



Space Games

PROJET DE PRODUCTION BACHELOR 1 GAME DESIGN, ETPA
RENNES 2019-2020

SOMMAIRE

I/ Cadrage

II/ Analyse

III/ Expériences Utilisateur

IV/ Concept

V/ 3C

VI/ Art

I/Cadrage

Dans un premier temps, nous ferons un rappel du contexte, puis dans un second temps nous en verrons les spécification

Pour commencer, nous devons faire un jeu de type « ware » (nous reviendrons sur ce terme plus tard) sur mobile pour réactualiser ce genre de jeu et ainsi permettre de devenir un modèle de référence.

Le studio a choisi comme cible un public adolescent européen/occidentaux qui serait du profil « Time-Filler » (c'est-à-dire qu'il joue de temps en temps sur mobile pour combler des vides, comme par exemple un trajet en bus ou dans une salle d'attente). Pour cela il faut que le jeu soit rapide et ne requiert pas beaucoup de réflexion ou de temps pour comprendre les règles. De plus, il le jeu doit avoir un esprit communautaire qui serait en compétition amical.

Le format sur lequel le jeu sera développe seras en 16 :9 pour le grand jeu et au format 9 :16 pour les micro-jeux. Ce format et un format que beaucoup de smartphone utilise. Le jeu sera également disponible sur IOS et ANDROID pour toucher le plus de monde possible.

Le studio nous demande de fournir un ware qui sera composeras de 6 « micro-game » (5-10 secondes : jeu très court, généralement de gameplay « Action » au rythme soutenu et limité dans le temps, contenu dans un ensemble « seamless ». WarioWare est un ensemble de micro-games.). Et ce ware sera lui-même dans un plus grand jeu.

II/ Analyse

Le jeu de type « ware » est un terme qui désigne un ensemble de jeux souvent très court (micro-games) qui sont joués les uns après les autres avec souvent une expérience, difficulté, thématique voire même une direction artistique différentes selon l'intention (si c'est pour de la pure compétition, ou si c'est pour juste passer du temps), selon le support (si c'est dans un grand jeu ou bien si c'est lui-même un jeu) mais également de la plateforme de publication (sur téléphone, navigateur internet ou console) mais ça dépend également du public que l'entreprise a décidé de cibler. Comme référence au jeu de type ware il y a « WarioWare »



III/Expérience Utilisateur

Les références que nous avons utiliser lors de la conception sont des micro-game tirer de « fort-boyard » pour les énigmes ou encore le jeu du timer.

Comme source d'inspiration graphique nous avons choisi « Borderlands » qui possède un graphisme simple mais qui fonctionne très bien et qui le rend unique.

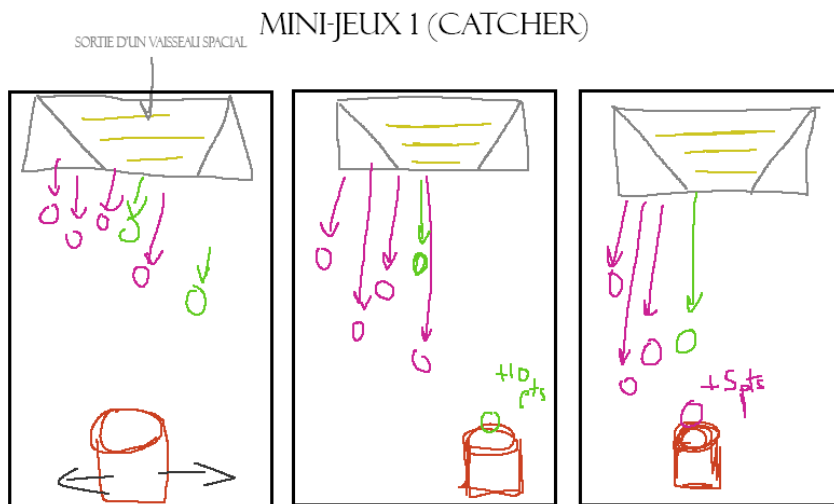


De plus, « Borderlands » est un jeu qui plait beaucoup et de ce fait peut potentiellement plaire dans notre ware

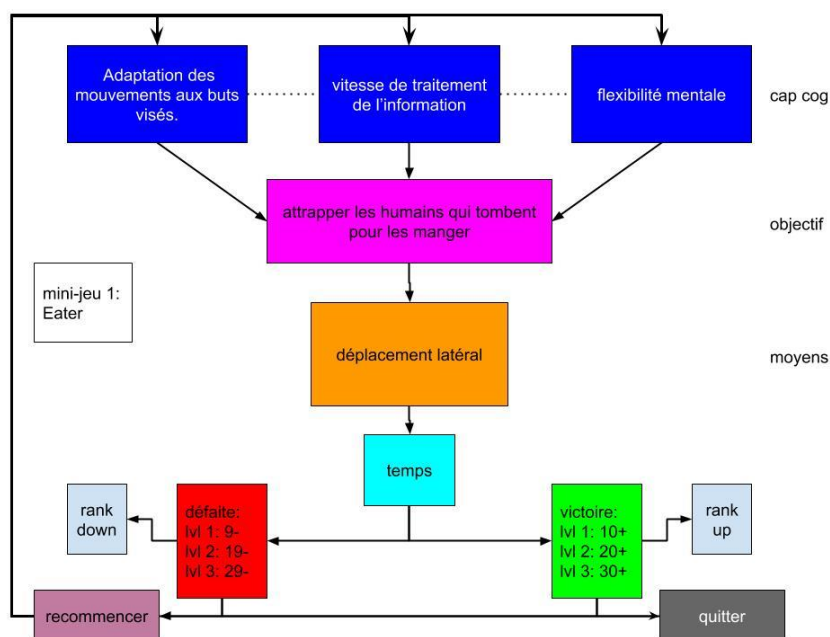
Pour le côté personnages, nous nous sommes inspirées de divers animaux et comme ces derniers viennent de l'espace nous avons choisi de leur changer les couleurs ainsi que leur formes, mais dans le but qu'ils soient encore reconnaissables. Nous sommes partis sur des aliens en « forme » d'animaux pour défendre la cause animal et en quelque sorte créer un univers parallèle où ce sont les animaux qui maltraitent les humains.

Au niveau du jeu en lui-même, c'est une série de mini-jeux que le joueur pourra choisir dans le menu principal (dans le grand jeu). Chaque micro-game est indépendante des autres. Ce qui fait que si le joueur a une envie de faire la meilleure performance il peut recommencer et recommencé sans que ça influe sur les autres micro-games

IV/ Concept

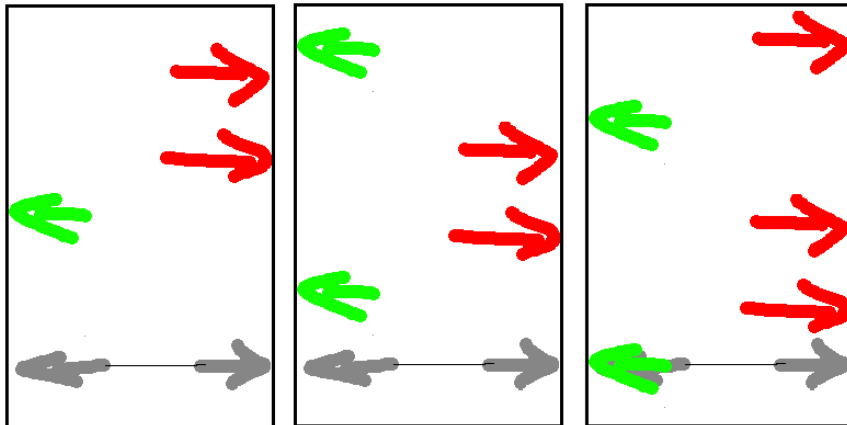


LE JOUEUR DEPLACE LE SCEAU AVEC SON DOIGT

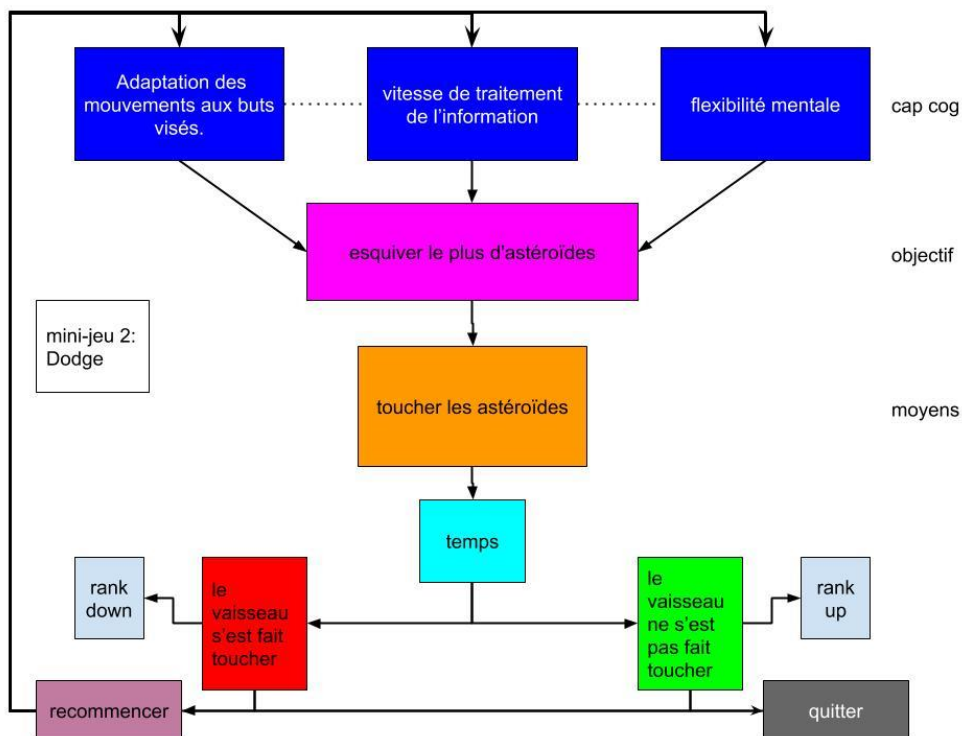


Le jeu se déroule de la façon suivante, le joueur lance la partie, un petit tuto commence pour montrer comment on joue (on peut le skip) puis la partie commence. Le but de ce jeu est simple, manger les humains qui tombent du vaisseau. Pour les contrôles, le joueur glisse son doigt de gauche à droite pour bouger la tête de l'alien. Le jeu s'arrête quand le temps imparti est écoulé (10 secondes). Si la condition de victoire est respectée, le joueur peut continuer et passe au niveau suivant ou il peut recommencer, dans le cas contraire, c'est-à-dire que la conditions de victoire n'est pas respecter, le joueur recommence ou quitte le jeu.

MINI-JEUX 2 (GUITARE HERO LIKE)

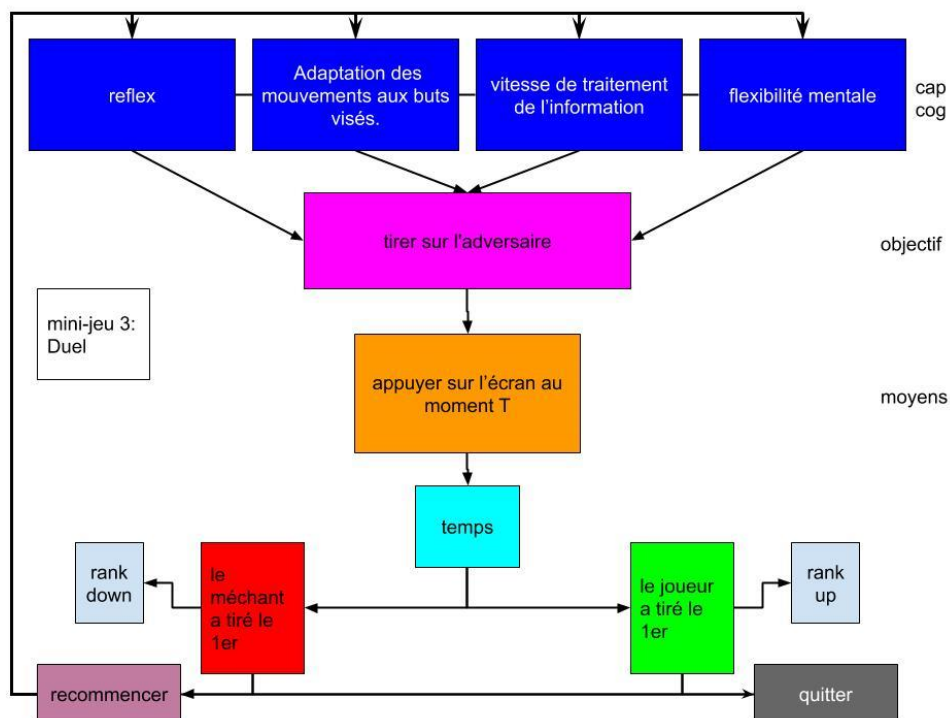
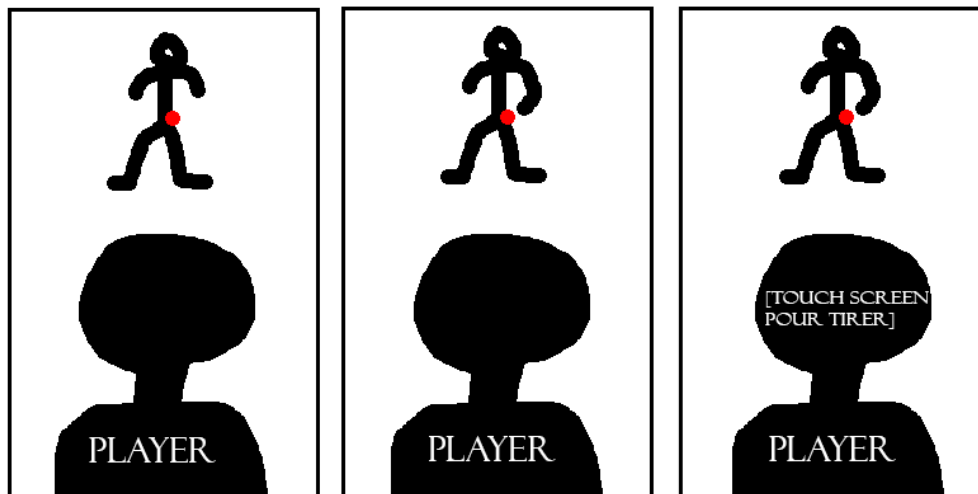


QUAND LES FLECHES QUI TOMBENT SE SUPERPOSE AVEC LES GRISES
LE JOUEUR DOIT APPUYER SUR CETTE DERNIERE POUR GAGNER DES POINTS



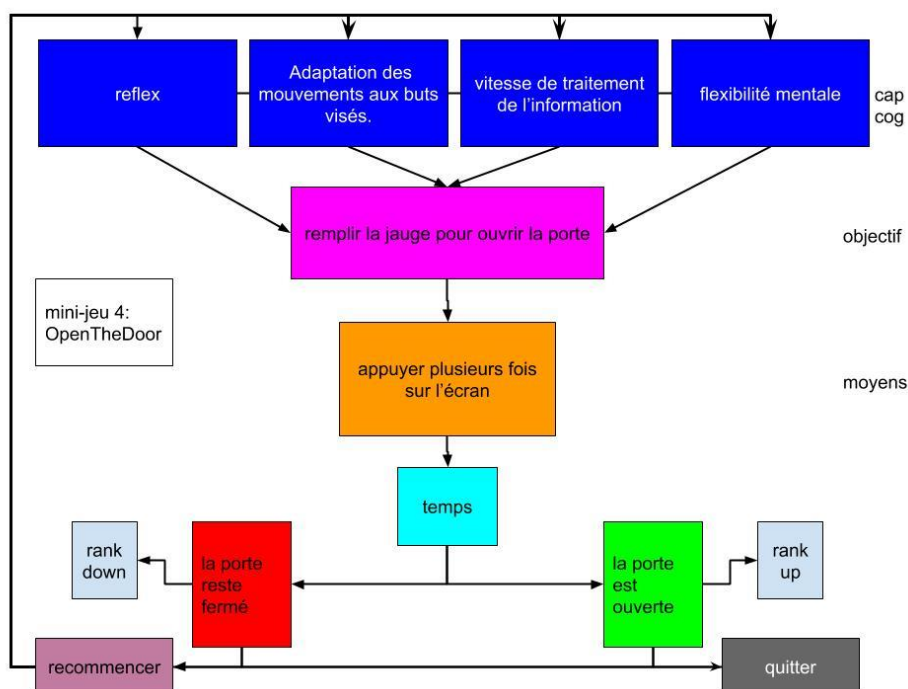
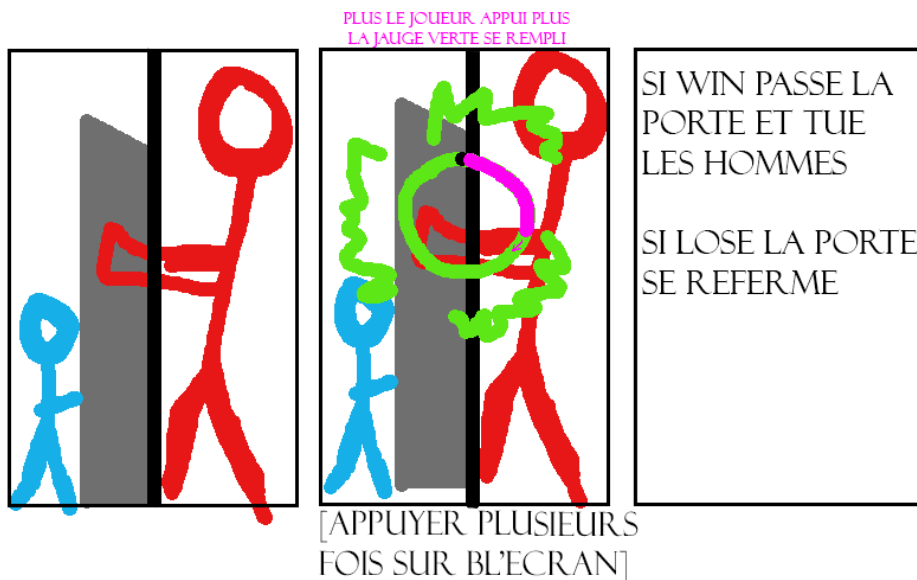
Le jeu se déroule de la manière suivante, il y a le tuto qui peut être skip, arriver « in-game » les astéroïdes tomberont et le joueur devra appuyer dessus au bon moment pour les détruire. Le jeu s'arrête soit quand le temps est écoulé (10 secondes), soit quand le vaisseau s'est fait toucher. A la fin de la partie, le joueur peut décider de recommencer ou de quitter, mais en cas de victoire il peut passer au niveau suivant

MINI-JEUX 3 (COWBOYS)



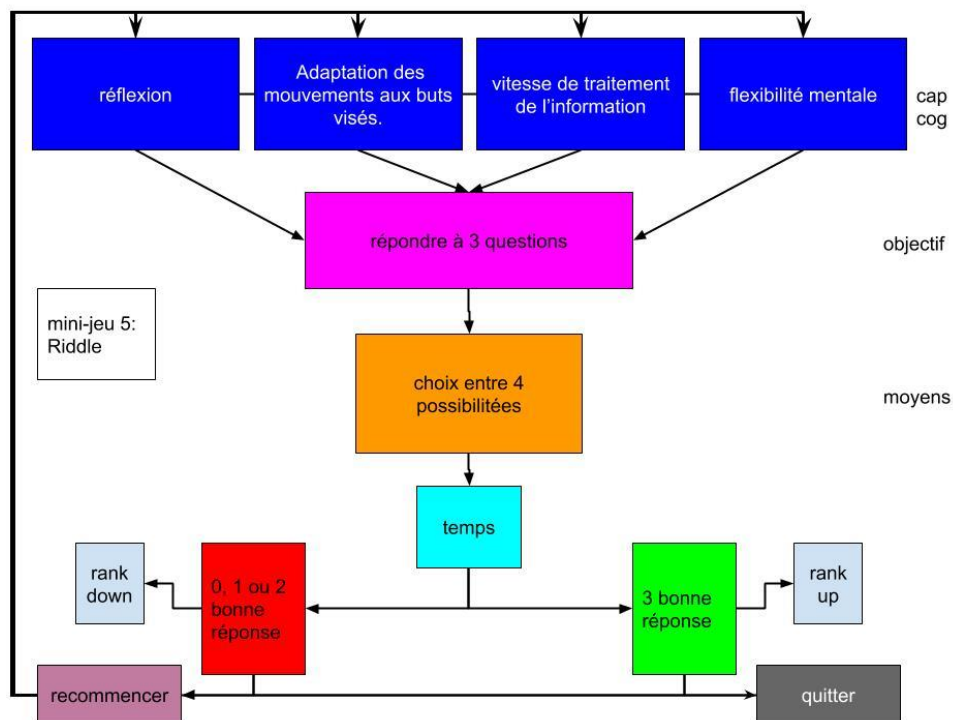
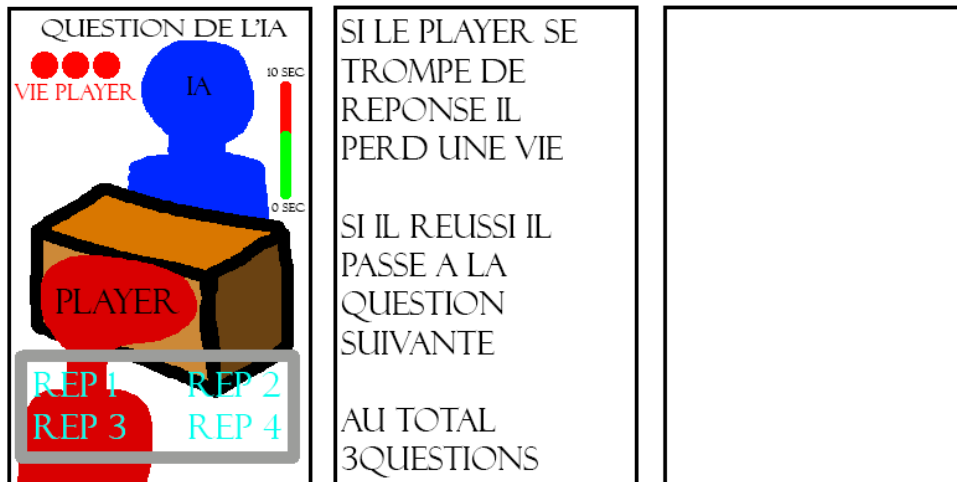
Lors de ce 3^{ème} mini-jeux, toujours avec un tuto, le joueur se retrouve en face à face avec un autre alien. Il ne se passeras rien jusqu'à ce qu'il y est un signe pour appuyer sur l'écran, attention, il peut y avoir des pièges (pas le bon signe de tire par exemple). Le joueur perd si il n'appui pas au bon moment. En cas de victoire, il peut passer au niveau suivant, ou recommence ou quitter.

MINI-JEUX 4 (SMASH BUTTON)



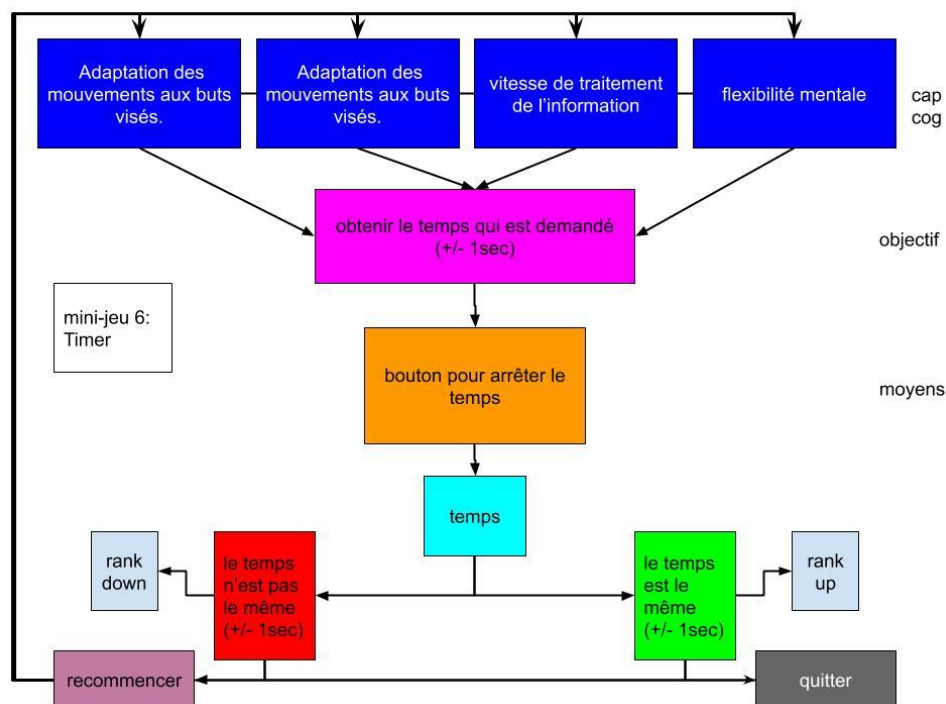
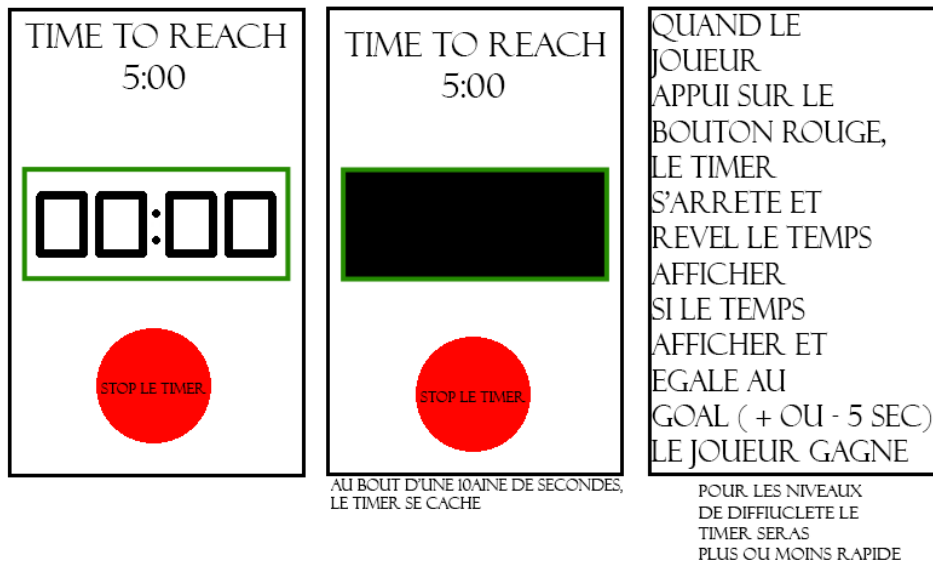
Lors de ce mini-jeux, qui commence par un tuto, le joueur a pour but d'ouvrir la porte en appuyant plusieurs fois sur un même bouton pour remplir une jauge dans un temps imparti (10 secondes). Pour gagner, le joueur doit avoir rempli la jauge, si cette conditions n'est pas remplie avant la fin du temps le joueur perd. En cas de défaite, le joueur peut recommencer ou quitter le jeu, en cas de victoire il peut recommencer, quitter, ou passer au niveau suivant

MINI-JEUX 5 (ENIGME)



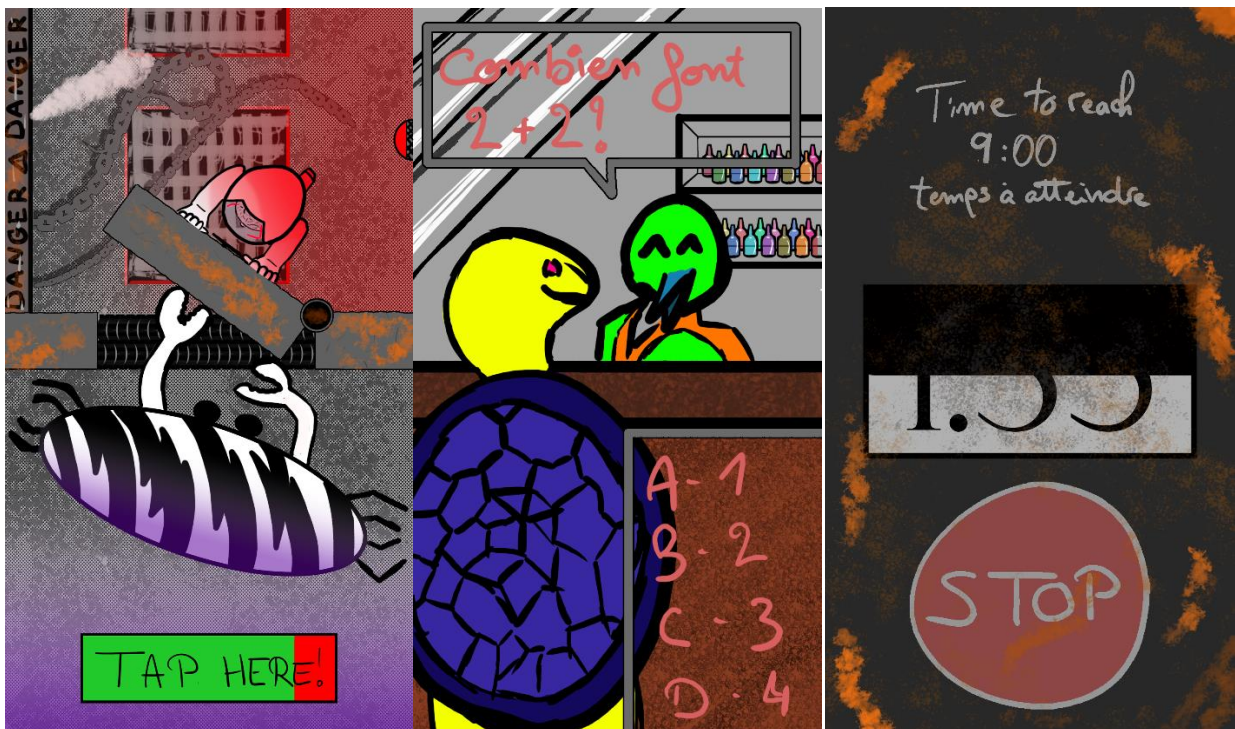
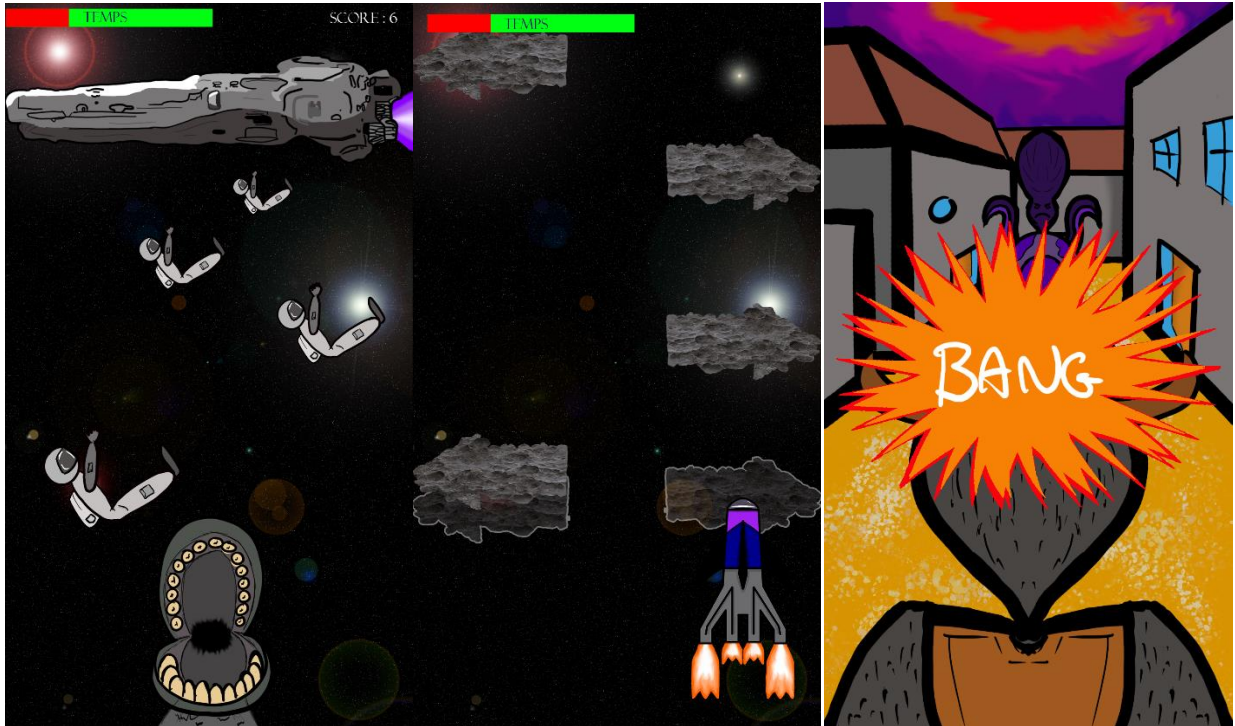
Dans ce 5^{ème} mini-jeux, avec tuto, le joueur doit répondre à 3 questions qui sont de plus en plus dur, et devront répondre à chaque question durant un temps imparti (10 seconde par question). Pour gagner, le joueur doit répondre bon au 3 questions sinon il perd. en cas de victoire, le joueur peut passer au niveau suivant, recommence ou encore quitter le jeu, en cas de défaite le joueur peut recommencé ou quitter le jeu.

MINI-JEUX 6 (TIMER)



Lors de ce dernier jeux, avec tuto, le joueur devra stopper le timer au temps qui seras indiquer. La particularité de ce jeu c'est que à un moment donné le timer se cache. Le joueur a une marge d'erreur de 1 secondes. En cas de victoire, le joueur peut recommencer, quitter ou continuer. En cas de défaite, le joueur peut recommencer ou quitter

V/ 3C



VI/ Art

Le public ciblé est celui des adolescent qui se trouve en Europe ou en Occident, le jeux doit donc toucher un maximum d'adolescent au niveau du visuel, il faut donc qu'il soit simple, pas trop de détail.

Comme dit précédemment, le style graphique de « Borderlands » est parfait pour ce jeu de type ware



Sur l'idée de base, nous avons voulu rajouté de la texture, mais par peur de manquer de temps nous avons préféré ne pas en mettre