

CHROMA

Projet de production Bachelor 1 Game Design, ETPA Rennes 2019-202

- Cadrage
- Analytique
- Expérience utilisateur
- Concept
- 3C
- Art

Landemaine Coline
B1GDA

Cadrage

Rappel des contraintes:

- 6 micro-jeux pour mobile (5-10 sec) dont 3 codés
- Plusieurs types de gameplay et de niveaux
- Atteindre une large communauté en attisant la curiosité et en proposant du contenu faisant du buzz
- Incarnation et forte immersion
- Thèmes et direction artistique originaux

Sujet:

Au sein d'un studio de développement mobile, et dans le cadre d'une création de jeu "Ware", nous cherchons à conceptualiser et développer une série de micro-jeux dans l'intention de réactualiser le genre et de s'en servir à des fins ludiques, économiques, sociales, ou autres, se transmettant rapidement et attisant la curiosité, touchant ainsi une large communauté fidèle.

Le caractère immersif de ces micro-jeux sera très important et permettra au joueur d'être dans une réalité différente de la sienne, de ce fait l'incarnation ne doit pas être négligée, le joueur pourra profiter d'une expérience où il évolue dans la peau d'un personnage qui fera face à diverses situations.

Spécifications:

Le genre "Ware" se caractérise par une série de micro-jeux qui ne durent que quelques secondes, 5 la plupart du temps alors le joueur doit rapidement connaître son objectif et l'atteindre. Il y a différents types de difficultés et de gameplays tels que des platformers, clickers ou encore des puzzles. Dans tous les cas le principe reste le même et repose sur une réflexion rapide de la part du joueur.

Dans notre cas nous cherchons à développer cette série de micro-jeux sur téléphone, qui est aujourd'hui un support pratique que presque tous possèdent, de nos jours de plus en plus de jeux se font sur téléphone, objets qui suivent un peu partout leurs propriétaires, dans ce contexte il est plus facile pour les jeunes joueurs enthousiastes de se donner à des sessions de jeux plus ou moins courtes en dehors de leur domicile, surtout s'ils n'ont pas accès à une console de poche. Que ce soit dans le métro ou autre type de transport, en attendant une commande ou juste pour se détendre, ces joueurs sauront trouver un équilibre entre leurs sessions de jeux intense et modérées, que ce soit à la maison, ou en dehors.

Nous utiliserons pendant le développement, l'outil framework de jeu Phaser, ainsi que les langages de programmation JavaScript et CSS.

Analytique



WarioWare, lancé en 2003 est une série de divers micro-jeux éditée par Nintendo et produite par divers développeurs, elle est composée de plus de 300 petits jeux de 5 secondes, basés sur une réflexion rapide. A chaque début de jeu, un mot clé ou un morceau de phrase est écrit à l'écran pour donner un indice de la mission donnée au joueur, ce qu'il doit faire afin d'atteindre l'objectif le plus rapidement possible.

Le joueur fait face à diverses situations, parfois ridicules voir même insensées comme repousser un intru en cliquant le plus rapidement possible ou encore en sautant simplement par dessus un ennemi, certaines situations sont même très faciles à dépasser, cependant la difficulté de la mission augmente au fur et à mesure que les niveaux s'enchaînent.

Un jeu qui concerne d'autres jeux vidéos, voici le genre Wario-like, un Party game. C'est un concept amusant qui rassemble les gens autour d'une série de mini-jeux alternés. Un jeu vidéo de type party game possède différents temps de gameplay allant de 5 à 20 secondes pour WarioWare à plus de 15 minutes pour un Wii Party ou pour les Lapins Crétins, bien que ces derniers soient plus considérés comme des séries de mini-jeux que micro-jeux.



Dans WarioWare, le personnage qui apparaît souvent est Wario, un antagoniste de la franchise Mario. Dans l'univers de ce jeu, Wario et son entourage ont créé une entreprise, nous les retrouvons donc à travers les micro-jeux, s'attelant à différentes tâches au sein de cette entreprise. Bien que les personnages de Wario sont au devant de la scène, nous pouvons déceler des parodies d'autres franchises comme celle de The Legend of Zelda, où dans l'un des jeux nous devons

cliquer le plus vite possible pour permettre à Link de dégager son épée de son socle. On peut aussi voir Mario apparaître.

Dans tous les jeux proposés, le joueur doit vite trouver quel est son objectif et l'atteindre avant la fin du court laps de temps qui lui est accordé.

Ce concept réunit les gens dans un but ludique ou même compétitif. C'est le genre de jeu qui peut réunir une famille ou un groupe d'ami dans un salon pour passer un bon moment ou même pour se mesurer aux autres.

Expérience Utilisateur

(What, Who, When, Why)

CHROMA est une série de 6 micro-jeux en temps réel, qui peut se jouer individuellement ou en groupe. Nous y incarnons Ambre, une jeune artiste dont le monde a perdu de ses couleurs, et qui souhaite les retrouver. Dans sa quête de rédemption, Ambre devra partir à la recherche des pots de couleurs, dispersés dans les représentations de son monde intérieur, à travers différents micro-jeux.

Le joueur devra faire preuve d'une rapide réflexion, user de ses réflexes et profiter du temps imparti pour remplir son objectif et collecter les pots de couleurs.

Les joueurs peuvent profiter d'une immersion où ils incarnent l'héroïne qui fait face à diverses situations et difficultés au cours de sa quête. Ils peuvent se confronter à une difficulté liée

au temps de chaque micro-jeux. Plus le joueur avance dans les niveaux, plus le temps pour collecter un pot de couleur est réduit. Echouer à un niveau les fait recommencer depuis le début de ce dernier, au bout de 3 échecs, ils doivent de nouveau recommencer la série.

C'est un jeu qui propose une expérience individuelle mais qui peut tout aussi bien être découverte en groupe. Ce format de jeu n'oblige en rien les joueurs à y jouer pendant des heures de façon intensive, bien au contraire il s'agit d'un divertissement modéré que l'on peut découvrir ou redécouvrir à n'importe quel moment pour combler un moment d'ennui ou de vide. Ce qui correspond à notre public ciblé.

Le principe du jeu reste le même que WarioWare et possède même un scénario, les micro-jeux ne s'enchaînent pas sans logique apparente, le parcours du joueur est régi par une quête qu'il doit accomplir, il sait pourquoi il se lance dans cette aventure, pas seulement pour se confronter à des mini-jeux absurdes ou simples, pas seulement pour passer le temps, il le fait aussi pour Ambre.

Avec CHROMA, on retrouve un peu une dimension RPG, où l'on suit le déroulement du scénario à travers le personnage, avec une quête principale et des annexes. L'une des caractéristiques principales de ce genre de jeu concerne l'immersion, et c'est ce que l'on cherche à avoir avec notre jeu en développement. Ce dernier saura capter l'attention de joueur grâce à son caractère immersif et son enjeu social et psychologique. La dimension narrative est donc importante.

Contraintes et challenge liés au projet:

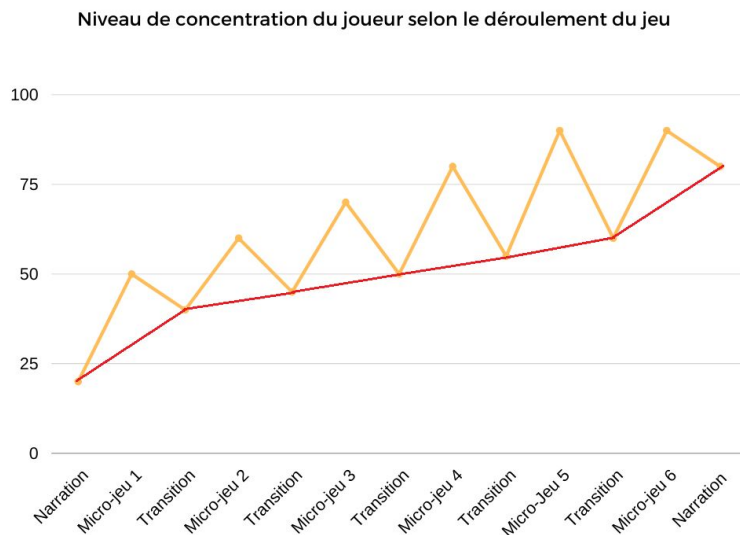
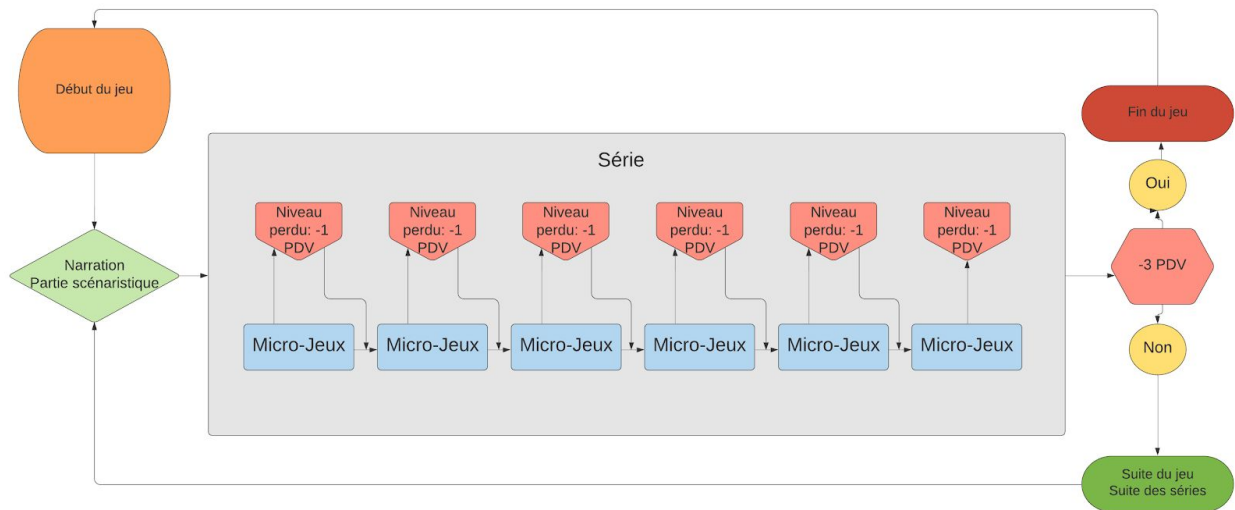
Nous pouvons relever plusieurs contraintes liées à ce projet, comme par exemple, la question de l'intégrité du scénario aux micro-jeux. Les micro-jeux se succèdent rapidement, de plus ces jeux là durent eux-même que pendant quelques secondes, rendant le rythme assez rapide, il faut donc trouver le bon timing pour pouvoir intégrer la narration sans donner une impression de hâte.

Le second challenge est aussi en rapport au premier, CHROMA consiste en une série de seulement 6 micro-jeux, même si la narration et le dialogue sont placés de façon stratégique entre les différents jeux, l'histoire et le temps de jeu reste relativement courts, il faut donc prévoir plus de gameplay et de niveaux pour instaurer d'autres micro-jeux et ainsi promettre une expérience plus agréable et complète, encore plus si le scénario prend une certaine profondeur.

La notion de couleurs peut aussi poser problème, quand il s'agit de re-colorer un monde dans un jeu, on peut penser à un concept assez enfantin, surtout s'il n'y pas de contexte derrière, on a plus l'impression d'être dans un jeu ludique, d'apprentissage des couleurs. Cependant l'état psychologique du personnage et son évolution ainsi que le style graphique du jeu ont le potentiel de contrecarrer cet aspect enfantin. Il y a aussi un message caché que tous les enfants ne pourraient pas comprendre, Ambre nous montre qu'avec sa propre force et avec l'aide d'une ou plusieurs personne(s), face à la dépression, à la décadence, nous devenons notre propre solution.

Concept

Dans CHROMA Le scénario est au coeur même du jeu, la quête motive le joueur à continuer les micro-jeux tout en profitant du gameplay et d'un d'un niveau de difficulté simple, même si au fur et à mesure le temps d'action diminue. Il y a entre chaque micro-jeu une petite transition de quelques secondes, faisant office de repos cognitif et indiquant si le joueur a réussi le niveau ou non.



Sur ce graphique nous pouvons voir l'état de concentration du joueur en fonction des niveaux qui passent. Le timer se réduisant petit à mesure que les niveaux s'enchaînent,

une difficulté grimpante, mais toujours raisonnable s'instaure. Les mécaniques de jeu quant à elles, ne changent pas et restent toutes aussi simples et instinctives. La concentration du joueur est proportionnelle à l'intensité des micro-jeux, elle augmente donc mais redescend aux moments de pause, le joueur peut relâcher sa concentration, paradoxalement il peut ouvrir tous ses sens, prêter attention à ce qui peut suivre lors des transitions.

La concentration pousse notre conscience à écarter tout élément qui pourrait troubler notre point de réflexion et notre objectif, tandis que l'attention concerne au contraire, l'ouverture de tous les sens pour laisser passer un maximum d'information. Le joueur est donc tout d'abord sous un état d'attention, où il va appréhender ce qui va suivre, il va faire attention à ce qui l'entoure en jeu, prendre en compte son environnement, son personnage, ce qui s'affiche à l'écran et bien d'autres éléments pour pouvoir cerner l'objectif à atteindre. Ensuite il passera de cet état à celui de la concentration, après avoir compris son objectif, il va tout faire pour l'atteindre le plus vite possible afin de compléter le niveau et de passer au suivant.

La ligne rouge sur le graphique ci-dessus représente le repos cognitif du joueur lors des transitions et des moments narratifs. Tout comme le niveau d'intensité du jeu, elle augmente car elle suit l'évolution de la courbe de concentration, le joueur se relâche entre les niveaux, mais garde tout de même son objectif en tête, appréhendant la suite du jeu, donc le niveau de concentration ne redescend pas totalement.

L'état de concentration du joueur s'amplifie dès le début, car c'est là que l'intrigue se développe, c'est à ce moment là que sa quête va lui être attribuée, la partie narrative va susciter de l'intérêt, il va connaître l'objet de sa quête et ce qu'il doit faire pour l'atteindre. Tout à la fin du graphique, son état de

concentration ne redescend pas totalement, même si le dernier micro-jeu de la série se termine, car nous retrouvons une autre partie narrative, la suite de l'histoire une fois l'objectif atteint mais aussi la raison pour laquelle le joueur joue.

Synopsis et références:

"Rien ne va plus dans la vie d'Ambre. Cette dernière, attristée et dépassée par une série de mauvais événements, se considère comme effacée de ce monde, qui a désormais perdu de ses couleurs. Vous devez l'aider ! Accompagnez-la dans sa quête de rédemption et d'acceptation en recherchant les différents pots de peintures dispersés à travers différents micro-jeux."

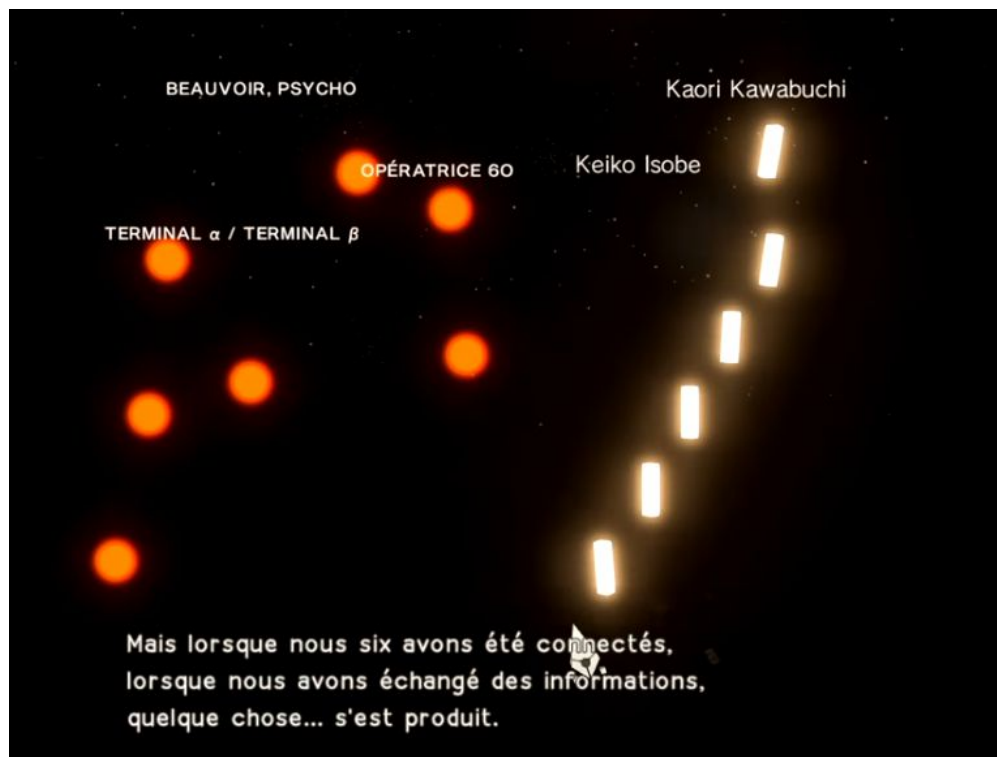
Dans CHROMA au début, Ambre s'adresse directement à nous. Il s'agit de briser le quatrième mur, une mise en abîme permettant de créer une interaction entre le jeu et le joueur.

C'est un procédé intéressant qui est utilisé dans plusieurs jeux comme Undertale où Flowey explique au joueur qu'il peut contrôler son système de sauvegarde, ce que l'on retrouve



aussi dans NieR:Automata, où les Pods habituellement sans émotions, affirment qu'un véritable liens s'est créé entre eux 2, les 3 personnages centraux et le joueur, comme si ce dernier était un membre de l'équipe. Ces Pods

demandent aussi au joueur de prendre une lourde décision concernant sa sauvegarde.



Ils préviennent de ce fait qu'il est le seul à pouvoir décider si les androïdes de l'histoire peuvent continuer à vivre ou non, que le choix de vivre un autre lendemain est sien. Le joueur combat ainsi les crédits de fin pour pouvoir aller à l'encontre même de ce qui était censé être la fin du jeu.

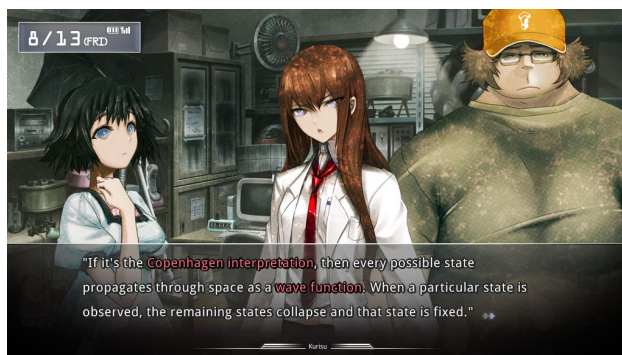
Nous pouvons prendre d'autres référence dont la mise en abîme est placée de façon moins subtile comme dans Rayman 2 et Deadpool: Deadpool où les personnages s'adressent au joueur lors des tutoriels ou bien encore pour appuyer sur une touche en particulier.



esquisse d'Ambre

Nous nous retrouvons donc au début face à Ambre, qui nous explique sa situation, comme si elle s'adressait à nous. Le joueur ne vit pas à travers Ambre, il fait parti de cet univers, et Ambre le sait, elle lui parle comme si il était avec elle et qu'il avait le pouvoir d'interagir avec.

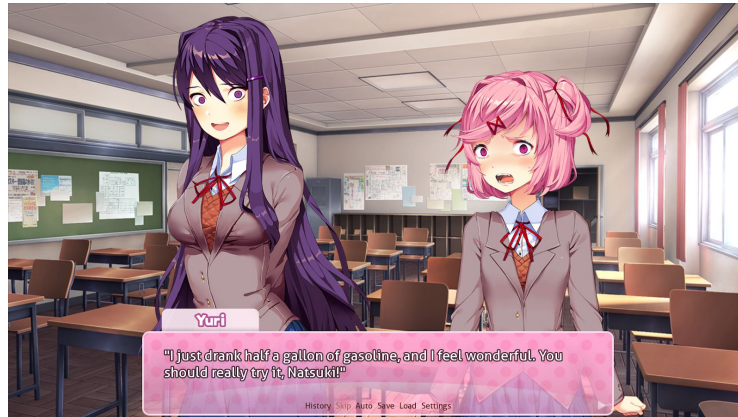
Après un dialogue d'introduction avec elle, le joueur l'accompagne dans une série de 6 micro-jeux et d'atteindre chaque pot de peinture afin de recolorer petit à petit son monde, dans l'espoir d'aider Ambre à traverser cette mauvaise passe. CHROMA n'est pas seulement une série de micro-jeu, c'est aussi un message pour tout ceux qui sont en plein passage de tristesse ou de vide, ils sont eux même la clé vers le dépassement de cette situation.



Steins;Gate

La partie narrative est construite sur une base à la Visual Novel, un genre de jeu-vidéo roman où l'interface est constituée d'un cadre complété avec un texte, racontant l'histoire, montrant les conversations

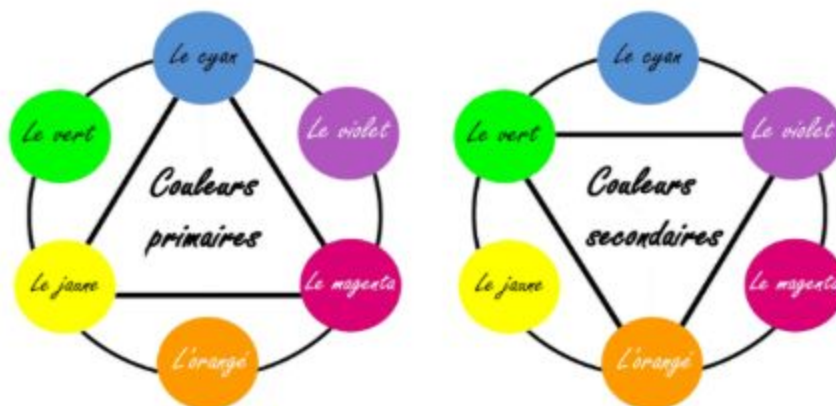
ainsi que d'un fond et de personnages. Le joueur a parfois la possibilité de faire un choix, influençant la tournure du scénario.



Doki doki Literature club

Notion des couleurs:

Dans les 5 premiers niveaux, nous avons 1 pot de couleur différente, représentant des couleurs primaires et secondaires dont le cyan, le magenta, le jaune, le vert, l'orange et le violet.



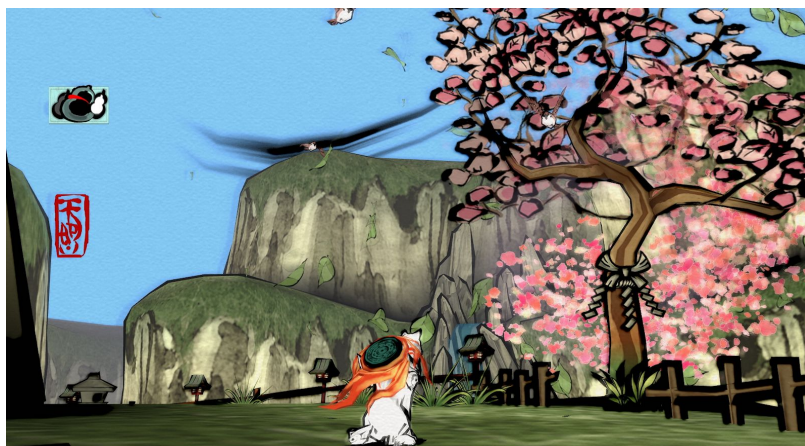
Le monde d'Ambre retrouvant ses teintes petit à petit, il ne lui reste qu'à se faire face à elle même et s'accepter, pour cette symbolique, le boss final est représenté par sa propre copie, comme un double d'elle même qu'elle devra atteindre et toucher, pour ensuite récolter la couleur orange (symbolisant la chaleur, le dynamisme et l'appel de la joie).

Ce principe des couleurs, on peut le retrouver dans Ōkami, un jeu dans lequel Amaterasu, déesse du soleil et de la lumière, réincarnée dans le corps du loup Shiranui, a pour mission de recolorer le monde et de chasser les ténèbres en récupérant toutes les techniques du pinceau céleste.



Le jeu a su toucher sa cible en proposant un gameplay peu commun, tout est centré sur le pinceau, qui influe sur le décors en fonction de ce que décide le joueur, les 15 techniques de pinceau qu'il doit retrouver

offrent 15 mécaniques de jeu différentes, comme réparer des objets, faire apparaître le soleil, changer le jour en nuit ou encore faire refleurir des plantes.

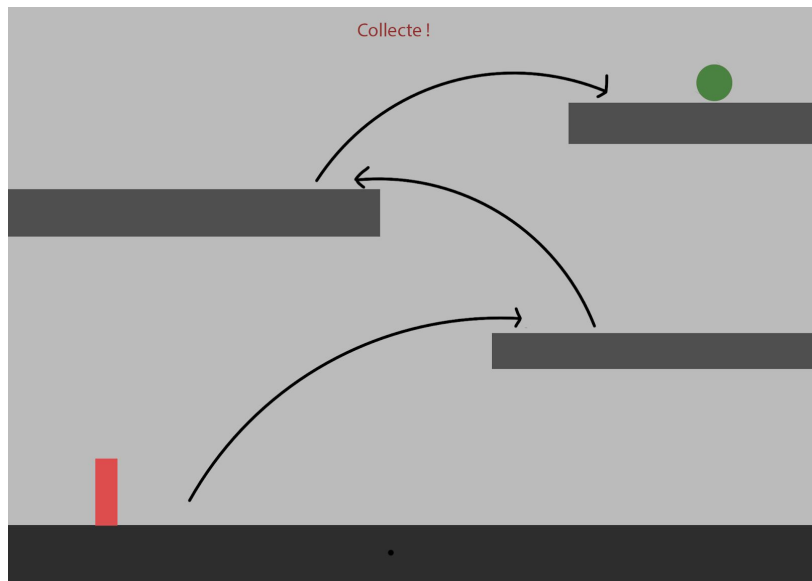
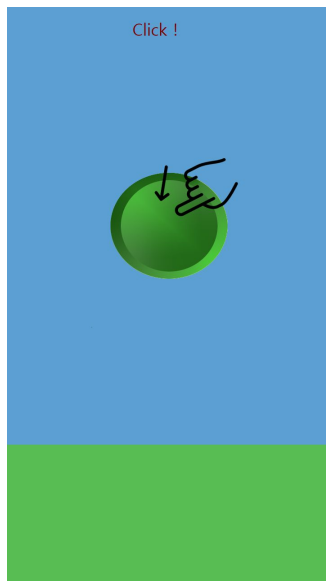


Ōkami se distingue aussi par ses graphismes très originaux qui rappellent les estampes japonaises grâce au cel-shading. On peut même remarquer une texture de papier de riz ainsi que des contours noirs, très marqués, comme si c'était de l'encre de chine.

Les 3 C: Control, Camera, Character

CHROMA est un jeu développé pour mobile Android et iOS. l'interaction avec le jeu se fait donc par l'écran, le joueur selon les micro-jeux proposés, pourra se servir des inputs de direction ou d'action pour pouvoir par exemple récolter ou pour pouvoir sauter etc...

L'interface est très simple, il n'y a que très peu d'information écrite pour ne pas fatiguer les yeux ou donner un sentiment de confusion au joueur, seul le personnage et son entourage sont importants. La consigne mot clé reste la seule écriture que l'on peut lire durant la phase de gameplay, en dehors de la partie narrative.



aquettes de l'interface

En ce qui concerne le personnage et son mouvement, il se déplace en fonction de ce que lui indique le joueur grâce aux touches directionnelles affichées à l'écran il peut courir à une cadence plus ou moins normale et sauter pour répondre à diverses mécaniques, mais il ne peut s'accroupir ni ramper. Son point de vue diffère selon les micro-jeux. Dans celui du labyrinthe par exemple, on le retrouve en 2D vue $\frac{3}{4}$ alors que dans le platformer, on ne le voit que de côté. Dans tous les cas, nous avons une caméra fixe qui suit le joueur. Dans un micro-jeu de clicker, nous nous retrouvons même à la place d'Ambre, dans ce cas-ci, le personnage est le curseur. Ces différents points de vue ont pour objectif de pouvoir proposer une dynamique de jeu ainsi que de la variété pour continuer à stimuler l'attention du joueur.



Sprite d'animation d'Ambre pour le platformer game

Le champs de vision du joueur reste limité, il ne peut voir que ce qui s'affiche à son écran, c'est à dire qu'il ne peut pas zoomer ni dézoomer, ni tourner sa caméra, l'objectif étant plus ou moins simple à cerner, il n'est pas nécessaire de partir à la recherche d'informations hors champs, puisque cet objectif se trouve toujours à la portée du joueur dès le début du micro-jeu.



Lors de chaque fin de niveau un écran assombri avec le personnage d'Ambre apparaît pendant quelques secondes pour indiquer l'état de victoire ou de défaite du joueur,

ainsi que l'arrivée du prochain micro-jeu. Cette petite transition ne dure que quelques instant, 5 secondes précisément, donc le joueur ne doit pas se relâcher totalement et rester un minimum vigilant pour la prochaine consigne.

Ambre est déjà un personnage prédéfinie, il n'est pas possible de la customiser, le but en réalité n'est pas de l'incarner pleinement mais plutôt de l'accompagner dans l'aventure en tant que second personnage. Mais elle possède tout de même un design bien spécifique, quoique simple étant donné son état psychologique au début du jeu.

ART

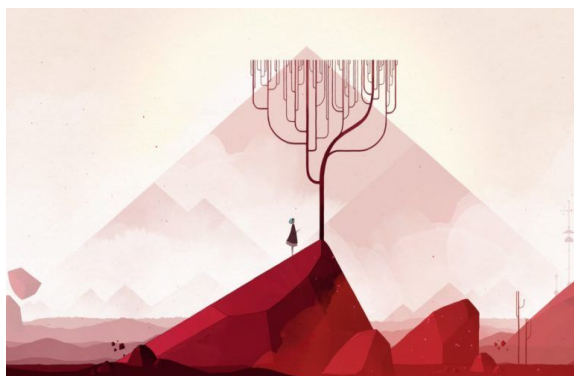
L'histoire commence dans un univers terne. Artistiquement parlant, le noir et le blanc sont considérés comme des couleurs puisqu'ils apparaissent dans les palettes, qu'elles soient digitales ou traditionnelles. En revanche, du point de vue scientifique, le noir et le blanc ne sont pas des couleurs, l'un concerne justement l'absence de lumière, due à l'absorption des longueurs d'ondes de cette dernière, tandis que l'autre, c'est tout le contraire, il s'agit de l'addition de toutes les couleurs, qui peuvent se décomposer. De ce fait, le monde du début demeure sans couleurs.

Il ne s'agit cependant pas que d'une justification scientifique, c'est aussi la matérialisation d'un état psychologique, Ambre est une jeune fille dépressive qui ne trouve plus aucun bonheur, ni engouement dans ce qu'elle fait, sa vision des choses est fade, sa vie est caduque, et son univers, sans couleurs, devant une

telle détresse, le joueur se retrouve à l'accompagner dans sa quête de rédemption, il agit avec elle pour qu'elle se sente mieux et retrouve une joie de vivre. Plus on avance dans les niveaux, plus les décors deviennent colorés, tout comme son état mental.

Cette évolution se retranscrit aussi sur le design du personnage, nous avons au début une Ambre sans expression, comme morte, elle est elle même représentée en noir et blanc. Au fur et à mesure, tout comme ce qui l'entoure, on la voit se re-colorer petit à petit et arborer un sourire.

Elle évolue dans un paysage assez poétique et mélancolique, il ne s'agit pas d'une représentation du monde réel tel qu'il est, mais plutôt une matérialisation de *son* univers à elle. Ce choix a pour but de laisser le joueur se détacher de la réalité et de découvrir une partie du monde d'Ambre, fantaisiste et à l'aspect aquarelle, dans le même esprit que ce que l'on peut avoir avec GRIS ou encore Child of Light.



Les graphismes, bien qu' originaux n'ont pas pour but premier de retenir l'attention du joueur puisque celui-ci a un objectif

précis à atteindre le plus vite possible, mais en revanche il s'agit avant d'octroyer un aspect immersif et différent de ce que l'on peut trouver habituellement sur mobile, CHROMA doit s'inscrire dans le monde vidéoludique aussi bien par son message que par ses décors. L'environnement ni trop enfantin ni trop adulte convient parfaitement pour un public adolescent.

Logo:



Le logo se divise en deux parties, il commence avec Ambre, toute en couleur, portant un pot de peinture dans son dos, ensuite vient le titre, dont la typographie est très simple, le point d'intérêt se trouve encore une fois dans la couleur, là où Ambre n'est pas, le texte est grisé, mais plus on se rapproche du personnage, plus le texte devient coloré avec du jaune, qui est aussi la couleur que porte Ambre, représentant la chaleur et la joie. Ce logo montre en lui-même le concept du jeu.

Moodboard:



les jeux Limbo et Désiré sont les deux principales références pour les micro-jeux en noir et blanc. Dans ce genre de jeu, des thématiques sérieuses sont abordées, d'où l'absence de couleurs, par exemple dans Limbo, nous sommes à la place d'un garçon qui évolue dans un purgatoire entre la vie et la mort, un univers monochromatique et malaisant. Tandis que dans Désiré, nous partageons le quotidien d'un jeune homme souffrant d'achromatie, l'empêchant de visualiser les couleurs.



Gris, Child of Light et Lucid Dream sont les références pour les micro-jeux qui sont aussi bien en noir et blanc, ou en couleurs, de par leur style graphiques aquarelle, de plus les personnages de ces jeux évoluent dans des mondes parfois oniriques et fantaisistes.

Illustrations et maquettes des backgrounds des micro-jeux:



Ce background est celui du premier micro-jeu, un clicker. Il est en noir et blanc, ainsi qu'avec des nuances de gris, c'est une représentation de ce que voit Ambre, sans couleurs.

Pour celui-ci, nous pouvons voir que le ciel est teinté de rouge, les piliers quant à eux sont restés en nuances de gris, l'univers reprend de ses couleurs petit à petit au fur et à mesure que l'on progresse dans la série.





Ce background appartient à l'un des derniers micro-jeux, seul Ambre demeure en noir et blanc, alors que le monde lui, a retrouvé toutes ses teintures. C'est seulement à la fin du dernier micro-jeu qu'Ambre pourra elle aussi arborer ses couleurs.
