



# Projet: CYBERWARE

Mathieu CABOT

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

# Sujet

- Concevoir un **jeu WARE** pour mobile comprenant **6 micro-jeux**.
- **Réactualiser** le genre et de se positionner comme modèle de référence.
- **3 micro jeux jouable** prêt à être importé.
- Direction créative orientée vers un contenu fort en **incarnation** et en **immersion**.



# Cible

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).

Contexte de jeu:

- Dans les transports en commun.
- Pendant les pauses dans la journée.
- etc..

Notre cible jouera pendant ce moment de disponibilité, ce qui veut dire que sa session de jeu peut-être interrompu à n'importe quel moment.



# Technologie

Format d'écran universels **16:9** car même si aujourd'hui ce n'est pas le plus populaire au près de notre cible, c'est le plus accessible.

Car les autres smartphones ayant un format différent (18:9 ; 17,5:9 ; etc...) peuvent **adapter automatiquement** le format natif d'un(e) application / jeu au format de l'appareil.

L'utilisation d'un smartphone implique également un **design UI propre aux mobiles** ( développé plus en détails dans la partie 3C ).



# Définition de l'Expérience Utilisateur

Je voulais que mon expérience de jeu s'apparente à celles de “Wario Ware” et de “Game Soup”, mais avec un aspect **plus communautaire et compétitif**.

Notre cible jouera au jeu durant c'est tant de disponibilité pour **passer le temps**. Cela veut dire qu'il faut que l'**intensité de jeu** soit suffisamment **élevée** pour le **maintenir dessus**.

Prévoir le fait que la session de jeu peut être **interrompu à tout moment**.  
(évité de faire un jeu basé sur la narration)



# Concept

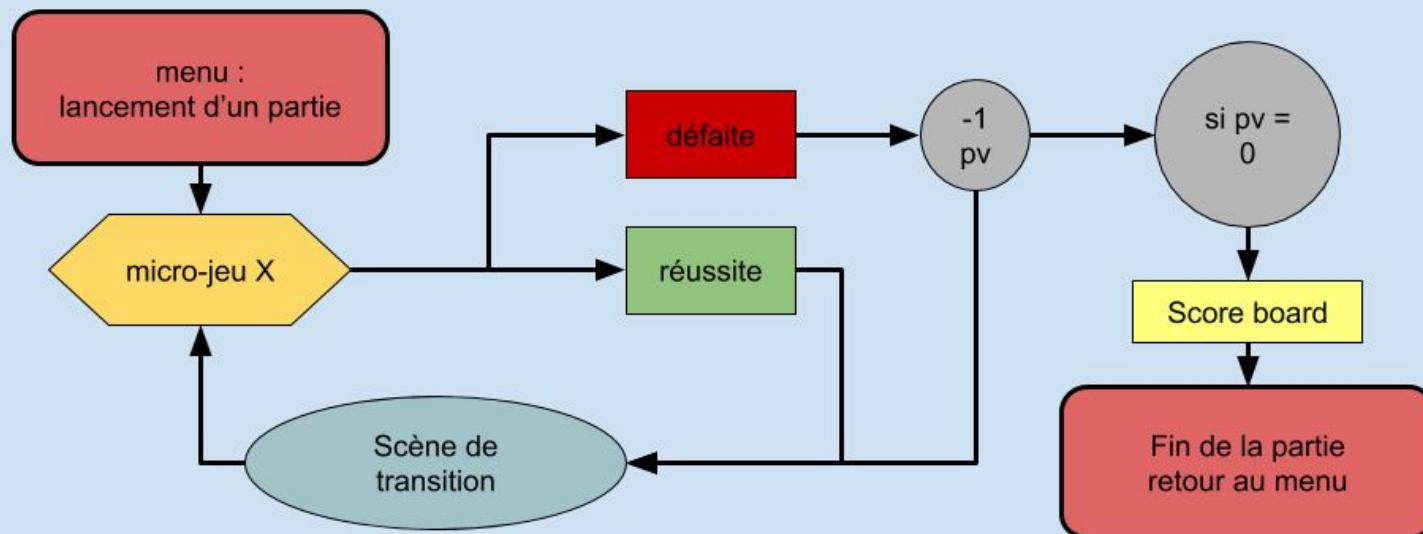
Durant le temps de session de jeu, le joueur se transforme en un hacker qui n'a qu'un seul objectif, pirater le plus grand nombre de système informatique. Pour cela, il devra réussir des mini-jeux qui se succéderont, tout en sachant que plus il en réussira, plus il sera difficile de continuer, car le temps limité de chaque mini-jeux se verra être amoindris tous les 6 micro-jeux réussis.

Si il échoue à un micro où alors qu'il n'a pas pu le finir dans le temps imparti, il se verra retirer point de vie. Au bout de 3 points de vie retirer, la partie est terminée.

Alors, un ratio sera calculé entre le nombre de micro-jeux réussi et le temps que le joueur a passé à les faire, ceci dans le but de générer un score global de la session de jeu.

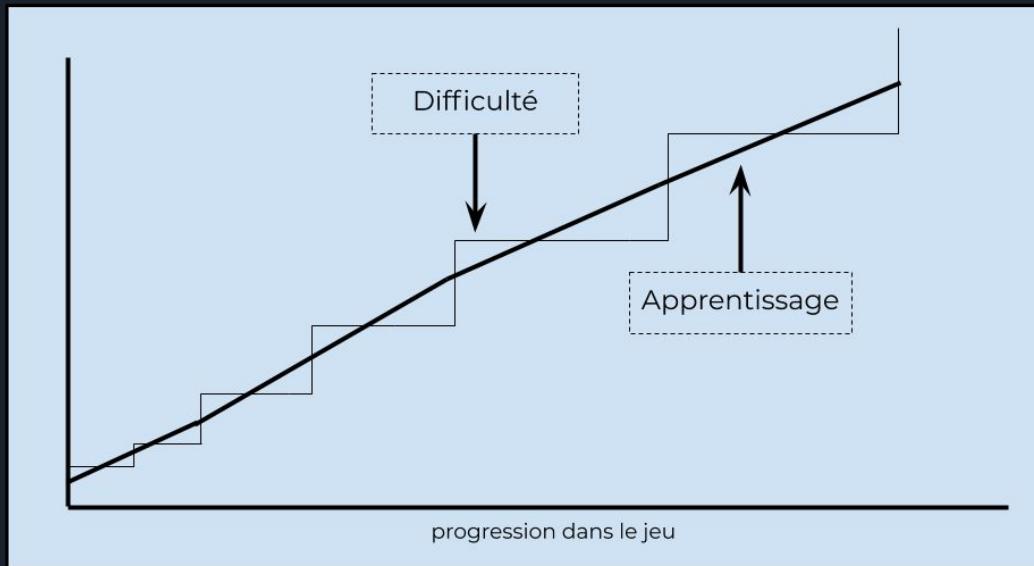
# Concept

## PHASE IN-GAME



# Concept

Etant donné que la difficulté augmente par palier (tout les X mini-jeux, le chrono réduit), le joueur se sentira dépassées par moment, ce qui le pousse à apprendre de nouvelles techniques pour toujours plus optimiser son temps.





# Concept

À chaque fin de partie, le **score du joueur s'affichera** et lui proposera de le **partager sur les réseaux sociaux** (ex: Facebook, Twitter, etc....) ce qui a **plusieurs avantages** :

- Cela permet de mettre en compétition amicale le joueur avec ces amis.
- Augmente la visibilité du jeu (publicité gratuite).

Système de saisons, avec des rangs qui seraient réinitialisés toutes les X semaines.

Renouveler la liste des mini-jeux présents dans le jeu toutes les semaines.

Ajouter au jeu de bases des mini-jeux saisonniers et/ou événementiel (Ex: Halloween, Noël, etc).



# 3C

## DESIGN UI:

Un smartphone se tient d'une certaine manière qui fait que l'on a des zones plus difficiles d'accès que d'autres sur l'écran.

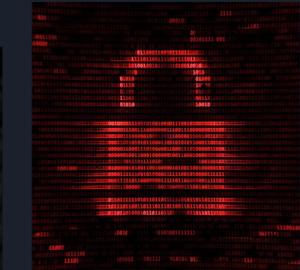
Plan de l'écran en respectant cette contrainte.  
(Mon jeu se jouera avec le téléphone en mode verticale)



# DA



```
// local config = {url: "http://www.comcast.net"}  
// script src="http://www.comcast.net"  
// Function logged  
// src<script>src</script>  
// Function logged  
// src<script>(function() {  
// src<script>src</script>  
// Function logged  
// src<script>src</script>
```





# Direction Artistique

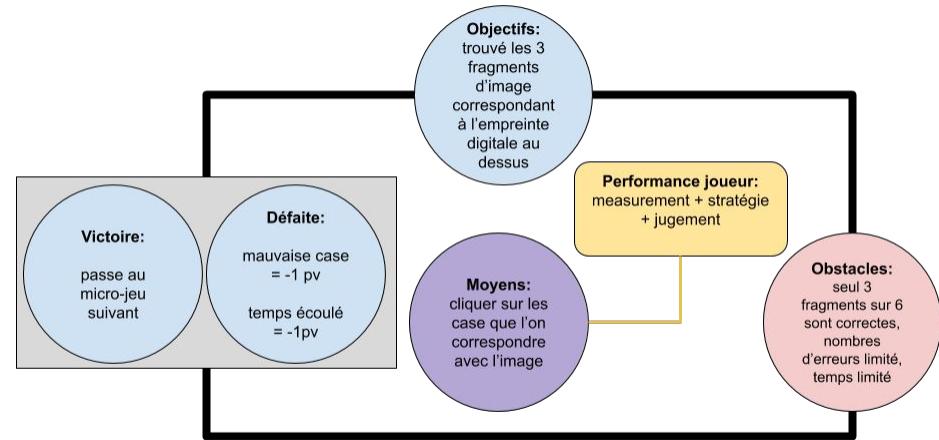
le logo

Univers graphique de type Glitch VHS avec “aberration chromatique”.





## FINGERPRINTS

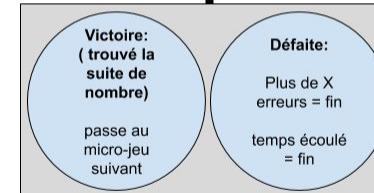
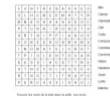


Une empreinte de doigts apparaît à l'écran, votre objectif est de retrouver les 3 fragments de cette image parmi les 6 proposés. si vous sélectionnez un mauvais fragment, cela vous élèvera 1 pv et vous fera passer au micro-jeu suivant. Vous devrez réaliser tout cela durant le temps imparti.

## CODE-FINDER



inspiration: jeu "trouver les mots"



**Objectifs:**  
trouvé la suite de nombres demander dans le tableau avant la fin du temps imparti

**Performance joueur:**  
measurement + précision + réflexes + timing + stratégie

**Moyens:**  
mise en évidence des nombres que l'on regarde

**Obstacles:**  
Toutes les X secondes, les nombres du tableau changes

Un tableau de nombres apparaît à l'écran, l'objectif est de trouver la série de nombres juste au-dessus (en rouge) dans le tableau dans le temps imparti. Si l'on se trompe, l'objectif ainsi que les nombres dans le tableau changent. Le tout étant fait dans le temps imparti du micro-jeu.

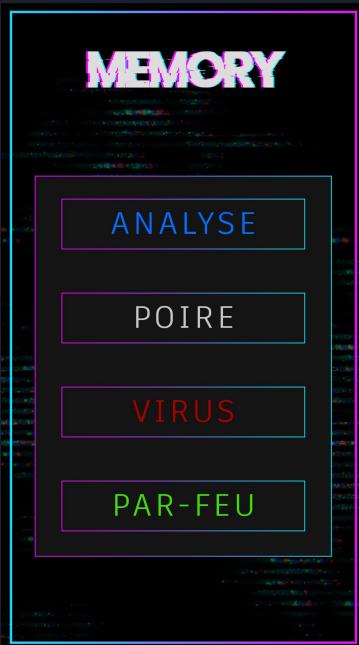
The diagram illustrates the flow of the Memory game. It starts with a title 'MEMORY' at the top left, followed by two screens showing the game interface. The first screen shows four words: ANALYSE, POIRE, VIRUS, and PAR-FEU. The second screen asks 'Lesquels de ces mots ne faisait pas partie de la liste?' with a timer at 00:009:515. Below the question are five options: virus, banane, code, par-feu, and validé. A large bracket on the right side of the screens points to a central box labeled 'inspiration : memory'. This box branches into several outcome nodes:

- Objectifs:** mémorisé les informations qui apparaissent pendant quelques secondes puis répondre à la question
- Performance joueur:** mémoire + réflexes + stratégie
- Moyens:** on pourra cliquer sur réponse que l'on veut sélectionner puis valider
- Obstacles:** Notre capacité à mémoriser une information et à faire le bon choix parmi des réponses similaires

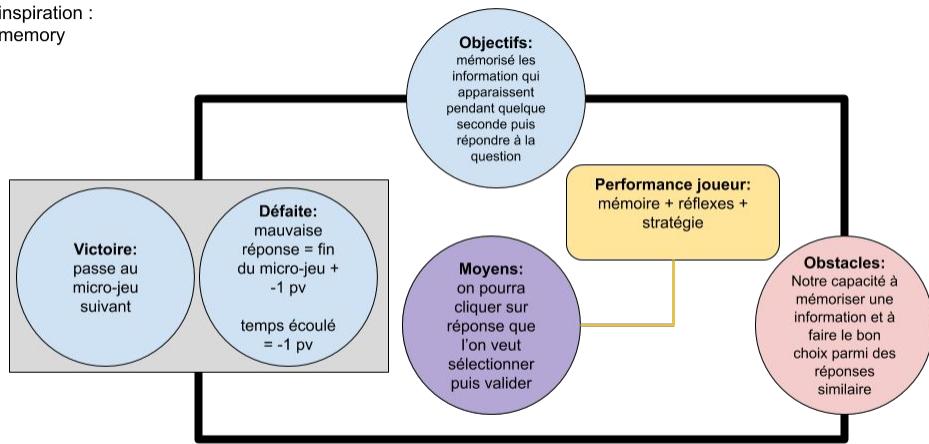
Below the flowchart, a descriptive text explains the game mechanics:

En premier temps, des mots apparaissent à l'écran, puis quelques secondes plus tard un nouvel écran apparaît puis nous pose une question en rapport avec les informations présentes sur l'écran d'avant. À ce moment là, on doit choisir nos réponses parmi celle proposée puis validée dans le temps imparti.

## MEMORY



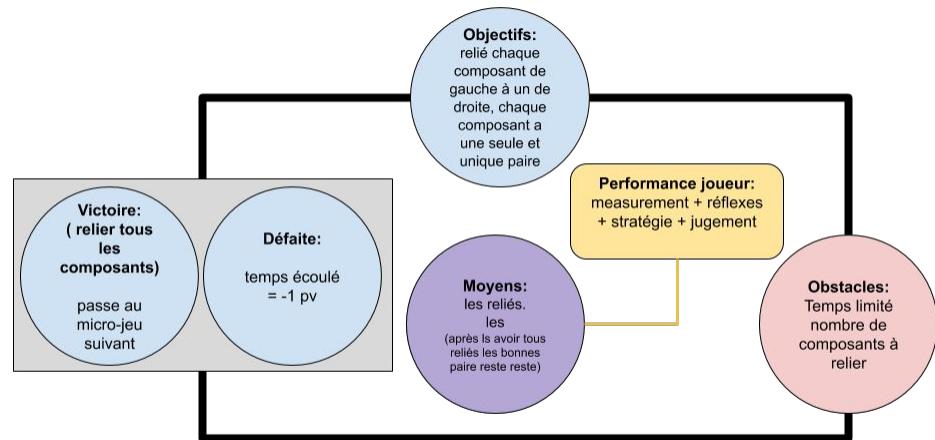
inspiration :  
memory



En premier temps, des mots apparaissent à l'écran, puis quelques secondes plus tard un nouvel écran apparaît puis nous pose une question en rapport avec les informations présentes sur l'écran d'avant. À ce moment là, on doit choisir nos réponses parmi celle proposée puis validée dans le temps imparti.



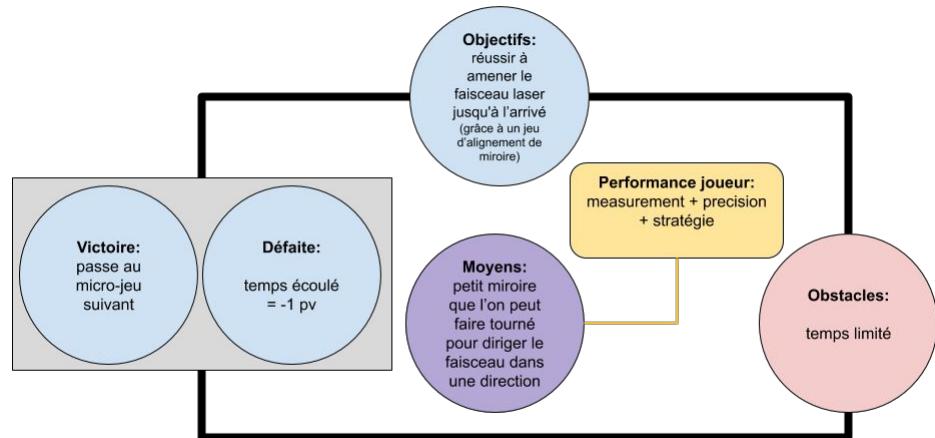
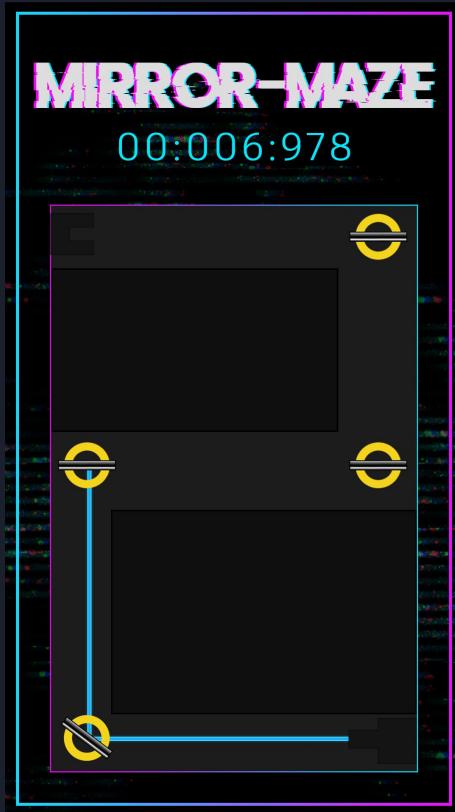
## BI-CONNECT



Un cadre avec à l'intérieur, 4 composants à droite et 4 à gauche apparaît, l'objectif est de relier les paires entre elles via un câble. Une fois tous les composants reliés, le câble reste entre les bonnes paires et disparaît avec les mauvaises, il ne vous reste plus qu'à continuer de relier les composants restant pour essayer de trouver les bonnes paires. Le tout étant fait durant le temps imparti, sinon cela vous fait perdre une vie.



## MIRROR-MAZE



Mirror-Maze, votre objectif est d'amener un faisceau de lumière jusqu'à l'arrivé, pour cela vous avez a disposition des petit miroir pivotable capable de rebondir le faisceau sur lui et donc de lui faire changer de direction. Tout cela doit être accompli dans les limites du temps imparti.



## PASSWORD

**PASSWORD**

00:006:978

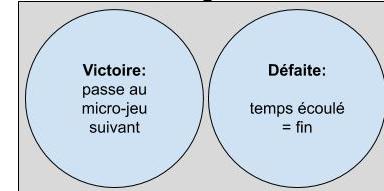
|   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| K | J | L | M | A | W | E | S |
| O | C | W | J | J | S | D | A |
| M | O | R | P | H | B | Y | P |
| G | C | E | D | O | K | G | H |
| V | B | B | D | U | T | X | W |
| B | T | Y | Z | P | E | R | S |

**STOP**  
/!\

inspiration: machine à sous



**Objectifs:**  
Formé le mot  
en alignant  
toutes les  
bonnes lettres  
dans le temps  
imparti



**Performance joueur:**  
measurement + precision  
+ reflexes + timing

**Moyens:**  
Cliquez sur le  
bouton pour  
stopper la  
colonne

**Obstacles:**  
vitesse de  
défillement des  
lettres.

Plusieurs colonnes de lettres défilent sur l'écran, sur chacune d'entre elles se trouve une lettre en rouge, votre objectif est d'appuyer sur le bouton stop quand la lettre rouge passe dans la zone bleue dans le but de passer à la colonne suivante. Plus vous vous rapprochez de la fin, plus les colonnes défileront vite, dans le cas où vous appuierez sur le bouton stop alors que la lettre rouge est en dehors de la zone bleue, cela vous rétrogradera à la colonne précédente.