

NABOT Kévin
présente



Projet de production / Bachelor 1 Game Design, ETAP Rennes 2019-2020

Sommaire

- Cadrage (contraintes, cible, technologie...)
 - *Expérience Utilisateur*
 - Concept
- 3C (Personnage, Camera, Contrôles)
 - *Direction Artistique*
 - Post-Mortem

Cadrage

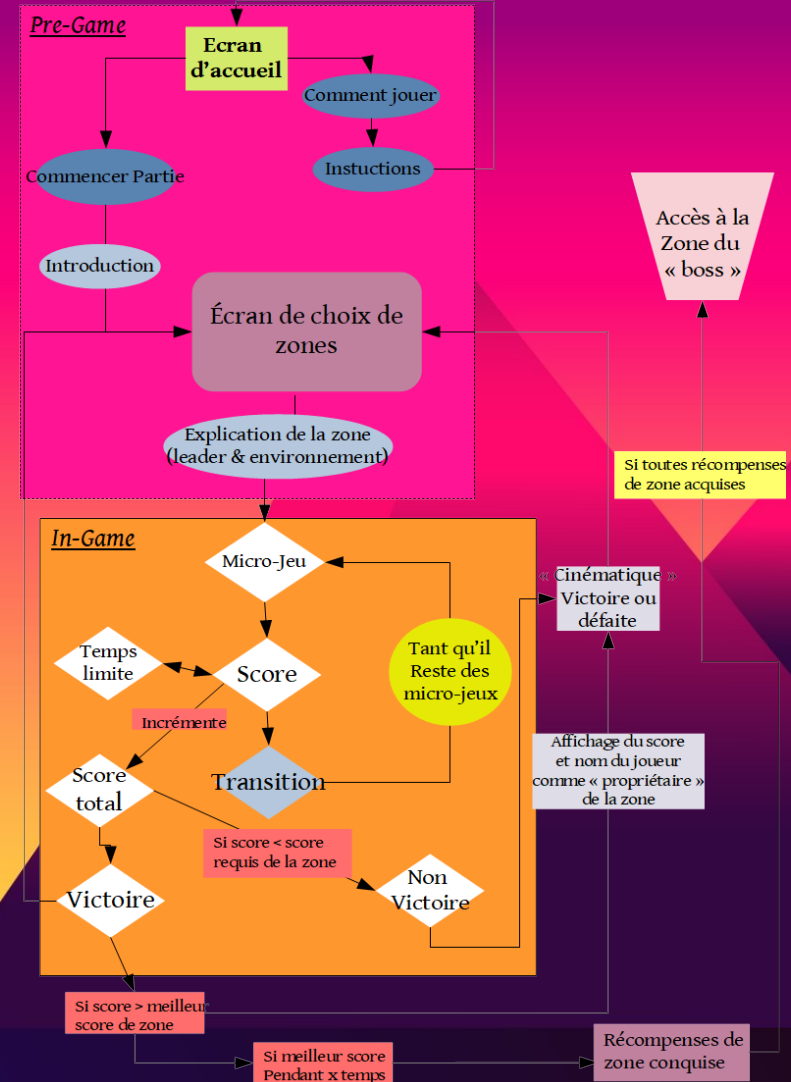
- Membre d'une équipe d'un studio de développement.
- Jeu du genre « ware », sur mobile.
- Cible : adolescents occidentaux/européens.
- Créer le buzz et une communauté .
- Proposer un échantillon de segment de ware via Phaser/HTML5.
- Forte incarnation et détachement.
- Compétition amicale.

Expérience Utilisateur

- Lien entre le personnage et le joueur.
- Stimuler l'instinct de compétition du joueur et son dépassement de soi.
- Accentuer l'immersion via l'univers.
- Faire passer des messages.
- Transmettre des valeurs.
- Garder le joueur en alerte.
- Être très performant durant un court lapse de temps.
- Proposer une expérience agréable et rapide.
- Offrir des moyens de rétentions.

Concept

- Quoi : jeu à l'expérience individuelle, pluralisée par la compétition amicale, incarnation d'un personnage danseur voyageant dans le temps.
- Pourquoi : Mettre à l'épreuve les capacités cognitives du joueur, stimuler la compétition le dépassement de soi et l'immersion.
- Pour qui : cible occidentale/européenne.
- Quand : époque synthwave rétro/futuriste.
- Potentiels : Système de saisons, récompenses de connexion...
- Références : Kill Bill, One Punch-Man , Pokemon Go...



3C



Personnage :

Quoi : Humain, possédant des compétences en danse, un sabre et une voiture.

Contrôle de la voiture selon les micro-jeux avec ses caractéristiques et une compétence d'accélération.

Pourquoi : favoriser l'immersion, l'attachement, l'incarnation et la possession ainsi que l'identification et une variété des micro-jeux. Créer un lien : réussites et capacités des joueurs = réussites et capacités des personnages.

Prise de contrôle du personnage au moment du premier micro-jeu.



Caméra :

Quoi : Caméra 2D, vue changeante selon les micro-jeux (de face, de dos, de côté).
Caméra 1ère personne.

Pourquoi : sensation de pouvoir, mise du joueur dans une position de guide, compréhension de l'espace et des objectifs/obstacles (caméra 2D statique).
Immersion et incarnation plus forte, sensation de mise à l'épreuve des compétences plus directe (caméra première personne).



Contrôles :

Quoi : inputs tactiles mobiles : swipe (glisser le doigt), appui bref, mouvements gyroscopiques, appuis répétés.

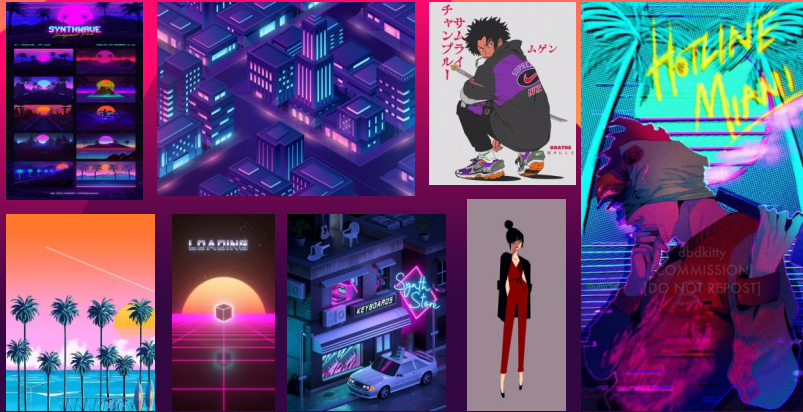
Pourquoi : permettre au joueur d'effectuer des actions, de se déplacer, d'interagir avec son environnement.
Favoriser l'immersion et l'incarnation du joueur.



Direction Artistique

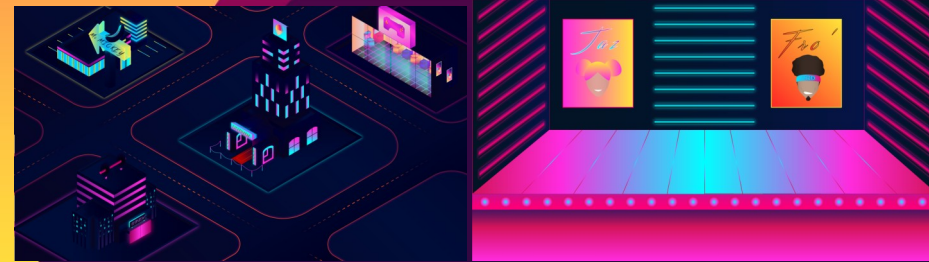
Analyse cible :

- Goût pour l'esthétique.
- Retour des années 80 à la mode (vêtements/séries/musiques).
- Goût pour la danse au travers d'idoles/de médias. (Fortnite, BTS..)
- Consommation de culture japonaise (manga/anime - « Samouraï Champloo »)



Idées préparatoires :

- Couleurs vives et chaudes, contrastées.
- Logo reprenant le nom du personnage.
- Personnage aux allures de samouraï moderne.
- Ville retro pour le choix des niveaux.



Direction Artistique

Interface Utilisateur :

- Boutons et indications se mêlant au style graphique.

Visibles pour le joueur (haut ou coin de l'écran).



Appuyez le plus vite possible.

Suivant

Dancez !



Musique synthwave :

- Donne une ambiance et une vie au jeu, colle à l'univers et aux thématiques abordées.

Typographie :

- Inspirée par les typographies des années 80.

Intentions :

- Créer une marque de fabrique, une identité pour ce jeu et les suivants.

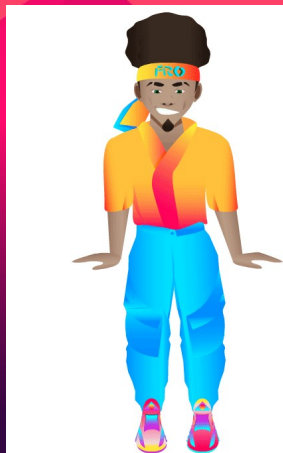
Logo d'application :

- Reprenant la silhouette du personnage sans texte pour créer de la curiosité.

Post-Mortem

Difficultés rencontrées :

- Implémentation spritesheets Animate et fluidités des animations.



Solutions potentielles :

- Pratique du logiciel Animate et des dessins plus complets.



Remerciements

Les Game Designers :

Elvis Guernion – Ugo Tabone
Joseph Ronzier – Mathieu Chaffre
Yann Laforge

Toute l'équipe éducative de l'ETPA de
Rennes, surtout dans les circonstances
passées.

Merci d'avoir écouté et à vous de jouer !



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



NABOT Kevin