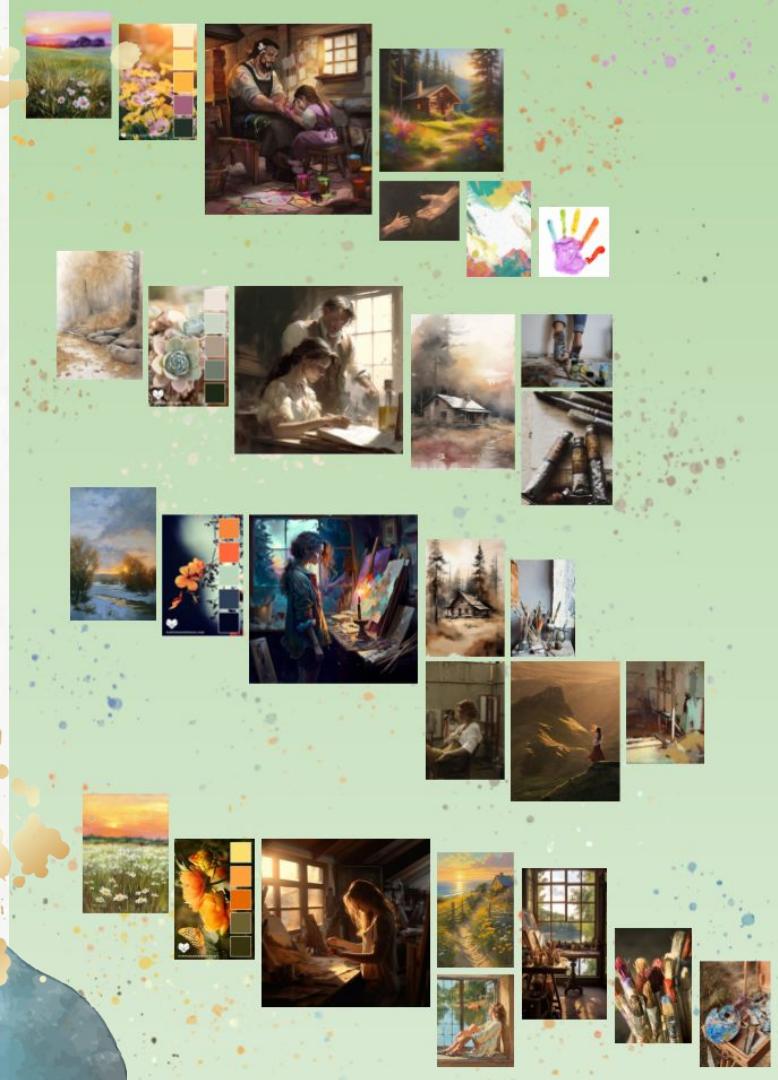


# Paint lovers

Canvas filled with memories



# Introduction

- Jeune peintre
- Environnements peints
- Objectifs : explorer / remplir des toiles
- Création au cœur du Gameplay
  - ◆ Exploration
  - ◆ Observation
  - ◆ Reproduction

# Puzzle game artistique



# Introduction

Genre

Puzzle Platformer



Plateformes



Outils



# Cadrage



# Introduction

# Cibles

## Explorers (Bartle Taxonomy)

→ Leviers d'engagements



Curiosité et Imprévisibilité



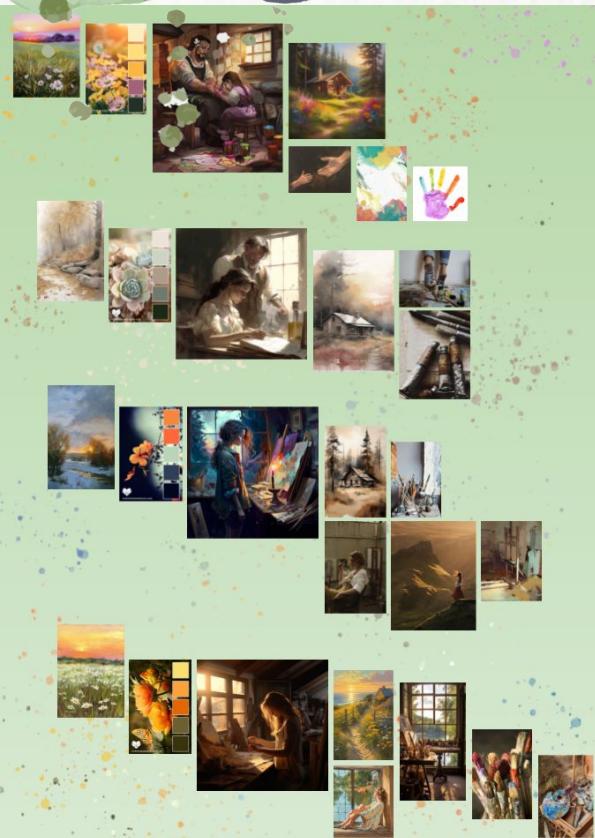
Immersion



Créativité et autonomie



MDA



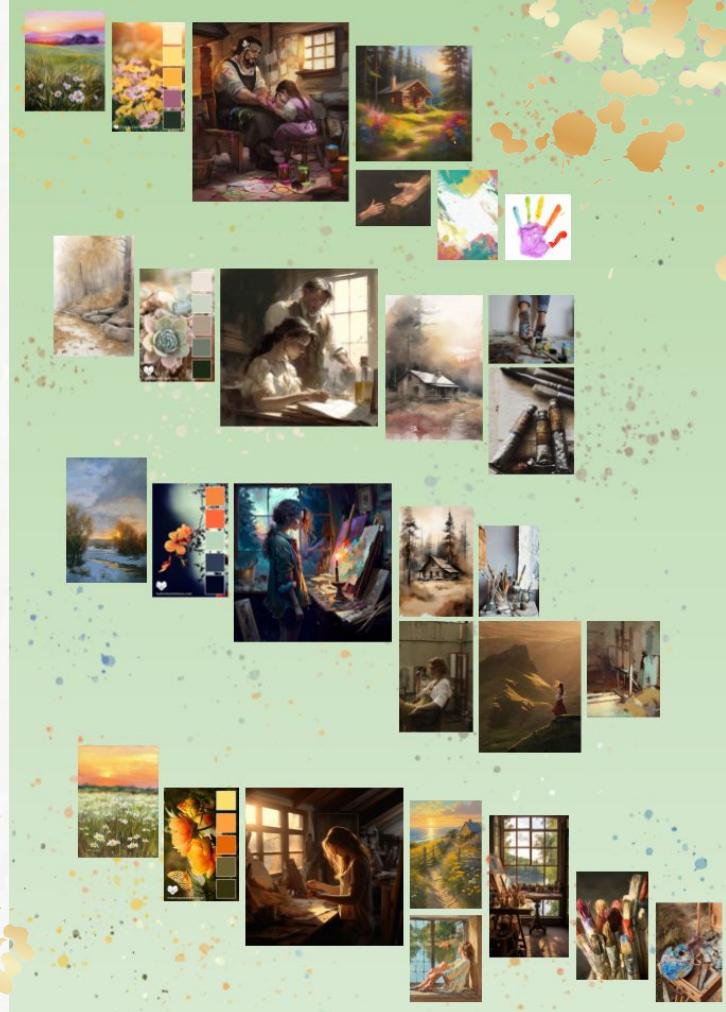
# Champ esthétique



# MDA

## Univers

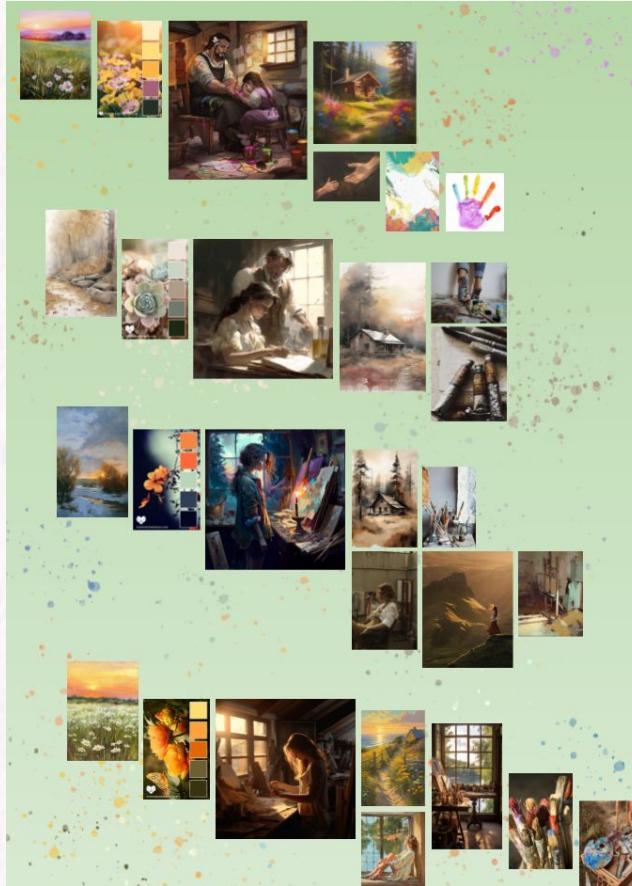
- Étapes de la vie du personnage sous forme artistique
- Environnement de campagne
- Accent porté sur la nature
- Atelier de peinture, espace familial



# MDA

Été  
Automne  
Hiver  
Printemps

## Thématiques



Enfance, confort,  
innocence, lumière

Adolescence, grisaille,  
lassitude, amertume

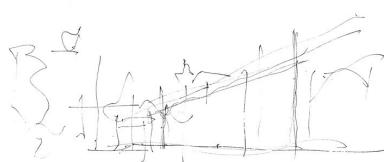
Mort, solitude, vide,  
perte d'inspiration

Renouveau, acceptation,  
beauté, couleurs

# MDA

## Direction artistique

- Importance de la peinture, sous toutes ses formes
- Liens entre style graphique et séquences narratives





MDA

# Verbs

01



Se déplacer

Déplacement latéraux

02



Interagir

Interaction avec toutes sortes d'éléments dans le niveau

03



Observer

Faire le focus sur un élément du niveau, pour en découvrir le *pattern* artistique

04



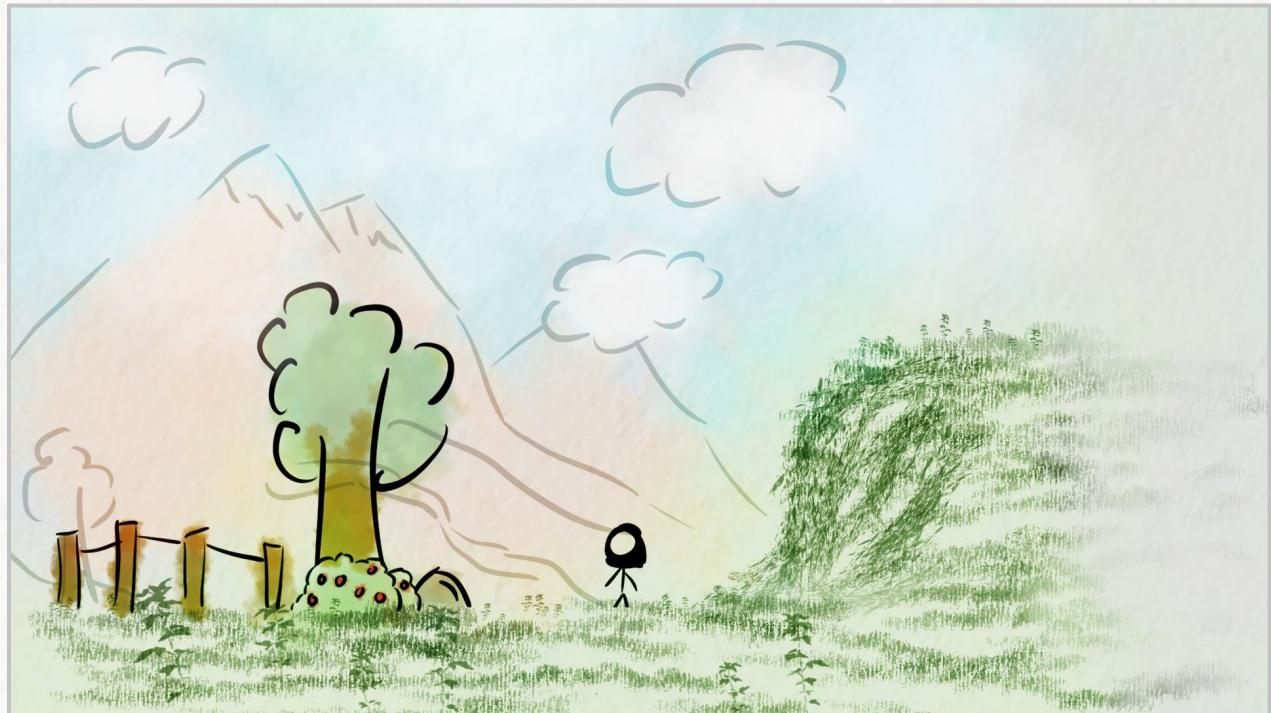
Peindre

Peindre sur la toile pour faire apparaître des éléments dans le niveau

MDA

## Situation 1/3 - Contexte

- Elements interactibles
- Suite du niveau en hauteur
- Comment passer ?



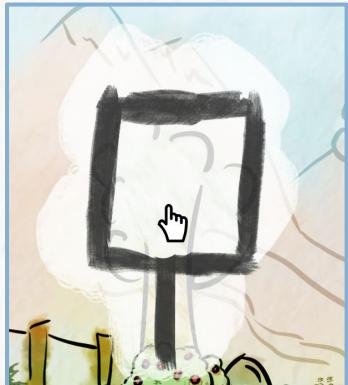
# MDA

# Boucles de Gameplay - Focus

## Objectif



Apprendre comment reproduire un élément capable de débloquer une situation.



## Ressources



Éléments présents dans l'environnement.

### Signs :

Assets détachés du background, coloration en survol, icône de souris.

## Challenge



Estimer quel(s) élément(s) sont utiles face à la situation.

**Cognitif** : Observation, Cunning

## Reward



Le pattern de création (une forme à tracer) apparaît. Le joueur sait donc reproduire l'élément.

## Résolution



Effectuer le focus sur cet élément.

### Controls :

Input maintenu avec souris / doigt par-dessus l'élément.

# MDA

## Situation 2/3 - Focus



Comment passer  
la colline ?



Arbre, buisson,  
rocher, poteaux...



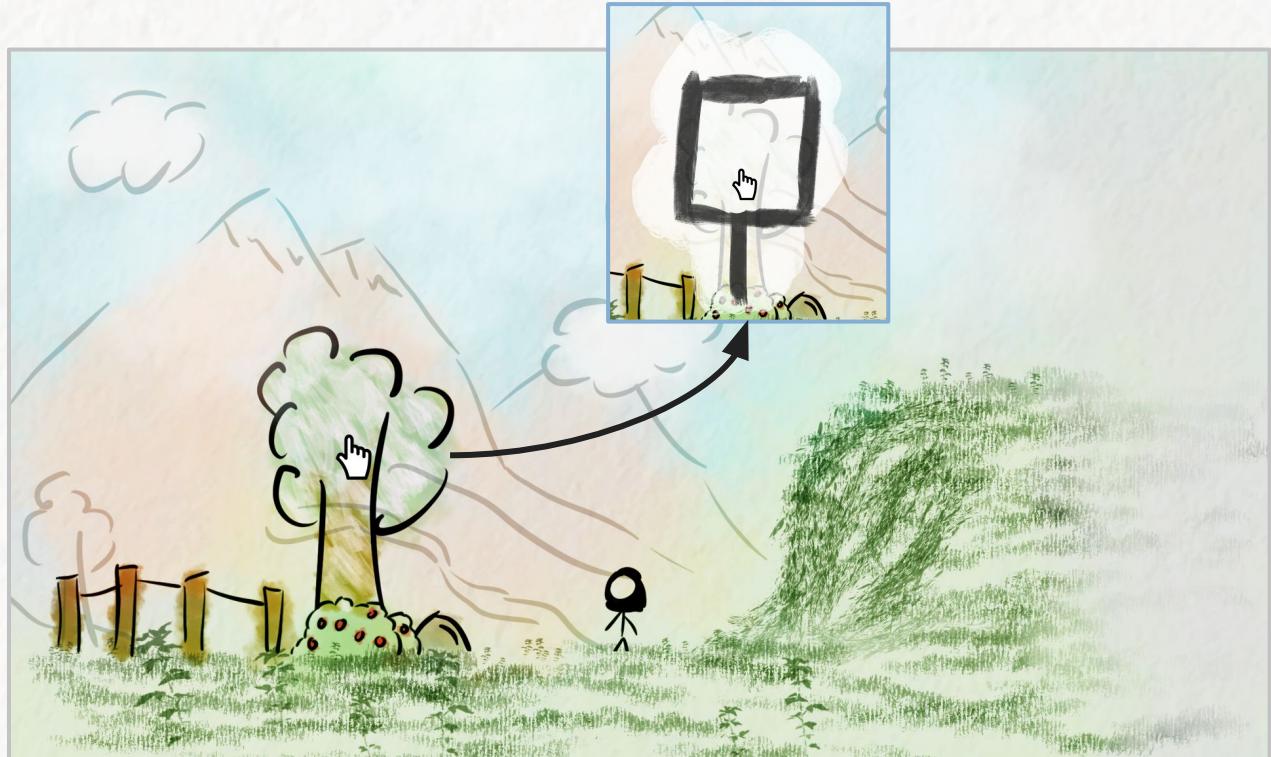
Element utile ?



Focus arbre



Apprentissage  
pattern arbre



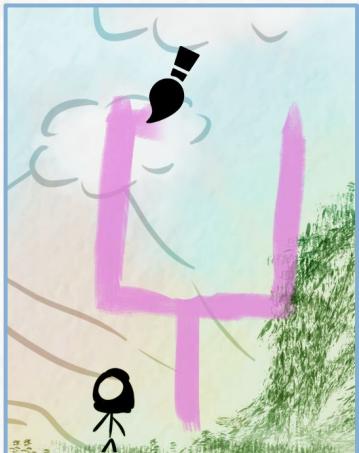
# MDA

# Boucles de Gameplay - Peinture

## Objectif



Placer un élément pour débloquer une situation.



## Ressources



Connaissances de patterns de création.

## Challenge



Placer le(s) élément(s) choisi(s) au bon endroit.

**Cognitif** : Observation, Cunning, Mémorisation

## Reward



L'élément apparaît dans l'environnement. On est désormais en mesure d'interagir avec, et potentiellement passer une situation.

## Résolution



Reproduire le pattern de création en mode "Peinture" à l'emplacement choisi.

### Controls :

Maintien d'un input / activation d'un mode peinture via bouton, puis recréation de la forme (souris ou au doigt).

# MDA



Passer la colline



Pattern de création d'arbre



Où le placer ?

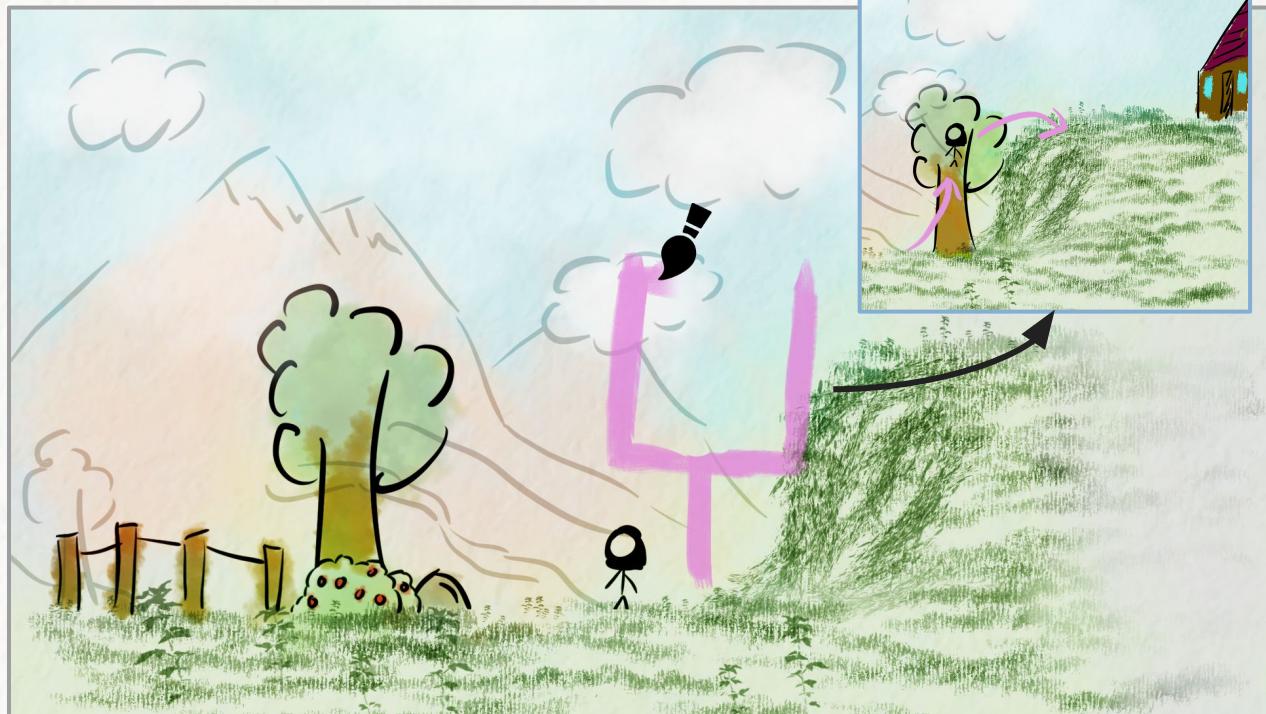


Reproduction du pattern d'arbre



Apparition d'arbre + interaction

## Situation 3/3 - Peinture



# MDA

# Dynamiques



## Curiosité

Attention accrue portée sur l'environnement.

Exploration encouragée.

Chaque élément : portée narrative / mécanique.



## Mémorisation

Accumulation de savoirs (patterns).

Utilisation d'anciens patterns face à de nouvelles situations.



## Créativité

Combinaisons / innovations via mélanges de patterns.

Créativité valorisée.

Possibilité de créer ses propres niveaux ?