

Guillaume Legoullon

Thomas Daré

Nicolas de Fays

TP Serious Game : Game concept Document

Wait & sea

Ludus Bachelor

2022-2023

1) Fiche signalétique

- a. **Nom du projet**
Wait & Sea
- b. **Genre**
Serious Game, Jeu Informatif
- c. **Vue**
2D
- d. **Joueurs**
Un Joueur/Solo
- e. **Plateforme**
PC
- f. **Monétisation**
Gratuit

2) Pitch / Concept

De simple pêcheur à capitaine d'un chalutier moderne, votre tâche, à travers les âges, sera d'attraper le plus grand nombre de poissons.

3) Cible

- a. **Types de joueurs principaux**
Joueurs de type casual, n'ayant pas d'affinités particulières avec le média du jeu vidéo. Nos joueurs ne possèdent donc pas de réflexes particuliers liés au jeu. C'est pourquoi notre gameplay se veut simple et facile d'accès.
- b. **Habitudes de consommations**
Nos joueurs ne consomment pas particulièrement de jeux-vidéos et si oui, il s'agit de petits jeux gratuits, à la prise en main immédiate.
- c. **Types de fun principaux**
De type explorer, notre joueur voudra voir l'évolution de la prospérité de la faune marine à travers les âges et des moyens de pêche.

4) Intentions

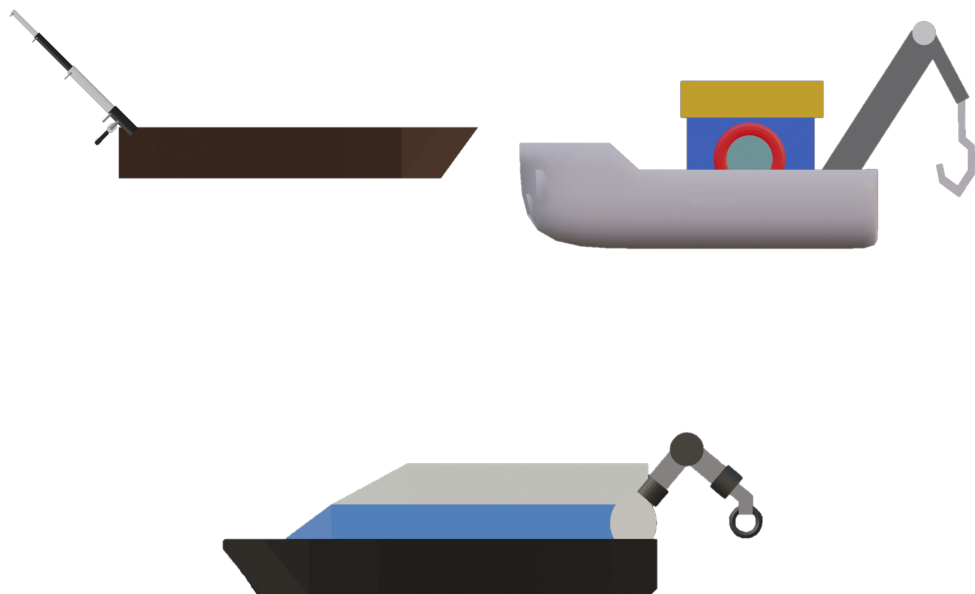
- a. **But**
Le but est de sensibiliser les joueurs sur l'impact de la surpêche sur la faune marine et de la baisse de rentabilité de l'industrie halieutique suite à celle-ci.
- b. **Message**
Les ressources marines ne sont pas inépuisables et l'industrie halieutique moderne participe grandement à la dégradation de notre écosystème.
- c. **Scénario**
Vous suivez une famille de pêcheurs tout au long du processus d'industrialisation de la pêche, et sur les conséquences de celle-ci.
- d. **Identité**
Ce jeu parle de l'impact global de la surpêche sur les différentes espèces de poissons, notamment l'évolution de certaines d'entre elles ainsi que les déséquilibres causés par une activité aussi intense sur la chaîne alimentaire.
- e. **Comportement du joueur**
Se remettre en question par rapport à ses choix de consommations pour, avec un peu de chance et beaucoup de volonté, inverser la tendance de la surpêche et laisser les espèces se reproduire.

5) Gameplay principal

a. Character

i. Apparence

Notre protagoniste va évoluer avec le cours de l'histoire et le passage d'époque en époque. De simple barque en bois équipée d'une canne à pêche rudimentaire, notre bateau va évoluer vers un chalutier muni d'un filet, pour terminer en supertanker capable de ratisser les fonds marins.



ii. Histoire

Notre premier pêcheur soutient une économie locale et directe grâce à des moyens d'exploitation rudimentaires. Le temps passant et le succès suivant, de génération en génération, la famille du petit pêcheur va transformer l'entreprise familiale en une corporation mondiale capable d'exploiter chaque centimètre carré des océans.

iii. Capacités

Le premier pêcheur est équipé d'une simple canne à pêche, capable, uniquement, d'attraper des poissons à l'unité. Les bateaux suivants, eux munis de filets de pêches modernes, pourront attraper des bancs entiers de poissons.

b. Caméra

2D de profil, similaire à un jeu de plateforme.

c. Contrôles

- Touche directionnelle haut (↑) : Remonter le filet.
- Touche directionnelle bas (↓) : Descendre le filet.
- Touche directionnelle gauche (←) : Se déplacer vers la gauche.
- Touche directionnelle droite (→) : Se déplacer vers la droite.

d. Boucle de jouabilité macro

Challenge : Arriver à la fin du jeu.

Défi : Faire les trois niveaux.

Récompense : La fin de jeu avec les messages concernant la surpêche.

e. Boucle de jouabilité micro

Challenge : Finir le niveau.

Défi : pêcher suffisamment de poissons pour atteindre le niveau suivant.

f. Fonctionnalité principale

Contrôler notre bateau et son filet pour attraper les poissons.

6) USP

Le jeu montre, au fur et à mesure des niveaux, l'évolution de la surpêche et ses conséquences sur la faune aquatique afin de sensibiliser le joueur à ce problème devenu mondial et de toute première importance.

7) Direction Artistique

a. Graphismes

Les modèles sont, à la base, créés sur Blender et ensuite convertis en sprite 2D. Le style graphique est du "low-poly", un style s'éloignant du réalisme afin de représenter les formes plus générales des objets représentés. Ce style permet une simplification des modèles 3D.

b. Audio

L'action se déroulant sur la mer, les bruits de cette dernière, du vent, et des oiseaux marins sont au premier plan. Un son de moteur accompagne les bateaux des niveaux 2 et 3.

c. UI

L'interface est minimaliste afin de ne pas surcharger notre joueur d'informations, il contient uniquement un indicateur de score.

8) Inspirations

Wait & sea s'inspire d'un serious game sur la problématique du trafic d'ivoire d'éléphant et de la chasse de ceux-ci. Au fur et à mesure de l'avancée du jeu, le joueur se rend compte qu'à force de chasser les éléphants aux plus grandes défenses pour maximiser ses profits, que ces derniers, faute de pouvoir se reproduire, disparaissent progressivement. Ne laissant plus que des spécimens aux défenses de taille moindre.