



Space Games

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

SOMMAIRE

I/ Cadrage

II/ Analyse

III/ Expériences Utilisateur

A) Référence

B) Présentation

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

A) Référence

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