

A Great Power Comes with You



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

Cadrage

Notre objectif est de créer un jeu mobile de type **ware**. Le type **ware** est une série de mini jeux dans lequel le joueur a quelques secondes pour réussir un objectif rapide.

Nous voulons créer un jeu où la **cible** seraient les personnes **pré-adulte et adulte** qui se retrouvent autour d'une partie rapide avec des références qu'ils connaissent. Notre jeu sera du type buzz game, pour que les adolescents européens avec comme profil de joueur : "enthousiaste" puisse se retrouver et s'amuser rapidement.

Nous voulons créer une communauté amicale et **compétitive** grâce à notre jeu qui sera amusant, avec des épreuves à surmonter et pouvant être comparé avec d'autres joueurs et des références dont la plupart des gens connaissent.

Celui-ci sera donc ciblé pour les personnes entre 13 et 30 ans, situé en occident avec des références culturelles populaires, tel que les super héros.

Notre jeu sera développé sur Phaser 3 et sera pour la plateforme android, IOS et windows phone.

Analytique

Le genre ware est apparu en 2003 avec Warioware INC. Ce jeu proposait des micro-jeux durant moins de 10 secondes ou le joueur devait résoudre des énigmes ou effectuer une action rapidement.

Ce genre de jeu pousse le joueur à devoir s'adapter à chaque nouveau micro jeu puisque la dialectique change à chaque jeux, on se retrouve parfois dans un jeu de tir, plateforme ou encore de micro aventure.

Le joueur doit constamment s'adapter et doit comprendre le but et la finalité du micro jeu en moins de 10 secondes et évidemment réussir celui-ci.

C'est aussi un grand talent en terme de game design, puisque les designers doivent concevoir chaque micro jeux de tel sorte qu'avec une mini phrase et des visuels le joueur doit savoir exactement quoi faire et le faire de manière automatique avec ses réflexes en quelques secondes.

Les touches ne sont évidemment pas les mêmes pour chaque jeux, il faut alors garder une certaine cohérence entre chaque jeu et aussi une dialectique universelle pour tous les jeux comme ZQSD pour avancer sur un jeu PC par exemple.

Les wario wares sont des jeux dans un jeu, avec une cohérence bien à lui et des changements de gameplay à chaque micro jeux. C'est un design différent des autres jeux mais qui est très intéressant. Ce qui nous montre que le joueur aura toujours un instinct dans le but des jeux et avec un bon travail, il saura quoi faire et effectuera son but en moins de 10 secondes.

Experience utilisateur

A Great Power Comes with You sera un jeu de type Ware sur mobile avec une histoire mêlant des super héros. Le jeu possèdera une trame principale et 6 micros jeux, dont un qui sera utilisé en cas d'échec du joueur dans un micro jeu pour pouvoir avoir une 2eme chance et passer au suivant (comme dans Call of Duty Warzone avec son système de Goulag). Inspiré des wariowares, qui possèdent des micro jeux de quelques secondes notre jeu suivra la même directive pour pouvoir jouer ou on veut quand on veut et sans contrainte de manque de temps. Au vu des micro jeux que nous proposons le jeu sera facilement jouable n'importe où et touchera plus facilement notre public cible, qui sont les pré-adultes et adultes qui joueront durant leur temps mort de tous les jours.

Nos contraintes sont, nous devons effectuer un jeu cohérent avec une histoire et 6 microgames différents pour chaque micro jeu, le joueur devra comprendre la dialectique du jeu en très peu de temps et réussir son objectif en moins de 10 secondes. Nous voulons aussi une patte graphique très épurée pour améliorer la visibilité du joueur sur mobile.

La rapidité et la réflexion seront nos principaux atouts dans ce jeu. Les joueurs pourront alors s'améliorer pour effectuer un meilleur score qui sera publié en ligne et pourra être partagé. Ceci poussera le joueur à jouer et à se dépasser pour la compétition.

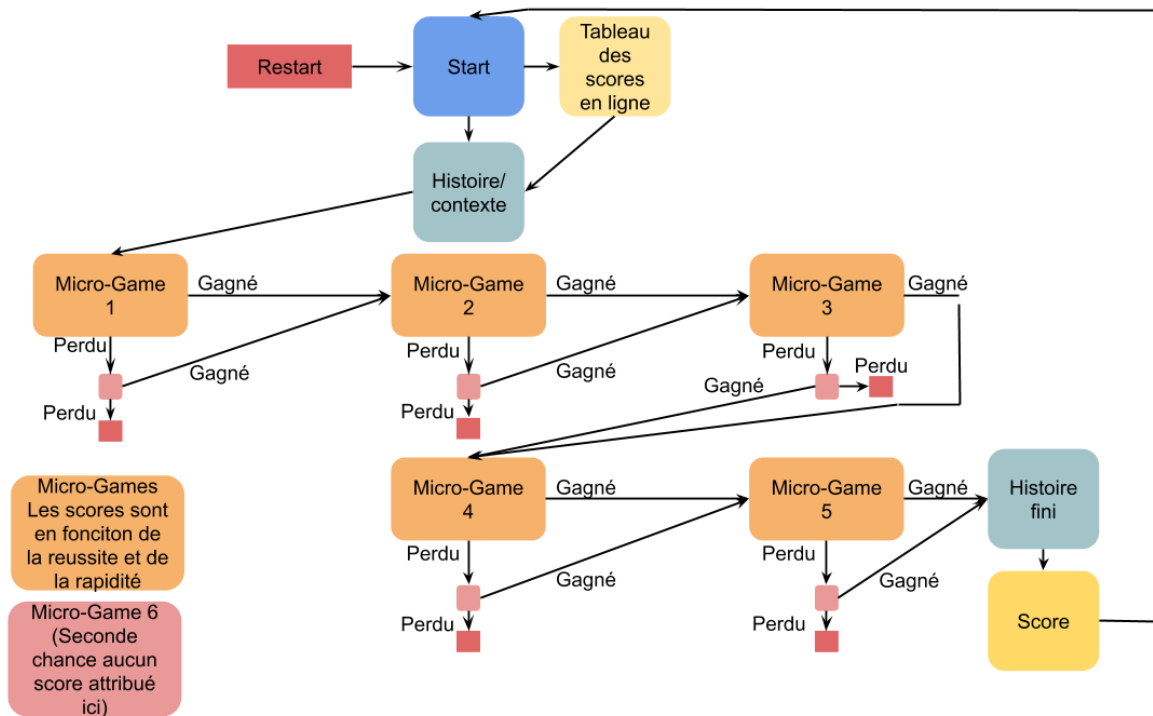
Concept

Le joueur commencera par un écran de démarrage où il pourra soit commencer sa partie ou visualiser les scores de ses amis ou des meilleurs joueurs. Ensuite après le lancement de la partie une intro rapide montrera l'univers du jeu et l'histoire, nous sommes des super héros débutants et nous devons nous entraîner pour nos futures missions de secours. Il va falloir alors bien utiliser nos pouvoirs sans affecter des personnes innocentes.

Le jeu se constituera de 5 micro games avec des gameplays différents, jeu de tir, jeu de combat, jeu de réflexion et de plateforme. Nous gagnerons à chaque fois du score en fonction de notre performance et de notre rapidité. Cependant il y aura des objectifs à obligatoirement réussir sous peine de perdre le micro jeu. Dans ce cas là un micro jeu unique de seconde chance se lancera et devra être réussi pour continuer le prochain micro jeu de la partie. Une sorte de seconde chance pour chaque micro jeu. Le micro jeu de la seconde chance sera quant à lui toujours le même mais avec des difficultés variables en fonction de l'avancement de la partie.

A la fin ou à la défaite du joueur un score s'établira et le joueur pourra rejouer.

Le jeu sera rapide et facile de prise en main, le joueur devra utiliser ses réflexes et sa capacité à analyser pour mener à bien les micro jeux. La compétitivité sera de mise grâce au tableau de scores. Voici un exemple de partie type :



Voici aussi une référence d'un micro jeu futur du jeu



L'un des micro jeu sera de tirer sur des ennemis avec comme seul contrôle nos avant bras. Il faudra cependant faire attention aux innocents et ne pas les tuer sous peine de perdre le mini jeu.

Un autre micro jeu sera un jeu de plateforme ou nous devrons nous faufiler à travers un environnement dangereux et récupérer des otages.

Grâce au score nous pourrons monter dans un tableau des scores et gagnés en fonction du rang des customisations exclusifs à ceux qui auront atteint ses rangs.

On pourra par exemple changer son titre dans le tableau en ajoutant des effets que les autres joueurs verront, ou encore son image de profil que l'on pourra customiser avec plus de motifs. Ou bien encore des skins exclusifs dans le jeu.

La difficulté du micro jeu 6 de la dernière chance augmentera au fil de la progression du joueur dans sa partie. Par exemple un micro jeu 6 obtenu après la défaite du premier micro jeu sera plus facile que si on a perdu au 3ieme. Cependant le micro jeu 6 de la dernière chance sera toujours le même mais avec une difficulté différente.

Camera

La camera de tous les micro jeux sera fixe. Elle montrera l'environnement du jeu, le personnage que nous contrôlons et les objectifs. Il n'y a aucun moyen de contrôler ma caméra, celle-ci sera défini pour chaque micro jeu pour mieux appréhender celui-ci

Controle

Les contrôles de tous les micros jeux seront très simple, il y aura 2 inputs, un déplacement et un d'action. Tout ça pour facilité le confort du jeu sur mobile ou le joueur devra appuyer sur l'écran pour jouer. Le déplacement pourra être aussi un pivot pour l'un des micro jeux ou le joueur devra pivoter son arme pour viser l'ennemi à tuer. Cependant il n'y aura jamais plus de 2 inputs par micro jeu.

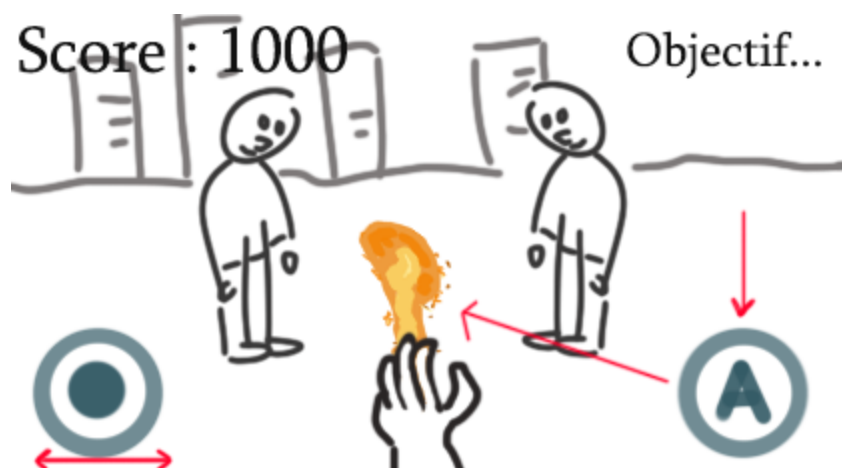
Character

Le joueur incarnera plusieurs personnages qui changeront à chaque micro jeux, nous contrôlons à la fois un personnage en première personne ou en 2D plateforme pour certains micro jeux.

Interface

L'interface du jeu sera très simple et épurée, il y aura les 2 boutons des touches (l'un pour le contrôle

de direction et l'un d'action) sur l'écran en étant semi transparent, le score sera retransmis en haut à gauche et l'objectif de certains micro jeux en haut en droite par exemple le nombre d'innocent tué qui une fois arrivé à 0 provoquera la défaite du jeu.



Voici un schéma montrant la position **des boutons** et de l'interface en version **augmenté** pour mieux visualiser. Le bouton en bas à gauche servira à déplacer la main pour viser à gauche ou à droite le personnage que l'on veut tuer ou non, le bouton A sera le bouton d'action qui tira la flamme.

Nous retrouverons donc en haut à gauche le score et à droite l'objectif qu'il ne faudra pas rater.

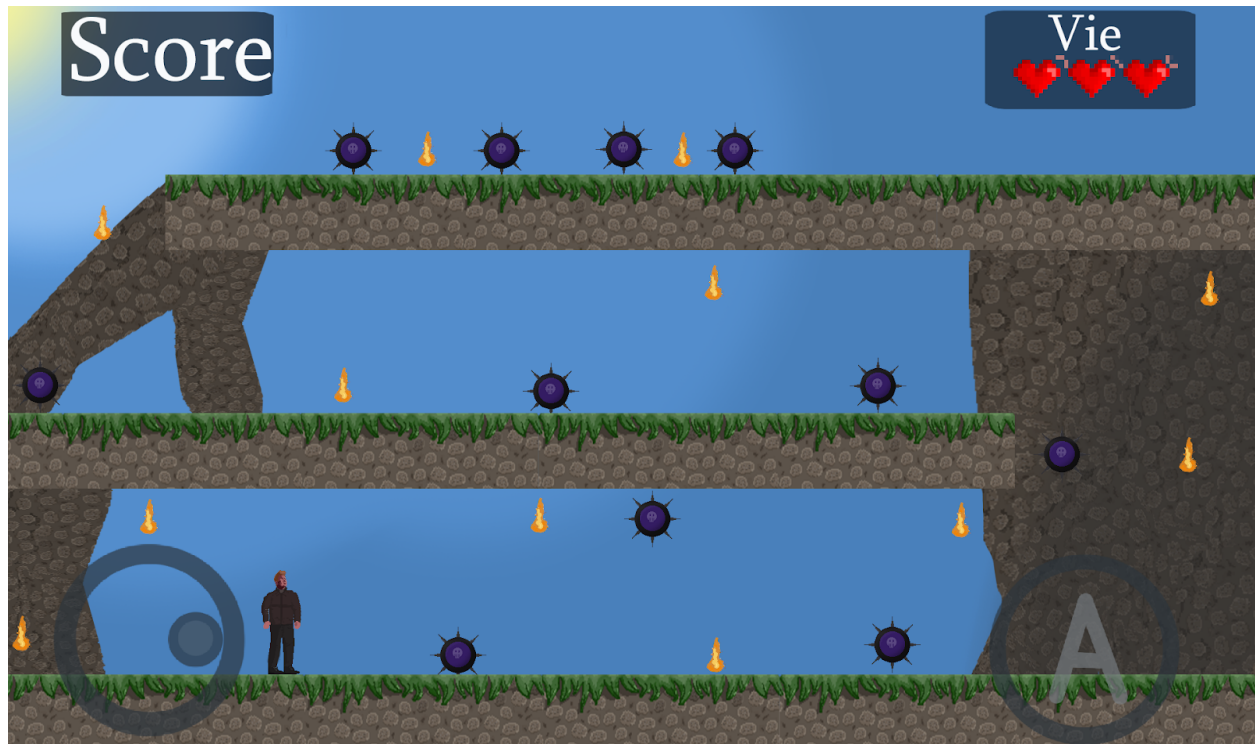


Voici ici une maquette d'un des micro jeux, ici il faudra donc **viser** grâce au **stick tactile à gauche** et appuyez oui ou non sur **le bouton action à droite** pour pulvériser l'ennemi ou l'innocent si l'on ne le fait pas assez attention...

La barre **des innocents** seront nos vies dans ce micro jeu. Si l'on tue 2 fois un innocent, le jeu se terminera par un échec et nous irons en dernière chance.



Ici une bonne action, le joueur tire sur le méchant.
L'UI changera de couleur au contact du doigt comme sur
le bouton action ci dessus



Ici le but sera de ramasser les flammes pour notre super héros qui lance des boules de feu mais il faudra éviter les bombes de corruptum pour ne pas perdre de vie et de score.

Chaque flamme augmentera le score et le temps pour arriver à la fin du niveau en haut à droite sera aussi lié au score finale du micro jeu.



Ici une maquette ou nous contrôlons un super héros en armure volante qui doit éviter les buildings afin de rattraper un méchant. Le bouton A servira d'accélération du niveau, l'évitement des bâtiments nous fera gagner des points cependant, si on se prend un bâtiment nous perdrons une vie.

Art

Pour notre partie visuel nous voulons que notre jeu soit doté d'un graphisme et d'assets épuré et simple.

Etant donné que les micro jeux ne dureront que quelques secondes le joueur devra comprendre ses objectifs rapidement, il ne faudra alors pas d'effet trop polluant pour les yeux et des traits efficace pour montrer l'action.

Nous voulons donc une direction artistique dans un style dessin simple pour pouvoir mieux appréhender l'environnement des micro jeux.



Nous avons ici une image représentative prise sur le net d'une future direction artistique possible.



Ici nous avons un début de conception des personnages pour un micro jeu dans lequel il faudra viser les mauvais personnages pour réussir sa mission.

Ce design simpliste et décalé devrait plaire aux pré-adolescents mais aussi aux adultes qui pourront aimer l'effet de ce style de design et pourront mieux visualiser la scène de jeu.

Tout sera donc compréhensible pour tous les types de joueurs.



