

Catch'up memories



SOMMAIRE

CADRAGE	3
ANALYTIQUE	4
EXPÉRIENCE UTILISATEUR	6
CONCEPT	8
CAMERA CONTROLS CHARACTER	12
ART	13

CADRAGE

Pour ce travail nous sommes placés dans une situation bien précise. Nous devons nous comporter comme si nous avions intégré les équipes d'un studio de développement mobile. Nous sommes assignés au développement d'une nouvelle production. Cette nouvelle production est celle d'un jeu de type "ware" pour mobile. L'intention est de donner une nouvelle fraîcheur au genre et de se placer en tant que modèle de référence. Pour cela nous devons proposer un format flexible qui s'adapte à plusieurs stratégies (buzz game, serious game, social game, etc.) mais aussi aux cibles de son contenu.

Ici, le studio cible les adolescents européens/occidentaux qui ont un profil enthousiaste «Time-Filler» (préfère les jeux mobiles pour combler des moments de disponibilité en dehors des sessions de jeu intenses et/ou sociales).

Le studio a pour but de créer un contenu qualitatif qui permettra le "buzz", nous préféreront donc des thèmes singuliers qui attirent la curiosité ainsi nous allons générer une communauté amicale et fidélisée.

Nos premières directives sont d'orienter la production vers un contenu qui se dit fort en incarnation et immersif. Notre direction creative souhaite avoir plusieurs propositions avant de faire un choix c'est donc à ce moment que nous entrons en jeu et nous avons la responsabilité d'une de ces proposition.

Pour ce faire, nous devons concevoir un segment témoin de ce « Ware » qui se composera de 6 micro-jeux, et qui devront pouvoir s'intégrer à une séquence plus longue. On doit donc proposer à notre Direction Créative plusieurs jeux parfaitement jouables qui devront illustrer notre vision de l'expérience de jeu générale : différents types de gameplay et de difficultés, gestion de la progression du joueur et de l'ergonomie, vision artistique et narrative, ajout de fonctionnalités, etc

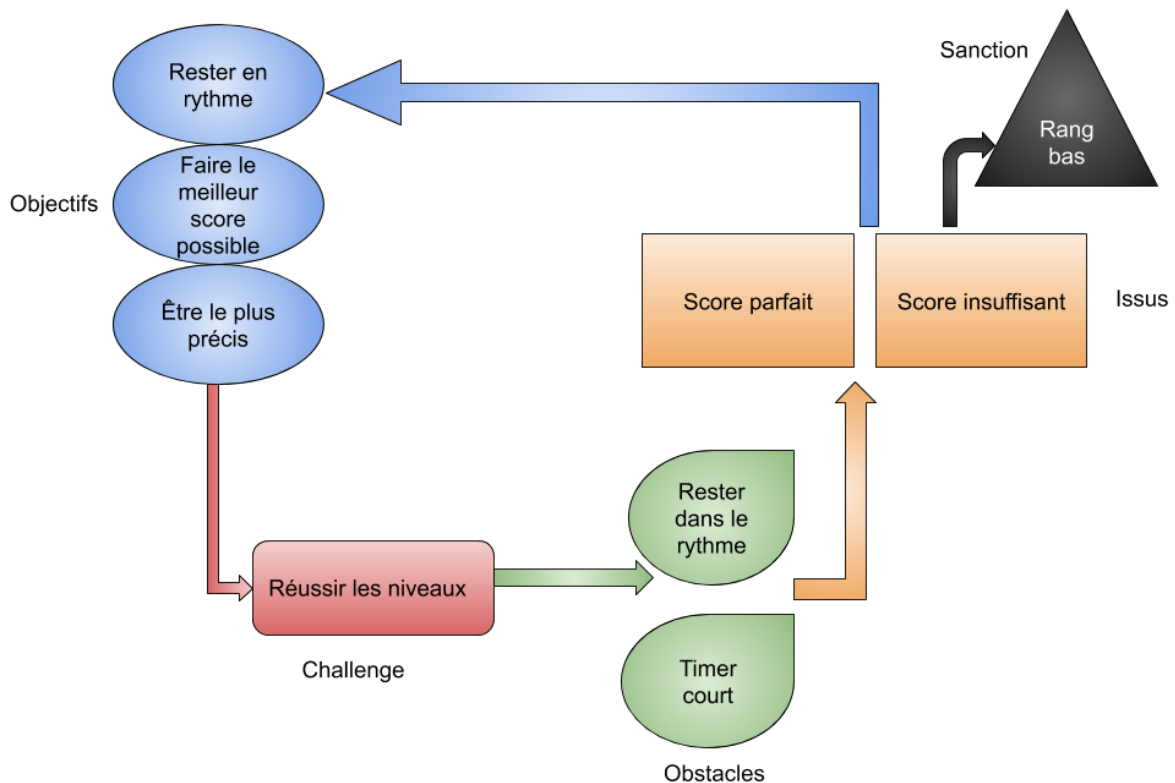
En résumé, nous allons créer un jeu de type "ware" qui sera donc composé de 6 micro-jeux qui ne durent que quelques secondes. La cible étant les adolescents européens/occidentaux qui cherchent un jeu pour combler leurs moments de disponibilité. Ce jeu sera un jeu mobile.

ANALYTIQUE

Pour cette partie nous allons comparer des jeux de type “ ware “ et voir leurs points communs / différences pour voir ce qu’il les caractérise.

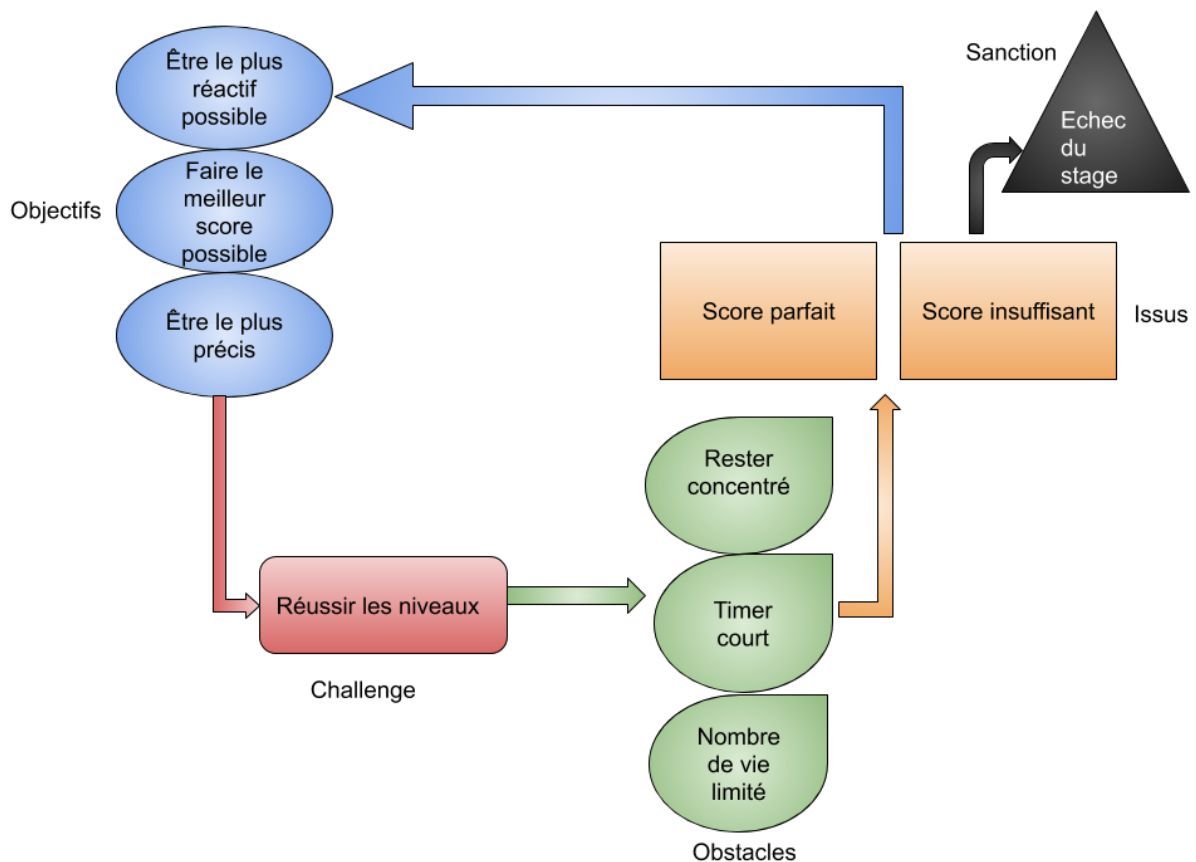
Ainsi commençons avec la référence de Rhythm Paradise, jeu de rythme composé de nombreux micro-jeux.

Voici son schéma OCR pour bien comprendre le déroulement d’une partie type:



On peut donc dire que dans ce jeu nous avons différents objectifs comme rester dans le rythme tout au long du jeu, faire le meilleur score possible et être le plus précis, le principal challenge étant de réussir les niveaux mais pour y arriver nous devons faire face à différents obstacles comme rester dans le rythme, mais surtout la difficulté des niveaux qui est croissante. A la fin de cette étape nous avons deux différentes issues qui sont d’avoir un score parfait, ou du moins très satisfaisant, ou au contraire d’avoir un “mauvais” score et donc d’arriver à l’échec du stage.

Prenons WarioWare Gold en deuxième exemple, voici son schéma OCR :



Ici les objectifs sont presque les mêmes que dans le jeu étudié précédemment à l'exception du premier qui n'est plus de rester dans le rythme mais d'être le plus réactif. Les obstacles, quant à eux, sont également les mêmes mis à part le fait rester concentré.

Quant aux sanctions, celle présente dans ce jeu n'est pas seulement d'avoir un mauvais rang mais surtout de rater le stage en entier.

Pour conclure on retrouve de nombreuses similarités dans ces deux jeux de type ware: Réussir les niveaux, être précis, faire le meilleur score possible.

On retrouve ces similarités au niveau des capacités cognitives:

- Précision
- Timing
- Concentration
- Réactivité

De plus chacun de ces jeux est fait d'une succession de nombreux micro-jeux, ce qui définit ce genre est donc tout ces éléments, on peut aussi y ajouter les inputs qui sont toujours très simples et peu nombreux.

EXPÉRIENCE UTILISATEUR

Les cibles de notre jeu sont les adolescents européens/occidentaux. Ceux-ci ont un profil "time-filler", ils préfèrent les jeux mobile ce qui leur permet de combler des moments de disponibilité. Ces joueurs enthousiastes recherchent un contenu de qualité qui saura les distraire tout en leur donnant du plaisir. C'est pourquoi il serait intéressant de proposer un contenu qui provoque l'immersion du joueur.

Nous pouvons retrouver pour chaque micro-jeu un élément qui les connecte, le Japon. De nombreuses personnes sont attirées par le Japon et aiment son côté folklorique, ainsi grâce à ce jeu, nous pourrions retrouver cet aspect. Par ailleurs,, les personnes aimant tout ce qui touche à cette culture pourront le retrouver d'une manière un peu spéciale.

Ce concept a de grandes chances d'être apprécié car aujourd'hui de plus en plus de personnes s'intéressent à cette culture. Pour renforcer le côté attirant, le visuel du jeu sera très coloré avec des personnages toujours plus mignons (Kawaii). Le genre ware est donc parfait pour aller avec notre concept car il va dynamiser les visuels qui ont déjà une forte identité. Le ware va appuyer sur le fait que le jeu sera joyeux, dynamique et attractif.

Nous souhaitons par ce jeu partager la passion pour cette culture et en faire ressortir le meilleur et ceci d'une manière originale et non de manière très "traditionnelle", ce qui pourrait être perçu comme ennuyant. C'est pourquoi il est intéressant de prendre du recul et de se réapproprier le thème et le décliner de manière humoristique et mignonne. Tout cela en préservant le japonisme et les valeurs de la culture. C'est également pourquoi nous y ajoutons un côté fantastique avec le style "démon" cela va permettre au joueur un détachement de la vie réelle et de s'évader le temps d'une partie.

De plus ce jeu sera un tremplin vers le partage et l'amusement avec nos amis, tenter d'avoir un meilleur score qu'eux ou aller plus loin qu'eux dans le jeu par exemple. En plus de soutenir les valeurs d'une culture, ce jeu va pousser à la confrontation amicale et renforcer les relations.

Nous allons donc rechercher plusieurs sensations/émotions comme par exemple le dépassement de soi, l'attachement aux personnages, la compétition ou même la frustration.

CONCEPT

Vous incarnez une petite démonsse qui aime tout faire péter mais qui aime surtout le Japon et ses traditions. Vous êtes rapide, réactif, précis, vous êtes maître du katana et vous savez lancer des sorts diaboliques. Au cours de votre voyage, vous allez revivre vos meilleurs souvenirs avec vos amis, j'espère que vous saurez les reproduire à la perfection.

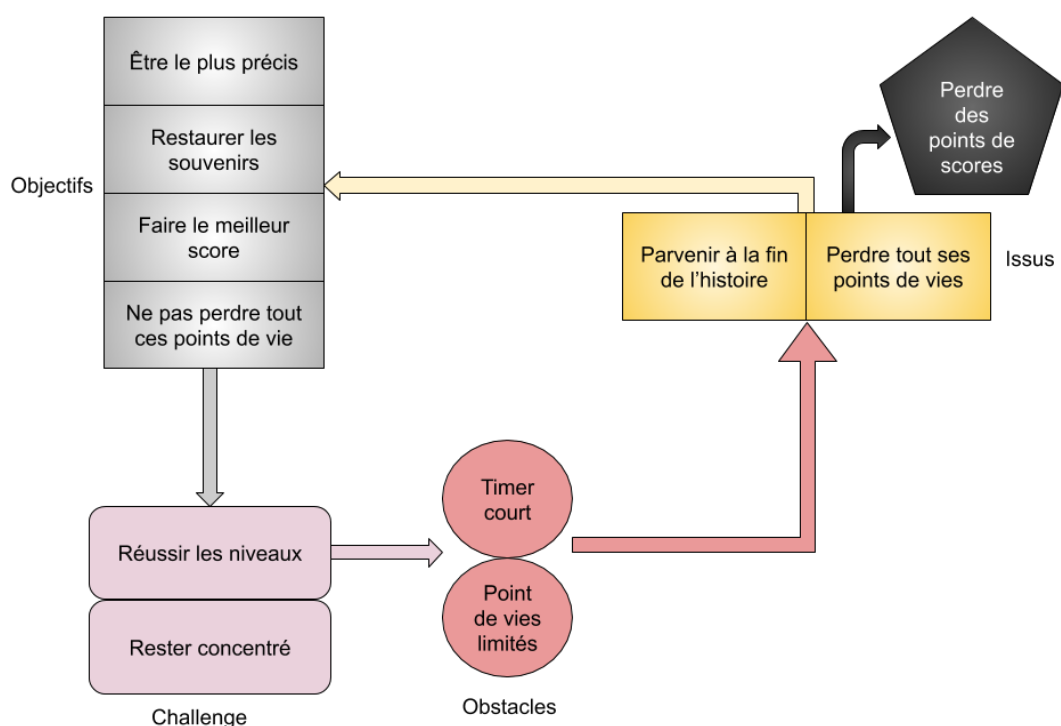
Durant toute votre session de jeu vous serez confronté à différents mini-jeux retraçant les meilleurs souvenirs de Mayu, à vous de réussir les niveaux pour ne pas que ces souvenirs soient brisés.

Ils ne seront pas simplement brisés, nous ne cherchons pas à restituer les souvenirs de Mayu par pur et simple plaisir, une fois tous les niveaux terminés et dans les temps, vous aurez accès à la phase finale de la narration. Mayu fermant les yeux, puis les ouvrant pour découvrir qu'elle se trouve dans un lit d'hôpital, tout ses amis se trouvent autour d'elle avec un grand sourire.

En effet Mayu est atteinte d'une maladie grave et est tombée dans un coma profond, mais vous qui avez réussi à retracer chacun de ses souvenirs et l'avait sauvée, c'est grâce aux souvenirs de ses amies que Mayu a réussi à se réveiller.

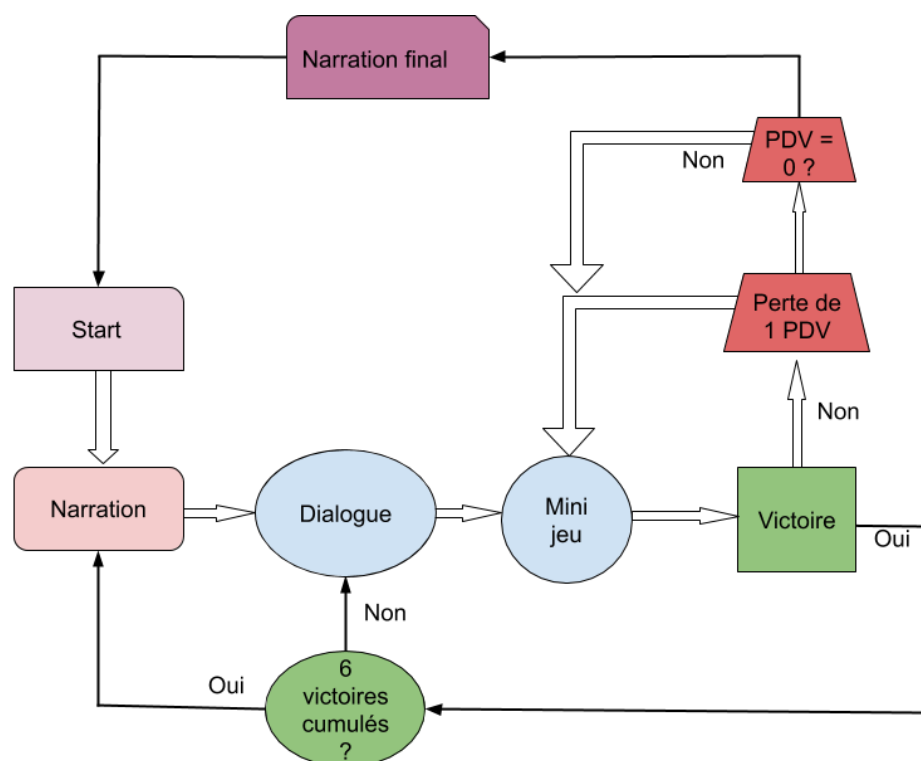
C'est pourquoi il est important de réussir les souvenirs sans faire d'erreurs car le souvenir serait gâché et non heureux.

Voici le principe du jeu sous forme de schéma:



Ici on peut observer le déroulement du jeu en principe. Nos objectifs sont clairs, il faut être précis et rapide, restaurer les souvenirs de Mayu, avoir un score le plus haut possible et ne pas perdre ses points de vies. Les deux challenges les plus importants sont d'atteindre la fin de chaque niveau et de parvenir à préserver sa concentration sans se laisser distraire. Mais ces mêmes challenges ne sont pas les seules difficultés, des obstacles viennent s'ajouter à cela: le timer et le nombre de points de vies qui sont limités. Tout cela nous mènera à deux issues différentes: la première est une victoire en arrivant à bout de tous les niveaux et en atteignant le bout de l'histoire, la seconde est que nos points de vies tombent en dessous de zéro, ce qui engendrera une perte de points de score. Dans ce cas, il faudra recommencer depuis le début pour obtenir un meilleur score.

Voici le schéma représentant une partie type du jeu:



On peut donc comprendre que le jeu va débiter par de la narration. Ici on apprendra dans quel contexte on se trouve et quels sont nos objectifs. La suite du jeu est assurée par des dialogues (avant chaque mini-jeu) qui se dérouleront entre notre personnage et ses amis. Après ces dialogues nous pourrions accéder aux mini-jeux qui se solderont par une victoire ou une défaite. Dans le cas d'une défaite nous allons perdre 1 point de vie. A ce moment deux possibilités:

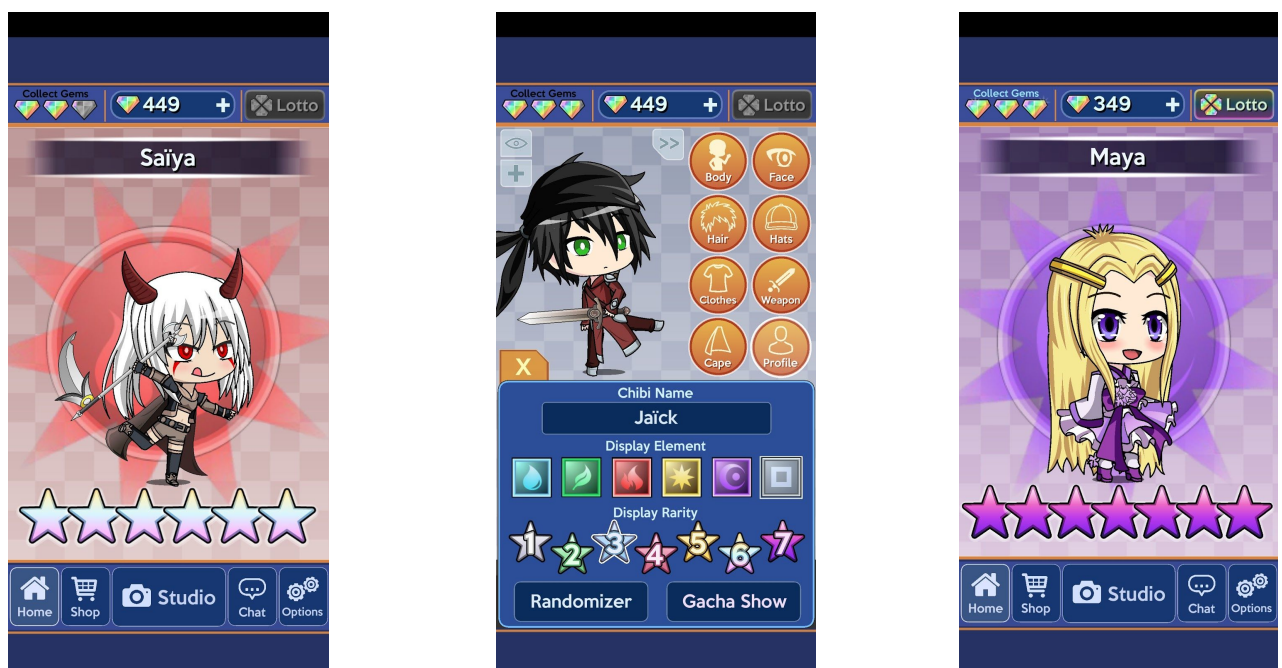
- Nos points de vies restent supérieurs à 0 donc on accède au niveau suivant;
- Nos points de vie sont inférieurs à 0, la partie se termine et il faut recommencer.

Quant au cas d'une victoire il y a deux suites possible. Si nous n'avons pas cumulé 6 victoires alors on continue avec la suite des mini-jeux alors que si nous avons remporté 6 victoires alors le jeu peut reprendre depuis le début suivant la même boucle. Avant la répétition de cette boucle nous aurons d'abord accès à la narration finale qui sera différente si un mini-jeu a été raté.

Notre joueur pourra donc avoir deux différentes fins possibles. Ainsi s'il rate l'une des fins il peut recommencer le jeu jusqu'à y arriver, ce qui va permettre au jeu d'être rejouable.

En plus de cela, il y a aura un classement mis en place avec les autres joueurs du jeu. En effet, tous vos timers seront additionnés pour en faire un seul gros résultat. Il regroupe donc toutes vos performances dans tous les mini-jeux. Plus vous serez rapide pendant les mini-jeux, plus votre score final sera petit. Le but est donc d'avoir le plus petit score ce qui signifiera que vous avez été le plus rapide. Ce classement sera affiché sur la page de démarrage du jeu. Ce classement va solliciter la communauté et va permettre au jeu d'être rejouable. Pour pousser à la rejouabilité nous aurons accès à différents modes de jeu qui permettront d'augmenter la difficulté (exemple: la taille des obstacle peut changer, leur nombre ou même leur vitesse)

Maintenant parlons référence, la première référence que j'ai choisi est celle du jeu POCKET CHIBI, dans ce jeu vous devez personnaliser vos chibis. Voici quelques visuel du jeu :



On peut voir que la diversité de personnalisation est bien présente, et cela va me permettre d'avoir une idée du visuel à donner aux chibis dans le jeu. Les extraits

ci-dessus donnent une parfaite représentation des personnages que l'on retrouvera dans le jeu, notamment pour celle de droite, des grands yeux, un kimono japonais et un esprit très "kawaii", c'est ce style que l'on aimerait faire part dans le jeu.

Quand au décor ils seront simples mais parsemés de couleurs. Pour mon premier jeu qui est une course d'obstacle, j'aimerais qu'il se déroule non pas dans la capitale mais plutôt dans la campagne



plutôt dans la campagne Japonaise qui est magnifique et que toute personne aimant les mangas aimerait voir dans la vraie vie. J'ai pris l'exemple de Little Witch Academia :

<https://www.netflix.com/watch/80156389?trackId=13752289&tctx=0%2C0%2C86c11939-179e-4e6c-b055-aeccec67d51b-18213147%2C%2C%2C>

Comme vous pouvez le voir le décor, est très lumineux et verdoyant, j'aimerais retranscrire cet esprit dans le mini-jeu de course d'obstacles, car cela est aussi un élément rappelant notre thème.



<https://www.youtube.com/watch?v=9DAn32KqCss&t=328s>

Quant aux autres mini jeu, les décors resteront simples comme ci-dessus mais avec de nombreuses couleurs et les chibis appropriés avec l'histoire.

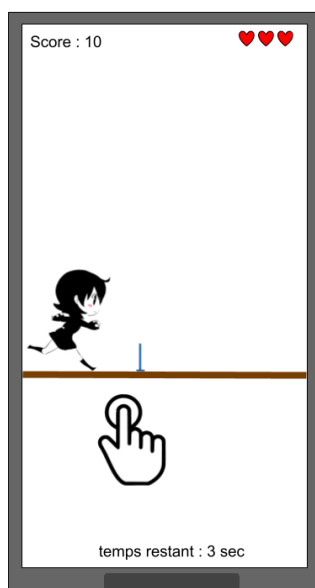
CAMERA CONTROLS CHARACTER

Ce jeu se jouera de différents points de vue en fonction des mini-jeux. Par exemple pour la course d'obstacles, la caméra sera de profil alors que pour les autres mini-jeux la caméra sera de face et en 2D.

Cela permettra au joueur d'avoir une meilleure appréhension de l'espace. En effet, sur un jeu mobile il n'est pas aisé pour tout le monde de jouer en caméra 3D alors je pense que la 2D de face sera plus simple pour la plupart des joueurs. Cela sera également plus attirant car la cible reste des joueurs qui veulent combler leur temps disponible alors ils ne seront probablement pas intéressés par un jeu plus complexe que ce soit au niveau mécanique ou visuel. On peut aussi noter que le jeu sera en mode portrait et non en paysage.

Au niveau des controls ceux-ci sont instantanés mais ne seront pas tous pareils. Par exemple sur la course d'obstacles, il faudra soit appuyer une fois pour un saut soit deux fois pour un double saut, ou il faudra faire glisser son doigt vers le bas de l'écran pour faire glisser votre personnage sur le sol. Pour d'autres jeux, il s'agira de répétitions de cliques, un clique à un endroit précis ou des cliques glissés pour suivre un mouvement.

Votre personnage aura différentes capacités en fonctions du mini-jeu mais il ne faut pas oublier que le personnage est incarné par vous et représenté par votre doigt. Comme expliqué ci-dessus, vous n'allez pas directement contrôler votre personnage. Vous le représenterez sans vraiment le contrôler. Malgré tout nous pourrions récupérer des aliments, manipuler un katana, déstabiliser son ennemi, empiler, dessiner et sauter/glisser. Votre personnage sera le protagoniste de l'histoire, il aura un rôle important. Vous rencontrerez au cours de l'histoire bien d'autres personnes mais vous en resterez le personnage le plus important et à qui il faut venir en aide.



Pour l'interface nous allons garder quelque chose de simple et épuré, il faut garder en tête que le jeu sera rempli de couleurs et de mouvements, il ne faut pas en plus noyer les joueurs dans une interface compliquée et surchargée.

C'est pourquoi notre interface de jeu ne comptera que trois informations : le score actuel, notre nombre de points de vie restants et le temps restant pour terminer le niveau.

De cette manière l'interface va rester épurée et simple d'utilisation pour le joueur. On pourra éventuellement ajouter un bouton pause à cette interface.

ART

Si l'on s'intéresse au marché de la bande dessinée française, il est difficile de ne pas se rendre compte de l'importance prise ces dernières années par les mangas en terme de notoriété.

Les plus gros groupes éditoriaux et maisons d'éditions gardent leur premières places du classement, ils assurent l'essentiel de la production. Voici le podium des plus importants:

- 1: le groupe Média-Participations et ses filiales Dargaud et Kana,
- 2: le groupe Glénat
- 3: Delcourt avec Tonkam ainsi que Soleil Manga
- 4: Madrigall (Gallimard-Flammarion) avec Casterman

Mais derrière ces géants il y a de plus petits mais malgré tout forts combattants comme Panini, Pika, Kazé Manga, Bamboo, Ki-oon, Taïfu et enfin Éditis et sa filiale Kurokawa.

Malgré tout Glénat Manga est le responsable de 148 nouveaux titres traduits du japonais.

Le secteur du manga n'est donc pas négligeable et ses évolutions méritent d'être étudiées tant il constitue un secteur majeur au sein du marché de la bande dessinée française.

Le manga est un genre dont la narration visuelle et les codes graphiques favorisent une identification, du moins une très forte complicité entre les personnages mis en scène et le lecteur. Une présentation des courants emblématiques du manga adolescent permet de montrer combien ils font écho aux problématiques inhérentes à l'adolescence, période dominée par la quête d'identité.

Au Japon, un manga est destiné à une cible bien précise, ils sont basés sur l'âge, le sexe et parfois même de la catégorie socioprofessionnelle. En France, les éditeurs n'en ont retenu que quelques uns comme le shônen (destiné aux garçons entre 9-14 ans), le shôjo (destiné aux filles entre 9-14 ans) et le young seinen (à partir de 15 ans). Il est fréquent que l'âge même du héros soit calibré sur celui du lecteur, cela va créer une résonance avec lui.

Le manga, par la multiplicité de ses thèmes, la grande diversité de ses personnages et l'intérêt qu'il porte à l'adolescence, propose à ses lecteurs la possibilité de s'y reconnaître mais aussi de se questionner. "Si les adolescents aiment le manga, c'est d'abord parce qu'ils s'y reconnaissent tels qu'ils sont, avec leurs interrogations, leurs craintes et leurs parts d'ombre, mais aussi leurs espoirs" (J.-M. Bouissou, *Manga. Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, p. 183).

La force du manga, que ce soit la mise en image ou la fiction, permet d'explorer et de représenter des angoisses ou des pulsions profondes. Il s'intéresse de près à l'adolescence qui est une période d'expérimentation et de troubles. Les mangas arrivent à représenter ces turbulences. Il les transpose dans un langage assez complexe pour en préserver toute l'authenticité mais suffisamment simple pour être compris par de jeunes lecteurs. Le recours au fantastique et au langage métaphorique sont souvent les moyens le plus usités pour évoquer l'adolescence.

C'est pourquoi les thèmes de mon jeu ,les mangas et le Japon, sont intéressants pour notre cible. Ainsi les joueurs pourront facilement se retrouver et s'immerger dans l'univers du jeu. Comme vu précédemment, cet univers est prenant et permet de s'y retrouver. C'est pourquoi notre personnage aura notre âge et une histoire particulière et forte mais plausible sur plusieurs points: restaurer les souvenirs perdus, se rappeler de nos origines, se rattacher à ses racines, ne pas oublier qui nous sommes. Tout cela fait partie de l'histoire, c'est la philosophie de notre histoire.

On peut ajouter que, le fait que les personnages sont des chibis (petit personnage de manga mignon) le côté "dramatique" de l'histoire est apaisé et rend l'histoire plus agréable à vivre. Le but premier reste le divertissement et le plaisir, alors le style chibi est très important pour se rappeler cela. Il va permettre le divertissement et l'amusement aux joueurs, c'est ce style qui va donner une dynamique au jeu. De plus le côté "démon" qui leur sont ajoutés amène une touche fantastique qui permet aux joueurs de s'échapper de son quotidien. L'importance de ce jeu et de toucher émotionnellement les joueurs, de leurs faire ressentir des sentiments qu'ils marqueront le jeu dans leurs esprits.

