

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



Cadrage

Rappel du contexte

Nous avons intégré les équipes d'un studio de développement mobile assignées au développement d'une nouvelle production : un jeu de type "Ware" pour mobile.

Contraintes :

- Genre de gameplay : action-puzzles (gameplay différent pour chaque jeu)
- Temps de partie : 10 secondes (+5 secondes de tolérance si justifié)
- Contrôles : 2 inputs max ; directions + contrôle au choix (peuvent être utilisés indifféremment dans chaque jeu)
- Score et éventuelles préférences de jeu sauvegardées entre les scènes

Spécifications

Un jeu de type "Ware" pour mobile, dont l'intention est de réactualiser le genre et de se positionner comme modèle de référence, en proposant un format flexible s'adaptant à diverses stratégies, autant au niveau de sa cible que de son contenu. Les cibles sont les adolescents européens/occidentaux, au profil joueur enthousiaste "Time-Filler".

Analytique

Le type “ware” est un jeu a propos de jeux. Ils consistent à une succession de mini-jeux. l’avantage des jeux de type “ware” sont leur rejouabilité, ils ne consistent pas à garder le joueur durant plusieurs heures mais plus dans le fait de les faires revenir

Références

WarioWare Gold



Mario Party 9



Rhythm heaven



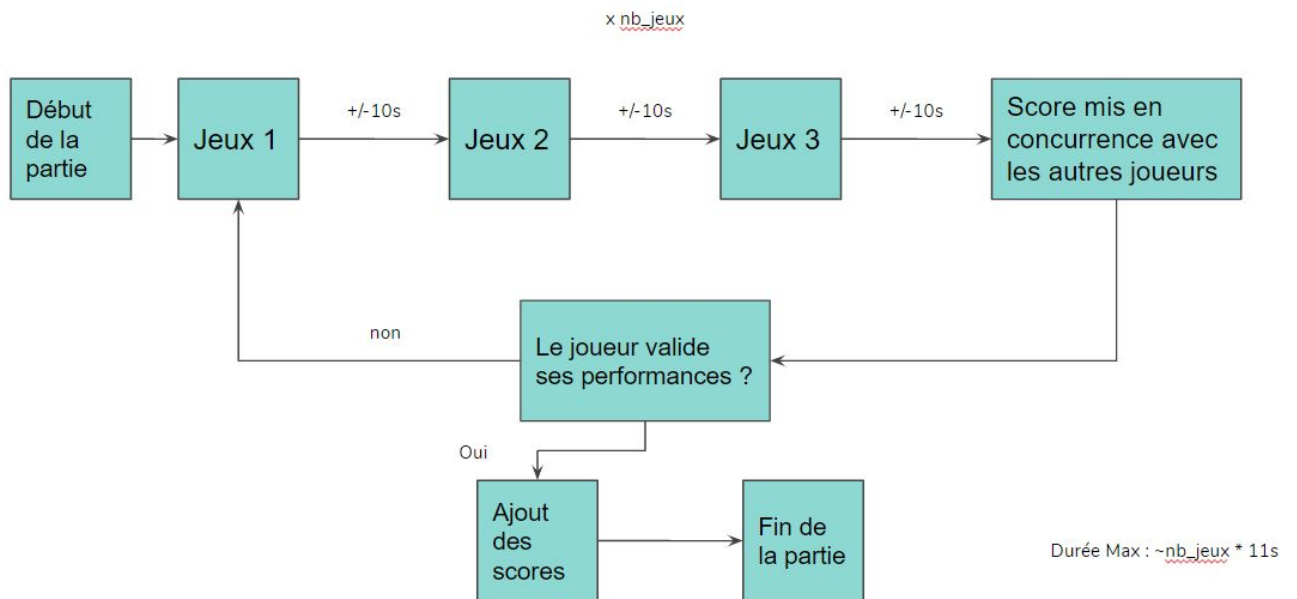
Expérience Utilisateur

Le jeu permettra au joueur de challenger ses réflexes, timing et son measurement tout en lui proposant de défier d'autres joueurs. Les micro-jeux proposent au joueur de détruire la planète en lui faisant effectuer lui-même les actions pour le sensibiliser, à la fin du cycle de jeu les joueurs obtiendront un score de destruction de la planète.

Concept

Le concept de ce “Ware” game est de sensibiliser la communauté autour de l’écologie. Il se fera par le biais d’un score de destruction de la planète. Les jeux proposeront au joueur de détruire / piller la planète, comme par exemple coupé le plus d’arbre en 10s, récupérer le plus de pétrole, jeté le plus de déchet chimique dans l’océan.

Partie Type



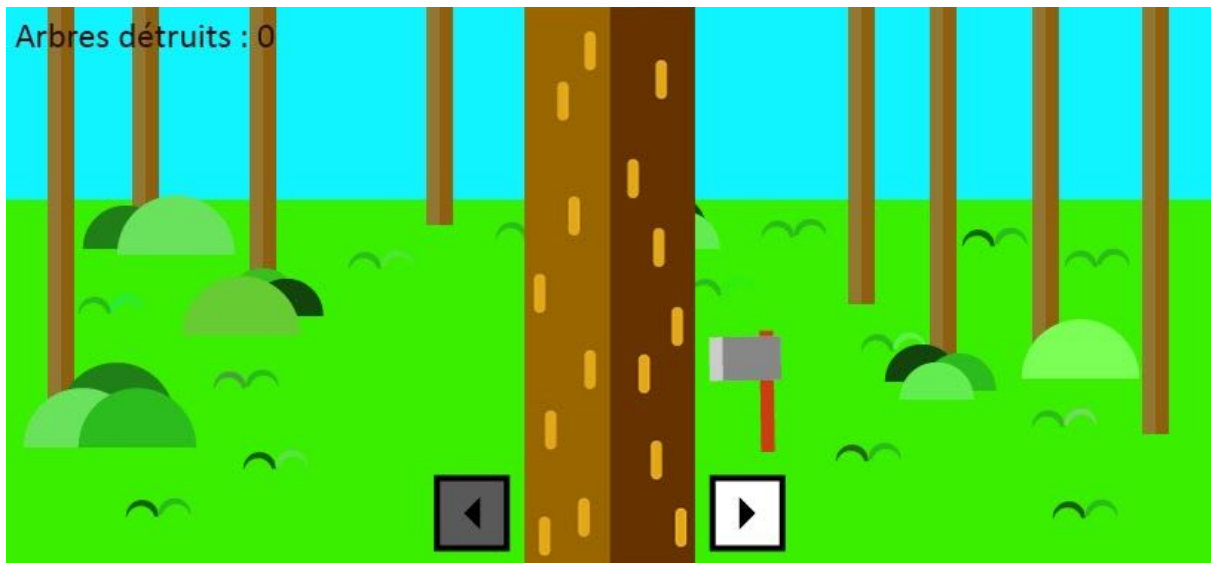
3C

Pour tous les micro jeux la caméra est fixe.

Le joueur incarnera celui qui fait les actions, il pourra incarner différent type de réceptacle (Un homme, Une entreprise etc...).

Ce qui change entre chaque micro jeu sont les contrôles qui vont varier: appuyer sur une ou deux touche, mâcher un bouton, glisser déposer ou bien cliquer sur certaine zone dans un ordre précis

Première maquette:



les contrôle sont les deux flèches directionnelles, quand le joueur appuie sur la bonne la suivante est déterminé au hasard.



Ici le joueur devra cliquer de façon répétitive sur la pompe pour extraire le plus de pétrole

Art

Pour mes choix de direction artistique, j'ai opté pour des aplats de couleurs sans contour en essayant d'utiliser le plus de formes géométriques, il ne possède pas d'ombres.

Il est vrai que cette DA n'est pas spécifique au public cible mais y convient tout autant

