



# Protect Your Womanizer



# Cadrage

## Rappel du Sujet

Je souhaite réaliser un jeu de type Ware, un ensemble de jeux courts voir très-courts qui s'enchainent.

Mon but est d'actualiser le genre du Ware et de le remettre au goût du jour.

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

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



# 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 ».

# Technologies utilisées

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

Ce moteur peut permettre la création de jeux sur iOS et Android à l'aide de logiciels extérieurs et de certaines connaissances informatiques

Phaser 3 est un framework gratuit qui nous permet de coder en utilisant JavaScript ou TypeScript.

# Rappel Ware



Un Ware est composé de jeux courts voir très courts appelés des micro-jeux durant lesquels le joueur doit trouver rapidement comment atteindre son objectif.

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

Ces jeux comportent peu d'inputs et sont très rapidement compréhensibles.



*Niveau Frobisher Says*



*Niveau Peter Panics*



# Expérience Utilisateur

C'est une expérience Solo individualiste dans lequel le joueur se retrouve dans la peau d'un dieu qui doit protéger un être d'une mort absurde.

Le joueur doit alors résoudre différentes situations dans un temps limité et court mettant ses réflexes, sa réflexion, son timing à l'épreuve afin d'élucider les différentes problématiques qui seront présentes dans les différents micro-jeux.

L'expérience poussera le joueur à se surpasser.

C'est aussi une expérience compétitive où les joueurs sont en concurrence et qui favorise la formation d'une communauté fidélisée.

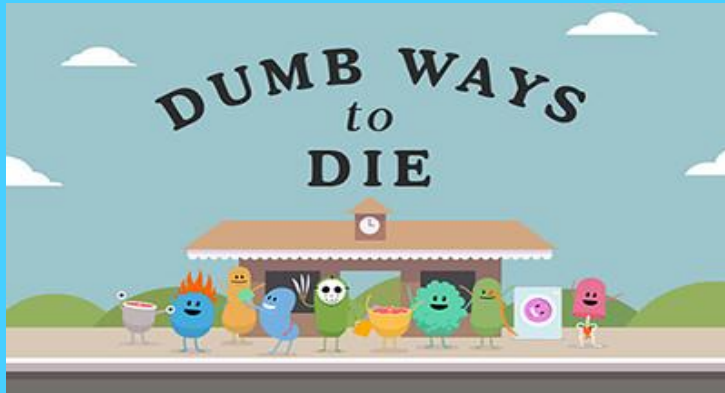
# Références



## Dumb Ways To Die

Ce jeu invite les joueurs à empêcher divers personnages qui apparaissent tout au long de l'aventure, 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.



## Lemmings

Les joueurs contrôlent indirectement les personnages en attribuant occasionnellement un nombre limité d'ordres.

Par conséquent, le joueur doit affiner sa réflexion afin de ne pas garder les lemmings bloqués ou morts.





# Contraintes et Potentiels

## Contraintes

- Réalisation sur portable
- Réalisation de l'expérience utilisateur en adéquation avec le genre du ware
- Réalisation d'une direction artistique en accord avec l'expérience utilisateur



# Contraintes et Potentiels

## Potentiels

- Expérience qui est déjà connue
- Expérience qui pourra durer dans le temps et qui se révèle addictive
- La réalisation sur mobile permet d'attirer de nombreux joueurs et surtout le public visé





# Portée du jeu

Un jeu portable qui va tenter de faire le buzz et visera les adolescents.

Un jeu qui a pour objectif de :

- Perdurer dans le temps
- Permettre la création d'une communauté fidélisée et compétitive.
- Avoir un impact mondial
- Elargir la communauté de joueurs

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

Dans mon jeu, le joueur a pour objectif de protéger son dragueur.

Celui-ci est un dragueur qui va réaliser de nombreux défis 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 qui va tenter au cours des micro-jeux qui sont limités dans le temps de le secourir de ces situations absurdes et/ou d'une mort imminente.

C'est un jeu aux mécaniques simples, mais où leurs maîtrises caractérisent la performance des joueurs tout le long de la partie.

La présence d'un leaderboard permet la création d'une compétition et la création d'une communauté fidélisée et amicale.

# Persona



Les adolescents jouent beaucoup aux jeux vidéos sur mobiles.


La plupart de ces adolescents s'intéressent à des jeux qui sont :

- 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.

PERSONA



Noah Meno  
15 ans, Lycéen, Lyon

« La vie doit être drôle et amusante »

Aisance Numérique4/4

Fréquence d'usage4/4

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- Filer». Aime : -Graphismes simples et épurés  
- Concept humoristique



*Analyse d'adolescents possédant un portable*



*Fruit ninja*



*Angry Birds*



*Maquette/ illustration in-game  
représentation de la vue god view*

# 3C

## Camera

Le jeu possède une caméra fixe et est donc en vue en troisième personne/God view dans un style de jeu 2d.

Les caméras permettent de :

- justifier la direction artistique du projet.
- justifier le gameplay, les mécaniques de mon jeu
- accorder une plus grande interaction entre le joueur et l'environnement



# 3C

## Character



Mon personnage est un humanoïde aux capacités humaines.  
Il représente un dragueur invétéré.

Chaque joueur pourra personnaliser le personnage.

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

Cependant, le joueur se retrouve dans une position extérieure au personnage et incarnera son dieu, son ange gardien.



# 3C

## Controls



*Le projet est réalisé sur mobile.*

**Création d'un jeu mobile qui possède des mécaniques simples et intuitives.**

**Contrôle assimilable facilement.**

**Des inputs aux nombres maxima de 2.**

**Les controls offrent un apprentissage rapide et facile.**

# Direction Artistique



## Analyse de la cible

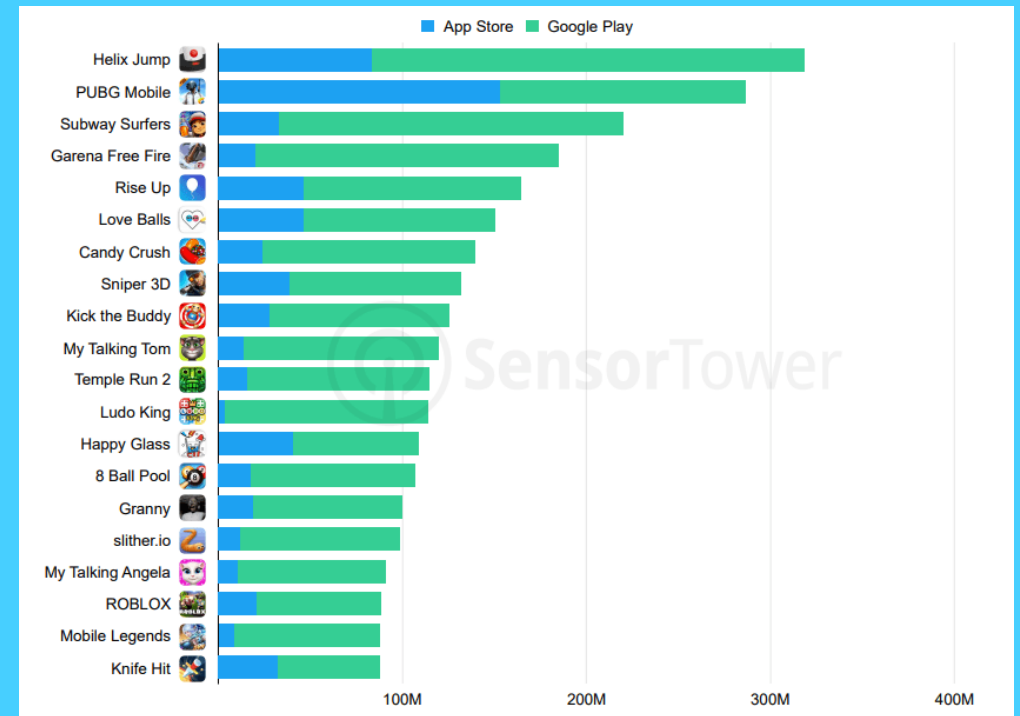
Comme précisé auparavant, je veux produire un jeu qui ciblera les adolescents et plus spécifiquement les adolescents occidentaux.

D'après notre persona, nous devons plutôt établir un jeu qui sera humoristique et plaisant visuellement

Les applications ci-dessus qui sont les plus téléchargées possèdent des graphismes plutôt simples.

Leurs graphismes permettent au joueur d'analyser rapidement la situation.

*Analyse de marché du jeu vidéo mobile*



# Direction Artistique



## MoodBoard





# Direction Artistique

## Titre

Protect Your Womanizer

« Protège ton dragueur »

Rappel de l'ambiance de l'objectif du jeu.

Rappel de l'aspect humoristique du jeu.

Rappel de la position du joueur dans le jeu (position divine/sauveur).

Synthétise le concept du jeu.

## Logo

Rappel de la thématique et du titre.

Rappel aspect humoristique.

Aspect simple et épuré.





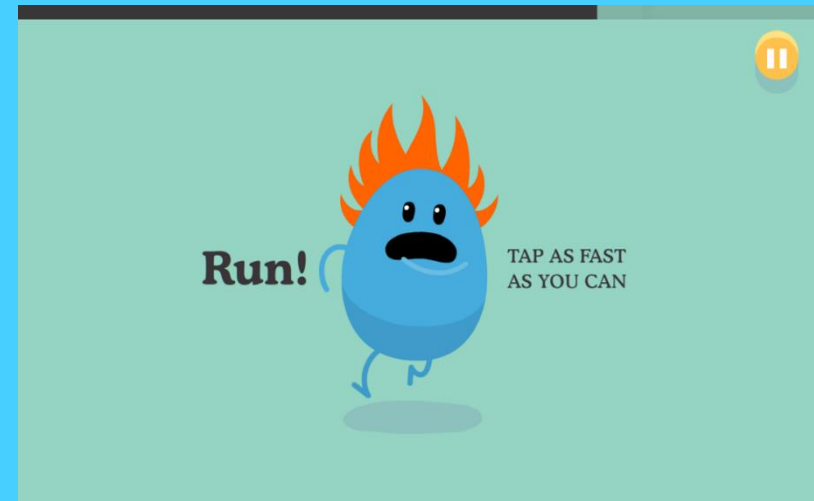
# Direction Artistique

## Références

Gigantic



Dumb ways to die





# Post-Mortem

## Difficultés rencontrées

- Le temps imparti à gérer
- La recherche d'idées qui correspondaient à la cible visée
- La recherche d'analyses de marché du jeu vidéo mobile
- Des animations pas toujours simples à réaliser
- Les feuilles de spritesheet difficiles à implanter dans le code
- La réalisation des différents assets



# Post-Mortem

## Solutions apportées

- Mise en place et respect d'un emploi du temps interne par Trello
- S'imprégner de nombreuses références du genre Ware et de jeux qui plaisent aux adolescents
- Recherche des études sur des sites anglais
- Accorder plus de temps à la réalisation des animations
- Utilisation de Texturepacker pour permettre d'importer les sprites dans la programmation
- Chercher et trouver des références artistiques pour la conception des assets



# Conclusion

C'est une expérience enrichissante qui m'a plu et m'a conforté dans mon choix de vie professionnelle.

Et je vous remercie pour votre soutien tout au long de l'année.