

MEDAL CHASER

GDB1A «Projet de production Bachelor 1 Game Design, ETPA Rennes 2019-2020»

Nicault Samuel



MEDAL  CHASER

<u>Cadrage</u>	<u>3</u>
<u>Analytique</u>	<u>4</u>
<u>Expérience Utilisateur</u>	<u>5</u>
<u>Concept</u>	<u>6</u>
Illustrations et références commentée :	7
Personnages :	7
Décors :	8
<u>Les 3C</u>	<u>9</u>
<u>ART</u>	<u>11</u>
Cible :	11
Moodboard Univers :	11
Moodboard Personnage :	12
Mind Map :	13
Recherches et Dessins préparatoires :	14
Premières intentions de jeu :	15
Intention de logo :	15
Conclusion et versions finales :	16

Cadrage

Récemment intégré dans une équipe d'un studio de développement mobile. Étant assignées au développement d'une nouvelle production, il faudra mettre au point un jeu de type «Ware » pour mobile avec comme intention de réactualiser le genre, dans lequel, le jeu joué est une série de mini-jeux à durée très limitée.

En outre l'objectif serait de se positionner comme modèle de référence, en proposant un format flexible, autant au niveau de sa cible que de son contenu. La cible est pour cette occurrence les adolescents occidentaux, au profil joueur enthousiaste «Time-Filler».

La stratégie du studio est aussi de proposer du contenu de qualité qui saura faire du « buzz », afin de générer une communauté en compétition amicale et fidélisée.

Les premières directives de votre direction créative sont d'orienter la production vers un contenu fort en incarnation et détachement.

Il faut alors concevoir un segment témoin de ce « Ware » composé de 6 micro-jeux, et pouvant s'intégrer à terme au sein d'une séquence plus longue.

Ces jeux parfaitement jouables devront illustrer une 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.

L'échéance se situe à 4 semaines, comprenant des jalons à respecter, avec soutenance à l'oral.

Le jeu sera donc disponible sur téléphone, sous android. En ce qui concerne la cible, on pourra préciser la tranche d'âge. Soit entre 12 et 18 ans. Cette tranche d'âge nous permettra quelques libertés en ce qui concerne les effets graphiques, si il est question de particules de sang.

Ensuite, pour le genre qui à été choisis pour cette production nommé "Ware", c'est un ensemble de jeux, variant d'une durée de 5 à 15 secondes, intégrés les uns à la suite des autres afin de constituer des niveaux

Analytique

Ware Game description du genre :

La référence de ce genre est et restera WarioWare, cependant en Game Design la référence de base a été élargie en gardant le principe, mais sans être conditionné au format du jeu d'origine. Voyant alors se détacher des types de jeux connexes au principe du « Ware », respectivement :

- Micro-jeux, entre 5 et 10 secondes : jeu très court, généralement de gameplay « Action » au rythme soutenu et limité dans le temps.
- Mini-jeux, moins de 5 minutes : jeu à certains des éléments 3C presque toujours statiques, dont les mécaniques essentielles sont simple et exécutée rapidement. Il peut être contenu dans un ensemble ou exister de manière autonome.

Ware Références :

Rhythm Heaven et Rythm Paradise : série de mini jeux avec difficulté et durée bien différentes. Il faut rester en rythme tout du long

Air Marty : minijeu de 10 secondes maximum. Tous différents et sans tutoriels.

MC Pixel : mini jeux de désamorçage de 20 secondes.

Dumbs Ways to Die : mini jeux dans lequel il faut éviter la mort en 10 secondes au début puis de plus en plus rapide.

Connexes :

Fuzion Frenzy : mini jeux d'une durée de 2 minutes maximum

Defender Of The Crown : Gestion de ressources et tournois durant le temps d'une course.

Baba is you : par la simplicité des inputs et la diversité de possibilité qui découlent de la mécanique simple de faire les règles du jeu dans le jeu en modifiant des phrases.

De nombreux autres jeux tels que Grand Theft Auto: San Andreas, Fable et une multitude d'autres comprennent des mini-jeux en internes.

Du côté du téléphone, les ware game sont nombreux. Two player games, mini battles, drive ahead, etc...Il existe donc de nombreux ware games un peu partout.

Expérience Utilisateur

L'idée connectant les micro-jeux est celle de jeux sportifs. En effet de nombreux sports sont récompensés en fonction de la rapidité d'exécution. C'est pourquoi le genre qu'est le Ware, s'adapte parfaitement au côté contre la montre. On peut d'ailleurs appuyer ce choix, de jeux sportifs, par l'importance que ceux-ci ont au centre de la société.

Du pain et des jeux a dit Juvénal. Alors voici un point fort de ce concept, les jeux sportifs, et ici plus précisément olympiques, appréciés dans le monde entier et attendu par autant de gens. Le choix des sports s'est fait, en partie sur l'idée de temps réduit et en partie sur la différenciation de difficultés et d'inputs.

On souhaite avec ce jeu, partager l'amour du sport et l'associer à un instant amusant et rapide à passer. Un jeu dont on discutera avec ses amis et proches, cherchant à avoir tous les trophées, le meilleur timing, le plus grand nombre de prix. Une confrontation amicale avec les autres joueurs. Ont-ils atteint tous les niveaux . Où en est-on par rapport à eux ?

Les sensations recherchées sont alors la compétition et la frustration. Menant à la joie et à l'amusement une fois le mini-jeu réussi. Une fois qu'il a été compris le jeu devient plus facile mais toujours aussi addictif. Il ne faut pas se rater au risque de perdre une vie. Des vies partant toujours plus vite avec l'avancement dans le jeu.

Pour fidéliser cette communauté, et au vu du champ des possibles dans le sport, il serait aisé d'en ajouter de manière cyclique. Sa fidélisation tiendra en partie sur l'amour du sport et des défis, en partie sur l'attente de nouveaux niveaux et sports. L'aspect graphique surfera sur le retro-gaming. Retour aux designs pixel art, dans la veine de nombreux jeux actuels.

Au cours des micros-jeux la patience du joueur sera mise à rude épreuve. Il perdra sûrement ses premières parties rapidement. Plus il échouera, plus il voudra réussir. Nous jouerons alors sur sa persévérance. Puis quand il aura appris les jeux, la difficulté sera régulée par le nombre de mini-jeux déjà joués. Ainsi plus il jouera et réussira, plus le temps donné pour réussir, sera court.

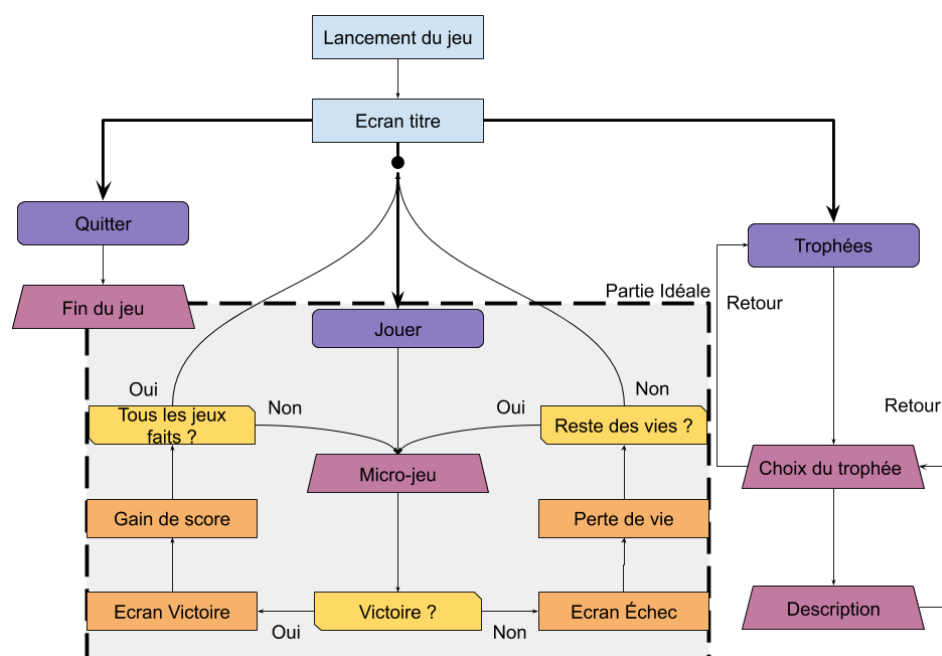
Concept

Notre joueur incarnera ainsi le rôle de sportifs professionnels des JO souhaitant obtenir le plus de récompenses possibles.

Ainsi il lui faudra réussir plusieurs épreuves. Pour remplir son armoire à trophées, il lui faudra évidemment réussir les épreuves sélectionnées et de cette manière prouver au monde ses compétences. Il pourra aussi comparer sa collection avec ses amis.

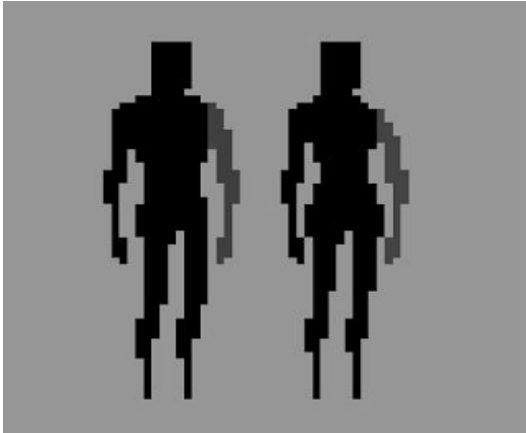
Notre joueur au cours de sa “carrière”, sera amené à faire face à des challenges toujours plus difficiles, comportants nouveaux inputs et changement de mécanique. Le jeu est directement dur. Ainsi

Afin de ‘fidéliser’ une communauté, un leaderboard en fonction de pays choisis, sera mis en place. Permettant de la compétition et un sentiment d'appartenance. Les personnages seront personnalisables grâce à des bandeaux changeables et des effets autour de celui-ci.

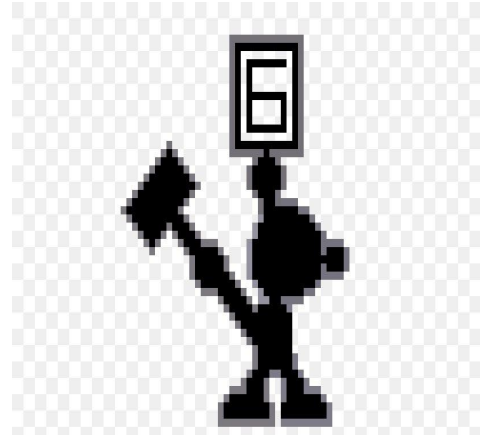


Illustrations et références commentée :

Personnages :



<http://cdrothwellart.blogspot.com/2017/11/long-time-no-see-in-other-news-pixel-art.html>



https://favpng.com/png_view/pixel-game-maker-mv-mr-game-and-watch-game-watch-pixel-art-video-game-png/ZUUhwf7

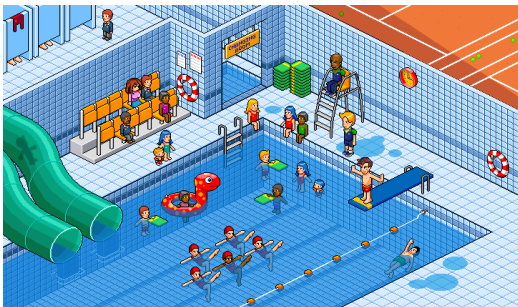
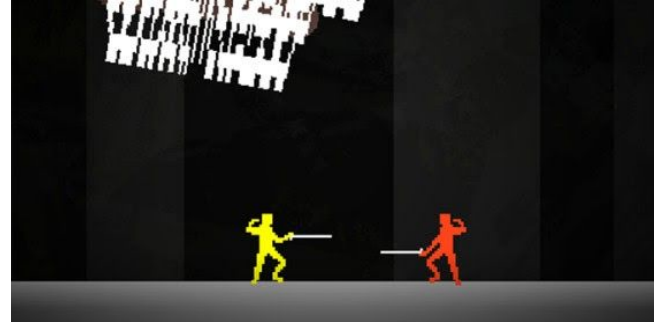
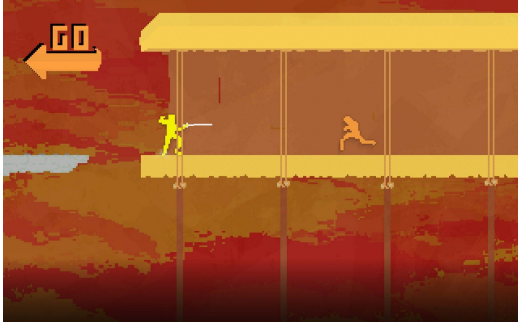
Voici un aperçu du rendu souhaité pour le personnage. Un personnage qui sera bien identifiable.

Pour un rendu épuré mais agréable.



<https://creativemarket.com/Silpin/416858-Man-Silhouette-Game-Sprite>

Décors :



En ce qui concerne les décors des jeux l'objectif serait de se rapprocher de celui de Nidhogg 1. Bien que celui-ci n'est qu'un lien que peu visible au départ avec notre production, il est pourtant basé sur un combat d'escrime.

Notre souhait est de représenter de manière abstraite les environnements des jeux olympiques. Il serait en outre intéressant de réussir à représenter des terrains différents ainsi que des gradins remplis de gens.

Il serait d'ailleurs intéressant de faire ressentir à nos joueurs une "ambiance" électrique, rappelant l'engouement qu'on les gens pour les événements sportifs. Les décors seront aussi utiles pour mettre en avant le pixel art, le rétro gaming étant récemment apprécié par les joueurs.

Les 3C

La caméra qui a été choisie est une caméra 2d dynamique, soit qui se déplacera en anticipant la direction du personnage. De plus en étant éloignée, l'anticipation sera plus aisée, cela pour que le joueur puisse anticiper l'environnement et les obstacles qui suivront. Mais aussi afin de savoir à tout moments où en sont les autres sportifs dans les micro-jeux, tels que la natation, ou la course.

Pour ce qui est des contrôles ils seront simples et peu nombreux. Deux boutons au maximum par écran, dans zones tactiles séparées. Une détection du tactile sera prise en compte afin de détecter et réaliser des cercles, spécialement pour le lancé de disques.

Ces touches et cette utilisation du tactile est faite de cette manière, facilitant la compréhension par les joueurs habitués à l'utilisation d'un téléphone et une assimilation rapide pour de nouveaux utilisateurs. Appuyer sur ces boutons réalisera automatiquement l'action associée. Il n'y aura pas de délais entre l'input et l'output.


Pour le Character (personnage), il sera à l'instar de la direction artistique, qui se veut épuré et minimaliste. Un personnage en pixel art, une silhouette, représentant l'athlète. Il pourra alors recourir à l'aide d'un bouton représentant un pied. Utiliser la perche ou tirer avec un bouton représentant soit une balle, soit un bâton dans le sol. Nager avec des boutons annotés comme étant 'gauche' et 'droite'. Lancer un disque en tournant en cercles à l'aide du doigt.

Ci-suivent les schémas de l'interface utilisateur.

Pour ce qui est des zones, les choix sont fait à partir de nombreux jeux présents sur le marché.

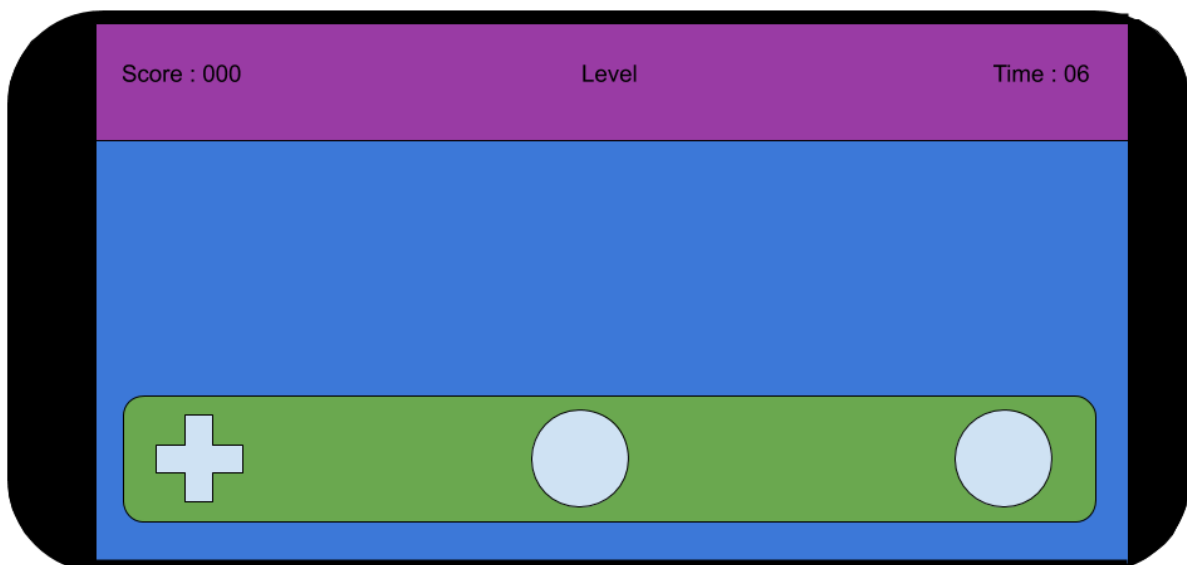
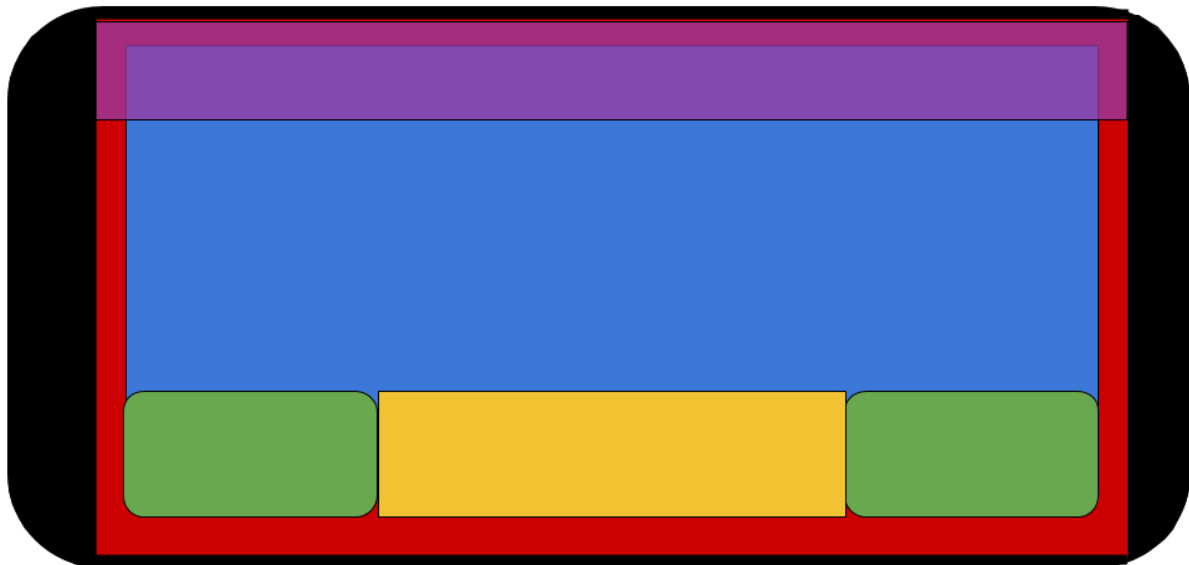
(jeux de tir, jeux de plateformes, jeux rétros, jeux initialement sur ordinateur et consoles)

-  Zone d'action
-  Trop éloigné
-  Zone optimale à l'horizontale
-  Zone correcte

-  Zone d'informations

(Score, Temps, Niveau, Vies ?)

En partie dans la zone d'action utilisant la partie trop éloignée



ART

Cible :

Le cœur de cible vers lequel est dirigé ce jeu sont les jeunes. Les adolescents. Mais le réel persona sont les amoureux et les intéressés de sports. En clair l'idée est de rallier au jeu les sportifs et les amateurs de sports en jeux ou à la télévision. C'est pourquoi les designs seront simples et dirigés vers le facilement compréhensible. Sans pour autant être enfantins, les designs de personnages et de décors seront épurés à la manière de jeux rétros, tapant en plus dans la vague de jeux pixelisés revenant à la mode.

Moodboard Univers :

Ce premier moodboard donne l'aspect graphique global de l'univers de jeu.

On peut ainsi y observer autant de la couleur, que des nuances sombres.

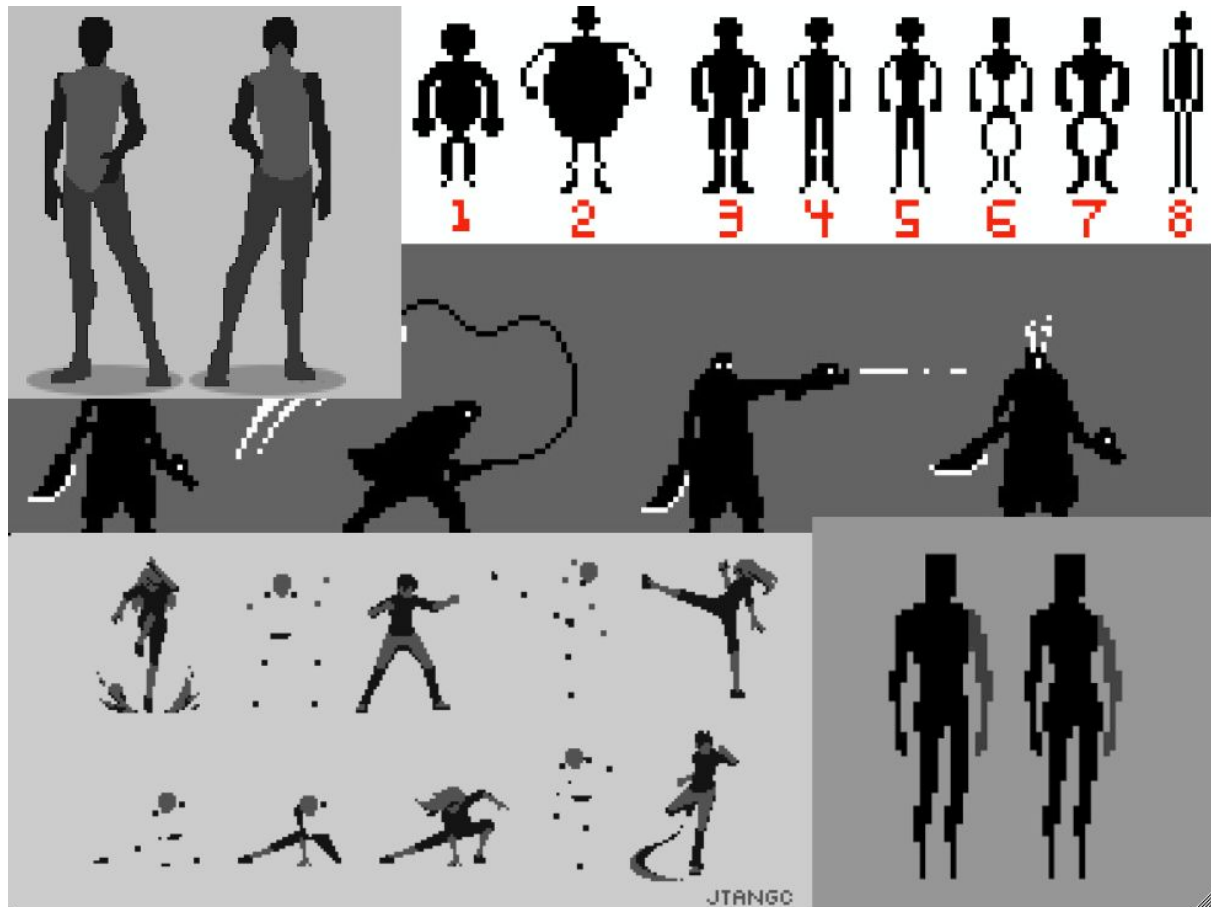
On comprends mieux l'idée de foule et de gradin. Importants pour faire ressortir le côté attrayant et socialisant du sport.



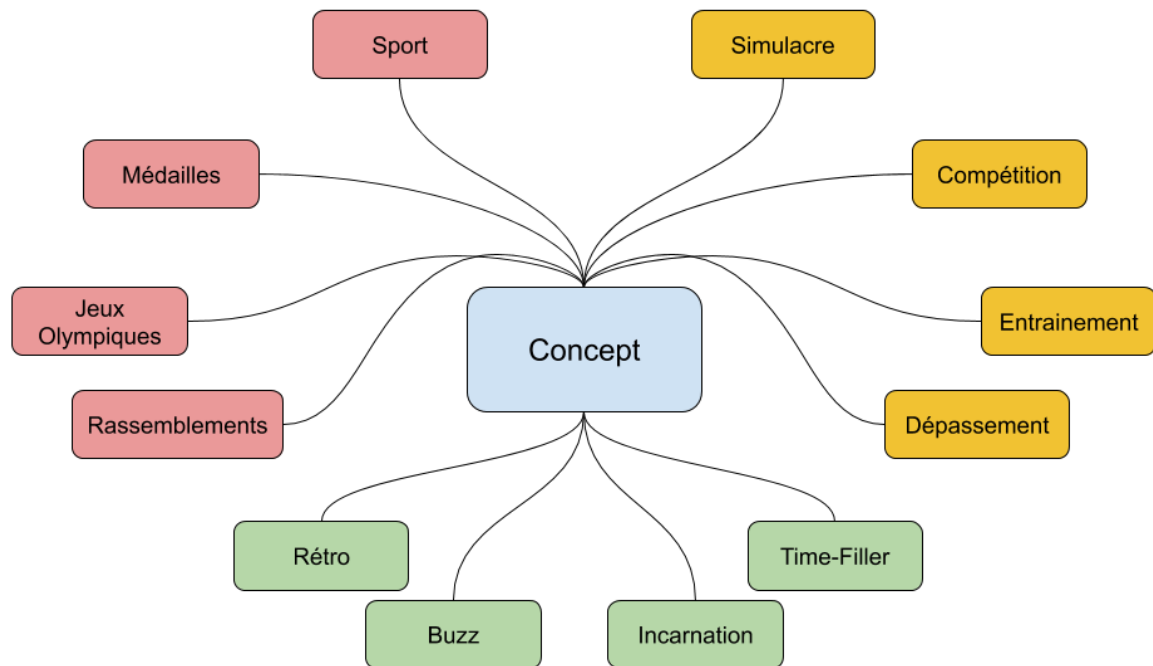
L'idée est de rester sur des concepts simples mais retranscrivant facilement les idées du jeu.

Moodboard Personnage :

Pour lui permettre de mieux ressortir, mais aussi de garder la même ligne directrice pour la direction artistique. Voici le moodboard de l'aspect recherché pour le personnage.



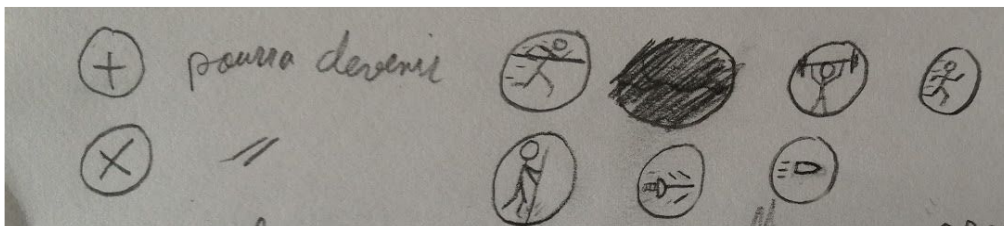
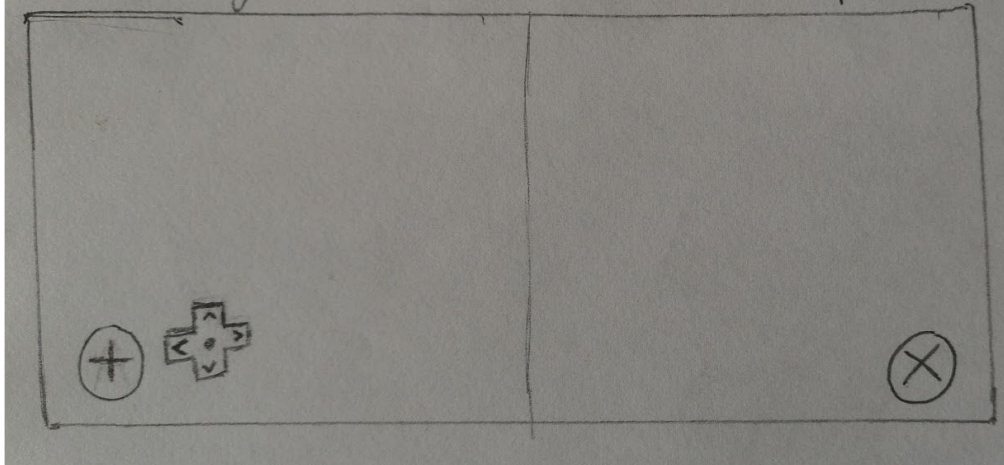
Mind Map :



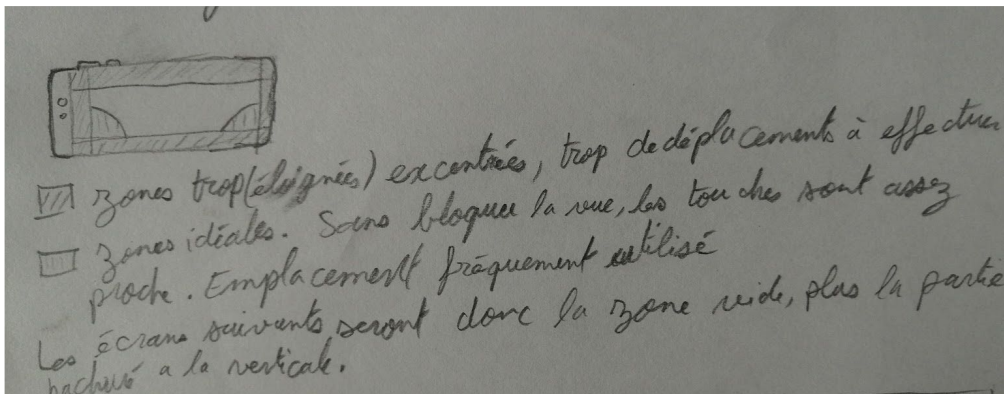
Liaison des attentes du projets et de leurs liens avec les objectifs de la direction artistique.
Mise en relation des demandes et de leurs réalisation par le thème graphique choisis.

Recherches et Dessins préparatoires :

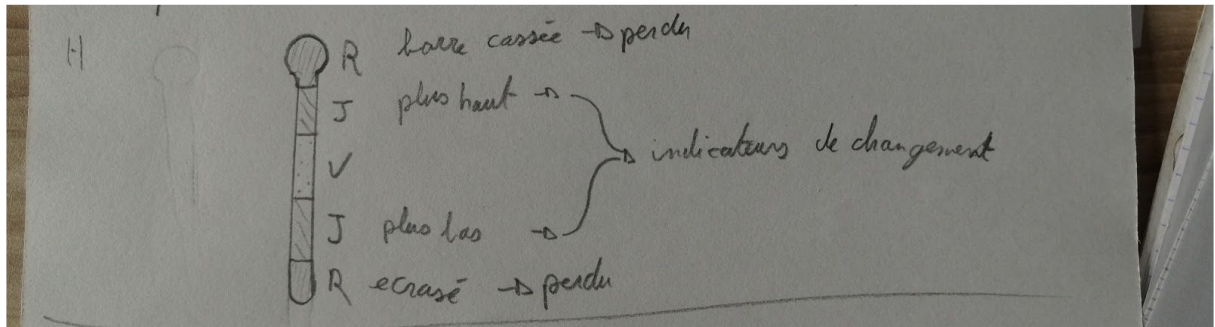
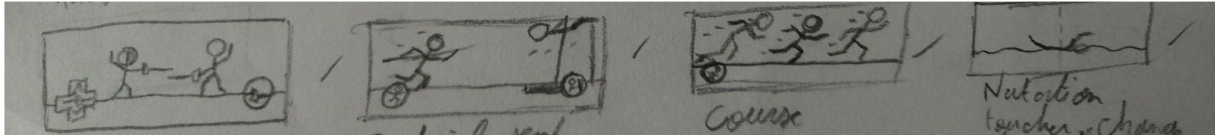
5 Pouce, taille moyenne actuelle des écrans sous android.



Emplacements de boutons et interface utilisateur



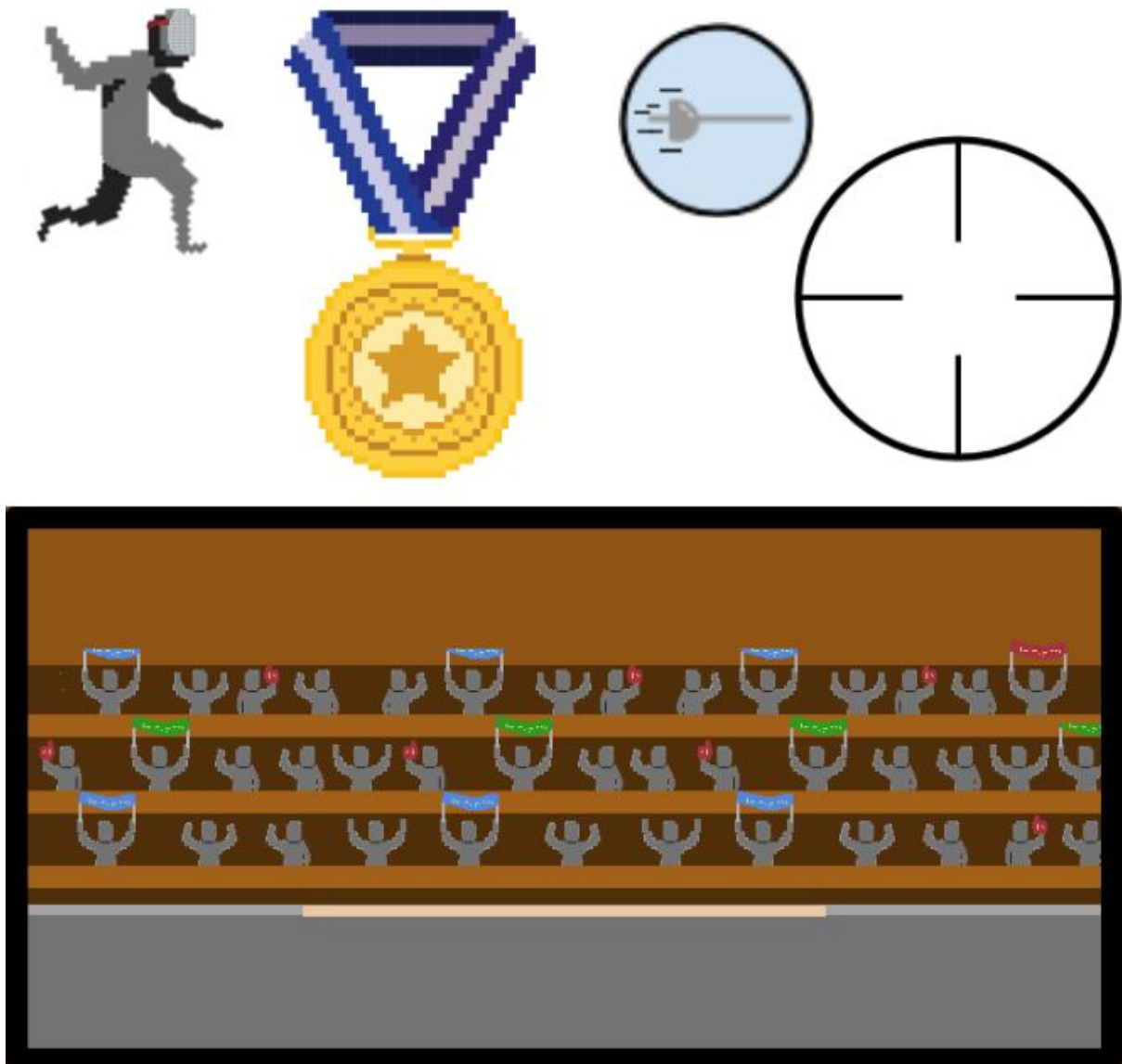
Premières intentions de jeu :



Intention de logo :



Conclusion et versions finales :



En conclusion, le but des intentions graphiques c'est la facilitation de lecture, soit pourquoi la silhouette et les designs épurés. Évitant donc de surcharger l'écran et la vue du joueur.