

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



Cadrage

Sujet :

Pour ce projet, il est demandé de se mettre dans la peau d'une personne intégrant un studio de développement mobile afin de réaliser un jeu de type "Ware" pour mobile visant à réactualiser le genre.

Cela signifie qu'il faudra créer un jeu basé sur l'enchaînement de multiples mini-jeux ne durant pas plus de 10 secondes, ce que l'on appelle des micro-jeux.

Contraintes :

Comme contraintes, le projet devra respecter un persona spécifique (qui sera détaillé par la suite), et suivre certaines directives : créer un jeu dont l'orientation se dirige vers un contenu fort en incarnation et en détachement.

Ce jeu devra proposer un contenu qualitatif et qui saura faire le "buzz", dans l'objectif de créer une communauté en compétition amicale et fidélisée.

Aussi est-il demandé de créer 6 mini-jeux minimum avec des gameplay différents et plusieurs niveaux de difficulté pour chacun d'entre eux.

Genre :

Comme dit précédemment, il s'agira de réaliser un jeu "Ware-like", à l'image du jeu *WarioWare*. Il conviendra donc de créer un jeu au gameplay similaire.

Plateforme :

Le jeu est destiné à être développé pour mobile, ce qui va influencer certains choix lors de sa conception.

Cible :

Afin d'avoir un meilleur aperçu du persona, voici une liste de ses caractéristiques suivit des points importants à retenir entre crochet.

- adolescent européen/occidental [cible jeune, tend à être attiré par un univers décalé de la réalité plutôt qu'un univers trop terre à terre, plus "mature"]
- joueur enthousiaste "Time-Filler" [va passer peu de temps sur un jeu mobile]

Technologie :

Ce projet sera réalisé à l'aide de l'outil Phaser 3, les langages de programmation seront en petite partie du HTML et en grande majorité du JS. La conception devra tenir compte de la plateforme sur laquelle ce jeu sera disponible. L'ensemble du travail artistique devra être réalisé à l'aide de la suite Adobe.

Analytique

références :

Voici ci-dessous une liste des références de jeux de type “Ware” :

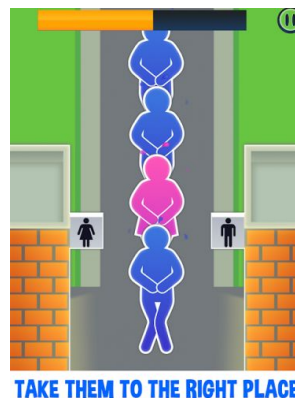
- Dumb Way to Die



- WarioWare



- Toilet Time



analyse :

On appelle “Ware-Like” un jeu qui présente des caractéristique semblable au jeu WarioWare, c’est à dire un enchaînement de plusieurs micro-jeux à la difficulté évolutive.

On retrouve tout de même différents types de jeux connexe sur le principe du “ware”, classés dans trois groupe dont la terminologie est basée sur la durée du gameplay. Premièrement, les micro-games, dont la durée ne dépasse pas les dix secondes. Ce style de gameplay est celui qui se rapproche le plus du jeu WarioWare, avec plusieurs micro-games qui se suivent. Ensuite, les mini-games, avec un temps de jeu inférieur à cinq minutes. Et finalement les “gameplay séquences” qui propose un temps de jeu variable mais qui présente une rupture dans le gameplay initial (phase de QTE par exemple).

Expérience utilisateur

pitch :

Tandis que l'humanité, ayant épuisé la quasi-totalité des ressources que pouvait lui offrir la Terre, s'éteignait rapidement sous la chaleur et la sécheresse d'un monde devenu davantage hostile qu'hospitalier, un groupe de survivants créa un refuge et ses membres s'entraidèrent afin de perdurer dans ce monde que l'Homme a condamné. Le joueur incarnera un jeune homme du refuge amené à effectuer des raids à l'extérieur du refuge pour le ravitailler en ressources. Ses raids seront proposés au joueur sous forme de multiples mini-jeux où le but sera de faire survivre le personnage tandis qu'il cherche à récolter des ressources.

références :

- Dumb Way to Die : même si l'aspect visuel de ce jeu diffère de l'intention de mon projet, j'ai sélectionné ce jeu pour son gameplay dynamique aux mini-jeux comportant chacun un timer. Aussi, le fait de revenir à une sorte de base pouvant évoluer en fonction des performances du joueur m'intéresse.
- fallout shelter : illustre bien de fait de se retrouver confiné dans un endroit étroit et de pouvoir explorer le monde extérieur afin d'obtenir plus de ressources.

contraintes et potentiels identifiés :

Au cours de ce projet, on se confronte à plusieurs contraintes.

D'abord, le temps que doit faire chaque mini-jeu, c'est à dire 10 secondes maximum, ce qui peut entraver certaines intentions.

pour ce qui est des potentiels pour ce projet, le fait que l'enchaînement de plusieurs mini-jeux forme un ensemble plus chaotique que linéaire montre une certaine cohérence avec l'intention de jeu développée lors de ce projet.

Aussi, le fait de pouvoir améliorer son refuge peut présenter un objectif supplémentaire pour le joueur et lui donner une raison de revenir sur le jeu régulièrement.

Portée du jeu :

Bien que le contexte narratif de ce jeu s'éloigne fortement de la réalité, on y observe tout de même des problématiques liées à l'Homme que l'on retrouve aujourd'hui. d'abord l'avarice, il souhaite toujours avoir plus que ce qu'il possède déjà, ce qui est démontré dans la narration de ce jeu par le fait qu'en souhaitant toujours avoir plus, il épuise les ressources de sa planète. Ce qui nous renvoie à la problématique suivante : pouvant être mis en lumière par le proverbe "après moi, le déluge", on parle du déni porté aux futures générations, se soucier davantage de son bien-être plutôt que de celui d'un nombre important de personnes qui devront vivre avec les conséquences des actes commis par ceux qui étaient là avant eux. Le scénario catastrophe du jeu reste éloigné de la réalité, et cela volontairement en raison du personnage, mais le problème reste le même dans la vie de tous les jours : si l'on vit sans se soucier de ceux qui seront là après nous, on condamne l'humanité à un funeste destin. Étant donné le contexte actuel, le message a plus de chance d'être reçu. Le but n'étant pas d'inquiéter la population mais de l'informer et l'amener à y réfléchir par elle-même.

concept

synopsis et game flow :

Le but principal de ce jeu est d'intégrer le joueur dans un univers hostile, où la survie s'avère périlleuse, mais où l'entraide profite à tout le monde.

Aussi, on cherche à fidéliser la communauté en proposant un gameplay qui donne au joueur la capacité d'interagir avec une communauté fictive qui lui est propre. En effet, il devra récupérer des ressources afin de faire survivre les habitants de son refuge et d'assurer son bon développement ainsi que le bien être de sa population. Plus le joueur va récupérer des ressources et plus son refuge va grandir, prendre vie, devenir plus confortable. On souhaite ici que plusieurs humains peuvent former un tout en s'entraidant, que l'on peut arranger les choses en pensant au bien être de tous. On peut de même imaginer que lorsque le joueur s'absente trop longtemps, il reçoive une notification lui signalant que son refuge manque de ressource. Cela dans le but qu'il soit incité à revenir régulièrement dans le jeu, donc avoir une communauté fidélisée.

Pour ce qui est de l'enchaînement des mini-jeux, on en retrouve trois différents par zone. Ceux-ci s'enchaînent l'un à la suite des autres et lorsque les trois jeux ont été fait, le joueur peut choisir de continuer sa récolte (donc de refaire les mini-jeux avec plus de difficulté) ou de retourner au refuge. Ce choix incite le joueur à choisir entre se contenter de ce qu'il a récolté pour l'instant ou de continuer à chercher des ressources, quitte à prendre le risque de perdre ce qu'il a déjà gagné.

L'enchaînement de différent jeu, plutôt que de devoir recommencer le même mini-jeu avec une évolution de la difficulté, renforce l'idée d'un monde chaotique.

Lorsqu'un joueur fait sortir un personnage du refuge pour partir en raid, il emporte avec lui 3 dose d'eau. Lorsque qu'il perd à un mini-jeu, il consomme une dose d'eau (ayant rencontré une difficulté, le personnage s'est dépensé et doit se désaltérer). lorsqu'il perd pour la troisième fois, le personnage perd conscience et est perdu dans une immensité désertique. Ici, on cherche à souligner une forte solitude à l'extérieur, et surtout la gravité de la situation dans un monde dévasté : trouver la mort en voulant aider les autres.

Lorsque le joueur fait un mini jeu, il voit un timer en haut de son écran allant jusqu'à 10 secondes. Cela a pour but de renforcer le sentiment de pression lorsqu'un personnage sort du refuge.

Enfin, l'ensemble des mini-jeux est construit de manière à ce que le personnage joueur soit constamment confronté au danger d'un monde hostile. On retrouve alors un mini-jeu où le personnage doit éviter plusieurs dangereux obstacles dans sa chute, un où il doit échapper à une imposante créature, un autre où il doit se souvenir de l'emplacement de plusieurs sables mouvants sur son chemin, un où il doit sortir d'un labyrinthe de roche avant que d'autres roches ne lui tombe dessus, un où

il doit protéger un extracteur de l'assaut de plusieurs créatures assoiffées, et un dernier où il doit creuser son chemin à travers des roches fragiles et d'autre trop solide pour pouvoir passer outre, cela avant que le plafond de la caverne ne s'effondre.

Concernant l'aspect communautaire de ce jeu, les joueurs pourront s'occuper d'un même refuge à plusieurs afin de rendre la progression plus rapide. Aussi, si un refuge manque cruellement de ressource et ne peut plus faire de raid, les joueurs pourront demander de l'aide aux autres pour qu'ils leur fournissent un peu d'eau.

Afin d'avoir une meilleure vision des conditions de victoire et de défaite, voici ci-dessous un schéma illustrant ces conditions :

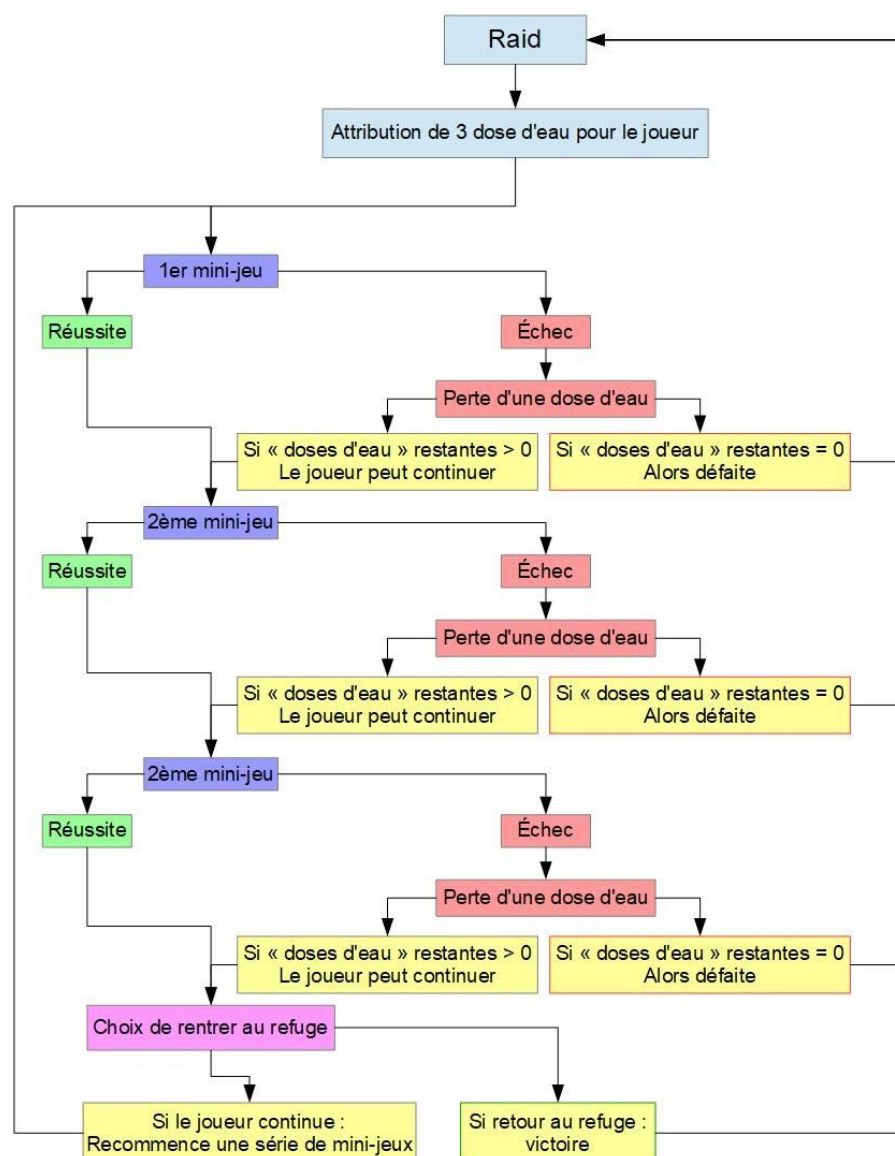
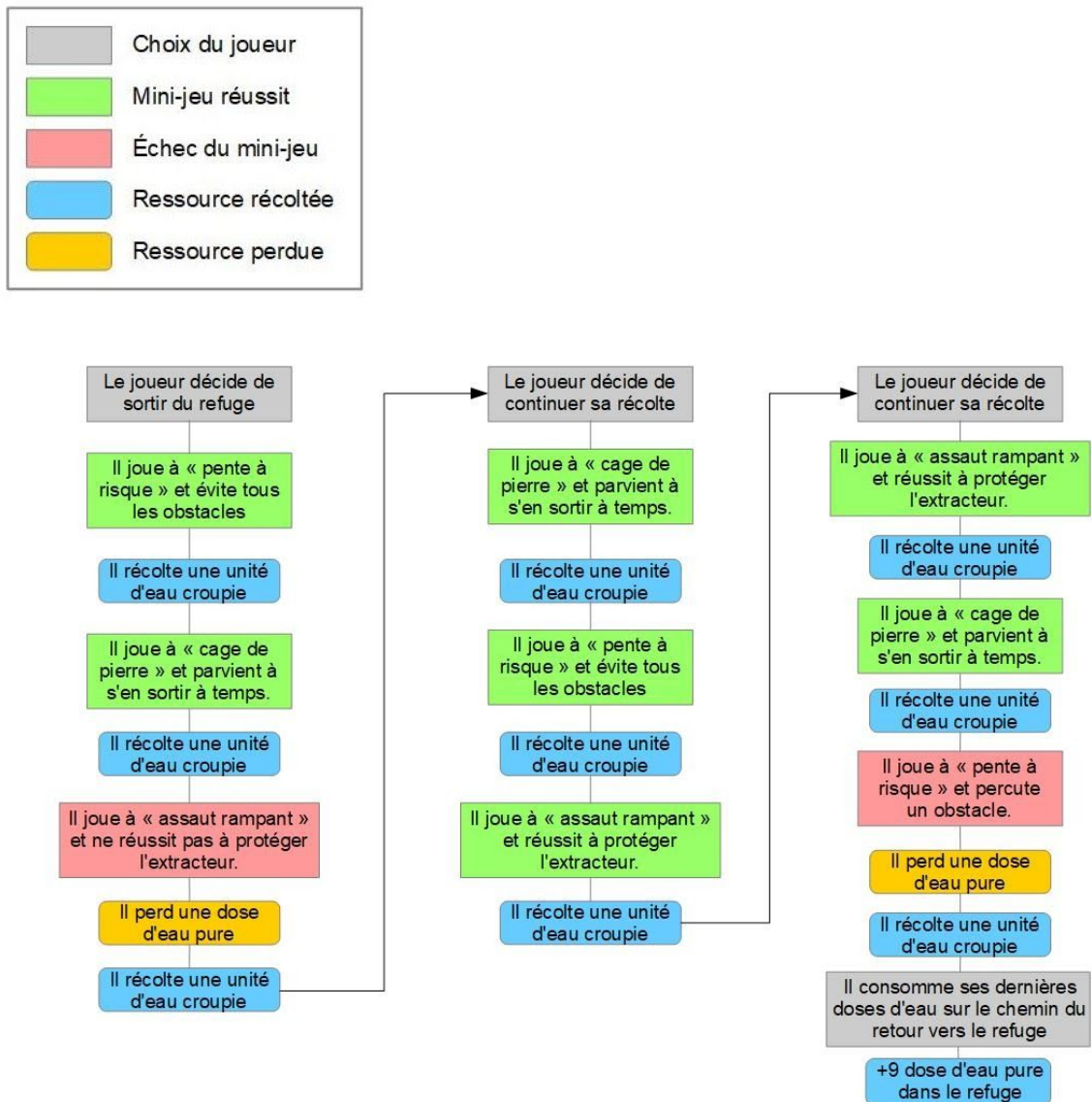


schéma partie idéale :

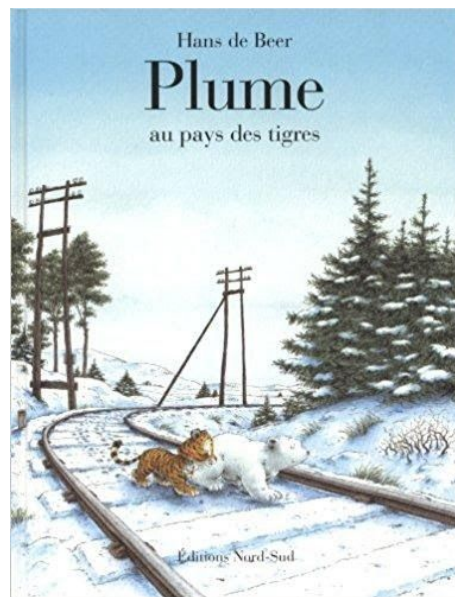
Afin d'avoir une meilleure vision du déroulé d'une partie, voici un schéma mettant en scène une partie idéale montrant l'ensemble des action et possibilités pouvant être réalisé lorsque le joueur se lance dans une série de mini-jeux :



Illustrations et références :

Passons maintenant aux références concernant chacun des mini-jeux.

Pour le premier mini-jeu, le personnage joueur doit éviter plusieurs obstacles pendant qu'il glisse le long d'une pente. Pour référence, on peut prendre une séquence de gameplay dans le jeu "Plume, au pays des tigres" où l'on doit descendre le cours d'une rivière sur un rondin tout en évitant des rochers.



Le second mini-jeu demande au joueur de fuir une créature imposante (ou plusieurs selon le niveau de difficulté). Le jeu Dragon Quest : Monster Joker 2 illustre plutôt bien l'idée de devoir fuir une créature trop puissante pour nous.



Pour le troisième, il voit un chemin parsemé de sables mouvants, puis, lorsque le joueur doit traverser ce chemin, les sables mouvants ne sont plus visibles. Il doit se souvenir de leur emplacement et les éviter jusqu'à atteindre le bout du chemin. On pourrait définir ce jeu par la rencontre entre la mécanique de sables mouvants qu'on peut retrouver par exemple dans Mario Odyssey, avec un jeu de memory.



Le quatrième propose un labyrinthe, créé par des "pluies de roche" présentes dans l'univers apocalyptique de ce jeu. Cela reste un jeu de labyrinthe classique qu'on peut retrouver par exemple dans le jeu Zelda Phantom Hourglass.



Le cinquième amène le joueur à protéger un point, ici un extracteur, de plusieurs petites créatures qui se ruent dessus. On peut prendre en référence le jeu Penguins Attack où l'idée de tuer les assaillant avant qu'ils n'atteignent une certaine zone est bien retranscrite.

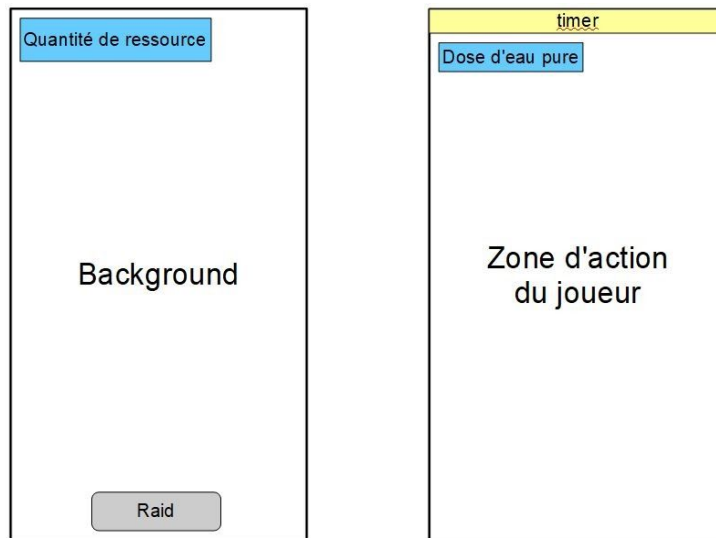


Finalement, le dernier jeu met le joueur face à un chemin bloqué par plusieurs roches pouvant être détruites et d'autres non. Il devra se frayer un chemin le plus rapidement possible. Comme référence, on retrouve une partie du jeu Tibili et L'île de la Panthère dans lequel le personnage joueur creuse dans le sol et se créer son propre chemin mais est parfois bloqué par de gros rocher.



Les 3C :

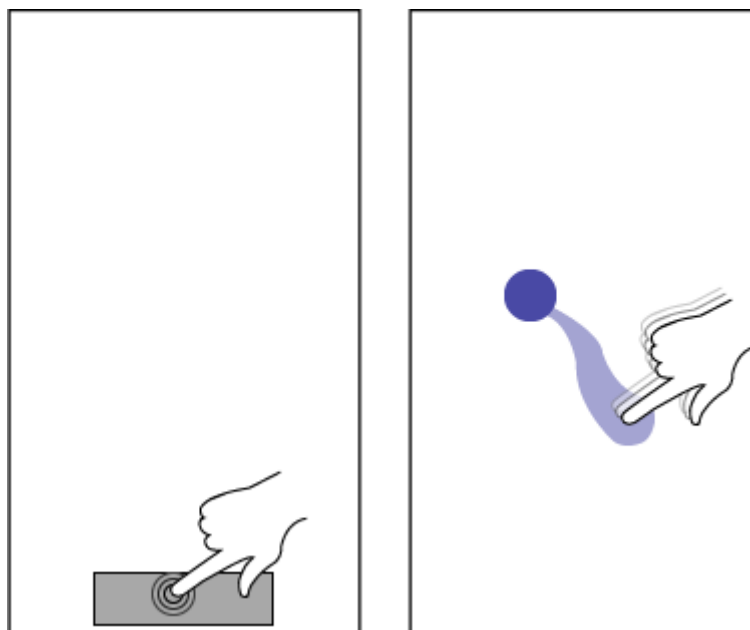
Attardons-nous d'abord sur l'affichage prévu pour ce jeu :



Pour l'affichage du refuge (menu principale), le schéma de gauche, l'écran serait comblé par une image de fond qui représentera le refuge du joueur. En haut de l'écran, une ligne indiquant le nombre de ressources collectées. Et, en bas, un bouton pour lancer les mini-jeux.

Le schéma de droite représente l'affichage pour les mini-jeux. On a en haut de l'écran serait disposé un timer de 10 seconde (la durée de chaque mini-jeu), avec en dessous le nombre de chance avant que le joueur n'ait perdu son raid (ici illustré par des dose d'eau), puis enfin l'entièreté de la zone dans laquelle le joueur pourra contrôler les déplacement du personnage joueur.

Maintenant, penchons-nous sur l'interaction que le joueur aura avec le jeu :



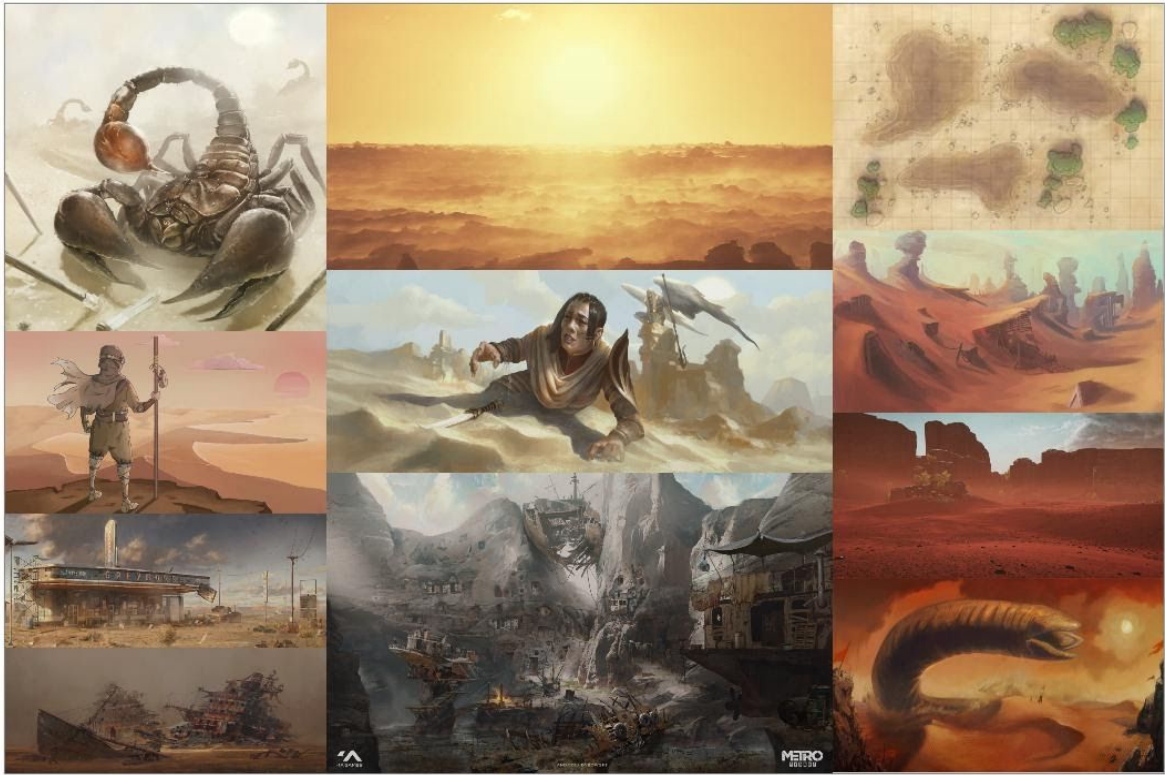
Les contrôles seront très simples et instinctifs, ce n'est pas au niveau des contrôles que l'on observe la variations du gameplay. Pour l'interaction dans le refuge, le joueur aura simplement à cliquer sur un bouton pour lancer les mini-jeux (schéma de gauche). Lorsque le joueur aura lancé un raid, il devra contrôler les déplacement de son personnage en dessinant sa trajectoire avec le doigt (schéma de droite).

Les mini-jeux seront en god view (vue du dessus), tandis que pour le refuge, même s'il ne proposera qu'une image fixe, sera en vue à la première personne.

Le caractère incarné sera un résident du refuge devant sortir afin de récupérer des ressource qui permettront la survie de tous et le développement du refuge. Il pourra uniquement se déplacer, parfois sans pouvoir reculer, et écraser certaines créatures en passant dessus.

Art :

Pour introduire cette partie sur l'univers visuel du jeu, voici un moodboard qui pourra aider à visualiser les intentions concernant l'aspect graphique :



Dans cette partie, nous verrons l'ensemble des choix qui ont été fait afin de rendre l'aspect graphique de ce jeu agréable et cohérent.

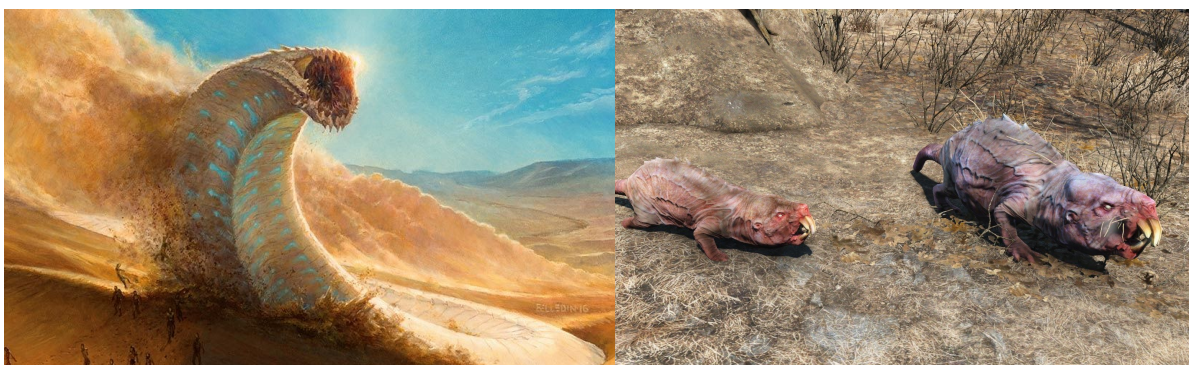
En se penchant à nouveau sur le persona, on relève d'abord le fait que l'on cible des adolescents. Il est donc préférable de ne pas proposer des graphismes trop enfantin ni donner au jeu un aspect trop "mature" (gore, sexe...). De plus, le jeu est amené à être utilisé pendant de courtes période, il faut donc penser que l'on ne souhaite pas retenir le joueur le plus longtemps possible, mais simplement de capter son attention pendant une courte période et de l'inciter à revenir régulièrement.

L'intention concernant l'aspect graphique de ce jeu est donc de créer un univers plutôt marquant, sans entrer trop dans le détail avec des graphismes qui pourraient rendre le joueur trop contemplatif, avec un style qui se veut sérieux, écartant l'idée d'avoir un style graphique enfantin qui pourrait repousser le public ciblé.

Pour avoir une représentation du monde extérieur dans ce jeu, on imagine des kilomètres de terres asséchées, désertiques, avec quelques bâtiments abandonnés, délabrés. Comme référence pour cet univers, on peut prendre le jeu Metro exodus, des illustrations de Magic The Gathering présentent dans le bloc d'Amonkhet ou le désert de Gears of War 5.



Ce monde abrite de nouvelles créatures qui ont survécues et se sont adaptées à cet environnement hostile. On peut imaginer des verres de sable géants que l'on retrouve dans les illustrations liées au bloc Amonkhet, et des créatures rôdant dans le sol comme les rataupes dans fallout 4 par exemple.



On y retrouve de même un refuge, fabriqué avec le peu de moyen dont dispose les survivants. Le plus grand danger de ce monde étant la chaleur trop élevée, il faudra intégrer au refuge d'importantes zones d'ombre et des habitations faites de matériaux trouvés sur place. On prendra comme référence pour ce refuge les bases créées par les bandits et les survivants dans metro exodus



Les survivants du refuge auront évidemment un design particulier lié aux conditions de vie de leur monde. Ainsi, on les représentera avec des tenues d'un tissu léger pour se protéger du soleil sans mourir de chaud. On retrouve ce genre de character design dans l'animé Fullmetal Alchemist Brotherhood lors du massacre d'Ishbal ou dans la bande dessinée Parva Terra tome 5, par exemples.

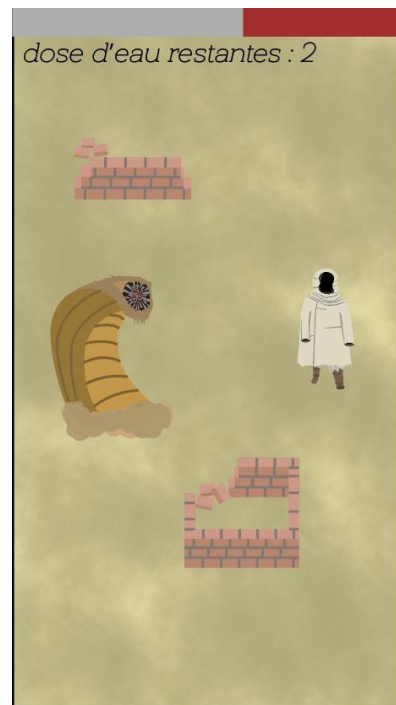
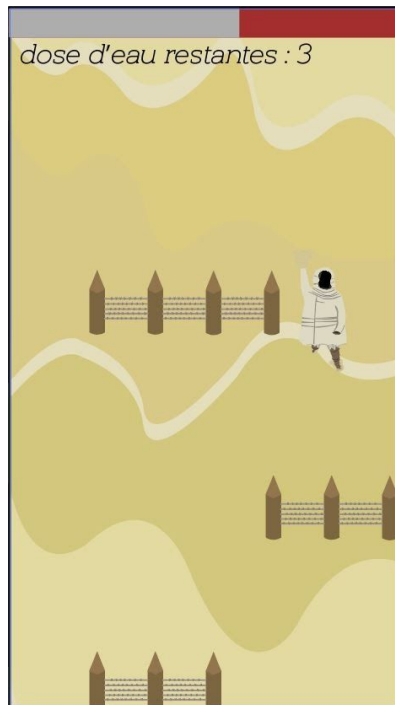


Le style graphique de ce jeu sera plutôt orienté vers un dessin plus proche de la bande dessinée que du jeu vidéo, ou à l'image des visual novels.

Enfin, pour faire une synthèse de tous les éléments graphiques à retenir, on se concentrera sur le fait de ne pas faire des graphismes trop enfantins ni trop mature afin de ne pas repousser le public ciblé. Il est important de ne pas rentrer trop dans le détail, le but étant de ne pas captiver le joueur sur le jeu trop longtemps mais de l'inciter à y revenir régulièrement. Il faudra créer un environnement qui doit paraître hostile, comportant son lot de survivants et de créatures.

Maquette

Pour avoir un aperçu plus clair de ce que donnera le jeu, voici ci-dessous quelques maquettes montrant ce que le joueur verra lorsqu'il sera en pleine partie.



Sur la maquette de gauche, on voit le personnage joueur en train de glisser le long de la pente de sable tout en évitant des obstacles, ici des clôtures. Il s'agit du mini-jeu "pente à risque".

La maquette de droite montre le mini-jeu "chasseur chassé" dans lequel le joueur doit fuir une imposante créature le poursuivant, ici une guivre des sables.

Logo

Pour réaliser un logo cohérent et qui définit bien l'univers du jeu, il a fallu utiliser des éléments montrant une importante chaleur, la sécheresse, la survie.

J'ai donc choisi de dessiner, pour ce logo, un soleil imposant, ainsi qu'un personnage au visage caché, entièrement recouvert d'un habit blanc.



Une fois le premier essai de la réalisation du logo terminé, j'ai demandé l'avis de plusieurs personnes. Le message de chaleur passait plutôt bien mais le personnage n'était pas assez réaliste.



Pour celui-ci, le personnage était mieux mais les éléments étaient mal ordonnés.



Ce dernier logo me convenait et remplissait les critères choisis préalablement, c'est donc celui-ci que j'ai gardé.