

SIMÕES LUNA

GD1A

The text "FOR A BETTER LIFE" is rendered in a bold, stylized, 3D font. The letters are primarily red with a thick blue outline. The text is arranged in three lines: "FOR A" on the top line, "BETTER" on the middle line, and "LIFE" on the bottom line. The font has a dynamic, slightly slanted appearance, giving it a sense of movement and energy.

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

SOMMAIRE

❖ Cadrage	3
○ Contexte	
○ Spécifications	
○ Persona	
❖ Analytique	4
❖ Expérience Utilisateur....	6
❖ Concept	8
○ Game flow	
○ Scénario	
○ description/schéma	
○	
❖ 3C	10
○ Maquettes micro-jeux	
❖ Art	15
○ Environnements	15
○ Personnages	17
○ Logo	18
○ Dessins de recherches....	19
○ Dessins préparatoires	22

Cadrage

CONTEXTE

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.

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.

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. Votre échéance se situe à 4 semaines, avec des jalons à respecter, et vos propositions seront soutenues à l'oral

Spécifications

Jeu Ware à développer pour Mobile. Nous ciblons les européens/occidentaux au profil « joueur enthousiaste », qui jouent à des jeux mobiles pour combler les moments de vides. Nous utiliserons pour se faire le JavaScript ainsi que Phaser 3.

« For A Better Life » est un Serious Game qui se déroule dans un univers sombre, dans le milieu de la drogue et de la prostitution.

Persona

Pour cette première occurrence, le studio décide de cibler les adolescents européens/occidentaux, au profil joueur enthousiaste « 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.

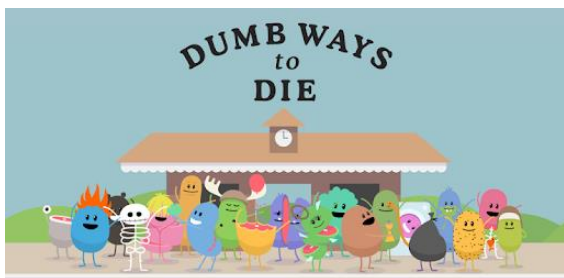
Analytique

S'il on prend **Wario Ware**, le jeu se compose d'un enchaînement de micro-jeux. Une indication apparaît à l'écran pour informer le joueur de son objectif, qu'il doit effectuer dans un temps imparti. Après un certain nombre de micro-jeux, un niveau de Boss apparaît et se démarque en étant un peu plus long et dur. Lorsqu'il perd à un micro-jeu, le joueur perd une vie. Quand il n'a plus de vie, le jeu se termine. La difficulté augmente au fur et à mesure que l'on réussit les niveaux.



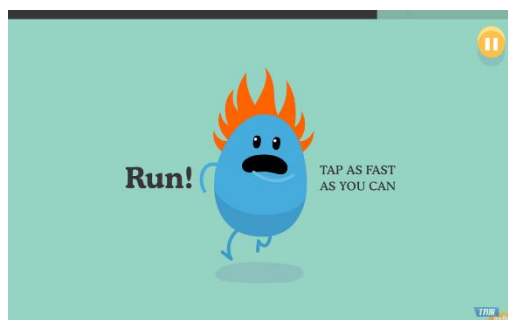
WarioWare se démarque par sa discontinuité : effectivement les micros-jeux s'enchaînent sans forcément avoir les mêmes logiques. Ainsi le joueur doit rapidement s'adapter d'un jeu à l'autre, prendre connaissance des objectifs drastiquement différents, ainsi que de la manière dont il faut procéder.

Tout cela peut rendre le joueur confus, ce qui ajoute une difficulté à la compréhension de chaque micro-jeu. C'est bien différent d'un Mario Bros ou d'un Zelda, dans lesquels il y a une cohérence dans les contrôles au point où on peut s'y habituer et prendre ses aises.



A la manière d'un WarioWare, **Dumb Ways to Die** se compose de micro-jeux qui s'enchaînent rapidement, avec de brèves indications données au joueur.

On retrouve cette idée de confuse, d'incohérence, produit par les mini-jeux qui ont des objectifs et des façons de jouer différentes.





Rhythm Paradise Megamix se compose de plusieurs mini-jeux qui consistent à battre le rythme de différentes musiques. Megamix possède un mode Histoire qui amène le joueur à se confronter aux différents mini-jeux de manière linéaire. Cependant il est possible de rejouer les niveaux précédemment terminés.

Rayman contre les lapins crétin : Doté d'un mode histoire dans lequel nous incarnons Rayman, le jeu nous confronte à de nombreux mini-jeux qui se divisent en plusieurs catégories, passant par le FPS, la course ou même des mini-jeux de rythmes avec la danse.



La difficulté augmente au fur et à mesure que nous réussissons les mini-jeux, que ce soit par un rythme plus rapide ou des pièges. Les mini-jeux peuvent être rejoué dans le mode 'score' une fois qu'ils ont été joués dans le mode 'histoire'.

Les jeux Ware sont à l'image des Party Game. Ce sont des jeux à but ludique ou compétitif qui réunissent les joueurs, famille et amis, pour se confronter aux différents mini/micro-jeux. Mais est-ce qu'un party game est forcément un jeu Ware ? Pas forcément, du moins si le jeu Ware se définit par son enchainement soutenu de Micro-jeux, avec seulement quelques secondes de chargements entre chaque micro-jeux.



Expérience Utilisateur

« **For A Better Life** » se base avant tout sur une narration forte. Contrainte : comment introduire une narration alors que les micros-jeux sont si courts, comment trouver un équilibre entre les phases narratives et les jeux ?

Le joueur va alterner entre des phases narratives **ET** une série de micro-jeux. Il y a en tout 4 phases narratives (Début et fin + une entre chaque manche) et trois manches dotées de 4 micro-jeux.

Nous Introduirons une narration semblable au Visual Novel, avec une potentielle possibilité de choisir certaines réponses, afin d'impliquer le joueur et d'intensifier l'immersion. Cependant, ces choix n'ayant aucun impact sur l'intrigue principale, cela risque de frustrer certains joueurs qui pourraient voir cela comme « des faux choix ».



Doki Doki Littérature Club

Ainsi, pourquoi ne pas impacter le scénario en fonction non pas des choix, mais des réussites aux micros-jeux. Selon le nombre de micro-jeux gagnés la fin peut être différente, allant de la « Mauvaise fin » en passant par la « Fin Neutre » avec, pour objectif, d'atteindre la « Bonne fin ».

Le but est d'immerger le joueur dans notre univers, lui faire ressentir les émotions du protagoniste.

- **Phase 1** = Oppression par le biais d'un lieu restreint, d'une foule nombreuse et bruyante.
- **Phase 2** = Course Poursuite, il faut rattraper des voleurs. Pression car le temps est limité.
- **Phase 3** = Récupérer l'argent et prendre la fuite à son tour, les rôles poursuivant/fuyard sont inversés.
- **Fin** = atteinte de l'objectif, soit la liberté. Libération, transcendance, les personnages parviennent à sortir de leur condition actuelle pour aller au-delà.



Sensation de tension et de panique, comme dans le jeu *Until Dawn*. Nous y retrouvons une scène de QTE pendant laquelle notre personnage est à la poursuite d'un wendigo qui a enlevé sa petite amie. La vie de la jeune fille dépend de notre réussite au QTE.

Sensation d'impuissance, de vulnérabilité, accentué par le fait que le personnage est seul dans la forêt, en pleine nuit, désarmée et à moitié déshabillé dans le froid (t-shirt, pantalon)

Le jeu pourra s'inscrire dans le paysage vidéo ludique en fédérant sa communauté par le biais d'un mode compétition, où les joueurs pourront refaire les micros-jeux de l'aventure principale en se basant cette fois-ci sur un score.

Les joueurs disposeront d'une page de profil personnalisable, avec des informations tels que leur meilleur score en compétition, ou bien à combien de pourcentage ils sont parvenus à terminer le mode histoire.

Des missions hebdomadaires pourront être effectuées afin de débloquent des éléments pour personnaliser sa page de profil. Nous pourrions également mettre en place des événements afin de faire découvrir une nouvelle branche de l'histoire ainsi que des personnages et des micros-jeux inédits.

Concept

Le jeu disposera d'un Mode « Histoire » où le joueur va se confronter à plusieurs manches. Chaque manche débute par une phase narrative qui introduit une série de micro-jeux. La progression du joueur sera rythmée par la narration du récit. La difficulté se révélera par le biais d'enjeux narratifs.

Le jeu se divise en trois manches entrecoupées par des phases narratives. La première manche se déroule dans une Boîte de Nuit. L'idée d'oppression par le lieu restreint et la foule se retrouve dans les micro-jeux, qui se déroulent à la première personne avec un champ de vision réduit.

La seconde manche se déroule à l'extérieur. Nous sommes dans la situation d'une course poursuite. Les micro-jeux passent à la troisième personne. Le champ de vision est élargi, impression de liberté qui accompagne le fait que l'on soit dehors. Cependant nous sommes pressés par le temps, donc sentiment de tension.

La troisième manche se déroule toujours à l'extérieur, cependant cette fois-ci nous sommes en position de fuite avec la caméra à la première personne.

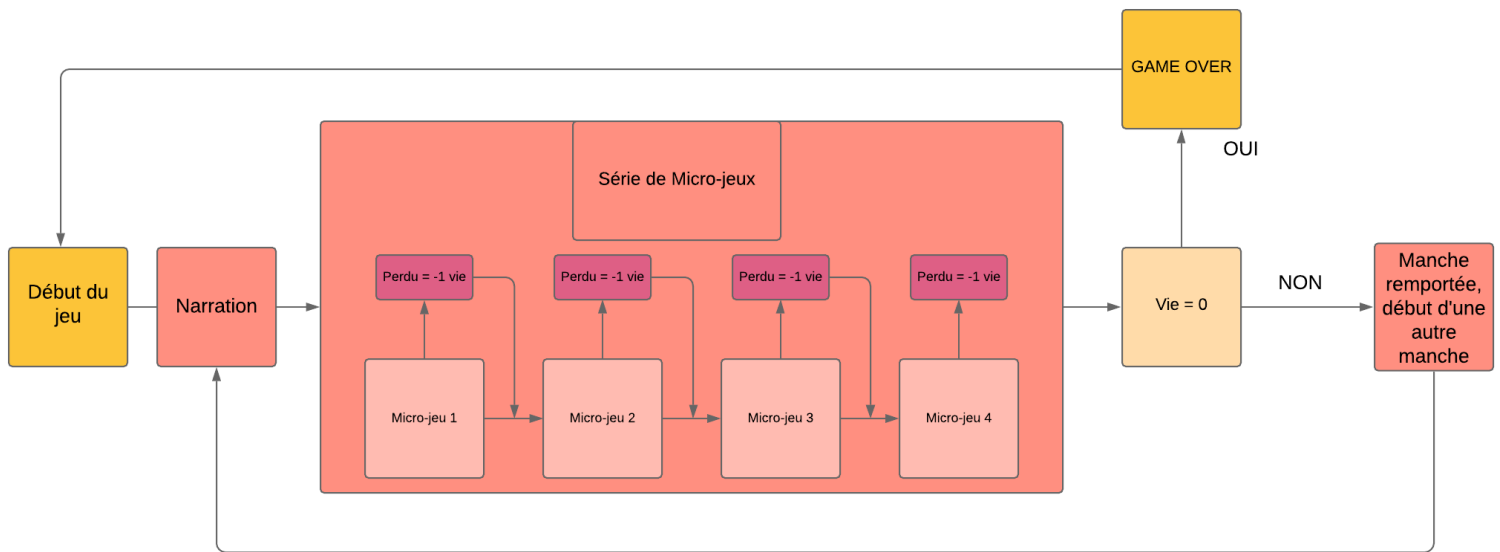
Scénario

Notre Héro travaille dans une boîte de nuit située dans une ville de débauche. Sa petite amie vient l'y retrouver pour lui annoncer quelque chose, mais notre héros lui intime de patienter car il souhaite avant tout terminer son travail.

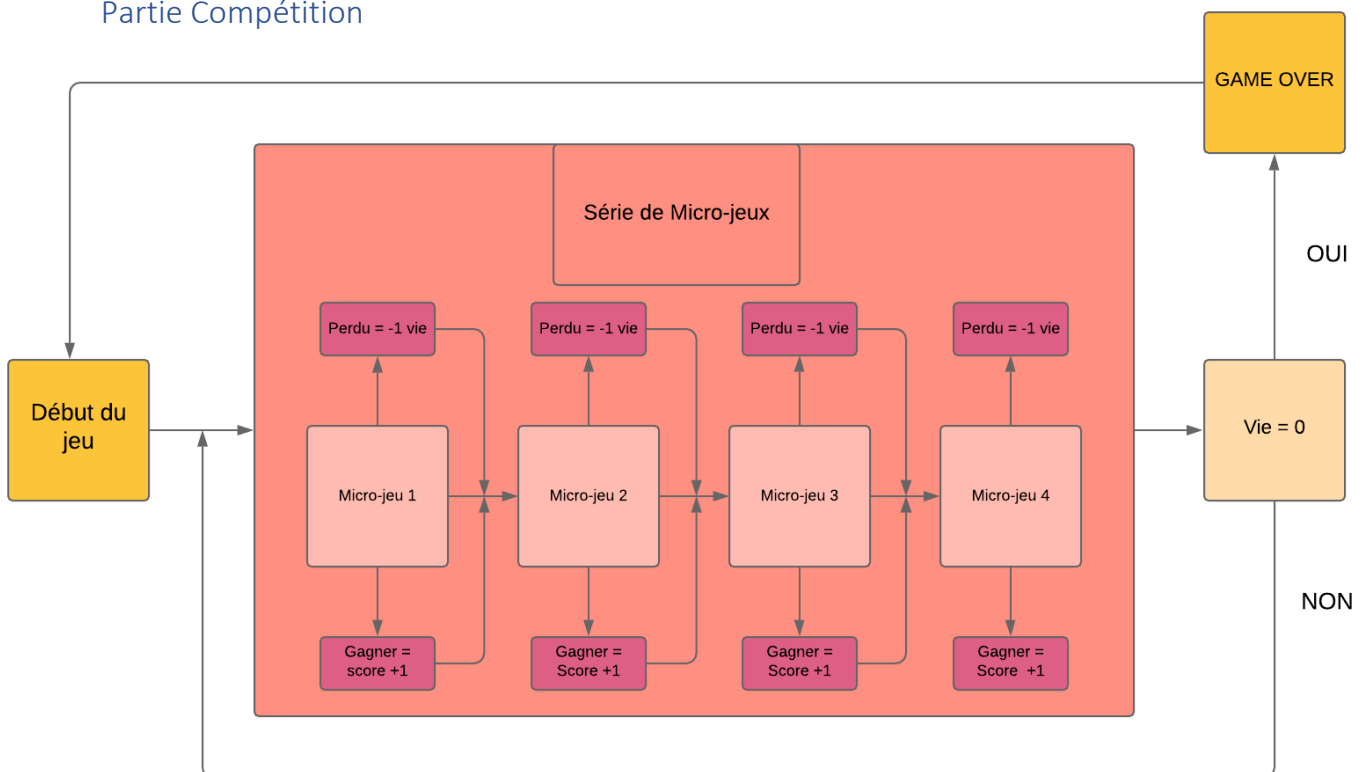
Quand il termine ses diverses tâches et va pour rejoindre la jeune fille, il l'aperçoit en train de se faire agresser. Les agresseurs lui dérobent son sac et prennent la fuite. Le héros va d'abord pour soutenir sa copine mais elle lui crie de récupérer le sac.

Le héros part à la poursuite des voleurs et parvient à récupérer le sac, pour y découvrir beaucoup d'argent. Sa petite amie a remporté un jeu de hasard et était venue pour lui dire de quitter cette ville avec elle, afin de refaire leur vie ailleurs.

Partie Narrative



Partie Compétition

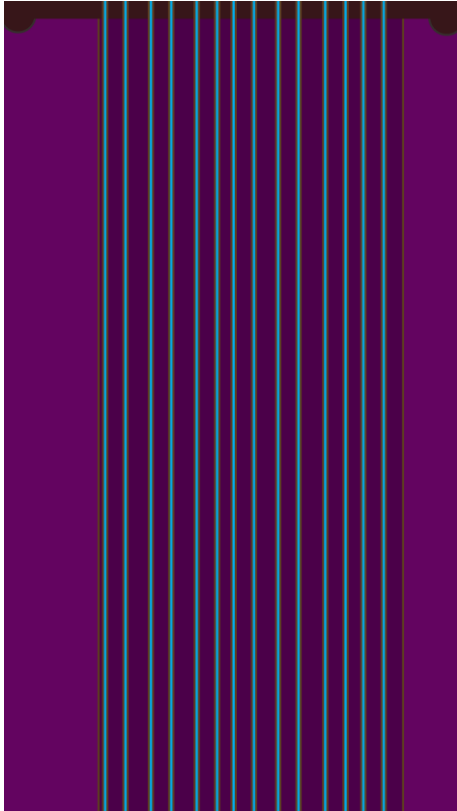


3C

Maquettes

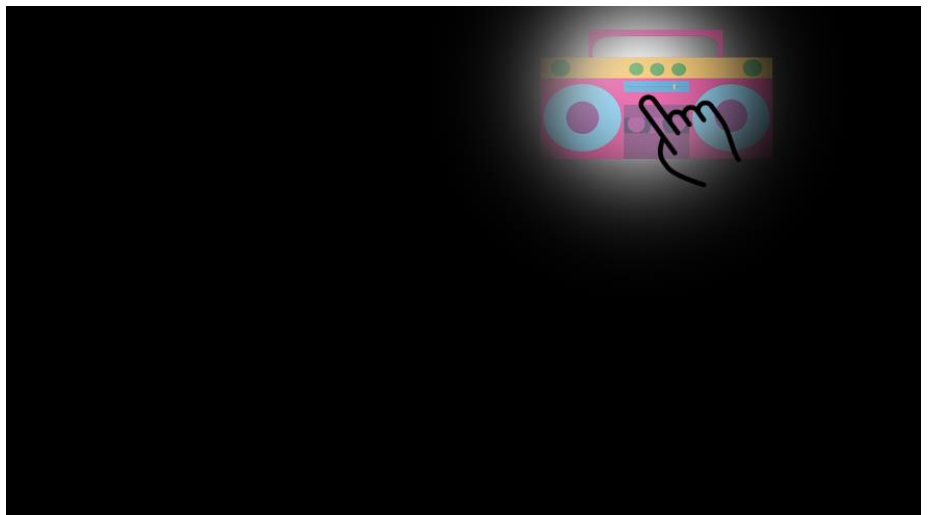
Manche 1

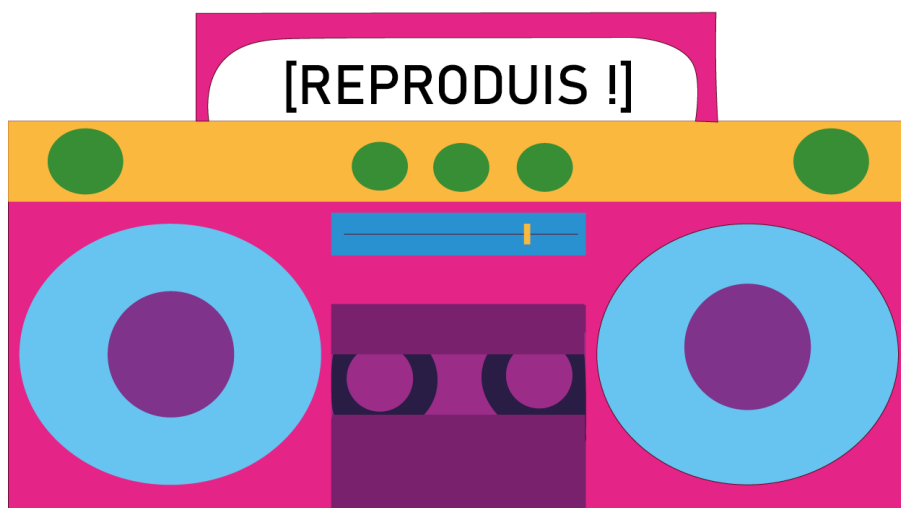
Durant la première manche, les micro-jeux sont à la première personne. Notre personnage peut interagir avec des objets lorsque nous cliquons sur l'écran ou que nous effectuons un glissement de doigts.



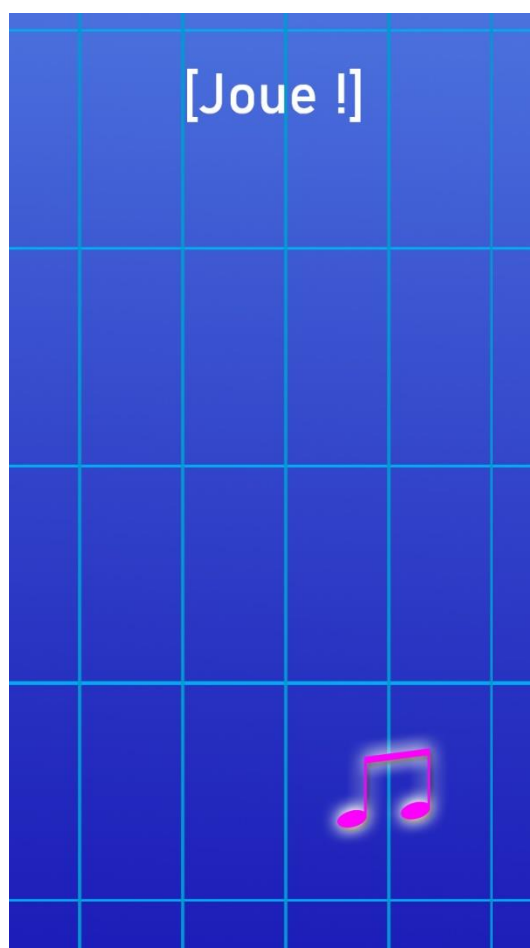
Le premier micro-jeu représente un rideau de fils que notre personnage doit traverser. En glissant le doigt sur l'écran, nous pouvons lui faire écarter les obstacles afin de lui dégager le chemin.

Dans le second micro-jeu nous effectuons encore un glissement avec le doigt, non pas pour écarter des éléments mais pour diriger le faisceau de notre lampe, afin de trouver l'élément que recherche le protagoniste.





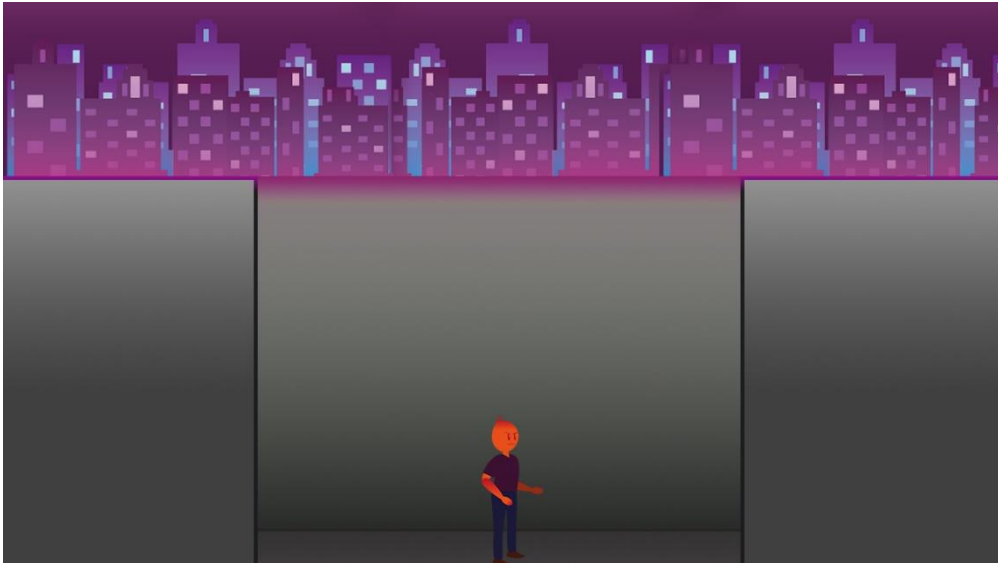
Lors du troisième micro-jeu, nous devons observer et reproduire un code couleur. Ainsi nous pouvons cliquer sur l'écran pour interagir avec le radiocassette.



Le quatrième mini-jeu nécessite de glisser le doigt sur l'écran pour 'trancher' les notes de musiques qui apparaissent au fur et à mesure.

Manche 2

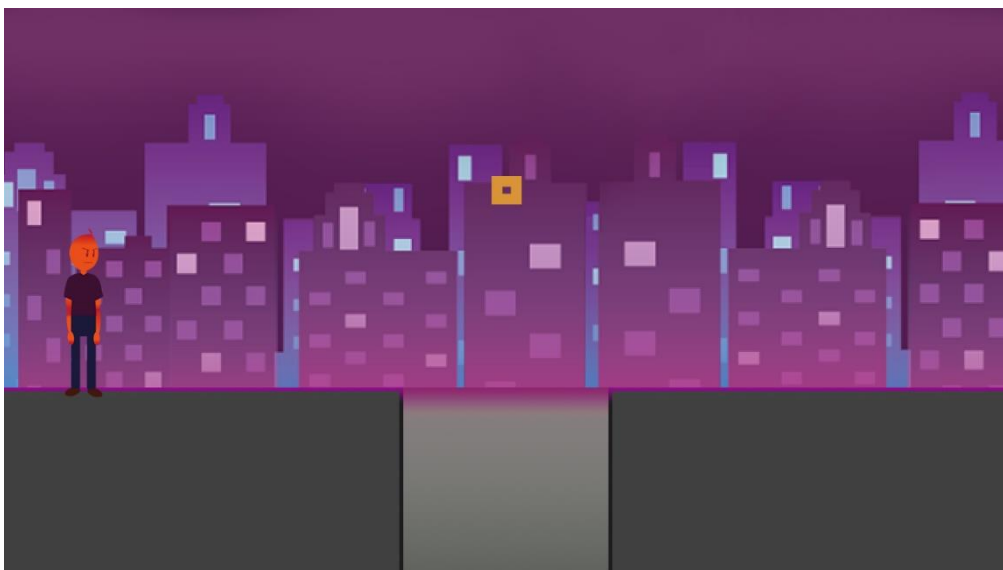
Durant la deuxième manche, les micro-jeux sont à la troisième personne.



Le cinquième micro-jeux nous incite à cliquer sur l'écran afin que le personnage pose un objet sur lequel il va sauter. Le but est d'empiler un maximum d'objets afin d'atteindre la plateforme supérieure avant la fin du temps imparti.



Durant le sixième micro-jeux, des obstacles se dirigeront vers notre personnage. Il faudra faire glisser lesdits obstacles en haut ou en bas de l'écran afin de les empêcher de toucher notre protagoniste.



Lors du septième micro-jeu, le protagoniste va courir vers un trou. Il faudra cliquer sur l'écran au bon moment afin de le faire sauter pour qu'il s'accroche à une branche qui le suspendra au-dessus du vide. Une fois accrocher, il va se balancer vers l'avant. Il faudra cliquer une nouvelle fois au bon moment pour le faire sauter à nouveau et ainsi passer le trou.

Manche 3

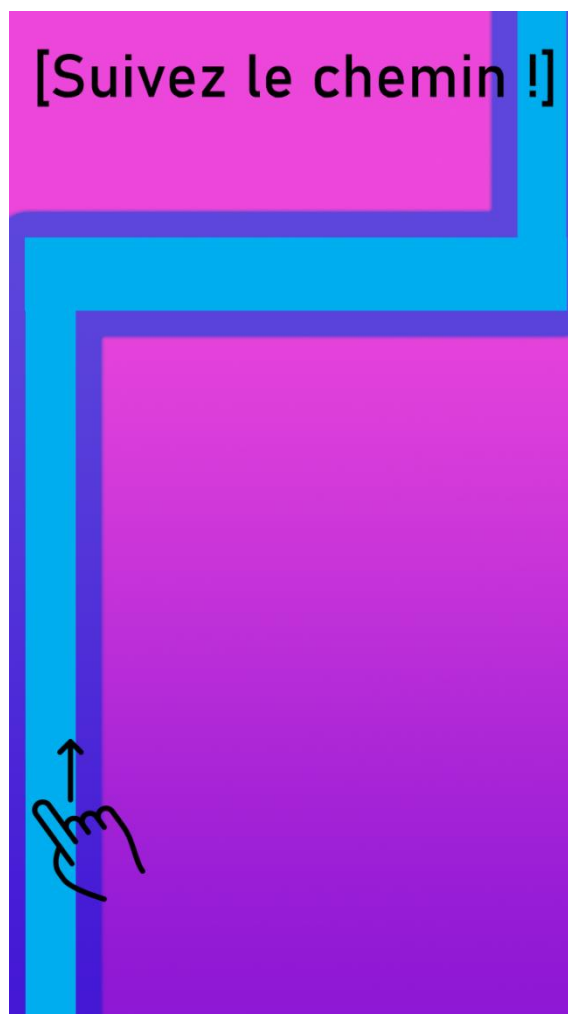
La troisième manche reprend la caméra à la première personne.



Pendant le huitième micro-jeu, le joueur doit déplacer le viseur d'une arme à feu en direction des différentes cibles présentes à l'écran. Lorsque le centre du viseur entre en contact avec une cible, celle-ci est détruite. Ainsi notre protagoniste peut également tirer avec une arme à feu.



C'est au neuvième micro-jeu que l'on récupère l'argent volé. Notre personnage doit récupérer les billets qui ont été projeté en l'air. Ainsi, le joueur doit former des cercles autours des billets qui apparaissent les uns après les autres afin de les attraper.



Enfin au dixième micro-jeux, le joueur doit garder le doigt sur l'écran et suivre un chemin qui se révèle à lui petit à petit.

Art

La Retrowave, accompagne les sujets brutaux tels que la violence, la drogue, la prostitution... Il s'adapte donc au récit du jeu, qui se déroule dans une ville de débauche où vivent nos protagonistes, avec des lieux comme les boîtes de nuit où il s'y passe des choses suspicieuses. De plus le jeu aura recours à des scènes de violence, comme l'un des personnages qui se fera frapper, ou un micro-jeu qui nécessitera de tirer sur des ennemis.

Le jeu se passe principalement la nuit afin de donner une sensation d'insécurité avec un monde sombre, bien que le paysages sera baigné de couleurs fuchsia, comme éclairés aux néons. On retrouvera des couleurs chaudes et froides, qui donneront un côté électrique et dynamique à l'ensemble tout en rappelant les année 80-90.



Boite de Nuit



- Katana Zero



Dans la boîte de nuit, on va rechercher une sensation d'enfermement, d'étouffement, intensifier par la foule bruyante et par un espace restreint (voir les micros-jeux qui ont toujours un petit champ de vision, sur la guitare, le radiocassette, dans le noir...)

Extérieur Nuit



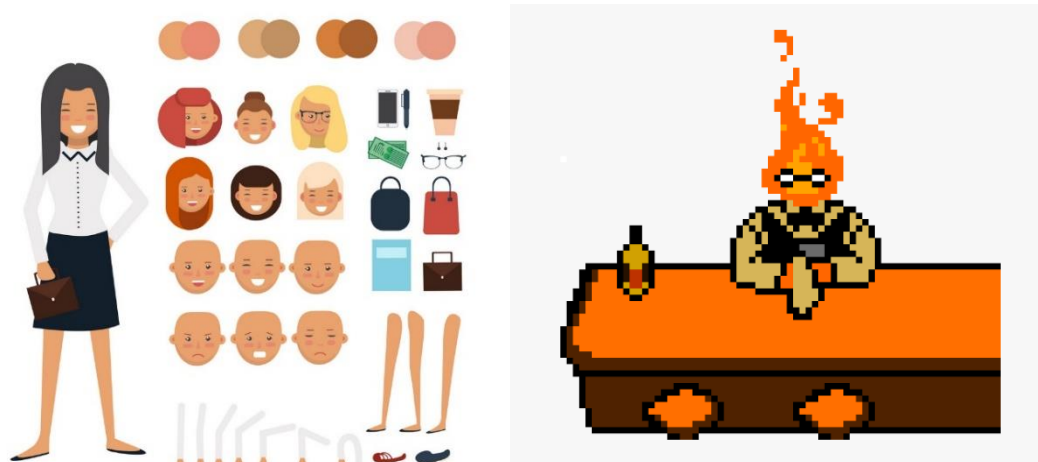
A l'extérieur, l'idée est de donner une sensation d'avoir davantage de liberté. Le champ de vision est plus vaste, on voit autour de nous, on voit également la ville en arrière fond. Cependant, impossibilité de réellement en profiter car notre temps est limité, il faut poursuivre des voleurs.

Extérieur jour



Si le joueur parvient à la fin du jeu, il découvre le soleil qui se lève. Sensation de liberté et de calme accompagné par le retour des couleurs douces, le ciel qui s'éclaire et devient bleu, le jaune du soleil. Sensation d'onirisme, de sortir d'un cauchemar.

Personnages



Nous partons sur des personnages vectoriels qui ne seront pas des humains, afin de se détacher de la race humaine et se concentrer sur l'individu, la personnalité.



Les personnages sont associés au feu par leur tempérament et leur couleur. Orange pour le garçon avec les cheveux vers le haut, caractère assez calme, en rapport avec le feu orange qui est 'moins chaud', le haut d'une flamme étant orangé. Feu Bleu pour la fille donc cheveux vers le bas, feu plus 'chaud' que le feu rouge, donc tempérament plus violent.



Logo

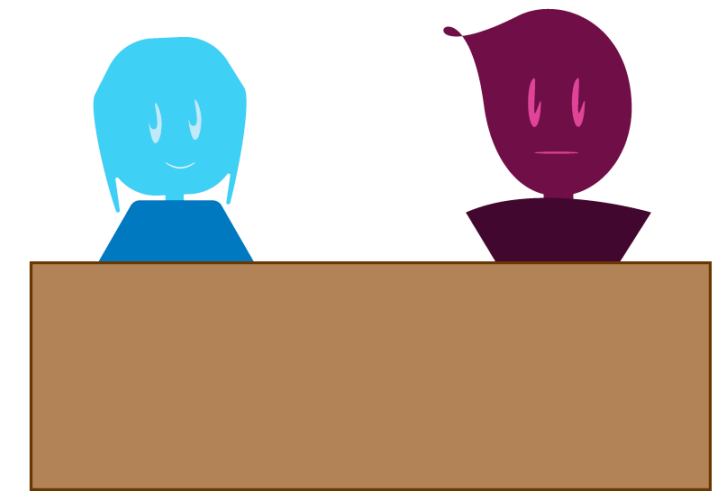
Pour le logo on retrouve une nouvelle fois les couleurs chaudes et froides qui donnent ce côté électrique et dynamique. L'on retrouve généralement les couleurs mauve, rose et bleu dans la retrowave. Les Silhouette des immeubles font écho à la ville où se déroule le jeu et miment les néons.



Le jeu se nommera « For A Better Life » afin de faire un lien direct avec les personnages, leur envie d'améliorer leur condition, sortir de l'enfers qu'est devenu leur vie.

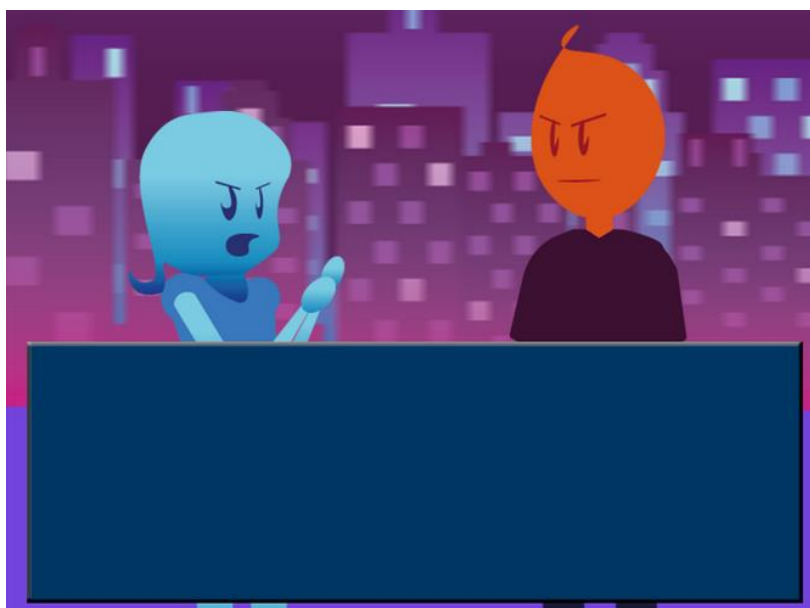
Dessins de recherches

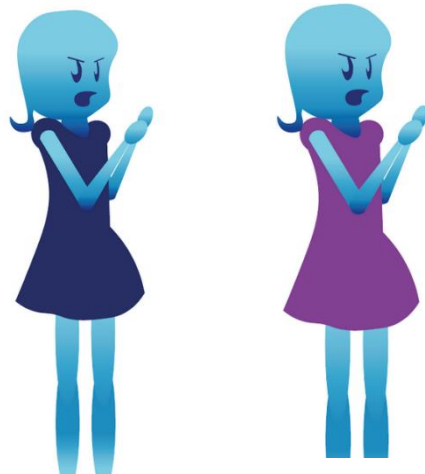
Première interface pour le côté visual novel ainsi que premiers designs des personnages. Test d'une première structure avec les personnages derrière la boîte de dialogue, couleur bleu clair pour la fille et mauve pour le garçon.



Par la suite, évolution du design. La fille garde un bleu clair qui se dégrade vers du bleu plus foncé. Ses yeux et sa bouche sont également foncés afin de mieux ressortir. L'expression du visage et la gestuelle sont travaillées pour faire ressortir sa personnalité, ses émotions.

Le garçon prend une teinte orangée afin de contraster avec le fond et aller en adéquation avec l'idée du feu. Son expression est également modifiée pour mettre en avant ses émotions.





Recherche d'une couleur adéquate pour la robe, afin qu'elle ne se fonde pas dans le décor du fond.

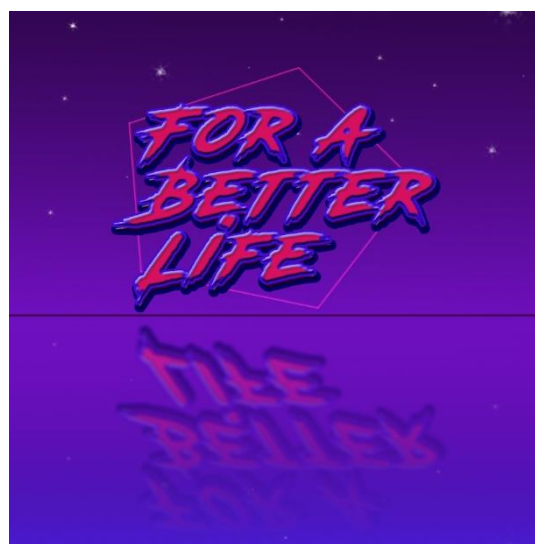


On note une évolution de la structure narrative. Les personnages se trouvent plus éloignés l'un de l'autre, aux extrémités de la boîte de dialogue. Lorsqu'un personnage parle, il passe devant la boîte de dialogue pour être mis en avant. Quand il ne parle pas, il est situé derrière cette même boîte de dialogue.



Première version de la ville dénuée de l'effet 'néon'. Tentative de dégradé pour accompagner l'idée de profondeur.

Evolution du logo



Dessins préparatoires

