



MATHIEU CHAFFRE

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

Protect
Your
Womanizer

Cadrage	2
Rappel du sujet.....	2
Cible.....	2
Technologies utilisées lors de la production	2
Partie analytique	3
Rappel Ware	3
Références.....	4
Type connexe	6
Expérience utilisateur :.....	7
Présentation expérience utilisateur.....	7
Références.....	8
Contraintes et potentiel	10
Concept	12
Synopsis.....	12
Persona.....	13
Schéma de la partie idéale	15
Référence	16
3c.....	16
Caméra	16
Character	17
Controls	18
Interface utilisateur.....	19
Art	21
Analyse de cible.....	21
Références.....	22
Moodboard.....	25
Titre	25
Logo	26
Dessins préparatoires.....	27
Synthèse de la direction artistique.....	29

Cadrage

Rappel du sujet

Je souhaite réaliser un jeu de type Ware un ensemble de jeux courts voir très-courts qui s'enchainent pouvant constituer des niveaux, ou un jeu à part entière. Je cherche à réactualiser le genre.

Je proposerai alors une expérience vidéo ludique qui tente de faire du « buzz » afin de générer une communauté en compétition amicale et fidélisée.

Ma production s'orientera vers un contenu fort en incarnation et en détachement d'après les instructions de notre direction créative.

Ici, je présenterai ainsi un segment témoin de ce « Ware » qui se composera de 6 micro-jeux pouvant s'intégrer dans une séquence plus longue.

Cible

Ma production sera axée sur une cible qui visera les adolescents européens/occidentaux ; une cible qui fait partie du profil de joueur enthousiaste « Time-filer » préférant les jeux mobiles. Un joueur Time-filer aime combler son temps de libre sur les jeux vidéo.

Technologies utilisées lors de la production

Pour la réalisation de ce projet, j'utiliserai le moteur Phaser 3 pour coder nos micro-jeux.

Phaser est un framework de jeu HTML5 open source rapide, gratuit qui fournit un rendu sur les navigateurs Web de bureau et mobiles.

Le jeu peut être compilé sur iOS et Android à l'aide de logiciels extérieurs.

Le framework nous permet de coder en utilisant JavaScript ou TypeScript.



Partie analytique

Rappel Ware

Un Ware est composé de nombreux micro-jeux qui s'enchaînent.

Les micro-jeux sont des jeux limités dans le temps qui en moyenne durent entre 5 à 15 secondes.

Le jeu se compose essentiellement d'un enchaînement aléatoire de micro-jeux. Un mot ou une phrase apparaît à l'écran pour informer le joueur de son « objectif », et le joueur a alors 2 à 3 secondes pour comprendre le but du jeu.

Au fil des niveaux, la difficulté et la vitesse augmentent afin d'éprouver le joueur.

C'est un genre qui a été créé à partir du jeu WarioWare.

Les Wares sont des jeux qui possèdent peu d'inputs et dont les mécaniques sont simples.

Le game design et la direction artistique sont souvent en accord dans les Wares et permettent donc une compréhension rapide des mécaniques et des buts à atteindre.

Il est intéressant de se pencher sur le genre du Ware en game design, car la combinaison de tous les micro-jeux peut conduire à la réalisation d'un jeu à part entière.

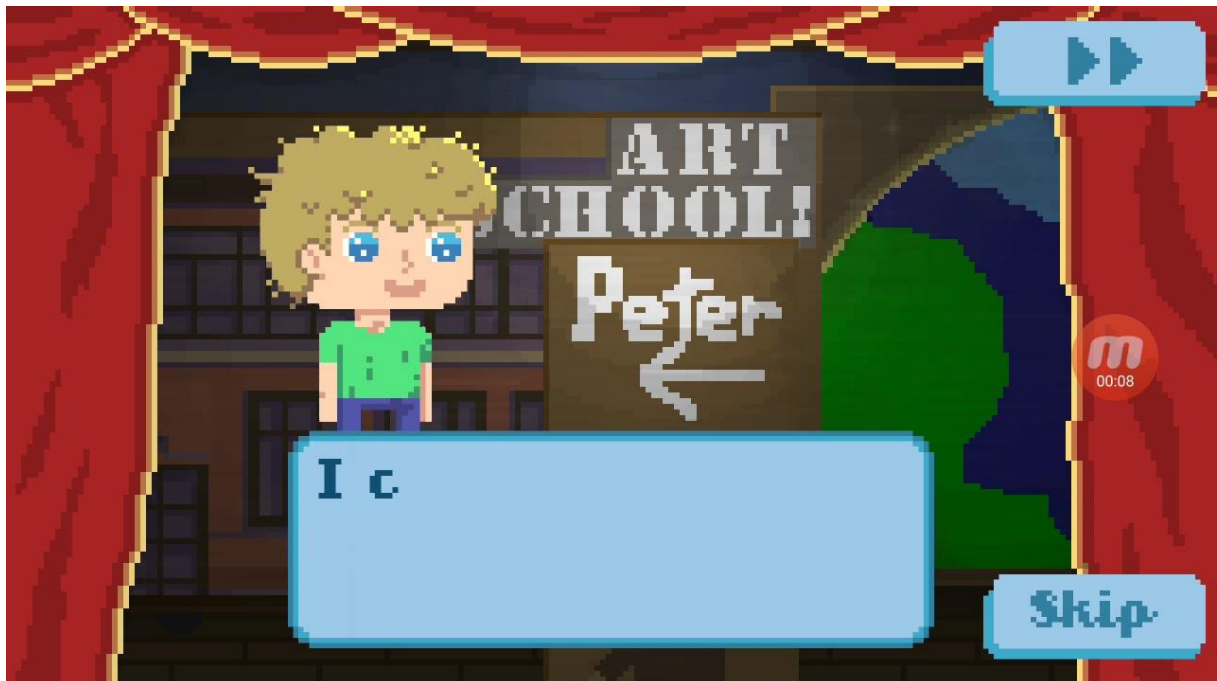
Références

Peter Panics

Peter panic est un jeu ware sur mobile qui est composé de plusieurs micro-jeux d'une dizaine de secondes chacun, dotés d'une certaine touche musicale.

Peter Panic est donc une réelle référence au type ware avec l'enchaînement de micro-jeu dans les niveaux.

Une indication apparait à l'écran pour informer le joueur de sa « mission », et celui-ci doit atteindre son objectif le plus rapidement possible.

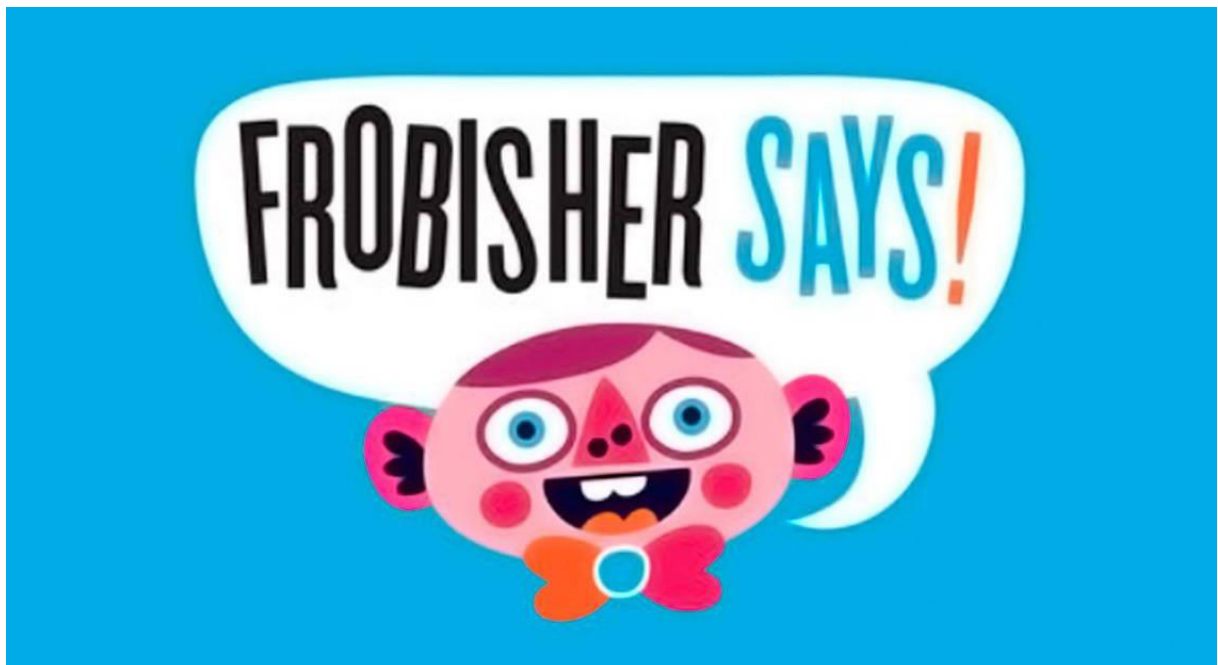


Frobisher Says

Frobisher Says est un jeu sur PS Vita, c'est un ensemble de micro-jeux délirants. Frobisher Says propose un nombre conséquent d'activités toutes plus loufoques les unes que les autres.

Les micro-jeux sont généralement courts et s'enchainent tout au long de la partie.

La direction artistique menée dans le jeu me permet alors de comprendre les différentes mécaniques que l'on doit exécuter ; elles sont simples et faciles à comprendre. Le jeu s'inscrit donc dans le genre du ware games.



Type connexe

Mario party

Chaque partie se déroule au fur et à mesure de l'avancée du joueur. Les joueurs lancent un dé et se déplacent sur un plateau en fonction du résultat du dé. À la fin de chaque tour, un mini-jeu est lancé. Les mini-jeux de Mario party peuvent faire référence aux micro-jeux que l'on retrouve dans les wares.

Baba is you

C'est un puzzle game qui est composé de nombreux niveaux. Le joueur possède une mécanique principale et devra au fur et à mesure apprendre comment avancer dans les différents niveaux grâce à cette mécanique.

On peut comparer ce jeu aux autres jeux de type ware puisque c'est un jeu qui propose différents niveaux qui préservent les différentes mécaniques simples acquises dans les niveaux précédents mais qui les complexifient au fur et à mesure des propositions.

Wii sport

Wii sport peut lui aussi s'apparenter à un type connexe du ware puisque c'est un jeu qui propose de multiples situations de jeux autour du thème du sport tel que le tennis, la boxe, et le bowling.

Toutefois, les mécaniques sont ici différentes. Il ne peut être qualifié de Ware, car les différents jeux ne s'enchaînent pas et il n'y a pas de limite de temps dans les jeux proposés.



Expérience utilisateur :

Présentation expérience utilisateur.

Notre production est un jeu visant des personnes entre 12 et 18 ans qui joueront pour se divertir pendant leurs temps libres. C'est une expérience de jeu solo, le joueur s'apparentera à un dieu qui doit protéger son sujet d'une mort absurde.

Le joueur devra, de ce fait, résoudre des micro-jeux dans un temps donné qui sera court mettant à l'épreuve ses réflexes, son timing, son dépassement de soi et sa réflexion pour élucider la situation et les différentes problématiques qui lui seront proposées.

Le jeu pourra avoir aussi pour objectif de développer une expérience compétitive où les joueurs seront en concurrence pour obtenir le meilleur score.

Cette situation permettra de créer une communauté en compétition amicale et fidélisée.

Références

Dumb ways to die

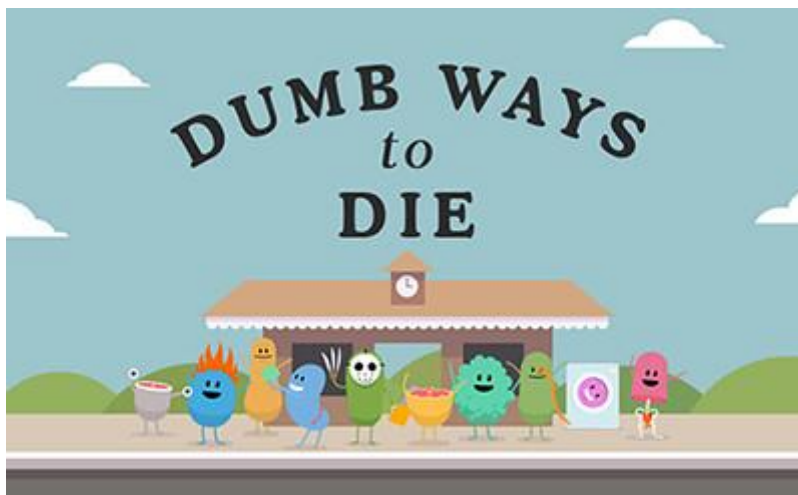
Dumb ways to die est une campagne publicitaire lancée par Melbourne Metro Australia pour promouvoir la sécurité ferroviaire.

Afin de sensibiliser les personnes aux dangers des voies ferroviaires, la société décide de créer le jeu vidéo Dumb ways to die en mai 2013 et d'en faire une application pour smartphone.

Le jeu invite les joueurs à empêcher divers personnages qui apparaissent tout au long du jeu, à se livrer à des activités dangereuses.

Il est composé de micro-jeux comme pour les jeux WarioWare, ils sont rapides et ne durent que quelques secondes.

De plus, Dumb ways to die peut vraiment faire référence à notre projet puisqu'il propose au joueur de faire appel à sa réflexion et à ses réflexes afin de protéger les personnages tout comme dans mon projet, le joueur protège son dragueur.



Lemmings

Lemmings est un jeu de réflexion développé par le studio écossais DMA Design (devenu Rockstar North) et publié par Psygnosis en 1991.

Les joueurs doivent guider des dizaines de lemmings, de minuscules créatures sans cervelle, en évitant les différentes situations de danger mortel.

Le jeu est basé sur le mythe populaire selon lequel les lemmings (de véritables petits rongeurs de l'Arctique) se jettent d'une falaise et se suicident collectivement.

Les joueurs contrôlent indirectement les personnages en attribuant occasionnellement un nombre limité d'ordres. Par conséquent, le joueur doit alors faire appel à sa réflexion afin de ne pas garder les lemmings bloqués ou morts.

Ce jeu présente de nombreuses similitudes avec mon projet. Un jeu de type God game où le joueur ne contrôle pas ses sujets, mais va devoir les sauver tout au long de la partie.



Contraintes et potentiel

Contraintes

Des contraintes sont toutefois à notifier en corrélation avec notre expérience utilisateur.

Mon jeu tente de se porter vers la plateforme mobile cependant celle-ci peut représenter une contrainte à la réalisation de celui-ci. En effet, elle limiterait les différentes capacités d'interaction entre le joueur et le jeu.

La réalisation d'un jeu ware est aussi une contrainte, car elle nécessite une compréhension rapide des mécaniques de jeu afin de répondre à des objectifs dans un temps limité. Il faudra donc toujours réfléchir à trouver des mécaniques adaptées à notre expérience.

Au niveau de la direction artistique, les décisions à prendre iront dans le même sens de réflexion et devront permettre aux joueurs de comprendre les mécaniques qui leur sont présentées rapidement tout en l'accordant avec notre expérience utilisateur.

Potentiels

Par opposition, je peux également noter de nombreux potentiels liés à mon projet et à l'expérience utilisateur.

En effet, cette expérience utilisateur pourrait potentiellement plaire à notre cible, c'est-à-dire les adolescents et pourrait aussi nous permettre d'atteindre notre objectif qui est de créer une application réalisant du buzz.

Ce thème a déjà été abordé dans Dumb ways to die et il a fait ses preuves auprès du public.



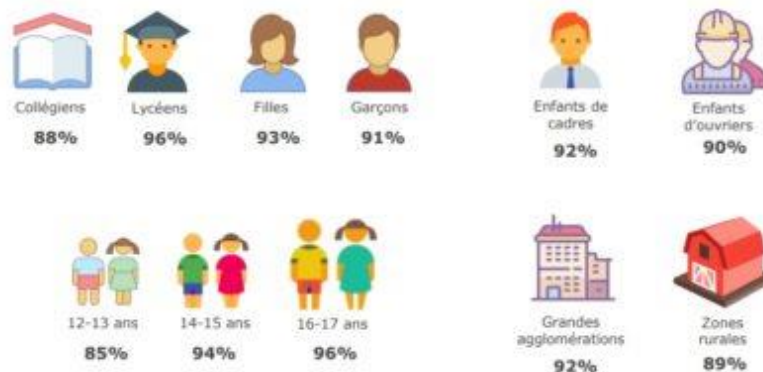
Dumb ways to die a été lors de son lancement un buzz en devenant la première application la plus téléchargée dans l'iPad app dans 81 pays différents.

Cette expérience utilisateur peut se révéler efficace dans le temps puisqu'elle a pour but de rendre le jeu addictif pour le joueur et ainsi de le fidéliser et elle peut aussi engendrer la formation d'une communauté stable de joueurs qui peuvent se challenger.

Même si d'après mes recherches, la réalisation du projet sur mobile est plus contraignante, l'exécution de celui-ci sur portable me permet de toucher la cible que je vise plus facilement.

En effet, d'après l'analyse présentée ci-dessous, beaucoup d'adolescents possèdent un téléphone portable de nos jours.

92% des 12-17 ans possèdent un smartphone



Portée du jeu

Je souhaite créer un jeu qui fasse le « buzz » et pour cela, il faut que ce jeu :

- Perdure dans le temps
- Permette la création d'une communauté fidélisée et compétitive.
- Ait un impact mondial

Je souhaite donc que le projet touche le plus de personnes possibles.

Le projet cherchera à se renouveler dans l'avenir afin d'attirer de plus en plus de personnes et d'agrandir la communauté qui aura été générée.

Concept

Synopsis

Je souhaite produire un concept où le joueur incarnerait une entité extérieure à son dragueur, un dieu.

Le joueur devra alors protéger son dragueur. Celui-ci est un dragueur qui va réaliser de nombreux défis farfelus tels que le saut en parachute, faire des courses de vitesse, afin d'impressionner et de se mettre en avant pour son/sa partenaire. Le dragueur va ainsi mettre sa vie en danger tout au long de l'aventure.

Le but pour le joueur est d'incarner son sauveur, son héros, son ange gardien et de tenter au cours des micro-jeux de le secourir de ces situations absurdes et/ou d'une mort imminente.

Au cours du jeu, les niveaux des micro-jeux vont se complexifier.



Les mécaniques resteront toutefois dans la majorité les mêmes dans tous les micro-jeux. Cependant leurs maitrises caractérisent la performance des joueurs tout le long de la partie.

Je souhaite ensuite installer un dispositif de classement dans notre jeu.

Le système de leaderboard sera le moyen de mettre le joueur dans un état de compétition, permettant dès lors de répondre à notre objectif qui est de créer une communauté fidélisée dans une compétition amicale !

Ce leaderboard se caractérisera par la capacité des joueurs à terminer le plus rapidement possible les différents micro-jeux.

Dans chacun des niveaux, le joueur se verra attribuer un temps limité. Ce temps est donc une metric qui sera à ce moment-là prise en compte lors de la distribution des points dans le tableau des scores.

La progression du joueur (le game flow) passera par la multiplication de difficultés dans les micro-jeux qui combineront les mécaniques déjà rencontrées et qui sera aussi associé au système de leaderboard.

Persona

Les adolescents jouent beaucoup aux jeux vidéo sur mobiles comme nous l'avons étudié dans la partie expérience utilisateur. La plupart de ces adolescents s'intéresse à des jeux qui sont alors :

- **Fruit Ninja**
- **Angry Birds**
- **Subways suffers**
- **Candy Crush**
- **Piano Tiles**

Ces jeux sont faciles à prendre en main. On comprend tout de suite ce qui est demandé aux joueurs.




Les graphismes ne sont pas compliqués et ne submergent pas le joueur de nombreuses informations et l'on comprend l'objectif à atteindre dans les secondes où l'on lance le jeu.

Ces jeux possèdent tous pour la plupart un concept plutôt loufoque et humoristique, comme pour mon jeu.

Les adolescents s'intéressent donc à des jeux faciles à prendre en main, très simples où ils pourront combler leur temps libre pour s'amuser.

Pour cette production, nous avons construit un persona d'un adolescent ordinaire nous permettant de savoir plus précisément vers quelle cible le projet se dirige et quelles sont les attentes de cette cible.

PERSONA




Noah Meno
15 ans, Lycéen, Lyon

« La vie doit être drôle et amusante »

Aisance Numérique	4/4
Fréquence d'usage	4/4

Raconter une histoire:

Noah est un lycéen qui préférera passer son temps libre sur des jeux vidéos. Noah aime l'humour. Il aime l'humour burlesque, l'absurde, le grotesque, le comique de caractère et de geste. Noah apprécie des jeux faciles à prendre en main avec une appréhension et des mécaniques simples à aborder. Il aime aussi la compétition entre ses amis et cherchera à obtenir le meilleur score entre lui et ses amis.



Attentes de Noah :

Noah cherche un jeu facile à prendre en main. Il préférera un jeu dont les mécaniques et le but seront facilement compréhensibles.

Profil

Noah est un joueur «Time-Filler».
Aime : -Graphismes simples et épurés
- Concept humoristique

Schéma de la partie idéale

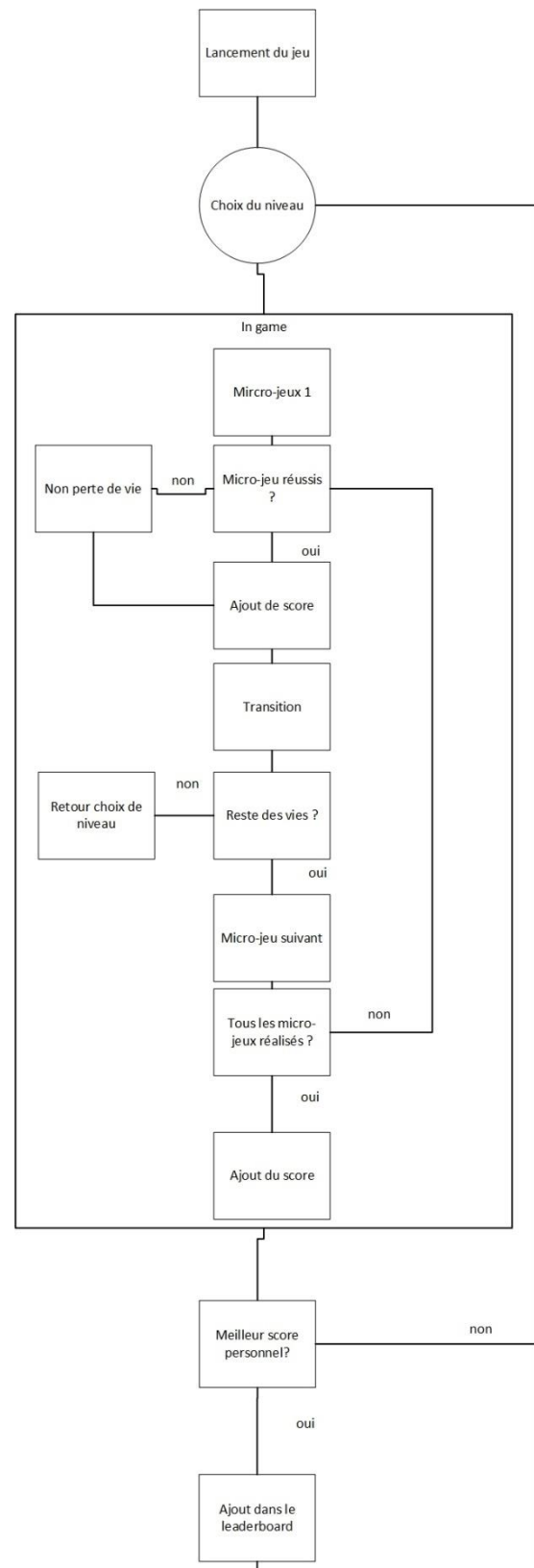


Schéma partie idéale

Référence

Le concept d'un dragueur qui tente d'impressionner son/sa partenaire par la réalisation de défis loufoques n'a pas de réelles références.

J'essaye d'innover par la création d'une idée originale permettant d'attirer la cible visée qui m'a été missionnée.

Le système de leaderboard abordé dans le paragraphe précédent est quant à lui inspiré de celui adopté dans Dumb ways to die ; système, dans lequel les joueurs vont se voir attribuer des points en fonction de leurs performances au cours de la partie.

3c

Caméra

Dans mon jeu, je souhaite adopter une caméra fixe.

Ma production se déroulera principalement avec une vue en troisième personne/God view et une caméra qui sera éloignée du dragueur permettant de visualiser tout le level.

Cette vue accordera une justification de notre direction artistique en mettant en évidence les différents éléments composant le décor.

Mais plus encore, la god view permet de justifier les divers composants du game design. Elle octroie une meilleure vision de l'environnement, elle facilite l'appréhension des mécaniques qui sont mises en place dans le jeu et donc elle accorde une plus grande interaction entre le joueur et son environnement.



Character

Dans notre jeu, le joueur possède un dragueur. Chaque joueur pourra personnaliser ce dragueur, ce qui permettra d'offrir une incarnation forte et un détachement.

Ce dragueur est une personne humanoïde qui possède des capacités humaines qui le limitent.

Ce dragueur offre au joueur un sentiment d'appropriation, d'immersion, et favorise une certaine empathie du dragueur par le joueur.

Comme le dragueur est réduit par ses capacités humaines, cela me permet la création d'environnements qui seront liés à ces limites.

Je veux générer un dragueur qui pourra être personnalisé par le joueur afin qu'il puisse s'identifier à lui par exemple. Cette personnalisation du dragueur peut trouver une ouverture marketing dans notre jeu et justifier la création d'un système d'achat d'éléments de spécification.

Mais dans notre jeu, le joueur est une entité extérieure à ce dragueur. En effet, le joueur est une représentation d'un dieu qui veille sur ce dragueur afin de le sauver des dangers qu'il encourt.

Le joueur est donc un être supérieur à son dragueur qui visualise ce qui est bon pour lui et qui est puissant puisqu'il a un rôle protecteur.

Le fait de mettre le joueur dans une position extérieure à celle du dragueur me permet de générer d'autant plus de problématiques liées à celle-ci et d'octroyer la capacité aux joueurs de mieux comprendre la situation qui entoure le dragueur.

Cependant, je réfléchis aussi à une mise en place d'une stratégie d'objectifs hebdomadaires octroyant de nombreux cosmétiques à déverrouiller en jeu par les joueurs pour leurs dragueurs au cours de leurs temps de jeu. Cette stratégie de récompenses entretiendrait le maintien de la communauté active dans notre jeu et motiverait les joueurs.

Controls

Pour rappel, je vais réaliser mon jeu sur portable, je vais donc avoir besoin de créer des controls qui seront réalisables et adaptés à la plateforme mobile.

De plus, je souhaite développer un jeu où les différents micro-jeux se feront avec des controls simples et intuitifs ; des controls que le joueur pourra assimiler très rapidement.

De ce fait et pour respecter la contrainte présente dans notre cahier des charges, j'ai décidé d'inventer des micro-jeux qui comporteront peu de controls avec un nombre maximum de 2 inputs par micro-jeux.

Les inputs seront faciles, mais varieront au cours des micro-jeux allant du glissement du doigt sur l'écran à l'appui d'un bouton visible sur l'écran.

Ce choix est fait dans l'optique de permettre une meilleure compréhension et appréhension des mécaniques et des inputs présents dans le jeu. Il permet aussi de faciliter l'apprentissage des controls au cours du jeu afin que le joueur puisse améliorer sa performance et qu'il ne soit pas pénalisé par des controls trop complexes.

Interface utilisateur

Pour notre interface, je veux réaliser un jeu qui ne surchargera pas le joueur avec trop d'informations qui le perturberont.

Je vais donc opter pour une interface avec peu d'éléments, très simple, en accord avec notre direction artistique.

Pour faciliter la compréhension, je mentionnerai les objectifs en début de micro-jeu par une phrase sur l'écran du joueur.

De plus, je vais ajouter un rappel de temps en haut à gauche dans l'interface de jeu qui indiquera au joueur la durée qu'il lui reste pour atteindre l'objectif du micro-jeu.

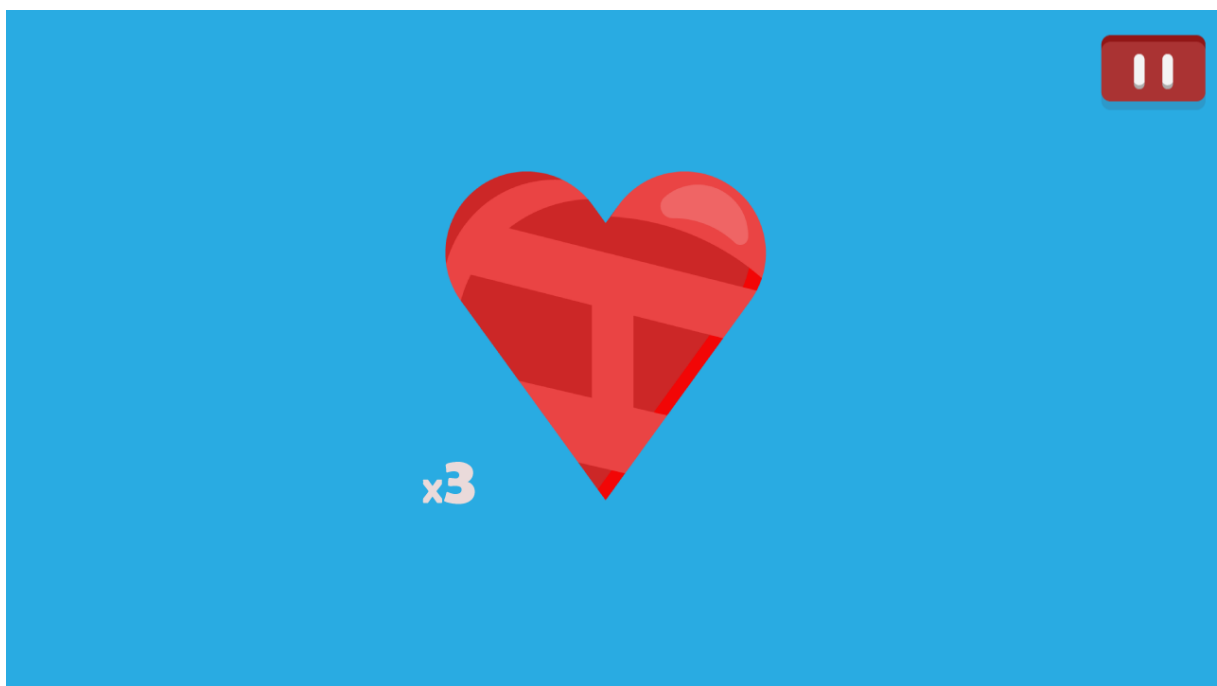


Micro-jeu « Tricks for Love » de mon projet

Entre chaque micro-jeux, je vais réaliser des scènes de transition qui permettront au joueur de comprendre qu'il change de jeu.

Ces scènes de transition s'appuieront sur le design recommandé par notre direction artistique.

Dans les transitions, s'ajoutera un indicateur sur le nombre de vies restantes.



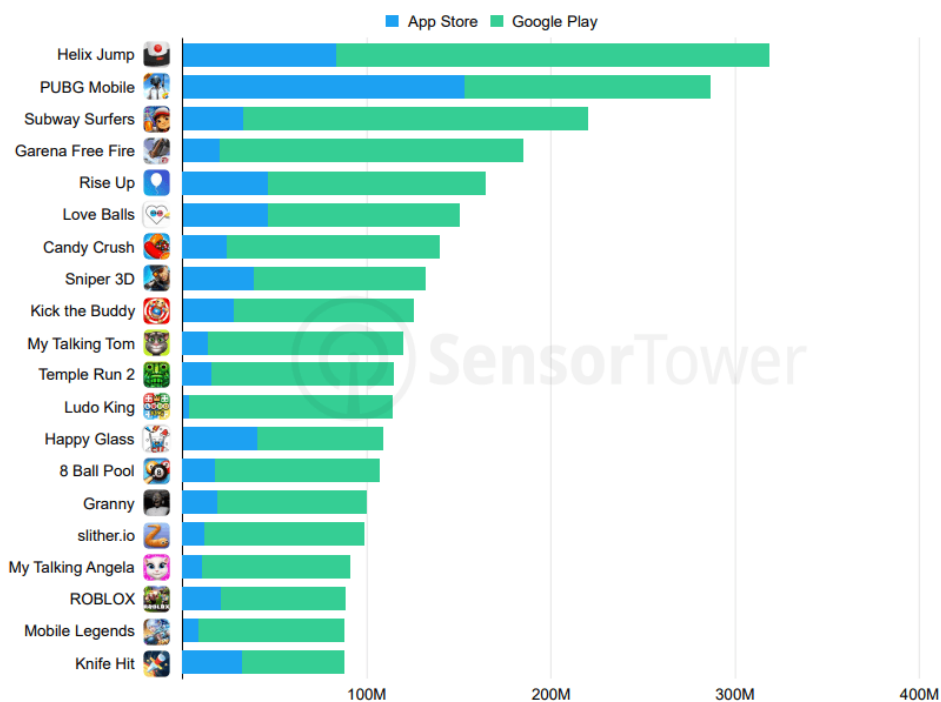
Scène de transition

Art

Analyse de cible

Comme je l'ai précisé auparavant, je veux produire un jeu qui ciblera les adolescents et plus spécifiquement les adolescents occidentaux.

De nos jours, de nombreux adolescents possèdent/utilisent des portables régulièrement (cf étude p.11 de mon dossier).



Les applications ci-dessus qui sont les plus téléchargées en 2019 sont des jeux aux graphismes plutôt simples et qui se rattachent au genre arcade/puzzle games.



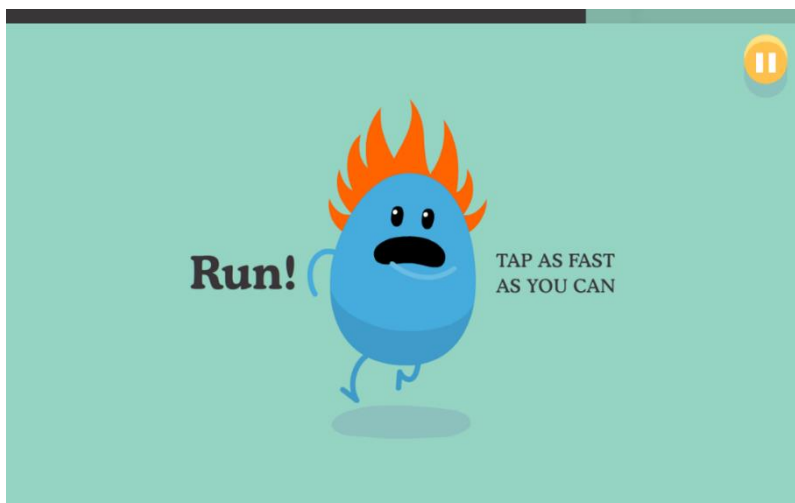
La plupart des jeux mobiles les plus joués possèdent des graphismes simples et épurés.

Les graphismes sobres offrent une meilleure visualisation et permettent au joueur d'analyser rapidement la situation.

Aussi, je vais m'orienter dans mon projet vers la réalisation d'une direction artistique simple et compréhensible rapidement par n'importe quel joueur.

Références

Dumb ways to die



Les graphismes simples de Dumb ways to die représentent parfaitement ce vers quoi je souhaite me diriger.

Le jeu possède des graphismes en flat design. Ces graphismes permettent, dans le jeu, de mettre en avant l'aspect loufoque, stupide, et rigolo des différents personnages.



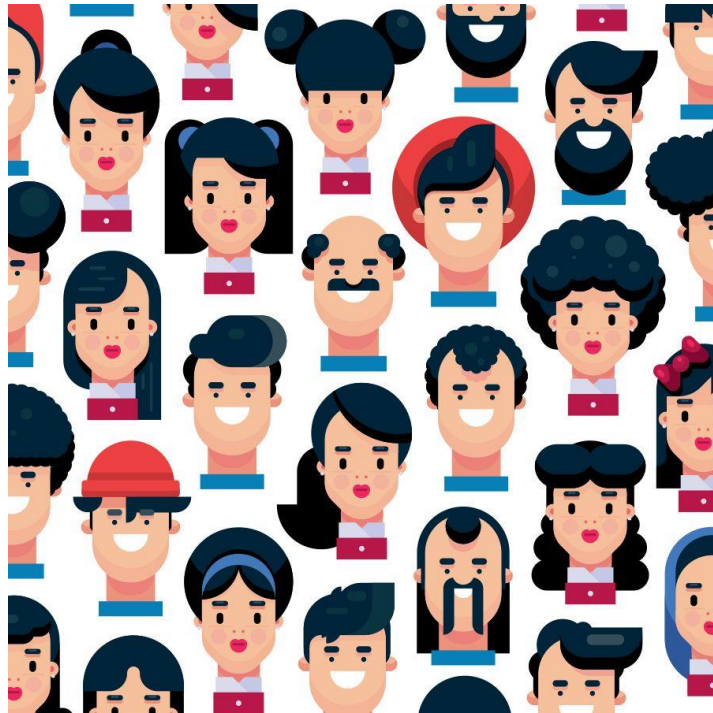
Les graphismes sont donc essentiellement composés de formes géométriques arrondies qui forment quasiment tous les personnages et les décors, etc. Le design du jeu est alors très épuré.

Gigantic



Gigantic est un artiste qui réalise de nombreuses œuvres en flat design et c'est notamment une technique qu'il utilise dans la conception des personnages.

Le flat design est la réalisation d'environnements, de personnages, de décors en 2d. Il revient notamment à la mode de nos jours.



Le flat design lui permet de donner cet aspect un peu fou aux différents personnages que l'auteur crée tout en donnant du caractère aux dessins qui paraissent simples de prime abord.

Je vais donc me diriger vers une direction artistique épuré, en flat design. Les couleurs de la production sont composées essentiellement de couleurs claires tels que le bleu ciel, le rouge, le jaune, le vert, etc.

Moodboard



Titre

Pour rappel, dans mon jeu, un dragueur tente alors d'impressionner son/sa partenaire. Il va donc réaliser des défis loufoques, stupides et dangereux.

Il va ainsi mettre sa vie en danger tout au long du jeu.

Le joueur est à ce moment-là son sauveur, son ange gardien et son héros. Son but tout au long du jeu sera dès lors de secourir son dragueur pour ne pas perdre.

J'ai par conséquent décidé d'orienter mon titre dans la même optique.



Le titre est donc **Protect your Womanizer.**

« Protège ton dragueur/coureur de jupons »

Ce titre permet de synthétiser le concept de la production.

Le titre est donc concis et permet de bien cerner le sujet global de la production.

Logo



Comme notre projet est réalisé en flat design, je me dirige donc pour la réalisation de notre jeu vers un logo en flat design.

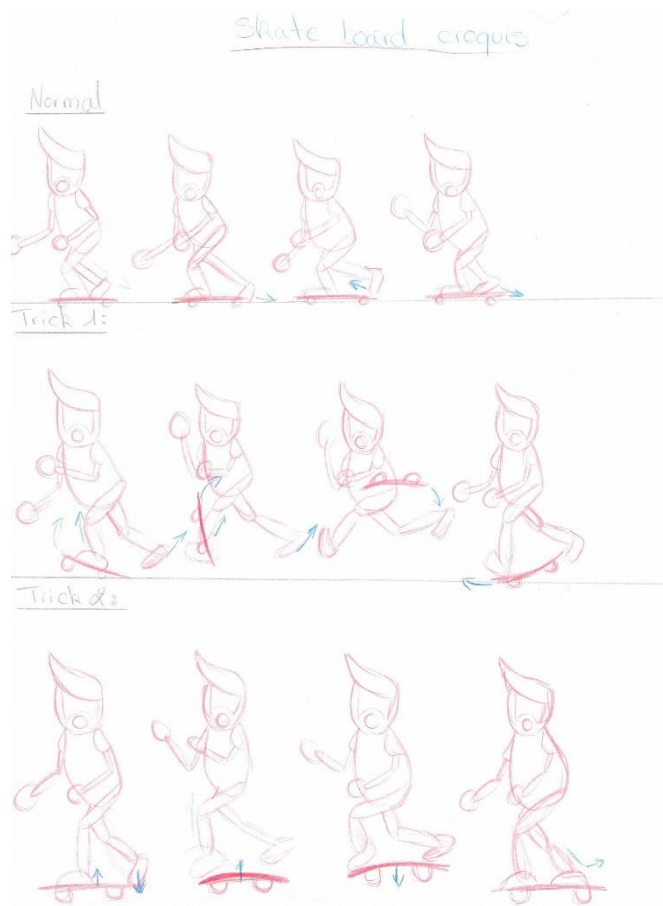
Ici, j'ai décidé de mettre un cœur, car celui-ci caractérise bien le thème de la production. Cependant, je rajoute de petites gouttes de sueur permettant de bien rappeler l'effet loufoque, l'effet de panique dû à la mise en danger du dragueur et des risques qu'il encourt.



Dans le logo je rajoute aussi un bandeau permettant de rappeler le titre du jeu.

J'ai aussi décidé de rajouter sur le cœur, certains effets de couleurs permettant de donner un aspect de désordre comme si le cœur était reconstitué après avoir été brisé de nombreuses fois par les différents défis où le dragueur a pu échouer.

Dessins préparatoires



Dessins préparatoires des micros-jeux

Parachute



Dance Crouches



Synthèse de la direction artistique

Le flat design essentiellement composé de formes géométriques arrondies correspond à la démarche simple et épuré que je veux suivre en direction artistique pour mes micro-jeux.

Cette facette graphique permettra aussi de mettre en avant un certain aspect loufoque et ridicule qui appuiera la personnalité de mon personnage principal, un dragueur qui réalise des défis stupides pour impressionner sa/son partenaire.

Par ce biais, la direction artistique est aussi en accord avec le game design.

Enfin, ce style est assez universel et pourra plaire à tout le monde en n'étant ni trop sérieux, ni trop dérisoire et pourra correspondre aux attentes du public ciblé.