NABOT Kévin présente



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

### <u>Sommaire</u>

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

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



# 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.

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





# 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.

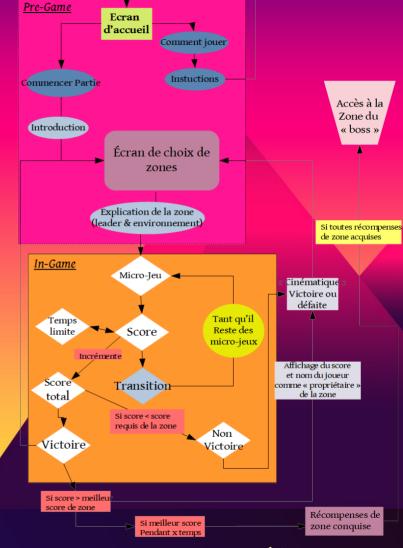
- Transmettre des valeurs.
- Garder le joueur en alerte.
- Être très performant durant un court lapse de temps.
- Proposer une expérience agréable et rapide.
- Offrir des moyens de rétentions.

Projet de production Bachelor I Game Derign, ETPA Rennes 2019-2020



# Concept

- Quoi : jeu à l'expérience individuelle, pluralisée par la compétition amicale, incarnation d'un personnage danseur voyageant dans le temps.
- <u>Pourquoi</u>: 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.
- <u>Potentiels</u> : Système de saisons, récompenses de connexion...
- <u>Références</u> : Kill Bill, One Punch-Man Pokemon Go...



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



### <u>30</u>

### 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.

<u>Pourquoi</u>: 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.

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

### <u>30</u>

#### 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 repétés.

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





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

## 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 »)



### <u>Idées préparatoires</u>:

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



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

## Direction Artistique

### Interface Utilisateur:

- Boutons et indications se mêlant au style graphique.

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





#### 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 :

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

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

### Post-Mortem

### Difficultés rencontrées :

- Implémentation spritesheets Animate et fluidités des animations.



### Solutions potentielles:

- Pratique du logiciel Animate et des dessins plus complets.



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



## Remerciements

### <u>Les Game Designers</u>:

Elvis Guergnion – 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