

PLAYGROUND

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

Table des matières

Table des matières	2
Partie 1 : Le Fond	3
1) Cadrage.....	3
Contexte :.....	3
Spécifications :.....	3
2) Analytique.....	4
Références & Analyse :.....	4
Conclusion :.....	5
3) Expérience Utilisateur	6
4) Concept.....	7
5) Les Trois « C ».....	8
1- Camera :	8
2 – Control :	8
3 – Character :	8
Partie 2 : La Forme	9
1) Art	9
2) Logo	10

Partie 1 : Le Fond

I) Cadrage

Contexte :

Réactualiser les jeux de type « Ware », en devenir une référence suffisamment flexible pour pouvoir s'adapter à plusieurs stratégies.

La production artistique s'oriente vers du contenu fort en incarnation et en détachement.

Spécifications :

Le jeu s'adressera avant tout aux adolescents européens/occidentaux au profil de joueurs enthousiastes. Afin de générer une communauté, on souhaite créer le buzz avec un jeu qualitatifs doté d'éléments suffisamment marquant pour intéresser la cible.

Le jeu sera conçu et codé pour l'utilisation sur téléphone portable, ce qui permettra de davantage atteindre le public cible du jeu.

La majorité des téléphones ayant un écran au format 16/9, nous décidons d'utiliser ce format pour nos micro-jeux.

Le genre sera donc le « ware » qui est caractérisé par un condensé court et intense de nombreux micro-jeux les uns à la suite des autres.

Le jeu sera codé en javascript à l'aide de phaser 3, quant aux visuels, ils seront créés avec les logiciels de la suite adobe.

Le rendu final aura lieu le 17/06/2020.

2) Analytique

Références & Analyse :



WarioWare, le jeu définissant le genre, il se découpe en plusieurs niveaux qui sont eux-mêmes découpés en plusieurs micro-jeux s'enchaînant à toute vitesse au sein d'un niveau. Chaque micro-jeu peut exister en plusieurs difficultés. Chaque niveau est contextualisé par une mise en scène loufoque qui fait également office de transition pour les micro-jeux. Dans chaque niveau, le joueur à un nombre de vie limité et ne doit pas échouer trop de micro-jeux pour ne pas perdre.

Les micro-jeux s'enchaînent donc rapidement et bien souvent la difficulté sera de trouver à temps ce que le jeu attend de nous avec pour seuls indices les éléments visuels ou des ordres simples.



Rythme Paradise Megamix, ce jeu ayant été créé par une équipe dont certains membres ont également participé à la production de WarioWare, pour la même entreprise, des

similitudes seront à prévoir. Cependant, Rythme Paradise Megamix (suite de Beat the Beat : Rythme paradise et de Rythme Tengoku) n'est pas réalisé suivant les codes de WarioWare, ici les micro-jeux sont soigneusement séparés et constituent en eux-mêmes de courts niveaux à battre. Une autre différence se situe au niveau des indication, ce que doit faire le joueur est explicitement dit : il doit appuyer au bon moment, maintenir appuyé, ... On mentionne le bouton à appuyer bien que l'utilisation du stylet de la console soit également valide. Cette fois la difficulté est de réussir le niveau au rythme de la musique afin d'obtenir le plus gros score possible.



McPixel, le but de ce jeu est d'empêcher une explosion, chaque niveau est composé de plusieurs panneaux, chaque panneau est une scène fixe où l'on peut interagir avec différents éléments, on doit trouver le bon ordre d'interaction sans se tromper en moins de 20 secondes pour réussir le panneau. Le niveau répète les panneaux échoués jusqu'à ce qu'on les réussisse tous, le ton est humoristique et perdre peut s'avérer aussi drôle que gagner.

Conclusion :

Le genre Ware se caractérise par ses micro-jeux rapides d'une durée de quelques secondes très intenses dans lequel le joueur est mis à l'épreuve. Les commandes sont simples et la prise en main est donc facile pour concentrer l'expérience sur les jeux. L'échec n'est pas punitif cependant et une seconde chance est souvent accordée. Dans un jeu complet, les micro-jeux sont entrecoupé d'une mise en scène ou d'une transition pour relâcher la pression sur le joueur.

3) Expérience Utilisateur

L'expérience utilisateur sera similaire aux autres titres du genre, principalement axée sur la réflexion et l'exécution, cependant, nous aimerions également rajouter un axe compétitif dans le jeu, par l'ajout d'un mode multijoueur par exemple.

Dans WarioWare, l'expérience utilisateur se rapproche davantage de ce que nous voulons proposer aux joueurs, où la réflexion et l'exécution se déroulent parallèlement contrairement à Rythme Paradise Megamix où l'on prône davantage un déroulement en deux temps et où l'anticipation sera plus importante, on réduit le mystère pour éviter une potentielle frustration du joueur de se sentir perdu face à un des jeux.

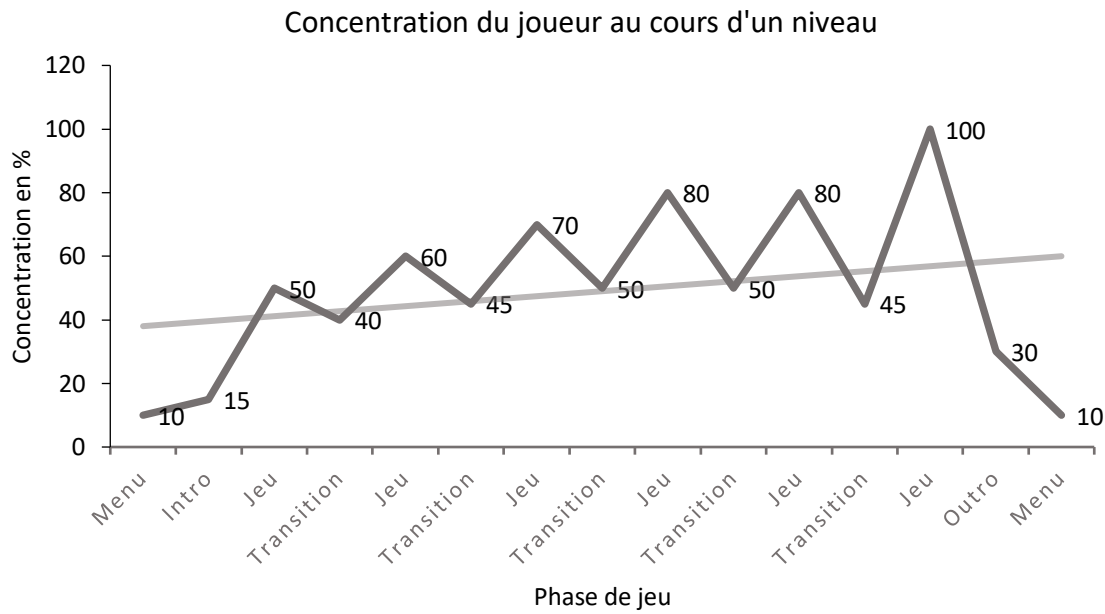
Cette frustration constitue pour nous la première contrainte, néanmoins une progression contrôlée peut contribuer à l'effacement de la contrainte en préparant le joueur au genre et à la philosophie de nos jeux et donc en le poussant à anticiper.

L'avantage de garder la réflexion en parallèle de l'action est de créer une dynamique encore plus intense durant ce court laps de temps. Notre intention est donc de créer une dynamique entre le joueur et le jeu, car au fur à mesure du jeu, le joueur progresse et en attend toujours plus du jeu, en proposant une expérience courte et intense, nous nous assurons de ne pas lasser dès le début notre joueur quel que soit son niveau sur le jeu puisqu'il ne saura jamais à quoi s'attendre.

Afin de susciter les discussions autour du jeu, de lui créer sa communauté, les jeux seront tous pensés pour inclure un mode compétitif accueillant plusieurs joueurs en temps réel dans une grande compétition où le joueur ayant gagné le plus de jeux l'emporte. Pour différencier les joueurs dans les jeux, chacun pourra personnaliser son avatar avec des cosmétiques disponibles dans un magasin dont la monnaie se génère en jouant et en gagnant des défis.

4) Concept

En accord avec ce qui a été dit précédemment, le jeu se déroulera par tranches de jeux intenses entrecoupé par diverses transitions suivant le graphique ci-contre :



Ainsi, le but est d'observer une montée en intensité progressive parsemée de pause pour ne pas surmener le joueur et ainsi maintenir l'intérêt du joueur envers le jeu.

Ensuite, la durée de chacune de ces phases pondère l'influence de l'intensité, ainsi, les jeux sont de plus en plus long et difficiles, ce qui augmente leur intensité, notamment pour le niveau final, de plus, plus l'intensité est élevée, plus le relâchement lors de la transition est intense. Il faut donc contextualiser les transitions pour mesurer l'intensité à laquelle le joueur doit s'attendre, notamment pour le niveau final. On observe d'ailleurs, qu'avant ce-dernier, on stabilise l'intensité pour mettre en confiance le joueur et pour marquer une séparation avant l'ultime défi du niveau.

Cependant l'accès à cet ultime défi est limité à ceux ayant réussi une certaine proportion des micro-jeux précédent, ainsi les jeux s'enchainent jusqu'au dernier niveau, si l'on a pas été suffisamment performant, on nous propose soit de recommencer soit de quitter vers le menu.

5) Les Trois « C »

Note : Les 3C abordés dans cette partie concernent l'interface et non les micro-jeux qui auront leurs 3C détaillés dans leurs documents respectifs.

1- Camera :

Le jeu étant conçu pour l'emploi sur téléphone portable, il faut garder en tête que le format de l'image sera particulier. Nous voulons garder une approche accessible pour le joueur occasionnel et donc nous choisissons de conserver la vue originale d'un téléphone tenu à une main, à la verticale.

Pour chaque micro-jeu, nous conservons une caméra fixe afin que toutes les informations soient directement à disposition du joueur

2 – Control :

Toujours avec la contrainte du téléphone, l'interaction entre le joueur et le jeu sera tactile et les boutons seront apparents au bas de l'écran, pour faciliter la prise en main par les pouces. Les boutons devront être suffisamment grands pour le confort de l'utilisateur mais également espacés pour éviter certains problèmes, de plus, les boutons ne doivent en aucun cas bloquer la vision sur le jeu du joueur. Dépendant du micro-jeu et de l'utilité des boutons il y aura plusieurs variations quant à la disposition ou l'apparence mais ces paramètres seront toujours pris en compte lors de leur conception.

3 – Character :

Ce dernier point sera le plus vague puisqu'il est le plus dépendant du entre chaque micro-jeu. Globalement, chaque micro-jeu aura ses propres besoins vis-à-vis de la façon et du contexte par lequel il est conçu.

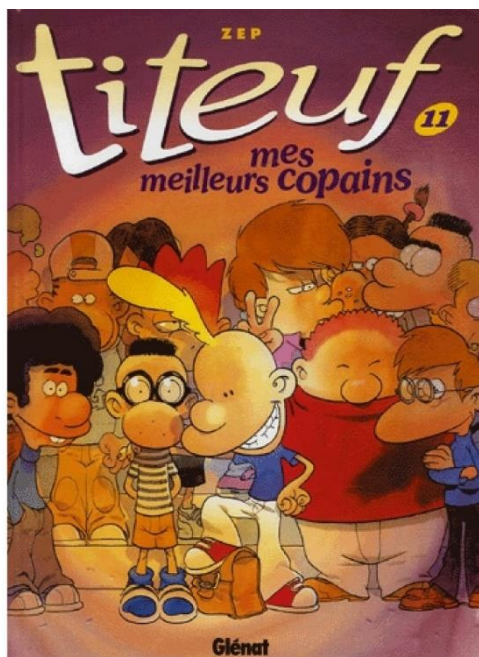
Partie 2 : La Forme

1) Art

Le jeu s'adresse principalement aux adolescents, c'est dans cette optique que nous avons décidé de contextualiser le jeu dans une compétition de jeux que pourrait avoir des enfants entre eux.

Le concept est donc de proposer des micro-jeux dans le thème d'une compétition entre mêmes, des jeux puériles qui suscitent le rire ou des épreuves plus classiques, pariant alors sur la nostalgie pour les plus vieux. Le joueur incarne un de ces enfants qui participe à ces jeux. Pour l'aspect visuel, nous ne voulons donc pas un aspect trop « parfait » et donc on souhaite quelque chose de très stylisé.

Comme références, nous avons le travail de Jamie Hewlett pour Gorillaz dont voici un exemple tiré de Dirty Harry, single du groupe Gorillaz sortie en 2005.



Une autre référence serait la bande dessinée de Zep, intitulée Titeuf qui lui aussi dépeint les enfants d'une manière stylisée intéressante, on note aussi le travail du décor qui pourrait nous être utile.

En somme, nous recherchons une stylistique originale pour représenter les enfants qui sont au cœur du jeu.

2) Logo



Le nom choisit pour le jeu est « Playground » afin de rappeler l'univers dans lequel le jeu et donc le joueur évolue. Pour rester dans cet univers, le logo s'inspire des graffitis et tags de rues, le moodboard ci-contre a été réalisé en tenant compte de cette intention de base.

Ainsi le but était d'obtenir un gros lettrage très coloré (avec des couleurs chaudes pour les énergies qu'elles dégagent). Un fond a également été réalisé afin de pouvoir placer le logo n'importe où facilement, c'est ainsi que nous obtenons le résultat suivant :

