

Ollivier
Lohan
GDB

NORDMAN

Projet de production Bachelor 1 Game Design
Rennes 2019–2020

Cadrage :

On cherche à produire 6 micro-jeux forts en incarnation et en détachement.

La production devra au final être jouable sur téléphone portable pour un public d'adolescents en tant que "Time-Filler"

Lesdits **Micro-jeux** seront au final intégrés à une production plus globale.

Analytique :

Souvent mit dans le genre **party game**, le “Ware” est une succession de **microgames** consistant en de très courts mini-jeux (environ 5 sec.) l’objectif étant principalement de comprendre ce que le jeu nous demande d’accomplir, avec un rythme soutenu.



Rythme : Beaucoup de jeux de rythme se sont inspirés de **WarioWare** pour son aspect simple et sa rapidité. **Rhythm Tengoku**, en est un parfait exemple, ayant été développé par la même équipe que celle de **WarioWare**.

Bien que souvent plus long (le temps d'une musique), ils gardent tout du moins la simplicité du **Ware**, en n'utilisant qu'une seule touche en rythme avec la musique.

Action/Adresse : Beaucoup de jeux d'actions se basent sur la simplicité de leurs commandes. Un bon exemple est celui de *One Finger Death Punch*, n'utilisant que 2 touches (gauche/droite). Si cela peut sembler être trop peu pour un jeu basé sur les arts martiaux, le gameplay va se révéler de plus en plus fourni, avec des ennemis plus variés et des capacités spéciales. Il se révèle alors être très fourni malgré son postulat très basique.



Expérience Utilisateur :

On cherche à proposer une expérience solo individualiste avec des éléments communautaires, permettant aux joueur d'utiliser ses capacités cognitives pour ladite expérience.

Les **capacités cognitives** suivantes seront mises à profit :

- **Les réflexes** : Le joueur devra faire preuve de réflexes pour parvenir à effectuer des actions dans un **temps imparti** (5 sec.) .
Sa réactivité ou à contrario son manque de réactivité sera pris en compte et influencera son résultat final.
- **La réflexion** : Le joueur devra faire aussi preuve de réflexion pour analyser son environnement afin de pouvoir agir de manière optimale.
La capacité du joueur à assimiler sa situation sera prise en compte et influencera son résultat final.

Aspect communautaire : On cherche à impliquer le joueur dans une dynamique d'interaction par moyens autres que le gameplay.



À la fin de sa première partie, la performance du joueur sera affichée puis comparée avec celle d'autres joueurs, à la manière d'un score. Il sera alors incité à obtenir une meilleure performance pour développer Nordland. Le joueur aura alors un accès libre aux micro-jeux pour améliorer ladite performance.

On cherche à communiquer une expérience relativement simplifiée, avec comme emphase l'histoire et l'esthétique.



Pop Team Epic :

Référence du manga parodique, Pop Team Epic est une référence de par son aspect mignon, mais irrévérencieux. Basé sur la comédie surréaliste, les personnages ont des designs simples et peuvent donc être dérivés tout en étant facilement identifiables. De par leur aspect **cartoon**, la suspension d'incrédulité est beaucoup plus grande vis-à-vis du spectateur. Le style de personnage très en opposition avec le décor facilite aussi la lisibilité.



Rhythm Carnival :

Jeu de rythme "Jazzy", Rhythm Carnival propose une expérience simple mais corsée. L'interface est minimaliste et permet de se concentrer sur l'action proposée au joueur. Le style enfantin et charmant des personnages procure un aspect sympathie immédiat et permet de les caractériser automatiquement.

Concept :

Synopsis : Le joueur incarne le personnage éponyme de Nordman, habitant du Nordland travaillant pour l'agence de tourisme locale. Le tourisme étant en forte baisse depuis quelques années, quoi de mieux que d'appeler le plus nordique des nordiques, en la présence de Nordman. Il sera donc sollicité dans des situations divers et très souvent dangereuses, son employeur étant définitivement très peu doué en com.

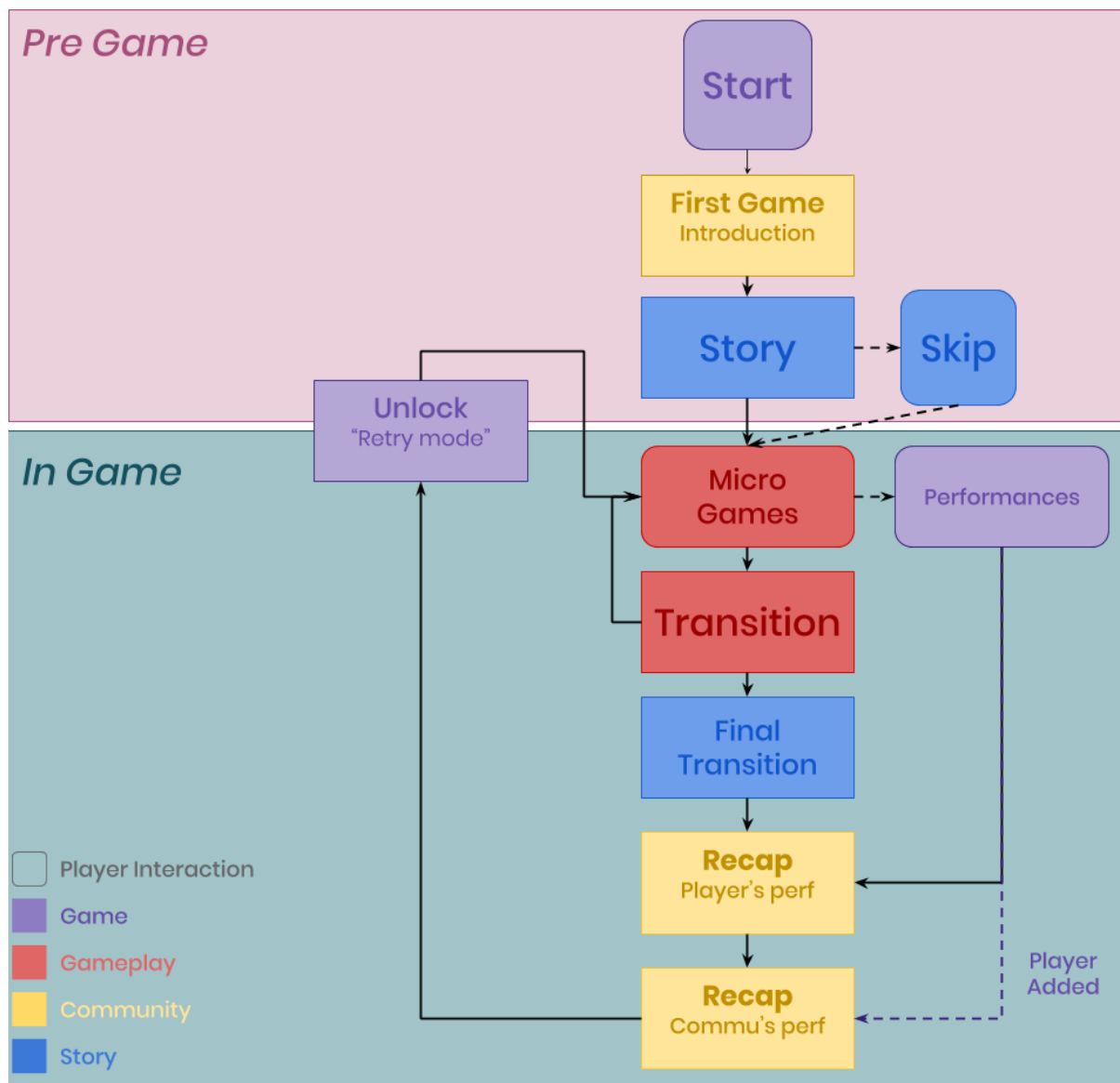
Le joueur devra donc, lors de sa première partie, accomplir les objectifs ordonnés par l'employeur sans trop d'instructions, le but étant ici de familiariser le joueur avec les micro-jeux et de proposer un rythme soutenu et des situations décalées pour le joueur.

Une fois sa première partie terminée, le joueur aura la possibilité de regarder ses performances durant la partie et verra ensuite la performance d'autres joueurs, la sienne sera sauvegardée et ajoutée à celles de la communauté à son tour.

Il sera alors invité à retenter sa chance, mais cette fois sera plus préparé. Il pourra alors choisir le mini-jeu de son choix, il sera limité à trois essais par mini-jeu.

Il aura alors la possibilité de choisir entre 3 difficultés qui donneront plus ou moins de points de performances, les collectibles seront aussi introduits dans certains micro-jeux pour donner la possibilité au joueur de multiplier encore plus sa performance.

Il devra donc choisir s'il préfère sécuriser peu de point en jouant facilement, ou au contraire joueur dans une plus grande difficulté pour avec plus de points mais risquer de ne rien gagner, sachant que ce n'est que le meilleur score qui sera retenu à la fin des 3 essais.



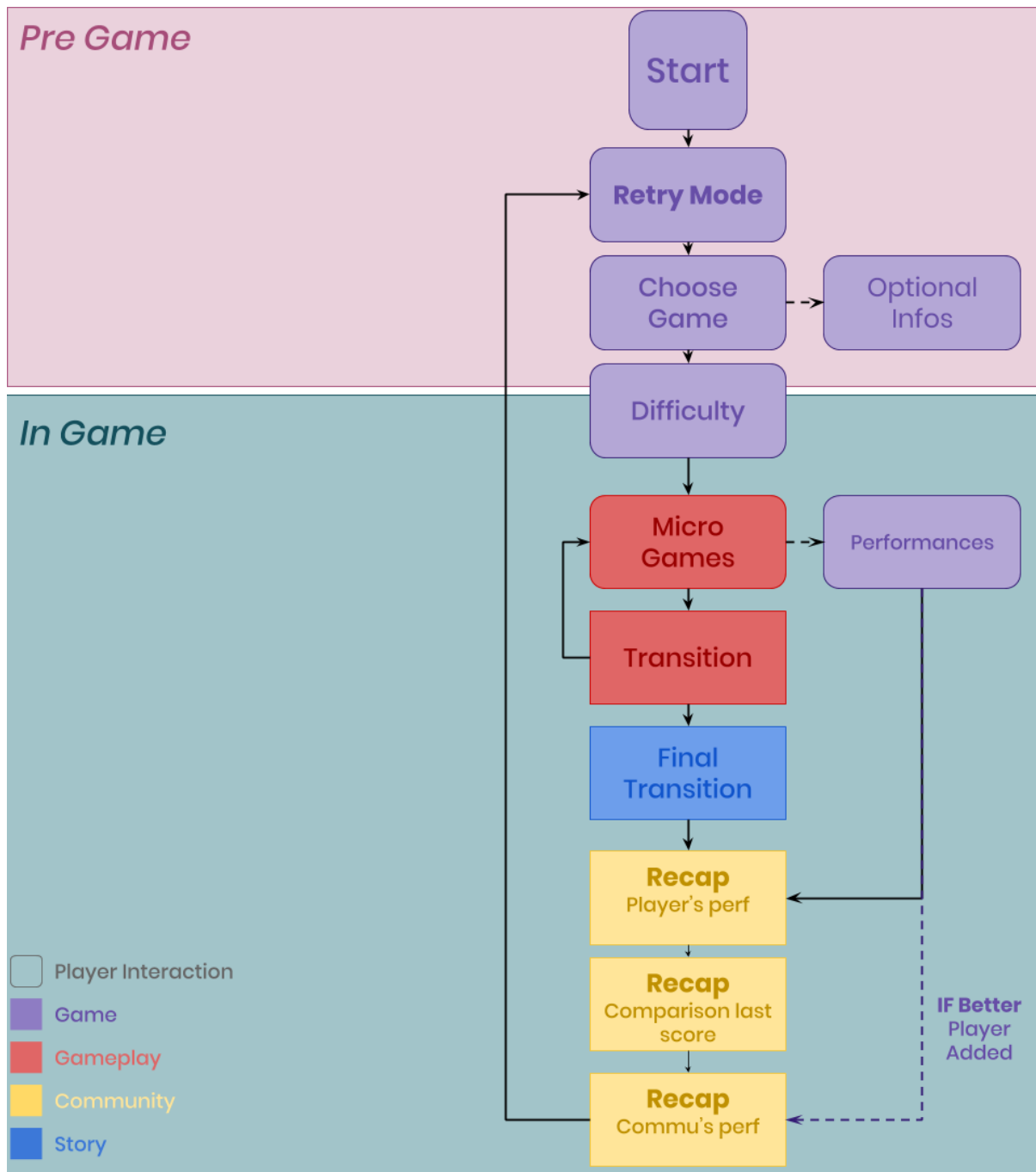
Première partie :

La première partie est faite pour introduire le joueur aux micro-jeux et au système communautaire. Elle sert aussi au joueur à identifier les touches et les obstacles des différents micro-jeux, il pourra alors identifier les

micro-jeux ou il aura plus de facilités (si le joueur a de bons réflexes, il pourra tenter sa chance avec une difficulté supérieure sur un micro-jeu demandant des réflexes).

Lors de la première partie, la difficulté des micro-jeux est automatiquement en facile sans objets bonus, ce qui fait que, même si le joueur accomplit tous les micro-jeux, il n'aura que le score minimum.

Ce n'est qu'après avoir vu les performances de la communauté, qu'il aura accès au "Retry mode", il sera alors incité à retenter les micro-jeux dans l'ordre de son choix et la difficulté de son choix, mais est prévenu qu'il n'aura que 3 essais et que seul le meilleur résultat sera pris en compte.



Retry mode :

Le mode débloqué après la première partie permet au joueur de rejouer aux micro-jeux, mais avec une plus grande liberté de choix, il peut choisir son jeu et surtout sa difficulté, ce qui est important car la difficulté définit le multiplicateur de la performance qu'il peut obtenir en finissant le micro-jeu et en récoltant des bonus dans lesdits micro-jeux.

Il peut aussi consulter des infos supplémentaires sur le micro jeu pour voir les contrôles, les bonus et une petite description du jeu.

Une fois ses trois essais passés, la meilleure performance qu'il a obtenu dans ce micro-jeu sera sauvegardé et définitive.

3C :

Caméra :

Caméra fixe en 2D, centré au centre de l'écran pour permettre au joueur d'appréhender les divers situations qui lui sont présentées. L'enchaînement de micro-jeux fait que la caméra doit être stable pour empêcher la confusion vis à vis du joueur, de ce fait la caméra est en "plan fixe" constant, bien que la position du personnage peut varier selon les micro-jeux. Le jeu étant jouable sur téléphone, il se jouera constamment en format paysage.

Contrôles :

Le personnage incarné étant un humain clairement définis (Nordman), personnage potelé et un peu stupide, possède des capacités d'un humain moyen, il peut piloter des véhicules et peut lancer divers projectiles. Personnage assez faible, la moindre blessure peut le mettre K.O.

Personnage :

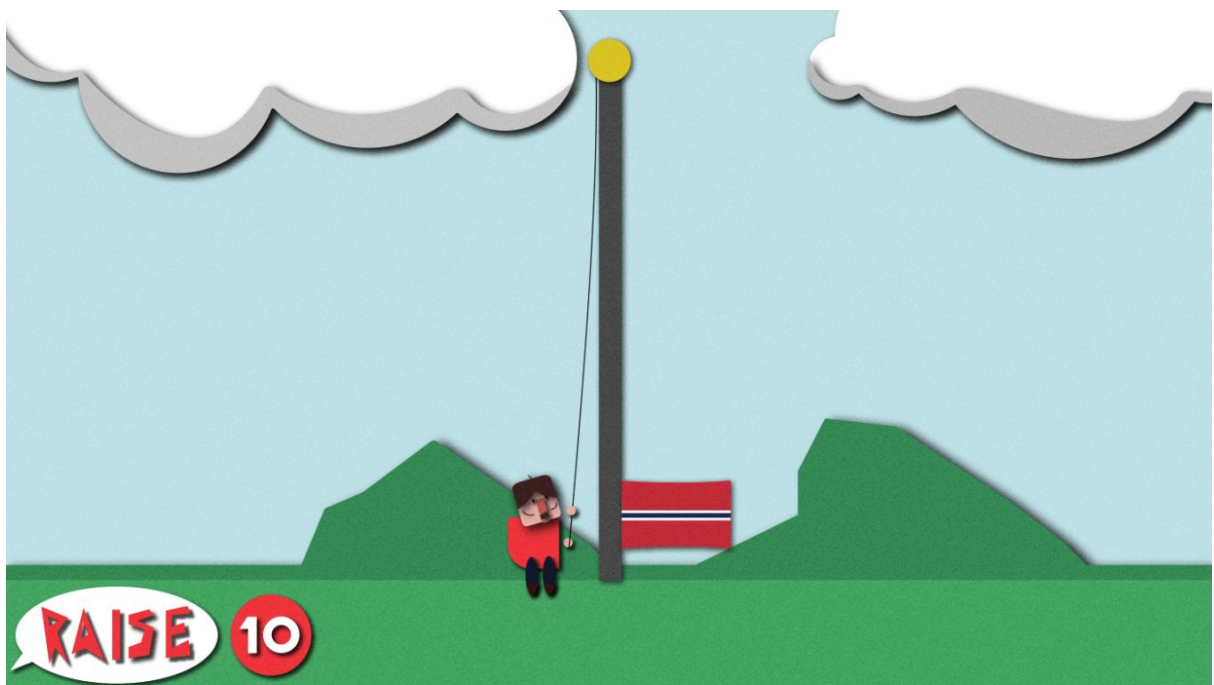
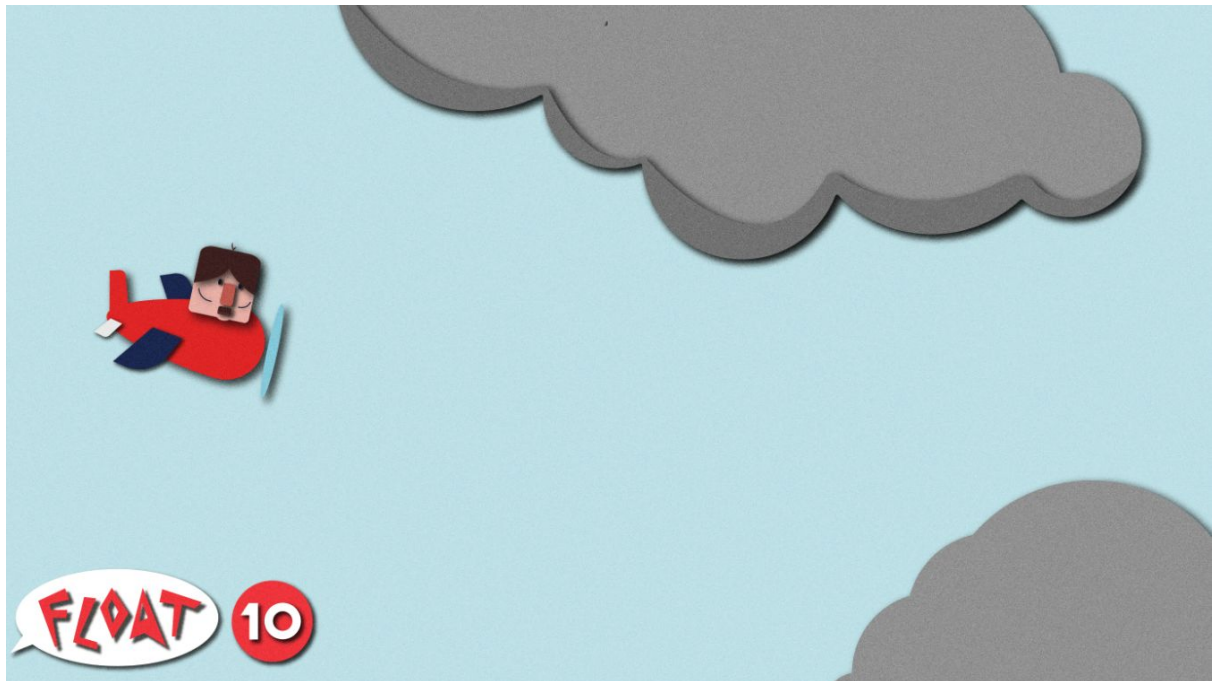
Personnage éponyme du jeu, Nordman est une représentation des clichés des pays scandinaves, il possède les mêmes capacités qu'un humain normal et possède les connaissances nécessaires pour piloter des engins tels que des avions et peut lancer divers projectiles. Le personnage parle en yaourt dans un mélange de norvégien, suédois et danois avec quelques mots d'anglais pour les mots importants (réussite, défaite, oui, non).

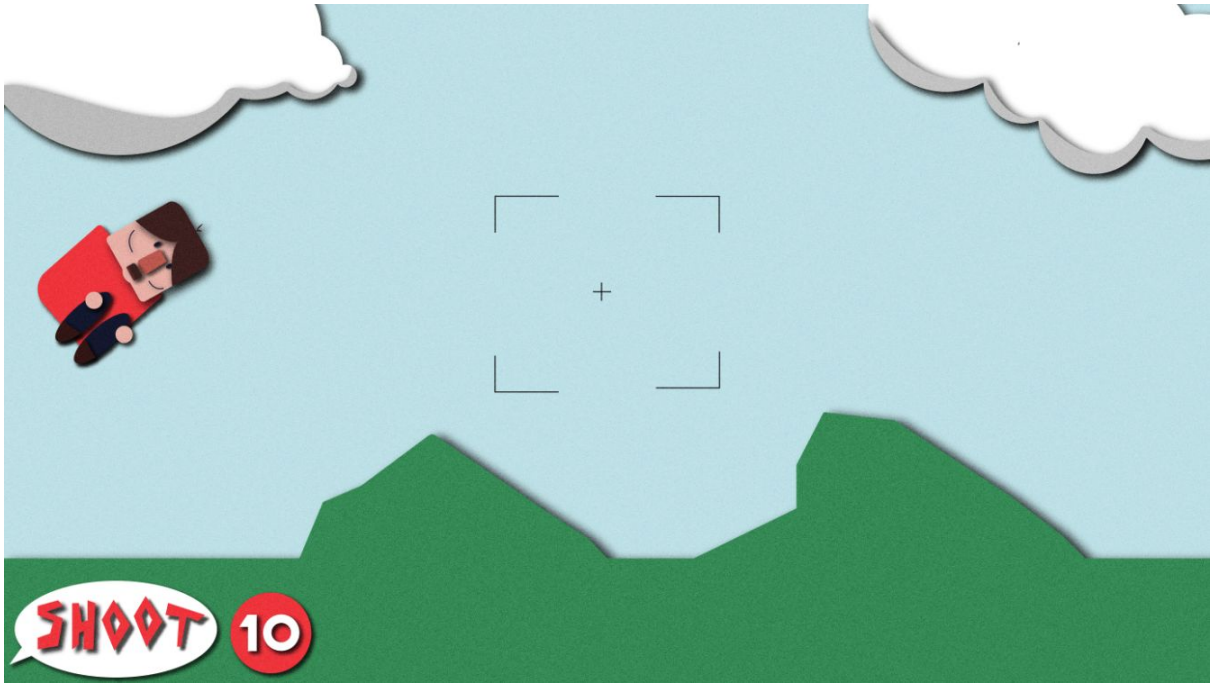


L'**interface** se veut minimaliste pour laisser la place à l'action du joueur. En bas à gauche se trouve l'action que doit effectuer le joueur (1), et le timeur pour effectuer ladite action (2).

La "Bulle d'action" sert aussi de bouton tactile pour interagir avec le personnage, ce qui veut dire que si l'action est de sauter (jump) la **Bulle d'action** (1) servira d'input pour le joueur sur téléphone et fera sauter le personnage.

Maquettes :



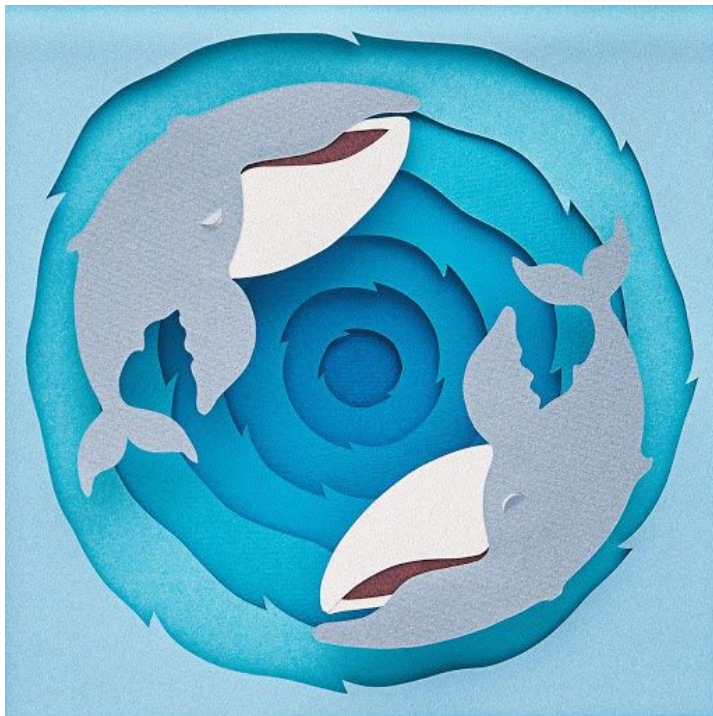


Art :

On cherche à créer une direction artistique visant un public d'adolescents occidentaux, on cherche donc à plaire à un public entre 13 et 19 ans.

Intention Graphique :

On cherche à créer une identité visuelle simple mais intéressante basée sur le "layered paper art" pour créer un contraste entre décor et personnages. On cherche aussi à donner un côté "réel" au graphisme, comme si les personnages étaient des morceaux de papier sur l'écran du joueur.



NORDMAN

Titre :

Le titre du jeu est éponyme, Nordman, le personnage principale, et le territoire où ledit personnage habite (Nordland) et une parodie de la Scandinavie, majoritairement de la Norvège.

De ce fait, le titre porte les couleurs de la Norvège (rouge, blanc, bleu) ainsi que la ligne de la Croix Scandinave, ce qui permet directement de planter le décor et l'ambiance du jeu.

Le côté paper layered craft ressort aussi de ce titre.

Moodboard :

