

LE MONDE DES RONRONS

GAME CONCEPT détaillé

Christophe Kohler / Guillaume Descamps 2005

Qu'est ce que Le Monde Des Ronrons ?

L.M.D.R est un projet de jeu vidéo dont le but est d'amuser les joueurs ciblés en les intégrant dans un monde féérique. Le jeu met en scène des petits animaux qui vont évoluer dans ce monde par le biais des joueurs.

Quel genre de jeu est Le Monde Des Ronrons ?

L.M.D.R est un jeu de « pseudo » [simulation de vie](#) destiné aux [enfants \(4-10 ans\)](#). En proposant un univers 3D magique, proche d'un dessin animé, et un gameplay très simple, L.M.D.R sera attrayant aussi bien aux yeux des enfants que ceux des parents. Une touche d'humour et un fort côté attendrissant seront intégrés dans le jeu.

Qu'est ce qu'une pseudo simulation de vie ?

Les enfants n'ont pas les mêmes libertés que les adolescents et les adultes. Leurs parents leur font faire leurs devoirs, les couchent tôt, etc. Un jeune enfant ne pourra donc pas jouer chaque soir à notre jeu. On peut estimer ses temps de jeu à une partie du mercredi après midi et du week end maximum.

Dans une vraie simulation de vie, comme Animal Crossing, la vie continue à se dérouler même quand on ne joue pas. Ce qui n'est pas possible dans notre cas puisque la créature a besoin de son maître pour savoir quand se nourrir, boire...

Quand l'enfant ne joue pas, notre monde sera en [hibernation](#). Le joueur reprendra sa partie là où il l'a laissée !

Ici, la simulation de vie correspondra à l'animal domestique. L'enfant devra s'occuper de créatures comme il le ferait pour un petit chien ou chat.

Pourquoi la tranche d'âge 4-10 ans ?

Les enfants de cet âge sont peu regardant sur la technique et peuvent s'amuser avec des choses simples. Nous pouvons donc créer un jeu captivant pour les enfants sans forcément utiliser des temps de production énormes.

De plus, ce marché est actuellement occupé par les produits ludo éducatifs (pas toujours passionnant pour les enfants qui détestent l'école) et par des jeux de plateforme stéréotypés comme Adibou.

Comment le jeu sera-t-il jouable ?

Le jeu visant le très jeune public, il sera jouable exclusivement **off line** et sera jouable en **single player**.

Sur quelle(s) plateforme(s) le jeu est-il prévu ?

Notre but est de sortir le jeu sur la plateforme la plus adaptée à ce marché ainsi que la plus rentable pour nous.

Pour être rentable, la durée de développement doit être la plus courte possible et le prix de vente honorable.

Les plateformes les plus vendues dans le monde sont :

- ⇒ Le PC
- ⇒ La Playstation 2
- ⇒ La Playstation

Le gros avantage du PC est d'être dans la quasi-totalité des foyers. Pour les parents, il n'y a donc pas d'achats supplémentaires pour acheter un jeu. De plus, il n'y a aucun frais constructeurs.

La PS2 commence à s'ouvrir au marché enfant. Les éditeurs vont être demandeur.

La playstation 1 est en fin de vie.

Le support sera donc PC et/ou PS2.

Le Monde Des Ronrons : Le concept général

L.M.R.D est tiré du concept des tamagotchis. Le joueur s'occupe de **1 à 5** créature(s) vivant dans le monde des ronrons. Le joueur pourra promener (sans chargement) ses créatures dans un monde féérique. Pour les faire grandir, il faudra s'occuper d'elles : les amuser, les nourrir, les faire boire...

Plusieurs actions différentes seront disponibles pour diversifier le gameplay.

Le Monde Des Ronrons : Au moment du jeu

Au début du jeu, le joueur devra faire un choix entre 5 types créatures et le nombre de créatures qu'il veut gérer. Une fois, son choix fait, il assistera à l'éclosion de **1-5** œufs qui donneront naissance à la première forme de la créature. Les éclosions n'ayant pas toutes lieu en même temps.

Le Monde Des Ronrons : Les créatures

5 créatures seront disponibles dans le jeu. Chaque créature comportant **3 évolutions** et devant être aussi attendrissante l'une que l'autre. Ces 3 évolutions correspondant aux évolutions de l'être humain.

Leur design doit être adéquate à leur phase d'évolution :

- ⇒ Evolution 1 : créature chétive. (bébé)
- ⇒ Evolution 2 : créature ayant l'air fourbe, désobéissant. (adolescence)
- ⇒ Evolution 3 : créature adulte, assez fainéante.

Combien de temps faut-il pour évoluer ?

Je pense que la créature doit évoluer au bout **d'1 heure et d'1h30 de jeu**. Au minimum, l'enfant jouera 2h30 heures pour chaque race de créature pour voir ces 3 évolutions. Ce qui fait donc 12h30 de jeu minimum pour voir les évolutions des 5 créatures.

On aura donc :

1h de jeu : la créature évolue => stade 2.

1h30 plus tard (soit au bout de 2h30 de jeu), la créature évolue à nouveau => stade 3.

Exemple de creature (inspiration) :



ゼニガメ
カントー地方図鑑No.007
みずタイプ



フシギダネ
カントー地方図鑑No.001
くさ・どくタイプ



ヒトカゲ
カントー地方図鑑No.004
ほのおタイプ



W14.5" X H17" X D16"





Le Monde Des Ronrons : Le didacticiel

Le didacticiel ou plus précisément l'aide interactive, va aider l'enfant et lui apprendre toutes les possibilités du jeu.

Il se décomposera de la manière suivante :

- ⇒ Explication de l'interface de jeu : à quoi servent les icônes ?
- ⇒ Je veux voir ma ou mes créatures de très près, que dois je faire ? (utilisation de l'icône de la caméra)
- ⇒ Comment sélectionner une ou des créatures ?
- ⇒ Comment les faire aller à l'endroit que je désire ?
- ⇒ La créature à faim, que dois je faire ? (exemple par la pratique)
- ⇒ La créature à soif, que dois je faire ? (exemple par la pratique)
- ⇒ La créature a besoin d'amusement, que dois je faire ? (exemple par la pratique)
- ⇒ Descriptions des actions du jeu. (exemples par la pratique)
- ⇒ Expliquer les minis jeux.

Le Monde Des Ronrons : Le déroulement d'une partie

Après avoir choisi sa (ou ses) créature(s), le joueur va pouvoir commencer l'aventure. Pour lui, le but sera de s'occuper au plus vite de sa créature, très fragile à sa naissance. Une fois cette phase passée, la créature va pouvoir découvrir tout ce que ce monde peut lui offrir. Quand le joueur sera en train de jouer, il verra les besoins de son animal qui l'aiguilleront dans ses choix. Si une des jauges devient trop faible, la créature devient malade et le joueur devra la guérir au plus vite. Le joueur doit donc s'occuper constamment de sa ou ses créatures et celles-ci lui rendront bien en étant toujours actives dans le jeu et/ou mini jeux.

L'interface de jeux !

L'interface de jeu se veut simple pour que l'enfant ne soit pas perdu.

On retrouve donc :

- ⇒ Le nom de la créature.
- ⇒ L'image de caméra pour passer d'une caméra à l'autre.
- ⇒ L'icône « quitter »
- ⇒ Les images représentant les actions (boire, manger, jouer...)

L'interface change quand je sélectionne une nouvelle créature. Je bouge une créature puis en sélectionne une autre : j'aurais alors les jauges de la créature sélectionnée.

Le Monde Des Ronrons : Le gameplay

Ce qu'on retrouvera dans L.M.D.R :

- ⇒ Plusieurs types de créatures peuplant l'univers du jeu
- ⇒ De « l'humour »
- ⇒ Des minis jeux

- ⇒ Un univers riche en possibilités.
- ⇒ L'apprentissage de la vie d'un petit animal pour les enfants.

1) Que savent faire les créatures ?

Les créatures savent :

- ⇒ **Marcher** : La créature avance lentement quand elle est bébé. Si le joueur clique 2 mètres devant la créature, elle marchera (même adulte).
- ⇒ **Courir** : La créature sait courir à partir de la **seconde évolution**. Si le joueur met le curseur loin de la créature et clique, celle-ci courra jusqu'à l'endroit cliqué.
- ⇒ **Sauter** : Quand une créature arrive près d'un petit obstacle, ou de la petite zone rocheuse (au « milieu » de l'espace de jeu), il suffit de faire clic gauche à l'endroit où l'on veut aller et la créature sautera pour y parvenir.
- ⇒ **Nager** : La créature peut nager dans le lac. Pour cela il suffit de cliquer sur une zone du lac, comme pour se déplacer.
- ⇒ **Arracher (des légumes, des fruits)/Manger** : Pour vivre et être en bonne santé, la créature doit se nourrir. La créature pourra donc cueillir des fruits et légumes dans les jardins afin de les manger. Il suffira juste de s'approcher d'un jardin et d'appuyer sur l'image Arracher/Manger.
- ⇒ **Boire** : Il suffit d'aller à la rivière ou à la cascade et d'appuyer sur l'image Boire.
- ⇒ **Jouer** : Il suffit d'aller près d'un toboggan ou d'une balançoire libre et d'appuyer sur l'image Jouer.
- ⇒ **Faire ses besoins** : Un animal a souvent envie de faire ses besoins. Ici le joueur le saura grâce à l'icône de la créature sur l'interface. Il faudra alors l'emmener dans la petite maisonnette WC.
- ⇒ **Faire des grimaces** : A la manière de Sonic et Mario qui s'animent quand on ne touche pas à la manette, la créature fera de petites animations amusantes si on ne s'occupe pas d'elle quelques instants. L'important est d'amuser le joueur et de lui faire croire que la créature « vit réellement ».

En plus, le joueur pourra également :

- => **Féliciter sa créature** : Le joueur peut féliciter sa créature lorsqu'elle le mérite. La créature sera alors joyeuse et gagnera des points d'amusement.
- => **gronder une créature** : si une créature se comporte mal, n'en fait qu'à sa tête, le joueur pourra la disputer afin qu'elle stoppe ses bêtises. Dès qu'elle se fera gronder, la créature aura un petit **air peiné**. Si le joueur ne la gronde pas, ceci fait aller **dans le rouge** la jauge d'amusement et la créature peut devenir malade.
- => **laver une créature** : comme tout animal, la créature devient sale quand elle se traîne dehors. Nous **intégrerons un compteur** dans notre programme qui déclenchera une animation à l'écran quand le temps sera atteint.

2) Les images d'action en bas de l'écran :

En bas de l'écran, on retrouvera 6 images placées horizontalement :

Manger, boire, jouer, faire ses besoins, gronder, laver.

Si un enfant veut que sa créature ou ses créatures sélectionnées fassent leurs besoins à l'endroit où elles sont, il suffira d'appuyer sur l'image représentant une créature près d'un WC.

Si une action n'est pas accessible, l'image sera dans le noir. Par exemple, si je ne suis pas près de la maisonnette WC, je ne peux pas dire à ma créature de faire ses besoins.

3) La Jouabilité :

Déplacement de la souris : Déplacement du curseur à l'écran.
Clic gauche dans le décor : Déplacement de la créature vers le point cliqué.
Clic gauche sur une des possibilités : La créature réalise l'action voulue par le joueur.

Clic gauche sur l'icône « caméra » : On change de vue.

Clic gauche sur l'icône « menu » : On obtient l'écran des menus.

=> Exemple à partir de la configuration PC :

Je bouge ma souris, la petite main bouge à l'écran.

J'appuie sur le clic gauche de la souris sur un toboggan, la (ou les) créature court jusqu'au toboggan.

J'appuie sur l'image représentant une créature en train de jouer, et ma ou mes créatures iront s'amuser sur le toboggan.

Je clique sur l'icône « quitter », le jeu se met en pause et je rentre dans les options.

Pour les minis jeux, le contrôle se fera à la souris. Ceci étant pensé pour accentuer le côté simple d'accès de ces jeux.

Pour éviter de devoir cliquer précisément sur la créature ou cliquer 5 fois (si on en a 5), un [cercle de sélection](#) apparaîtra autour de l'endroit cliqué. Il pourra y avoir un petit bruit de sifflet au moment où l'on clique. (Ce concept marche très bien dans Pikmin).

3) Les jauges et l'état de la creature

3 jauges seront gérées dans le jeu :

=> La jauge de [nourriture](#)

=> La jauge d'[eau](#)

=> La jauge d'[amusement](#)

Nourriture : Au fur et à mesure que le jeu passe, la créature s'épuisera vu qu'elle se dépensera en bougeant. Ce qui fera baisser sa jauge de faim. Le joueur devra donc la nourrir pour revenir dans le vert.

Eau : Au fur et à mesure que le jeu passe, la créature se déshydratera vu qu'elle se dépensera en bougeant. Ce qui fera baisser sa jauge de soif. Le joueur devra donc la faire boire pour revenir dans le vert.

Amusement : Si une bête reste trop souvent inactive ou/et ne fait jamais ce qu'elle préfère, ceci agira sur la jauge d'amusement en la faisant baisser. Le joueur devra donc promener sa créature dans le monde du jeu, l'amuser, la faire participer à des minis jeux...

En ce qui concerne les jauges de nourriture et d'eau, elles ne diminueront pas à la même vitesse. Les enfants aiment bien donner à manger à leurs petits animaux, [la jauge de nourriture diminuera donc plus vite](#).

Le Monde Des Ronrons : Les minis jeux

Des minis jeux seront présents dans le jeu afin de diversifier le gameplay. Les minis jeux seront inspirés des jeux auxquels jouent les enfants durant la récréation, de petits délires inspirés de l'univers des Looney Toons....

Un gros « mini jeu » est un coût « important » en temps de travail. Il vaut donc mieux partir dans l'idée de créer 5-6 minis jeux simples afin de diversifier au maximum le jeu plutôt que d'avoir 2 minis jeux « impressionnants » techniquement.

Tous les minis jeux se jouent à la [souris](#).

Voici des premières idées à proposer aux programmeurs :

1) [Le jeu de la taupe](#) : Je pense que tout le monde a déjà joué au moins une fois au jeu des taupes dans un salle d'arcade : on tient dans la main un marteau et on doit taper sur la tête de la taupe qui sort d'un des trous. Ici, l'enfant pourra faire la même chose. La créature aura un gros marteau et devra taper sur la taupe qui sortira d'un trou. La vue est la 3^e personne. La caméra étant positionnée en de façon plongeante derrière la créature.

On verra donc à l'écran quelques trous alignés de gauche à droite. Si une taupe sort et qu'on la touche, elle fera une animation amusante. Par exemple : elle tire la langue, de grands yeux à cause du choc avec une grosse bosse sur la tête. L'animation doit être drôle.

2) [La marelle](#) : Je pense que tout le monde connaît ce jeu auquel les enfants jouent(aient) quand ils sont petits durant les récréations. Nous allons un peu le modifier pour le rendre jouable facilement.

Caractéristiques :

- ⇒ La caméra est en vue de dessus.
- ⇒ Le jeu est sur écran fixe.
- ⇒ Pour gagner, il faut faire « 3 sans faute » d'affilées.

La zone de jeu sera un rectangle de 10 cases par 3. Sur ces 3 cases, seule une aura un rond vert à l'intérieur. C'est sur celle-ci qu'il faudra sauter pour avancer.

Les ronds ne s'afficheront pas en une fois afin de mettre en place un « petit timing ».

3) La partie de pêche : La créature est sur un ponton près de la rivière. Elle a une épuisette dans les mains. Des poissons sautent de la rivière et retombent dans l'eau si la créature ne les attrape pas. Caractéristiques :

- ⇒ Les poissons peuvent sauter de haut en bas (à la verticale), de gauche à droite (en arc de cercle), de droite à gauche (en arc de cercle).
- ⇒ L'écran de jeu est fixe.
- ⇒ Il faut attraper un certain nombre de poissons en un temps limité.

4) Le tir ballon : Des ballons de différentes couleurs s'envolent et il faut les tirer comme au ball-trap avec une sorte d'arbalète. Au début du jeu, nous dirons à l'enfant de tirer sur X ballons d'une certaine couleur. Caractéristiques :

- ⇒ L'écran de jeu est fixe.
- ⇒ Les ballons s'envolent lentement pour laisser aux enfants le temps de réagir.
- ⇒ L'enfant ne doit tirer que sur les ballons de la couleur qui lui sera indiquée. Si il tire sur un mauvais ballon, il aura un petit handicap comme 1 ballon shooté en moins dans le total.

5) Le trouve-cuicui : Ce jeu correspond à un jeu de cache-cache. Il n'est pas en écran fixe comme les autres jeux puisqu'il se déroule dans l'espace de jeu habituel. Le but sera de retrouver dans un **temps limité** un nombre de cuicuis qui se sont cachés. Afin d'aider l'enfant, une jauge sera présente pour l'aider. Plus on se rapproche d'un cuicui et plus la jauge devient rouge.

Comment se déclenche un mini jeu ?

Des zones mini jeux seront présentes dans le monde. Cette « zone » est représentée par un petit enclos. Ce qu'il y a dans l'enclos représente le mini jeu :

- ⇒ des trous dans la terre = jeu de la taupe
- ⇒ un ponton près de la rivière = le jeu de la pêche
- ⇒ des ballons attachés = le jeu de tir aux ballons
- ⇒ des cases = le jeu de la marelle
- ⇒ un petit oiseau = le jeu du trouve-cuicui.

Comment la créature gagne-t-elle un mini jeu ?

Chaque mini jeu correspondra à un petit challenge pour l'enfant. Nous définirons la « difficulté » pour chaque jeu. Par exemple pour le jeu de la pêche : combien un enfant peut-il attraper de poissons en une minute ?

Un enfant est toujours content de gagner même si il gagne 50 fois de suite ! Il se sentira fort et sera heureux ! Par contre, si il perd, il sera vite frustré et s'énervera.

Afin d'accroître la durée de vie d'un mini jeu, nous mettrons en place une **échelle de difficulté** que l'enfant pourra modifier si il le désire.

Si l'enfant gagne plusieurs fois de suite un mini jeu, on lui demandera si il veut augmenter la difficulté : **« Whaou ! Tu es un champion !!! Veux tu essayer de faire encore mieux ? »**

Les enfants apprécient comme beaucoup de gens qu'on les flatte !

Si l'enfant perd plusieurs fois de suite un mini jeu, on lui demandera si il veut diminuer la difficulté : **« Hum... Ce mini jeu est vraiment difficile ! Veux tu essayer avec moins de poissons ? »** (Exemple pour le jeu de la pêche)

Que reçoit on si l'on gagne un mini jeu ?

Si la créature remporte le jeu, elle reçoit un cadeau. On peut imaginer une petite animation avec la créature sur un petit podium.

Les cadeaux seront de la nourriture (fruits, légumes), des fleurs.

Le Monde Des Ronrons : Plusieurs créatures !

Que se passent ils quand on a plusieurs créatures à gérer en même temps ?

⇒ Quand les créatures seront à l'évolution 2 et donc désobéissantes, elles essaieront toutes de « s'enfuir » dans leur coin. Il faudra donc aller les rechercher et les gronder.

⇒ Pour ne pas passer son temps à aller chercher dans tous les coins ses créatures, on leur mettra des temps d'évolution différents afin d'avoir par exemple : 1 créature évolution 3, 2 créatures évolution 2 et 2 créatures évolution 1.

⇒ Il faudra faire attention à bien s'occuper de toutes les créatures pour que les jauges d'amusement ne soient pas à 100% pour 3 d'entre elles et 40% pour les 2 autres. (de la même manière qu'on le ferait pour des petits chiots)

Les créatures ne naîtront pas en même temps. Ainsi, si j'ai 5 créatures :

⇒ la 1ere naîtra.

⇒ Une fois qu'elle évolue (niveau 2), 1 autre naît.

Si le joueur choisit d'élever plus d'une créature, il élèvera des frères et sœurs et non pas des races différentes. (Comme pour un groupe de chiots venant de la même portée)

Le Monde Des Ronrons : La difficulté

Le jeu se destinant à un jeune public, il doit être très simple d'accès. Tout doit être intuitif pour un enfant. Afin de ne laisser jamais le joueur face à une hésitation, une **assistance « poussée »** sera mise en place dans le jeu afin de toujours mettre le joueur dans la bonne voie.

Qu'est ce que l'assistance « poussée » ?

L'aide interactive très complète est le 1^{er} point important de cette assistance. Un autre point important est de donner des tips lors des minis jeux. Si le joueur perd, donnons lui un conseil sur comment réussir.

Enfin pour l'aider à savoir quoi faire, un **système de bulles** sera mis en place !!!

Qu'est ce que ce système de bulles ?

Pour voir facilement ce qu'une créature a ou veut, une bulle apparaîtra au dessus d'elle. Par exemple, si une créature a faim, on verra un fruit dans une bulle blanche (comme en B.D) au dessus d'elle.

Le Monde Des Ronrons : Les graphismes

Les graphismes du jeu se veulent féériques, magiques. Le joueur doit retrouver dans ces graphismes l'univers d'une production Disney, d'un Rayman, d'un Pikmin... plus on s'en approchera, et plus l'immersion du joueur sera facile.

Les graphismes sont également très importants pour convaincre les parents d'acheter le jeu. Si ils les trouvent mignons, ils seront ok. C'est donc un des points les plus importants du jeu, il ne faut surtout pas le manquer !

Voici des images des jeux cités ci-dessus :

1) **ANIMAL CROSSING :**

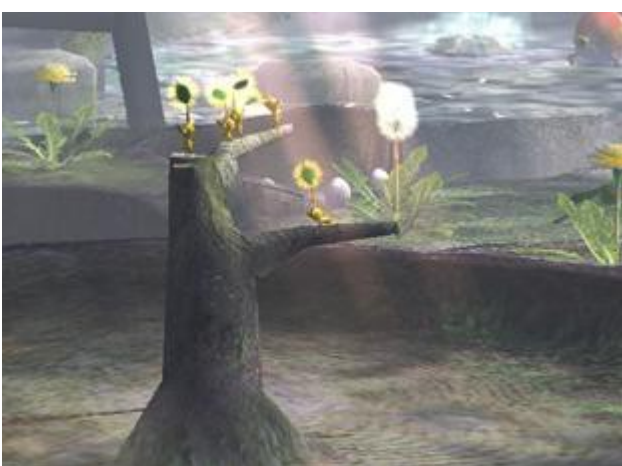


2) HARVEST MOON 2 :





3) PIKMIN :





4) RAYMAN :



Mise en place d'animations scriptées féeriques :

Des papillons seront placés à certains endroits de la carte comme sur les parcs à fleurs. Quand la créature s'approche, les papillons s'envolent puis se posent une fois que la créature s'est reculée.

Le Monde Des Ronrons : La Musique et bruitages

La musique doit être reposante, planante. Elle doit être en parfaite adéquation avec l'univers du jeu. Un travail de recherche sera effectué pour trouver les sons appropriés et qui ont fait leurs preuves dans d'autres jeux visant notre cible.

Au niveau des bruitages, les petits cris des créatures devront être mignons. On doit sourire quand la créature pousse un cri en étant heureuse, et être « ému » quand elle pousse un cri en étant malheureuse.

Le Monde des Ronrons : Le level Design

Le monde sera pensé pour que tout soit disponible « de suite » au joueur. (il faut éviter également les temps de chargement).

Tout ce dont une société « peu évoluée » a besoin sera présent dans le jeu.

Pour faciliter les déplacements, il y aura peu de dénivelés dans l'espace de jeu. Le relief nous sera plus utile pour délimiter cet espace.

On retrouve dans l'espace de jeu :

- ⇒ une maisonnette WC
- ⇒ deux toboggans
- ⇒ deux balançoires
- ⇒ un jardin fruits
- ⇒ un jardin légumes
- ⇒ des parcs de fleurs
- ⇒ une lac
- ⇒ une cascade
- ⇒ un petit pont
- ⇒ une petite zone rocheuse où l'on peut grimper pour admirer le paysage. :-)
- ⇒ 5 coins minis jeux