

Manichean God

Table des matières

Cadrage.....	3
Incarnation	4
Analytique	5
Références/ Analyse.....	5
Wario Touched	5
Bomb the Mountain	6
Expérience Utilisateur	7
Evolution du parcours	7
Rythme émotionnel.....	8
Facteurs d'addiction	9
Modèle Economique	10
Concept	11
Game Flow.....	11
3M	12
3C.....	13
Maquettes	14
Art.....	16
L'image de la création	16
Moodboard.....	16
Manichean God	18
Pitch.....	18
Cognition	18

Mécanisme des Mini Jeux/ Choix Artistique	19
Métrics.....	26

Cadrage

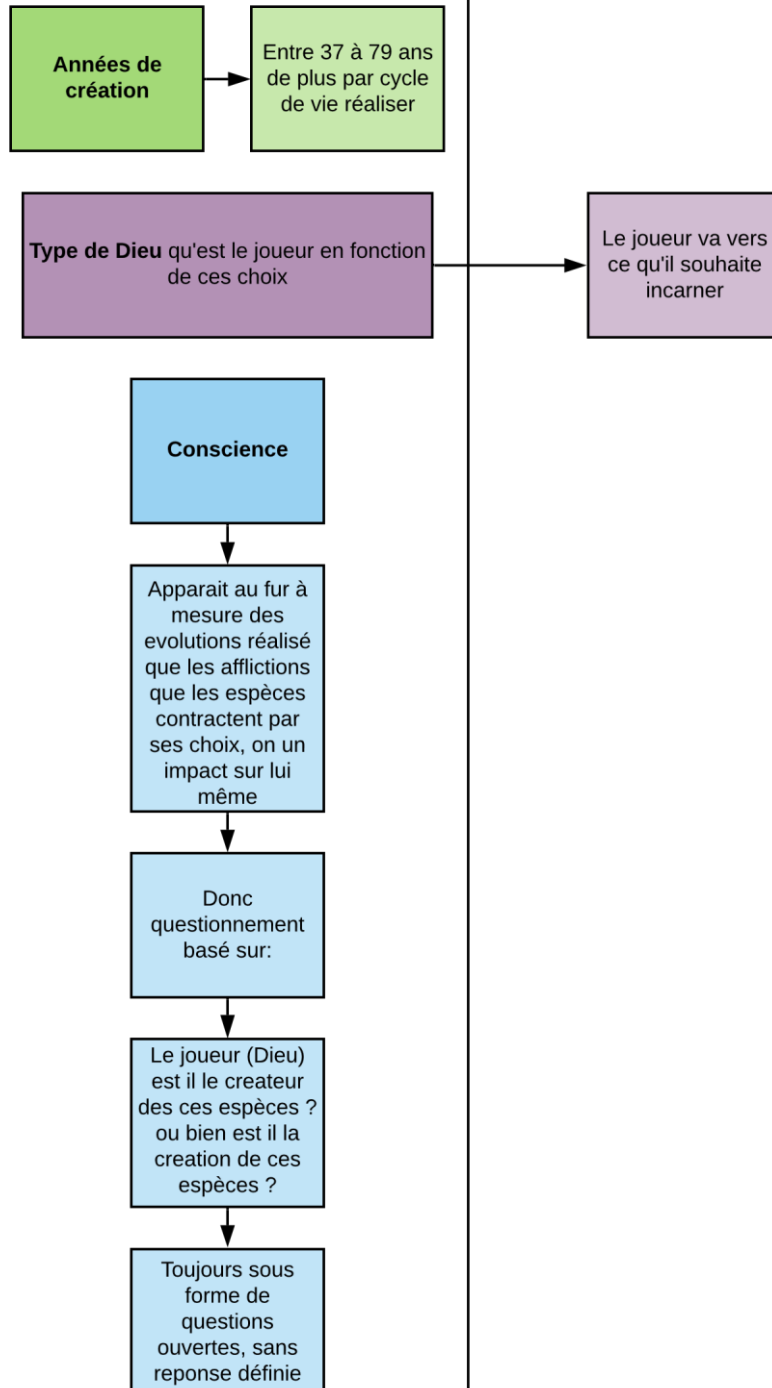
Nous souhaitons développer un jeu mobile pour une cible assez jeune tel du type adolescent. Plus particulièrement le joueur appelé « Time Filler » qui cherche à combler des moments de disponibilités.

Ce jeu doit pouvoir fonctionner sur smartphone et doit pouvoir être suffisamment flexible pour accueillir un modèle économique ainsi que social et doit pouvoir faire l'œuvre d'un buzz game.

L'incarnation et le détachement doivent être refléter au travers de la direction artistique.

Le cœur du jeu est le « ware » game, genre qui s'apparente à une suite successive mini jeux.

Panthéisme



ncarnation

L'incarnation du Dieu que l'on incarne n'est pas définie mais est à définir par le joueur au travers de ces choix. Le joueur incarnera donc le Dieu auquel il souhaite se représenter.

Pour marquer ça il y a un Panthéisme où le joueur pourra apercevoir ses années de services en tant que Dieu et puis le titre de Dieu qui le sera accorder en fonction des orientations qu'il aura pris pour mettre en avant son incarnation.

Et puis au file du jeu une conscience qui s'apparenterai à celle du Dieu pourrait apparaitre et le questionner tel qu'indiquer sur le schéma.

Analytique

Références/ Analyse

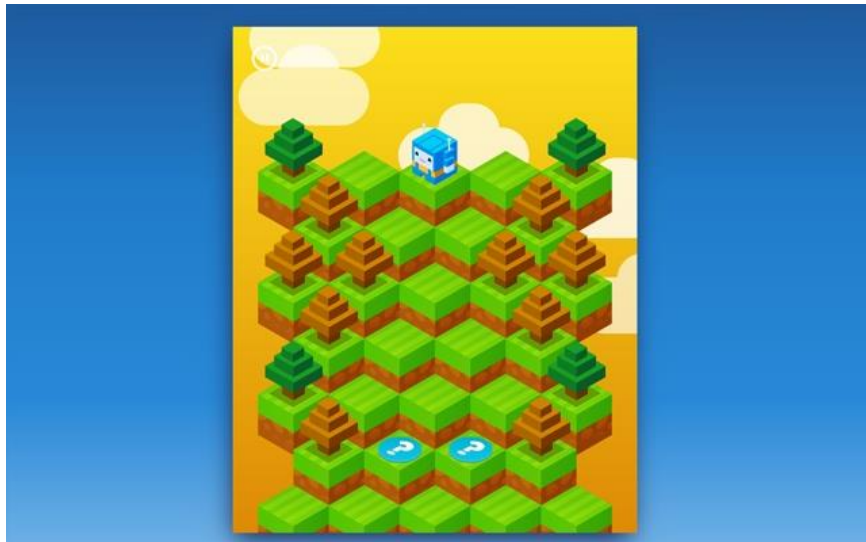


Wario Touched

La ware qui exploite les possibilités techniques de la DS. Au travers de cette épisode de la série créateur du genre, on va a plusieurs reprise exploiter l'écran tactile de la DS pour réaliser les différents mini jeux.

L'évolution du jeu passe par différents personnages que l'on va débloquer et qui amène avec eux une nouvelle suite de mini jeux toujours un peu plus difficiles que ce porter par le personnage précédent. Pour autant ces derniers biens que visuellement différent ils vont reprendre des mécaniques déjà aborder par les mini jeux précédents.

Les mini jeux de chaque personnage ce font a la suite mais nous laisse la possibilité de quatre erreurs. Si l'on les enchaines avec moins de quatre erreurs alors on débloquent le personnage qui suit.



Bomb the Mountain

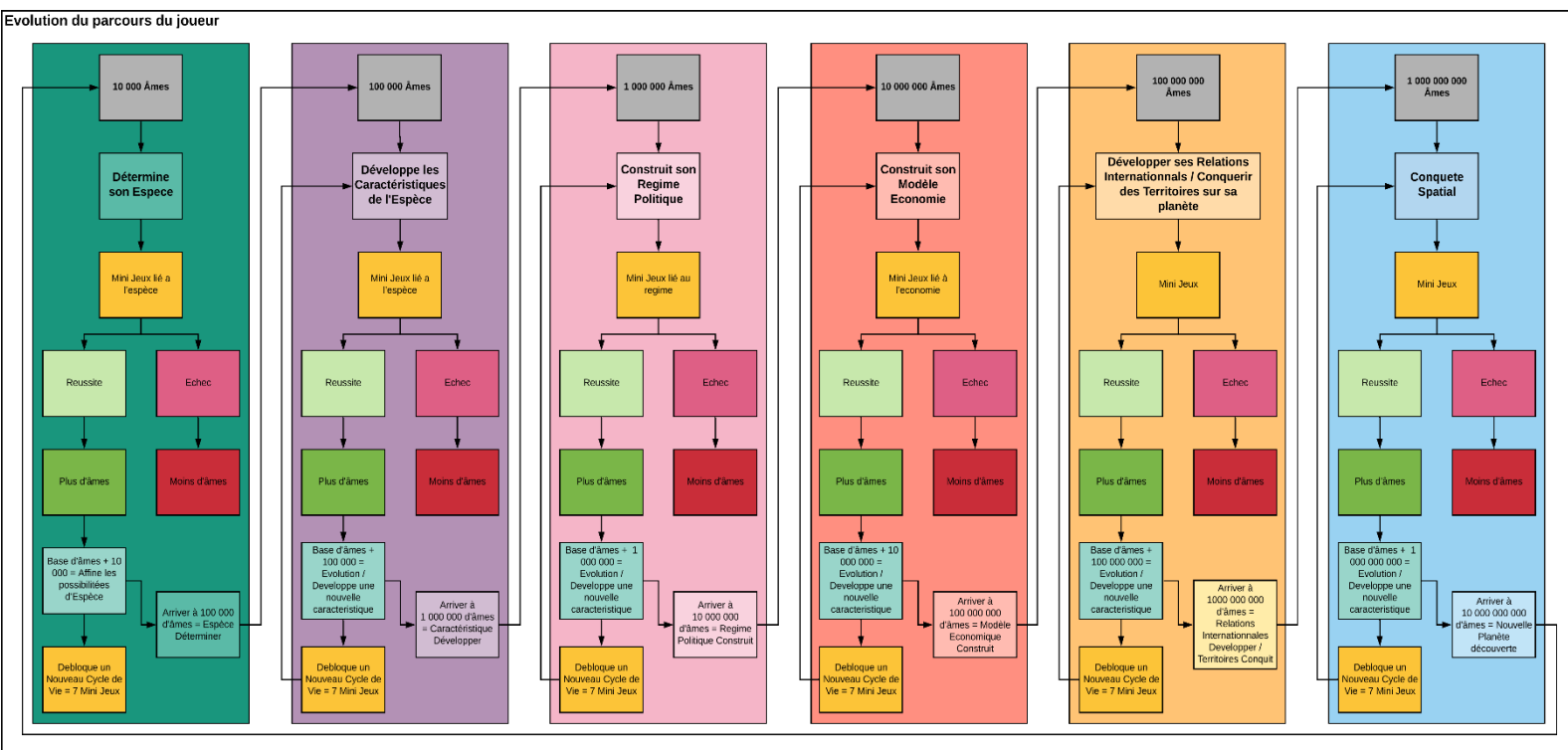
Dans ce jeu en voxel nous devons descendre une montagne via deux inputs uniquement, l'un pour descendre à droite l'autre pour descendre à gauche.

A partir de cette base simple et rapidement comprise par le joueur, le challenge pour le joueur va être de savoir éviter voire anticiper les pièges qui vont se dresser face lui de façon à descendre le plus bas possible pour battre son record.

Ces deux jeux sont une base intéressante via l'exploitation d'un nombre restreint d'inputs et/ ou bien a travers une évolution du jeu et de son game flow suite aux réussites du joueur.

Expérience Utilisateur

Evolution du parcours



Au sein du jeu que l'on souhaite réaliser, le joueur va passer par une suite d'évolution durant son parcours.

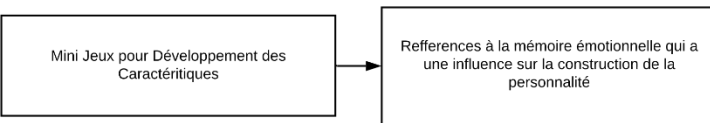
Cette évolution est marquée par 6 grandes étapes :

La première consiste à déterminer la créature (« l'espèce ») que les âmes vont incarner. Cela passe au travers des mini jeux que le joueur fait et qui implique toujours une prise de décision. Les choix les plus souvent réalisés par le joueur détermineront la créature. Quelque soit le choix fait si le mini jeux qui suit est réussi par le joueur alors il gagne plus d'âmes.

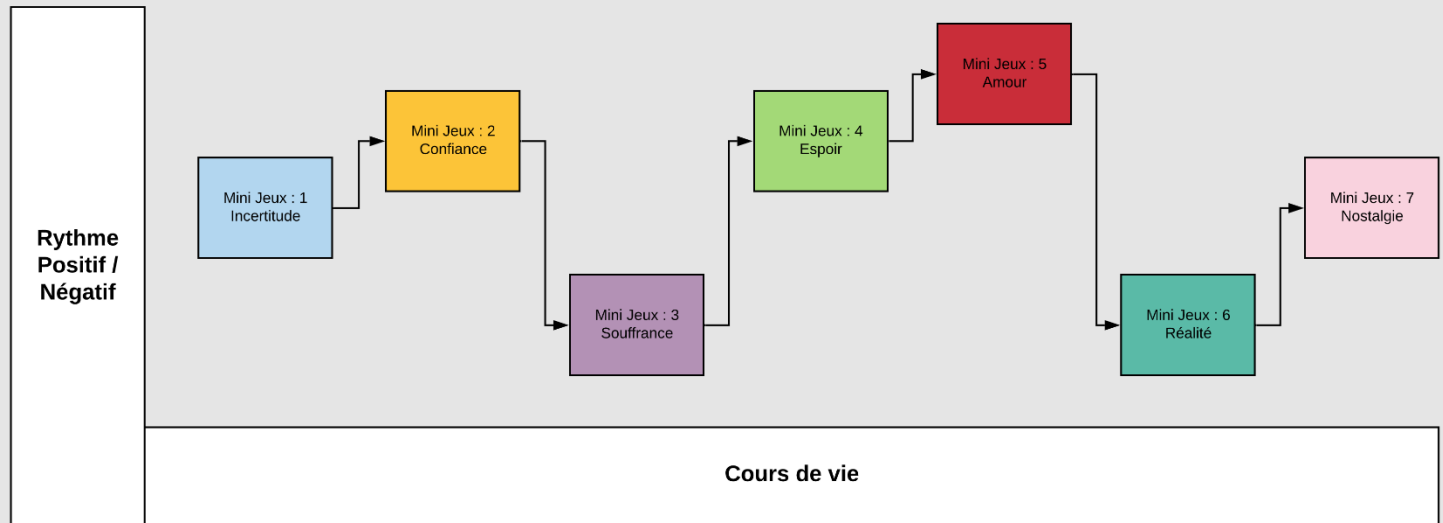
Une fois atteint les 100 000 âmes le joueur va développer les caractéristiques de ses créatures.

On peut imaginer que les mini jeux de celui-ci suivent un rythme émotionnel qui ferait référence à la mémoire émotionnelle qui a un impact direct sur notre personnalité.

Rythme émotionnel

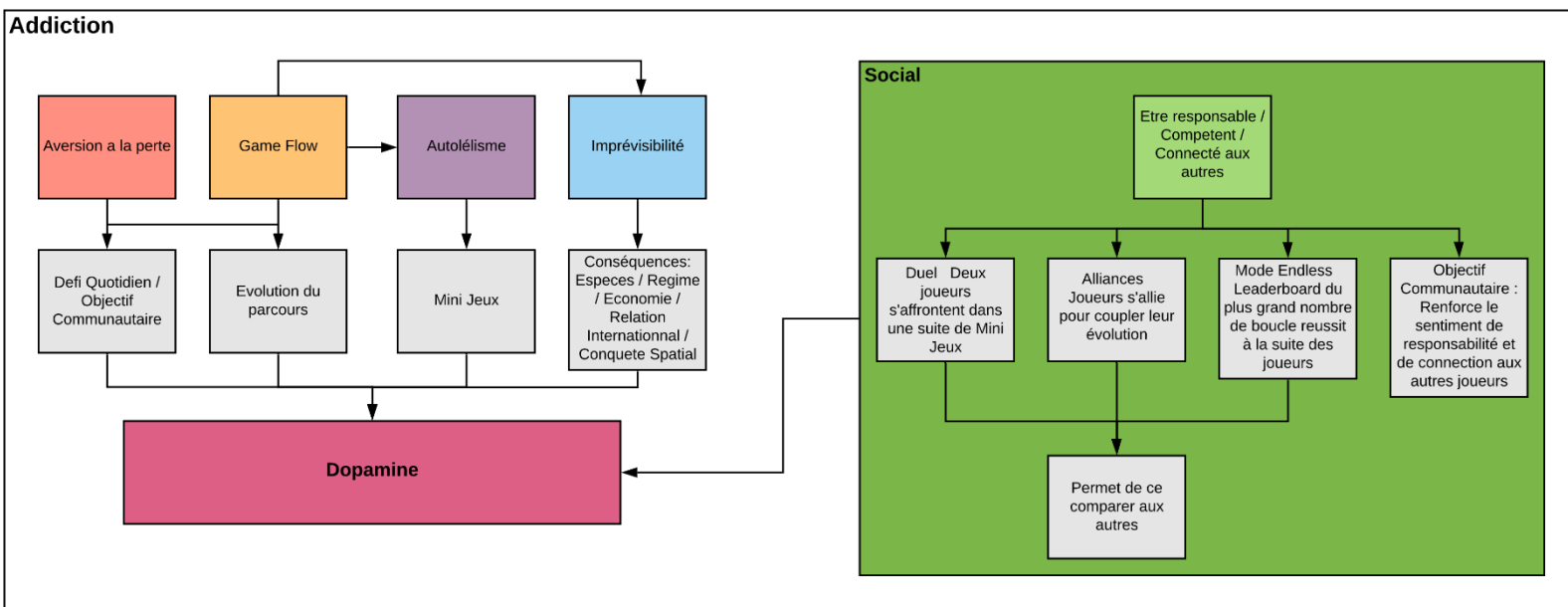


Rythme Emotionnel / Analogie d'un cycle de vie / Suite de 7 Mini Jeux



Ensuite le même processus que pour l'étape 1 va se développer jusqu'à arriver à 1 000 000 d'âmes où le joueur va construire son régime politique, puis à 10 000 000 d'âmes son modèle économique, puis à 100 000 000 d'âmes ses relations internationales, puis à 1 000 000 000 d'âmes sa conquête spatiale pour avoir une nouvelle terre où déterminer une nouvelle créature et reproduire cette boucle de gameplay.

Facteurs d'addiction



Etant donné que le jeu est voué à accueillir un modèle économique nous pouvons identifier les facteurs qui vont créer de l'addiction chez le joueur.

Le premier élément sur lequel nous pouvons travailler est l'aversion à la perte. Celle-ci est construite autour de défi quotidien et d'objectif communautaire qui offre un bonus de récompense. Elle est aussi construite au travers de l'évolution du parcours du joueur qui comme tout être humain est soumis à l'effet de Zeigarnik qui nous pousse à accomplir les tâches que l'on commence à entreprendre.

Le jeu s'articule autour d'un game flow qui s'assure de maintenir l'intérêt du joueur via des challenges qui se renouvelle en soi ou en difficulté.

Il y a aussi une notion d'autotélisme où le joueur peut aller voir le jeu par simple volonté de se satisfaire des mini jeux.

Et puis le joueur va également être à la recherche de découvrir de nouveaux mini jeux et/ ou bien des conséquences de ses choix marqués par l'imprévisibilité relative du jeu.

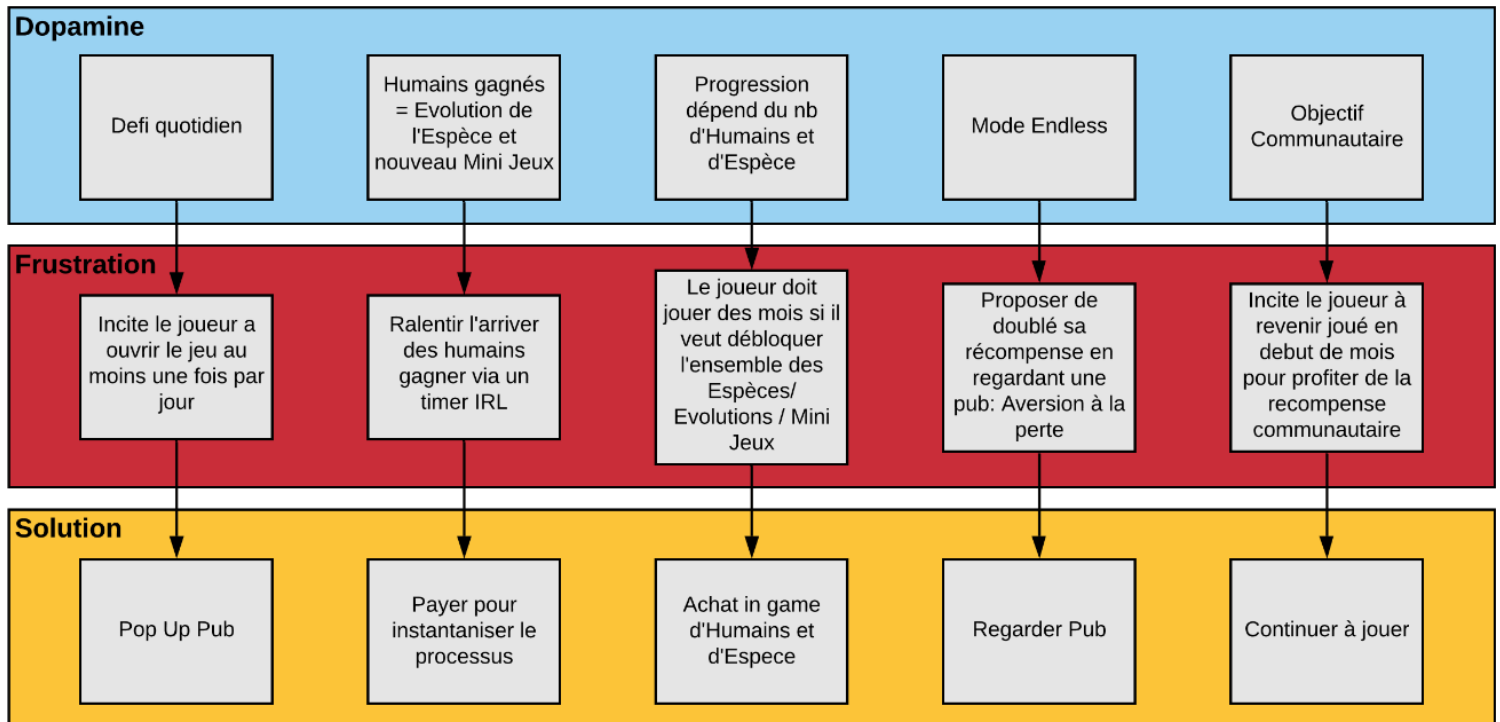
En parallèle à ça l'un des facteurs d'addiction dans un jeu est l'intégration d'un aspect social à ce dernier. Cela est expliqué par la volonté pour un joueur de se sentir responsable, compétent et connecté aux autres.

Pour ce faire le jeu peut intégrer des Duels où les joueurs peuvent s'affronter entre eux sur une suite de mini jeux. Il peut également y avoir des Alliances pour que les joueurs matchent leur évolutions. Et puis il peut y avoir un mode Endless qui serait voué à réaffiner une évolution tout en s'offrant un nouvel objectif d'atteindre un record qui apparaîtrait sur un leaderboard.

Ensuite l'objectif communautaire peut renforcer le sentiment de responsabilité et de connexion aux autres.

Modèle Economique

Integration d'un modèle économique



A partir de ça nous pouvons intégrer un modèle économique comme ci-dessus.

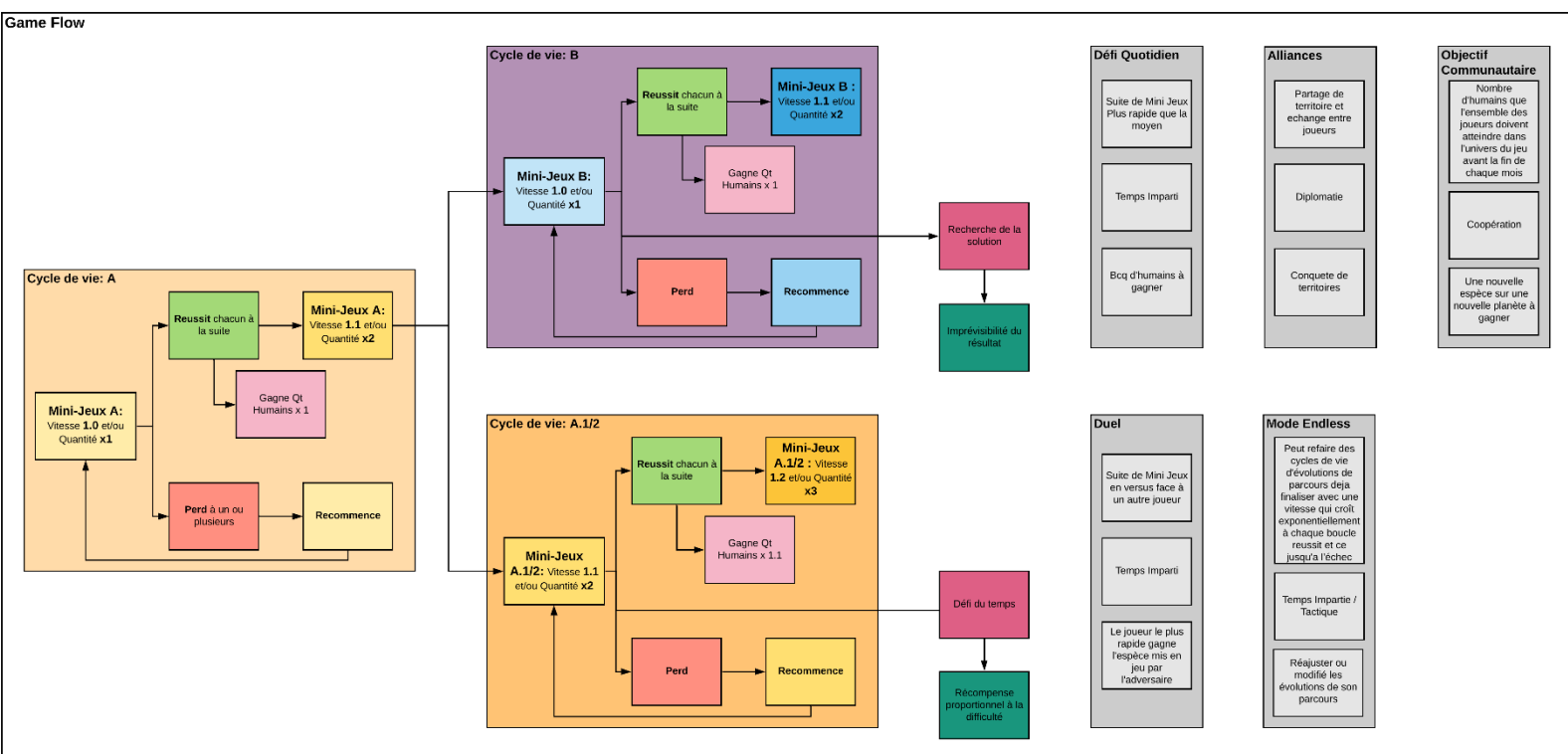
On commence par identifier ce qui va être générateur de satisfaction chez le joueur, on ajoute une barrière son accès et puis l'on propose une solution en fonction du modèle économique qu'on l'on souhaite adopter.

Concept

Dans ce jeu le joueur incarne un Dieu qui possède un certain nombre d'âmes avec lequel il doit composer un monde.

Pour ce faire il réalise des cycles de vie en 7 mini jeux et fait face à des choix dans chaque mini jeu qui ont un impact sur la construction de son monde.

Game Flow

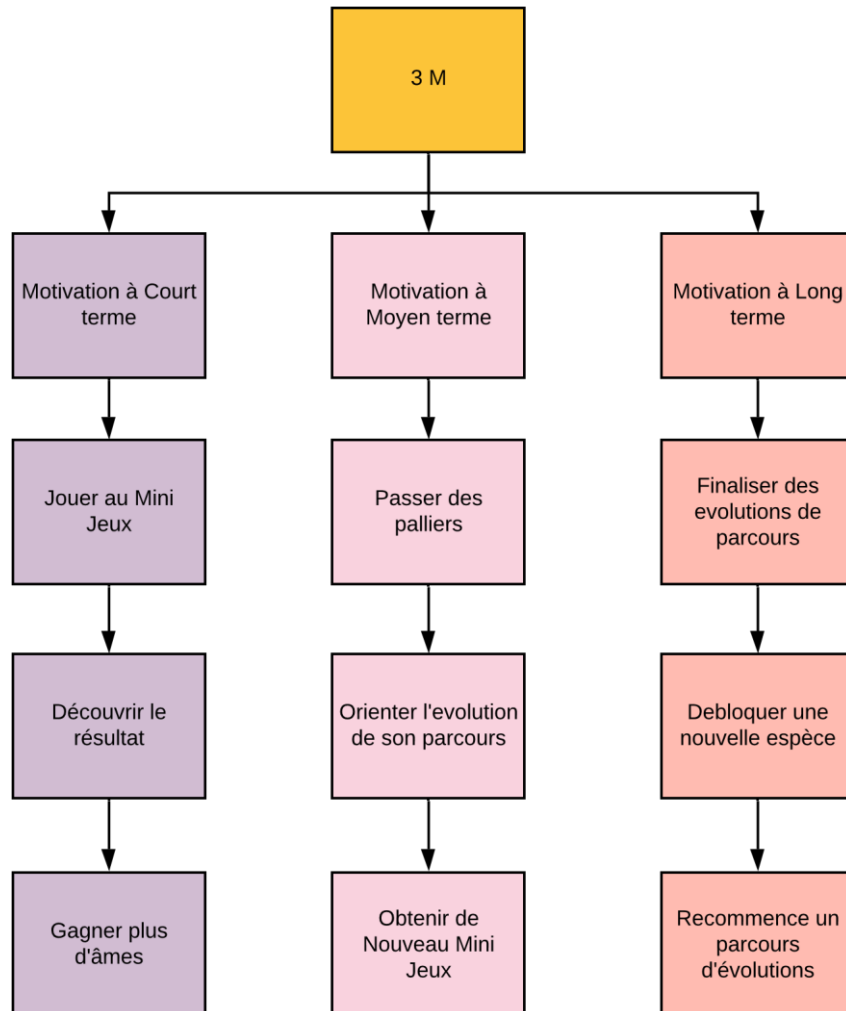


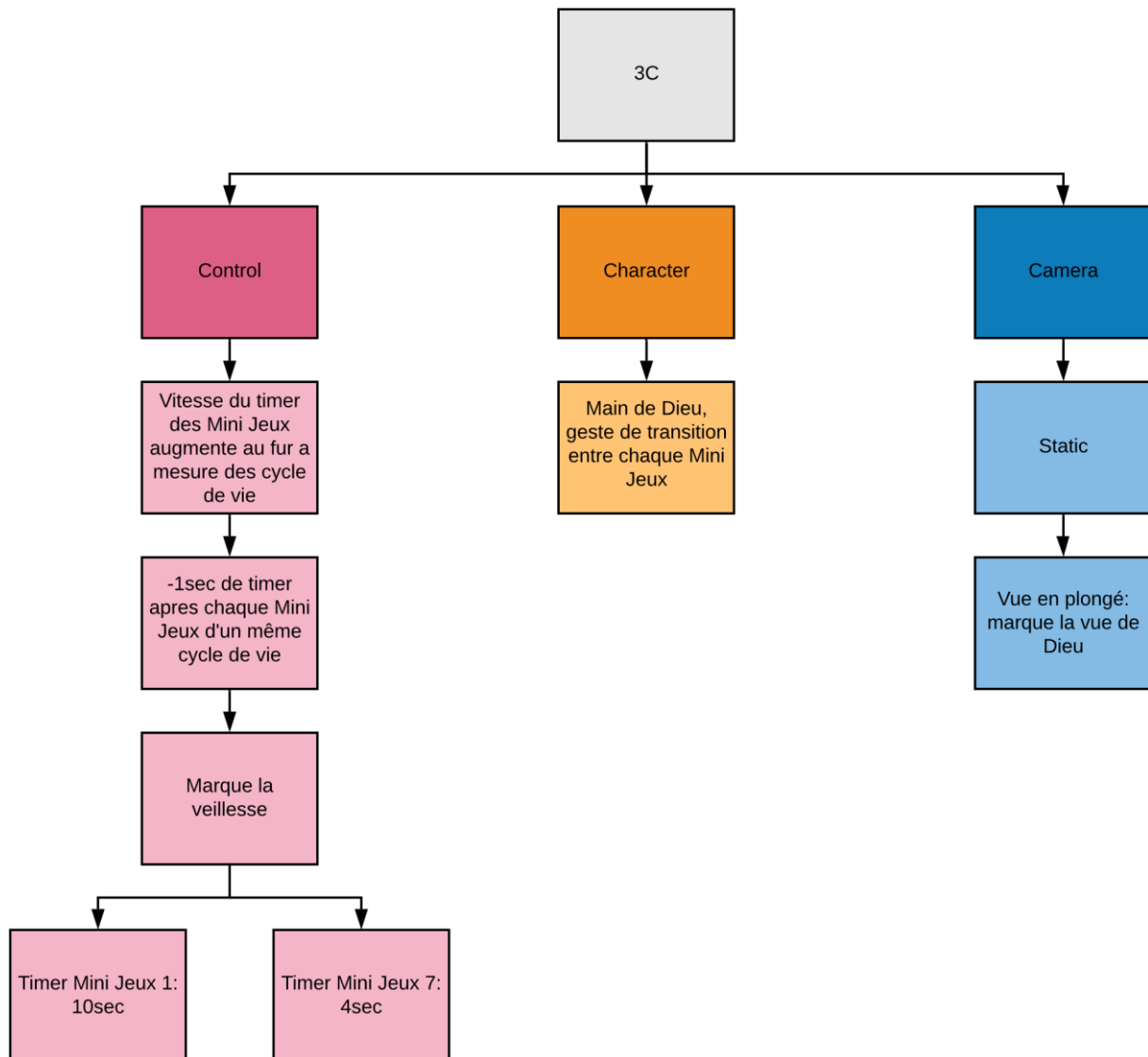
Lorsque le joueur réussit les mini jeux d'un cycle de vie alors il gagne des âmes qui lui permettent de progresser dans son parcours. Au-delà de ça la réussite d'un cycle de vie amène le joueur à découvrir un nouveau cycle de vie ou bien à reproduire un cycle de vie déjà réussi mais avec une difficulté accrue.

Au-delà de ça le joueur renouvelle son expérience via les défis quotidiens, les alliances, l'objectif communautaire, les duels et le mode endless.

3M

On peut identifier les 3 types de motivations du joueur via ce schéma ci-dessous.





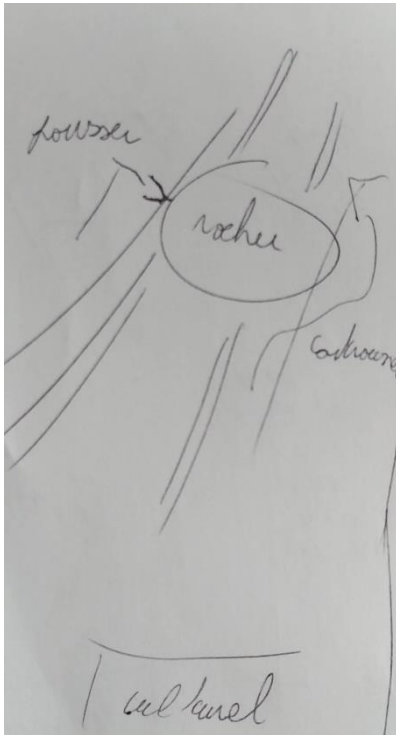
La camera du joueur sera systématiquement statique pour des raisons techniques. Toutefois l'angle de vue du joueur est surélevé pour symboliser la vue de Dieu.

Le joueur ne vit pas le jeu directement au travers du Dieu qu'il incarne mais au travers des créatures et de leurs cycles de vie. En revanche pour rappeler l'être incarné les transitions d'un jeu à l'autre peuvent se faire via un geste de la main du Dieu.

Le joueur va voir son temps de contrôle diminuer au cours d'un cycle de vie symbolisant le ralentissement lié à la vieillesse, ce qui vient aussi renforcer le game flow et intensifier la concentration du joueur au cours d'une partie ce qui peut ouvrir des portes à une expérience de flow.

Hand-drawn sketches and notes on a piece of paper. The sketches include a calculator-like device with buttons and a display, a small container with dots, a large oval with dots, a stick figure, and a diagram with labels like "physique", "membre", "telt avamus", "top kap", "kuel", "flexible", "150 km", "70 km", "chick", "ch", "etait d'après". The notes are written in French and include "intelligent".





Cela représente 7 maquettes lié à un cycle de vie de la première évolution de parcours.

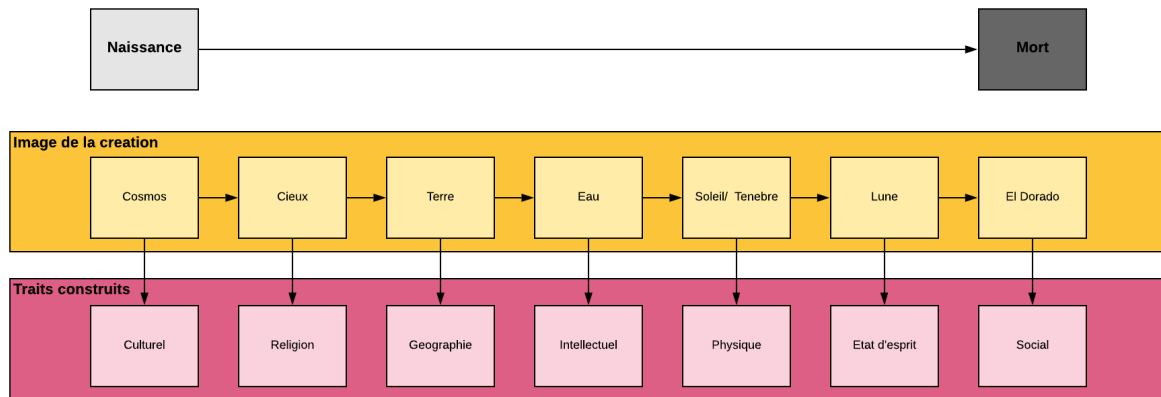
C'est-à-dire la détermination de la créature basée sur 7 caractéristiques :

L'intelligence ; le physique ; l'état d'esprit (l'humeur) ; la religion (foi) ; le social ; le géographie (environnementale) ; la culture (collectiviste ou individualiste)

Les maquettes indiquent le choix à prendre puis l'action à réaliser en conséquence.

Art

L'image de la création



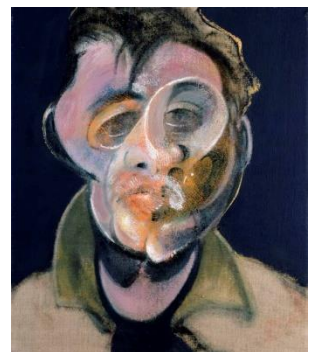
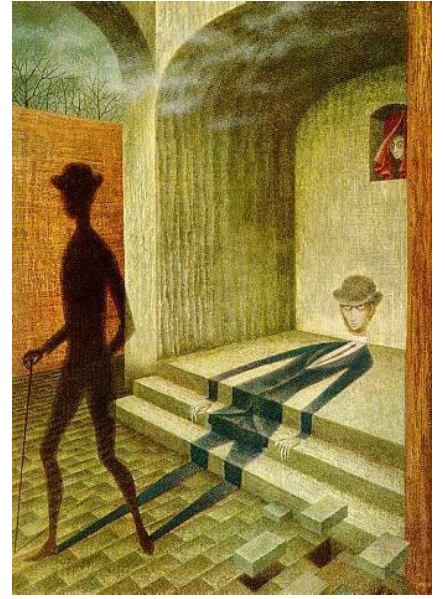
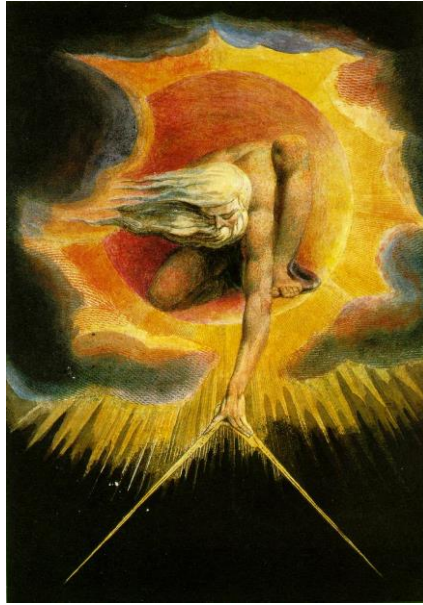
Pour le premier cycle de vie lié à la détermination de la créature la direction artistique suivra ces 7 éléments comme ci-dessus lié à l'image de création selon les différentes croyances venant des mayas pour le soleil et la lune, des chrétiens, juifs et musulmans pour les cieux, la terre et l'eau (mer), des hindouistes pour le cosmos et des incas pour l'El Dorado.

Les cycles de vie se déroulent en 7 mini jeux et cette image de la création commence par la naissance dans le cosmos jusqu'à la mort dans l'El Dorado.

Moodboard

Au travers du moodboard ci-dessous nous pouvons apercevoir différents artistes du surréalisme qui peuvent nous servir d'inspiration dans la création d'un monde et de créature qui n'appartiennent pas à la planète terre.

Artiste : William Blake ; Max Ernst ; Beksinski ; Wayne Barlowe ; Remedios Varo Uranga ; Francis Bacon ; Vladimir Kush



Manichean God

Le jeu prend le nom de Manichean God.

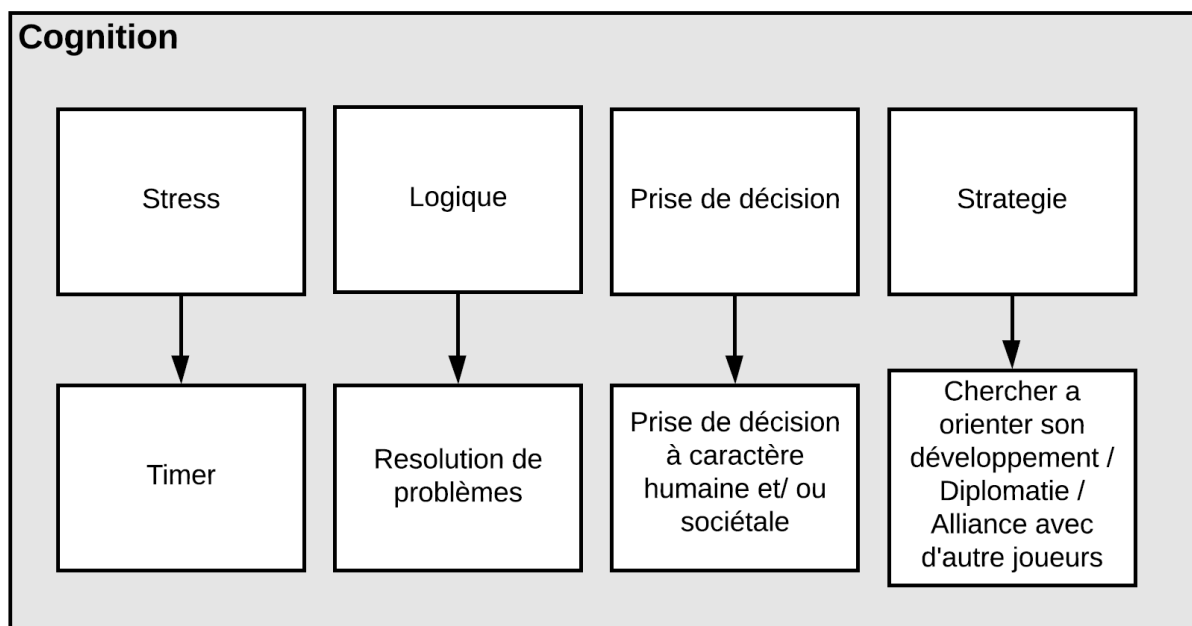
« Manichean » viens mettre l'ensemble sur un choix casi systématiquement binaire sur l'ensemble des mini-jeux. De plus il est fortement connoté à une déduction très religieuse des choses.

Et puis « God » permet directement au joueur d'identifier l'axe autour du quel s'articule le jeu. Celui qu'il incarne, celui qui justifie les choix.

Pitch

Dans ce jeu le joueur incarne un Dieu qui vie et dicte des cycles de vie de différents êtres. Il devra prendre des décisions, suivre un rythme, résoudre des problèmes et visualisé le monde qu'il souhaite créer sur le long terme.

Cognition



Le joueur va être sollicité par un timer pour maintenir son attention et gardé un rythme casi frénétique pour au ware game.

Les mini jeux ne sont pas explicites et doivent d'abord être compris pour ensuite être résous.

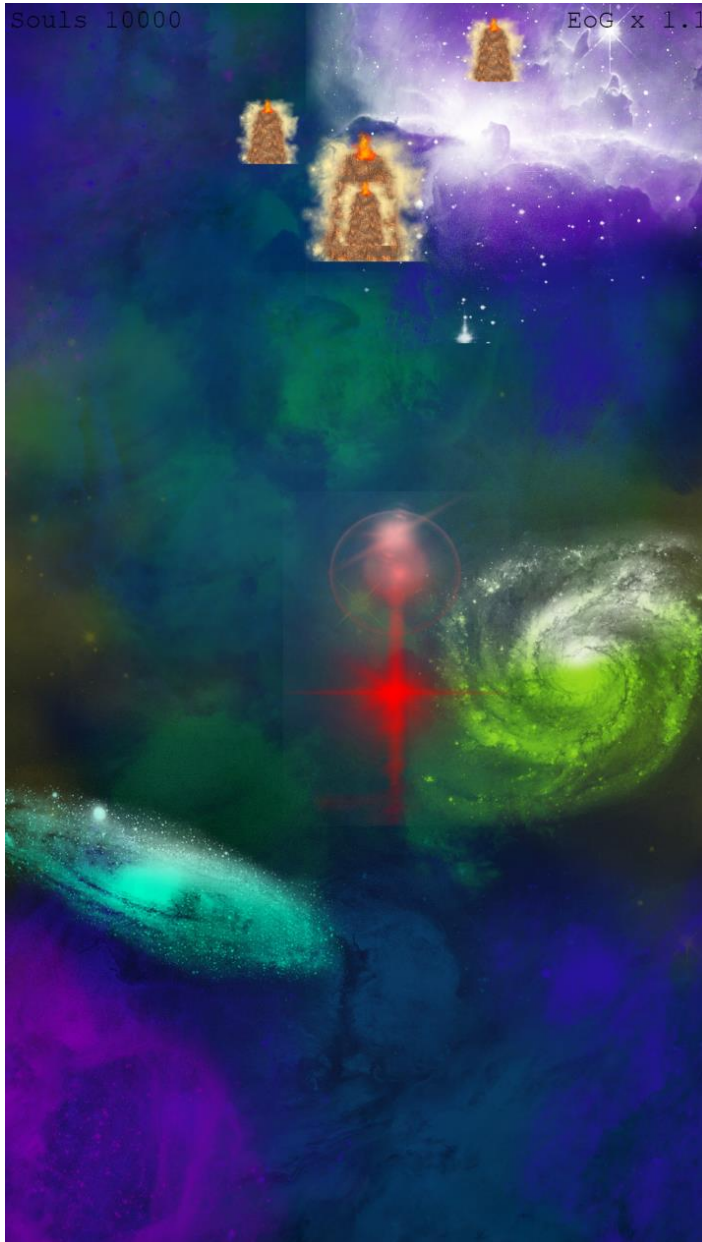
Chacun implique une prise de décision libre qui à une influence sur le long terme de l'expérience du joueur et qui lui permet d'orienter son développement.

Mécanisme des Mini Jeux/ Choix Artistique

Les jeux représentent des cycles de vie.

Ici dans ce premier cycle de vie nous contrôlons une âme, de façon à déterminer l'espèce qu'elle deviendra.

Celle suit un aspect très lumineux, référence au divin, mystique. Et il y a un cycle jour nuit qui renforce l'aspect cycle avec un debut et une fin.



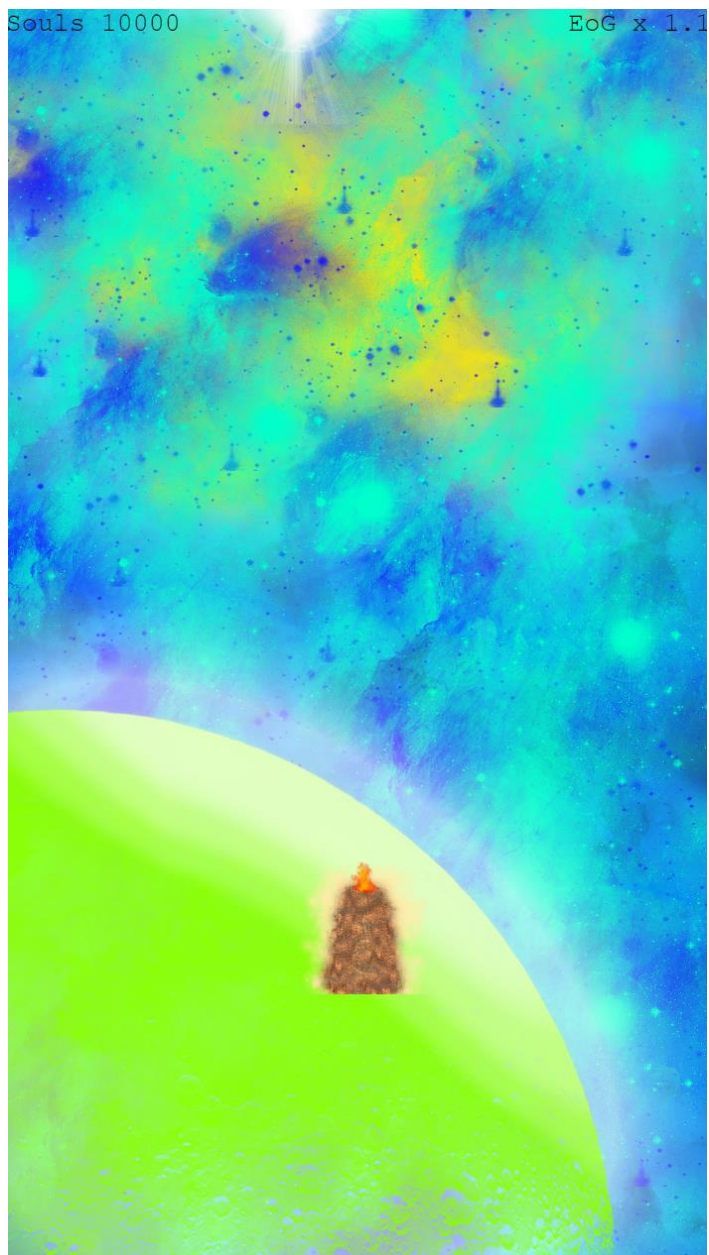
Nous commençons ici dans le cosmos notre première étape.

En haut en blanc s'apparente le berceau de la vie où air des petites âmes.

La plus grande âme est celle que l'on suit. Elle descend et arrive face à une étoile filante en rouge pour marquer le danger.

Nous pouvons choisir de dévier l'âme que l'on suit pour la sauver, ou bien choisir de dévier l'étoile filante en cliquant sur les galaxies pour qu'elle y soit attirée par leur gravité. À ce moment nous sauvons les petites âmes en plus de celle que l'on suit.

Cela détermine si la future espèce sera collectiviste ou individualiste.



Ensuite nous arrivons dans les cieux et face à nous se trouve une lumière. Celle représente la foi et donc si le joueur cherche la foi alors il va devoir cliquer sur le au de son écran pour aller vers celle-ci.

Sinon s'il ne veut pas aller voir la foi alors celle-ci va venir à lui et il devra l'éviter en se déplaçant sur un côté de son écran.



Le joueur arrive par la suite sur une planète.

Il doit alors choisir dans quel type d'environnement les créatures habiteront et cliquant sur l'un des trois espace disponible lorsque l'errante passe au dessus de ce dernier.



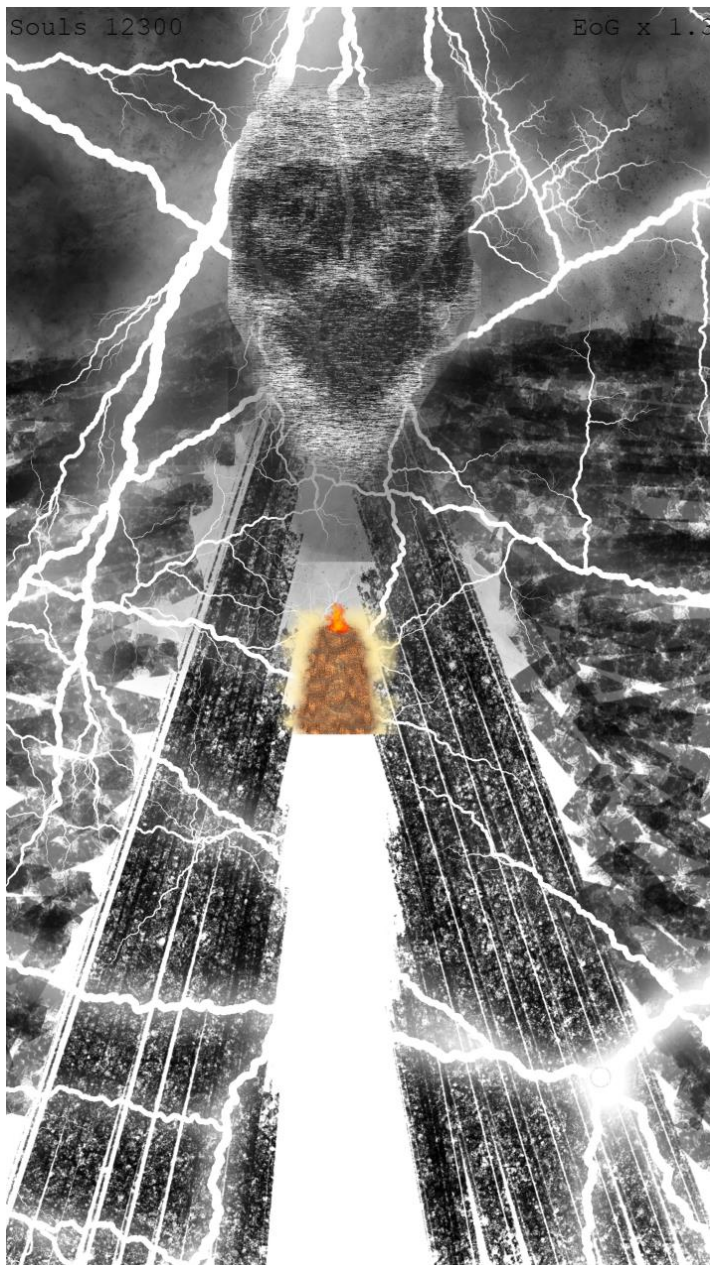
Par la suite le joueur se retrouve face à une source d'eau.

Il y a des symboles au sol indiquant le nombre de pierre à mettre dans la feuille pour avoir de l'eau.

Le joueur qui utilise le plus de gros paquet $4 \times 7 + 1 \times 2 = 30$ détermine une espèce plus intelligente que s'il part sur $30 \times 1 = 30$.

Si il dépense leur 30 pierres il perd.

On garde un aspect très lumineux, symbole du divin dans chaque fond.

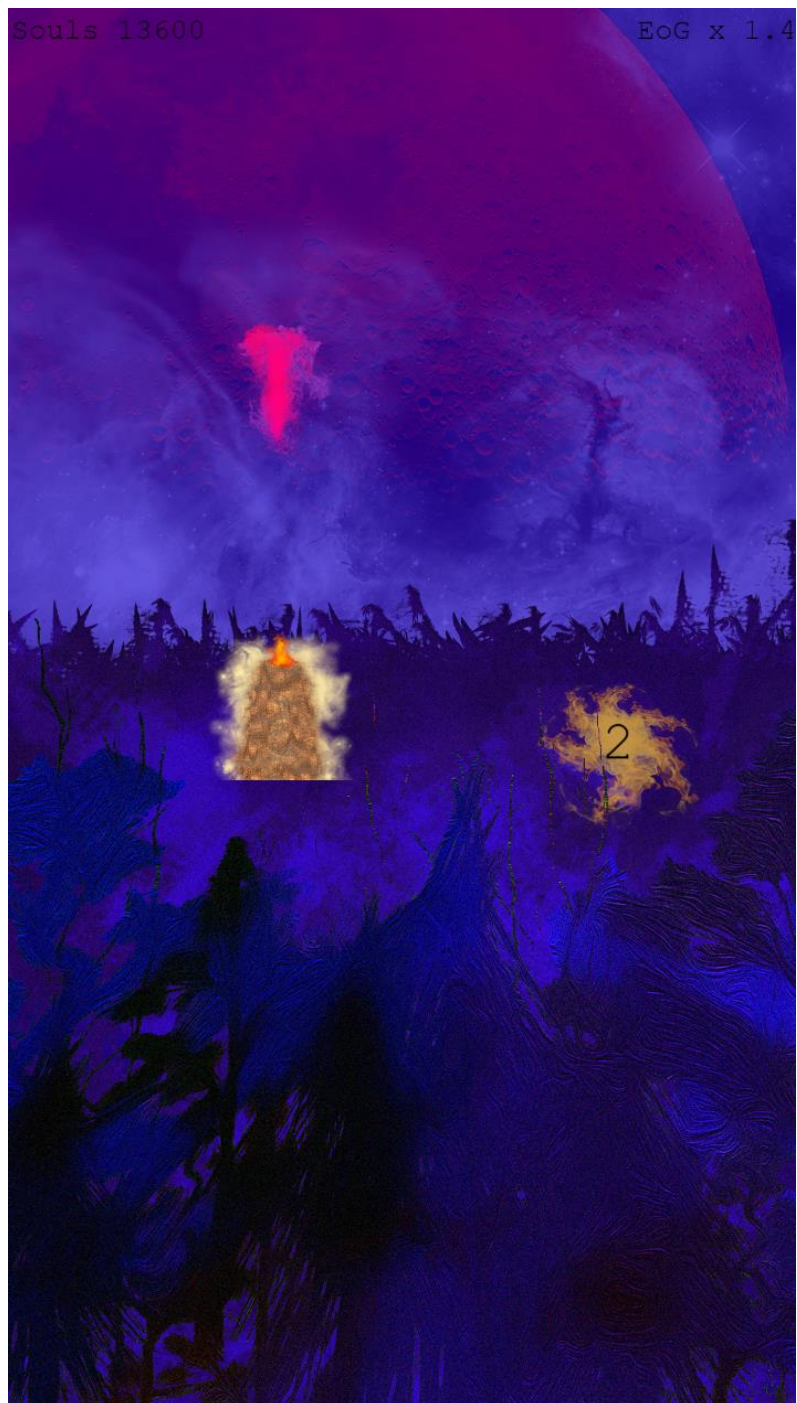


Ici l'ame fait face au tenebre,
contraste lumineux avec les autre fond
coloré.

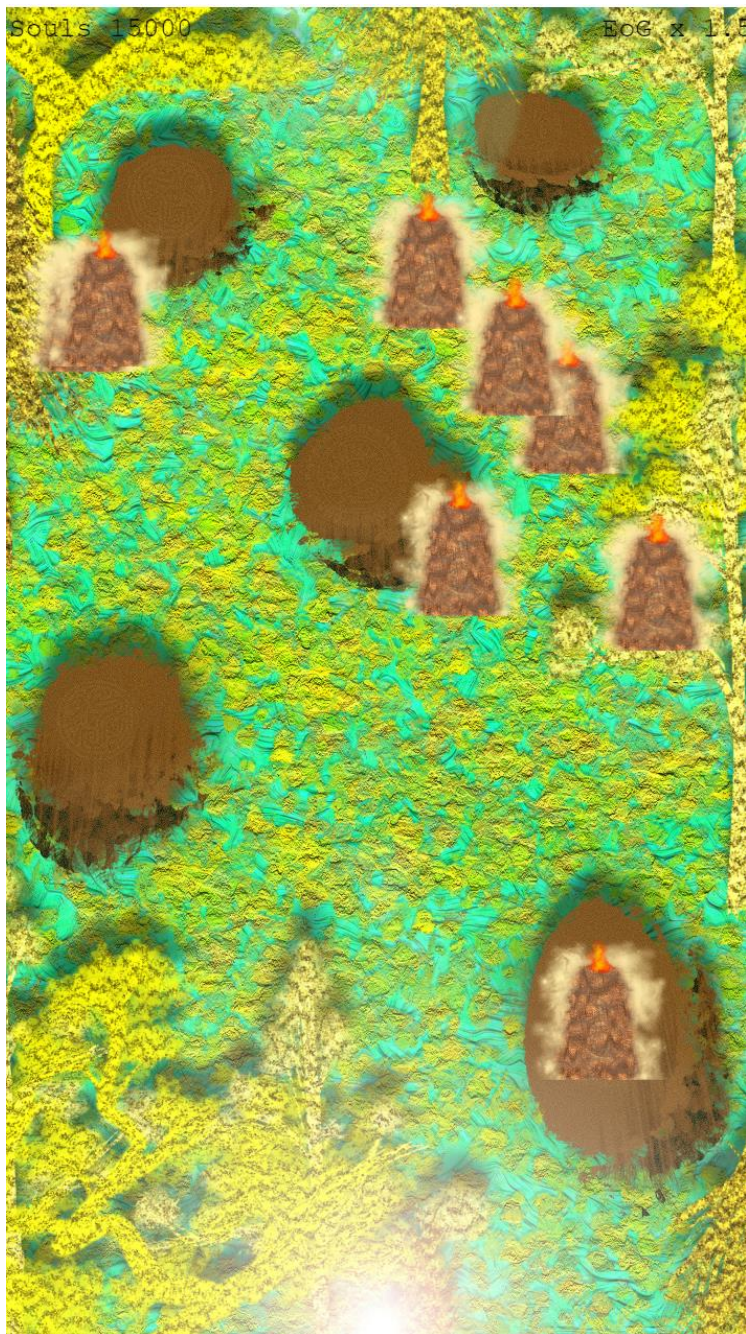
Il peut affronter ou fuir et donc
déterminer son physique.

Si il affronte il tap l'apparence,
semblable à frapper.

Si il fuit il doit cliquer une fois droite et
une fois gauche semblable à courir.



L'ame doit faire un soleil
comme indiquer via le symbole
et tirant sur la lune ; détermine
l'idéalisme, ou sur la foret ; le
réalisme.



L'ame fini son parcours dans l'El Dorado.

Ici elle y détermine ses capacités sociale, en pouvant esquiver les ame en cliquant sur un tron pour s'y asseoir ou clic sur les ames pour aller vers elle.

Métries

Temps/ Partie - Temps/ Recompense

