Escape Time

LIVRET

Sommaire :

1. Fiche Technique

2. Direction Artistique

3. Gameplay

4. UI

5. Tour de jeu

6. L'équipe

1. Fiche Technique

PLATEFORMES : Mobile

GENRE DU JEU : Puzzle Game

NOMBRE DE JOUEURS : Un joueur

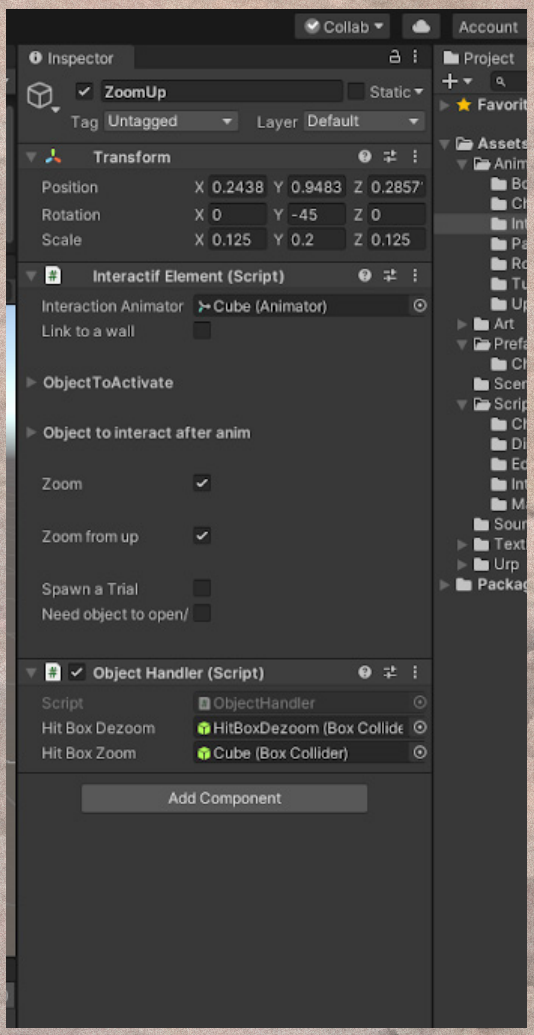
PITCH :
«Escape Time» commence devant la porte d'un hôtel miteux. Le joueur a reçu une invitation lui demandant de se rendre ici. Il a le choix de rentrer dans l'hôtel ou de rentrer chez lui. S'il choisit la première solution, il sera transporté dans un lieu étrange à la frontière de différentes temporalités. Il aura le choix de passer des portes qui l'emmèneront dans différents lieux à travers le temps. Le joueur va devoir s'en sortir en réussissant diverses énigmes et en comprenant qui l'a amené ici.

MODÈLE ÉCONOMIQUE :
Freemium (Stratégie commerciale par laquelle on propose un produit ou le plus souvent un service gratuit, en libre accès, qui est destiné à attirer un grand nombre d'utilisateurs. On cherche ensuite à convertir ces utilisateurs en clients pour une version ou des services complémentaires premium du produit ou du service plus évolué, haut de gamme mais surtout payant.)

CAMÉRA : Vue isométrique

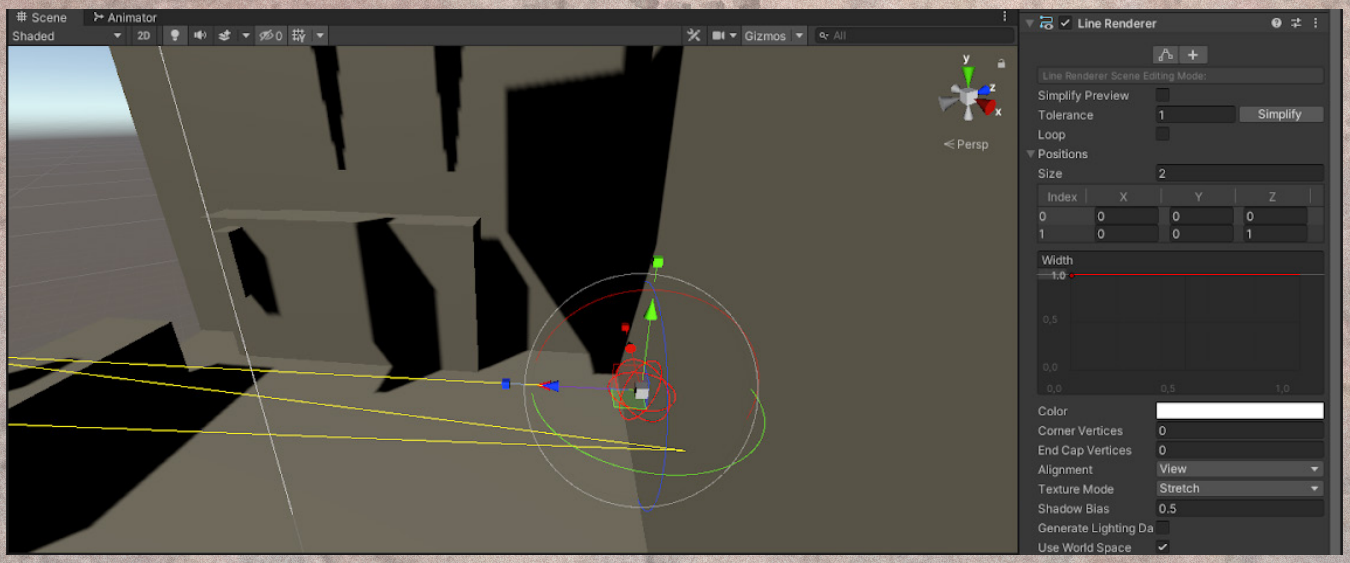
DURÉE :
Le jeu comporte 9 salles. On estime à 5 min le temps passé par salle. On aurait donc un jeu durant au minimum 45 minutes.

DEV TOOLS :



Afin de pouvoir développer un grand nombre de salles rapidement nous avons mis en place des outils de level design.
Les interactif élément réunissent en une fenêtre toute les interactions possible du jeu, le level designer n'a qu'à drag & drop un prefab avec des presset préétablie et à modifier quelques éléments afin de pouvoir créer un objet qui par exemple va faire un zoom de caméra puis une animation puis activer une porte au clic.

Un système de guizmo permet de régler en temps réel les faisceaux de lumières ainsi qu leur reflection
Ainsi les level designers peuvent construire la plupart des énigmes du jeu, ne manque plus qu'aux programmeurs à développer les énigmes unique à chaque salle .



BENCHMARKING & MOODBOARD :

Nous avons effectué des recherches sur différents jeux mobile du même genre que le nôtre pour pouvoir nous aiguiller dans nos choix. Le tableur est disponible juste ici.

USP (unique selling point) :

- Prévu pour une cible Casual.

- Deux chapitres aux gameplay uniques.

- Exploitation de la verticalité par le joueur.

- Revivre des événements mémorables.

IDENTITÉ DE LA MARQUE (ET ACCROCHE JOUEUR VIA LE TITRE DU JEU) :

Nous avons choisit ce titre car c'était celui qui représentait au mieux notre jeu. On prend le côté Escape Game avec les salles et on y ajoute notre concept avec ces mécaniques qui lui sont propres

Nous nous sommes aussi basés sur le fait qu'on joue simplement à notre jeu, à n'importe quel moment de la journée sans contrainte de la part de notre jeu. Le joueur doit par exemple pouvoir jouer sans son, avec une seule main, dans les transports, etc.

Notre jeu est donc prévu pour une cible "Casual", qui n'est donc pas forcément habitué aux jeux vidéo. Le jeu est assez facile d'accès avec une histoire assez simple et abordable pour tous.

2. Direction Artistique

STYLE GRAPHIQUE :

Pour nous, la construction de la direction artistique de notre jeu passe d'abord par une étude de l'expérience utilisateur de notre cible. Dans notre cas, un joueur occasionnel sera plus attiré par un jeu au graphisme simple, ainsi qu'au format vertical d'un mobile, tel qu'on l'utilise au quotidien.

Notre intention est donc de représenter nos époques choisies à travers des compositions verticales, et des petites pièces avec une importante hauteur sous plafond, qui symbolisent les différents moments de vie des lieux et dates choisis. Nous utiliserons les objets de ces quotidiens pour façonner nos énigmes et puzzles. Nous voulons que le joueur puisse découvrir ce qu'il vient de se passer, ou ce qui est en train de se passer, rien qu'en observant la salle.

Nous avons choisi un style épuré, avec des modélisations 3D low poly, et où les matériaux sont représentés par leurs rugosités et par de légères variations de couleur sur des aplats. Le but est de ne pas surcharger nos compositions avec un style lourd et trop détaillé, afin de pouvoir mettre l'accent sur le storytelling et la compositions des pièces pour pouvoir leur donner vie au maximum, tout en restant facilement lisible.

Le choix de ce style découle du format téléphone vertical qui exige une excellente lisibilité sur un très petit espace, ainsi que de notre cible qui se compose plutôt de joueurs occasionnels. Notre jeu doit être jouable debout dans le métro ce qui implique une bonne lecture des scènes de loin, des objets simplifiés et un contraste élevé. Nous avons choisi des aplats pour que ce soit lisible à longue distance mais nous avons ajouté de légers motifs rappelant les matériaux utilisés pour que ce soit aussi agréable à regarder de près, et également pour ancrer nos scène dans leurs époques.

RÉFÉRENCES :

Références Principales:

The Witness (Jonathan Blow) : pour les couleurs vives,le traitement en aplat de couleurs, les contrastes élevés, les détails légers dans les textures, le type de modélisation.

Tiny Room (Kiary Games) : pour l'angle de caméra, le traitement en aplat de couleur, la lisibilité des espaces

Mia Marié Boas : pour le style de modélisation, et le traitement de la roughness

Référence mineure :

Homescape (Playrix Entertainment) : pour la gestion des textures, les couleurs vives, et le traitement en aplat de loin.

PROPS :

Bibliothèque, Chapitre Alexandrie

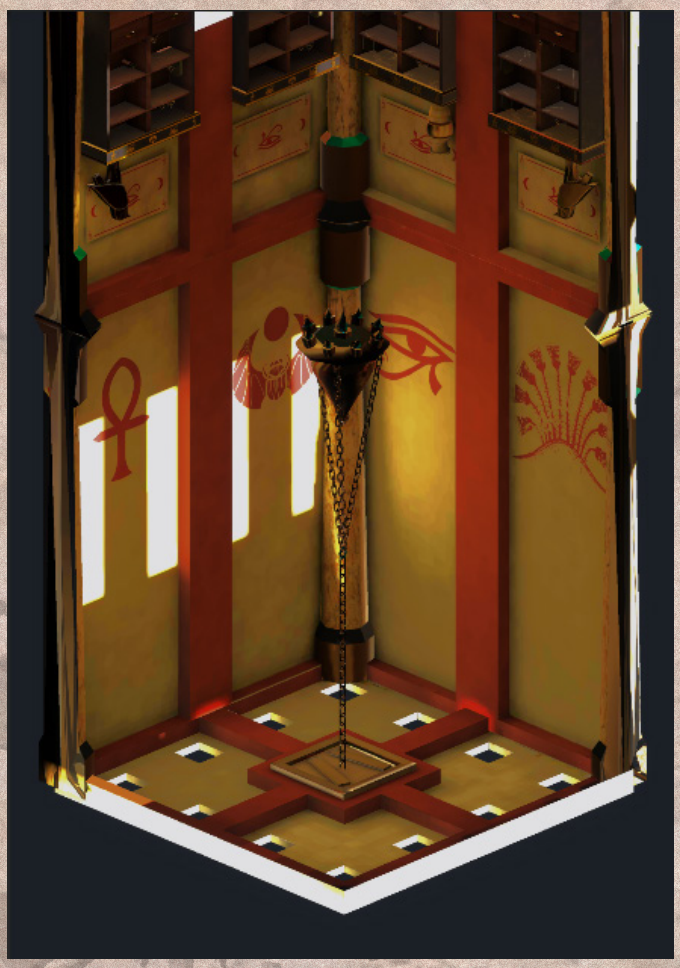
Lavabo, Chapitre Titanic

Lits, Chapitre Titanic

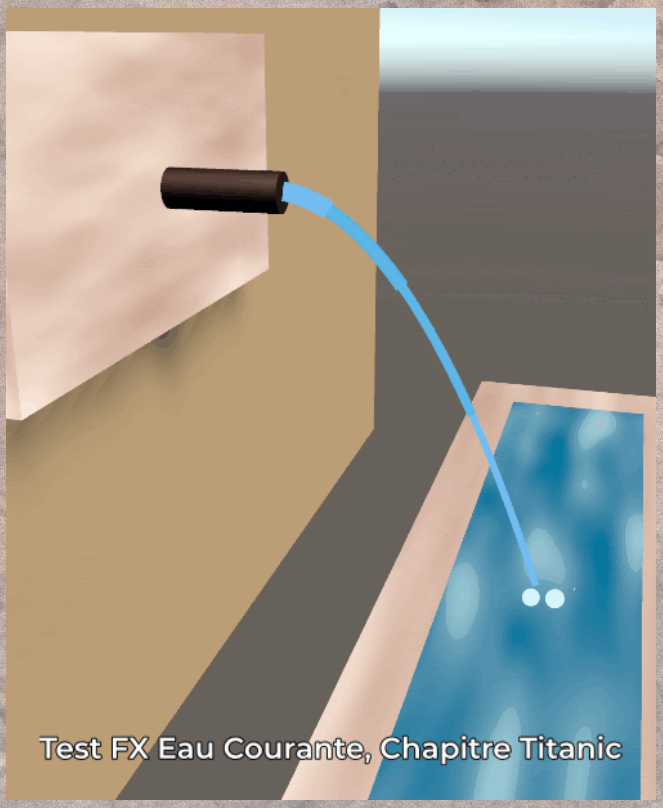
Chaise, Chapitre Alexandrie

PALETTES DE COULEURS :

MOCKUPS ET ENVIRO :



TEXTURES, FORMES & FX :



STYLE D'ANIMATIONS :

Voici la salle 2 du chapitre 1. Dans cette salle, plusieurs éléments peuvent être bouger via des animations. On peut faire bouger les chaises sur elles-même, on peut faire tomber le vase et on peut retirer la peinture sur le mur. Se sont toutes des animations assez simples qui permettent de donner des feedbacks très importants pour notre jeu.

Notre but était de faire en sorte que le joueur soit récompensé au maximum lorsqu'il effectue une action.

SOUND DESIGN (bruitages – ambiances – musiques) :

Le travail du son peut déjà se voir dans les musiques d'ambiances qu'on retrouve dans les deux chapitres du jeu. Ces musiques ont été créées pour immerger le joueur dans chacun des deux univers que propose le jeu. Le jeu comporte également des musiques d'ambiance dans son menu principal et différents VFX peuvent se faire entendre dans les salles, notamment quand le joueur clique sur un objet ou effectue une action.

3. Gameplay

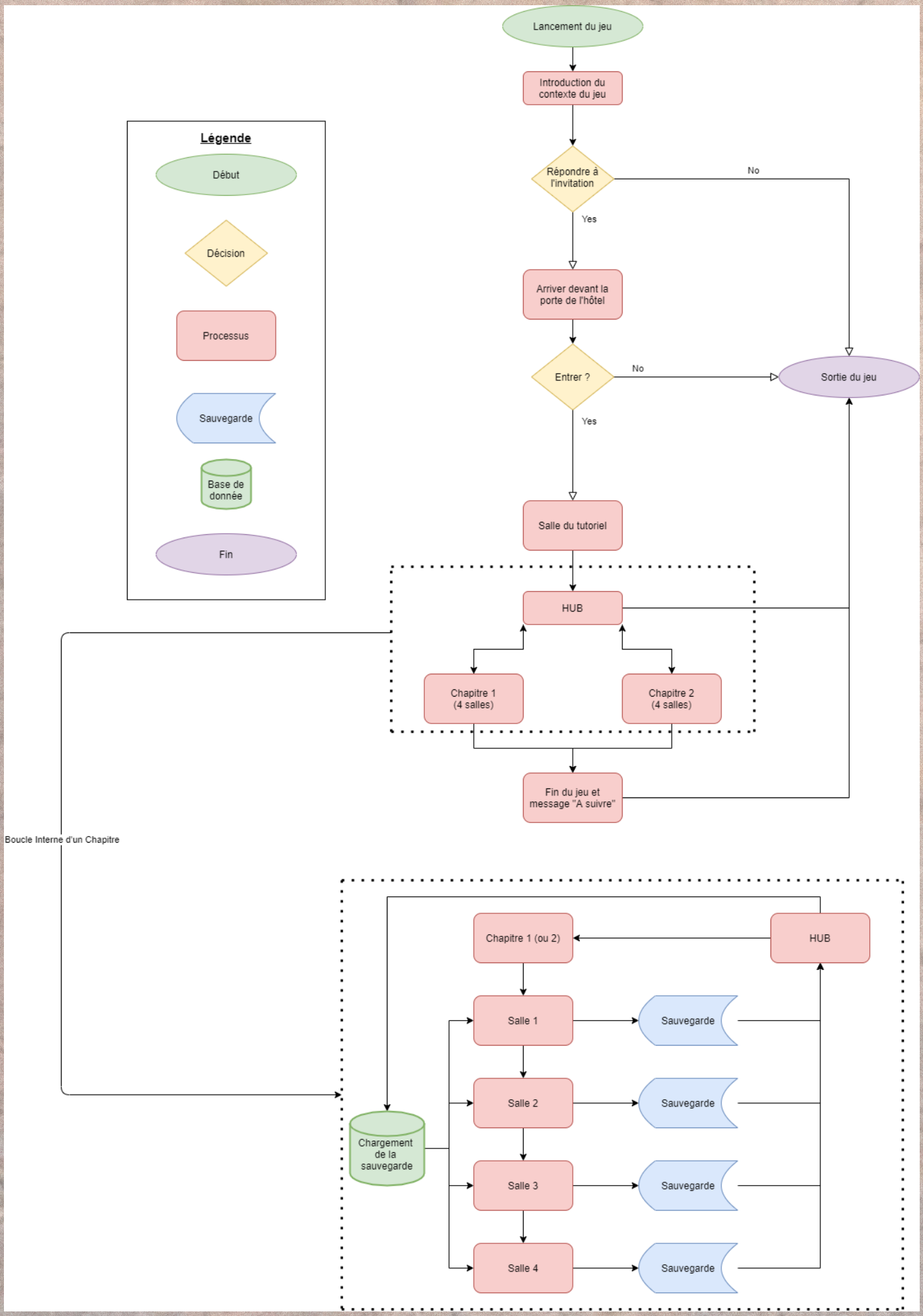
BOUCLE PRINCIPALE :

On commence devant la porte d'un hôtel miteux. On a le choix d'entrer ou pas. Si on entre, on est enfermé et on se retrouve dans le tutoriel de notre jeu. Après avoir réussi à sortir de ce tutoriel, on arrive dans le menu qui comporte cinq portes. Deux portes nous emmènent chacune dans un chapitre différent du jeu. Le premier chapitre se passe dans la bibliothèque d'Alexandrie. Le deuxième prend place directement dans le Titanic. Ces deux chapitres sont composés de quatre salles proposant différentes énigmes. Le joueur pourra les réaliser dans l'ordre qu'il souhaite.

Lorsqu'on commence un chapitre, on est transporté dans la première salle. On peut quitter le jeu à tout moment en retournant au Hub. Lorsqu'on reprend le jeu, on peut revenir instantanément dans la salle où on était avant de quitter. Il faut cependant recommencer la salle à zéro. Vous pouvez voir en dessous un petit schéma permettant de mieux comprendre la boucle macro

Après avoir fini tous les chapitres, nous faisons comprendre au joueur que ce n'est pas la fin du jeu et que le reste est "à suivre".

FLOWCHART BOUCLE MACRO :



CONDITIONS DE VICTOIRE :

Le joueur doit réussir à résoudre les énigmes pour pouvoir ressortir de la salle et passer à la suivante. Si le joueur est bloqué, il pourra s'aider des indices. Sinon il pourra changer de chapitre et revenir où il en est plus tard grâce au système de sauvegarde. Après avoir fini le tutoriel et les 2 chapitres, le joueur verra une porte apparaître où il sera marqué "à suivre".

CONDITIONS DE DÉFAITE :

Il n'y a pas de conditions de défaite. Cependant, si le joueur n'arrive pas à sortir de la salle, il reste bloqué dans cette même salle. Il peut retourné au menu et essayer l'autre chapitre avant de rééssayer plus tard.

Afin qu'il ne reste pas bloqué indéfiniment, un système d'indice lui est proposé. Il lui suffit de cliquer sur l'icône en haut à gauche puis de regarder une courte publicité. Ce système est notre moyen de monétisation et notre moyen d'aide au joueur.

Les indices auront à peu prêt tous la même forme. Ils comprendront un indice écrit sur le jeu et une vidéo Youtube si le joueur n'y arrive vraiement pas.

LEVEL DESIGN et arborescence des scénarios de partie :

Le Level design est basé sur le mouvement des salles. Il peut être vertical avec un retournement de salle à 180°. Il peut aussi être horizontal avec des rotations de 45° sur 180°. On joue donc énormément sur les perspectives.

Le Gameplay est unique à chaque chapitre :
Le premier chapitre est basé sur la réflexion lumineuse. Les énigmes seront donc liées à la lumière et ce qu'on peut faire avec.
Le deuxième chapitre est basé sur la mécanique (physique) des fluides. Les énigmes seront donc liées aux fluides et ce qu'on peut faire avec.

CAMÉRA & NAVIGATION :

La Caméra est isométrique avec une inclinaison de 24 degrés. Le joueur peut faire tourner la salle vers la gauche ou la droite autant qu'il le souhaite. Il peut aussi retourner la salle pour pouvoir voir le plafond. Mais il n'a pas besoin de se déplacer étant donné qu'il n'a pas d'avatar et qu'il peut tout voir en faisant tourner la caméra. Le joueur peut aussi zoomer sur certains objets en cliquant dessus.

CONTRÔLES :

Tout se joue au doigt et avec le tactile du téléphone. Le joueur pourra cliquer sur les éléments pour zoomer interagir avec. Il pourra aussi "swiper" à gauche et à droite pour faire tourner les salles ainsi que "swiper" vers le haut ou le bas pour retourner les salles. Ce sont les seuls contrôles de notre jeu.

GAME FEEL :

Notre intention est de donner aux joueurs un maximum de feedback pour chaque action qu'ils pourraient effectuer afin qu'ils comprennent ce qui les entourent. Nous voulons aussi que le déplacement en jeu soit le plus agréable possible.

UX :

Le menu est similaire à une phase de jeu dans lequel le joueur devra ouvrir une porte pour accéder aux différents chapitres et niveaux. Ce choix le met directement en condition de jeu.
Chaque action va pouvoir être réalisée par le joueur avec une seule main.

INTERACTIONS GAMEPLAY-MODÈLE ÉCONOMIQUE :

Les indices que le joueur a à sa disposition sont débloquables en regardant des courtes publicités.
Ces mêmes publicités apparaissent sur l'écran du joueur entre chaque salle. Elles peuvent être supprimées en achetant la version premium du jeu. Sinon, le joueur peut les fermer au bout de cinq secondes.

4. UI

INTERFACE / HUD :

En jeu, le joueur aura un inventaire où seront stockés les objets qu'il ramassera dans les salles. Il aura également à disposition un bouton "Menu" lui permettant de retourner au menu. Dans le menu, le joueur pourra changer les paramètres et changer de chapitre.

TEXTES & DIALOGUES :

Il n'y a aucun dialogue dans le jeu. Tout est compris par le joueur avec le décor et les différents éléments à sa disposition. Les seuls textes éventuels viendraient des énigmes.

SIGNS, FEEDBACKS :

Le joueur pourra voir différents feedbacks en touchant les éléments présents dans la salle. En effet, ils pourront se déplacer, avoir une animation et du son.

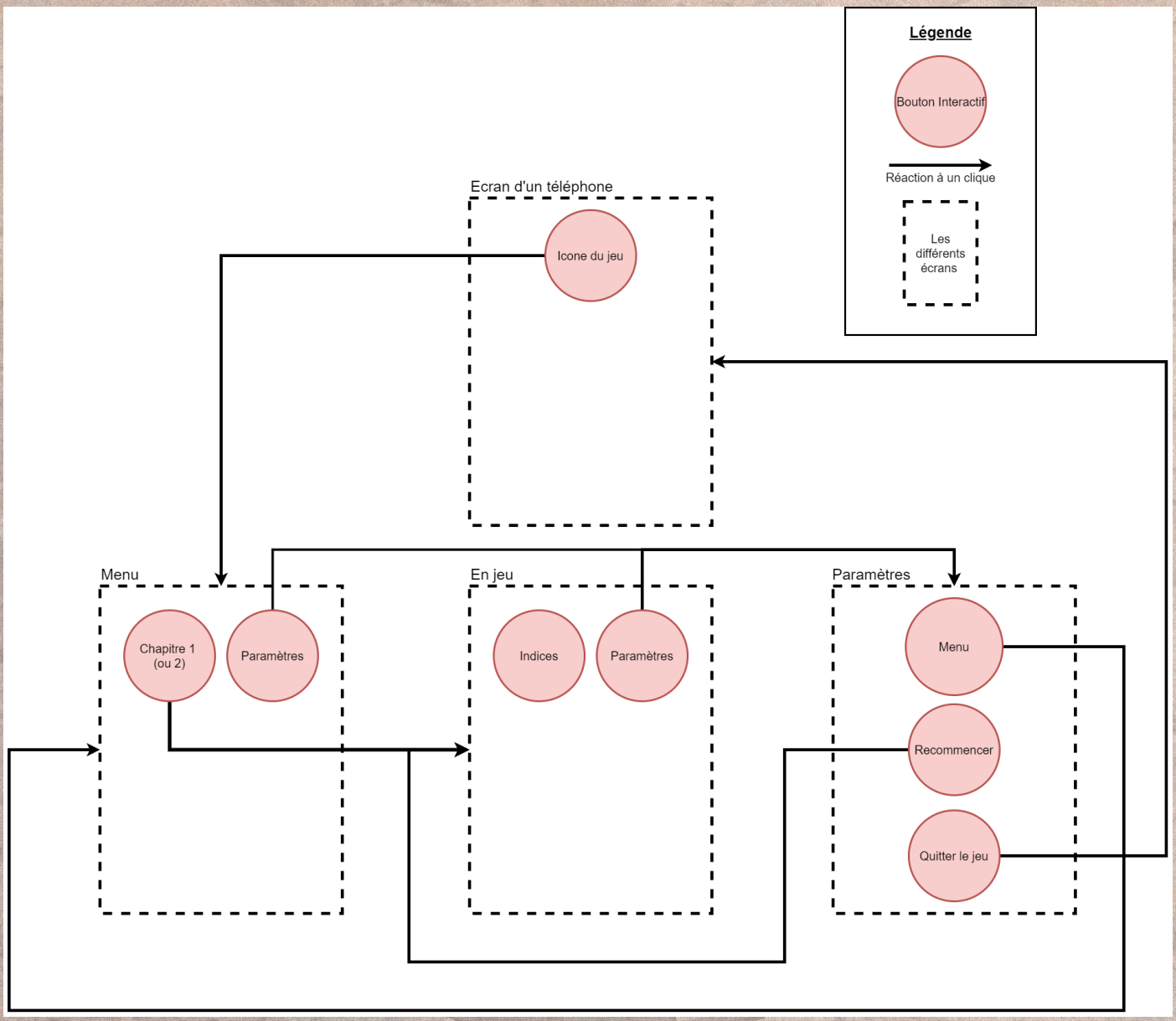
PROGRESSION MACRO :

Quand un chapitre ou un niveau est fini, la porte qui permet son accès reste accessible, indiquant que le joueur peut toujours le recommencer s'il le souhaite mais contrastant par rapport aux portes fermées des niveaux à réaliser.

NAVIGATION IN-GAME & OUT-GAME :

Un bouton permet de quitter la salle en cours pour retourner au menu. Un autre, présent dans le menu permet tout simplement de quitter le jeu.
Pour entrer dans le jeu, le joueur n'a qu'à cliquer sur l'icône de l'application.

FLOWCHART INTERACTION :



ERGONOMIE GLOBALE :

Nous avons pour objectif que le joueur ait la possibilité de jouer n'importe où à notre jeu. Que ce soit dans le métro, en attendant un rendez-vous, et autre. C'est pour cela qu'on a essayé d'optimiser le jeu pour qu'il soit jouable avec seulement une main.

OPTIONS + CREDITS – SORTIE DU JEU :

- Options : volume, luminosité, mode gaucher (optionnelle). Elles seront disponibles au plus proche du joueur pour qu'il y ai accès facilement.

- Crédits : Noms de l'équipe et remerciement affiché sur un des murs de la salle du menu. Le joueur n'a qu'à faire tourner la salle pour les voir

- Un bouton sortie dans le menu est disponible. Il fait apparaître une demande de validation "Êtes vous sur ?" afin de sortir du jeu.

SCREENSHOT DES CRÉDITS

5. Tour de jeu

BOUCLE MACRO & MICRO :

Le joueur clique sur l'application, elle s'ouvre et il se retrouve devant les deux portes des deux chapitres. Ayant déjà commencé le jeu, il clique sur la porte du premier chapitre avant de clique sur celle de la deuxième salle, là où il en est. Après un court chargement, il se retrouve dans la bibliothèque d'Alexandrie. En poussant un tableau, un faisceau se cachant derrière celui-ci se dévoile. Le faisceau traverse la pièce mais est stoppé par une chaise de bureau. En déplaçant cette chaise de bureau, le faisceau continue son chemin et se reflète sur un miroir posé sur un bureau. Le miroir renvoie le faisceau en l'air. Le joueur retourne la salle et découvre alors une trappe qu'il doit ouvrir. Pour cela, il doit faire glisser un loquet à travers le bon chemin. Une fois cette énigme réalisée, la trappe s'ouvre et un lustre sort de celle-ci. Le faisceau se reflète alors dans le lustre. Le joueur va pouvoir interagir avec les différentes parties réfléchissantes du lustres et les orienter de manière à lui faire suivre le bon chemin. Une fois le faisceau sorti du lustre, celui-ci indique un livre placé dans une bibliothèque au joueur. Le joueur retourne de nouveau la salle et clique sur le livre qui s'actionne. Le mécanisme fait bouger la bibliothèque qui dévoile une porte derrière elle. Le joueur n'a plus qu'à passer dans la salle suivante en cliquant sur la porte.

TRANSITIONS ENTRE LES PHASES DE JEU / SCREEN FLOW IN-GAME :

- Les transitions des énigmes normales :
Certaines transitions sont faites directement en jeu sans UI. Par exemple, quand on clique sur certaines armoires, on zoom dessus, puis on peut l'ouvrir en cliquant de nouveau dessus. Si il y a quelque chose à l'intérieur, on peut le récupérer en cliquant. Tout fonctionne avec un clic.

- Les transitions des énigmes nécessitant de l'UI :
Ces transitions permettent de manipuler des petits éléments comme les numéros d'un coffre à code, ou lorsqu'il doit être précis. Dans ce cas, lorsque le joueur clique sur l'énigme, la caméra zoom. Lorsqu'il clique de nouveau sur l'énigme, une fenêtre d'UI apparaît. Il peut résoudre l'énigme tranquillement. Une fois fait et réussi, la caméra dé-zoom automatiquement et le joueur peut observer les conséquences de sa réussite.

A gauche, une énigme sans UI où on doit seulement intéragir avec le mur de constellation pour placer les boules de cristales ou les retirer.

A droite, une énigme avec UI qui nous permet de voir correctement les chiffres d'un coffre pour pouvoir l'ouvrir. Pour changer les chiffres, le joueur n'a qu'a taper sur les flèches à gauche ou à droite.

NAVIGATION MENU & INTERFACES / SCREEN FLOW OUT OF GAME :

Le joueur ouvre le jeu et se retrouve dans une salle neutre possédant deux portes différentes lui permettant d'accéder aux différents chapitres du jeu. En cliquant en haut de son écran, sur un bouton, il peut accéder aux menus. Comme il se trouve dans un espace de jeu, il peut donc réaliser les mêmes actions que lors d'une phase de jeu.
Il peut donc faire pivoter la salle à 45° et découvrir, sur les deux murs cachés en premier lieu, les crédits.

ÉVOLUTION DES HUD ET FEEDBACK JOUEUR :

Le joueur peut voir que certains objets peuvent être récupérables. Lorsqu'il clique dessus, l'objet glisse jusqu'à l'inventaire du joueur. Quand il veut utiliser cet objet, il n'a qu'à cliquer dessus dans ce même inventaire. A ce moment-là, l'objet se soulève, montrant qu'il peut être utilisé. Lorsqu'il est utilisé, il disparaît totalement de l'inventaire et ne peut être réutilisé.
Quand un objet est inutilisable, il redescend et se replace dans l'inventaire à sa place.

6. L'équipe

GAME DESIGNER :

Théo VALET : Project Manager, Game Designer, Narrative Design

Samuel DUBOIS : Lead Programer

Roman DETUE : Lead Game Designer, Programer, UX Designer

Gauthier GOBERT : Level Designer, Puzzle Designer

GAME ARTIST :

Marco LANDO : Lead Game Artist, Tech Artist, UI/UX Designer

Marine MAZURIER : Tech Artist, Environmental Artist

Marion GUISEPPIN : Game Art, Animation

Fanny DUFOUR : Environmental Artist

E
T