

GAME DESIGN A BACHELOR 1

Le 10 juin 2020

Par DOURNAUX Nathan

etpa



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

TABLE DES MATIÈRES

CADRAGE	2
CONTEXTE	2
SPÉCIFICATIONS	2
ANALYTIQUE	3
RHYTHM PARADISE (DS)	3
WARIOWARE GOLD (3DS)	4
DUMB WAYS TO DIE (Android, iOS)	5
CONCLUSION	5
EXPÉRIENCE UTILISATEUR	6
CONCEPT	7
SYNOPSIS	7
1-1. - Single player (OFFLINE)	7
1-2. - Multi-player (ONLINE)	7
CORE GAMEPLAY	8
GAMEFLOW	8
3C	9
CAMERA	9
CONTROL	9
CHARACTER	9
DESIGN UI	10
ART	11
PUBLIC CIBLE	11
INTENTIONS GRAPHIQUES	11
MOOD-BOARD	12

CADRAGE

1. CONTEXTE

L'objectif de cette production est de développer un jeu de type "Ware" pour mobiles. L'intention est de réactualiser le genre et de se positionner comme modèle de références, en proposant un format flexible s'adaptant à diverses stratégies (buzz game, serious game, economical game, social game, etc) autant au niveau de la cible que du contenu.

Le souhait du studio est de proposer un contenu de qualité qui saura faire du "buzz" (qui sache attirer la curiosité avec des thèmes et propos singuliers) afin de générer une communauté en compétition amicale et fidélisée.

Ainsi, les premières directives sont d'orienter la production vers un contenu fort en incarnation et détachement (immersion).

La Direction Créative du projet souhaite avant de valider la ligne créative,

passer en revue plusieurs propositions avant de lancer définitivement la production.

Ayant la responsabilité de l'une de ses propositions, je vous soumetts, dans ce GDD, un segment témoin de ce "Ware" qui se compose de 6 micro-jeux et qui pourront à terme s'intégrer dans une séquence de jeu plus longue.

2. SPÉCIFICATIONS

Le produit final est un jeu vidéo intégrant le genre ACTION - PUZZLE. Il se joue à un joueur (OFFLINE) mais propose un aspect communautaire (ONLINE) à travers l'implication des joueurs. La plate-forme est mobile (Android ou iOS) et cible les adolescents européens-occidentaux. L'entièreté du jeu s'exécutera sous le moteur 2D, Phaser 3 avec les technologies HTML, CSS, JS, JQuery 3.5.

ANALYTIQUE

Pour comprendre quelle est la structure des jeux de type “Ware”, il faut mettre en avant leurs points de focus majeurs.

Ainsi, en étudiant les composantes de différents types de jeux connexes au principe de “Ware”, nous serons capables d'interpréter et comprendre sur quoi repose l'essence de ce genre.

1. RHYTHM PARADISE (DS)

Contrôler : Stylet

Inputs : 2 (Toucher et Glisser)

Capacités cognitives :

- Timing ;
- Réflexes ;
- Précision ;

Finalités :

- Reconnaissance de soi ;
- Dépassement de soi ;
- Développement des capacités cognitives ;

Temps des micro-jeux : ~ 2 min

Temps d'une partie type : ~10 min

Objectif(s)	Obstacle(s)	Issues	
Obtenir le meilleur score	Rythme de la musique (évolution dans le temps)	Score et Rang élevés	Score & Rang faible
Être précis sur le rythme des musiques		Évolution du 'Flow' (précision du joueur)	Diminution du 'Flow'

2. WARIOWARE GOLD (3DS)

Controller : Console & stylet

Inputs : 2 (Control Pad + A, Twist + A, Poke + Slide)

Capacités cognitives :

- Timing ;
- Réflexes ;
- Précision ;
- Endurance ;

Finalités :

- Reconnaissance de soi ;
- Dépassement de soi ;
- Développement des capacités cognitives ;

Temps des micro-jeux : ~ 5-10 s

Temps d'une partie type : ~Condition du metric 'vie'

Objectif(s)	Obstacle(s)	Issues	
Obtenir le meilleur score	Temps d'action du joueur (Timer)	Augmentation du score	Diminution d'un metric 'vie'
'Débloquer tous les mini-jeux'		Micro jeu suivant	Mauvais score

3. DUMB WAYS TO DIE (Android, iOS)

Controller : Écran tactile

Inputs : 2 (Toucher, Glisser)

Capacités cognitives :

- Timing ;
- Réflexes ;
- Précision ;
- Endurance ;

Finalités :

- Reconnaissance de soi ;
- Dépassement de soi ;
- Développement des capacités cognitives ;
- Confrontation avec soi-même

Temps des micro-jeux : ~ 5-15 s

Temps d'une partie type : ~Condition du metric 'vie'

Objectif(s)	Obstacle(s)	Issues	
Obtenir le meilleur score	Temps d'action du joueur (Timer)	Augmentation du score	Diminution d'un metric 'vie'
Débloquer tous les personnages		Micro jeu suivant	Mauvais score

4. CONCLUSION

En mettant en avant les points de focus de ces trois jeux, on observe une structure quasi-identique. Les jeux du type "Ware" se reposent sur des capacités cognitives et des finalités similaires, voir identiques.

Les finalités tels que le dépassement de soi, le développement des capacités cognitives ou la confrontation mettent en avant ce que va majoritairement faire le joueur (le Core Gameplay). Les réflexes, la précision ou le timing sont les moyens du joueur pour les niveaux du jeu.

Ces premières similarités définissent la progression du joueur et ce qui le motive à jouer. Dans chacun des cas, le joueur cherche à être le plus performant. Pour cela, il serait confronté à des obstacles similaires (le temps d'action, son endurance, etc...) et aura comme issues l'évaluation de cette performance.

C'est cette même performance qui dirige l'intensité du jeu. Plus cette performance est élevée (donc le nombre de micro-jeux), plus la difficulté du jeu augmente.

EXPÉRIENCE UTILISATEUR

Cible	Lieu	Finalités	Capacités cognitives
Adolescents européens / occidentaux 10 - 19 ans Joueurs enthousiastes "Time-Filler"	Comblé des moments de disponibilités (partout et n'importe quand) Support mobile	L'apprentissage par une thématique Confrontation à/ soi-même et multi-joueur (amicale) Détachement par l'immersion	Capacités tactiles Réflexes Précision Timing Réflexion

L'expérience que l'on propose se focalise sur l'apprentissage d'une thématique ainsi que sur une confrontation avec soi-même et avec les autres, où il s'agirait de générer une communauté amicale et fidéliser. Notre cible se tourne ainsi vers les adolescents européens et occidentaux avec le profil de joueurs enthousiastes "Time-Filler", préférant les jeux mobiles afin de combler des moments de disponibilités.

L'idéal est que le jeu soit perçus de la manière suivante :
C'est une expérience ludique et libre mais qui sait s'inscrit dans un léger apprentissage. Inculquer des connaissances est donc un de nos piliers de jeu.
Si le joueur sait acquérir ces connaissances, la partager à son entourage et prendre conscience des problématiques (liées à la thématique) alors le cœur de l'expérience sera remplie.

CONCEPT

1. SYNOPSIS

1-1. - Single player (OFFLINE)

Le joueur incarne un photographe animalier qui souhaite avoir le plus de clichés d'animaux. Pour cela, il pourra voyager vers plusieurs destinations qui l'emmèneront aux travers de différents environnements, écosystèmes où il pourra étudier les animaux dans leurs habitats naturels.

Ces environnements prendront la forme de cours niveau de jeu (env. 10 secondes par jeux) où le joueur devrait exploiter les comportements des animaux afin de résoudre un "puzzle".

La réussite de ces niveaux entraîne l'acquisition d'une photo de l'animal permettant d'enrichir un album photo offrant plus de clichés de l'animal et une description sur l'animal (cf [UeX](#)).

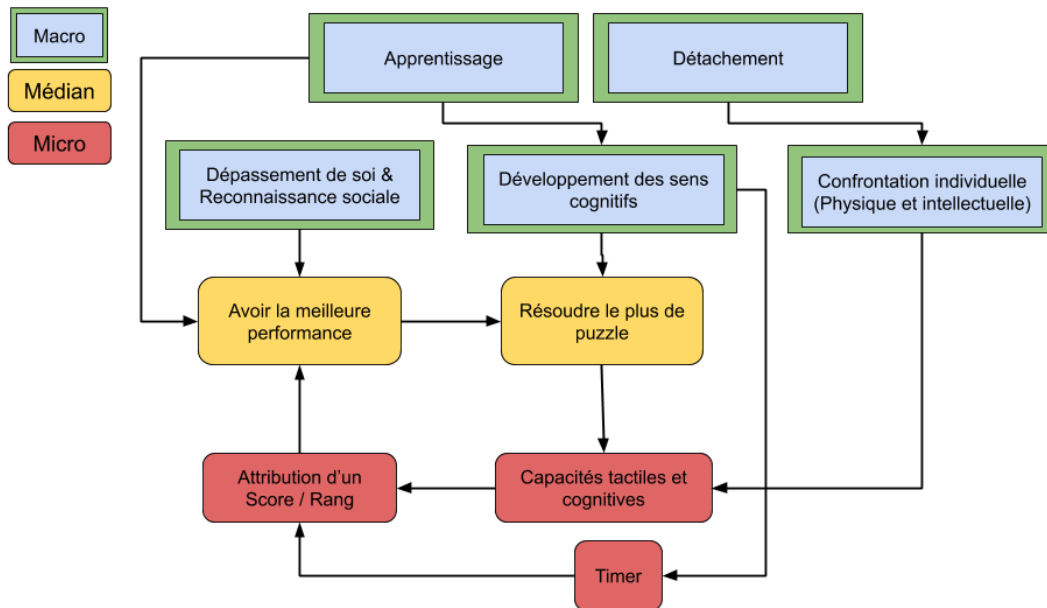
1-2. - Multi-player (ONLINE)

L'objectif du multijoueur est de créer un dynamisme de communauté. Pour cela, le format d'événements réguliers est à envisager. Lorsque le joueur choisit l'environnement qui souhaite étudier, on peut mettre en évidence un environnement qui se trouve en danger.

Les micro-jeux prendront ainsi une autre forme où l'objectif est de sauver et aider les animaux face à des problématiques environnementales tels que la pollution ou le réchauffement climatique.

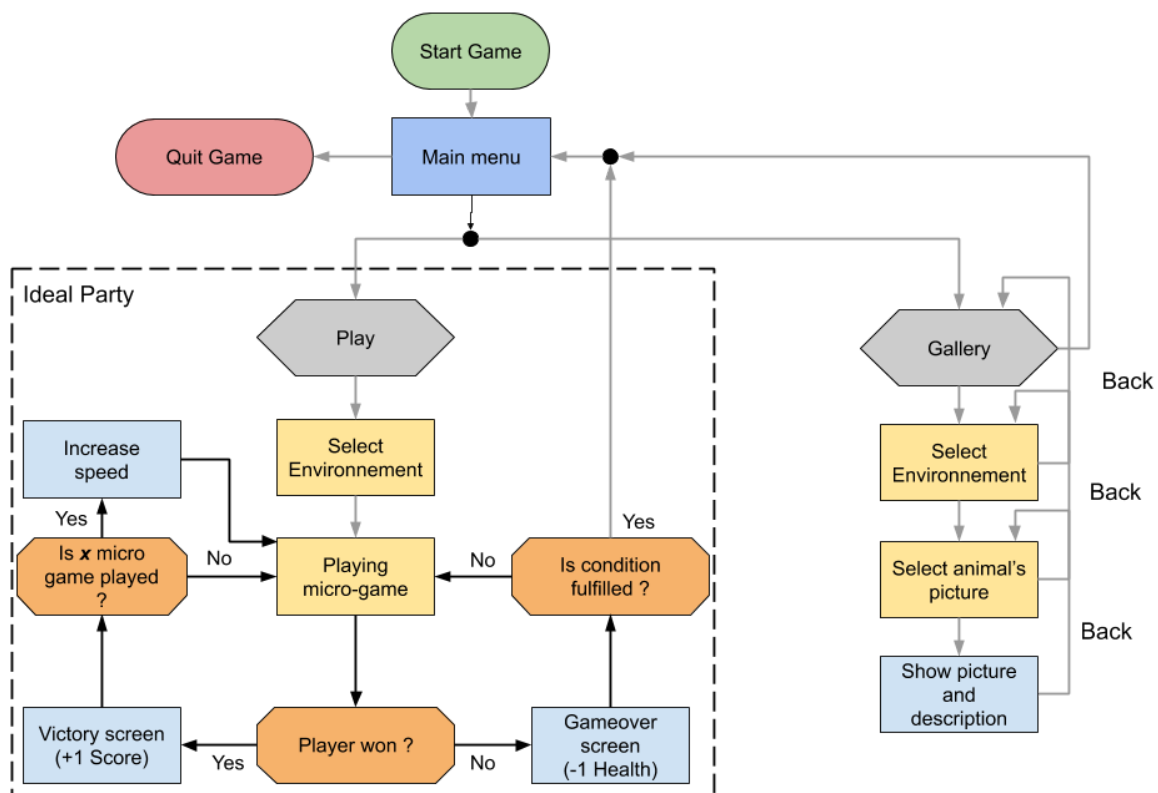
La réussite permettra aux joueurs d'obtenir un badge dans la zone qu'il vient de sauver et d'obtenir un rang.
Le comportement positif du joueur lui permettrait une récompense sociale importante et de s'intégrer dans une communauté saine et amicale.

2. CORE GAMEPLAY



Le joueur cherche à obtenir la meilleure performance. Pour cela il doit résoudre le plus de puzzles le plus rapidement possible (mise en avant des capacités cognitives). La réussite d'un puzzle permet d'augmenter un score.

3. GAMEFLOW



3C

1. CAMERA

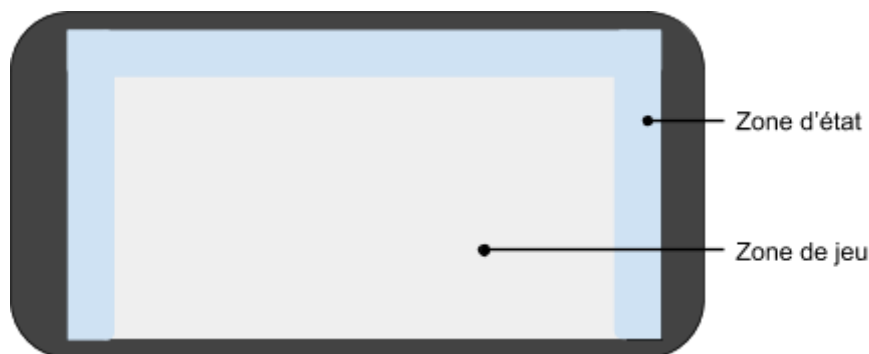
Un camera fixe avec différentes vues pour les micro-jeux (top, front, side view...).

Cela permet de diversifier l'appréhension du jeu et l'expérience du joueur et de focaliser son attention sur l'action du jeu. Ne pas le perdre dans une flux d'information liée à l'intensité du jeu.

2. CONTROL

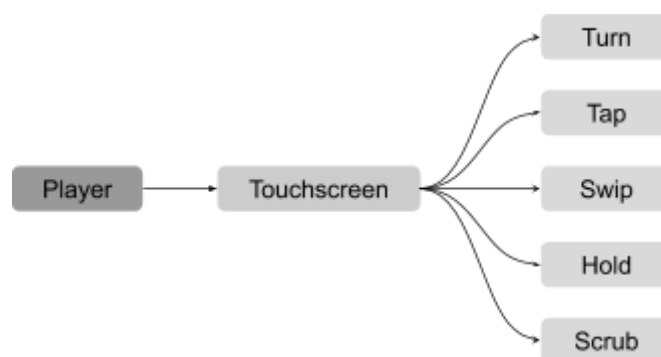
On laisse une tolérance d'entrée, un mauvais input ne rend aucun feedback et incitera à développer la précision du joueur.

Le controller est donc le téléphone et son écran tactile, il faut le tenir horizontalement pour permettre une espace de jeu plus large et maximiser l'attention du joueur sur une zone de jeu plus large.

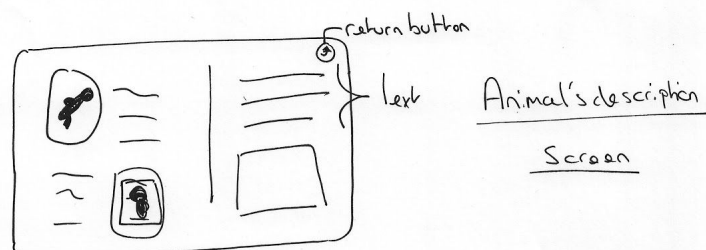
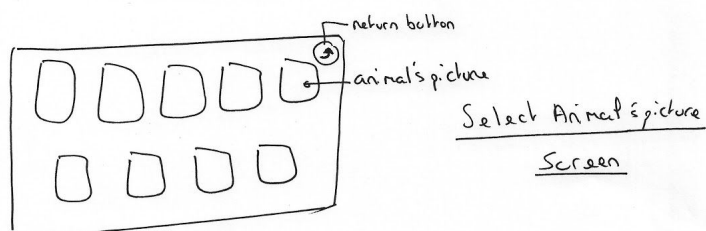
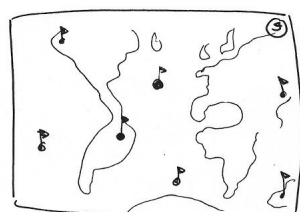
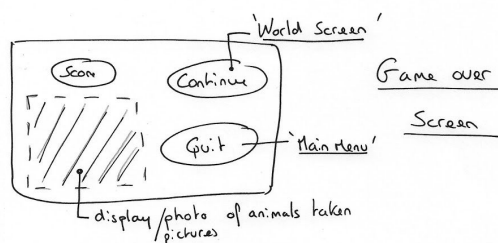
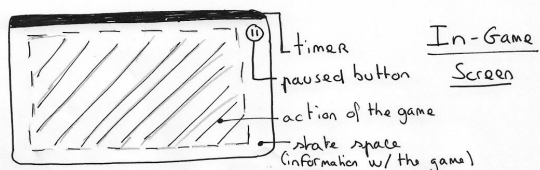
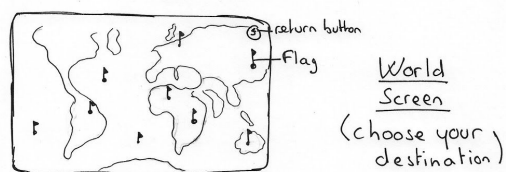
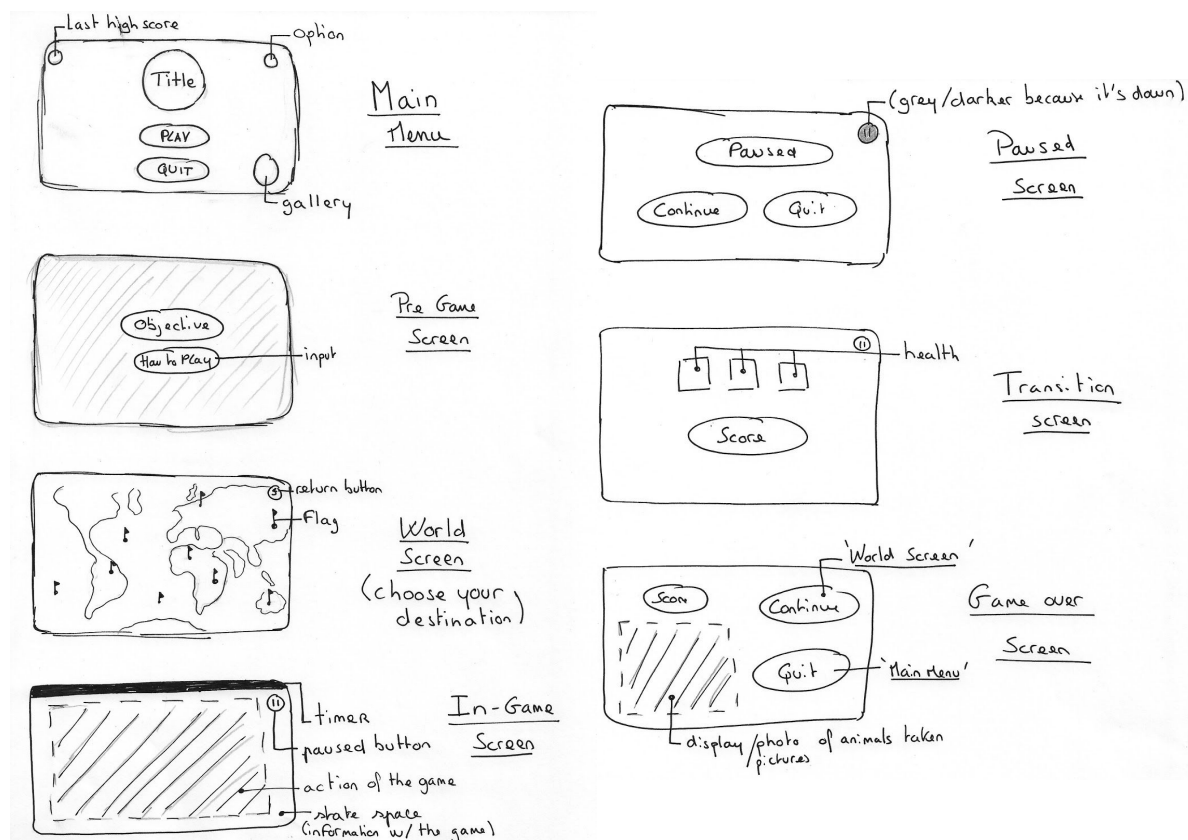


3. CHARACTER

Les séquences de gameplay sont courtes et de part le genre "Ware", l'intérêt du jeu est de maîtriser un certain type d'inputs (capacités tactiles) pour atteindre la meilleure performance.



4. DESIGN UI



ART

1. PUBLIC CIBLE

La problématique mise en avant par ce concept est qu'il divise le public cible en deux. Il y a premièrement la cible principale, des adolescents européennes occidentaux et le coeur de cible qui touche ceux qui porte un intérêt pour les thématiques du jeu (les animaux, la photographie, les problèmes environnementaux...)

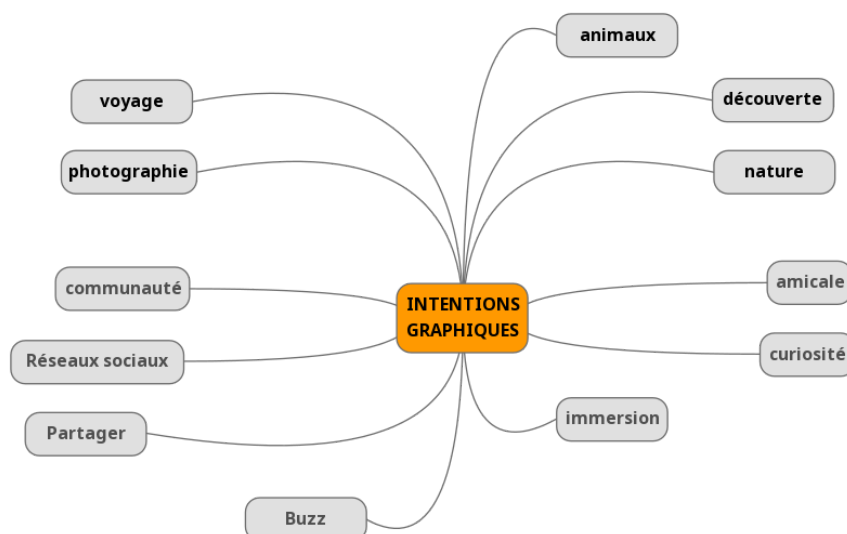
Il faut donc apporter un aspect graphique qui convient à la cible principale qui est majoritaire.

Les adolescents disposent généralement d'un grand nombre de réseaux sociaux (Instagram, Snapchat, Messenger) l'un des points fort de ces médiums est que les gens peuvent communiquer de manière imagés, à l'aide de gifs, d'emojis ou de stickers.

Ainsi pour essayer de plaire au plus grand nombre d'entre-eux, apporter un environnement graphiques communs en exploitant ces outils de communication est un solution envisageable.

2. INTENTIONS GRAPHIQUES

En tenant compte des contraintes de la Direction Créative et du public cible identifié, nous pouvons mettre en avant les intentions suivantes :



L'objectif de ces graphiques est comprendre et interpréter le plus efficacement les éléments du jeu.

3. MOOD-BOARD



L'aspect flat design permet de représenter les éléments de manière simple et de montrer l'essentiel (comprendre et interpréter). Le contour blanc des stickers met les éléments visuels afin de focaliser l'attention du joueur (cf [Camera](#)).