

# 忍者猫

Jorite Alexandre  
GDBA1

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

# Sommaire

- **Cadrage**

- Sujet
- Containte
- Challenge
- Genre
- Plateforme
- Cible

- **Analytique**

- Références
- Analyse

- **Concept**

- Progression
- Mini-jeux

- **Game Design**

- Pitch
- But
- Challenge
- Macro/ Micro
- 4 W / 3 C
- Schéma OCR

- **Direction Artistique**

- Moodboard
- Persona
- Référence
- Liens
- Logotype

- **Design Artist**

- Character
- Level design

Cadrage

## • Sujet

Vous avez été récemment intégré les équipes d'un studio de développement mobile assignées au développement d'une nouvelle production : un jeu de type « Ware » pour mobile, dont l'intention est de réactualiser le genre et de se positionner comme modèle de référence, en proposant un format flexible s'adaptant à diverses stratégies (buzz game, serious game, economical game, social game, etc.), autant au niveau de sa cible que de son contenu.

## • Contraintes

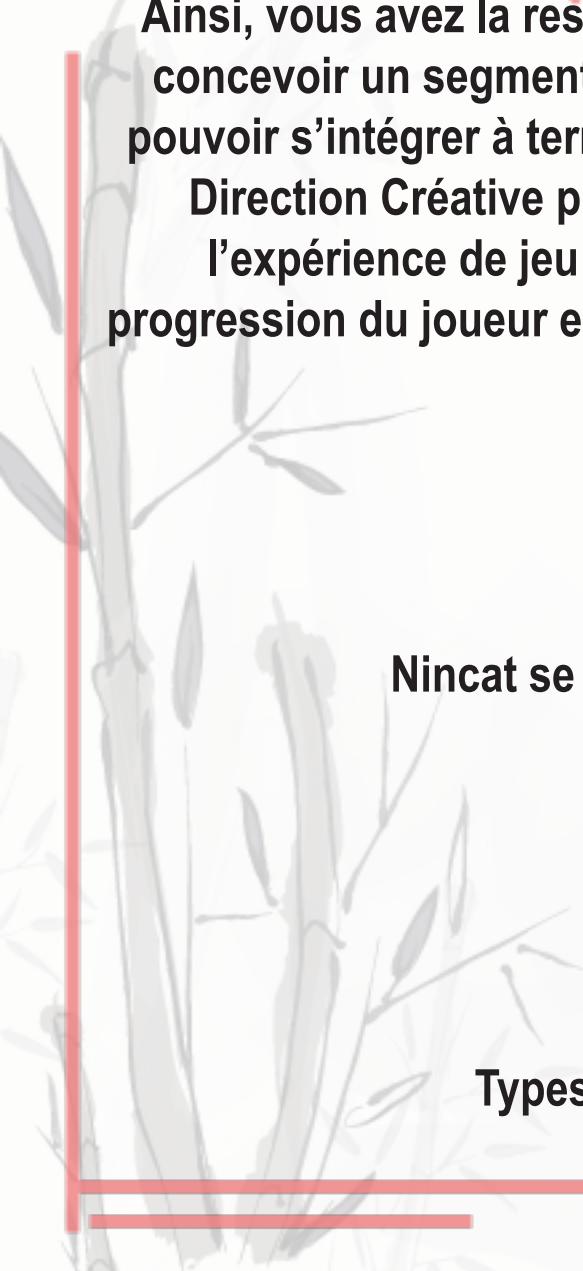
Pour cette première occurrence, le studio décide de cibler les adolescents européens/occidentaux, au profil joueurenthousiaste « Time-Filler » (préfère les jeux mobiles pour combler des moments de disponibilités en dehors des sessions de jeu intenses et/ou sociales). La stratégie du studio est aussi de proposer du contenu de qualité qui saura faire du « buzz » (thèmes et propos singuliers qui attisent la curiosité) pour cette première occurrence, afin de générer une communauté en compétition amicale et fidélisée.

Les premières directives de votre direction créative sont d'orienter la production vers un contenu fort en incarnation et détachement (immersion). De plus, avant de valider la ligne créative, votre Direction Créative souhaite passer en revue plusieurs propositions avant de lancer définitivement la production.



## • Challenge

Ainsi, vous avez la responsabilité de l'une de ses propositions et pour ce faire, vous décidez de concevoir un segment témoin de ce « Ware » qui se composera de 6 micro-jeux, et qui devront pouvoir s'intégrer à terme au sein d'une séquence plus longue. Vous devrez donc proposer votre Direction Créative plusieurs jeux parfaitement jouables qui devront illustrer votre 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.



## • Genre / Plateforme

Nincat se range dans le genre Action / Reflex / puzzle game / social game .  
Disponible sur Android / IOS.



## • Cible

Types ciblé «adolescents européens / occidentaux / Time-Filler ».

# Analytique

# • References



## • Analyse

Mario Party est une série de jeux vidéo de type party game éditée par Nintendo. Chaque partie se déroule au tour à tour. Les joueurs doivent lancer un dé pour se déplacer sur le plateau. Les effets des cases sur lesquels ils s'arrêtent diffèrent dans chaque jeu. De plus, les cases ont des effets différents suivant les plateaux. De nouvelles s'ajoutent à chaque nouvel opus. Une fois que chaque joueur a joué, un mini-jeu sélectionné aléatoirement se déclenche. Le joueur qui gagne le mini-jeu remporte pour la plupart du temps des pièces. Le but principal de tous les Mario Party est de finir la partie avec le plus d'étoiles.

WarioWare Gold est un jeu vidéo de rythme développé et édité par Nintendo Il met en scène Wario, créant un jeu vidéo pour se faire plein d'argent. Il appelle ses amis pour lui créer des jeux délirants.

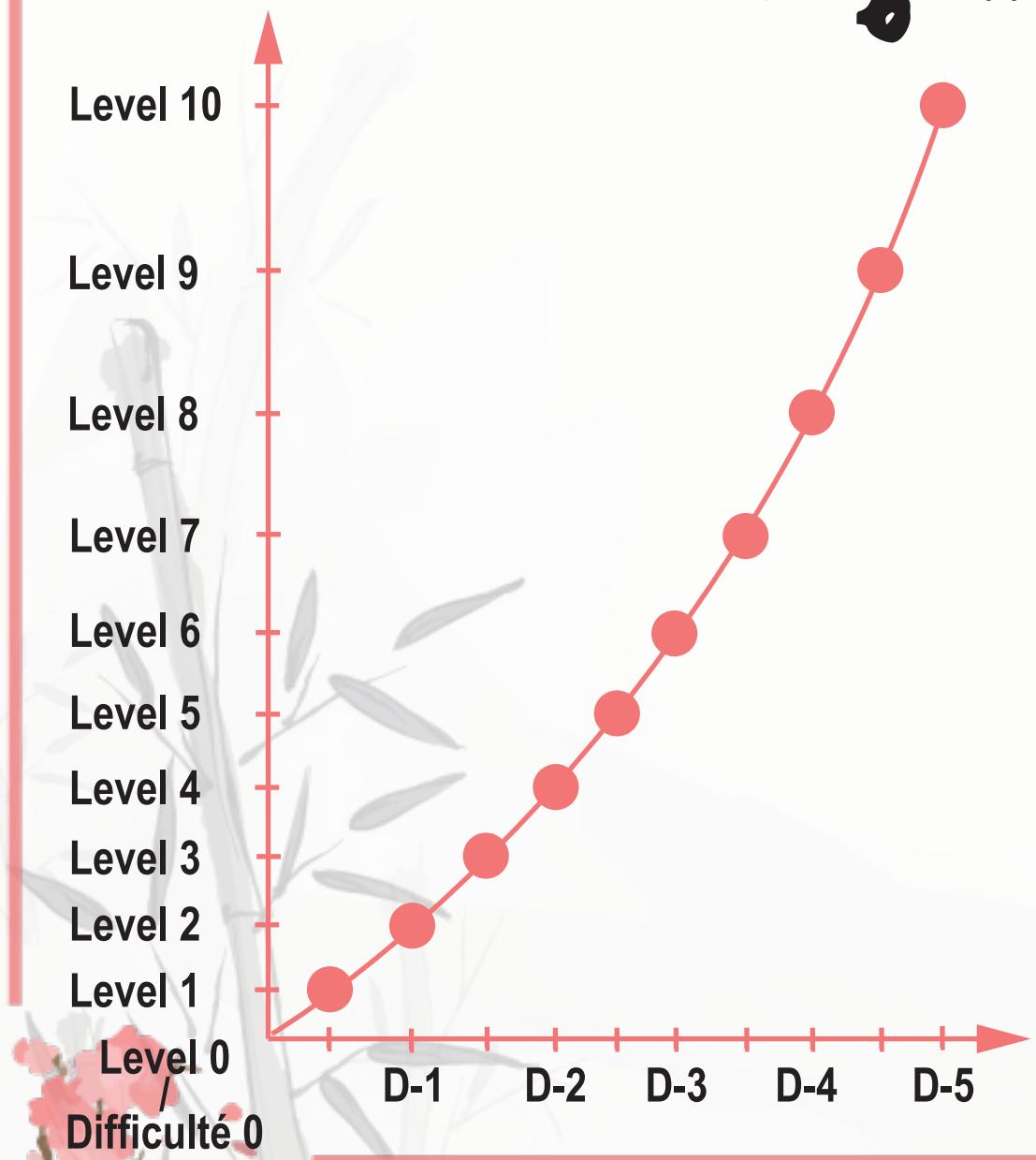
Wario a faim mais n'a plus d'argent. Juste à ce moment, un journaliste parle d'un jeu vidéo qui se vend comme des petits pains. Wario ne perd pas de temps pour appeler tous ses amis pour lui créer plein de mini-jeux. Le joueur participe ainsi à ce tournoi en jouant aux différentes ligues de la coupe Wario.

Kirby Battle Royale est un jeu vidéo de type party game de la série Kirby qui peut se jouer à un en mode histoire et jusqu'à quatre en mode en ligne Le but du jeu est de gagner des combats de quatre personnes (joueurs et IA) pour obtenir le « gâteau de nos rêves » au Grand prix Dadidou.

# Concept



# • Progression



La courbes de progression présentes est faite de façon a aidez le joueurs a s'habituer au gameplay. Le pic de difficulté augmente considérablement au fur et a mesure de l'avancer du joueurs.

La vitesse et la réactivité seront des challenges que les joueurs rencontrerons.



## • Mini-jeux

- ***Les signes d'invocations***

Ce mini-jeux consiste à enchaîner le plus rapidement la bonne combinaison de signe. Plus vous avancerez plus des signes s'ajouteront.

- ***Combat***

Sur une caméra fixe le joueur devra se battre contre plusieurs vagues d'ennemis. Les ennemis seront équipés différemment et plus dur à tuer.

- ***Lancé de shuriken***

Sur une cible placée à une distance différente, vous devrez lancer des shuriken et bien viser. Des cibles plus éloignées se rajoutent.

- ***Equilibre***

Votre maître vous donne une charge de points qui s'accumulera au fur et à mesure. Votre but : tenir en équilibre sur un pied sans tomber.

- ***Infiltration***

Votre mission : récolter des informations. Vous devrez utiliser votre capacité de camouflage afin d'échapper aux gardes.

- ***Réflexe***

Votre maître vous envoie des objets que vous devrez trancher avec votre katana. Le(s) objet(s) deviendront plus rapides et plus résistants.

- ***Bombe de fumé***

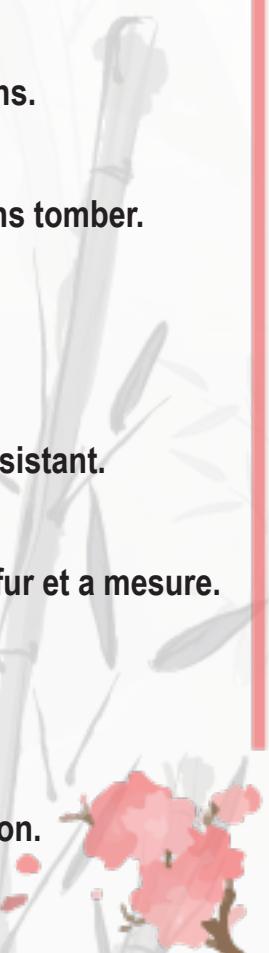
Un décompte sera lancé, à la fin de celui-ci vous devrez lancer votre bombe de fumé. Les lancers de bombes augmenteront au fur et à mesure.

- ***Crochetage***

Crocheter une serrure sera votre objectif. Plus vite cela sera fait, plus vous deviendrez un pro.

- ***Le parcour de la tour infernal***

Le défi final sera une tour en feu, vous échapper par le toit est votre seul issue. Certaines plateformes sont pourries : faites attention.



# Game Design





## • Pitch

Nincat est un jeu solo a scoring comportant plusieurs mini-jeux du type ware. Les joueurs évoluons dans un univers très japonisant où l'on incarnera un ninja se trouvant être en réalité un chat. Ce chat ninja relèvera différentes épreuves où ses capacités félines et ninja seront mises à l'épreuve. Sont but, devenir et être le meilleur ninjacat.

## • But

Réussir une épreuve permettra d'obtenir un score qui pourrait être comparé à ceux de ces amis mais également entre tout les joueurs du monde ayant également obtenu un score dans les mini-jeux présent dans Nincat.

## • Challenge

Terminer un niveau ouvrira l'accès à un niveau plus long et compliquer le réussir créera un défi pour les joueurs . Nous pouvons également retrouver du scoring comparaison « être le meilleur» ce qui aura pour conséquence de créer un effet d'auto challenge chez les joueurs.



## • Macro / Micro

### • Macro

Réflexion  
Stratégie  
Action  
Plate-former  
Précision  
Combat  
Réactivité

### • Micro

Plate-formes  
shurikens / cibles  
Ennemis  
Énigmes  
Personnages  
Cachettes  
Objets



- Who

Jeu solo a scoring

- What

Mini-jeux mêlant stratégie, réflexion, plate-former, précisions, réactivité et action. Vous pourrez retrouver différentes énigmes et autres mécaniques spécifiques à chaque mini-jeux.

- Why

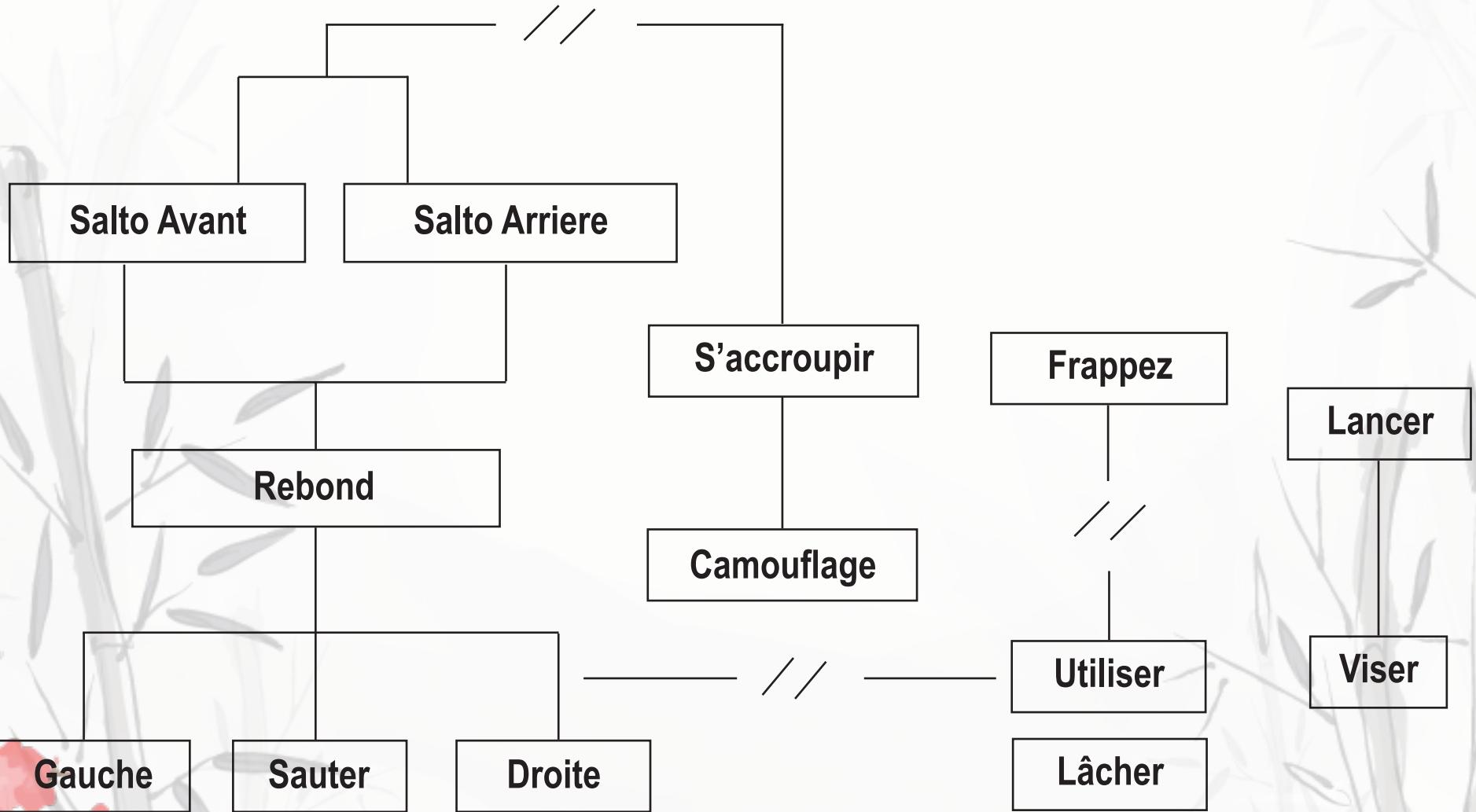
Le but de ces mini-jeux est de créer un dépassement de soi et d'améliorer ces capacités

- When

Les mini-jeux offrent une variété de divertissement aux joueurs et également un challenge permanent.

• 3C

## • Character



- 2D / scrolling
- Camera



La camera 2D permet aux joueurs d'avoir une vue avancée sur le plan de jeu afin de prévoir et anticiper stratégiquement les mouvements et actions ennemis ou autres.

- Camera

- 3D / FP



La caméra FP permet aux joueurs d'avoir une vue permettant le jugement des distances ainsi qu'une nouvelle dimension, afin que le gameplay de certains mini-jeux soit plus attractif quand simple 2D plate.

# • Contrôle

Utiliser



Avancer Gauche

Avancer droite

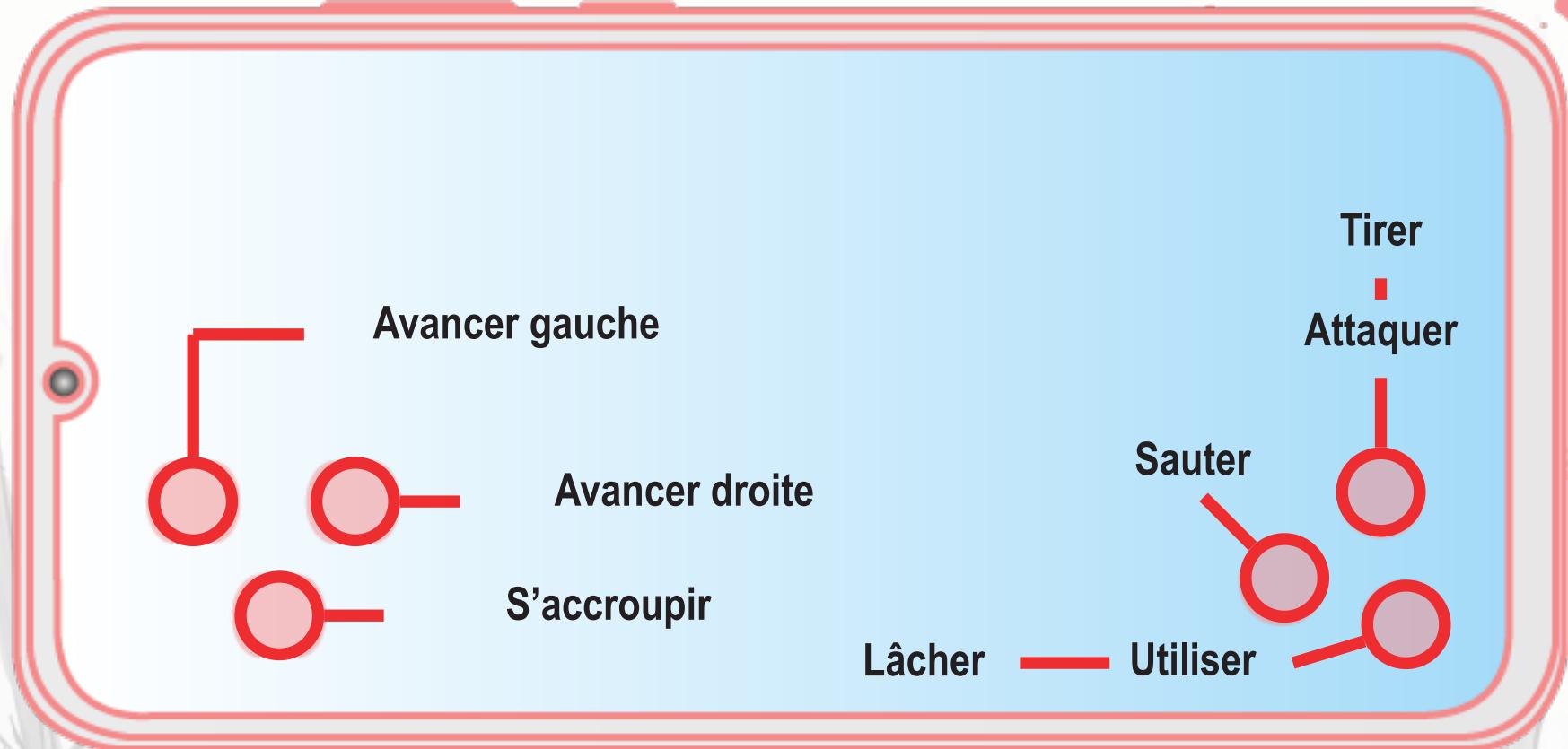
S'accroupir

Sautez

Touche correspondant a l'utilisation pour test PC

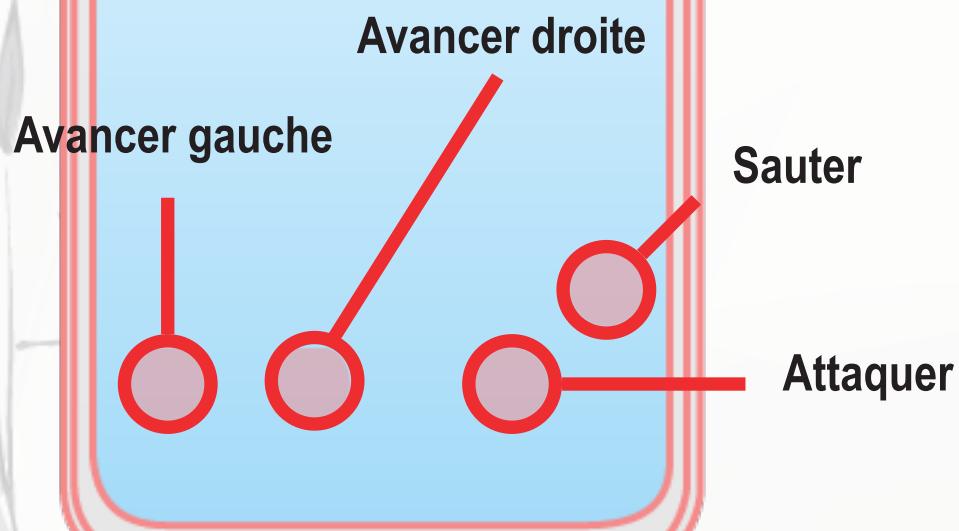
Lacher

Tirer



Les touches sont présente sur la surface graphique du jeu. L'opacité des touches permet de ne pas crée une coupure entre les éléments tout en gardant le lisibilités des touches.

Touche correspondant a l'utilisation pour android / IOS



Le Mini jeu de platformer utilisera la rotation vertical du téléphone afin de rendre plus ergonomique et agréable l'ascension prévue.

Les autres mini jeu utiliserons la rotation horizontale du téléphone afin de rendre plus ergonomique et agréable les activités.

Ces choix offriront une plus grandes possibilités graphique.

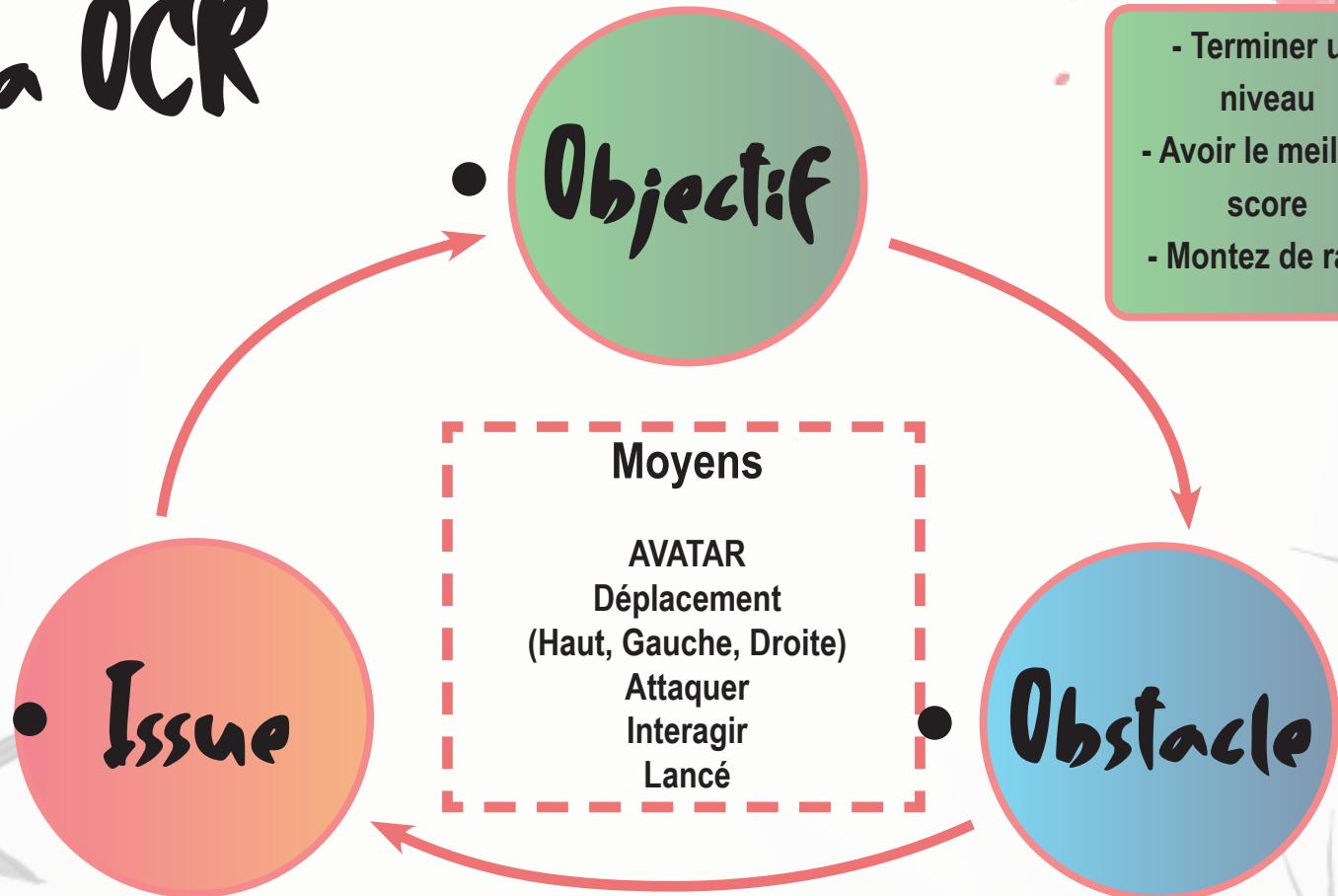
# • Schema OCR

**Récompense**

- Scoring
- Ranking +
- Capacité qui engendre + de score

**Sanction**

- Défaite
- Ranking
- Mauvaise performance

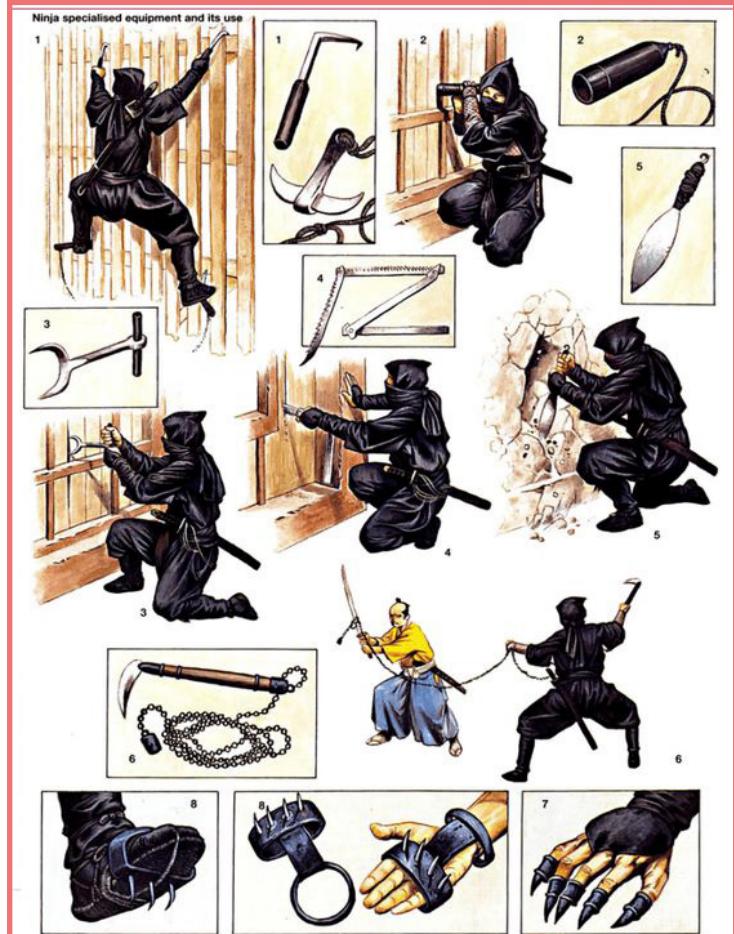
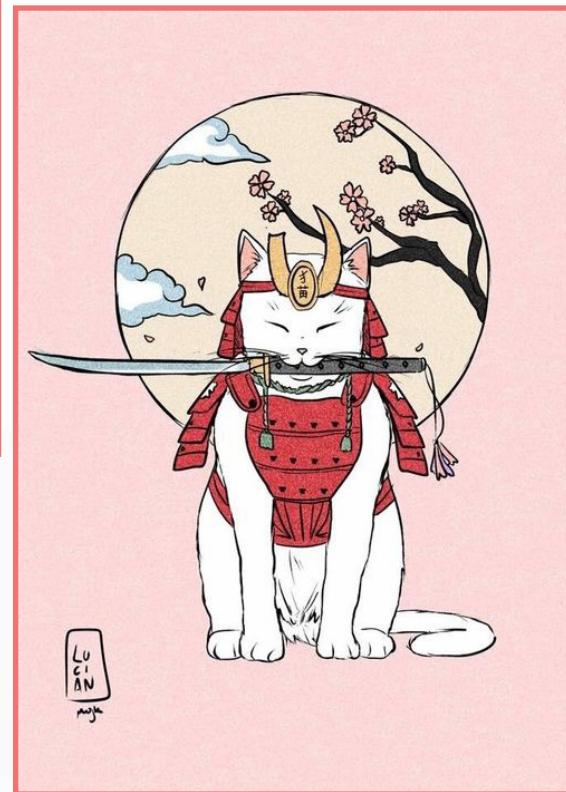
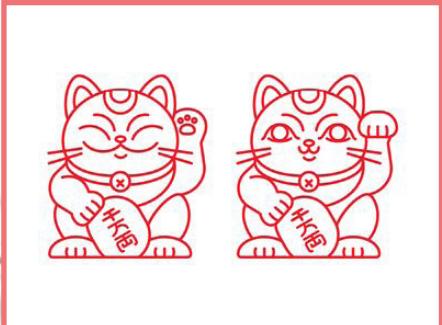


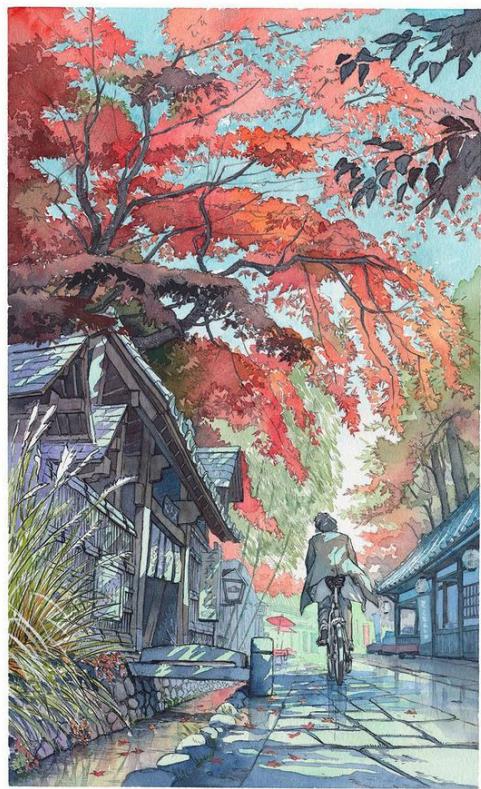
Le challenge sera créé par les joueurs eux même en rentrant en compétition grâce a ranking qu'ils obtiendrons avec le score donner en cas de défaite ou de victoire pour chaque mini-jeux

# Direction Artistique

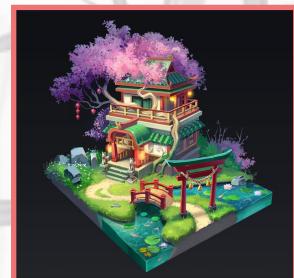
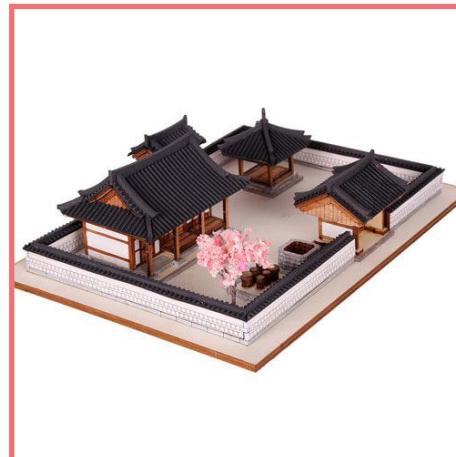
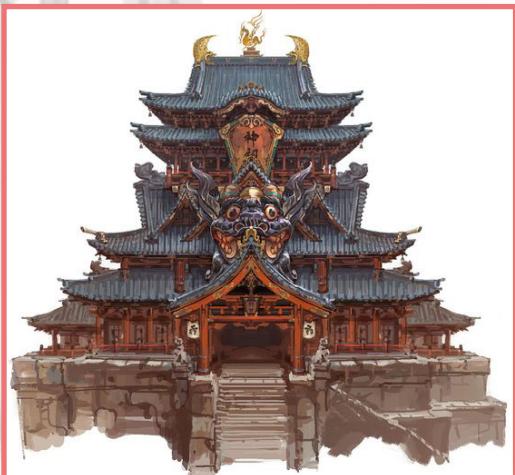


# • Moodboard





R



# • Persona

ÂGE: 21

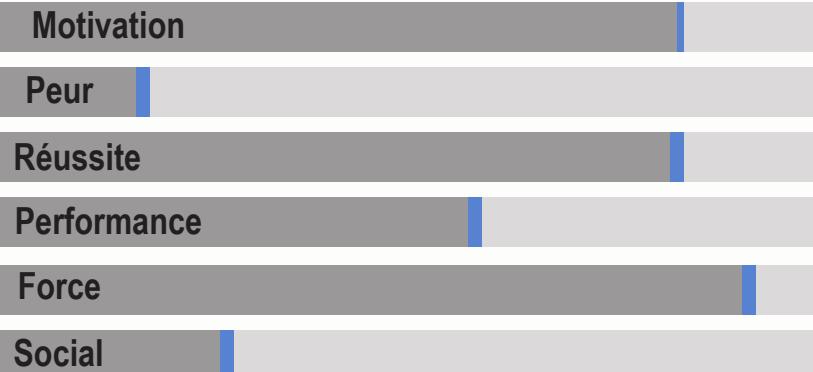
SITUATION: Etudiante

STATUT: Couple

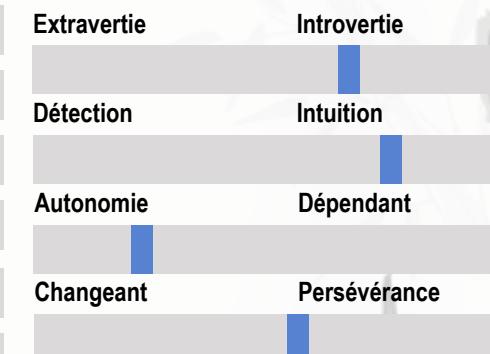
PASSE TEMPS: Netflix, Jeux, Film

CATÉGORIE: Toutes

## Caractéristiques



## Personnalité



## But

- Gagné
- Passer un bon moment et bien rigoler

## Frustrations

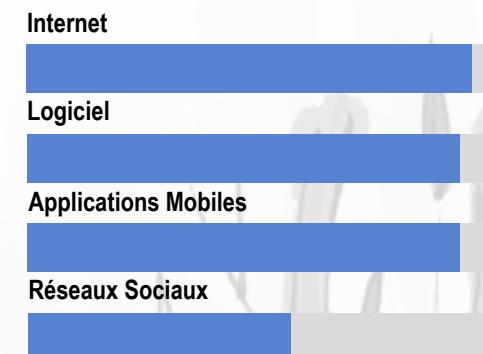
- Publicité
- Redondance

## BIO

Je passe la plus part de mon temps à joué à des jeux de type android sur mobile et tablette. Je n'ai pas de style de jeux favoris je touche à tout et je veux simplement passer un bon moment. Cela m'occupe l'esprit.

# • Torry

## Réseaux



# • Reference



Les jeux android présent rassemble la plus part des caractéristique voulue et recherche dans nincat

# • Liens

## Thème : Ninja / Japon / Chat

### Capacités chat

Malin



Agile



Stratège



Camouflage



Silencieux



Nocturne



Odorat



### Capacités ninja

Malin

Agile

Stratège

Camouflage

Silencieux

Nocturne

Fort

Dangereux

Au départ mon idée était de partir sur un simple jeu de ninja au thème japonais comme tant d'autres mais je cherchai à apporter de la diversité, comme un souffle nouveau pour ses jeux. C'est pourquoi j'ai recherché les différentes capacités que les ninjas avaient afin d'en d'écouler un autre thème. Les chats sont les animaux qui se rapprochent des capacités des ninjas. J'ai donc décidé de créer un chat ninja, se mixe crée de l'intrigue mais aussi de la nouveauté qui toucherait autant les garçons que les filles, ce choix ouvre la porte à un large public.

# • LogoType



Logo 1  
Style samouraï  
Inspiration Maneki-neko



Logo 2  
Style Ninja  
Simple



Logo 3  
Style ninja  
Inspiration Maneki-neko



Le logo 3 sera le logo qui représentera mon jeu Nincat.

La création de ce logo est partie d'une recherche sur le chat type japonais, en réalisant cette recherche je me suis souvenu d'un objet symbolique pour les Japonais et prisé par les touristes, le Maneki-neko aussi appelé chat porte-bonheur.

Une statue traditionnelle japonaise en céramique ou en porcelaine, représentant un chat assis et levant la ou les patte(s) au niveau de l'oreille, et que l'on trouve fréquemment sur les devantures des magasins

Maneki qui en japonais signifie « inviter » (dans le sens de faire venir) ou « saluer », et neko désigne le « chat ».

Le thème ninja étant le but recherche j'ai décidé de partir sur une refonte de Maneki-neko en lui ajoutant un masque gris foncé laissant apparaître ces yeux mais également ces formes faciles (moustache, nez, bouche) de couleur noire.

Puis la partie basse avec un kimono aux couleurs du masque.

Dans sa patte droite se trouve un talisman avec inscrit ""忍者猫"" littéralement Ninja neko «chat ninja».

Dans sa patte gauche nous pouvons voir un shuriken.

J'ai ajouté ce petit shuriken car à on sent cela représente le symbole des ninjas. Un katana est présent sur la partie gauche du chat celui-ci est présent pour signifier l'esprit guerrier du ninja.

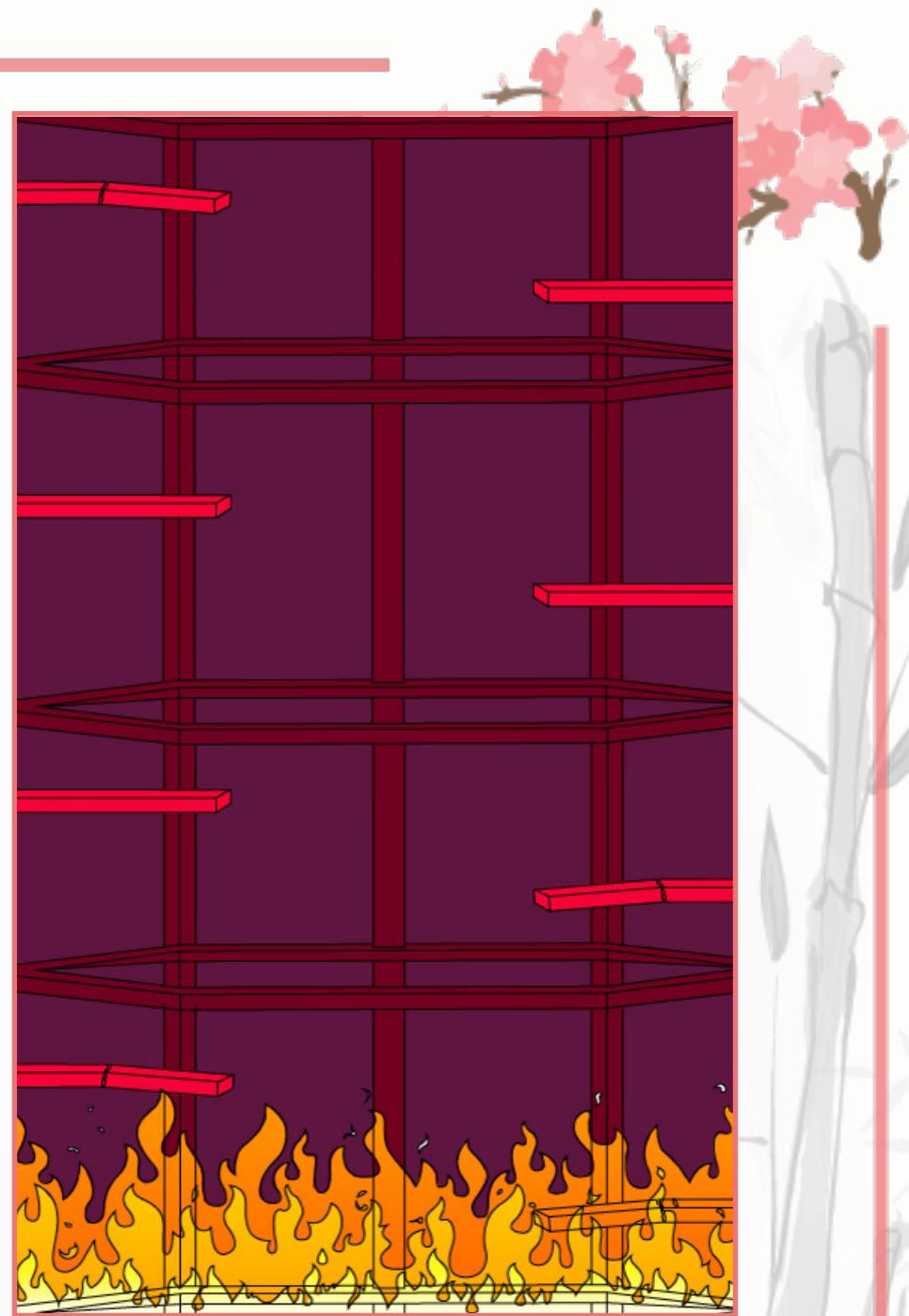
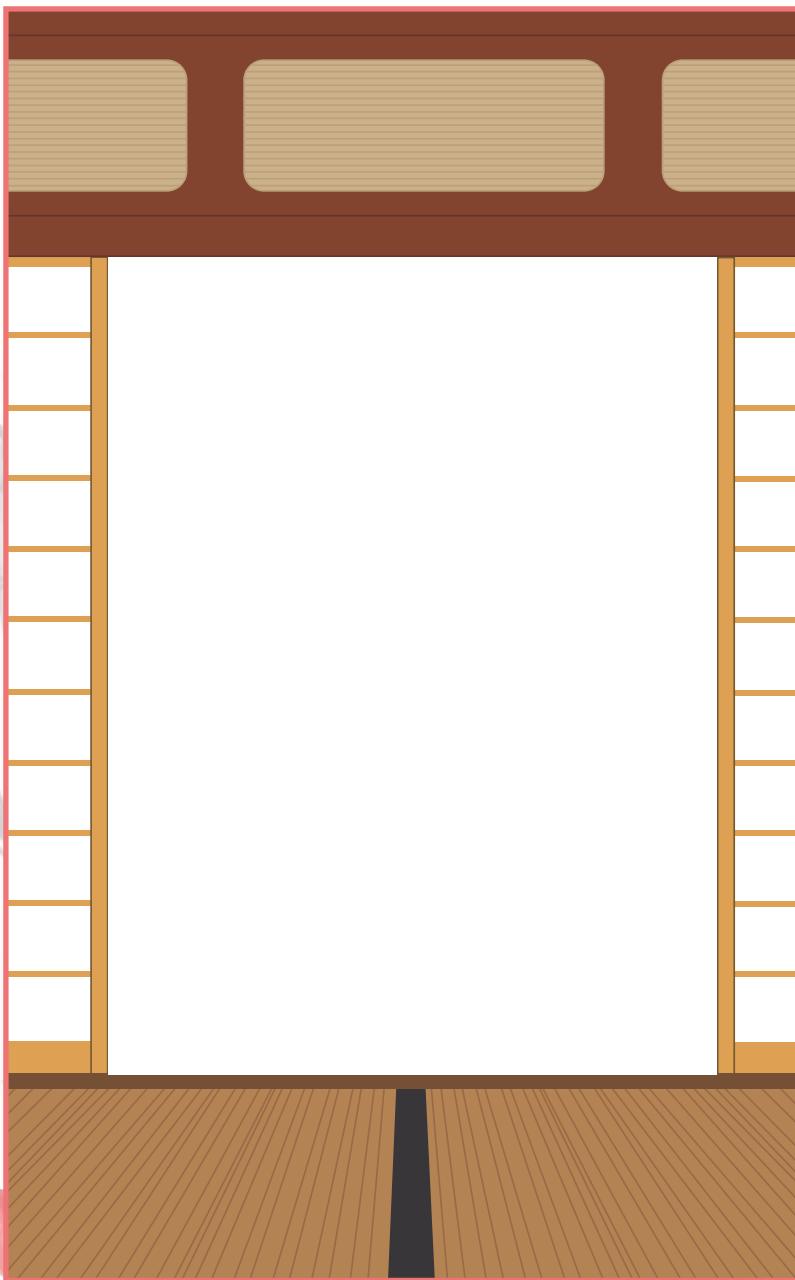


Les trois logos ont été présenté à plusieurs personnes tout âge et sexe confondu et le logo 3 est celui qui est revenu à l'unanimité.

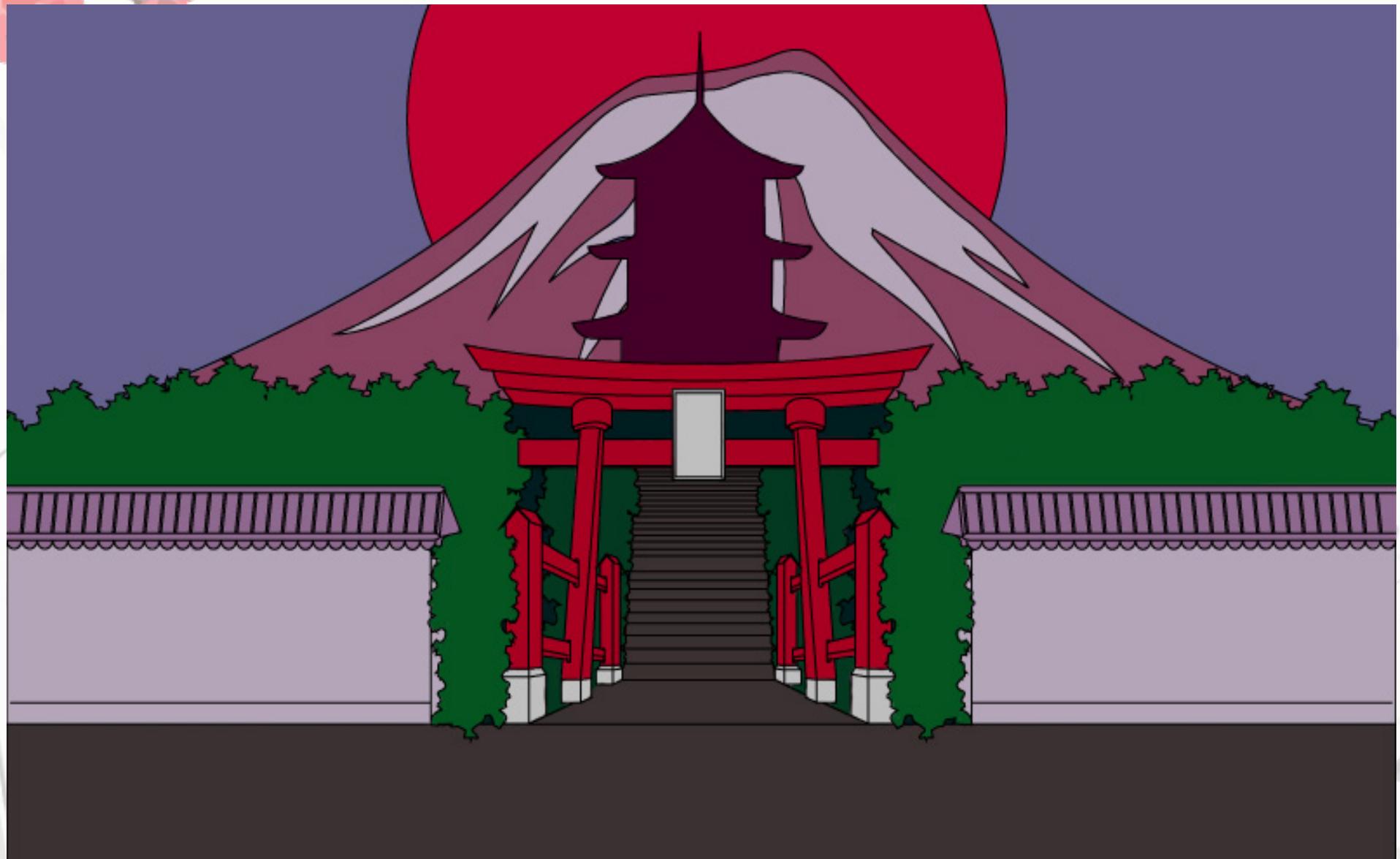
Design  
Artist



Décor dojo sera utiliser pour réaliser le mini-jeux des signes d'invocation



Décor tour infernal sera utiliser pour réaliser le mini-jeux de plateformes



Décor combat sera utiliser pour réaliser le mini-jeux de combat