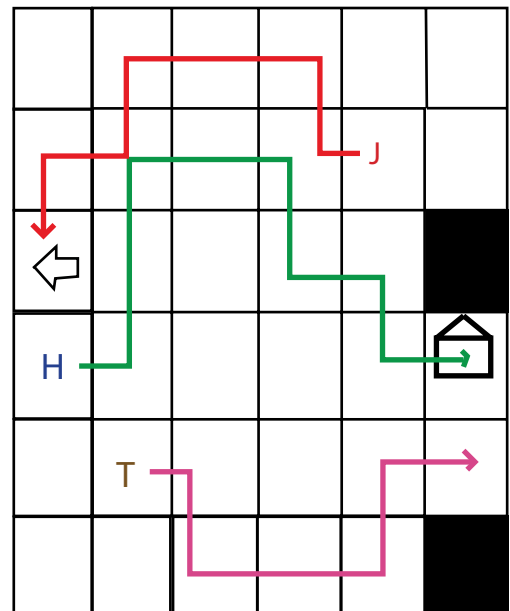


6

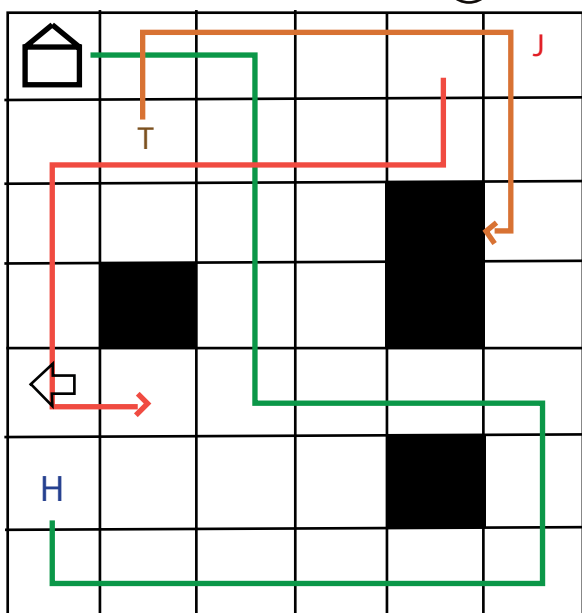


7

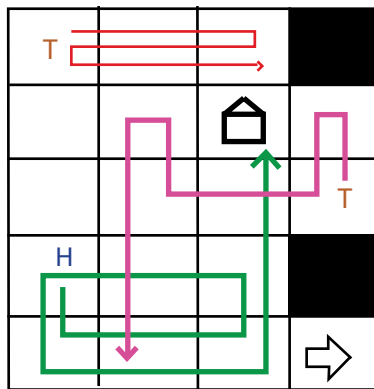
8



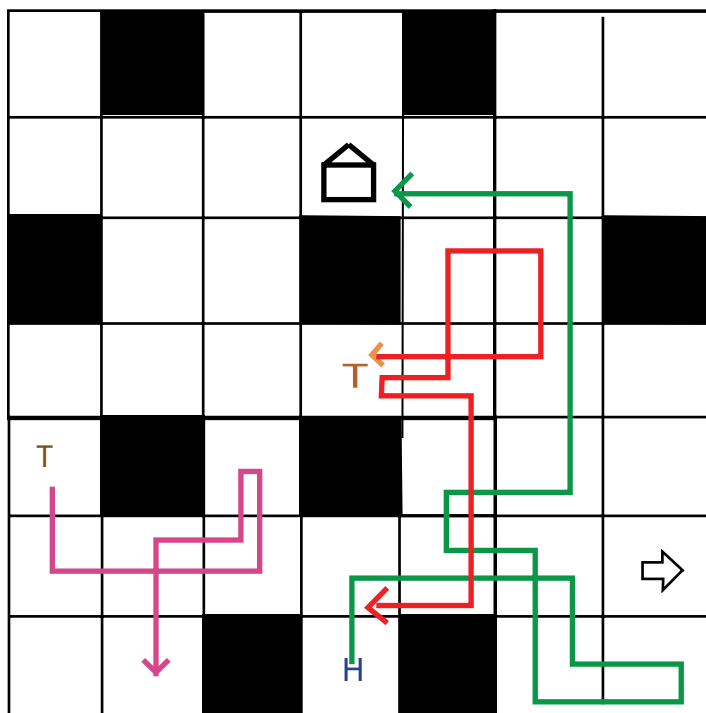
9



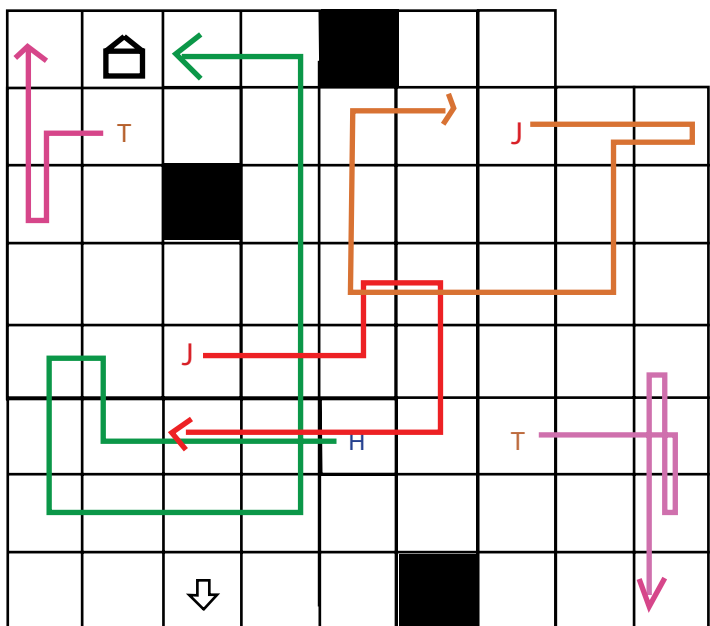
10



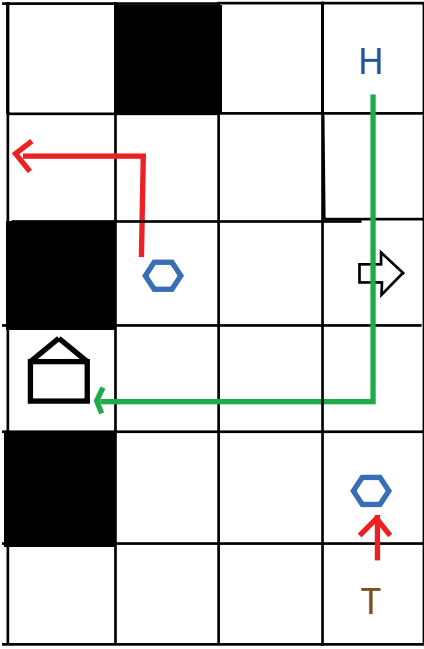
12



11

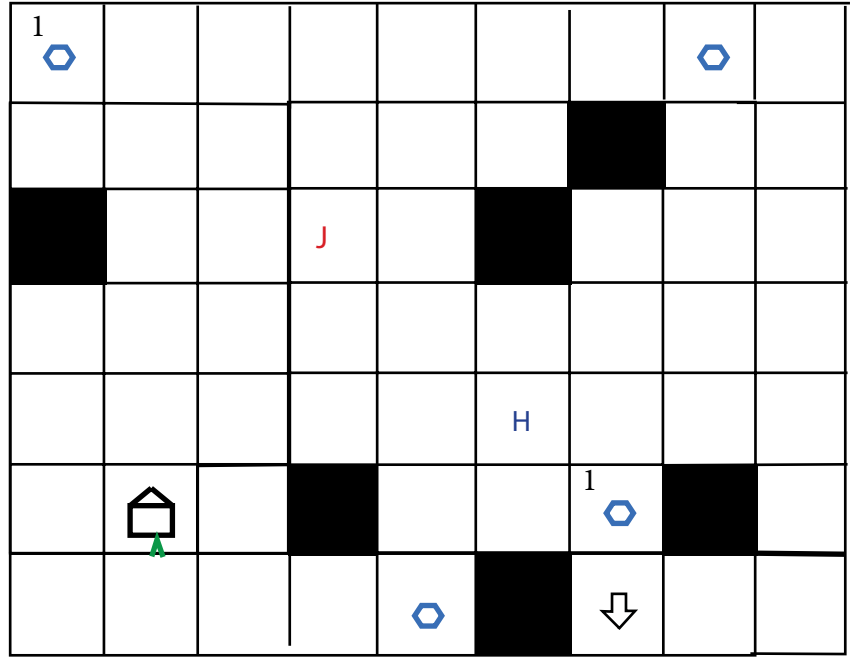


13

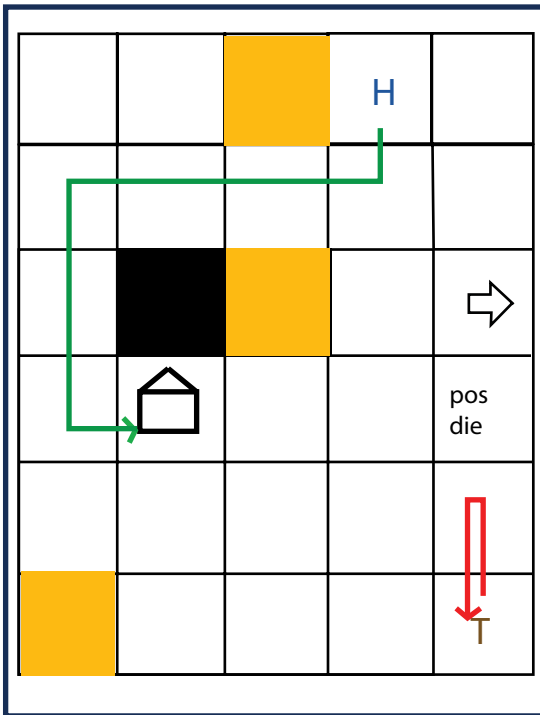


A revoir

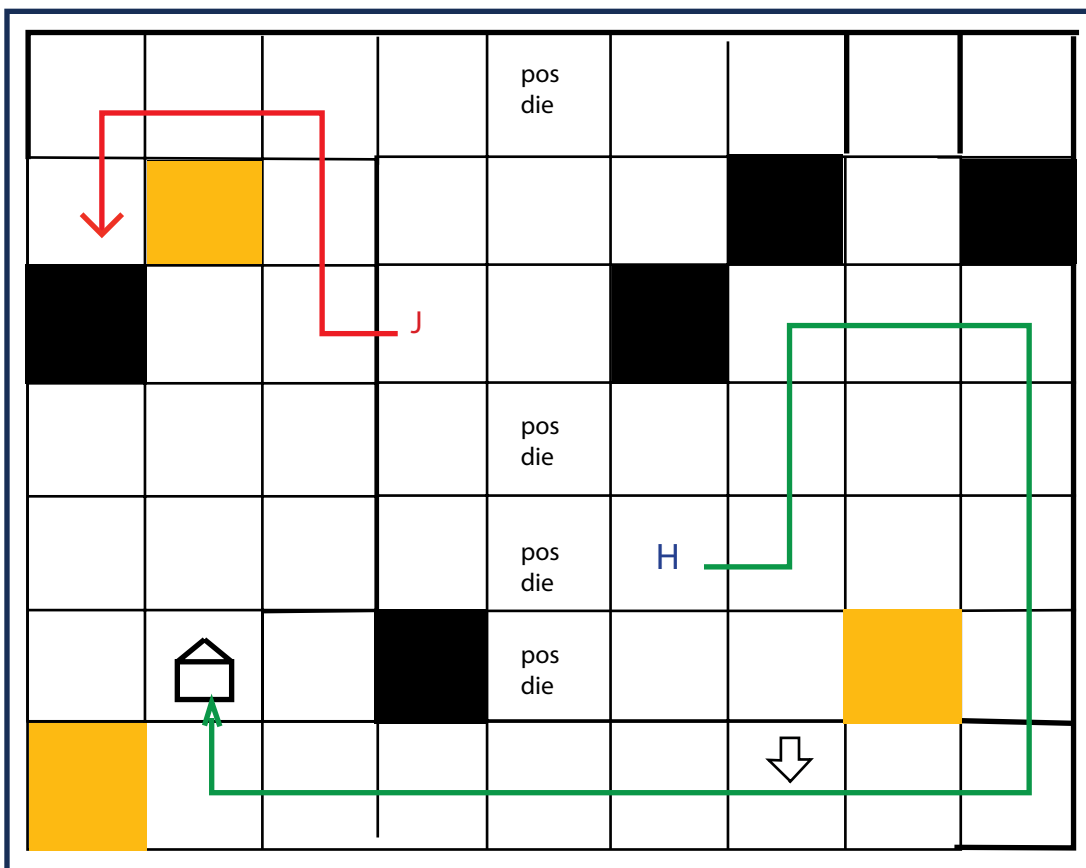
14



20

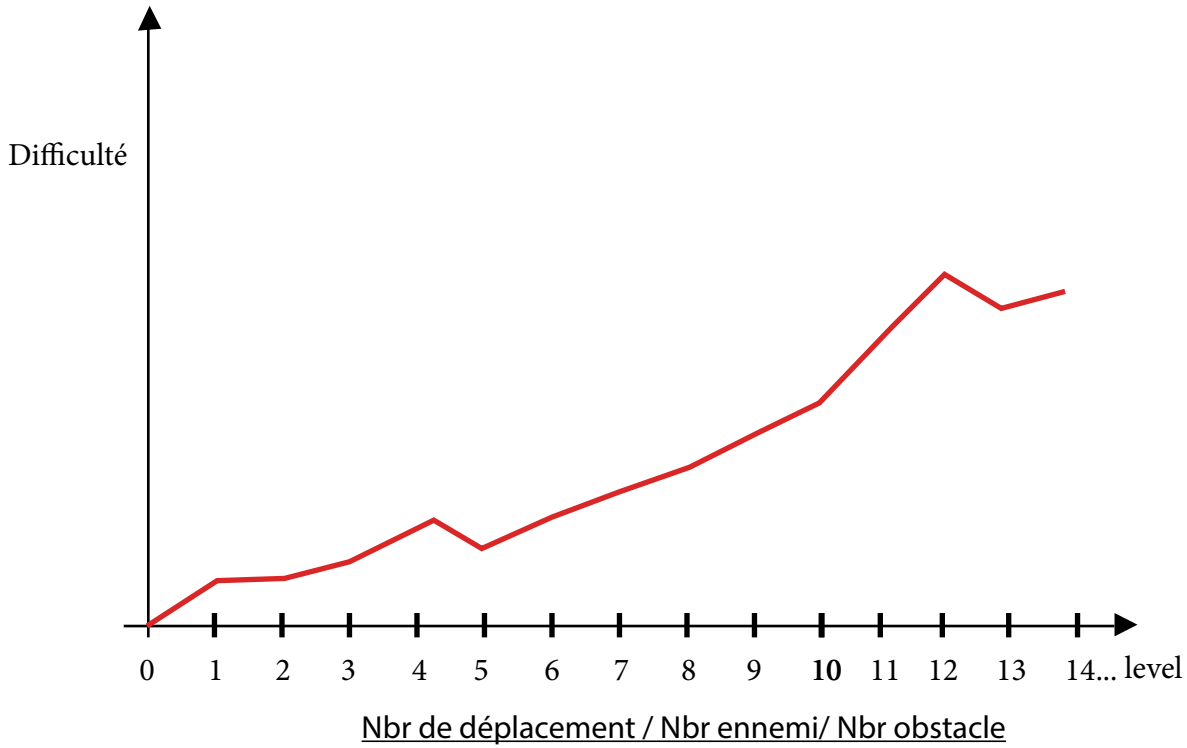


21

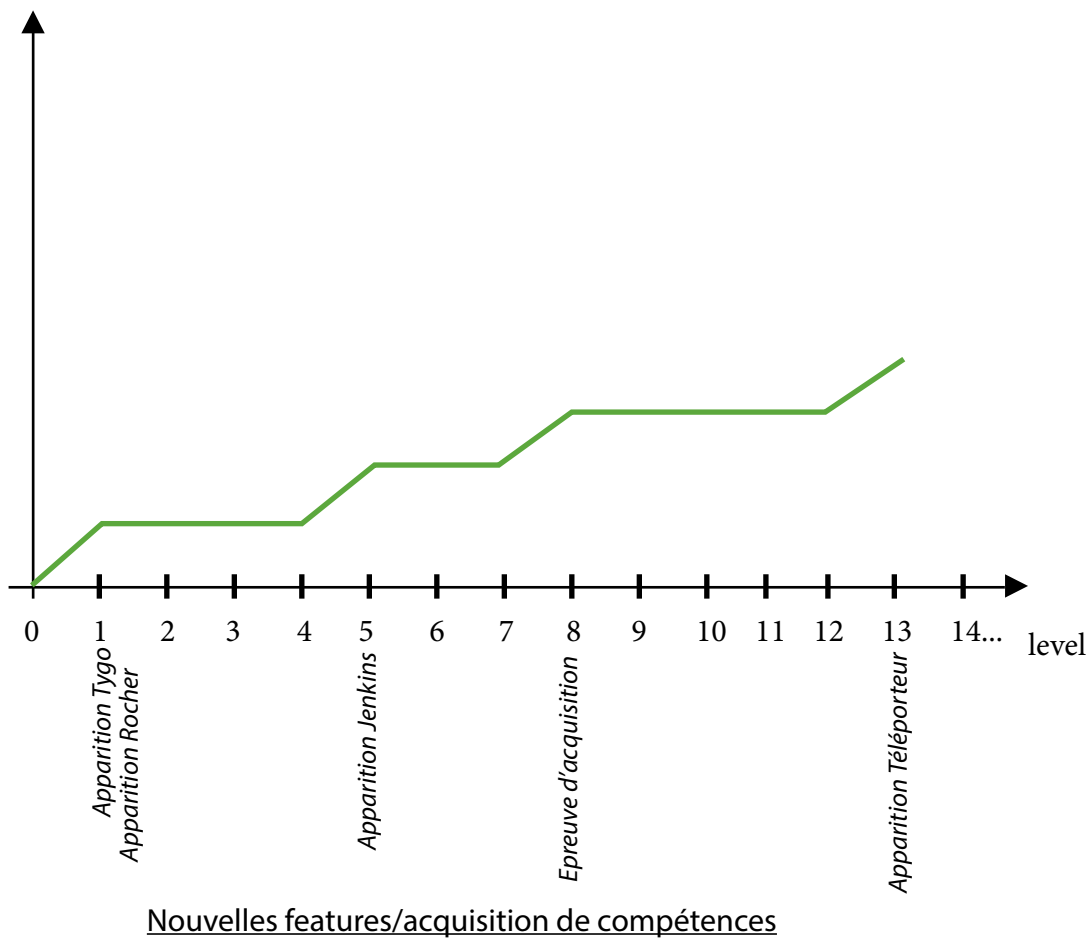




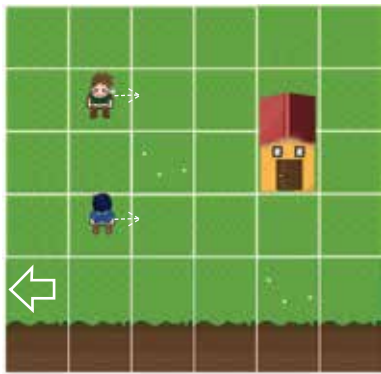
## Courbe de difficulté



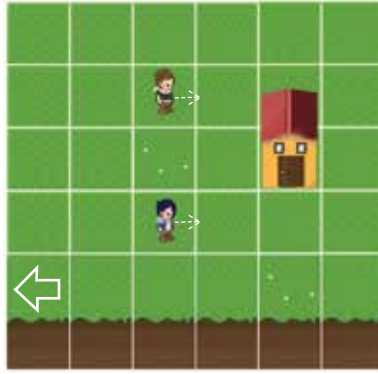
## Courbe d'apprentissage



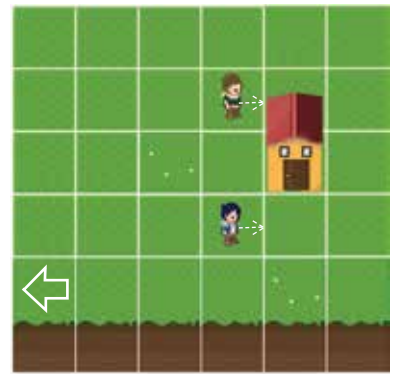
# Exemple d'une parti



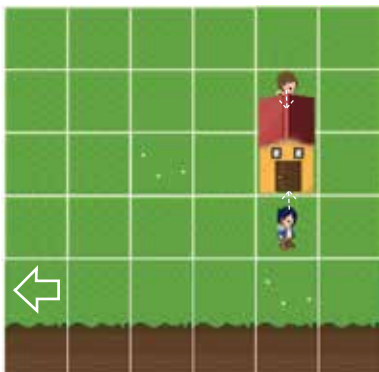
Le niveau débute. Le joueur se trouve à une certaine position ainsi que l'ennemi.



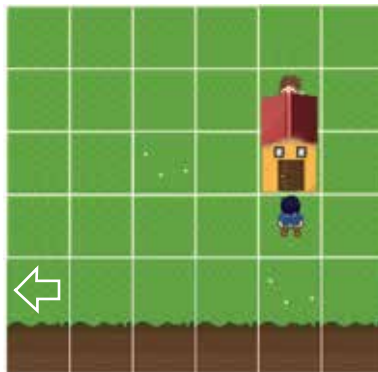
Chaque déplacement de l'ennemi se fait en corrélation au déplacement du joueur. Chaque ennemi ayant un déplacement spécifique vis-à-vis du joueur.



Le joueur se déplace donc vers la maison de Linali en se déplaçant de manière à ne pas rentrer en contact avec l'ennemi. Il aurait pu aller à la sorti B. Mais cela est négatif comparé au fait d'aller chez Linali qui n'a que du positif sur leur relation.



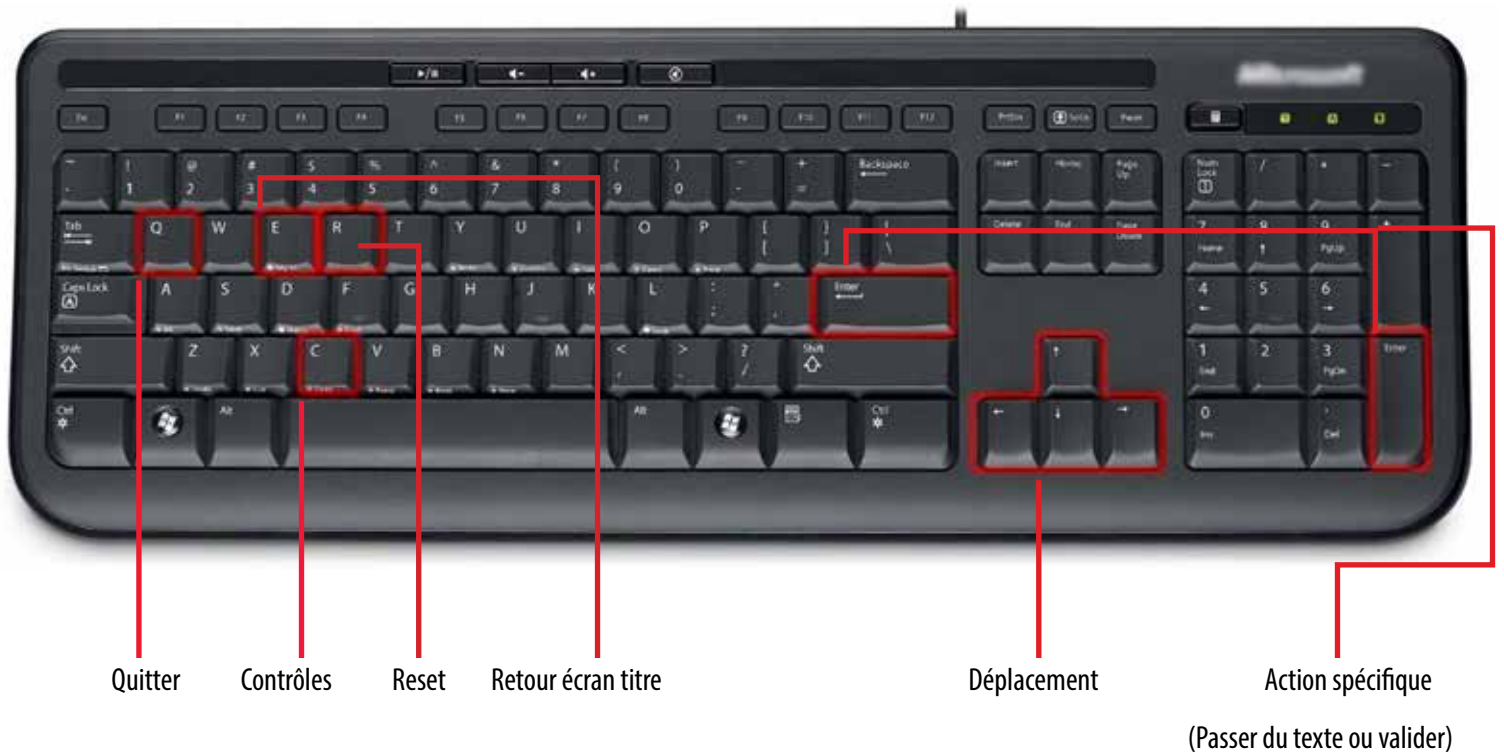
Le joueur s'est positionné de manière à rentrer.



Le joueur est hors de porté de l'ennemi et de plus bloqué par la maison. Le joueur peut donc rentrer chez Linali et passer au niveau suivant.

# Contrôles

## Clavier

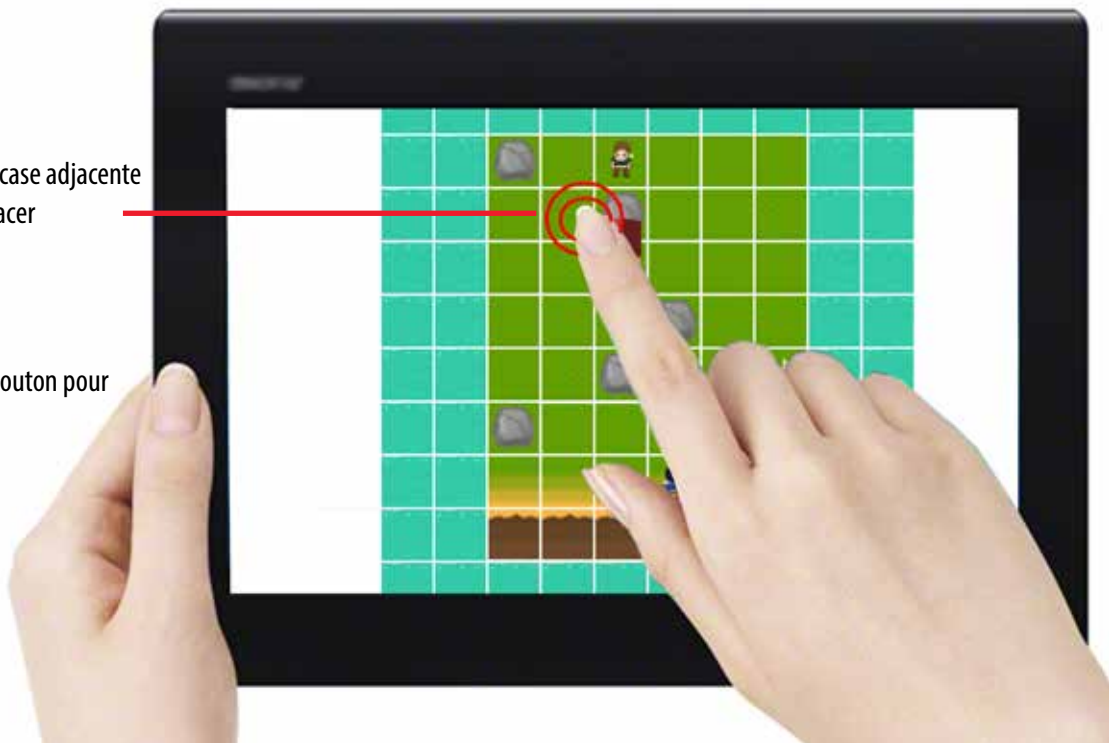


## Tablette

(même principe  
pour les smartphones)

Toucher une case adjacente  
pour se déplacer

Toucher un bouton pour  
action.  
-Reset  
-Ecran titre  
-Contrôles  
-Quitter

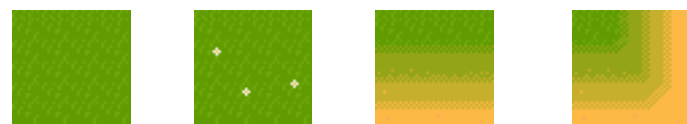
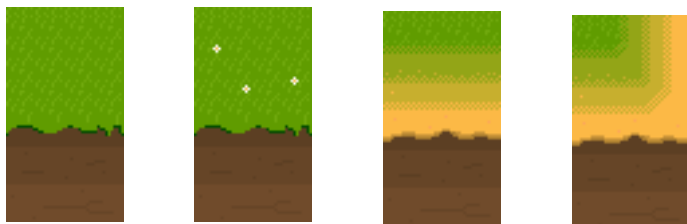


# Direction artistique & sonore

Jealous est un jeu en pixel art en vue du dessus avec une ambiance sonore style game boy advance/sp. Etant donnée que Jealous s'adresse à un publique assez mature de part la complexité de ses puzzles, Jealous veut également rappeler un peu le style graphique de l'enfance ou de l'adolescence de ses joueurs.

Voici quelques assets graphiques qui compose le jeu.

## MAP



## Personnages



Harlin



(Archer)  
Jalen



(Mercenaire,  
corps-à-corps)  
Tygo

## Elements



Chez  
Linali



Rocher



Téléporteur



Interrupteur



Porte



Lampe



Harlin est un jeune homme aimant follement Linali. Il attire également beaucoup de femmes par sa gentillesse mais aussi de la jalousie de la part de ses confrères. Ce qui lui attirera des ennuis. Lord Max qui lui en veut car malheureusement pour lui, Harlin sort avec celle qu'il aime. Harlin n'aime pas la violence et est assez intelligent pour échapper aux personnes mal intentionnées.



# Linali

Linali est la petite amie d'Harlin.

Douce et attentionnée, elle a tout de même un caractère bien trempé. Elle ne se laisse pas faire. Notamment par toutes celle qui l'envient vis à vis de sa relation avec Harlin. Elle a également beaucoup de rivale mais cela ne lui fait nullement peur. Elle préfère de loin la diplomatie, mais dès que les choses se corsent elle n'hésite pas à devenir odieuse.

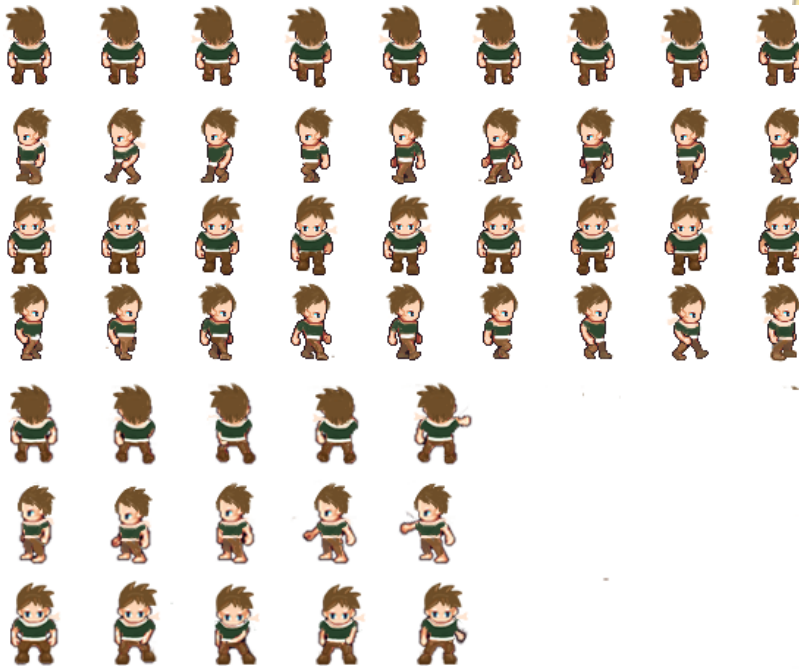




Jalen est un archer de premier ordre. C'est également le meilleur ami de Linali. Ils ont toujours été très complice. Jusqu'à ce que Linali ne commence à fréquenter Harlin. Se sentant délaissé et bafouer, il ne supporte Harlin. Il devait rendre un service à Lord Max autrement dit, mettre hors d'état de nuire Harlin. Ce qui ne peut que le réjouir. Il se moque éperdument des motivations de Lord Max. Cela lui donne raison de plus de mettre Harlin hors course. Malgré ses cheveux blanc Jalen est assez jeune. Il est plutôt espiègle et moqueur dans la vie de tout les jours. Mais dès qu'il rentre en contact avec Harlin, il devient irritable et se referme sur lui même.



Tygo est un mercenaire qui aime taper du poing.  
Il a été engagé par Lord Max pour mettre Harlin hors course. Il aime énormément s'habiller en vert et marron. Ca lui donne l'impression de se fondre dans la masse forestière. Il a toujours adoré les ninjas. Toutefois, à force de guetter près de chez Linali, il commença à s'intéresser à elle. Très discret de nature et malheureusement trop timide, il n'ose jamais s'approcher d'elle et reste donc à distance... Empêcher Harlin de s'approcher de Linali devint plus personnel.





## Référence

### Jelly no puzzle

- Mécanics simple: 2 inputs, droite ou gauche
- Gameplay élaboré: puzzle complexe
- Design: Epuré et efficace



### Les anciens Fire Emblem

- Vue du dessus
- Gameplay: Stratégie
- Mécaniques: -Spécifique à chaque personnage et classe  
-déplacement de cases en cases
- Graphisme: pixel



## Gain Ground

- Gameplay : Stratégie
- Mécaniques: Spécifique à chaque personnage
- Notion de choix : - Personnage pour traverser le niveau  
- Finir le niveau

(Choisir de battre tous les ennemis ou quelques un pour s'échapper ou aucun , ou encore se dépêcher et ne sortir qu'avec certains personnages au détriment des autres pour être dans les temps.)

Pour Jealous il y aura le choix de partir ou de résoudre le puzzle. Mais bien sur cela aura un impact.



## Pokémon Emerald ( ou autre pokémon dans le même style )

- Mécaniques ( en exploration ) : déplacement verticaux et horizontaux
- Graphisme: pixel art



# Recherche et réflexion sur La notion de « fun » : un diktat ?

## Comment le remplacer ?

Jealous un puzzle game. Le joueur devra réfléchir sur ses différents mouvements. On peut dire que Jealous est basé sur du challenge de réflexion mais aussi d'anticipation.

Celui de se mettre en permanence à jour par rapport au geste de l'ennemi. Observer les mouvements ennemis par rapport aux siens.

Concernant le fun dans Jealous, [http://www.gamasutra.com/view/feature/227531/fourteen\\_forms\\_of\\_fun.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/227531/fourteen_forms_of_fun.php), cet article est vraiment intéressant. Ce qui sous-entend que le fun est un terme vraiment très large.

Et qu'un jeu « fun » n'est pas foncièrement basé sur des sensations exaltantes, drôles etc. Le fun peut se définir de différentes manières et selon cet article, des définitions, des jeux et quelques recherches.

Donc on ne peut pas dire qu'on remplace le fun. Mais qu'on l'aborde différemment.

Autrement dit cela voudrait dire que le fun est remplacé par quelque chose d'ennuyeux.

Le fun englobe toutes les choses qui font que le jeu capte notre attention.

Donc effectivement Jealous n'est pas un jeu fun dans le sens où il n'apporte pas de sensation de pouvoir, d'ivresse ou de toute puissance mais il touche à notre intellect en cherchant à résoudre ces problèmes tout en voulant raconter une histoire.

Et, cela est une forme de fun.

De plus si on s'en tient aux définitions, le fun, **nom masculin invariable, est le plaisir, l'amusement.**

( cf L'internaute)

Donc en disant peut-être, que ce jeu est « bien » cela ne connotera pas seulement les jeux drôles ou nerveux, mais un ensemble de jeux pourvu d'intérêt. Car « bien » est plutôt neutre comme mot concernant le jeu, de même que lorsque l'on dit qu'un jeu est bien, il peut –être, fun, divertissant, intéressant, passionnant, etc.

Souvent ces mots sont associés à d'autres mots :

-fun = **cool, exaltant, vivant**

-divertissant = **fait passer le temps, sympathique**

(on entend par sympathique quelque chose agréable, mais pas pour autant géniale)

-Intéressant = **touche à l'intellect, à la réflexion**

-passionnant = **captivant, une forte trame scénaristique**  
etc.

Lorsque l'on dit qu'un jeu est « bien » en générale il contient un ou plusieurs de ces éléments.

Concrètement, pour ne pas avoir de quiproquo Jealous serait un jeu intéressant.

Même si un jeu ce veut intéressant dans de l'expérimentation ou encore dans une optique

« philosophique » un peu comme **passage ( un jeu )**.

Il n'en reste pas moins un jeu. Et un jeu a pour but de divertir.

Dont une définition (cf Larousse) que le jeu **comme une activité de loisirs d'ordre physique ou bien psychique, soumise à des règles conventionnelles, à laquelle on s'adonne pour se divertir, tirer du plaisir et de l'amusement.**

Dans le cas contraire si on considère un jeu qui n'est pas divertissant, peut-être aurait-il loupé son objectif premier ?

Car même si un jeu est créé dans le but de faire passer un message ou juste raconter une histoire, il n'en est pas moins qu'il faut qu'il soit divertissant.

On pourrait donc dire par exemple que Passage est fun dans la forme mais pas dans le fond, quant à Jealous, il est un peu hybride, il mélange un peu des deux fun dans le fond et la forme ou son contraire. Ce qui sera expliqué par la suite.

Passage par le biais du jeu tente de divertir le joueur pour pouvoir transmettre un message, celui de toute une vie. L'évolution de sa vie des choses qu'il a pu louper ou qu'il a tout simplement vécues.

Jealous quant à lui a pour intention de faire réfléchir en résolvant des puzzles mais aussi à se poser des questions quant à l'évolution du point A (chez Linali) au fil des parties. Comment garder une relation stable entre 2 personnes. Chaque acte ayant des conséquences sur leur lien. Bien sur tout cela en gardant une touche de divertissement de part son gameplay.