



Projet de production Bachelor 1 Game Design
ETPA Rennes 2019-2020



Sommaire

Contexte.....	3
<i>Les jeux de type Ware</i>	
<i>Le format et la cible du produit</i>	
<i>Contenu et objectifs</i>	
Références / Le Ware.....	4
<i>Le début du genre</i>	
<i>L'intention du genre</i>	
<i>Types connexes / Références</i>	
Expérience utilisateur.....	5
<i>Etat des lieux</i>	
<i>Pistes de développement</i>	
Concept.....	7
<i>Choix de l'univers / Thèmes / Intention</i>	
<i>Communauté de jeu</i>	
<i>Objectifs / Règles / Paramètres</i>	
<i>Déroulement de la partie</i>	
<i>Choix des jeux</i>	
Camera-Controls-Character.....	11
Art / Visuel du jeu.....	13
<i>Direction artistique --> Experience du joueur</i>	
<i>Exemples d'interfaces</i>	
<i>Références / Moodboard</i>	

Contexte du projet

1. Les jeux de type "ware"

Ce projet se place dans une optique de remettre au gout du jour les jeux de type "ware" qui sont pour le rappeler des mini-jeux très courts d'une durée approximative à 5 ou 10 secondes avec une prise en main et des règles simples.

Ces mini-jeux s'enchainent et se complètent les uns à la suite des autres. Ils sont généralement englobés autour d'une intention principale (qu'elle soit ludique, récréative, compétitive, sérieuse, ou séparatrice) qui est mise en avant à travers les thématiques abordées ou la direction artistique des jeux.

**Les intentions et références du genre sont décrites plus précisément ci-dessous dans la partie "références"*

2. Le format et la cible du produit

Par son format très court et sa jouabilité simple, ce genre de jeu s'applique très bien sur mobile la où les utilisateurs peuvent y jouer pendant des temps de pause assez courts et n'importe quand.

Peu d'intérêt à jouer à ce genre de jeu sur console ou sur PC car seulement quelques touches et quelques secondes sont nécessaires au joueur pour prendre en main l'objet à contrôler.

Ce type de jeu correspond bien aux joueurs enthousiastes "time-filler" qui préfèrent jouer pendant des temps libres très courts et qui sont peu intéressés par le contenu vidéoludique. La notion de jeu est pour eux un passe temps d'où l'intérêt de ce genre sur mobile.

Dans ce cadre, les mini-jeux à développer seront donc sur mobiles et dédiés aux adolescents/es qui ont le profil du "time-filler"

3. Contenu et objectifs

Il y aura 6 mini jeux "ware" présentés. Chacun à un objectif, un gameplay différent. Un seul et même mini-jeu peut néanmoins se jouer plusieurs fois de suite mais avec des difficultés différentes. Ces 6 jeux sont liés entre eux autour d'une thématique globale et autour d'une intention générale qui permettent au joueur d'avoir une progression à long terme au sein d'un seul univers artistique.

Ce nouveau projet a aussi d'autres attentes qui doivent répondre à une expérience d'utilisateur bien spécifique, nous pouvons en citer quelques uns :

--> Les thématiques et le contenu abordés dans les jeux doivent être suffisamment accrocheurs pour pouvoir attirer la curiosité des joueurs "time-filler"

--> La compétition amicale et fidélisée est favorisée pour créer un sentiment de communauté au sein des joueurs, et réduire la frustration de l'échec et de la compétition qui peut rebouter les joueurs amateurs.

--> Il est nécessaire d'avoir une direction artistique qui mette en valeur l'immersion et l'incarnation de personnages au sein du jeu. Le côté immersif/incarnation permet en l'occurrence d'accrocher plus facilement les joueurs dans la mesure où il vont se détacher plus facilement du quotidien et s'intéresser plus facilement à un univers ou des personnages différents de la réalité.

Le sentiment de communauté ainsi que l'aspect immersif sont des atouts vidéoludiques qui permettent aussi de "garder" les joueurs en évitant toute lassitude et en créant un sentiment d'appartenance.

References / Le Ware

1. Le début du genre

Les jeux de type "ware" sont apparus en 2003 avec le lancement du projet WarioWare par Nintendo sur gamecube. Ce jeu est devenu la référence principale dans ce domaine. On y retrouve tous les éléments qui caractérise ce genre : c'est à dire des mini-jeux de plusieurs secondes (marqués par un compte à rebours) qui s'enchaînent les uns à la suite des autres avec des difficultés différentes et une jouabilité très simple.

Même si l'univers des jeux reste le même (l'univers enfantin et les personnages de Mario), on y retrouve des graphismes et des effets visuels différents selon les jeux en question.



2. L'intention du genre

Les mini jeux ware ont la particularité d'aborder l'utilisation des jeux de manière assez singulière. Dans un sens, ce genre est une sorte de clin d'oeil à de nombreux type de jeux par la façon dont il reprend des éléments, des idées de gamedesign de ces derniers en les raccourcissant de manière exagérée. Cette compression des objectifs, du temps de jeu et de l'espace de jeu dans un seul et même genre permet de survoler et tester différentes mécaniques utilisables pour la création d'un jeu.

Le ware en montrant des bases simplistes de gameplay nous permet d'avoir aussi une vision globale sur la façon dont un jeu peut être façonné.

En comparant des jeux en ware avec des jeux plus développés, nous avons un aperçu de la complexité des jeux grand public. D'une certaine façon ces derniers vont offrir une expérience au joueur beaucoup plus profonde de par leur continuité, la cohérence de leur univers ou l'importance de leurs personnages. C'est qui diffèrent énormément avec les micro jeux en ware.

Enfin ce genre est avant tout utile pour ceux qui veulent jouer sur des temps de pause très courts et qui souhaitent une expérience de jeu dynamique, non compétitive et récréative. Le format de mini console portable (gameboy) est ainsi plutôt adapté à ce genre.

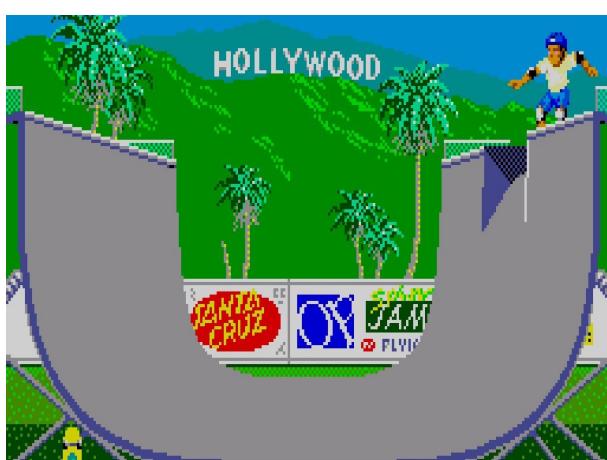
3. Types connexes / Références

Le genre "ware" est aussi connexe à d'autres type de genre de mini-jeux qui sont visibles sur d'autres formats ou sont directement englobés à l'intérieur d'autres jeux.

On peut citer par exemple les mini-jeux à l'intérieur des jeux d'aventures, qui permettent au joueur de s'imprégner d'avantage de l'univers, d'avoir une expérience différente et plus "relaxante" (moins d'action) que le restant du jeu. Il y'a notamment le jeu de cartes (Gwent) dans the Witcher qui a été entièrement conçu et créé au sein du jeu ou la pêche dans Legends of Zelda qui créent cette dynamique.

Les très nombreux jeux en flash sur internet, voire même les jeux "google" proposent aussi de cette même manière des jeux très courts. On retrouve aussi des gameplay très simples mais aussi très variés qui rappellent un peu l'essence du genre "ware".

Enfin les jeux de sports multiples (type jeux de plage ou jeux olympiques) offrent aussi cette expérience avec parfois des jeux dans lequel le joueur doit juste marquer un penalty ou sprinter plus vite que les autres joueurs en contrôlant son avatar sur un temps très court.



Experience utilisateur

1. Etat des lieux

Pour rappel, l'expérience à transmettre au joueur pour ce projet ce définit en plusieurs composantes principales qui sont :

- La compétition amicale et l'aspect communautaire
- L'immersion et l'incarnation d'un ou plusieurs personnages
- Un temps de jeu très court
- Un jeu individuel
- La résolution de puzzles et mini-jeux par la cognition (mémoire, observation, vitesse, réflexion...)

2. Pistes de développement

Bien que ces jeux se jouent en solo, l'idée est de mettre en place une compétition entre les joueurs. Pour cela la mise en place d'un système de score et de rang permet au joueurs de se confronter indirectement, ce qui rejoint la volonté de mettre en place une compétition "soft". Le rang et le scoring encourage aussi la dépendance des joueurs et les inclus davantage dans le côté communautaire du produit.

Pour encourager la communauté au sein du jeu, l'idée est aussi de mettre en place un système d'échanges entre les joueurs où ils peuvent s'échanger différentes ressources pour pouvoir progresser. Ce système d'échanges est parallèle à la partie effectuée par les joueurs, c'est à dire que les bonus/ressources non obtenus par les joueurs pendant une partie peuvent être obtenus par ces échanges augmentant alors la capacité communautaire autour de ce jeu.

La mise en place d'un univers avec des personnages différents du monde réel encourage l'immersion chez le joueur, cela étant bien sur porté par une direction artistique allant dans ce sens. Il faut noter aussi que chaque micro jeu doivent être liés entre eux au sein d'une cohérence narrative et artistique.

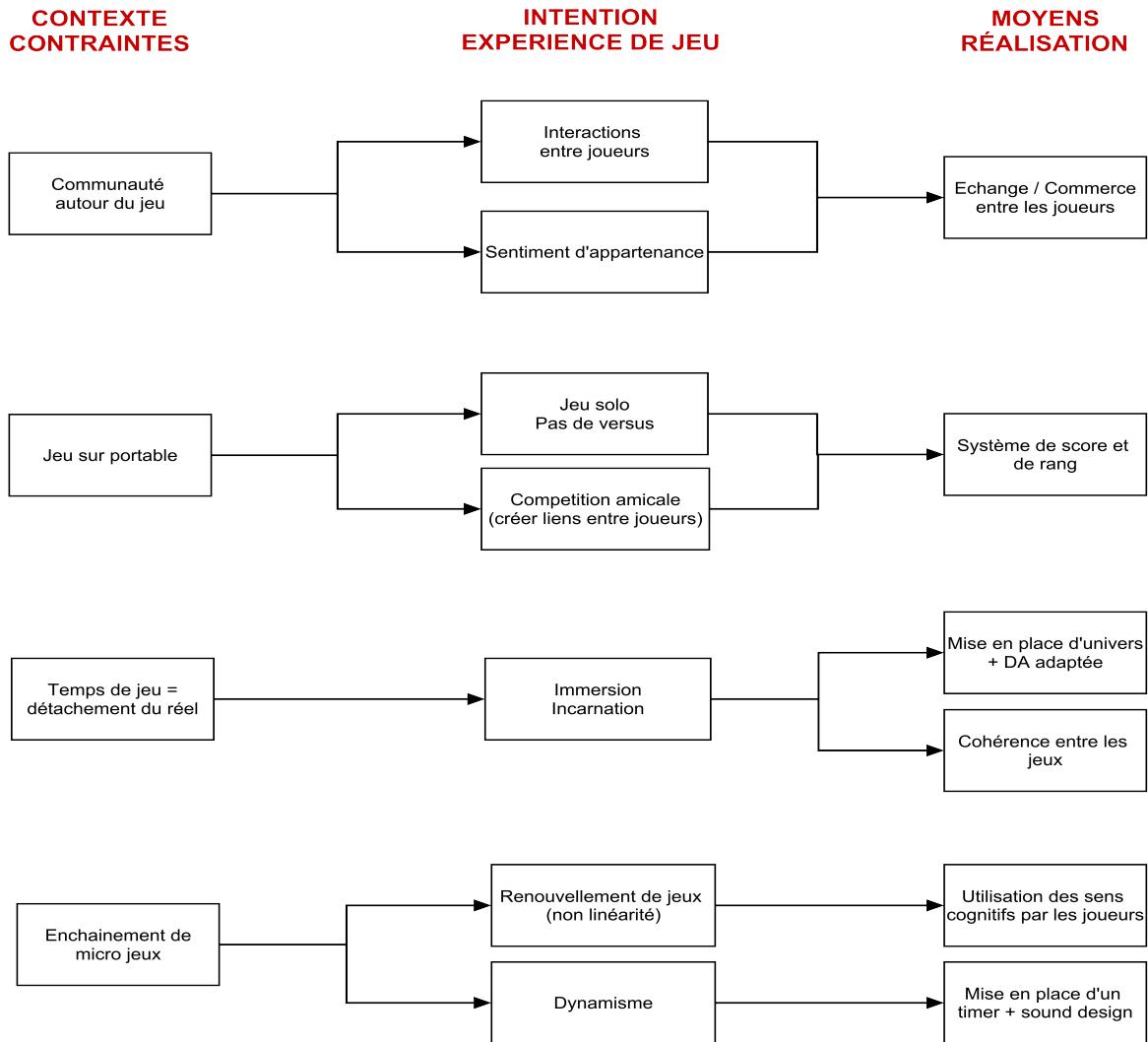
L'idée retenue est de donner envie au joueur de contrôler des créatures, et de créer un sentiment d'appartenance. Le principe des jeux de gestion appliqués au principe des jeux "ware" a paru intéressant, ainsi l'ensemble des 6 jeux se concentrent autour de la gestion d'un village de créatures qui doivent apprendre à survivre et coopérer.

**Le détail du concept et de l'univers seront expliqués plus bas*

Pour renouveler l'expérience de jeu, la rendre moins lassante et plus dynamique il est important de réaliser 6 jeux qui ont bien sur des challenges différents mais qui nécessitent surtout des moyens différents pour les réaliser.

Ces moyens passent notamment par les reflexes cognitifs du joueur face aux difficultés imposées. De cette manière, les 6 proposés feront intervenir plusieurs de ces aspects tels : la mémoire, la réflexion, la rapidité ou l'observation

**Le détail de ces jeux seront expliqués plus bas*



Concept

1. Choix de l'univers, des thèmes / Intention

Pour rappeler ce qui était énoncé plus haut, les 6 jeux tournent autour de la gestion d'un village de créatures (appelées "pandis") pour en assurer leur survie. Chaque créature possède des statistiques de bonheur et de santé et la réussite ou l'échec des jeux en question influent sur ces statistiques.

L'immersion du joueur sera bien plus présente grâce :

- > l'univers différent du réel (le choix des créatures et non d'humains fait partie de cette intention)
- > l'envie de gérer ces créatures à travers l'attachement du joueur
- > la cohérence narrative et artistique des 6 jeux

Les thèmes de la nature, de la survie et de la vie en communauté sont aussi voulus dans le sens où :

- > ils accrochent facilement les joueurs car ils sont complexes et sont toujours d'actualité
- > ils renforcent l'attachement des joueurs pour le côté gestion et survie
- > ils encouragent la création d'une communauté de joueurs au sein de l'univers et de ces jeux

2. Communauté du jeu

Il y'a aussi un système d'échanges entre les joueurs favorisant une communauté émergente et active au sein de ce produit. Elle permet en l'occurrence de :

- > Créer un attachement plus grand au jeu en encouragant l'interaction entre les joueurs
- > Permettre aux joueurs de trouver des solutions au défi à relever (gestion de village) en passant par une forme de coopération dehors de la phase de jeu solo.

Exemple : un joueur peut pratiquer un échange de ressources ou de créatures lorsqu'il voit que la gestion de son village peut s'avérer compliqué si il y'a eu trop d'échecs en partie solo.

- > Diversifier les mécaniques de jeu au sein du produit

3. Objectifs / Règles / Paramètres

Chaque joueur à donc un village à gérer, chacun possédant un nombre de créatures définies.

Les créatures ont deux statistiques principales : le bonheur et la santé.

Chaque créature est différente au niveau de ces stats, la gestion n'est pas que globale (à une échelle large de village) mais aussi à une échelle individuelle.

Un joueur ne peut pas contrôler plusieurs village (un seul uniquement)

L'objectif pour le joueur est d'effectuer des mini-jeux voire même d'échanger avec d'autres joueurs pour assurer la survie et le bien être de ces créatures.

Sa finalité est d'obtenir le meilleur rang possible au sein de la communauté en ayant le village le plus développé en termes de créatures et de leurs statistiques.

La réussite ou l'échec du joueur pour les jeux influent donc sur les deux statistiques (santé/bonheur) et sur chacune de ces créatures présentes. Elles influent aussi sur le nombre de créatures présentes dans son village.

Si le niveau de bonheur/santé global est élevé, des nouvelles créatures peuvent apparaître dans le village du joueur.

Si le niveau de bonheur d'une créature est trop bas, elle peut décider de changer de village et d'aller dans celui d'un autre joueur.

Si le niveau de santé d'une créature est trop bas, elle peut succomber.

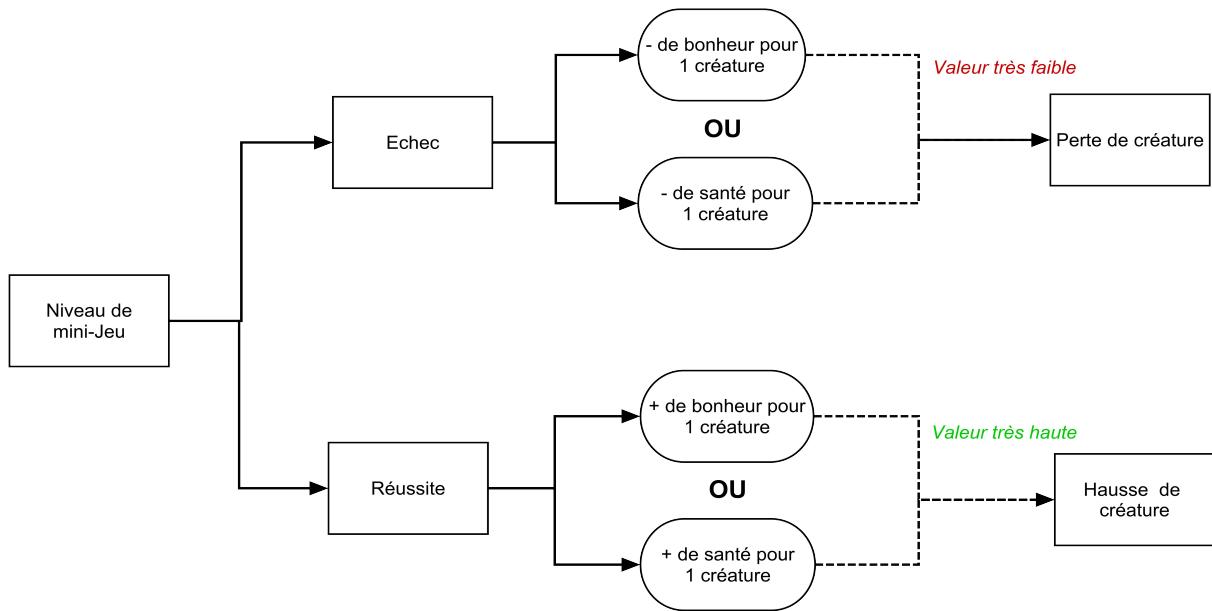
Exemples : Si un joueur atteint très souvent un bon score en bonheur pendant la phase de jeu, il peut gagner une créature.

Si un joueur atteint très souvent un mauvais score en santé pendant la phase de jeu, il peut perdre une créature.

Il y'a au total 6 mini-jeux possédant chacun 3 niveaux de difficulté. Chaque mini-jeu correspond à une activité pour le village (collecte de ressources, développement etc...) et influe uniquement sur une donnée (bonheur ou santé).

Chaque mini-jeu propose un gameplay et des objectifs différents.

Le joueur aura donc au total 18 niveaux de mini-jeux pour un temps de jeu pour une partie équivalente environ à 3 minutes (18 x 10 secondes)



Les joueurs peuvent aussi effectuer des échanges, il y'a 3 types de variables à échanger qui sont mises à disposition des joueurs :

- *les ressources influant sur le bonheur
- *les ressources influant sur la santé
- *les créatures

Pour les échanges, les joueurs auront une interface de jeu ergonomique dans laquelle ils pourront interagir avec les autres joueurs

*par le biais d'une carte (localisation et statistiques des autres villages des joueurs + indication de leur rangs respectifs)

*par des menus textuels indiquant les ressources à échanger

4. Déroulement de la partie

Lorsque le joueur arrive au menu du jeu il a le choix entre plusieurs options :

OPTION 1 : Les mini-jeux

Le joueur peut soit commencer une nouvelle partie, c'est à dire commencer à améliorer un nouveau village avec un nombre de créatures définies soit continuer à développer le sien.

Pour rappel si il commence une nouvelle partie, il écrase forcément la précédente puisque il ne peut pas contrôler plusieurs villages pour éviter d'une part un trop grand nombre de données et d'autre part créer une plus grande connexion entre le joueur et sa gestion de village.

Lors d'une partie, le joueur enchaîne donc les 6 mini-jeux à tour de rôle (cfci-dessus)

A l'issue de la partie, les statistiques de ces créatures, de son village et le classement du joueur sont donc modifiés.

OPTION 2 : Le commerce entre joueurs

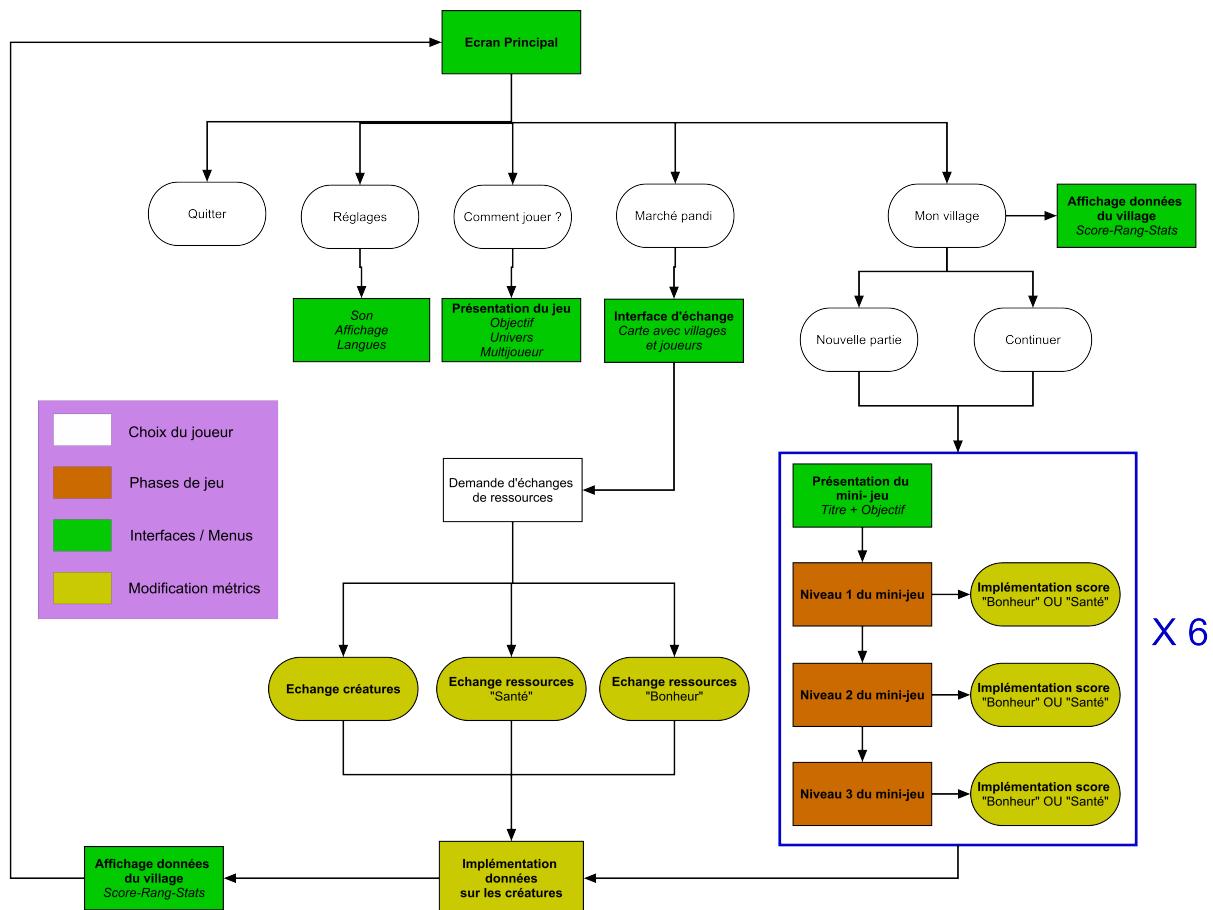
Le joueur peut effectuer des échanges entre les joueurs qui incluent les ressources "bonheur", "santé" et les créatures.

Même si cela inclue une forme de coopération entre les joueurs, il ne faut pas oublier que la compétition amicale est avant tout mise en avant puisque la finalité pour chaque joueur est de développer au mieux son village pour qu'il soit le meilleur possible (avoir le maximum de créatures en bonnes santé et heureuse). Cela influe sur le classement du joueur parmi tous les utilisateurs présents

AUTRES OPTIONS : Régalages et Statistiques du joueur

Le joueur peut évidemment accéder aux options du jeu pour paramétriser les réglages ou en apprendre plus sur les règles du jeu et l'univers.

Il peut aussi évidemment checker les données sur son village, ses créatures et son rang au sein de la communauté.



5. Choix des jeux

*L'explication et l'intention des jeux sont détaillés dans la partie "document technique"

Pour comprendre comment les idées de jeux ont été créées, je suis parti de plusieurs facteurs :
Il faut que les jeux :

--> aient une continuité dans leur démarche narrative, c'est à dire qu'ils doivent regrouper un ensemble d'objectifs utiles au développement du village de créatures. (par exemple pêche, élevage, chasse etc... en font partie)

--> aient une continuité artistique. Pas d'aspects trop différents entre les jeux et une cohérence visuelle tout au long de la partie

--> proposent des challenges, cognitions différentes pour renouveler le gameplay et empêcher une forme de lassitude dans l'enchaînement de micro jeux. En l'occurrence je me suis basé sur des challenges qui font intervenir

- la reflexion pour la résolution de puzzles ou pour le choix de déplacement de l'avatar par le joueur
- la vitesse d'exécution pour le format très court (chronométré) et pour le style arcade de certains jeux
- l'observation pour la résolution d'éénigmes / questions
- La précision (lorsque le joueur déplace un élément au bon endroit et au bon moment) davantage pour les jeux type arcade
- La mémoire pour la résolution de puzzles très courts

Camera-Controls-Character

Les 6 mini jeux sont relativement différents par leur gameplay, ainsi dans certains cas le joueur aura à contrôler un avatar, dans d'autres cas non.

De même dans certains cas l'avatar contrôlé sera le personnage représentant l'univers mis en place, c'est à dire une créature "mignonne" (cf partie art), dans d'autre cas ce sera un élément autre par exemple un morceau de maison à déplacer ou un bateau à faire avancer etc...

Les contrôles dépendent eux aussi du challenge proposé, du gameplay etc...

--> Dans certains cas où les jeux sont de type énigme/question, il n'y a pas vraiment d'avatar à contrôler, la solution du jeu donné par le joueur est souvent une réponse donnée par un clic.

--> Dans certains cas où les jeux sont plus "arcades", il faut prendre en compte le fait qu'il y'a un personnage ou objet à contrôler avec des déplacements et éventuellement une action en plus
Dans ce cas la solution du jeu nécessite plus de contrôles de la part du joueur.

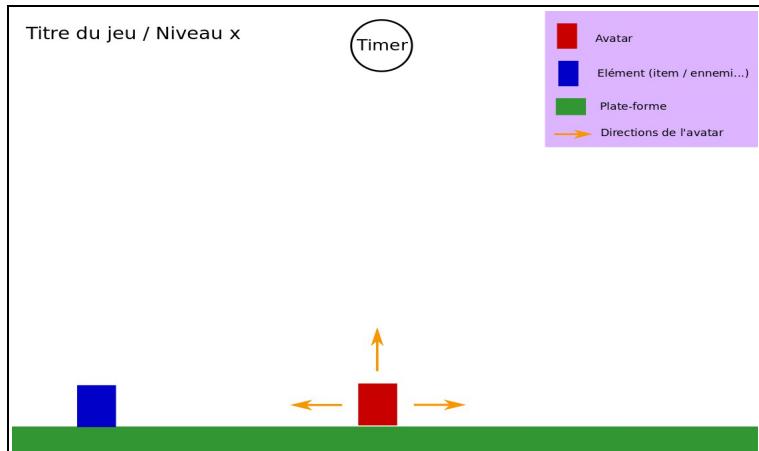
En raison de la simplicité des mini-jeux et aussi du support (portable), les jeux sont réalisés en vue 2D où les éléments (personnages et objets) se déplacent suivant 2 axes.

A partir de la nous pouvons distinguer 3 cas de figure (d'interface 3C) qui peuvent être utilisées fréquemment pour la création des mini jeux.

Dans tous les cas l'interface UI montrera au joueur, le type de jeu ainsi que son niveau. Il y'a aussi un timer puisque les jeux sont programmés pour durer environ 10 secondes (il faudra donc que le joueur agisse assez vite dans ces choix d'où l'utilisation d'un chronomètre).

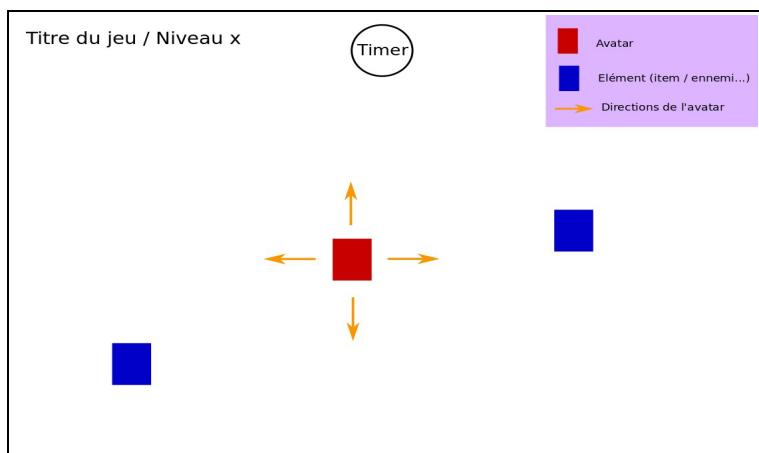
CAS 1

- Personnage : Avatar à contrôler
- Camera : Vue de côté (gravité en Y)
- Contrôles : Directions de l'avatar + (action supplémentaire)



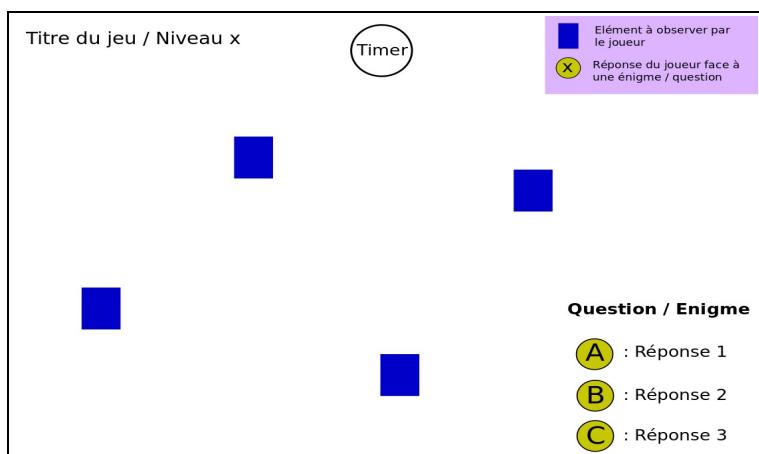
CAS 2

- Personnage : Avatar à contrôler
- Caméra : Vue de dessus (pas de gravité)
- Contrôles : Directions de l'avatar + (action supplémentaire)



CAS 3

- Personnage : Pas d'avatar à contrôler
- Caméra : Vue de dessus (pas de gravité)
- Contrôles : Choix du joueur face à une question posée ou une énigme



Art / Visuel du jeu

L'objectif est d'avoir une direction artistique qui puisse

- > accrocher le maximum de personnes à notre univers (notamment des adolescents/tes)
- > représenter l'univers en question de manière cohérente
- > correspondre aux intentions de jeu et répondre aux contraintes du projet

1. La direction artistique au service de l'expérience du joueur

--> L'expérience du jeu se veut dans un premier temps amicale et récréative. Pour accompagner cette intention, je suis donc parti sur une DA qui connote un aspect plutôt enfantin et joyeux, avec par exemple des couleurs vives, des personnages "mignons" et une ambiance plutôt relaxante.

--> Ensuite elle est aussi immersive, le fait de pouvoir contrôler des créatures gentilles (humanisées) et en assurer la survie permet au joueur de s'attacher rapidement à ces avatars et donc de créer un sentiment d'incarnation. L'avatar choisi et créé correspond en l'occurrence à une sorte de créature mi-panda mi-humain. Son aspect est dessiné notamment à partir de différentes références
(*cf moodboard ci-dessous)

--> La production aborde les thèmes de la nature, de la vie en communauté et de la survie.

Ainsi toujours dans un style simple et relaxant, l'objectif est de représenter des éléments qui mettent en avant ces thèmes (par exemple un village, une forêt, un lac pour pêcher etc...)

La encore la plupart des éléments dessinés ont certaines références qui se situent dans le moodboard ci-dessous.

2. Les interfaces

Les interfaces et menus permettent au joueur de s'immerger beaucoup plus dans le jeu et donc de l'inclure davantage.

Pour cela il est essentiel d'avoir une cohérence artistique qui rejoigne l'intention du jeu.

Le choix des couleurs, de la police de caractère, des effets, des éléments décoratifs, de la musique et de l'ergonomie générale doivent correspondre à:

- * Des thèmes sur la nature et la vie en communauté
- * Une expérience de jeu récréative, relaxante, amicale
- * Une lisibilité claire et précise pour guider le joueur vers les informations essentielles

On distingue plusieurs interfaces principales (cf partie concept) :

--> Les menus :

- * Le menu principal + les options et règles du jeu
- * Les statistiques du joueur et ses parties jouées
- * La carte représentant les autres villages des joueurs pour échanger
- * L'interface d'échange
- * La présentation des mini-jeux

--> Les phases de jeu :

- * Une interface différente pour chaque mini-jeu (cf document technique)

Exemple d'interface : Statistiques du joueur et des parties



Cette interface serait à inclure depuis le menu principal lorsque le joueur souhaite consulter ses scores et ses statistiques et en fin de partie (à l'issue des mini-jeux).

--> L'objectif est de représenter au joueur sa progression et lui montrer un état des lieux de sa gestion au sein du jeu. De cette manière celui-ci est davantage impliqué dans le jeu et cherchera entre autre à toujours progresser plus.

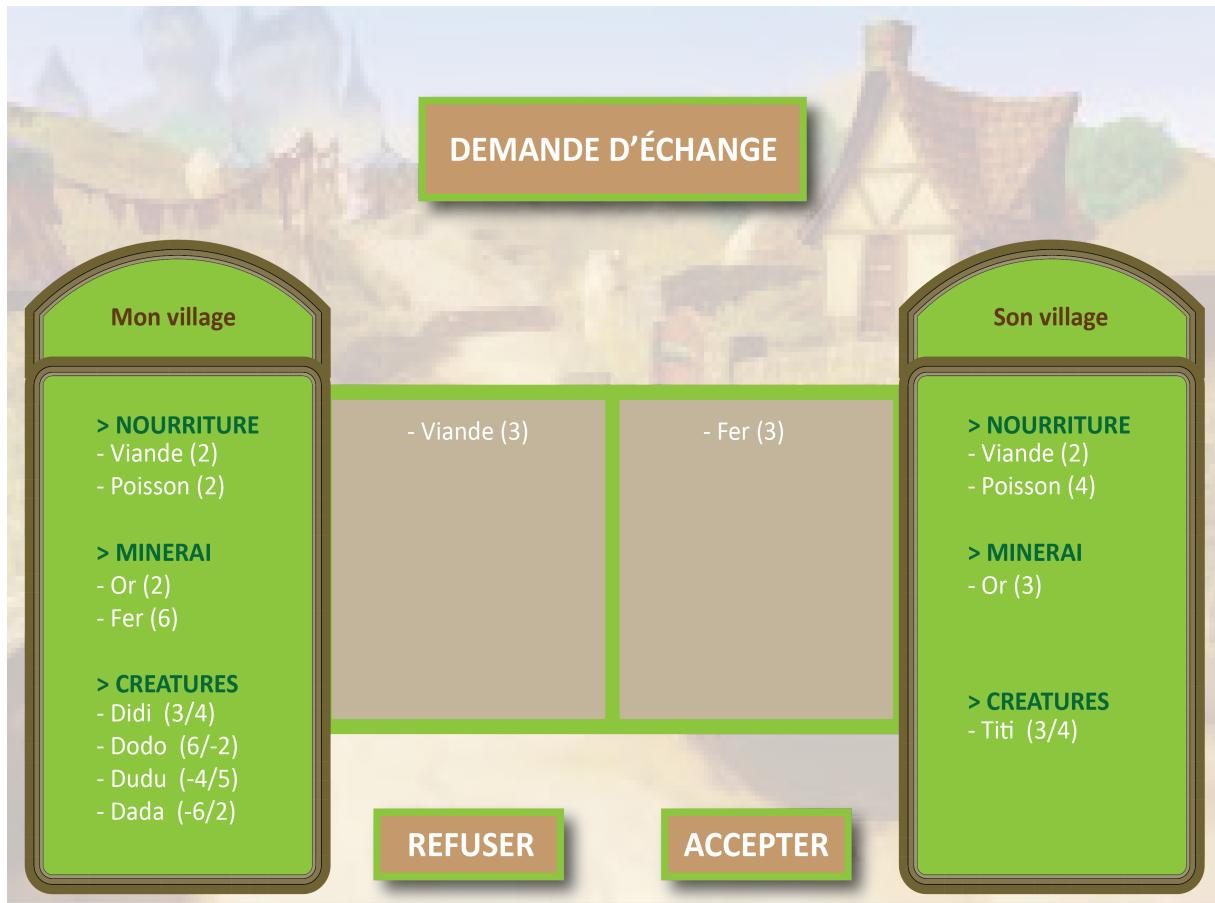
L'interface doit permettre au joueur de lire les informations de manière claire et ordonnée.

Il y'a trois catégories principales affichées :

- * Son rang et son historique de parties avec statistiques à l'appui
- * Les données sur son village et ses ressources
- * Les données sur chacune de ces créatures

--> Les choix graphiques doivent être cohérents avec l'univers du jeu et son intention notamment en représentant le thème de la nature avec des couleurs adéquates et d'autres éléments décoratifs. Le côté enfantin et joyeux rejoignant l'intention récréative du jeu est aussi mise en avant ces éléments graphiques ainsi que avec la police de caractère.

Exemple d'interface : Échange avec les autres joueurs



Cette interface serait à inclure depuis le menu principal lorsque le joueur souhaite vendre ou acheter des ressources chez un autre joueur

--> L'objectif est de représenter les données de chaque joueur de manière claire avec une interface d'échange ergonomique pour montrer quelles sont les ressources échangées.

Comme expliqué précédemment, il y'a trois données principales mises en avant :

- * Les ressources de nourriture pour la santé
- * Les ressources de minerai pour le bonheur
- * Les créatures

--> Les choix graphiques sont aussi cohérents avec l'univers et l'intention du jeu.

Un décor et des couleurs adéquates sont utilisées pour rester dans le thème

Il y'a une séparation visuelle entre l'affichage des ressources des joueurs et l'affichage des ressources en cours d'échange pour créer plus de visibilité.

Comme pour les autres interfaces, la présence de boutons est indispensable pour guider les joueurs dans leurs choix. Des effets visuels y sont appliqués pour qu'il puissent ressortir davantage.

3. Références / Moodboard

--> Pour l'univers visuel et le lore, il existe de nombreux jeux de gestion où il faut en l'occurrence s'occuper de développer un village et de gérer des personnages dans un univers naturel. On peut citer par exemple "Foundation", "Dawn of man", ou "Founders of fortune"

--> Pour le style graphique un peu enfantin en presque gentillet. Certains jeux ont un aspect visuel qui correspond aux attentes du jeu comme "Crash bandicoot", "Animal crossing" ou "Les schtroumpfs"

--> Pour le personnage, j'ai décidé de partir sur des créatures mi-humaine mi-panda "les pandis" car elles reflètent un personnage mignon et attachant qui donnent envie aux joueurs de s'en occuper. Pour cela je me suis basé sur quelques personnages de jeux qui connotent aussi cet aspect, par exemple les pandaren dans "warcraft 3" ou les yordles dans "league of legends" ou les mascottes de quelques jeux comme "crash" ou "sonic".

Moodboard : Références visuelles

