



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
Art .....	6
Analyse de cible.....	6
Références.....	9
Moodboard.....	12
Titre .....	12
Logo .....	13
Dessins préparatoires.....	14
Synthèse de la direction artistique.....	16

# **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.

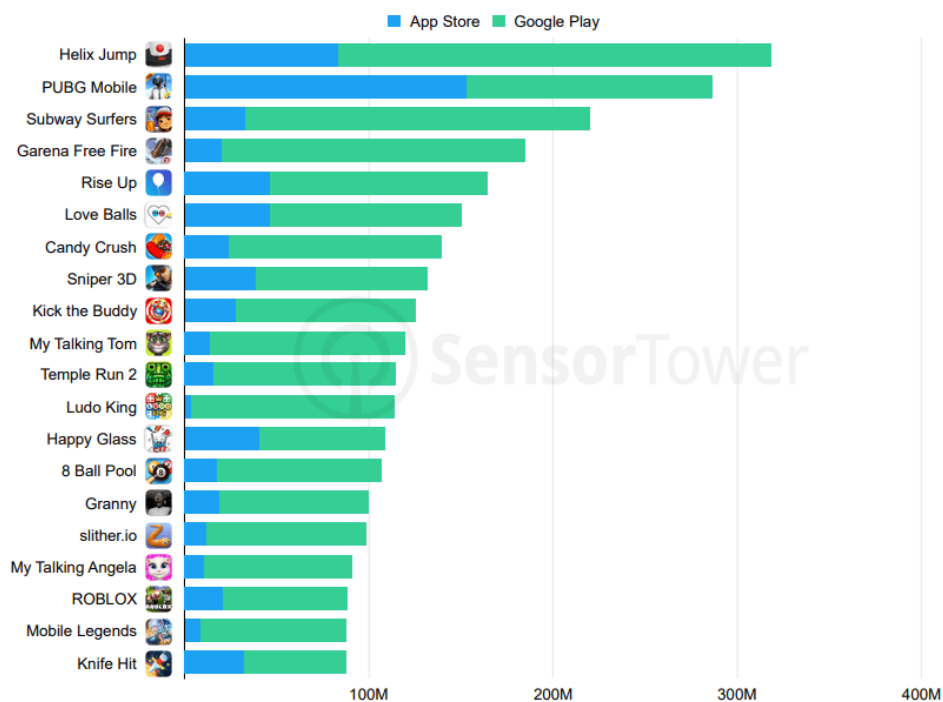


# Art

## 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.

Les adolescents jouent beaucoup aux jeux vidéo sur mobiles. La plupart de ces adolescents s'intéressent 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:

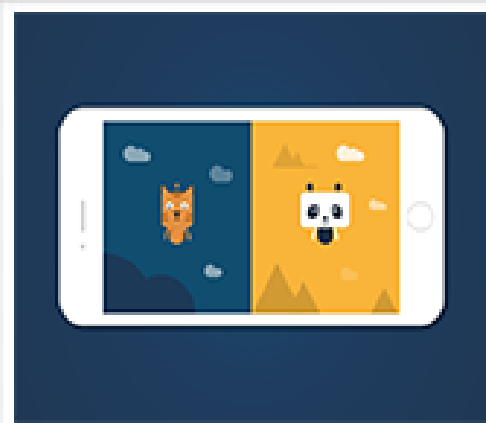
Noah est un lycéen qui préférera passer son temps libre sur des jeux vidéos. Noah aime l'humour. Il aime l'humour burlesque, l'absurde, le grostesque, le comique de caractère et de geste. Noah apprécie des jeux faciles à prendre en main avec une appréhension et des mécaniques simples à aborder. Il aime 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.

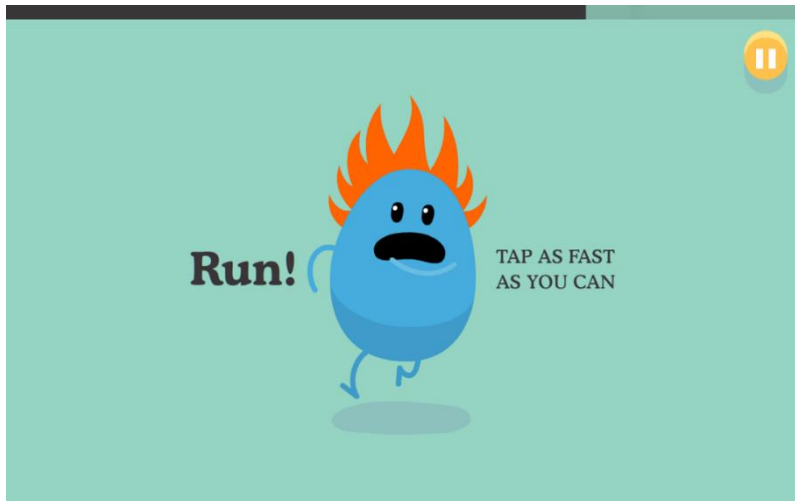
### Profil

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



## 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.

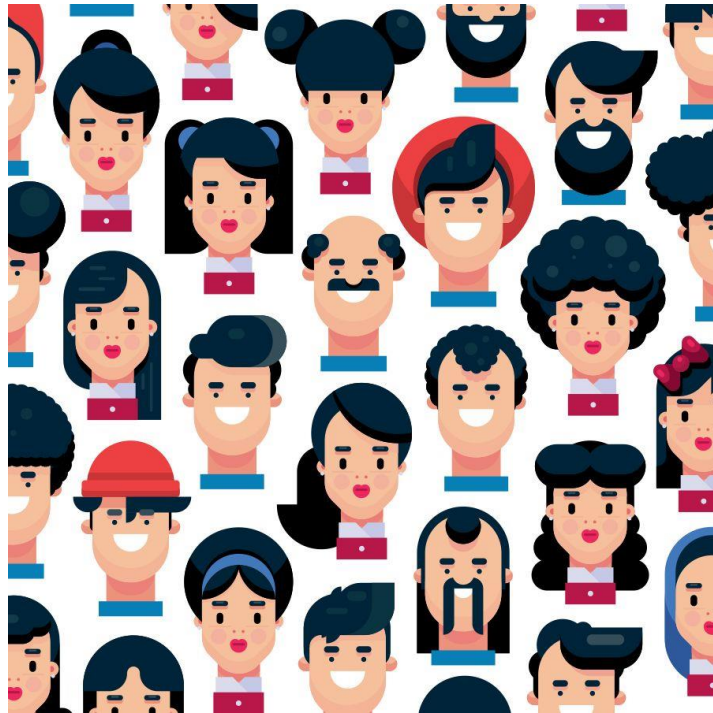
Les graphismes sont donc essentiellement composés de formes géométriques arrondies qui forment quasiment tous les personnages et les décors, etc. Le design du jeu est alors très épuré.

## 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.

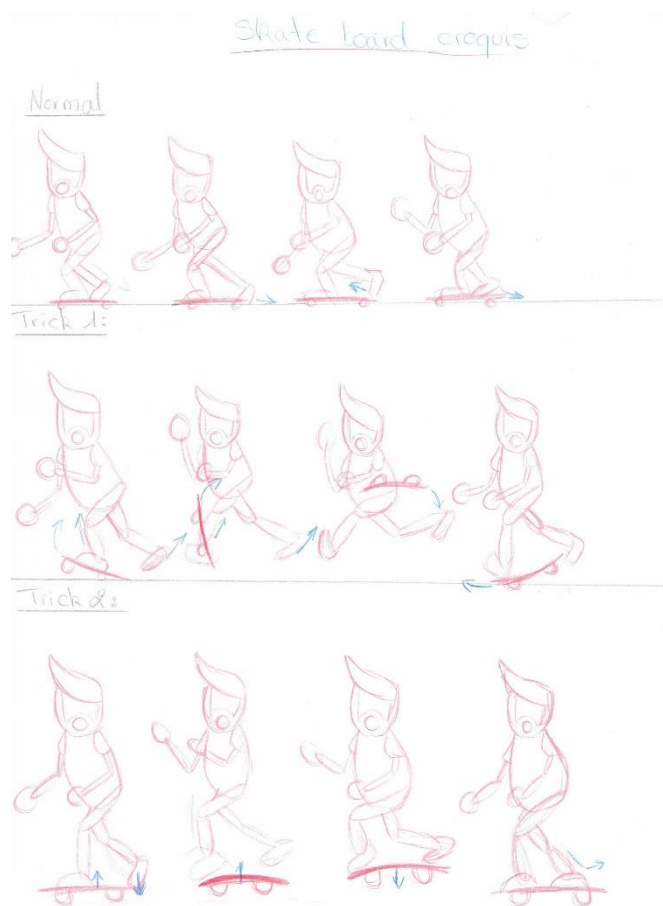
Ici, j'ai décidé de mettre un cœur, car celui-ci caractérise bien le thème de la production. Cependant, je rajoute de petites gouttes de sueur permettant de bien rappeler l'effet loufoque, l'effet de panique dû à la mise en danger du dragueur et des risques qu'il encourt.



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.

