

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



Index :

<u>Cadrage :</u>	<u>3</u>
<u>Analytique :</u>	<u>4</u>
<u>Expérience Utilisateur :</u>	<u>5</u>
<i>Pitch :</i>	5
<i>Contraintes et potentiels :</i>	5
<i>Portée du jeu :</i>	6
<u>Concept :</u>	<u>7</u>
Partie type :	7
Compétition (Prise de territoire) :	10
<i>Difficulté :</i>	10
<u>Intention graphique :</u>	<u>11</u>
Visuels :	11
Mood board :	11
<i>Logo :</i>	12
<i>Projet nom :</i>	12
Musique :	12
<u>3C et Design UI :</u>	<u>13</u>
<i>Character :</i>	13
<i>Controls:</i>	13
<i>Caméra :</i>	13
<u>Art :</u>	<u>15</u>

Cadrage :

Le studio décide de nous assigné 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 objectifs et mécaniques différentes. La référence des jeux « ware » est le jeu WarioWare. Néanmoins les jeux en « ware » ont su élargir le principe de base, et n'en sont pas restés au format de base. On retrouve toujours certain principe de bases des jeux en « ware », tel que les actions décrit clairement à l'écran pour le joueur, comme des symboles ou plus simplement un mot ou une phrase.

A partir de ces nouveaux jeux en « ware », nous avons pu en dégager quelques un, tels que :

- *Les micro-games* : Qui sont des jeux qui durent entre cinq et dix secondes, où le gameplay se tourne vers de l'action très courte et rapide, on peut reprendre l'exemple de WarioWare qui utilise ces micro-games
- *Les mini-games* : Souvent ayant une durée supérieur à cinq minutes, ils sont composés des éléments 3C qui reste pour la plupart du temps statique. Touchant un grand nombre de joueur grâce à sa construction sous forme action/puzzle et ses mécaniques simples et rapides.
- *Gameplay Sequence* : D'une durée variable et en rupture avec les 3C, il ne fait pas partie du gameplay principale et sert plus d'outil de mise-en-scène et d'emphase.

Donc les jeux en « ware » se sont approprié de nouveau style et montrent un grand potentiel grâce ses multiples thèmes et gameplay possibles.

Expérience Utilisateur :

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 vraiment dans la peau d'un touriste qui visite.

A partir des micro-games, nous voulons que le joueur est l'impression de découvrir de nouvelles choses via l'incarnation de son personnage, donc à travers une grosse immersion et un apport de connaissance conséquent.

Hormis les micro-games, le joueur aura accès à un interface pour styliser le personnage qu'il incarne, ce qui renforcera l'incarnation.

Contraintes et potentiels :

Pour ce qui est des contraintes, il y a la possibilité que le jeu ne dure pas très longtemps car même si les voyages sont pour la plupart différents, refaire sans arrêt des micro-games semble très fatigant et ennuyeux. Pour résoudre ce problème, nous devons 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.

Il faudra donc analyser régulièrement quel pays joue le plus à notre jeux et donc voir ce qu'ils les intéressent.

Néanmoins le jeu aborde de nombreux sujet intéressants. En dehors du tryhard, de l'envie de monter dans la ligue et de posséder des territoires, Nous pensons que le jeu touchera une grande partie de joueur qui jouera

plus pour découvrir de nouvelles choses et se cultiver. L'apport de connaissance sera donc un point très important pour la survie du jeu.

Portée du jeu :

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.

Pour ce qui est du public ciblé, je pense que notre jeu possède une portée plus large que celle définie au préalable. Cet apport de connaissance que fait passé notre jeu, touchera sûrement des personnes plus âgés qui veulent juste apprendre de nouvelles choses.

Concept :

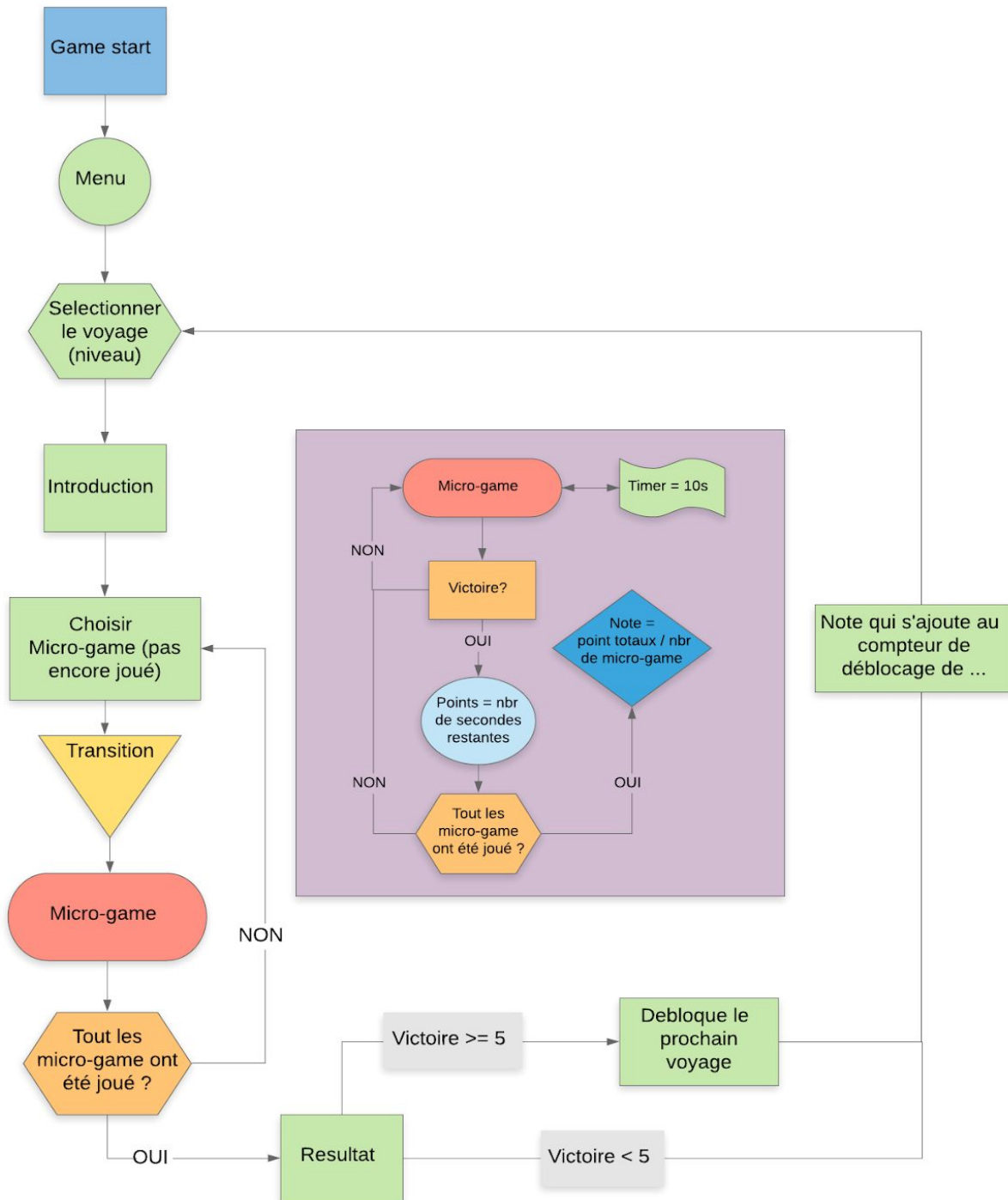
Partie type :

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 modifiées, car les habits et accessoires ne pourront être débloqués que au fur et à mesure de votre avancement et de vos résultat 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.

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".



Lorsque le joueur à joué au six micro-games 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 débloqué 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. Les voyages que les joueurs effectueront leur permettront de débloquer objets et terrains en rapport avec le pays.

Pour ce qui est du calcul de la note, il est fait en fonction de l'addition du nombre de secondes restantes des micro-games gagnés divisé par le nombre de micro-games joués. Les notes qui sont obtenues a chaque fin de voyage sont transformés en points du même nombre que la note d'origine.

Les notes sont séparés par pays, c'est à dire qu'elles ne peuvent pas servir à débloquer les terrains ou accessoires d'un autre pays que celui où le joueur l'a obtenue.

Pour débloquer un accessoire ou un habit, il faut accumuler de nombreux points d'un même pays. Pour prendre l'exemple d'Hawaï, pour débloquer 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 par exemple, le joueur obtient l'accessoire et le joueur peut ensuite le porter sur son personnages s'il le souhaite. Le joueur peut aussi débloquer un accessoire en ayant une note assez élevé ou en ayant obtenue un certain nombre de point en un certain temps donné.

De nouvelles destinations de voyages seront disponibles toute les semaines avec ses nouveaux accessoires et terrains.

Compétition (Prise de territoire) :

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 ligues.

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. En fonction du nombre de jours ou un terrain à été gardé le joueur gagne un certain nombre de point. Un point pour un jour où vous contrôler un territoire.

Ensuite en fonction du nombre de point accumuler, les joueurs sont classés dans une ligue.

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

Difficulté :

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.

Intention graphique :

Visuels :

Les visuels du jeu comportent des couleurs vives et simples, avec des effets d'ombre et lumières très peu prononcé et des formes sans contour.

Ces couleurs vives et très clair sont utilisés pour garder un aspect festif et de découverte de nouvelles cultures.

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.



Mood board :



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.

Musique :

En dehors des micro-games, pour chaque map de pays, on retrouve une musique en rapport avec le pays pour donner l'ambiance.

Quant au micro-game, ils sont accompagné de sons naturelles en rapport avec le lieu et la situation, par exemple dans une forêt, les sons d'un oiseau feront largement l'affaire. Un petit son de fond permet de rendre l'immersion plus forte.

3C et Design UI :

Character :

Who : Joueur.

What : Touriste sans histoire qui découvre les traditions et coutumes de nombreux pays à travers de nombreux voyages.

When : A chaque début de jeu avec 10 secondes de temps.

Why : Contenu fort en incarnation et détachement (immersion).

Controls:

Who : Joueur

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

When : A l'input du joueur en instantanée.

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

Caméra :

Who : Image fixe, personnage.

What : Caméra 2D fixe à la 1ère ou 3ème personne selon les jeux.

When : Tout au long d'un Micro-game.

Why : 1ère personne donne un fort sentiment d'immersion, c'est le joueur qui effectue les actions de son personnage.

Pour la 3ème personne, utiliser pour les déplacements, le joueur a un sentiment de contrôle et se sent plus libre.

Utiliser les deux permet au joueur de changer de point de vue et lui donne l'impression d'un contrôle total sur son personnage.



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



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.