

Tabone Ugo – **Driver Clash**

Game Design B



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

CADRAGE	3
RAPPEL DU CONTEXTE.....	3
CONTRAINTES	3
<i>Spécification</i>	3
<i>Rendu</i>	3
<i>Cible</i>	3
ANALYTIQUE	4
REFERENCES	4
<i>WarioWare</i>	4
ANALYSE DU GENRE	5
EXPERIENCE UTILISATEUR	5
PRESENTATION	5
REFERENCE.....	6
CONTRAINTES ET POTENTIELS IDENTIFIES	6
SCOPE	6
CONCEPT	6
SYNOPSIS	6
PARTIE TYPE	7
<i>Partie Solo</i>	7
<i>Partie Solo, Mode entraînement</i>	7
<i>Partie Multijoueur Asynchrone (deux joueurs)</i>	7
3C / DESIGN UI	7
CONTROL	7
CAMERA	7
CHARACTER	8
INTERFACES	8
ART	10
ANALYSE DU PUBLIC	10
L'ORIGINALITE DU GRAPHISME RETENU POUR LE PUBLIC-CIBLE.....	10
MOODBOARD.....	10

Cadrage

Rappel du contexte

Le but de cette production est de conceptualiser, puis créer un jeu mobile, de type « ware », renouvelant le genre. L'un des objectifs est de se positionner avec un concept flexible et adaptable qui saura « faire du buzz » (grâce à un thème singulier / curiosité du joueur).

Contraintes

Spécification

Des contraintes, directives et spécification ont été données pour la création et réalisation du concept. Le jeu doit être, comme dit précédemment, un jeu mobile de genre « ware », enchainant frénétiquement les micro-jeux. Les directives de la « Direction créative fictives » sont d'orienter la production vers un contenu fort en immersion/incarnation, et à terme, fidéliser l'audience grâce à une communauté en compétition amicale.

Rendu

Des directives ont également été données pour le rendu. La production doit être réalisée avec Phaser 3, HTML, CSS, JS, JQuery 3.5. En terme logistique, la suite Adobe doit être privilégiée.

Nous devons conceptualiser 6 micro-jeux, durant moins de 10 secondes, ayant pour genre de gameplay « action-puzzle » et deux inputs maximums. 3 de ces micro-jeux devront être réalisés et jouable (programmation et assets).

Cible

La cible de notre projet est un joueur enthousiaste « Time-Filler », adolescent européen/occidental.

Analytique

Références

WarioWare

Comme références pour le type de jeux « ware », la série de jeux « WarioWare » reste une évidence, série qui a totalement popularisé le genre.



« WarioWare Touched ! » résume parfaitement la série des WarioWare. Sorti peu après la sortie de la Nintendo DS, en 2004 (2005 en France) le jeu utilise bien la nouvelle console dans un style toujours plus loufoque, que ce soit dans les micro-jeux, l'histoire ou le style graphique.

Rythme Paradise

Rythme Paradise est un jeu de rythme sorti également sur Nintendo DS, en 2008. Les mini-jeux sont plus à l'honneur dans ce jeu, à l'instar des micro-jeux mais les mini-jeux se rapprochent réellement de la catégorie « ware ». En effet, le jeu est très dynamique, les commandes très simple (l'écran tactile est très utilisé, les autres touches classiques sont peu voire pas utilisées), les mini-jeux s'enchainent, pas ou peu de « histoire » ou scénario a proprement parlé, les mini-jeux sont vraiment l'intérêt du jeu. De plus, une mécanique des « wares » est reprise et a une place importante dans le

jeu, le « mini-boss » après un certain nombre de mini-jeux, ce niveau consiste à enchaîner très rapidement des « bouts » mélangés des niveaux précédents.

Tout comme la série WarioWare et pour les wares en général, la « metric » principale est le temps et le timing.



Analyse du genre

Le genre « ware » consiste donc à enchaîner une multitude de mini-jeux ou micro-jeux de manière très dynamique. En général, les jeux sont très orientés sur les mini/micro-jeux et non sur l'histoire. Les micro-jeux ware sont simpliste et généralement consistent à faire une action, comme si on avait décomposé les étapes d'un jeu plus long, et où chaque étape est un micro-jeu (par exemple si on décompose Mario Bros, sauter sur un ennemi sera un micro-jeu, et sauter sur des plateformes aussi.).

En genre connexe, de mon point de vue, le genre se rapprochant le plus de ce genre sont les party Game, en général basé sur les mini-jeux également pour départager les joueurs, à l'image d'un Mario Party par exemple.

Expérience Utilisateur

Présentation

L'expérience utilisateur, utilisateur de notre jeu sera basé sur la compétition amicale, le joueur sera motivé par cette envie de surpasser ses amis et battre ses propres records. L'autre point important de notre expérience utilisateur est le détachement et l'immersion. Le détachement sera possible via la concentration que le joueur accordera au jeu, pour l'immersion, la présence de

guilde/clan et la personnalisation de personnage aidera grandement le joueur à s'attacher au jeu et à être impliqué.

Référence

Clash Royale est un jeu référence dans le domaine de compétition amicale. Il possède également un système de clan possédant une place très importante dans le jeu. Ce système de clan associé à la compétition et au « grinding/amélioration/récupération de ressources » au fil du temps, a permis la fidélisation de beaucoup de joueurs.

Contraintes et potentiels identifiés

Les contraintes pour cette expérience utilisateur est lié au genre de jeu imposé. Au premier abord, la combinaison de micro-jeux et l'immersion/détachement semble compliqué. Cependant ce détachement et l'immersion sont possible en ajoutant de la personnalisation ou en ayant toute la concentration du joueur lors d'un mini-jeux.

La contrainte de compétition amicale se marie bien avec le genre « ware » et permet un peu de renouveler le genre en y ajoutant de la compétition et un classement. La création de guilde va permettre aussi aux joueurs de se confronter entre amis et de jouer à plusieurs, ce qui va favoriser la fidélisation de l'audience et le détachement.

Scope

Driver Clash sera un jeu capable de gérer des masses importantes de joueurs répertoriés dans des guilde/clan. Le jeu sera un time-filler, un joueur passera en moyenne 1h/1h30 par jour dessus. Des mode multi/solo et entrainement seront mis en place avec un système de loot et de personnalisation de personnage/cosmétiques. Le jeu ne sera pas gourmand en ressources pour permettre à tous de pouvoir jouer sans problèmes techniques.

Concept

Synopsis

Driver Clash est donc un jeu sur le thème de la « formule un ». Le jeu est un enchainement de différents micro-jeux, rapide avec des inputs simples, dans un ordre aléatoire. Les micro-jeux s'enchainent tant que le joueur a des points de vie, à chaque micro-jeux perdu il en perd un. Le but est d'enchaîner le plus de micro-jeux sans perdre. Le jeu possède un système de clan/guilde, où les joueurs peuvent comparer leurs scores et jouer à plusieurs.

Partie Type

Partie Solo

Le joueur lance une partie seul, les différents micro-jeux s'enchainent. A chaque fois qu'il échoue un micro-jeu, il perd un point de vie, avec un total de 4. Son score augmente de 1 à chaque micro-jeu réussi. A la fin de la partie, si nouveau score il y a eu, le joueur voit ses records s'enregistrer, de plus il peut partager son score sur les réseaux sociaux ou dans sa guilde/clan au sein même du jeu.

Partie Solo, Mode entraînement

Le joueur lance une partie sur un micro-jeu bien précis, afin de s'entraîner, la croissance de difficulté est la même. Au lieu d'un micro-jeu aléatoire à chaque micro-jeu suivant, ici le même micro-jeu est répété jusqu'à la défaite du joueur (ou s'il quitte l'entraînement). Le joueur a le même nombre de point de vie qu'une partie normale, 4. Les records par micro-jeu sont également affichés et modifiés lorsque le joueur les dépasse.

Partie Multijoueur Asynchrone (deux joueurs)

Partie multijoueur en non simultané, le premier joueur défie une personne de son clan/guilde puis joue seul avec le même déroulé que la « Partie Solo » vu plus haut. Cependant, dès qu'il termine, le second joueur va recevoir une invitation pour jouer. Le second joueur jouera exactement les mêmes micro-jeux dans le même ordre avec la même croissance de difficulté, en sachant quel a été le score de son ami, à la fin des deux parties, le joueur qui a le meilleur score a gagné.

3C / Design UI

Control

Notre jeu va utiliser des contrôles très simples avec l'écran tactile du mobile, « appuyer », « glisser », « rester appuyer », etc.

Camera

Notre jeu va utiliser principalement des vues d'ensembles, centrées sur le personnage ou sur une formule un, en 2D.

Character

Notre jeu mettra en avant un pilote ou sa formule un, les deux seront customisables, moyennant ressources par le joueur.

Interfaces

Notre production est un jeu mobile, visant principalement les ados, on cherche également à créer une communauté autour de la compétition amicale. Au niveau des interfaces on se dirige donc vers quelque chose de simpliste, peu chargé et épuré, pour guider le plus facilement le joueur vers les modes qu'il cherche. Ayant cette envie de construire une communauté, mettre un bouton « social » aussi gros/important que le bouton « jouer » peut-être une bonne idée.

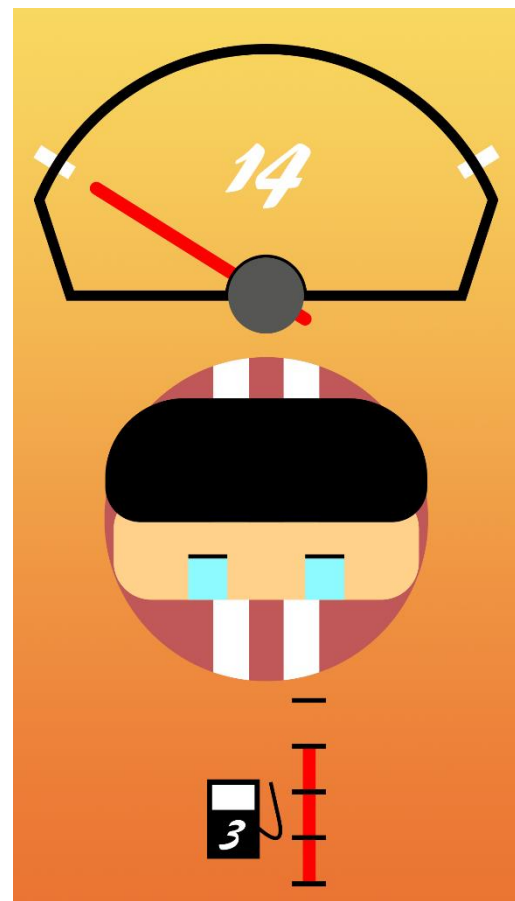
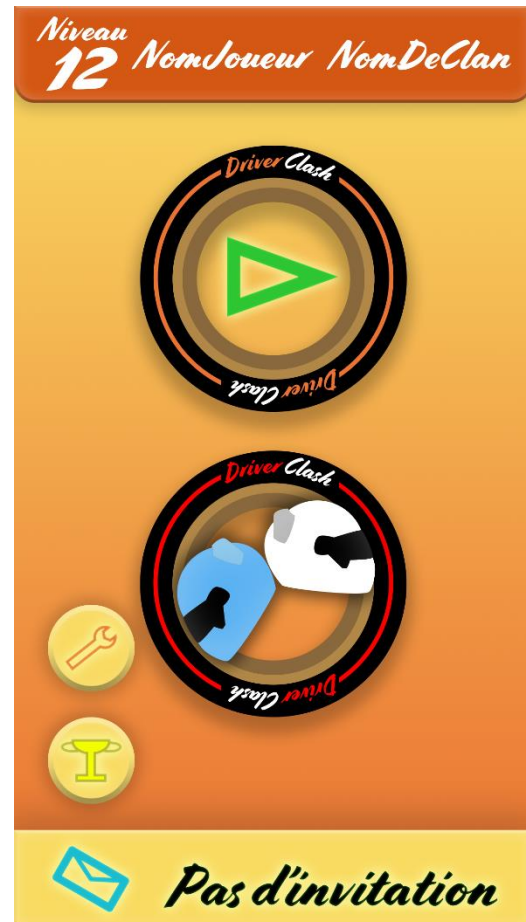
Comme référence en jeu mobile Time-Filler/Compétition amicale, « Clash Royale » est un très bon exemple.

Les objectifs du jeu sont clairement compréhensibles avec l'interface. Un gros bouton central pour lancer une partie, une zone de taille équivalente pour dire au joueur quel est son classement. En partie supérieure, un bandeau avec toutes les informations que le joueur doit savoir, son niveau, ses ressources et sur un deuxième bandeau plus grand, sont classement exact et son clan. Cette interface est basée sur la compétition amicale grâce à la présence de clan, « groupe d'amis » et de classement



Voici la maquette du menu principal, avec cette idée d'importance donnée au guild/clan, le bouton jouer fait donc la même taille que le bouton social, ainsi que la barre d'invitation de jeu multi.

On retrouve cette idée de menu épuré, simple à comprendre avec la « capture d'écran » d'après un défi, avec le score en haut, les points de vie en bas et la tête du personnage qui nous montre de façon explicite si on a réussi ou non.



Art

Analyse du public

Notre cible, adolescent européens/occidental, au profil joueur enthousiaste Time-Filler sera une personne susceptible de passer beaucoup de temps sur un jeu mobile comme celui-ci, de par la compétition et les cosmétiques, de plus cette cible est en général grandement en partie sur les réseaux sociaux. C'est une cible qui avec son âge, pourrais être attiré par un style un peu épuré/un touche de cartoon.

L'originalité du graphisme retenu pour le public-cible

Public cible très curieuse, le thème pourrais en amont l'intéresser, car très thème rarement vu. L'aspect graphique simple, vectoriel à plat mélangé à des micro-jeux, le tout dans une patte « réaliste » pour les véhicules et cartoon pour les personnages, peuvent changer du style que la cible connaît déjà par cœur et ainsi titiller sa curiosité.

MoodBoard

