

Mathieu, CABOT  
GDA

# Projet:

# CyberWare

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



# SOMMAIRE

Cadrage : **P3/P4/P5**

Analytique : **P6/P7**

Expérience utilisateur : **P8**

Concept : **P9/P10/P11/P12**

3C : **P13/P14**

Art : **P15/P16**

# Cadrage:

## SUJET:

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.

## CONTRAINTEs:

- Jeu de type « **Ware** » pour mobile.
- **Réactualiser le genre** et de se positionner comme modèle de référence.
- Proposer du **contenu de qualité** qui saura **faire du « buzz »** (thèmes et **propos singuliers qui attisent la curiosité**) afin de générer une communauté en compétition amicale et fidélisée.
- Direction créative orientée vers un **contenu fort** en incarnation et en **immersion**.
- Échéance se situe à 4 semaines.

## ANALYSE DE LA 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).

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

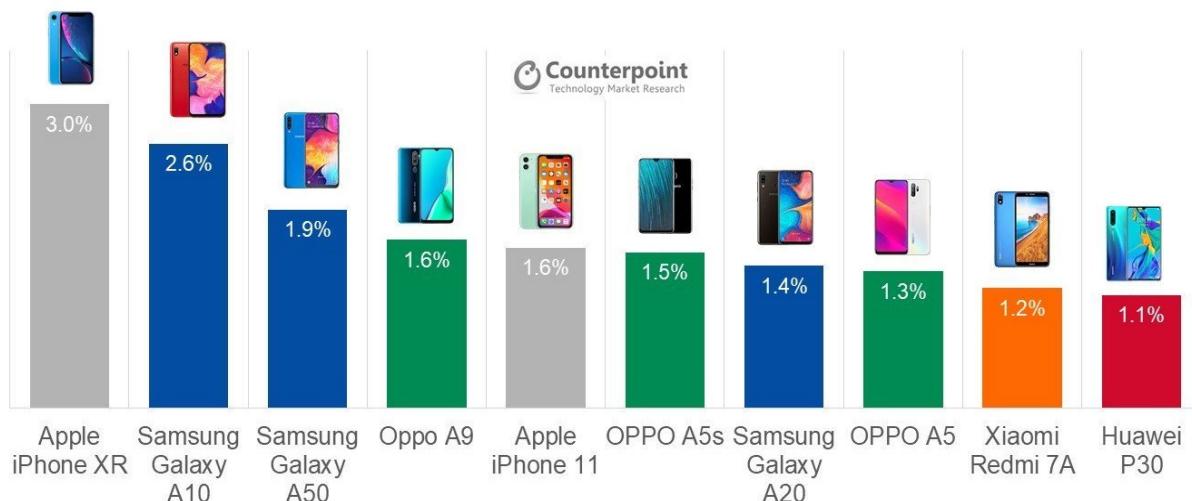
Donc si narration il y a, faire une histoire non linéaire qui peut être interrompu/commencé a n'importe quel moment.

## LA PLATFORME/TECHNO:

L'une de nos contraintes est que le jeu doit être conçu pour un smartphone, ce qui amène quelques réflexions. Quel format d'écran choisir ? Quels sont les inputs disponibles nativement sur un smartphone ? Qu'est-ce que cela implique d'utiliser un smartphone ?

### Quels format d'écran choisir ?

Pour répondre à cette question, j'ai fait des recherches sur les smartphones qui possédaient les plus grosses parts du marché du mobile en 2019. Et comme cela où je suis arrivé sur le site Frandroid qui a repris le bilan de la société «Counterpoint» qui a dégagé les 10 smartphones ayant les plus grosses part du marché.



Source : [https://www.frandroid.com/produits-android/smartphone/654744\\_classement-smartphone-q3-2019](https://www.frandroid.com/produits-android/smartphone/654744_classement-smartphone-q3-2019)

Ses statistiques m'ont permis de me rendre compte que tous les smartphones présents dans la liste avaient tout, sauf un format d'écran 16:9 (format vers lequel je comptait me diriger).

Alors que j'allais rechercher qu'elle était le format le plus populaire actuellement, je me suis rappelé que mon smartphone était en 18,5:9 et que toutes mes applications (populaire comme celles de niche) s'adaptent parfaitement au format de mon écran. Après quelques nouvelles recherches, j'ai compris que les smartphones adaptaient automatiquement les applications conçues pour du 16:9 au format de l'appareil. Ce qui me permet donc d'utiliser le format universel, autrement dit le format 16:9.

# Quels sont les inputs disponibles nativement sur un smartphone ?

Nous avons toutes sortes de moyens d'interagir avec nos smartphones, je les ai répertoriés ci-dessous sous la forme d'une liste.

- L'accéléromètre.
- L'écran tactile.
- Le microphone.
- Le capteur de lumière.

## Qu'est-ce que cela implique d'utiliser un smartphone ?

Le smartphone demande une réflexion à part entière sur comment l'utiliser dans le cadre d'un jeu vidéo ?

Si l'on doit rajouter des inputs visibles à l'écran (comme des boutons), on ne peut pas les mettre n'importe où. Car 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.

En partant de ce principe, j'ai établi un plan de l'écran en respectant cette contrainte. (Mon jeu se jouera avec le téléphone en mode verticale)



# Analytique:

## LA NOTION DE « WARE »:

En référence au jeu Nintendo « WarioWare », la notion de « Ware » est utilisée pour désigner un ensemble de jeux, généralement courts voire très-courts (micro jeu) intégrés les uns à la suite des autres pour constituer des niveaux et dont l'expérience, la complexité, les thématiques abordées, la direction artistique diffèrent selon l'intention (ludique, récréative, compétitive, sérieuse, séparatrice, etc.), le support (intégrés au sein d'un autre jeu ou jeu à part entière).



## CARACTERISTIQUES:

Après avoir analysé les micro-jeux de WarioWare et d'un autre jeu très similaire appeler Game Soup.



J'ai cherché à identifier les caractéristiques de leurs mini-jeux respectifs afin d'en extraire une recette pour par la suite pouvoir concevoir les miens.

### Voici donc ce que j'ai trouvé :

- Micro jeu très court qui demande une **grande attention pendant ces quelques secondes**.
- Les micro jeu ne sont pas difficile en soi, ce qui **ajoute de la complexité** c'est le fait que l'on est un **temps limité** pour le faire.
- Chaque micro-jeu est espacé d'une **scène de transition** qui sert de **phase de repos cognitif** (obligatoire étant donné la concentration demandée dans chaque micro-jeu).
- Chaque micro-jeu exploite une **capacité cognitive différente** (ou alors l'exploite différemment).
- Il n'y a **pas ou peu de narration** (cela permet amélioré la rejouabilité).
- De ce que j'ai compris, on ne **peut pas gagner**. La partie s'arrête lorsque le joueur a perdu tous ces points de vie.
- Le joueur affronte la machine, a force de perdre cela suscite chez lui un **dépassement de soi**.

# Expérience Utilisateur:

## CARACTÉRISTIQUES:

Je souhaiterais que mon expérience s'apparente à celle du jeu «game soup» mais avec une dimension compétitive et ce classement en plus.

Étant donné que notre cible jouera au jeu durant c'est tant de disponibilité pour passer le temps. Cela veut dire qu'il faut que le jeu soit suffisamment intense pour le maintenir dessus, mais aussi prévoir le fait que la session de jeu peut être interrompu à tout moment.

Pour anticiper cette dernière, je me suis interdit de faire jeu basé sur une narration, car cela pourrait être répétitif à termes de refaire en boucle le même scénario.

Ensuite, pour inciter le joueur à y rejouer, il faut que la difficulté soit bien équilibrée, de manière à ce qu'il soit constamment obligé de se dépasser.

Ce qui après s'être surpassé, le rendra fière du travail qu'il aura accompli, ce qui le mettra en quête de reconnaissance sociale.

Et donc à la fin de chaque partie, on pourrait proposer au joueur de partager son score sur les réseaux sociaux afin de satisfaire cette reconnaissance.



# Concept:

## SYNOPSIS:

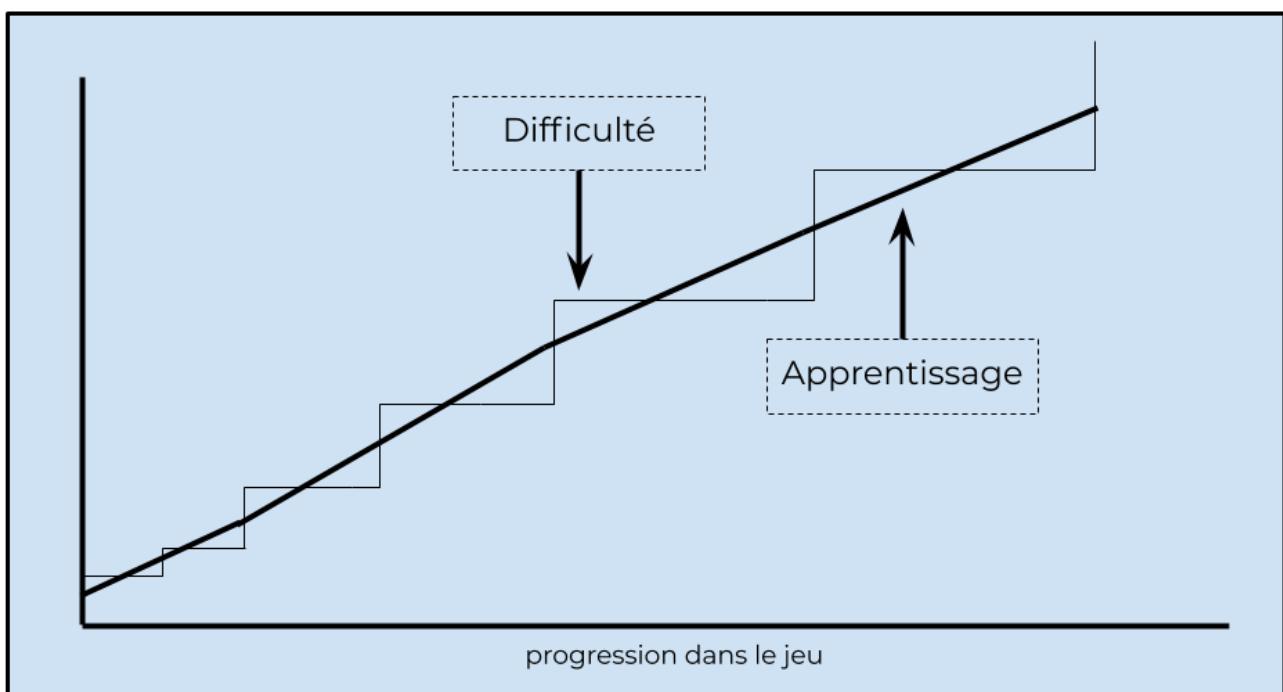
Durant le temps de session de jeu, le joueur se transforme en un hacker qui n'a qu'un seul objectif, pirater le plus grand nombre de système informatique. Pour cela, il devra réussir des mini-jeux qui se succéderont, tout en sachant que plus il en réussira, plus il sera difficile de continuer, car le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

Si il échoue 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 point de vie retirer, la partie sera terminée.

Alors, un ratio sera calculer 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.

## PROGRESSION DU JOUEUR:

Étant donné que la difficulté augmente par palier, le joueur se sentira parfois dépassés, ce qui provoquera chez lui une volonté de dépassement de soi et lui permettra donc d'apprendre progressivement sans jamais se lassé.



## MOTIVATION DU JOUEUR:

Ce que motivera le joueur à continuer de jouer, c'est sera son envie de toujours vouloir améliorer son score et donc d'aller toujours plus loin dans la difficulté (dépassemement de soi).

De plus, les micro-jeux s'enchaîneront rapidement avec seulement en temps de transition entre chaque de seulement 5 secondes. Ce qui permet de le maintenir focalisé sur le jeu et donc d'ignorer ce qui se passe autour de lui.

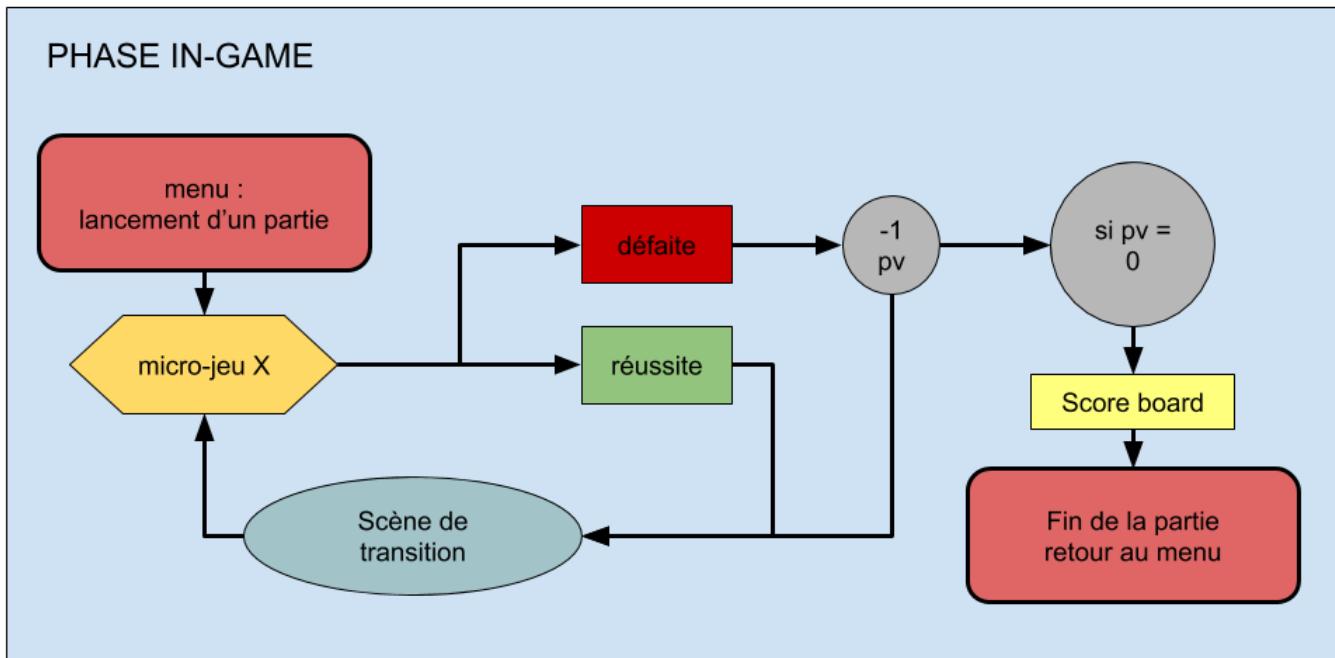
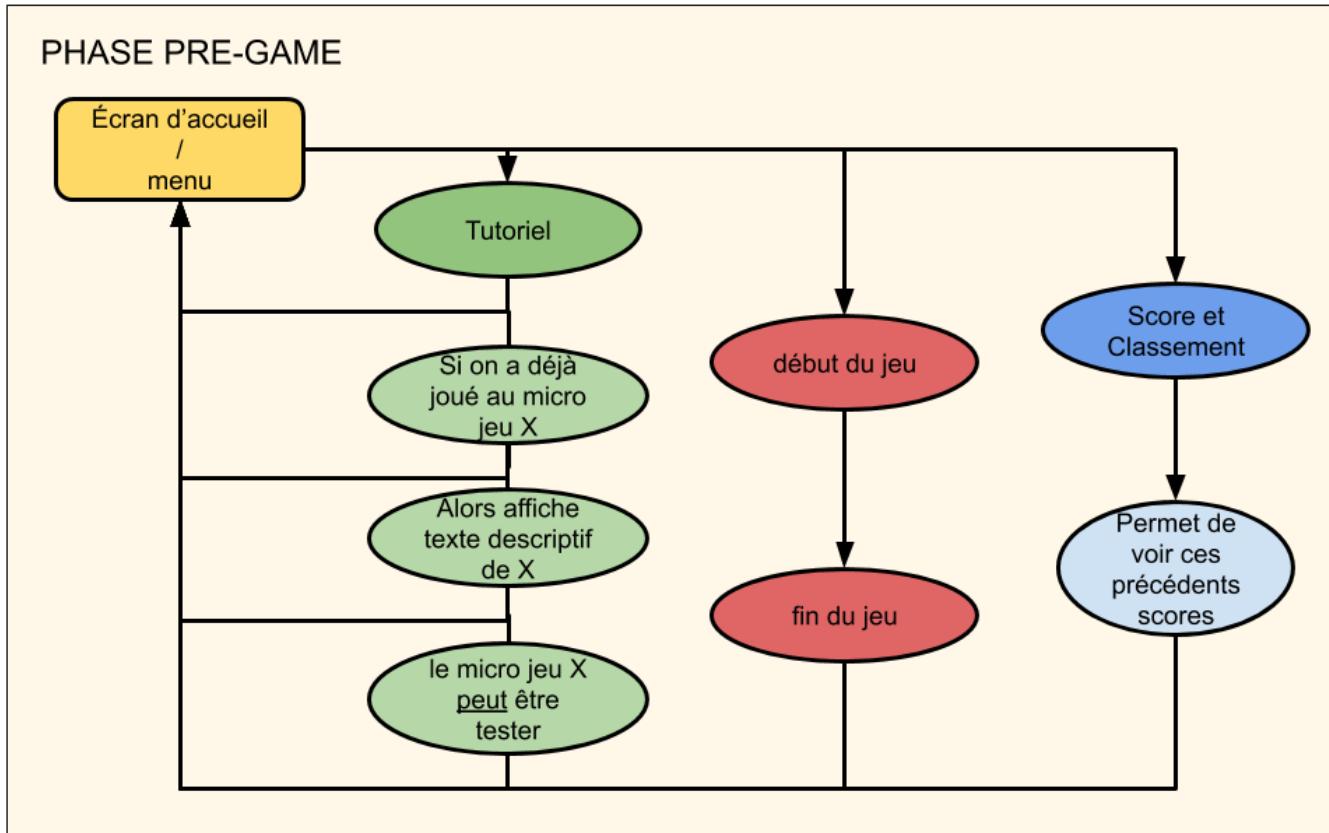
Ces 5 secondes de transition serviront de phase de repos cognitif et ainsi permettront d'éviter d'épuiser le joueur durant les sessions de jeux.

## FIDÉLISÉ LE JOUEUR:

Pour construire une **communauté stable et durable** autour du concept, j'ai pour cela plusieurs solutions:

- 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 permettra de mettre en compétition amicale le joueur avec c'est ami, de plus cela permettra d'augmenter la visibilité du jeu (publicité gratuite).
- Tout le score accumulé durant la semaine, se verra **remis à zéro** à la fin de cette dernière. Cela permettra que le joueur n'atteigne jamais la fin du jeu et donc minimisera les risques que le jeu soit délaissé.
- On pourrait aussi changer la liste des mini-jeux présents dans le jeu toutes les semaines afin de toujours **éviter la lassitude**. En plus de cela, on pourrait ajouter au jeu de bases des mini-jeux saisonniers et/ou événementiel (Ex: Halloween, Noël, etc).

# SCHÉMA:



## CHEMINEMENT DE CRÉATIF:

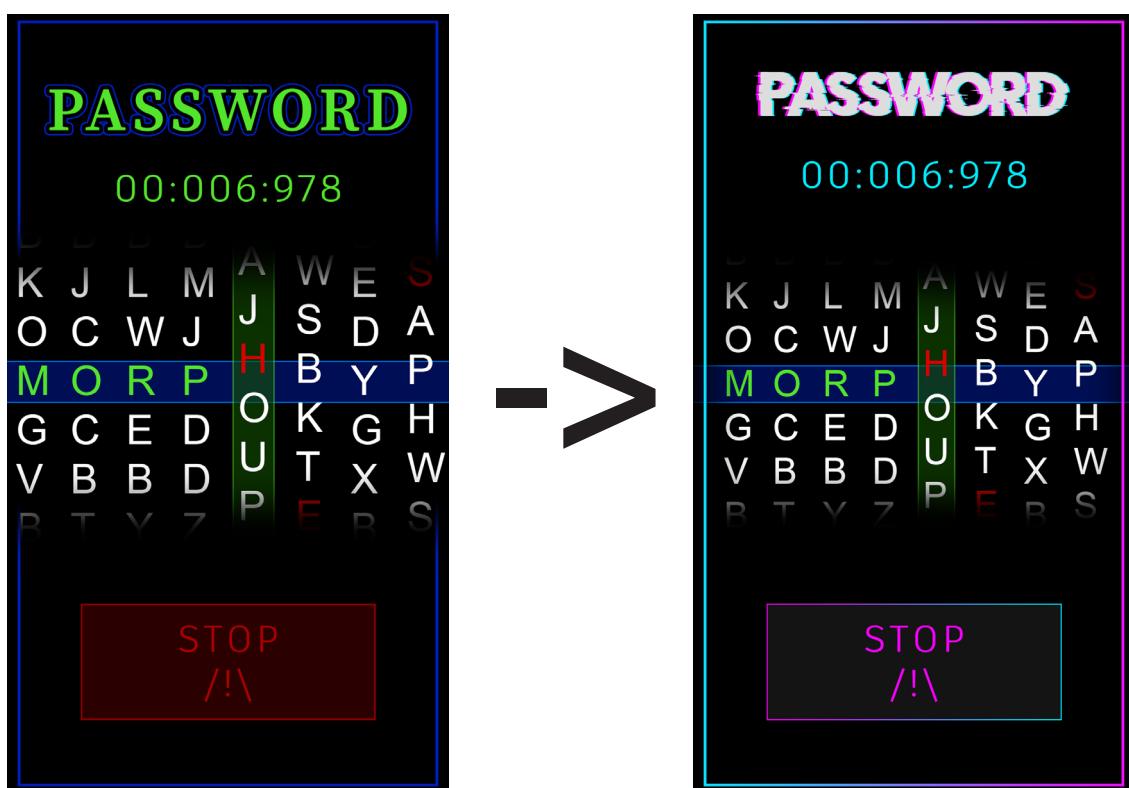
Pour créer ce concept de jeu Ware, j'ai tout d'abord eu l'idée de mon thème (qui est l'hacking). À la suite de cela j'ai imaginé avec des schémas OCR les différents mini-jeux qui le composent. Puis, je suis passé à la réalisation de prototypes visuels afin de m'assurer de leurs viabilités au sein d'un jeu mobile.

Ensuite était venu le temps de leurs données un cadre, un contexte. C'est alors que j'ai conçu le concept du jeu (voir synopsis).

C'est à ce moment que je me suis inspiré de Wario-Ware et de Game Soup, deux jeux qui se ressemblent que je trouve très réussi.

Mais afin de m'approprier ce concept qui est les jeux Ware, j'ai pris la décision du ne pas avoir d'environnement au sein de mon jeu, un peu à la manière de Docteur Kawashima. Autrement dit, dans mon jeu aucun élément ne représente quelque chose de réel, c'est uniquement du figuratif tout comme les mini-jeux de docteur Kawashima sur Nintendo DS (et aussi sur Switch).

Maintenant que j'avais le concept et les micro-jeux, il me reste plus que la DA. J'ai commencé par l'élaboration d'un logo (infos supplémentaires du PDF qui lui est dédié), une fois cela fait, j'ai appliqué son style graphique sur tous mes micro-jeux tout en prenant quelque liberté par moments pour garder une bonne lisibilité.



# 3C:

## CAMERA:

Mon concept est donc un jeu à la première personne car le joueur incarne le personnage. Visuellement, mon jeu n'est qu'une interface.

## CONTROL:

Les moyens d'interaction avec le jeu sont principalement des cliques (touch sur tactile), éventuellement aussi des « cliquez glissez ».

## CHARACTER:

En jouant au jeu, le joueur se transforme un hacker et c'est donc lui le personnage.

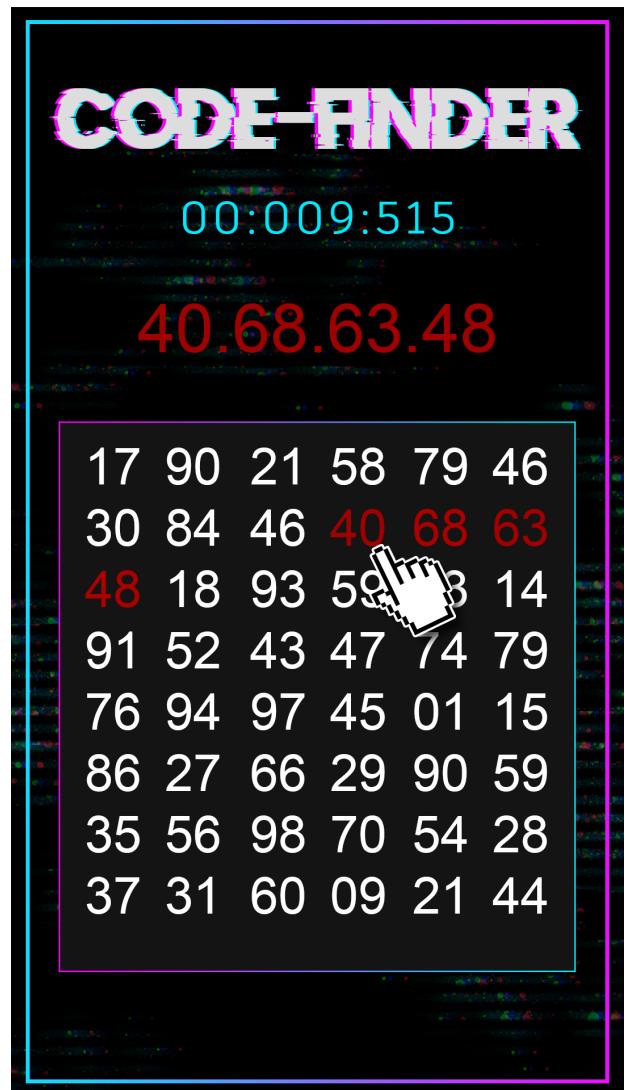
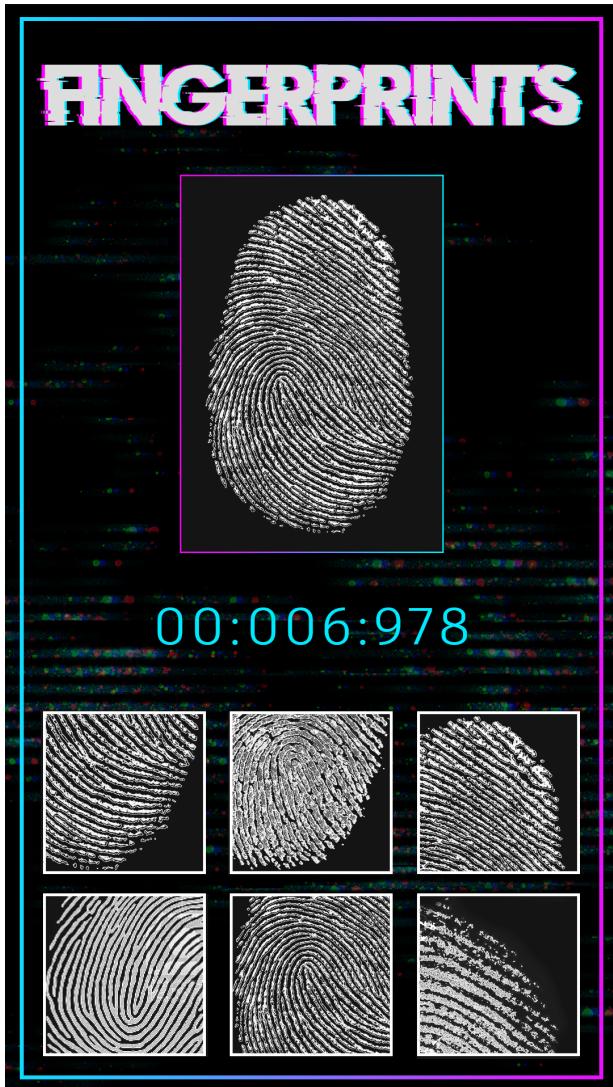
## DESIGN UI:

si l'on doit rajouter des inputs visibles à l'écran (comme des boutons), on ne peut pas les mettre n'importe où. Car 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.

En partant de ce principe, j'ai voici un plan de l'écran en respectant cette contrainte. (Mon jeu se jouera avec le téléphone en mode verticale)



**Exemple d'interface mis en place durant les micro-jeux.**  
(le jeu en lui même est une interface)



# Art:

## ANALYSE DU PUBLIC LIÉ AU CONCEPT:

Mon concept étant très simple, il permettra d'être compris par le plus grand nombre et ainsi, il pourra donc touché plus de monde.

## MOODBOARD:



## **SYNTHÈSE DE L'UNIVERS GRAPHIQUE:**

Univers graphique de type VHS Glitch avec beaucoup de magenta et de cyan pour contrasté avec le fond sombre.

Pour en ce qui concerne l'interface, j'ai privilégié une interface avec uniquement les éléments nécessaire au bon fonctionnement du jeu, tout comme les logiciel de hack qui privilégie l'aspect fonctionnel avant tout.

Mot clé de la DA: fonctionnel, anonymat, couleur vive, data, variables, hacking, simple, glitch,

### **Le logo:**

Étant donné que le logo représentera le jeu dans les murs d'applications sur le téléphone de l'utilisateur, il doit pouvoir se démarqué parmi le logo des autres applications.



Sur certaines images du moodboard il y a un effet glitch, cet effet visuel crée volontairement déchirure dans l'image, ce qui est peu conventionnel parmi les logos d'applications. Ce qui veut dire qu'un logo ayant ce style se démarquera visuellement parmi les autres. (Pour en savoir plus sur le logo, regardez le PDF qui lui est dédié)