

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



Index :

Index :	2
Cadrage	3
Analytique	4
Expérience Utilisateur	5
Pitch :	5
Concept	6
Intention graphique	10
Mood board :	10
Logo	11
3C	12
Character :	12
Controls:	12
Caméra :	12
Art	13

Cadrage

Le studio décide de nous assignés au développement d'une nouvelle production pendant 4 semaines. Nous devons développer un jeu de type «Ware » dans un format flexible s'adaptant à diverses stratégies tels que le buzz game, serious game, economical game, social game, etc. Avec pour intention de réactualiser le genre.

Le studio décide de cibler les adolescents européens/occidentaux, au profil joueur enthousiaste «Time-Filler» (préfère les jeux mobiles pour combler des moments de disponibilités en dehors des sessions de jeu intenses et/ou sociales).

Ce jeu sera de type « Ware » pour mobile, composé de 6 micro-jeux, et qui devront pouvoir s'intégrer à terme au sein d'une séquence plus longue. Ces 6 micro-jeux devront être composés de différents types de gameplay et de difficultés avec une gestion de la progression du joueur et de l'ergonomie.

La stratégie du studio est aussi de proposer du contenu de qualité qui saura faire du « buzz » (thèmes et propos singuliers qui attisent la curiosité pour cette première occurrence, afin de générer une communauté en compétition amicale et fidélisée.

On développera ce jeu en Phaser 3 et présentera lors d'un oral après quatres semaines de production.

Analytique

Les jeux « ware » sont des jeux contenant une multitude de jeux très courts aux mécaniques différents. La référence des jeux « ware » est le jeu WarioWare. Néanmoins les jeux en « ware » ont su élargir le principe de base, et en sont pas resté au format de base. On retrouve toujours certain principe de bases des jeux en « ware », tel que les actions décrite clairement à l'écran pour le joueur, comme des symboles ou plus simplement un mot ou une phrase.

Par rapport à beaucoup d'autres jeux de type « ware », notre jeu aura l'objectif d'écrit sur l'écran, pour que le joueur n'est pas ce temps de réaction qui pourrait lui faire perdre des secondes précieuses. Mettre en place cela, permettra aussi aux joueur de rester dans l'univer du tourisme ou le joueur n'est pas mit dans l'ignorance des actions qu'il va entreprendre.

Pour notre jeu, chaque micro-game aura un rapport que ça soit dans son gameplay ou ses graphismes avec une des cultures du pays où le touriste se trouve. Donc des micro-games rapide et simple ou le joueur à le temps de comprendre la scène pour que cela lui apporte un minimum de connaissance.

Expérience Utilisateur

références et justifications, contraintes et potentiels identifiés, portée du jeu ('scope')

Pitch :

Dans ce jeu de type "ware", le joueur incarne un touriste qui découvre les coutumes et traditions de nombreux pays en résolvant différents micro-game dans un temps imparti.

Ce jeu propose une expérience solo avec une prise de territoire en confrontation pour des adolescents européens/occidentaux, au profil joueur enthousiaste «Time-Filler». Le joueur devra mettre à l'oeuvre sa réflexion, ses réflexes et sa précision.

Nous voulons que le joueur ressente qu'il découvre de nouvelles choses et qu'il se sente en visite, et que le joueur dans ces micro-games est

l'impression de le découvrir via l'incarnation de leur personnage, donc une grosse immersion et un apport de connaissance conséquent..

Le but du jeu est de créer votre personnage et de le styliser au fur et à mesure de votre avancé dans le jeu.

Les voyages que les joueurs effectueront leur permettront de débloquent objets et terrains en rapport avec le pays.

Le but est aussi de créer une sorte de compétition dans la prise de terrain d'un pays sous la forme d'une prise de territoire qui aboutira à un classement sous forme de ligue.

Les terrains peuvent être récupérer toutes les fin de semaines pour ceux ayant obtenue le plus de point dans un certain pays. Les places de classements bénéfiques se font en fonction du nombre de terrains que contient un pays.

Toutes les semaines les points ne sont pas reset, donc les joueurs peuvent les accumuler, il y a juste une vérification de classement toutes les fin de semaines pour savoir qui peut continuer à garder son territoire et qui peut en obtenir un nouveau.

A la fin de chaque mois, les terrains sont remis à 0 sans propriétaire avec les points pour tous les joueurs et en fonction du nombre de jour ou un terrain à été gardé le joueur gagne un certain nombre de point. Un point pour un jour où vous contrôlez un territoire.

La ligue rapporte des bonus que des accessoires exclusifs et des points gratuits pour certain pays.

Pour l'arrangement de la difficulté des jeux, elle est aléatoirement réparti entre les différents micro-games à chaque voyage et est faite d'une façon d'être égal à chaque voyage. Tout cela car le joueur devra enchaîner les voyages dans un même pays pour gagner des points et donc nous ne voulons pas que le joueur s'ennuie à répéter exactement les même chose à chaque voyage.

Pour ce qui est des contraintes, le jeu ne durera pas trop longtemps car même si les voyages sont pour la plupart différents, refaire sans arrêt des micro-games semble très fatigant et ennuyeux.

Il nous faudra donc faire en sorte d'être très original sur la composition des micro-games et l'ordre de sortie des nouveaux voyages en touchant les pays ayant le plus de possibilité d'y jouer.

Concept

On commence le jeu avec la création d'un personnage que vous incarnerez à travers tous vos voyages. Lors de la création seul les caractéristiques physique du personnage peuvent être modifiés, car les habits et accessoires ne pourront être débloquenté que au fur et à mesure de votre avancement et vos statistiques dans le jeu.

Après la création du personnage. On arrive sur une grande map de la carte du monde, le joueur a partir de cette carte aura le choix entre différents voyages.

Après avoir choisis la destination, le joueur ne peut plus faire marche arrière a moins de déplaire au habitants du pays en annulant votre voyage engendrant comme conséquence une note négative qui aura un impact sur le déblocage d'un terrain ou d'accessoire en rapport avec le pays.

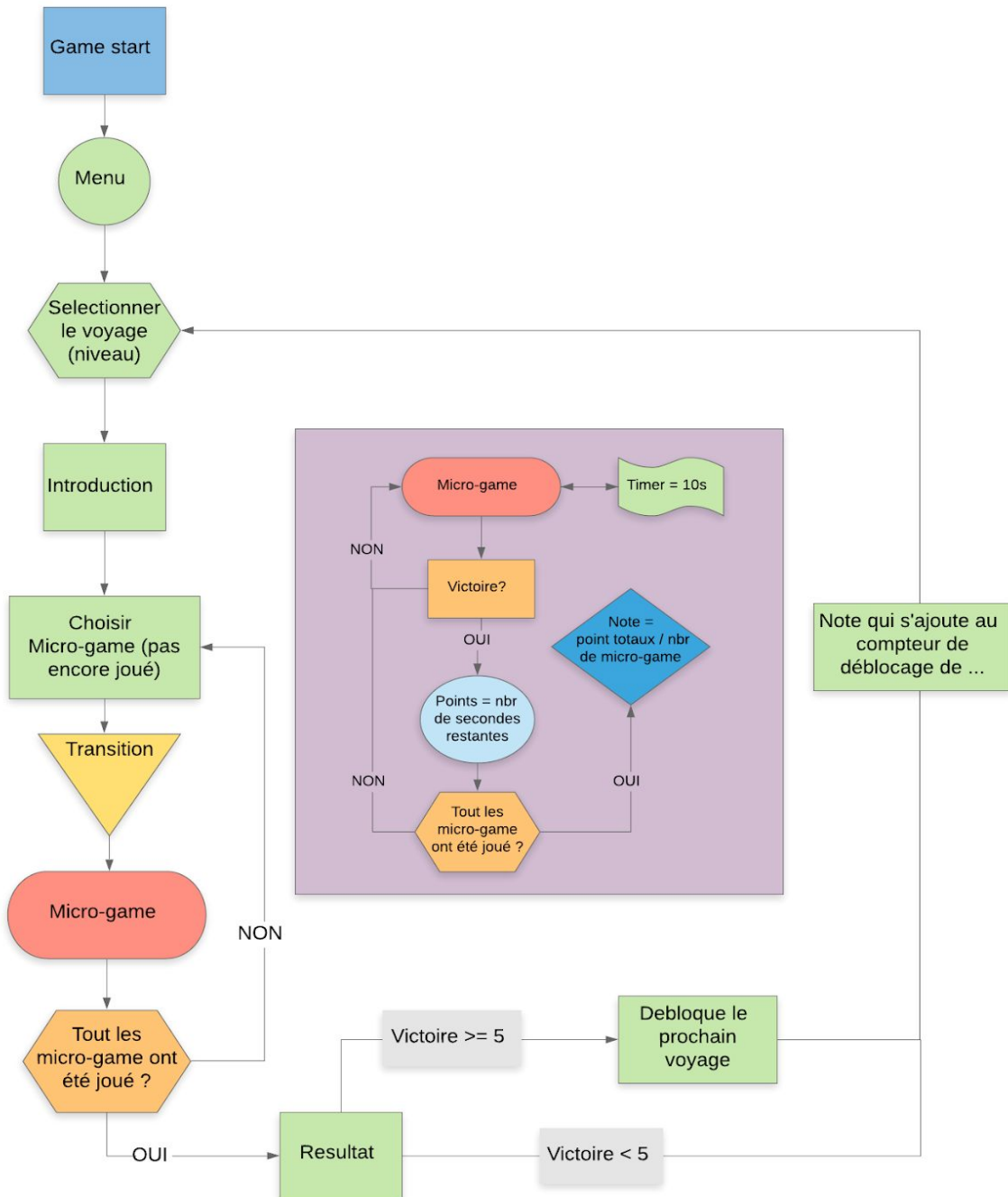
Pour ce qui est des notes qui sont obtenues a chaque fin de voyage, elles sont transformés en points du même nombre que la note d'origine. ces points permettent en les accumulant d'obtenir des objets tels que des accessoires, des habits et même des terrains.

Les notes sont séparé par pays, c'est à dire qu'elles ne peuvent pas servir à débloquenter les terrains d'un autre pays que celui où on l'a obtenue.

Pour débloquenter un accessoire ou un habits il faut accumuler de nombreux points du même pays. Pour prendre l'exemple d'Hawaï, pour débloquenter l'accessoire "Lei" (collier de fleurs), il faut obtenir 50 points. Donc en faisant 4 voyages à Hawaï et en obtenant 4 notes correspondant à 12, 15, 9, 14 le joueur obtient l'accessoire et le joueur peut ensuite le porter sur son personnages.

Pour ce qui est de l'appropriation d'un terrain, cela devient plus compliqué car un terrain ne peut être partager avec un autre joueur. Donc pour obtenir un terrain, le joueur devra acquérir un nombre supérieur de points aux autres joueurs dans le pays souhaité. Pour cela le joueur devra grind le jeu, c'est à dire qu'il devra enchaîner les voyages dans un même pays pour pour pouvoir obtenir le plus de points possible.

De nouvelle destination de voyage seront disponible toute les semaines avec ses nouveaux accessoires et terrains.



Pour ce qui est du calcul de la note, il est fait en fonction de l'addition du nombre de seconde restante des micro-game gagné divisé par six qui est le nombre de micro-game.

Lors du lancement d'un voyage, le joueur se retrouve devant la carte du pays. Pour lancer un micro-game le joueur doit sélectionner une zone parmi les six de la carte qui se zoomera ensuite avec un bouton "start" et un bouton "return to the map".

Si le joueur décide d'appuyer sur start, il lance le micro-game correspondant à la zone et qui aura un sens avec cette dernière.

Peu importe qu'il gagne ou qu'il perde, ce micro-game ne peut plus être relancé du voyage et le joueur doit choisir un autre des 6 micro-game.

Le touriste(vous) n'a pas de sens de visite il peut choisir les micro-game dans l'ordre souhaité. Les touristes préfèrent choisir ce qu'ils font, sentiment de liberté car les jeux sont déjà obligatoire donc il ne faut pas trop en faire.

Lorsque le joueur à jouer au six micro-game le voyage se termine avec un récapitulatif donnant le nombre de victoire, la note obtenue et le voyage débloqué s'il n'en a pas déjà débloquer dans la journée ou si le nombre de victoire est suffisant. Car le joueur ne peut débloquer qu'un voyage supplémentaire par jour.

Si le joueur n'obtient pas le nombre requis de victoire pour débloquer un autre voyage, la note n'est pas perdu elle est comme même transformé en points. Pour ne pas laisser le joueur dans un sentiment de perte de temps.

Intention graphique

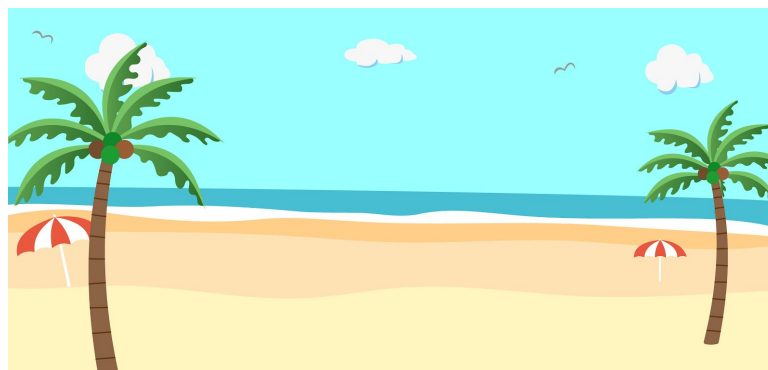
Mood board :



Couleur vive et simple pour garder l'aspect festif et découverte de nouvelle culture, avec des effets d'ombre et lumières très peu prononcé et des formes sans contour.

Graphisme très simple et facile à comprendre qui facilite la compréhension car le joueur doit comprendre en quelques secondes le but du jeu et à quoi se rapporte le micro-game.

Dans les micro-games pour faciliter la compréhension on ne mettra très peu "d'objets" inutiles car la priorité est que le joueur comprenne immédiatement le but du micro-game et qu'il ne s'attache pas trop au décor.



Logo



Pour le logo, nous voulions quelque chose d'assez simple qui reflète l'expérience du jeu tout en gardant l'esprit de la terre et du voyage avec toujours le respect des couleurs vives et simples.

Le fait de créer une ombre derrière le texte donne le sentiment d'être au dessus et d'avoir le pouvoir. Dans le cas de ce jeu, ce sentiment est important car cette une prise de territoire. On n'utilisera cet effet pour toute les zones de texte sur la map et dans les mini-jeux.

Projet nom

Pour le nom nous avons pensé dès le début à incorporer le mot "conquête" et donc s'éloigner du thème du tourisme et du voyage qui serait incorporée en arrière plan. Le mot conquête est très apprécié chez les jeunes car ça représente la grandeur et l'exploration qui sont deux thèmes que recherche les jeunes de cet tranche d'âge.

Pour le mot "culture", nous avons pensé à le remplacer par tradition ou coutume mais le résultat ne sonnait pas bon et le mot culture englobait une plus grande diversité de choses. Nous sommes donc resté sur culture.

3C

Character :

Who : Joueur

What : Touriste sans histoire qui découvre les traditions et coutumes de nombreux pays

When : En temps réel, avec 10 secondes de temps pour chaque jeu

Why : Contenu fort en incarnation et détachement (immersion)

Controls:

Who : Joueur

What : Sélection d'une proposition, appuyer sur un bouton pour faire une action comme bouger le personnage. Contrôle simple et rapide.

When : Pendant les 10 secondes du jeu

Why : Action qui doit se faire rapidement car le joueur n'a que 10 secondes

Caméra :

Who : Image fixe, personnage

What : Caméra fixe

When : Tout au long d'un Micro-game

Why : Pour faciliter la compréhension du jeu



Comme pour le logo, l'utilisation de l'ombre donne le sentiment d'être au dessus et d'avoir le pouvoir.

Art

Nous visons des adolescents donc des personnes curieuses c'est pourquoi l'apport de connaissance vis à vis d'apprendre de nouvelles cultures est très important.

Il n'y a pas besoin de graphisme très complexe avec des jeux d'ombres et lumières un peu partout, le but est que le joueur comprennent et s'amuse en un temps très court.

Pour ce qui est de d'avoir un thème qui attise la curiosité, rien de mieux que le tourisme et les voyages. Les adolescents adorent découvrir de nouvelles choses et faire face à l'inconnu.

Le jeu est comme nous le rappelons une carte de la terre où l'on voyage. Donc la probabilité que le pays d'origine du joueur en dehors se retrouve dans les voyages possibles. Cela crée une forte envie du joueur d'obtention et ainsi donc de la compétition.

La compétition que l'on retrouve dans le classement de points pour obtenir un territoire mais aussi dans un plus grand avec les compétitions de ligues. On peut aussi la retrouver dans les accessoires que chacun a obtenu, créant ainsi une forte envie du joueur de se démarquer des autres.