

PAYBACK THIEF



Sommaire

Cadrage	4
Production	4
Détails techniques / Contraintes	4
Analytique	5
Analyse	5
Références	6
Types connexes	10
Expérience Utilisateur	12
Présentation	12
Références	13
Potentiels et contraintes	15
Scope	15
Concept	16
Mode : Histoire	16
Mode : Arcade	18
[4W]	18
Schéma d'une partie idéale	19
Références et Illustrations	20
3C	21
Character	22
Camera	22
Controls	23
Design UI	24
Direction Artistique	26
Moodboard	27
Art	28
Analyse du public	29
Synthèse Graphique	30
[DOSSIER TECHNIQUE]	31
Micro-jeu #1 : “Déverrouiller la porte”	31
Gameplay	31
Look&Feel	32
Maquette du jeu	32
Données	33

Micro-jeu #2 : Esquiver les lasers	34
Gameplay	34
Look&Feel	35
Maquette du jeu	35
Données	36
Micro-jeu #3 : Assommer le garde	37
Gameplay	37
Look&Feel	38
Maquette du jeu	38
Données	39
Micro-jeu #4 : Fissurer le vitrage	40
Gameplay	40
Look&Feel	41
Maquette du jeu	41
Données	42
Micro-jeu #5 : Remplacer l'objet	43
Gameplay	43
Look&Feel	44
Maquette du jeu	44
Données	45
Micro-jeu #6 : Esquiver les caméras	46
Gameplay	46
Look&Feel	47
Maquette du jeu	47
Données	48
Idées micros-jeux	49
Sources	50
Remerciements	51

Cadrage

● Production

Le studio dans lequel nous travaillons nous a assigné au développement d'un jeu de type "Ware" pour mobile avec comme objectif de réactualiser le genre et de se positionner comme modèle de référence.

Pour cette première occasion, il a été décidé que la cible serait des adolescents européens/occidentaux comportant un profil de joueur enthousiaste "Time-Filler". Sans oublier de proposer un contenu de qualité pouvant faire parler de lui, générant ainsi une communauté en compétition amicale et fidélisée.

Voici donc les premières directives que nous avons reçues de notre direction artistique :

- Contenu fort en incarnation et détachement
- Passer en revue plusieurs propositions avant le lancement définitif de la production

Un segment témoin sera donc conçue pour cette proposition "Ware" qui aura 6 micros-jeux pouvant s'intégrer, par la suite, à une séquence plus longue.

Il sera donc nécessaire d'illustrer notre vision de l'expérience de jeu en général que ce soit à travers les différents types de gameplay, les difficultés, la gestion de la progression du joueur et de l'ergonomie, la vision artistique et narrative, l'ajout de fonctionnalités, etc.

Échéance : 4 semaines à compter du reçu de la nouvelle production.

● Détails techniques / Contraintes

Il est important de rappeler que les micros-jeux doivent s'orienter autour du genre action-puzzles, osciller entre 5 et 10 secondes de temps de jeu (+5 secondes de tolérance si ces dernières sont justifiées) et comporter un maximum de 2 inputs.

Il est aussi envisageable d'ajouter un potentiel système de score ou d'éventuelles préférences de jeu sauvegardées entre les scènes.

Cible, plateforme et genre sont évidemment à prendre en compte, ce sont des éléments centraux à la production permettant ainsi de définir les bases, les limites de celle-ci.

Analytique

● Analyse

Il est important, avant de proposer moult concepts, de connaître, et donc d'analyser, le genre sur lequel la production s'oriente.

Au préalable des références qui seront proposées ci-dessous, sondons méthodiquement le genre “Ware”.

La particularité de celui-ci est qu'il comporte un nombre important de jeux.

Cependant, ces jeux internes se doivent d'être courts, allant jusqu'à maximum 10 secondes de temps de jeu (celui peut être supérieur dans certain cas, notamment lors de l'affrontement d'un boss par exemple) et sont donc appelés des micros-jeux.

Il est donc important de prendre en compte que les mécaniques nécessaires à l'exécution et donc à la réussite d'un micro-jeu se doivent d'être simples, que ce soit par la compréhension visuelle de celui-ci ou par les inputs à effectuer. La difficulté réside dans la bibliothèque de gameplay que nous allons construire au fur et à mesure, pouvant ainsi donc utiliser la mémoire du joueur pour se rappeler ou enchaîner certaines mécaniques.

Le design global de l'œuvre à aussi toute son importance, elle permet au joueur d'attribuer certains visuels à des inputs à effectuer lors de micros-jeux. Un design léger et cohérent se doit donc d'être appliqué pour ne pas submerger le joueur d'informations ou de détails visuels.

L'ensemble de l'aventure que propose ce genre est axé autour de ce système et se repose sur celui-ci pour amener un Game Design et une Direction Artistique intimement lié et unique au type “Ware”.

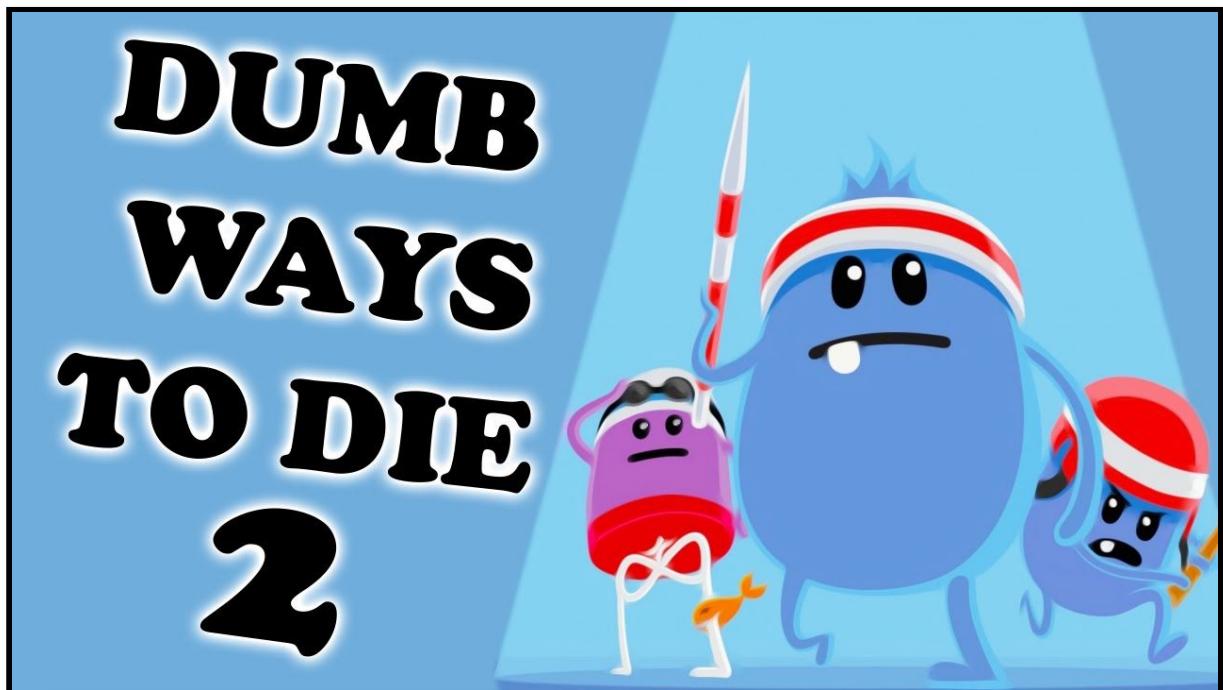
- Références



Commençons donc par le pilier du genre, qui n'est d'autre que la saga **Wario Ware**. L'aspect loufoque du jeu est retracé parfaitement sur la Direction Artistique de l'œuvre, d'autant plus que ces micros-jeux ne déroge pas à la règle, pouvant sembler de primaire abord illogique, n'ayant ni queue ni tête. Cependant un certain "courant" s'installe rendant l'aventure de Wario Ware agréable et logique.



Ce jeu à la particularité lors de la transition de ces micro-jeux à l'aide de soupe, d'identifier le genre de ces derniers à l'aide de quel genre de soupe sera présenté en face du joueur. Permettant ainsi de préparer le joueur à résoudre le challenge auquel il fera face.



Sa Direction Artistique et ses animations en font un jeu particulièrement agréable à jouer, en plus de l'objectif décalé qui faut accomplir qui est d'éviter la mort stupide de petits personnages mignons.



De nouveau, un thème authentique est mis en avant dans **Rhythm Paradise**. Le gameplay repose en grande partie sur l'objectif qu'à le joueur qui est de reproduire une certaine mélodie. Les mécaniques découlent donc de la musique et du design du micro-jeu en question.



La particularité de **Frobisher Says !** est son système de score basé sur la durée du joueur à réaliser un micro-jeu, plus celui-ci est effectué rapidement, plus le score gagné et donc le score final, sera élevé.



Mini Mix Mayhem propose une expérience de jeu très dynamique où le joueur va se retrouver à devoir faire face à plusieurs micros-jeux en même temps, allant jusqu'à 4 maximums. Ces micros-jeux doivent être réussis pendant une durée de 10 secondes ou effectuer dans le temps imparti des 10 secondes.



Ce jeu reprend les bases du genre “Ware”, s’en réellement réinventer le genre, mais sa Direction Artistique et sa narration en font un jeu agréable à jouer.

- Types connexes



Bishi Bashi Special est ce qui se rapproche le plus du genre “Ware”, et fait d’une certaine manière le juste milieu entre un Mario Party et un Wario Ware. Deux joueurs s’affrontent lors de plusieurs minis games (d’une durée de 20-30 secondes en moyenne), l’objectif étant de vaincre son adversaire.



Il est indéniable de dire que la saga **Mario Party** est la plus connue concernant les jeux comportant des jeux en son sein. Cependant une limite se démarque avec cet exemple, celui de ne pas être l'élément central mais d'être au service de l'exécution du jeu principal, de l'objectif principal du joueur, qui est celui d'obtenir le plus d'étoiles.



D'une certaine manière, **The Witness** et bien d'autres jeux de type Puzzle, se rapprochent du genre "Ware", étant donné que ces jeux se basent sur la résolution de puzzles pouvant coller à la définition de jeux à l'intérieur de jeux.



Ce dernier exemple est un peu particulier, bien qu'il réponde à la définition d'être un jeu comportant des jeux, il faut plus aborder ce dernier comme un "bundle". L'exemple de **Wii Sports** marche de la même manière.

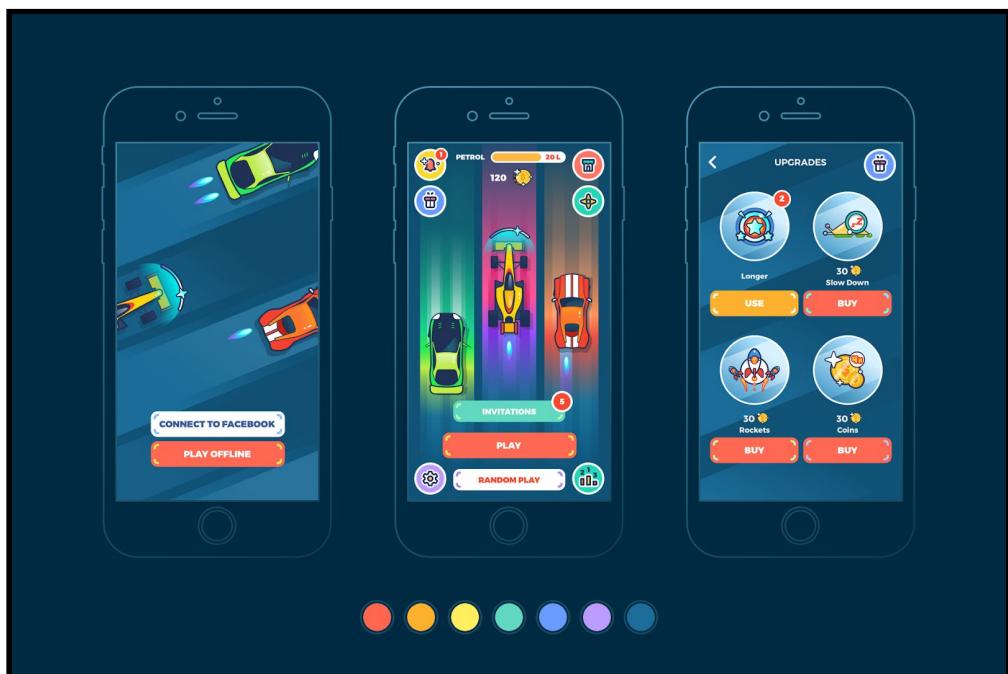
Expérience Utilisateur

• Présentation

Avant tout il faut savoir que l'expérience utilisateur (UeX), dans les grandes lignes, se repose sur la qualité de l'expérience vécue par le joueur ainsi que son ressenti dans toute situation d'interaction.

Bien qu'il n'est réellement de définition parfaite pour l'expérience utilisateur, une bonne UeX est généralement basé sur sa facilité d'usage et l'impact émotionnel qu'elle dégage. Donald Norman, professeur émérite en sciences cognitives, citent que l'UeX correspond "aux réponses et aux perceptions d'une personne qui résultent de l'usage ou de l'anticipation de l'usage d'un produit, d'un service ou d'un système".

Le métier d'UX designer est donc là pour répondre à ce besoin et n'est évidemment pas négliger dans le secteur du jeu mobile. Il est d'ailleurs important de remarquer qu'une tendance concernant le design se détache vers un style assez épuré



Au vu de ce qui vient d'être mentionné, le genre "Ware" est parfait pour mettre en pratique les compétences d'un individu sur sa capacité à générer une bonne expérience utilisateur. Les micros-jeux étant extrêmement court, il est de son "devoir" de s'adapter et donc produire une interface facile à lire tout en étant utile au Game Design, générant par la suite un ressenti sur les jeux, l'immersion étant l'un d'entre eux et qui est recherché au cours de cette production.

- Références



Je pense qu'il est nécessaire d'aller prendre de l'inspiration et donc d'utiliser **Wario Ware** comme référence, étant le pionnier du genre sur lequel la production s'appuie. La manière dont le Game Design est développé concernant les micros-jeux est extrêmement bien pensé ce qui rend le jeu plus que plaisant à jouer.

De plus, comme il le démontre, il est important, notamment dans ce genre, d'avoir un lien assez important concernant la Direction Artistique, la narration et le Game Design. Bien que l'objectif premier du jeu n'est pas de favoriser un contenu fort en incarnation, le joueur se sentira tout de même impliqué par la combinaison parfaite des points cités précédemment, rendant l'expérience utilisateur excellente.



Le système de score implémenté au sein du jeu **Frobisher Says** est je trouve plus que parfait au vu de notre cible et le buzz que l'on recherche. Une compétition amicale est parfaite pour faire parler du jeu et donc créer une vague de popularité autour de l'œuvre.



La saga **Sly Cooper** comporte un design en parfaite adéquation avec les contraintes liées à la production, notamment celle de la cible visée, mais montre surtout que le vectoriel à un réel potentiel. De plus le côté antihéros du protagoniste, vient renforcer ce point.

- **Potentiels et contraintes**

Les contraintes de la production ont un impact sur l'UeX, on ne peut pas le nier, et comme je l'ai brièvement abordé lors de la présentation de l'expérience utilisateur, l'interface se devra d'être facile à prendre en main et ne pourra pas comporter trop d'éléments pour ne pas submerger le joueur.

Les interactions devront elles aussi, de primaire abord, être assez simple, pour potentiellement, par la suite, voir leur difficulté augmenter suite à l'expérience acquise par l'utilisateur.

Les potentiels sont évidemment, elles aussi, en adéquation avec les limites de la production. La question est donc, comment en tirer profit ? Les joueurs de type "Time-fillers" sont attirés par des interfaces et interactions ne demandant pas un temps d'adaptation ou de réflexion importante, ce qui collera parfaitement à ce qu'il faut viser.

L'immersion que pourra ressentir le joueur au sein du jeu pourra se faire à travers la fluidité et la rapidité d'exécution des micros-jeux qui se trouveront en adéquation avec la potentielle narration.

- **Scope**

La portée du jeu est soumis sous plusieurs facteurs, notamment celui du "buzz".

Si l'on part du principe que nous ne mettons très peu, voir quasi, aucun budget sur la communication du projet, alors il est probable que le jeu reste dans l'ombre ou ne fait pas réellement parler de lui, même si ce dernier sera ou non un bon jeu.

Partons donc sur le fait qu'un budget soit alloué à la com de l'œuvre. Au vu de la cible visée, il est plus que logique d'effectuer sa publicité à travers les réseaux sociaux, YouTube mais aussi sur Twitch potentiellement. La portée du jeu se verra donc grandement impacté et touchera un nombre important de jeunes.

C'est ici que le système de scoring et potentiellement l'histoire du jeu pourra amener une communauté autour de celui-ci.

En ce qui concerne ce fameux facteur "buzz", ce dernier se repose sûr de l'aléatoire en grande partie, l'exemple parfait est Flappy Bird, le jeu n'est pas réellement exceptionnel, cependant il a été téléchargé partout à travers le monde et était un sujet de discussion dans les cours de récré.

Concept [Titre : Payback Thief]

Pitch : Le joueur incarne un animal voleur anthropomorphique où son objectif est de voler des œuvres pour se venger, et par la même occasion vivre de ses vols.

Scénario : Ezio est un jeune adulte chat ayant décidé de vivre au-dessus des règles, son pays lui a enlevé sa famille, ses proches, le laissant seul et sans moyens. Il a donc décidé de prendre sa revanche en volant ce qui était cher à l'état.

2 modes de jeu : mode Arcade et mode Histoire

- Le mode histoire permet de vivre l'histoire du personnage et l'univers dans lequel il évolue.
- Le mode Arcade permet, lui, de reprendre les chapitres terminés du scénario et d'y implémenter un système de scoring (des évènements hebdomadaires y seront ajoutés où l'objectif sera d'avoir le meilleur score face aux autres joueurs).

- **Mode : Histoire**

Fils de deux parents chats (Loris et Lucia), Ezio s'est vu à l'âge de 5 ans avoir un petit frère, Nerio. Jusqu'à ses 14 ans, Ezio n'a pas réellement eu de réel problèmes dans sa vie, bien que sa famille ne roule pas sur l'or, il ne peut pas non plus dire qu'ils vivent de miettes. Malheureusement, son père se fera exclure de la société où il travaille par une loi récemment passée, refusant l'accès à des emplois pour certaines ethnicités, justifié par le fait que cela est pour le bien et la sécurité de ces dernières.

C'est à partir de ce moment que tout bascula, Loris ne su se remettre de son licenciement et ses compétences et expériences professionnelles acquises tout au long de sa vie ne lui servait plus à rien. Détruit de ne plus pouvoir subvenir au besoin de sa femme et de ses enfants, il décida de mettre fin à ses jours, ne pouvant plus supporter le poids de la culpabilité.

L'effet domino continua et Lucia fût psychologiquement impacté par le décès de son mari et les années qui allaient suivre n'arrangerons rien, rendant son état mental encore plus instable, l'obligeant jusqu'à être admis dans un hôpital psychiatrique.

Au cours de cette période catastrophique où sa mère ne pouvait plus réellement s'occuper de ses enfants, Ezio commença à travailler à côté de ses études, mais ce n'était suffisant et il commença à voler afin de s'assurer de pouvoir nourrir son frère et sa mère et d'avoir un toit pour vivre.

Arriva le moment où lors d'un vol plus important, Ezio se fit prendre, dénoncé par un fils d'un politicien, se trouvant dans le même établissement scolaire que lui. En étant sous le feu des projecteurs, le personnage principal, mais aussi sa situation familiale, amena, comme cité précédemment, sa mère dans un hôpital psychiatrique mais aussi son frère dans une famille

d'accueil de l'état. Tandis qu'Ezio se vit être envoyé dans une prison juvénile à l'âge de 17 ans.

Au cours de sa détention, il appris par un intermédiaire, que Nerio est actuellement introuvable et que sa famille d'accueil ne souhaite pas réellement le retrouver, en grande partie dûe à l'obligation indirecte qu'elle devait subvenir aux coûts hospitaliers de Lucia (leur mère). C'est à 21 ans qu'Ezio fût enfin libre mais plein de rancœur et prêt à se venger contre ce pays qui lui a tout pris.

La manière dont sera narré l'histoire du jeu (celle du personnage et de son univers) se fera au fur et à mesure de l'avancée du joueur au sein de Payback Thief. Des scènes d'introduction et potentiellement des scènes de fin à chaque chapitre (niveau) seront les éléments racontant le scénario (les micros-jeux aussi mais à moindre mesure). L'ajout d'autres personnages et potentiels alliés au héros, permettra d'envisager la formation d'une bande et l'ajout de niveau pour ces dits individus.

Le premier chapitre de l'histoire consiste à voler un musée (ces micros-jeux seront au nombre de 6 et dureront 10 secondes, comme la plupart d'entre eux), le deuxième niveau consiste à voler une banque, le troisième un palais, etc. Chacun reprenant des mécaniques existantes en augmentant potentiellement leur difficulté et leur nombre, le tout agencé par des micros-jeux différents et en adéquation avec le scénario du niveau. Un boss à la conclusion de chaque niveau sera ajouté d'une durée de 15 secondes à partir du deuxième chapitre.

L'objectif de la narration sur le long terme est de faire réfléchir le joueur sur le choix de ses actions. La vengeance est-elle alors le meilleur moyen pour atteindre ses buts ? Et sur une question plus vaste, est-ce que tous les moyens sont bons pour réussir l'objectif que vous vous êtes imposé ?

Utiliser des animaux anthropomorphes permet ainsi de mettre en avant plus facilement ce genre de thématique, voir de dénoncer certains domaines, sujets.

Concernant la notion de difficulté au sein du jeu, elle est étroitement liée aux metrics de celui-ci et se basera sur sa bibliothèque de micros-jeux et de mécaniques en découlant. Pour ainsi dire, c'est le volume et la taille de cette bibliothèque et l'évolution des micros-jeux (l'un pouvant être similaire à un autre mais possédant plus d'inputs à effectuer dans le temps imparti). Le système de scoring sera lui basé sur le temps mis pour effectuer le micro-jeu, s'il reste 7,1 secondes à la fin, alors le joueur obtiendra 71 points.

- **Mode : Arcade**

Le mode arcade permet d'effectuer un chapitre de l'histoire en Arcade, ce qui signifie que le joueur effectue le vol du lieu en lien avec le niveau avec pour objectif de le faire le plus rapidement possible. Ce mode est finalement un ajout compétitif, permettant à l'œuvre de toucher la partie principale de la tranche du public visé, une partie s'axant plus sur le côté compétitif, étant évidemment en lien avec l'aspect communauté de l'œuvre à travers sa campagne scénaristique.

Son système de score vient récompenser le joueur voulant s'attarder sur le jeu afin d'être le meilleur sur les micros-jeux et pouvant aussi très bien servir d'entraînement pour le mode histoire si le joueur bloque à un certain chapitre.

En fonction du score atteint par une personne à la fin du chapitre fait en Arcade, un titre lui sera attribué sur ce niveau en question (en plus du score), allant de : "Voleur novice" => "Voleur talentueux" "Voleur expérimenté" => "Voleur expert" => "Voleur divin".

- **[4W]**

What :

- Jeu où vos réflexes seront mis à rude épreuve.
- Votre capacité à vous adaptez et à retenir les mécaniques seront eux aussi présentes. Le tout afin de résoudre dans le temps impari les micros games
- Jeu d'Action-Aventure (Ware Type).

Why :

- Faire ressentir à l'ennemi ce que le protagoniste a ressenti (se venger).
- Vivre au dessus des règles.

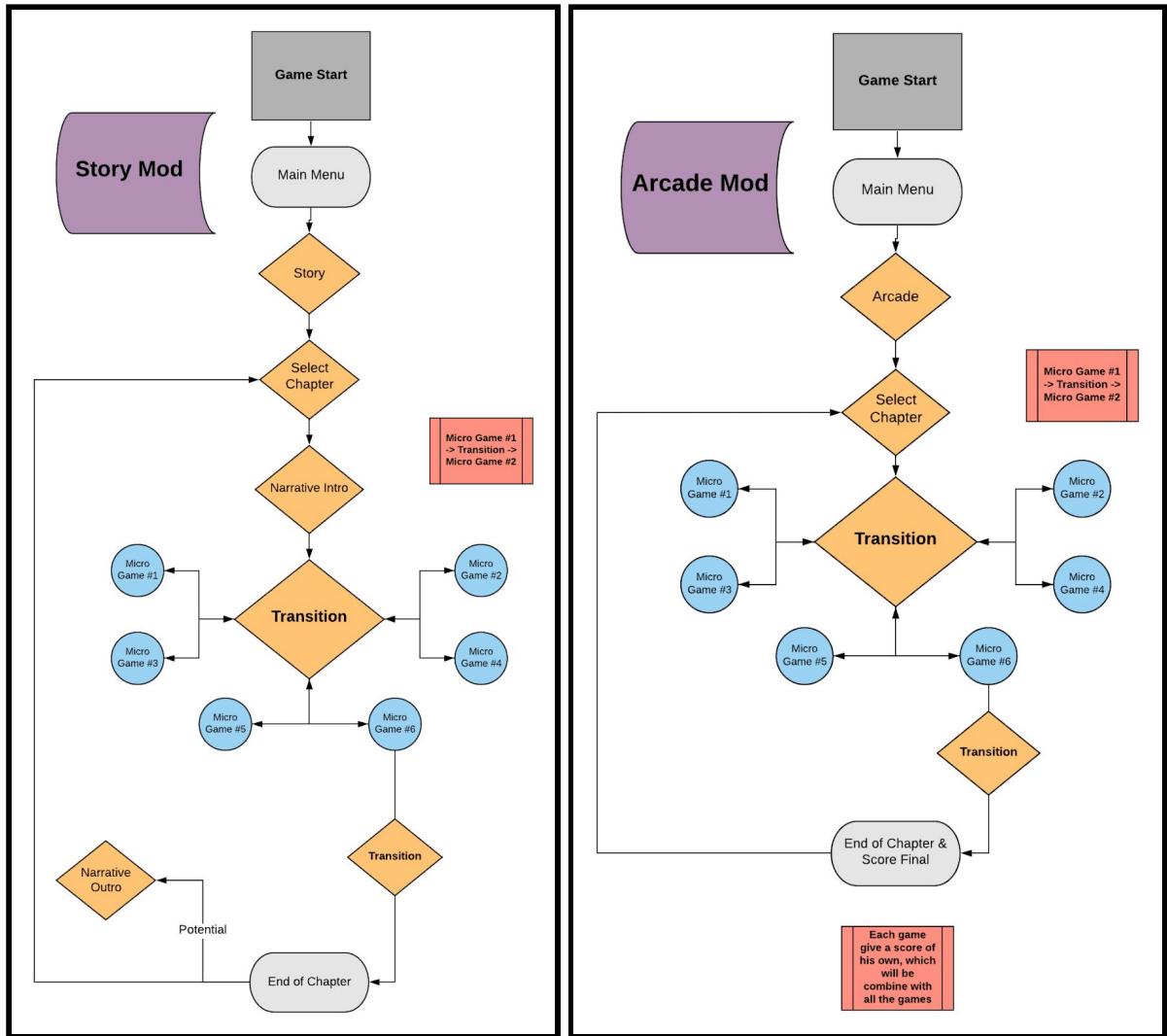
Who :

- Adolescents aimant l'action et combler les moments de vide.
- Être compétitif entre ami

When :

- L'histoire se déroule dans le présent dans différents lieux privés ou publics.

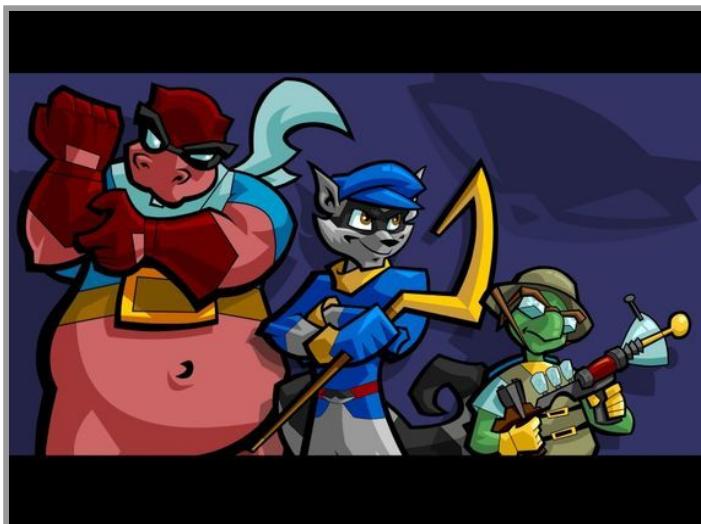
- Schéma d'une partie idéale



Pour cette production, ce sera le mode Arcade qui se verra être développé, afin de mettre en avant, dans un premier temps, les micros-jeux, éléments essentiels du genre Ware.

Cela permettra alors dans un second temps d'incorporer la narration au thème déjà défini de l'œuvre.

- Références et Illustrations

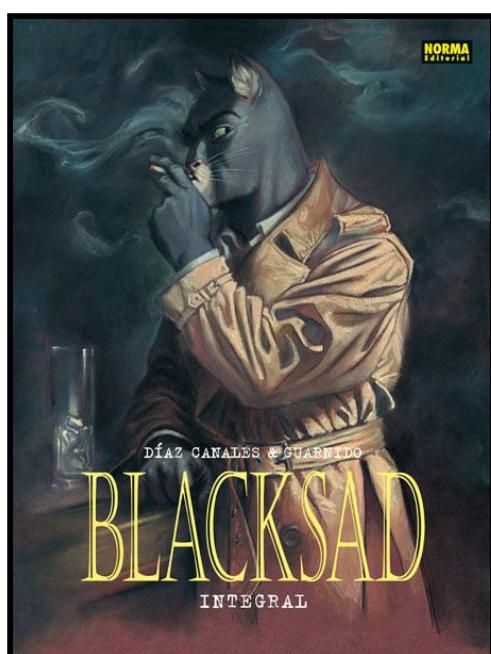


Comme mentionné précédemment, le style graphique (vectoriel) de **Sly Cooper 2** et sa narration mais plus particulièrement les mécaniques liées à celle-ci en fond une excellente référence. Son histoire nous raconte celle d'un raton laveur nommé Sly qui se trouve être un voleur et va faire face à un clan volant des objets pouvant mettre en péril sa vie et celle de ses compagnons.

Ce qui est intéressant à prendre en compte avec cette référence c'est les mécaniques exploitées en lien avec le scénario du jeu. Que ce soit l'infiltration, la recherche, la fuite ou encore la phase de "vol".

Il est aussi envisageable que par la suite un ajout de différents personnages ayant chacun leur histoire au sein du jeu soit implémenté. Renforçant ainsi la durée de vie du jeu mais aussi son histoire et l'attachement émotionnel du joueur envers celle-ci.

Le protagoniste du jeu Payback Thief se verra d'ailleurs avoir une personnalité et une morphologie assez semblable à celle de Sly ou encore de Lupin III (mentionné en dessous), bien que celle-ci sera un tant soit peu plus sinistre que ces deux derniers.



Black Sad rejoint la référence du dessus concernant ses personnages animaliers anthropomorphes.

Cependant, l'écriture de ses personnages et le contenu important de son animalerie en font une très bonne référence.

Il faut noter qu'il ne faut pas partir sur un aspect trop sombre ou sérieux concernant l'histoire du jeu comme le fait cet œuvre. Le public qu'elle vise étant adulte, voir plus précisément, jeune adulte.

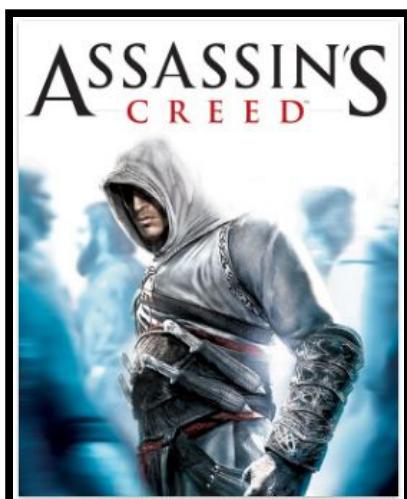


Lupin III est un anime racontant les aventures de Lupin et comme son illustre ancêtre, il voyagera dans le monde entier pour effectuer ce qu'il fait de mieux et ce qu'il préfère : cambrioler. Lui et sa bande auront ainsi visité de nombreux pays, contrées, traquant sans relâche les trésors les plus inestimables.

La manière dont est narré l'histoire et sont développés les personnages démontrent à quel point un groupe d'antihéros peut être appréciable à suivre. Le côté humoristique est selon moi indispensable pour ce genre de thème pour un public d'adolescents.

De nouveau, l'idée d'ajouter des personnages en plus du protagoniste du jeu, pourrait améliorer Payback Thief, pouvant aller jusqu'à faire que ces nouveaux personnages soient des alliés. Cela pourrait permettre de créer des niveaux nécessitant par la suite l'implication de plusieurs individus et donc de la coopération entre différents joueurs.

Ce genre d'ajout a comme finalité de créer un sentiment d'appartenance, comme une sensation de créer une bande et d'une certaine manière d'en faire partie.



Assassin's Creed raconte l'histoire d'Altaïr, un assassin qui a pour mission de mettre un terme aux hostilités en s'attaquant à la fois aux Croisés et aux Sarrasins. Cependant, on apprend que celui-ci est l'ancêtre de notre héros Desmond Miles, et tout au long du jeu nous allons en apprendre plus sur le protagoniste et l'inconnu de sa situation.

C'est cet aspect que Payback Thief reprendra, raconter l'histoire du protagoniste au fur et à mesure des niveaux.

3C

- **Character**

Le joueur va incarner un personnage (tout au long de l'aventure) du nom d'Ezio, un orphelin ayant décidé de porter une vendetta envers son pays.

- Son passé sera brièvement révélé lors d'une scène d'introduction et plus en détails au fur et à mesure de l'histoire.
- Celui-ci a pour objectif de développer un sentiment d'affection, d'attachement envers le personnage principal.
- Le personnage évolue dans le présent et dans un monde similaire au nôtre. Certains des lieux pourront être inventés ou certains aspects loufoques pourront être ajoutés afin de dynamiser l'action

Le design du personnage sera en adéquation avec celui de l'œuvre, sur un style vectoriel, mais aussi en lien avec la personnalité du personnage.

- Afin d'être dans cette même lignée qui est de faciliter la compréhension et de plaire au plus grand nombre, notamment les adolescents.
- Son visuel doit provoquer ce sentiment d'attachement mentionné précédemment mais aussi dégager une certaine classe, un certain charisme, donnant envie au joueur de jouer ce dit personnage.

- **Camera**

En grande partie, la caméra sera en 2D et fixe, pouvant donner une vue du dessus, de face ou de côté. Dans les micros-jeux présentés pour la production, cette dernière sera entièrement fixe.

La caméra va être fixe, donnant un point de vue de profil, du dessus ou à la troisième personne si elle se concentre sur le personnage joueur.

- Cela permet en grande partie de favoriser la compréhension des micros-jeux et les réflexes du joueur.

Les fois où la caméra ne sera pas fixe, cette dernière sera principalement en travelling autour du protagoniste afin de montrer l'avancement du personnage dans un lieu et donc de favoriser l'immersion.

- **Controls**

Les contrôles seront principalement tactiles, bien que certains seront basés sur les mouvements du téléphone (ces derniers ne seront pas inclus dans les 6 micros-jeux de la production).

Abordons donc les contrôles tactiles étant les plus présents et important au sein du concept.

- Ils seront utilisés lors du menu principal et lors des micros-jeux. Impliquant une action propre au joueur pouvant découler sur les actions du protagoniste.
- Au sein de ses jeux, différentes mécaniques seront utilisées à l'aide de ses contrôles, glisser son doigt, tapoter son doigt ou encore appuyer son doigt (glisser, taper, maintenir // slide, tap, hold).
- Ces mouvements sont utilisés pour faciliter l'adaptation du joueur lors de la découverte du jeu et de ses micros-jeux, permettant ainsi de viser une meilleure expérience utilisateur.
- Sans oublier que cela permet de rester dans le côté tactile que propre la quasi-totalité des téléphones de nos jours.
- L'ajout d'un analogue par la suite pourrait ajouter de nouvelles mécaniques et favoriser l'immersion du joueur et le rapprocher du personnage principal.



Pour les contrôles basés sur les mouvements du téléphone, certains micros-jeux comme le fait de se tenir en équilibre ou de ne plus bouger, peuvent y recourir.

- Cela permet de nouveau de favoriser l'immersion du joueur et de créer une certaine tension qui pourrait être accru lors de phase des boss de fin de niveau.

● Design UI



Cette UI (à gauche) est un exemple d'un style assez épuré, assez simpliste.

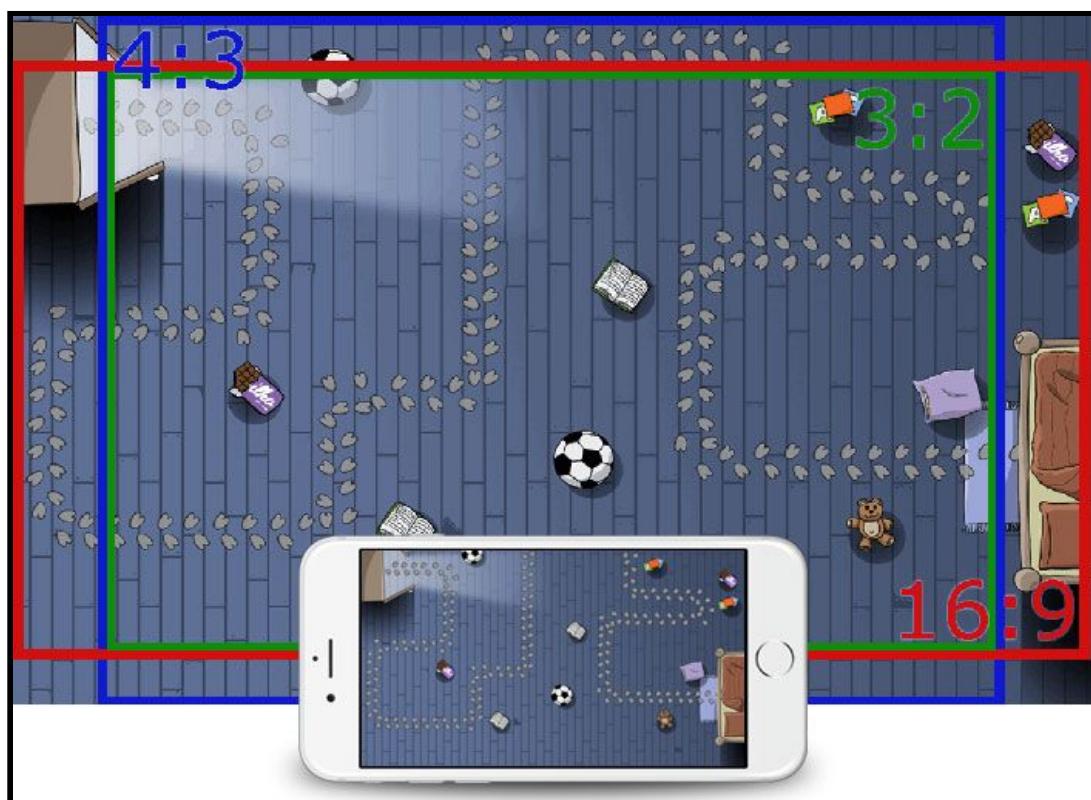
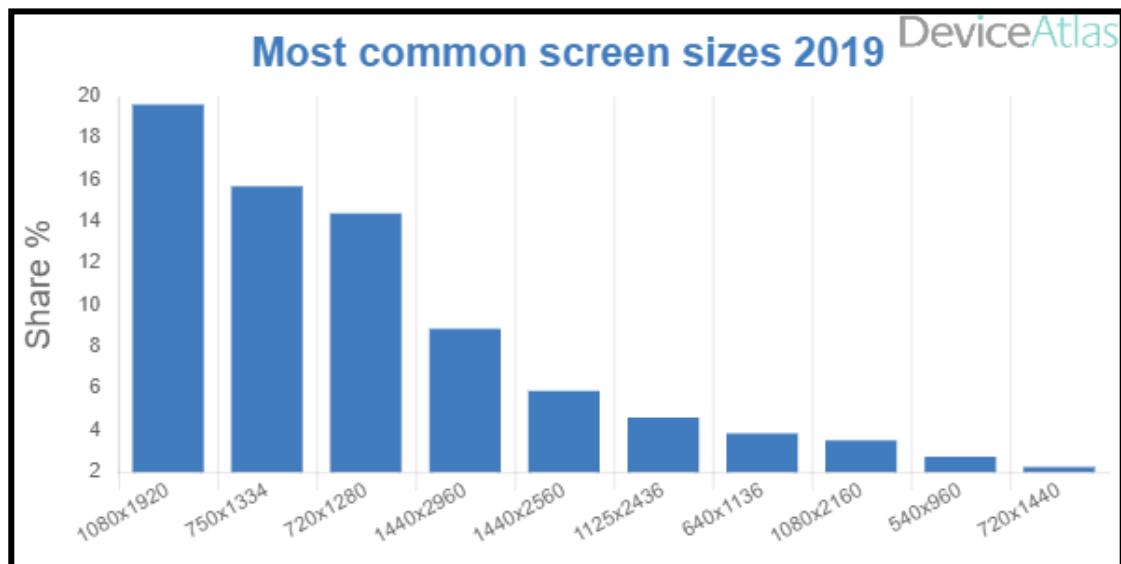
Facile à prendre en main et à comprendre, elle ne comporte que les informations nécessaires à la compréhension du jeu tout en respectant le thème de la DA.

C'est en me servant de ce type d'interface comme inspiration que je suis parti sur un UI similaire en terme d'appréhension (image à droite)

Les couleurs permettront de coller au thème de la narration et au design du personnage et des micros-jeux. De plus elle permet de plonger directement le joueur dans l'univers de Payback Thief

La taille de l'écran pris en compte sera du 16:9 et la manière dont le jeu sera joué sera à la verticale

- Cela permet de tenir son téléphone d'une main et effectuer les tâches "in game" d'une autre. Point non négligeable pour un joueur de type "time-filler"
- Concernant la taille d'écran pris en compte, elle permet de toucher le plus de personnes et donc compatible avec le plus d'écrans possible.



Direction Artistique

Nous voilà sur la Direction Artistique, abordé vaguement sur certains points dans les précédentes parties, il fallait mettre au clair ce point après avoir bien avancé dans la production.

Commençons par le style graphique de l'œuvre qui, comme mentionné précédemment, se verra être du genre vectoriel et dans l'ensemble assez minimaliste.



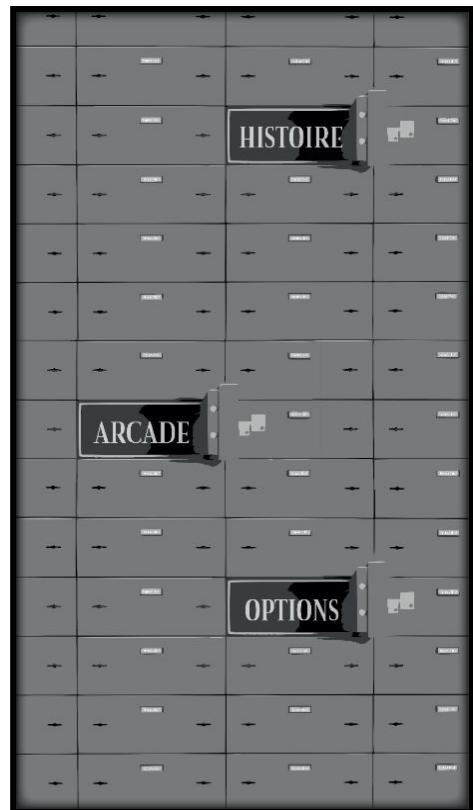
Le logo de l'œuvre donne un avant-goût de la charte graphique mais aussi sur la trame scénaristique. Le personnage représenté étant l'un des antagonistes de Payback Thief.

Au niveau de la colorimétrie, le gris, le noir et le blanc seront utilisés en grande partie. Pouvant donner un côté froid et sérieux à l'œuvre tout en y apportant une touche plus soft avec des points d'humour et de légèreté à l'aide du scénario et du personnage.

Concernant le menu, il vient représenter des coffres de sécurité présent en grande partie dans les banques et permet ainsi de renforcer l'immersion. Le joueur se voit tout de suite plongé dans le thème du scénario.

Pour la typo, celle-ci se trouve être la “**Pomino**”, elle se fond particulièrement bien avec le design de l'œuvre et renforce le côté sérieux que cette dernière peut avoir.

Le personnage principal joué se verra être un pion avec son visage dessus. Cela permettra de faciliter la compréhension des micros-jeux et par la même occasion d'éviter de surcharger visuellement ces derniers. Il sera entièrement représenté lors des phases de narration.



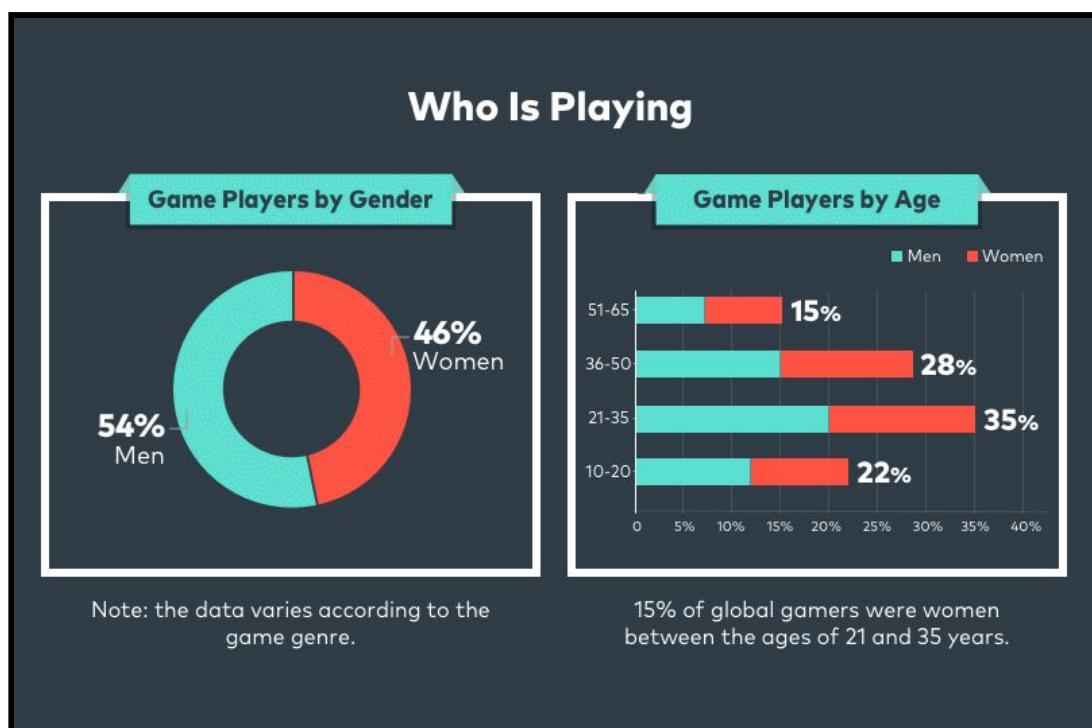
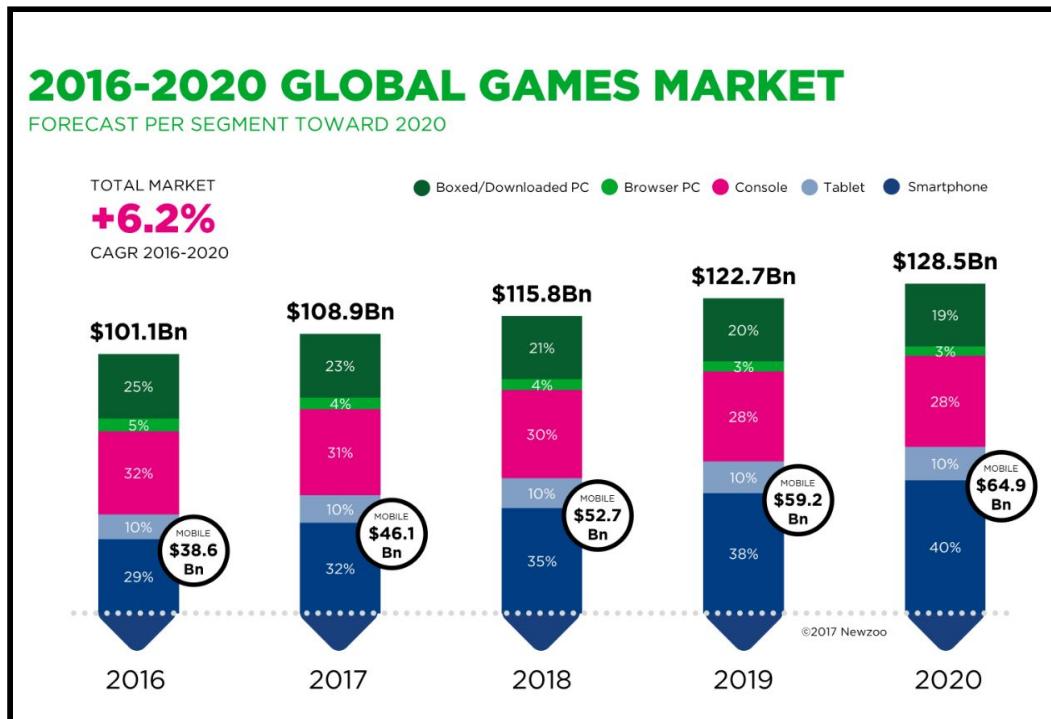
En ce qui concerne le son, celui-ci devait être en adéquation avec le thème de Payback Thief, à savoir, le “vol/braquage”, et la musique principale du jeu respectera ce principe. De plus des sons/bruitages s’ajouteront pour favoriser l’immersion et la compréhension du jeu.

Moodboard



Art

Avant d'analyser le public lié au concept, faisons une brève inspection concernant le secteur du téléphone et son public, que ce soit par son âge, son genre, ou encore le style de jeu le plus appréciés, sans oublier le marché du mobile.



	♂	♀
Mobile	1 STRATEGY 35%	PUZZLE 48%
	2 SPORTS 24%	STRATEGY 32%
	3 SHOOTER 26%	ARCADE 25%

- **Analyse du public**

Maintenant que nous avons une vue d'ensemble sur ce secteur du mobile, nous allons pouvoir prendre en compte ces données et nous concentrer sur la cible de la production qui sont les adolescents européens/occidentaux.



Près de 44 millions de personnes ont regardé la série **Casa de Papel** d'octobre 2018 à septembre 2019 sur netflix, montrant l'engouement que peut avoir les adolescents ainsi que les jeunes adultes pour le thème du "cambriolage"



Il est aussi important de se renseigner sur de véritable cambrioleurs et histoires de cambriolages.

L'individu à gauche est **Albert Spaggiari** est connu pour être la tête du groupe des braqueurs de la Société générale de Nice le 17 juillet 1976, empochant l'équivalent de 33 millions d'euros après avoir défoncé plus de 370 coffres sans violence. Il est d'ailleurs considéré comme le casse du siècle.

Utilisé ce genre de références permettrait dans un premier temps de faire des clins d'œils à des évènements réalistes mais aussi de s'en inspirer pour favoriser l'immersion et l'incarnation pour le joueur.



Il en est de même pour les lieux publics connu mondialement contenant des œuvres d'art, de l'argent, etc.

Le Louvre est un exemple parfait de ce qui pourra être implémenté dans le jeu favorisant à nouveau le joueur à se plonger dans l'histoire et à considérer certains niveaux impliquant des lieux réels comme des difficultés importantes.

Cette illustration de **Nikolas Pascal** rejoint la référence de Sly Cooper ou de Black Sad concernant ses personnages animaliers anthropomorphes, sur un style plus réaliste.

Le protagoniste sera inspiré de cette œuvre, donnant un certain charisme à celui-ci et faisant du personnage quelqu'un d'agile, de fourbe et de taquin. Rendant sa personnalité parfaite pour un cambrioleur.

Cependant, il faut noter qu'il ne faut pas partir sur un aspect trop réaliste ou sérieux concernant l'histoire du jeu comme le fait cette œuvre. Similaire au style de la BD Black Sad, le public qu'elle touche étant adulte, voir plus précisément, jeune adulte.



• Synthèse Graphique

Pour conclure, je pense qu'il est important de justifier le graphisme retenu pour le jeu et donc pour le public-cible. Comme l'on démontré ces dernières années, les applications ayant le plus marché ont tous un graphisme dit cartoon, mettant de côté le style réaliste pur ou le pixel art.

Par ailleurs, le vectoriel vient renforcer l'aspect "time-filler" du jeu, donnant une sensation de convivialité, d'un bon moment a passé causé en grande partie par l'aspect simpliste et cartoon du design.

[DOSSIER TECHNIQUE]

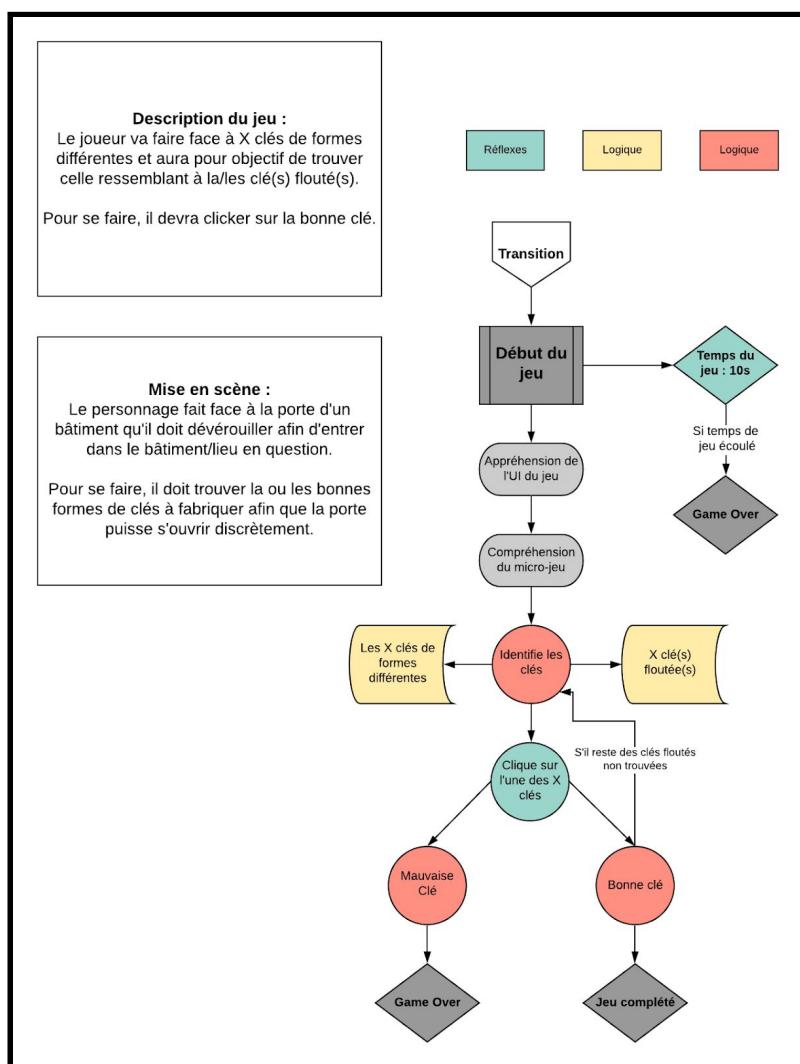
Micro-jeu #1 : “Déverrouiller la porte”

Genre : puzzle

Cognition : réflexes, logique

Challenges : trouver la/les clé(s)

Gameplay



Look&Feel

- Maquette du jeu



La maquette a pour objectif principal d'identifier et de montrer quel est l'objectif du joueur lors du micro-jeu et de quels manières il va l'atteindre.

De plus, elle permet de faire un premier jet sur l'interface finale et donc donne un aperçu des cognitions dont le micro-jeu fera appel.

Comme indiquez sur la maquette, le mot "Trouver", ajouté à l'effet de flou sur la clé du bas, permet au joueur de se diriger sur la bonne voie afin de compléter l'objectif.

Le fait de cliquer sur la bonne clé (si mauvaise game over) devrait alors être assez instinctif.

Le chronomètre situé en haut à gauche vient rajouter une pression joueur, bien que l'objectif initial soit de respecter les règles d'un micro-jeu.

Voici en dessous une image "in-game" et donc le résultat final, améliorant ainsi l'UI et le design de celui-ci (tout en l'adaptant au style de Payback Thief).

Données

- Temps :

La durée du micro-jeu est de 10 secondes. Lorsque le compteur atteint 0, le joueur n'a pas été assez rapide dans l'exécution du challenge présenté face à lui et a donc perdu.

- Score :

Il est calculé en fonction du temps restant.

Par exemple, s'il reste 8,1 seconde après avoir réussi le micro-jeu, alors le joueur obtiendra un score de 81 points.

- Hitbox :

Les formes de clés visibles comportent toutes une hitbox afin de s'assurer que le joueur sélectionne la bonne clé ou que dans précipitation celui-ci touche la mauvaise.

À noter, que lors d'une erreur, le joueur perd le jeu.

- Difficulté :

Pour accroître la difficulté du jeu, 2 valeurs se verront être modifiées.

La première est le nombre de formes de clés visibles, pouvant aller jusqu'à 9.

La deuxième est le nombre de clés floutés, pouvant aller jusqu'à 3 (le joueur devra donc les trouver parmi les clés visibles).

De plus, pour x nombre de clés floutés, le nombre de clés visibles doit être au minimum le double.

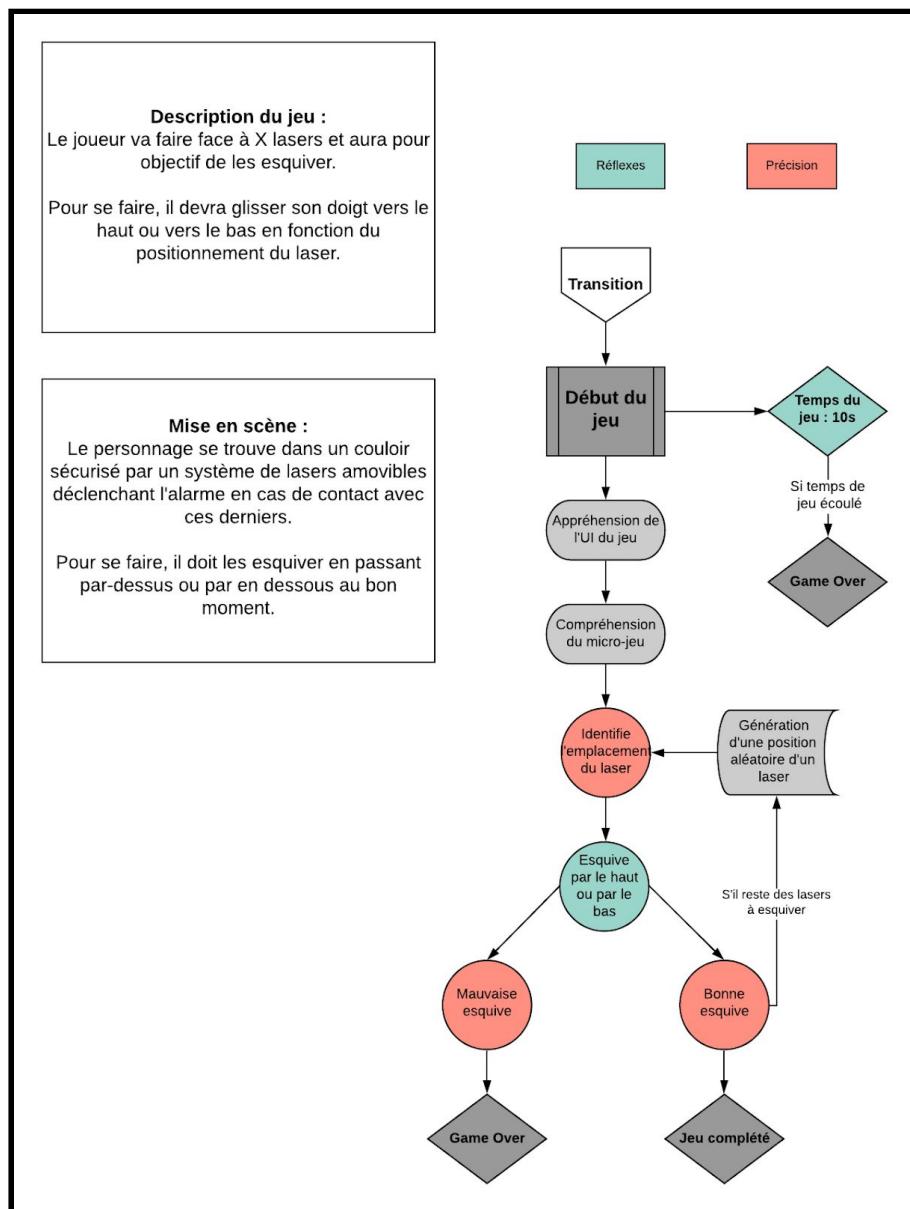
Micro-jeu #2 : Esquiver les lasers

Genre : action-puzzle

Cognition : réflexes, précision

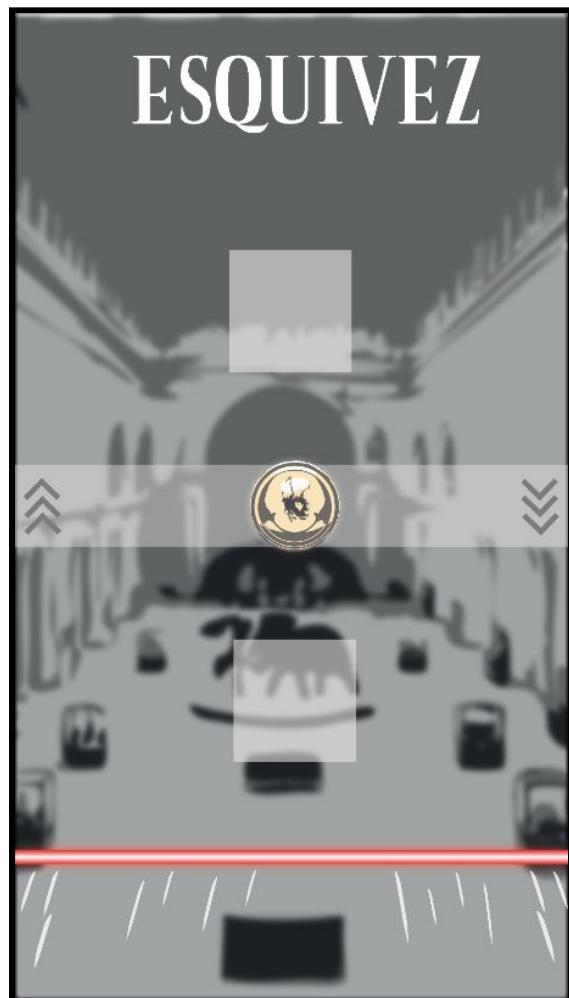
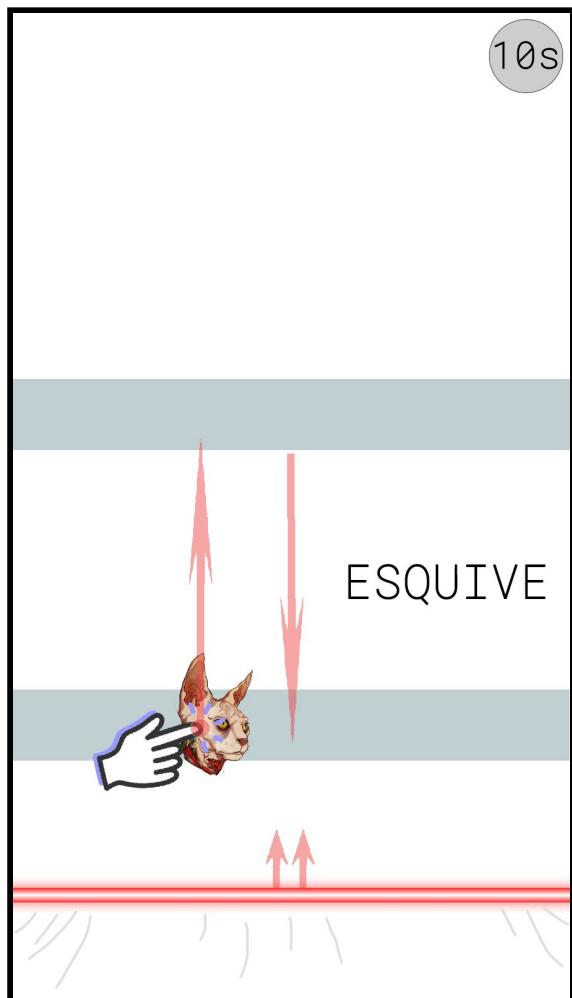
Challenges : esquiver le/les laser(s)

Gameplay



Look&Feel

- Maquette du jeu



Données

- Temps :

La durée du micro-jeu est de 10 secondes. Lorsque le compteur atteint 0, le joueur n'a pas été assez rapide dans l'exécution du challenge présenté face à lui et a donc perdu.

- Score :

Il est calculé en fonction du temps restant.

Par exemple, s'il reste 8,1 seconde après avoir réussi le micro-jeu, alors le joueur obtiendra un score de 81 points.

- Hitbox :

Le joueur pourra utiliser l'entièreté de son écran de téléphone pour choisir entre esquiver par le haut ou par le bas la menace.

- Apparition des lasers :

S'il y a plusieurs lasers à esquiver, alors, suite à l'esquive de l'un d'entre eux, les prochains seront eux aussi positionné aléatoirement, pouvant être au-dessus du personnage ou en dessous.

- Difficulté :

Pour accroître la difficulté du jeu, 1 valeur se verra être modifiée.

C'est le nombre de lasers à esquiver au cours du micro-jeu, pouvant aller jusqu'à 5.

(À noter que le nombre de lasers qui seront à éviter sera indiqué en haut à gauche s'il est supérieur à 1)

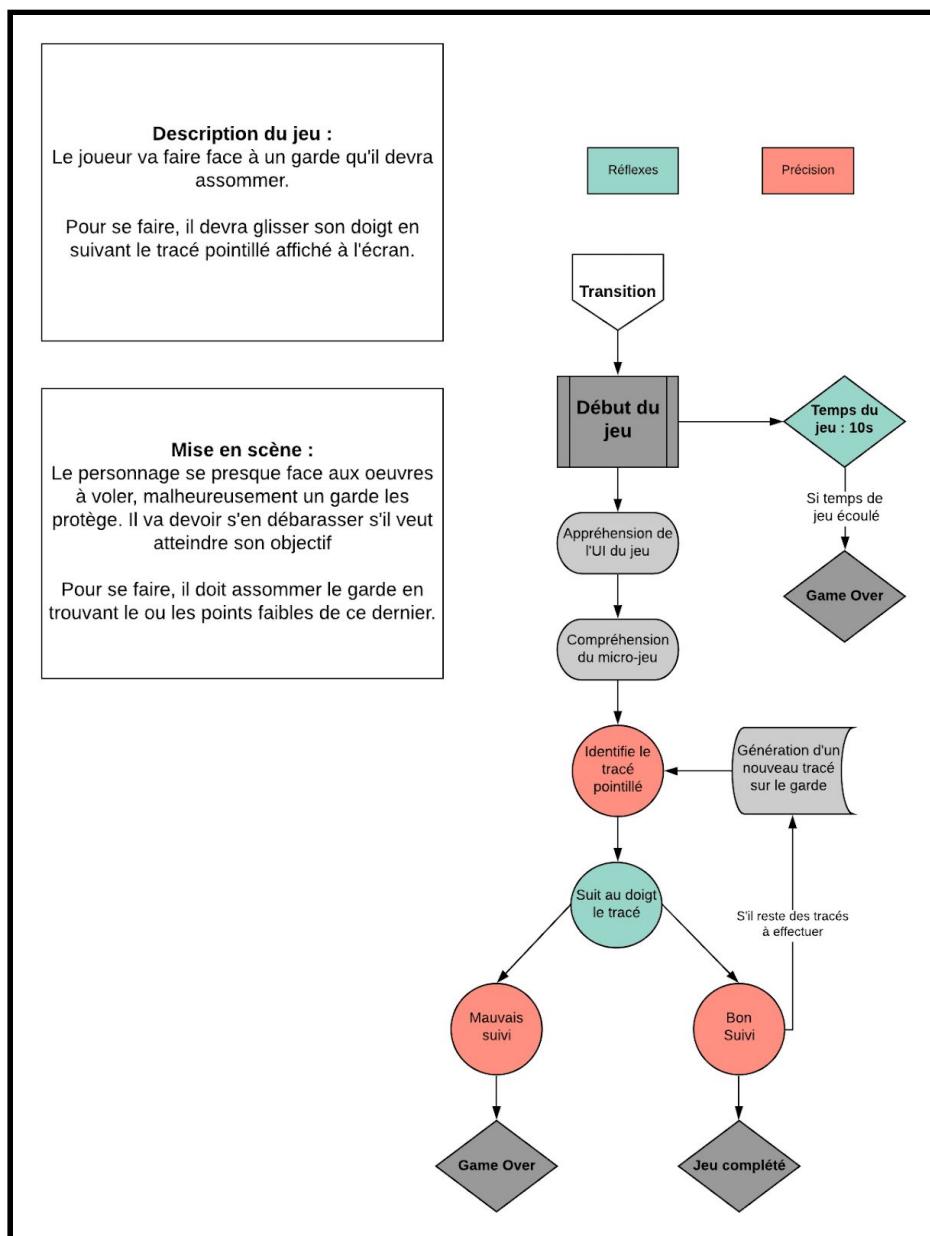
Micro-jeu #3 : Assommer le garde

Genre : action-puzzle

Cognition : réflexes, précision

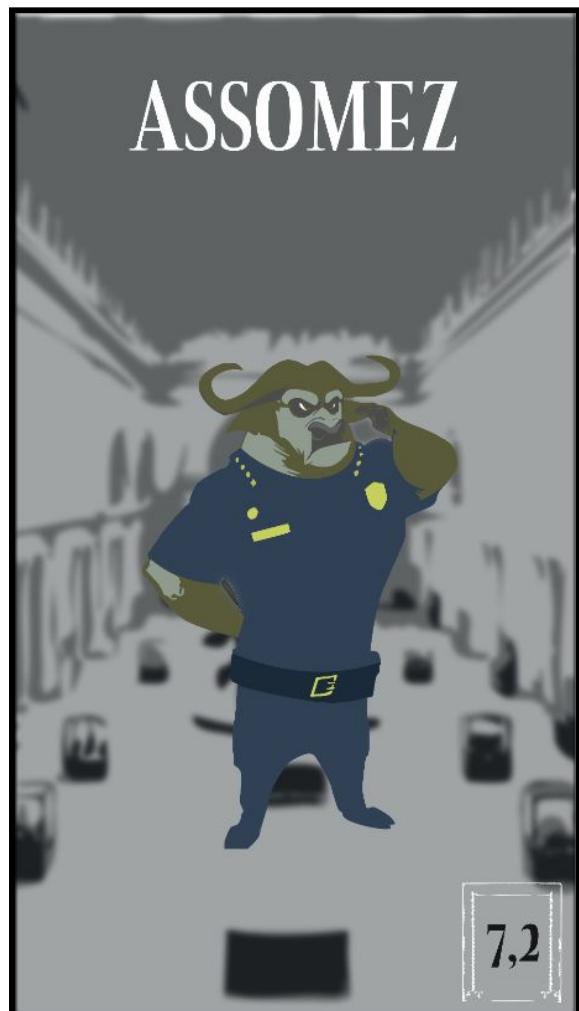
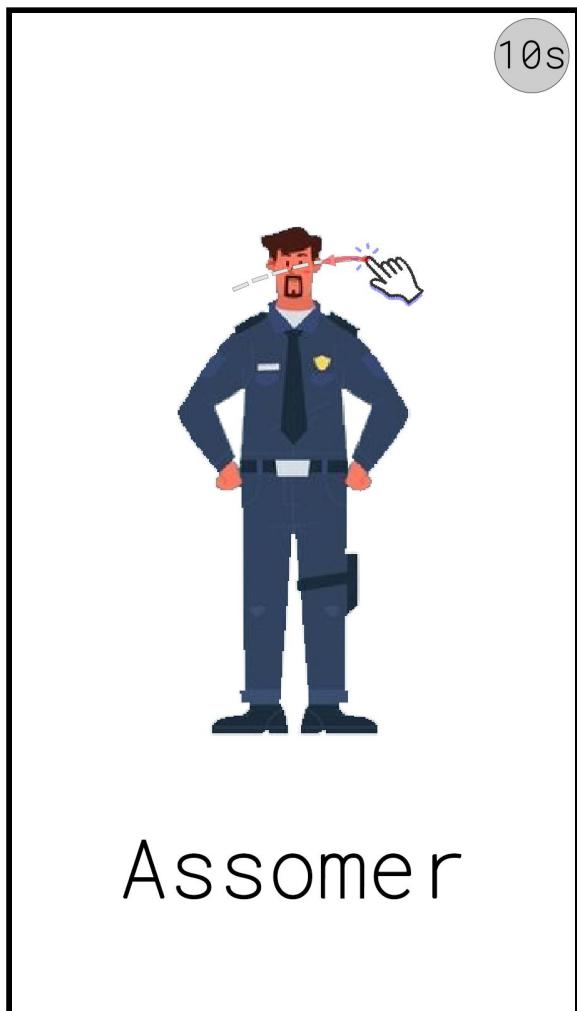
Challenges : Assommer le garde

Gameplay



Look&Feel

- Maquette du jeu



Données

- Temps :

La durée du micro-jeu est de 10 secondes. Lorsque le compteur atteint 0, le joueur n'a pas été assez rapide dans l'exécution du challenge présenté face à lui et a donc perdu.

- Score :

Il est calculé en fonction du temps restant.

Par exemple, s'il reste 8,1 seconde après avoir réussi le micro-jeu, alors le joueur obtiendra un score de 81 points.

- Hitbox :

Le joueur devra suivre correctement les pointillés s'il veut reproduire correctement le tracé à l'écran.

- Apparition des tracés :

S'il y a plusieurs tracés à effectuer, alors suite à la reproduction de l'un d'entre eux, le positionnement des prochains tracés est générés aléatoirement (il ne peut y avoir plus d'un à l'écran) mais ne peuvent être que sur le garde.

- Difficulté :

Pour accroître la difficulté du jeu, 1 valeur se verra être modifiée.

C'est le nombre de tracés à effectuer au cours du micro-jeu, pouvant aller jusqu'à 5.

(À noter que le nombre de tracés qui seront à reproduire sera indiqué en haut à gauche s'il est supérieur à 1)

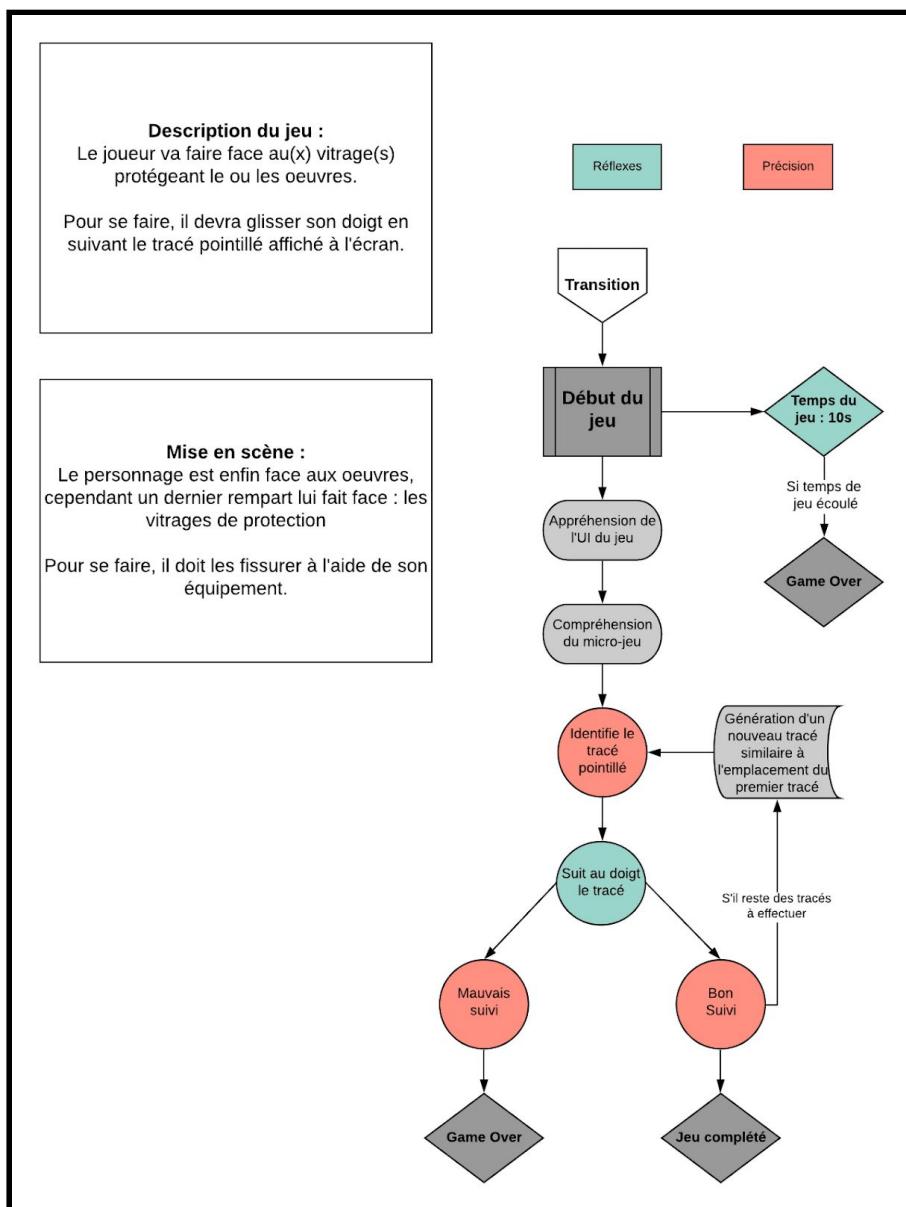
Micro-jeu #4 : Fissurer le vitrage

Genre : puzzle

Cognition : réflexes, précision

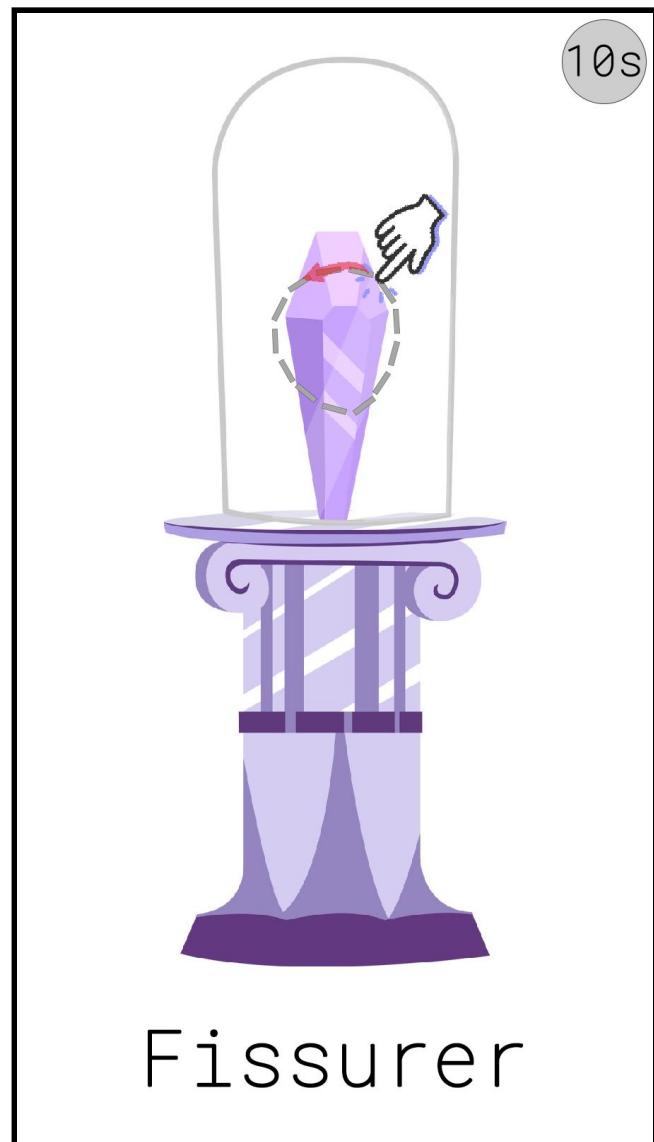
Challenges : Fissurer le vitrage

Gameplay



Look&Feel

- Maquette du jeu



[Illustration finale]

Données

- Temps :

La durée du micro-jeu est de 10 secondes. Lorsque le compteur atteint 0, le joueur n'a pas été assez rapide dans l'exécution du challenge présenté face à lui et a donc perdu.

- Score :

Il est calculé en fonction du temps restant.

Par exemple, s'il reste 8,1 seconde après avoir réussi le micro-jeu, alors le joueur obtiendra un score de 81 points.

- Hitbox :

Le joueur devra suivre correctement les pointillés s'il veut reproduire correctement le tracé à l'écran.

- Apparition des tracés :

S'il y a plusieurs tracés à effectuer, le positionnement des prochains tracés sera identique au premier (il ne peut y avoir plus d'un à l'écran). Ces derniers ne pourront être cependant que sur le vitrage.

- Difficulté :

Pour accroître la difficulté du jeu, 1 valeur se verra être modifiée.

C'est le nombre de tracés à effectuer au cours du micro-jeu, pouvant aller jusqu'à 5.

(À noter que le nombre de tracés qui seront à reproduire sera indiqué en haut à gauche s'il est supérieur à 1)

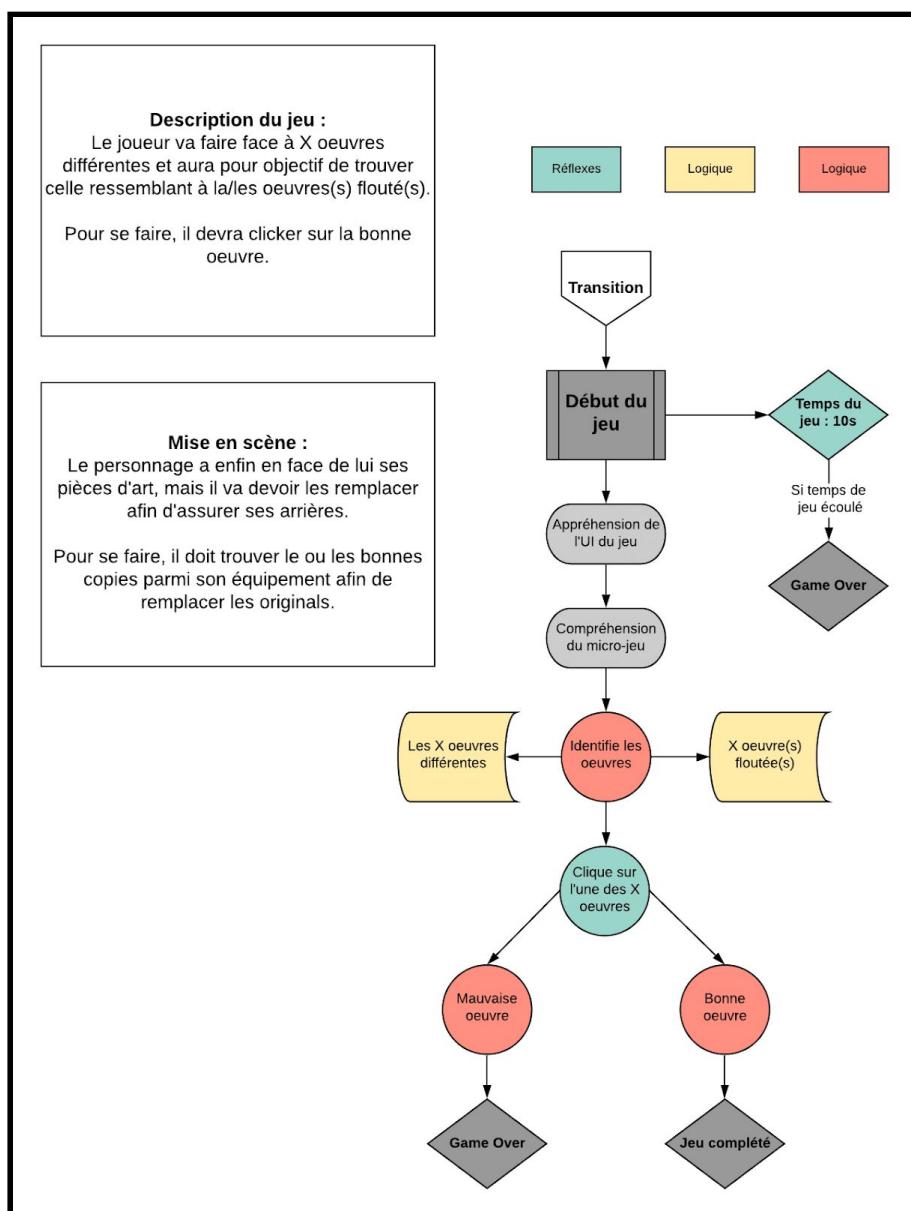
Micro-jeu #5 : Remplacer l'objet

Genre : puzzle

Cognition : réflexes, logique

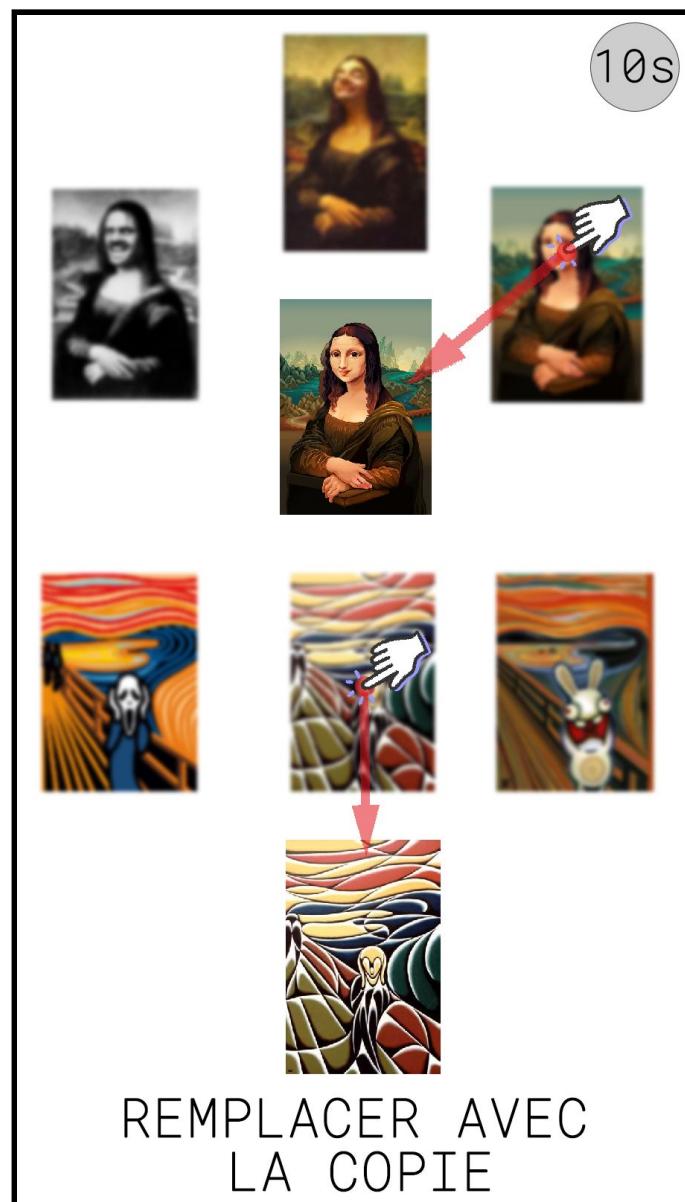
Challenges : Remplacer l'objet ou les objets

Gameplay



Look&Feel

- Maquette du jeu



[Illustration finale]

Données

- Temps :

La durée du micro-jeu est de 10 secondes. Lorsque le compteur atteint 0, le joueur n'a pas été assez rapide dans l'exécution du challenge présenté face à lui et a donc perdu.

- Score :

Il est calculé en fonction du temps restant.

Par exemple, s'il reste 8,1 seconde après avoir réussi le micro-jeu, alors le joueur obtiendra un score de 81 points.

- Hitbox :

Les formes des œuvres visibles comportent toutes une hitbox afin de s'assurer que le joueur sélectionne la bonne ou que dans précipitation celui-ci touche la mauvaise.

À noter, que lors d'une erreur, le joueur perd le jeu.

- Difficulté :

Pour accroître la difficulté du jeu, 2 valeurs se verront être modifiées.

La première est le nombre de formes d'œuvres visibles, pouvant aller jusqu'à 9.

La deuxième est le nombre d'œuvres floutés, pouvant aller jusqu'à 3 (le joueur devra donc les trouver parmi celles visibles).

De plus, pour x nombre d'œuvres floutés, le nombre de celles visibles doit être au minimum le double.

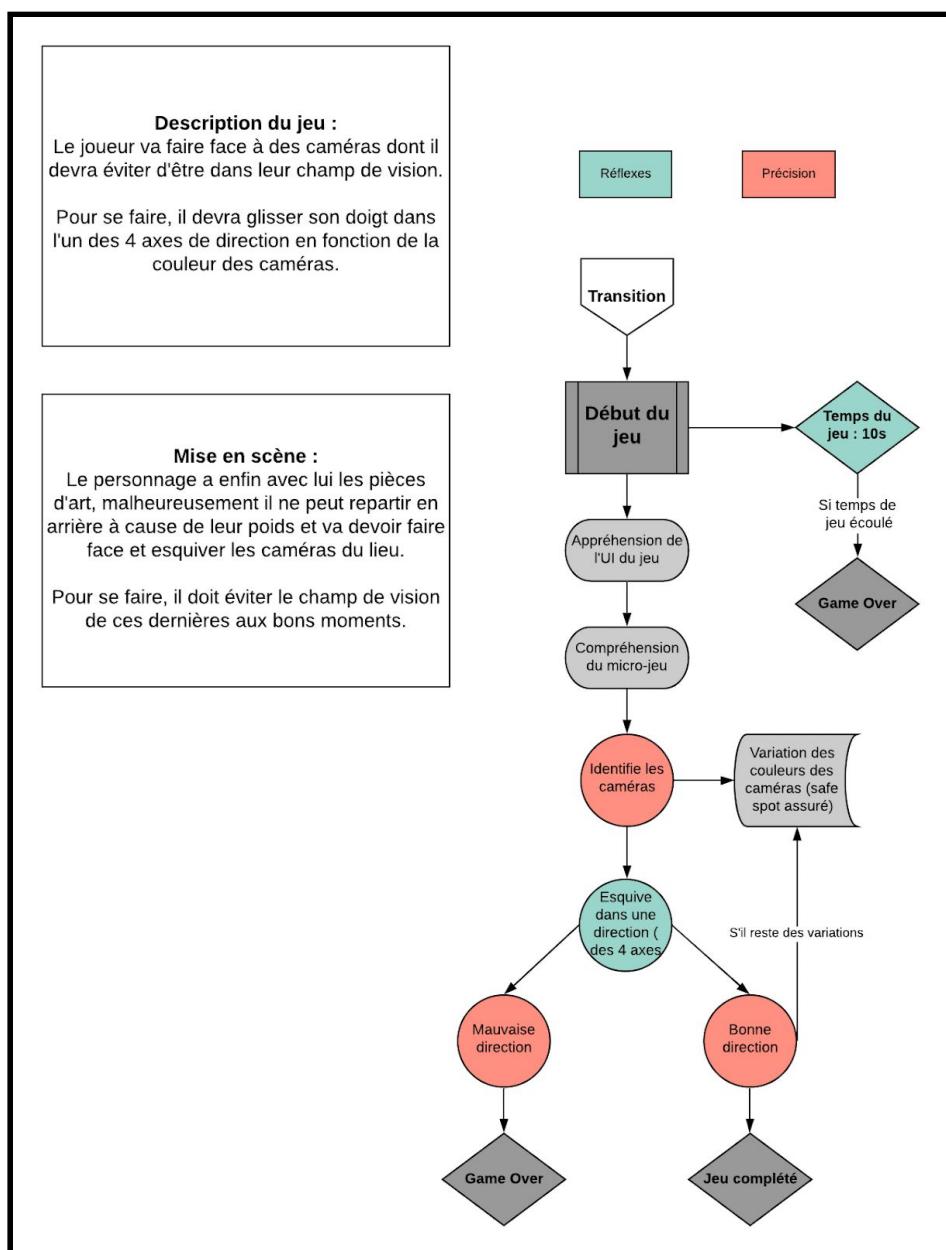
Micro-jeu #6 : Esquiver les caméras

Genre : action-puzzle

Cognition : réflexes, précision

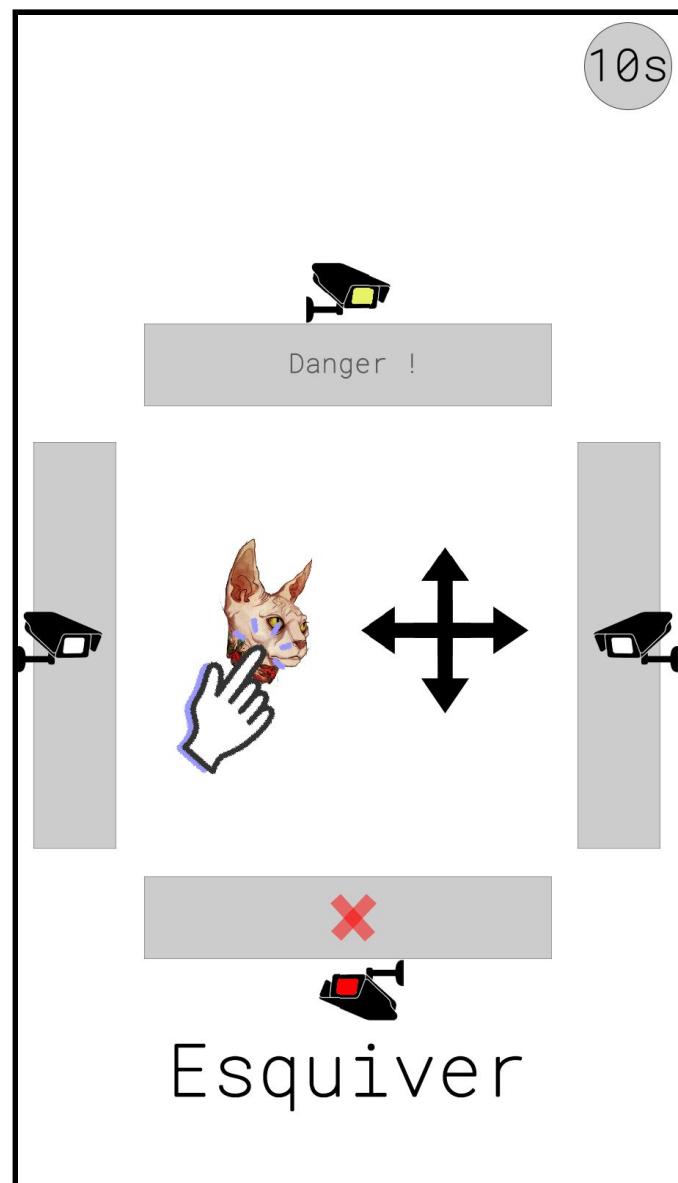
Challenges : esquiver le/les caméra(s)

Gameplay



Look&Feel

- Maquette du jeu



[Illustration finale]

Données

- Temps :

La durée du micro-jeu est de 10 secondes. Lorsque le compteur atteint 0, le joueur n'a pas été assez rapide dans l'exécution du challenge présenté face à lui et a donc perdu.

- Score :

Il est calculé en fonction du temps restant.

Par exemple, s'il reste 8,1 seconde après avoir réussi le micro-jeu, alors le joueur obtiendra un score de 81 points. Le score peut être divisé par 2 si le joueur à un moment donné esquivé en se trouvant sur une caméra jaune

- Hitbox :

Le joueur pourra utiliser l'entièreté de son écran de téléphone pour choisir entre esquiver par le haut, le bas, la gauche ou la droite la menace.

- Couleurs des caméras :

Il y a au total 4 caméras sur l'écran et elle peuvent être de 3 couleurs. Blanche : sécurisé / Jaune : instable / Rouge : danger.

- Difficulté :

Pour accroître la difficulté du jeu, 1 valeur se verra être modifiée.

C'est la variation des couleurs des caméras au cours du micro-jeu, pouvant aller jusqu'à 5.

(À noter qu'après avoir esquivé les caméras, s'il reste des variations, le joueur est remis au centre // Le nombre de variations sera indiqué en haut à gauche s'il est supérieur à 1)

Idées micros-jeux

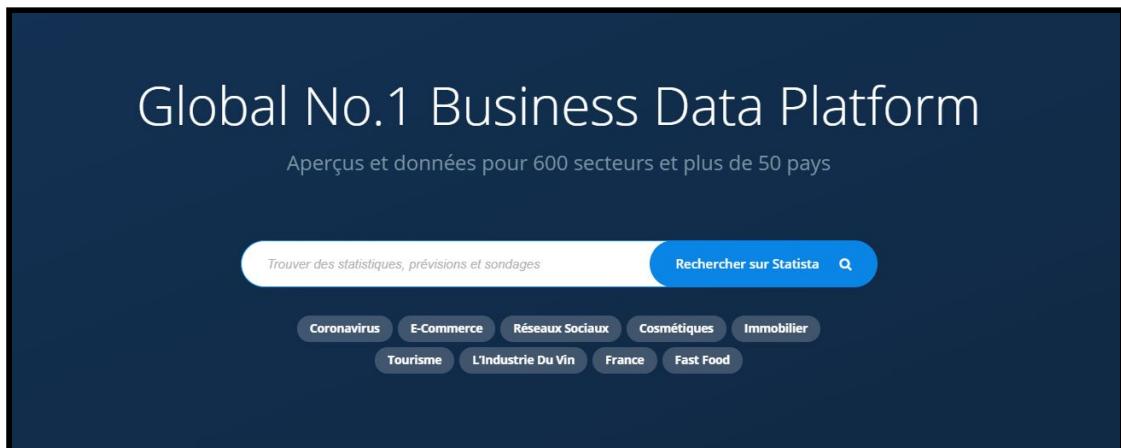
Micros-jeux pouvant potentiellement être ajouté dans de prochains niveaux au sein du niveau.

Certains de ces micros jeux implémentent de nouvelles mécaniques, agrandissant alors la bibliothèque de gameplay et permettant par la même occasion de proposer une difficulté croissante et une diversité aux niveaux des challenges plus intéressantes.

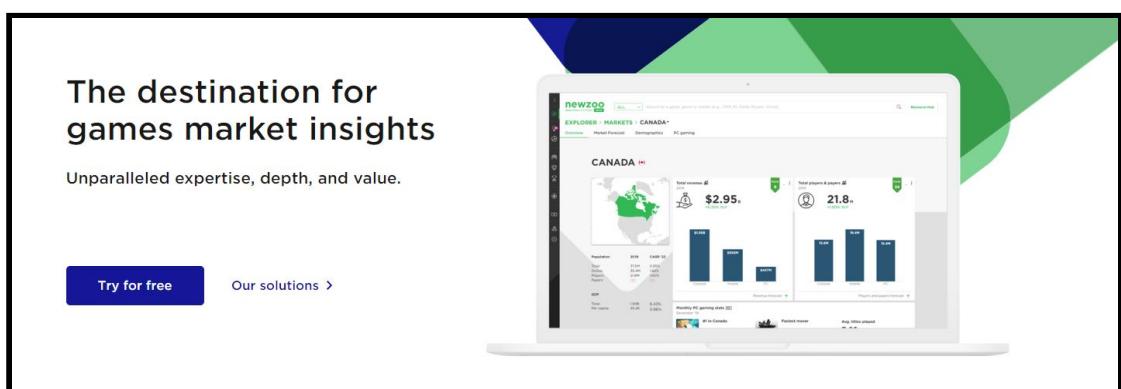
- *Équilibre sur un fil* (Le joueur doit équilibrer le personnage pendant x temps à l'aide des mouvements de son téléphone)
- *Échapper aux chiens de garde* (appuyez aux endroits indiqués sur l'écran afin de prendre la fuite)
- *Fissurer une fenêtre* (reproduire le tracé sur cette dernière afin de la briser // mécanique similaire à celle du vitrage de protection)
- *Déverrouiller coffre-fort* (glisser le doigt à gauche ou à droite de l'écran sur la molette jusqu'à entendre le *clic*)
- *Désactiver l'alarme* (le fil ou les fils a découpé seront annoncés à l'aide d'un mot et devront être faits dans le temps imparti.
- *Descendre en rappel* (glisser le doigt vers le bas pour descendre)
- *Être silencieux* (Empêcher tout mouvement venant du téléphone afin de ne pas être aperçu)
- *Course poursuite* (Esquiver, avancer ou freiner à l'aide des mouvements du téléphone pendant le temps imparti sans vous faire rattraper)
- *Infiltration* (Utiliser les bons déguisements aux bons moments, un choix entre plusieurs tenues devra être effectué)
- *Falsifier documents* (Trouver le document falsifié avec le mot ou les plusieurs mots similaires présents sur l'original afin de le modifier)
- *Désactiver électricité* (Similaire au micro-jeu *Désactiver l'alarme*)
- *Escalader* (Similaire au micro-jeu *Échapper aux chiens de garde*)

Sources

- [Statista](#)



- [Newzoo](#)



- [ParrotAnalytics](#)



- [BusinessOfApps](#)



- [Pinterest](#)
- [Wikipedia](#)

Remerciements

- L'équipe pédagogique de l'ETPA de Rennes
- Kévin Nabot (testeur et avis extérieur sur le projet)
- Ugo Tabone (testeur et avis extérieur sur le projet)
- Mathieu Chaffre (testeur et avis extérieur sur le projet)
- Damien Le Mâl (testeur et avis extérieur sur le projet)
- Yann Laforgue (testeur et avis extérieur sur le projet)