



Black & Ware

PROJET DE PRODUCTION BACHELOR 1 GAME DESIGN, ETPA RENNES 2019-2020

Néo Joly | Game Design B | Mai-Juin 2020

Cadrage

Le sujet de cette production est de créer un jeu, incluant 6 micro-jeux, de type « Ware » pour mobile afin de réactualiser le genre. Pour ce jeu, le studio veut cibler les adolescents européens/occidentaux, profilés comme joueurs enthousiastes « Time-Filler ». La technologie utilisée sera le moteur de jeu Phaser 3, exploitant le langage de programmation JavaScript principalement, mais également de l'HTML et du CSS.



Analytique

Le jeu de type « Ware » le plus connu et qui correspond le mieux à ce genre est la série des jeux « Wario Ware ». Cette série inclut des centaines de micro-jeux loufoque d'environ 5 secondes, comprenant également des scènes coupées d'une histoire. Les jeux de type « Ware » sont souvent assimilés au type « Party Game » qui est le genre connexe le plus référant. Dans les autres jeux que nous pouvons citer, il y a également la série des « Mario Party », qui, en dehors de son système de plateau en tour par tour, propose des mini-jeux entre chacun de ces tours, cependant un peu plus longs, pouvant aller de 5 secondes à une minute environ, certains dépendants de la performance des joueurs (ou de l'IA). Les autres jeux du type pouvant être cités sont « Crash Bash », « Lapins Crétins », « Sonic Shuffle » ou encore « Wii Party ». Un « Party Game » est défini comme un jeu simple, rapide, accessible à un public familial, amusant, et où souvent le joueur est un élément du gameplay (mimer, chanter, grimacer, dessiner, deviner, courir...).



Expérience utilisateur

Black & Ware est un jeu « Ware » tout public, visant principalement les adolescents européens/occidentaux, qui apporte une expérience solo individualiste. Dans ce jeu, il est question de 6 micro-jeux qui ne prennent pas beaucoup de temps (10 secondes, time-fill), mêlant des capacités cognitives de réflexes et de rapidités, nécessaires afin de progresser dans l'avancée du jeu.

Au niveau de la portée du jeu, elle est axée pour correspondre au persona cité ci-dessus, mais le jeu peut très bien convenir et plaire à des personnes de tout âge.

Pour l'aspect graphique, je me suis inspiré de Hollow Knight, mais tout en gardant l'idée de monochrome minimaliste, noir & blanc avec des nuances de gris, comme l'aspect simpliste de Yasuhati (bien que plus élaboré) ou Scream Go Hero. Je voulais que cela reste simple visuellement, qu'il n'y ait pas besoin de trop réfléchir au niveau des visuels car il faut que l'œil s'adapte rapidement à la situation.

Quant aux contraintes, il faut des touches assez simples, avec 2 inputs maximums, mais il faut également une interface assez lisible et aérée afin de ne pas perdre le joueur, mais aussi pour que l'œil s'adapte, comme dit précédemment.



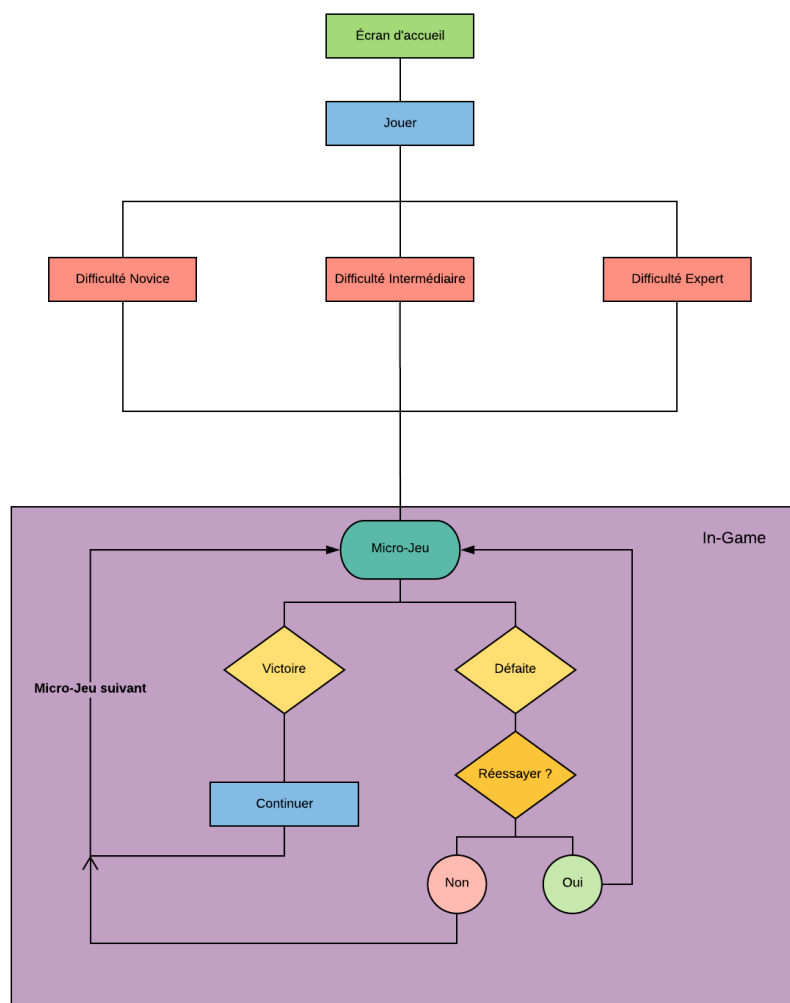
Concept

Black & Ware est un jeu en noir et blanc, avec des nuances de gris, dans lequel le joueur progresse dans 6 différents micro-jeux mêlant réflexes, rapidité et réflexion. Le joueur incarne une sorte de pantin visible dans le premier jeu, qui va devoir passer par les 6 micro-jeux afin de s'échapper de sa dimension pour rejoindre la tranquillité. Le joueur commencera donc sur l'écran d'accueil, dans lequel il choisira sa difficulté ; il s'agit ici d'empêcher la frustration du joueur (s'il trouve cela trop simple ou difficile) en lui laissant la liberté de choisir son niveau. Plus le joueur choisit difficile, et plus il y aura de fonctionnalités supplémentaires (ex : blocs qui bougent, trous, pièges...).

Puis vient la phase du jeu, les principes étant différents selon celui-ci, tous durant 10 secondes. Une fois la partie terminée, il y a deux issues :

- Le joueur gagne. Un écran de victoire s'affiche et le joueur peut cliquer sur « continuer » pour passer au micro-jeu suivant.
- Le joueur perd. Un écran de défaite s'affiche et le joueur a le choix, soit de réessayer et dans ce cas-là il recommence le jeu, soit de ne pas réessayer et de passer au micro-jeu d'après.

Enfin, ceci se répète jusqu'à ce que le joueur ait joué aux 6 micro-jeux, signant la fin de la partie. Ainsi on peut voir ci-dessous le schéma de game flow représentant une partie idéale :



3C / UI

Les contrôles, la caméra et les personnages sont indépendants à chaque micro-jeu. L'interface commune au 6 micro-jeux sera le fait de ne contenir que du noir, blanc et gris. Le background sera un fond animé de formes abstraites en gris foncé sur fond gris clair floutés, se voyant plus ou moins selon le micro-jeu.



De plus, le chronomètre sera affiché en haut à gauche de chacun des micro-jeux, indiquant au joueur le temps restant pour finir ceux-ci.



Avant que le jeu commence, un décompte s'effectuera dans un rond noir, afin de laisser 3 secondes de préparation au joueur : le rond du 3 cache presque tout l'écran, celui du 2 est plus petit (et une opacité plus faible) et laisse le joueur apercevoir grossièrement les éléments, et le 1 ne cache presque rien et l'opacité est réduite de moitié.



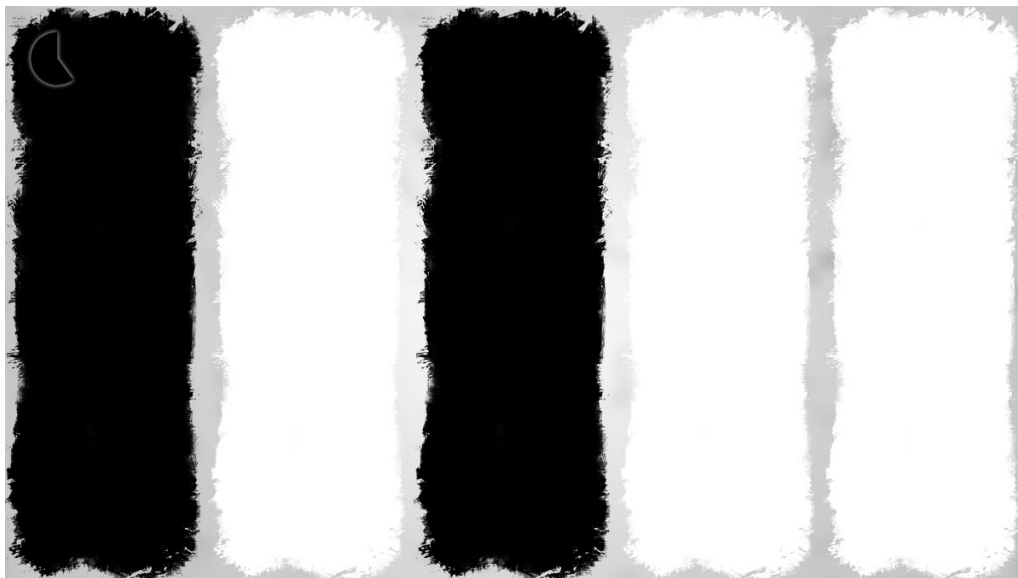
Alors se passe la phase du jeu : si le joueur gagne, un écran de victoire s'affiche avec une animation « You Won » qui s'effectue, en dessous de laquelle un bouton « Continuer → » se place.



En cas de défaite, l'écran de cette perte s'affiche, laissant apparaître une animation « Game Over ». En dessous de celle-ci, un texte « Try again ? » s'affichera, ainsi que les boutons « Oui » et « Non ». Si le joueur choisit de recommencer, il reprend le micro-jeu du début, sinon il passe au micro-jeu suivant s'il le souhaite.



Visuels de 3 jeux :



Art

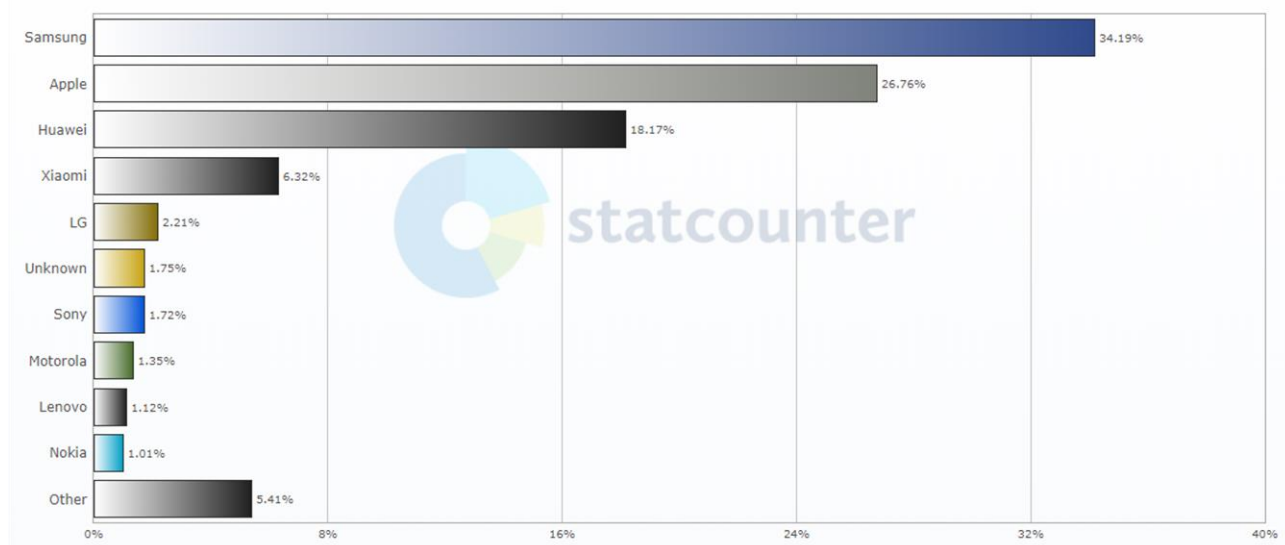
Afin de compenser ou d'atténuer ces extrémités, la cible des adolescents est souvent décomposée en deux sous-cibles, les 11-14 ans et les 15-18 ans. Entre 11 et 14 ans, les jeunes prennent leurs marques. Ils veulent avoir les mêmes éléments que leur bande. À partir de 15 ans, ils cherchent à se différencier. Ce sont deux segments de marché différents. Toutefois, toucher la tranche d'âge supérieure de la cible peut donner des résultats probants sur les plus jeunes. Les plus de 15 ans jouent en effet souvent un rôle d'entraînement sur les plus jeunes. Les 11-14 ans, un peu plus déstructurés, fonctionnent en effet beaucoup par mimétisme avec leurs aînés qui ont une identité plus affirmée.

En Europe, d'après le SELL (en 2019), 74 % de la population déclarent jouer à des jeux vidéo de manière occasionnelle. Un pourcentage plus élevé chez les plus jeunes : 97 % chez les 10-14 ans, 94 % chez les 15-18, qui diminue en fonction de l'âge, jusqu'à 67 % pour la tranche des 45-54 ans et 55 % chez les plus de 55 ans. Ces statistiques nous montrent bien que les adolescents sont plus enclins à jouer aux jeux que les personnes plus âgées, ce qui fait d'eux une cible importante. Cependant, les joueurs mobiles sont souvent plus âgés, bien que les adolescents ont en général tous un smartphone à leur disposition ; ils sont en général plus axés consoles ou PC. Pourtant, 59% des joueurs déclarent jouer - aussi - sur smartphone.

Pour la résolution, j'ai décidé de faire du 16:9, en 1920 x 1080. En effet, 70.43% des utilisateurs de smartphone utilisent Android, et 34.19% utilisent un Samsung. La résolution principale et la plus récente est le 1920 x 1080.



Mobile Vendor Market Share Europe
Apr 2019 - Apr 2020



DA / Logo

Au niveau du logo, j'ai commencé par créer deux idées qui me paraissaient cohérentes. La première était de faire un style « brush » et la deuxième jouer sur le contraste noir et blanc, avec deux versions différentes. Le deuxième était certes plus qualitatif, mais il correspondait moins à ce que je recherchais. J'ai donc choisi de partir sur le style du premier, mais le reprendre et l'améliorer, et garder le deuxième style seulement pour l'icône de l'application, qui doit être minimaliste pour qu'on le reconnaisse étant donné sa petite taille.



Logo final du jeu et icône de l'application :

