



Document de design Joey's mind

Quentin GOTHARD

Game Design A



Sommaire :

- Partie Game Design

- Pitch expérience joueur/ scénario/ intention de jeux : **page 3**
- Gameplay/ 3C/ Macro-Micro : **page 4**
- Présentation générale partie type : **page 5**
- OCR/ look and feel/ illustrations mini jeux solo : **pages 6-12**
- Tétrade expérience solo Joey's Mind : **page 13**

- **PARTIE MULTI-JOUEURS**

- Intro/ Schéma fonctionnement général multi-joueurs : **page 14**
- Pitch expérience joueurs Social's Mind / Système de gain de point et inversement proportionnel : **page 15**
- Présentation factions/ système gain et épargne : **page 16**
- Profils de joueurs : **page 17**
- Les 3 metrix du Social's Mind : **pages 18 – 19**
- Système de rang et d'influence : **pages 20 - 21**
- Eléments de gameplay influençant les metrix : **page 21**
- Concept de l'entreprise : **page 22**
- OCR Social's Mind : **page 23**
- Tétrade Social's Mind : **page 24**

- Partie Direction Artistique :

- Pitch Scénario (rappel) : **page 25**
- Mood board + explications : **pages 26-27**
- Les personnages : **pages 28-31**
- Logo : **page 32**
- Le Biome : **pages 33-34**
- Symbolisme des couleurs : **pages 35-36**
- UI + Look and Feel mini jeux multi-joueurs productivité et bien-être : **pages 37-41**
- Remerciement : **page 42**

Pitch Scénario:

Joey est un salarié plutôt blagueur et inventif, travaillant pour une grosse entreprise dans la finance et pour un patron qui ne jure que par le rendement. C'est alors que le jour de son meeting pour présenter le bilan de ces résultats, Ô combien catastrophiques, il a une soudaine envie de tout « foutre en l'air » au bureau, afin de libérer tout son potentiel inventif en distraction.

A travers des mini jeux, allant du basket-ball avec des boulettes de papier aux fléchettes avec son agrafeuse, Joey va exploiter le plein potentiel de son bureau afin d'atteindre un nouveau sommet de de productivité en termes d'activités ludiques.

Who ?

Joey.

Where ?

Dans un bureau.

When ?

Dans les années 90.

What ?

Il va vouloir s'amuser dans son lieu de travail.

Why ?

Pour relâcher la pression et profiter de sa vie.

Expérience du joueur :

Le joueur vivra une expérience humoristique, compétitive et coopérative en 2D sur mobile, qui challengera ses réflexes, son adresse et mettra en avant un aspect communautaire clé qui lui permettra de se distinguer des autres joueurs au sein de l'entreprise par son sens de la gestion. Il sera dans un premier temps, en vue fixe « point and click » pour sélectionner les épreuves qu'il voudra accomplir. Ensuite, à l'aide de son écran tactile et de l'UI, il devra effectuer des QTE, point and click, shooter et runner games, afin de remporter des mini jeux pour évoluer.

Intention de jeux :

Persona :



Ados (14-18)

Lieux :



Partout (mobile)

Finalité :



Immersion

Capacités Cognitives :



Vision et réflexe

Game : Un jeu humoristique et compétitif (Avec système de rang et de faction dans l'entreprise qui évolue en fonction du score que le joueur fait) mêlant QTE, jeux d'adresse et runner.

Play : En enchainant des mini jeux inférieurs à 15 secondes pour la plupart en trois phases, dans une autre séquence de jeu plus conséquente inférieure à 5 minutes, le tout pour obtenir un score final sur les performances du joueur.

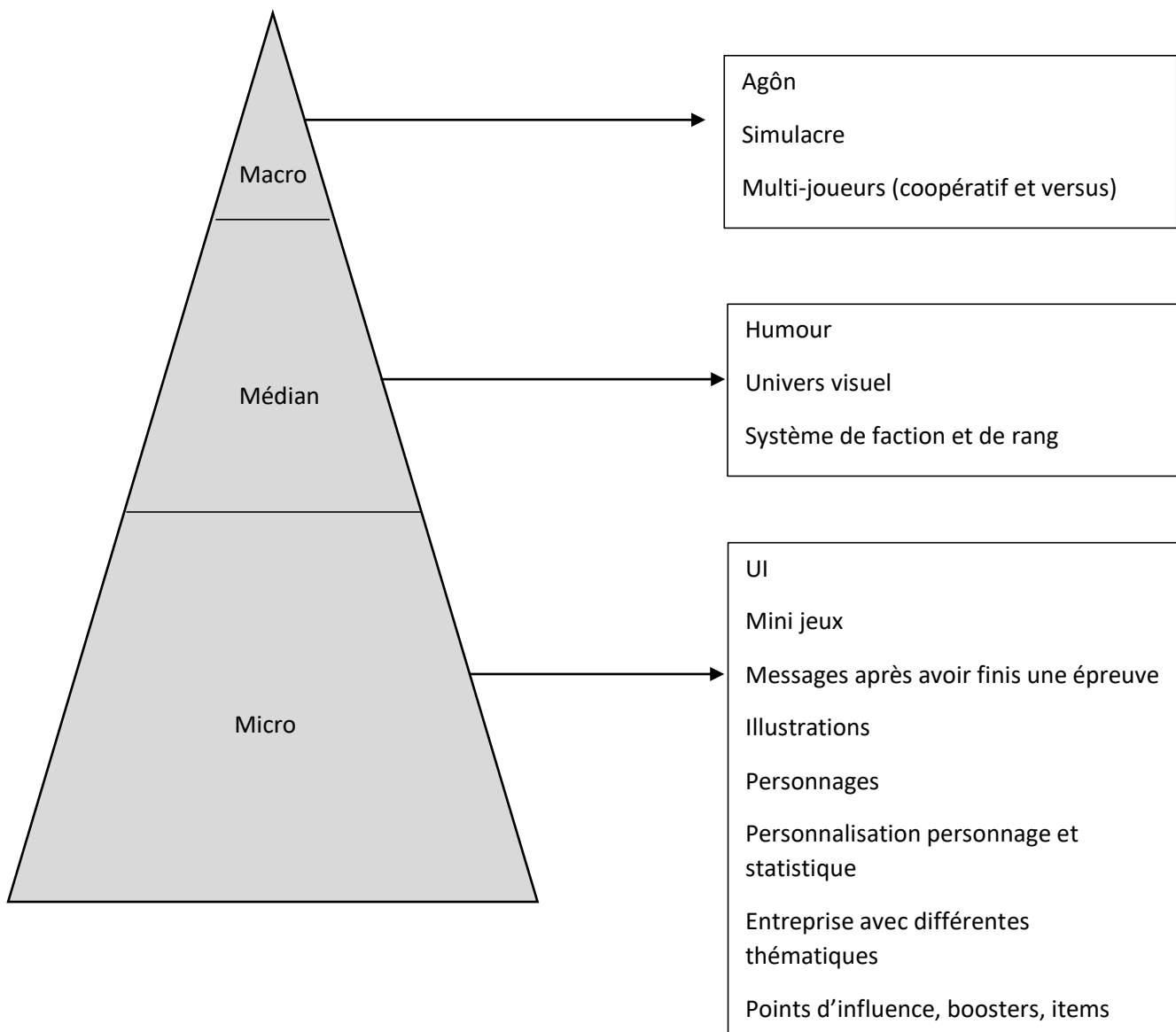
3C :

Camera : 2D travelling et fixe.

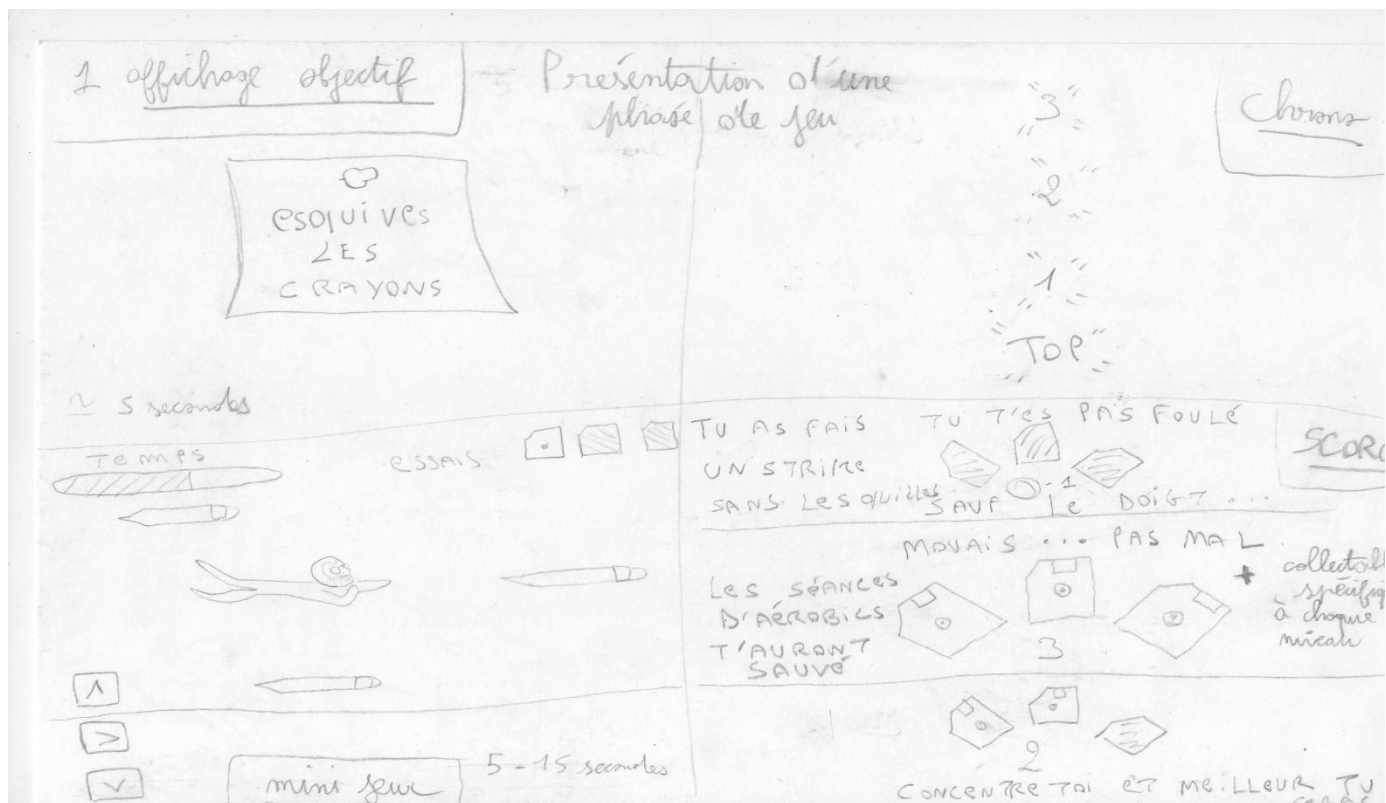
Control : Touches sur écran tactile, boutons d'action et flèches directionnelles en forme de touches de clavier.

Character : Narrativement (en solo) le joueur incarnera Joey un homme adulte. Pendant les phases de jeux, il incarnera le personnage, en 1^{ère} (phase de shooter, point and click) et 3^{ème} personne (runner, jeux d'esquives), ou une boulette de papier uniquement pour une phase de bouncing ball. En multi-joueurs il pourra créer son salarié.

Macro Micro:



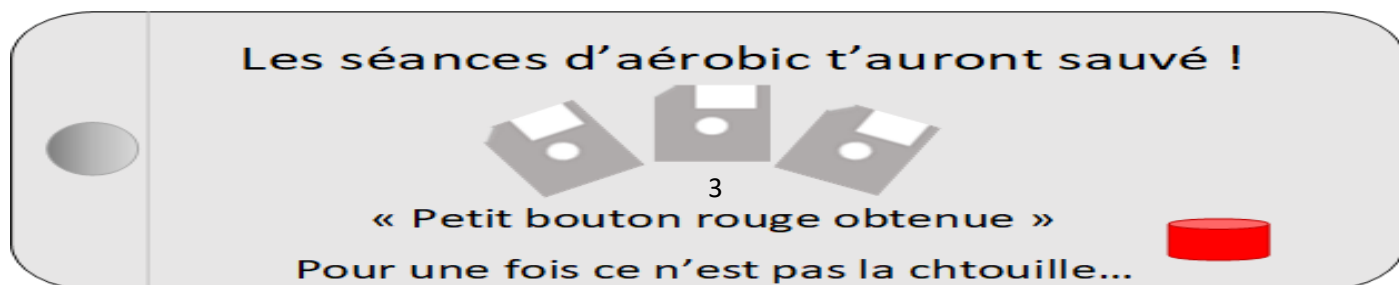
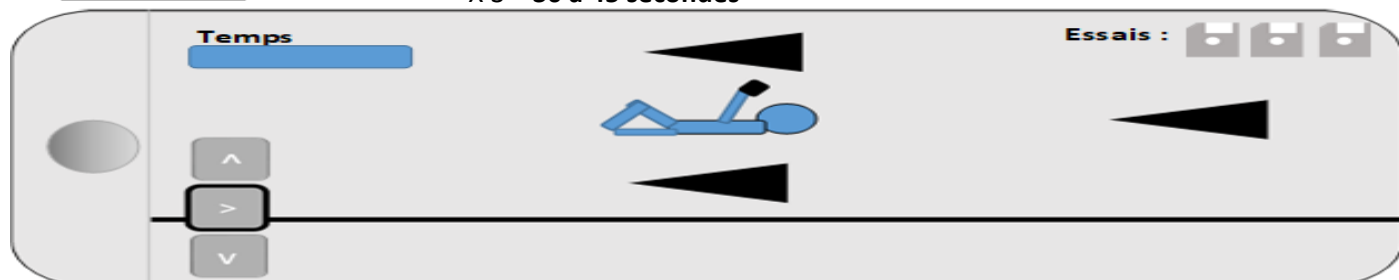
Présentation générale d'une phase de mini jeu classique : (plus d'infos partie DA pages 38-41 pour l'aspect multi-joueurs).



Présentation objectif : 5 secondes + Chrono : 3, 2, 1, TOP

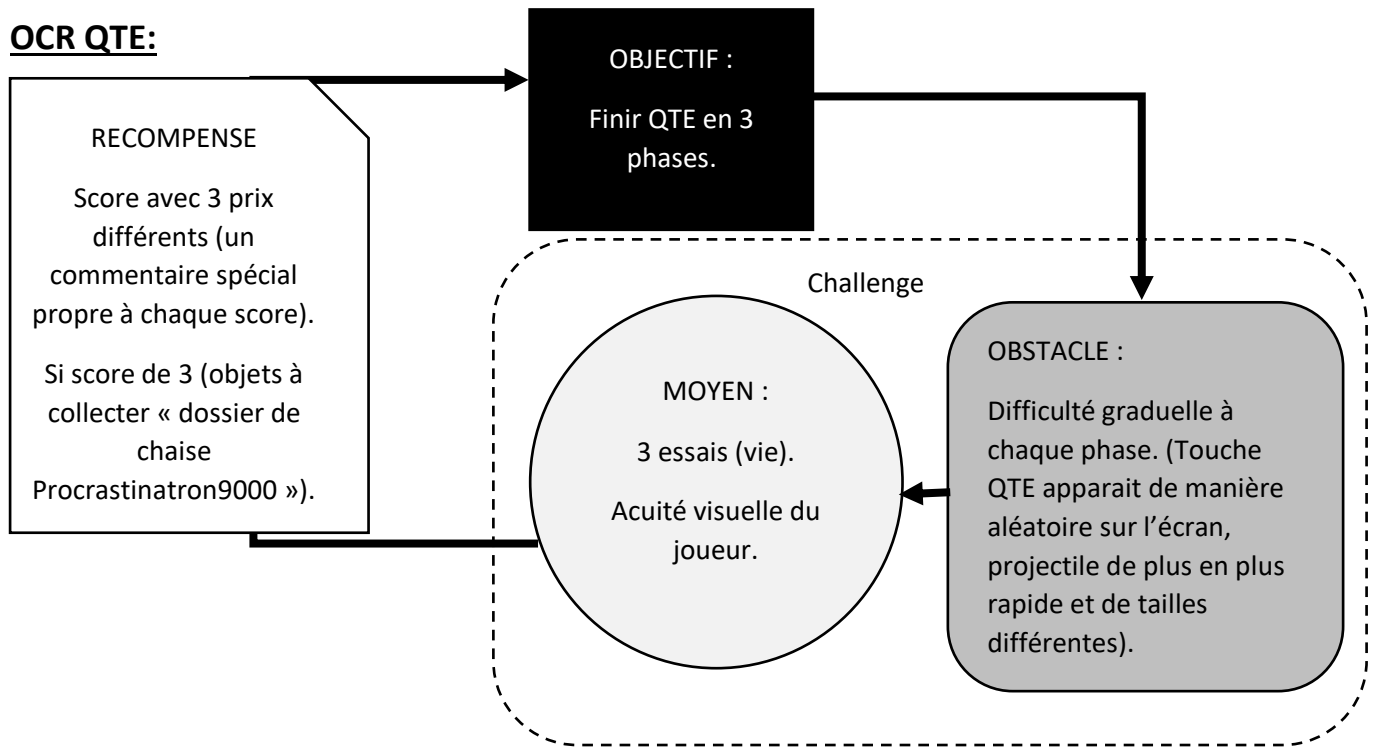


Phase de jeu : 10-15 secondes X 3 = 30 à 45 secondes

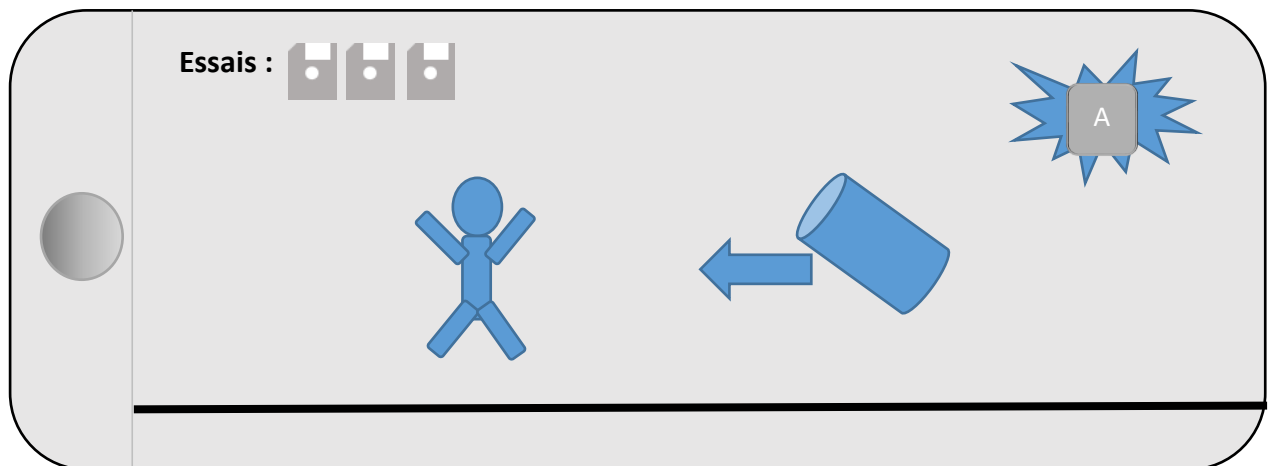


Objective, Challenge, Reward

OCR QTE:



Look and feel:



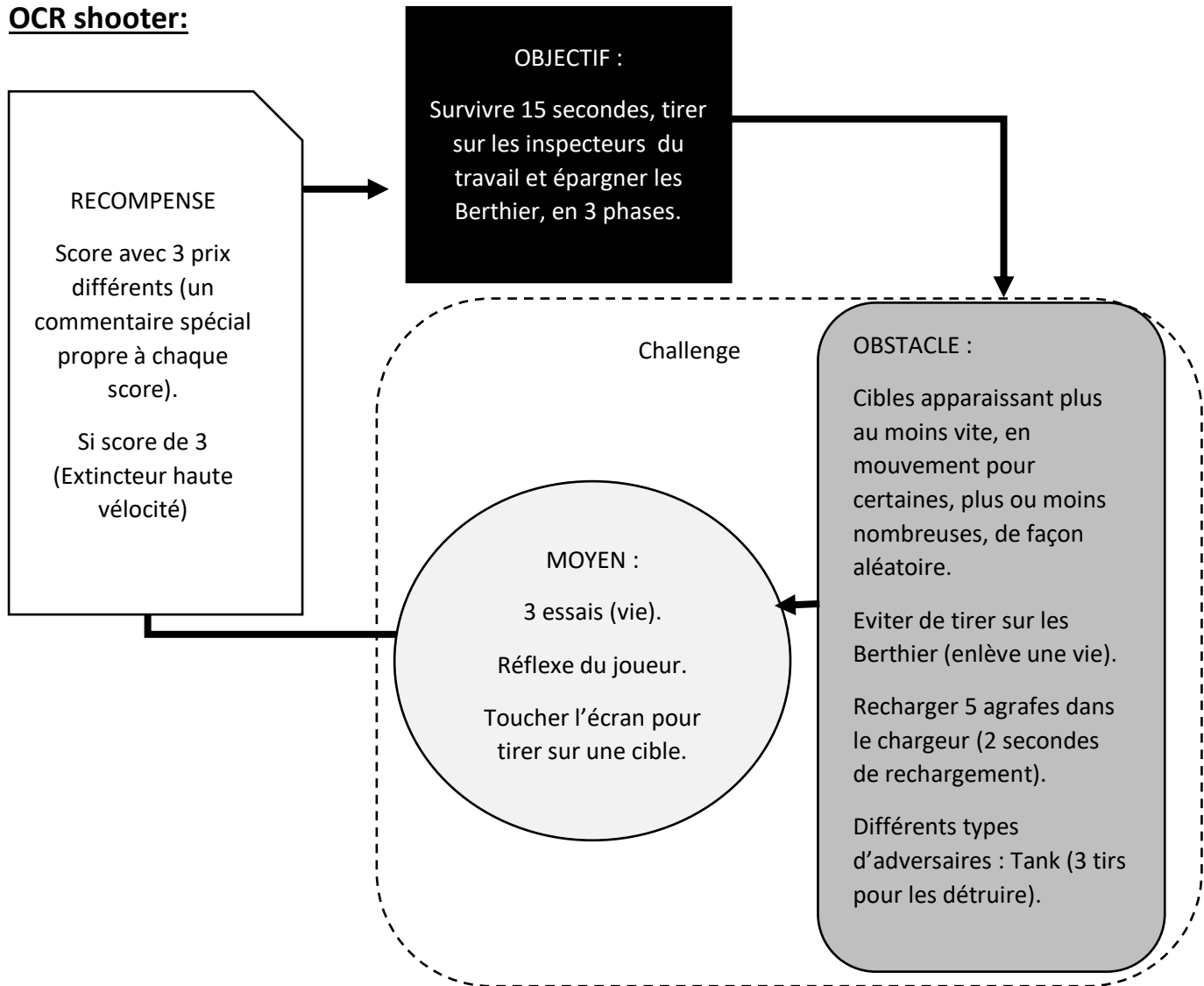
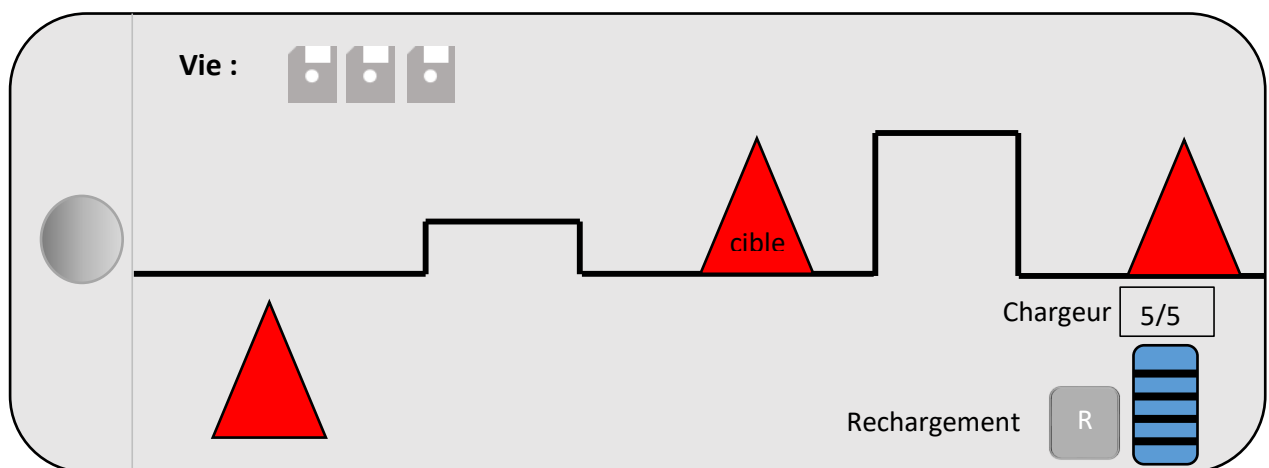
OCR shooter:Look and feel:

Illustration du shooter:

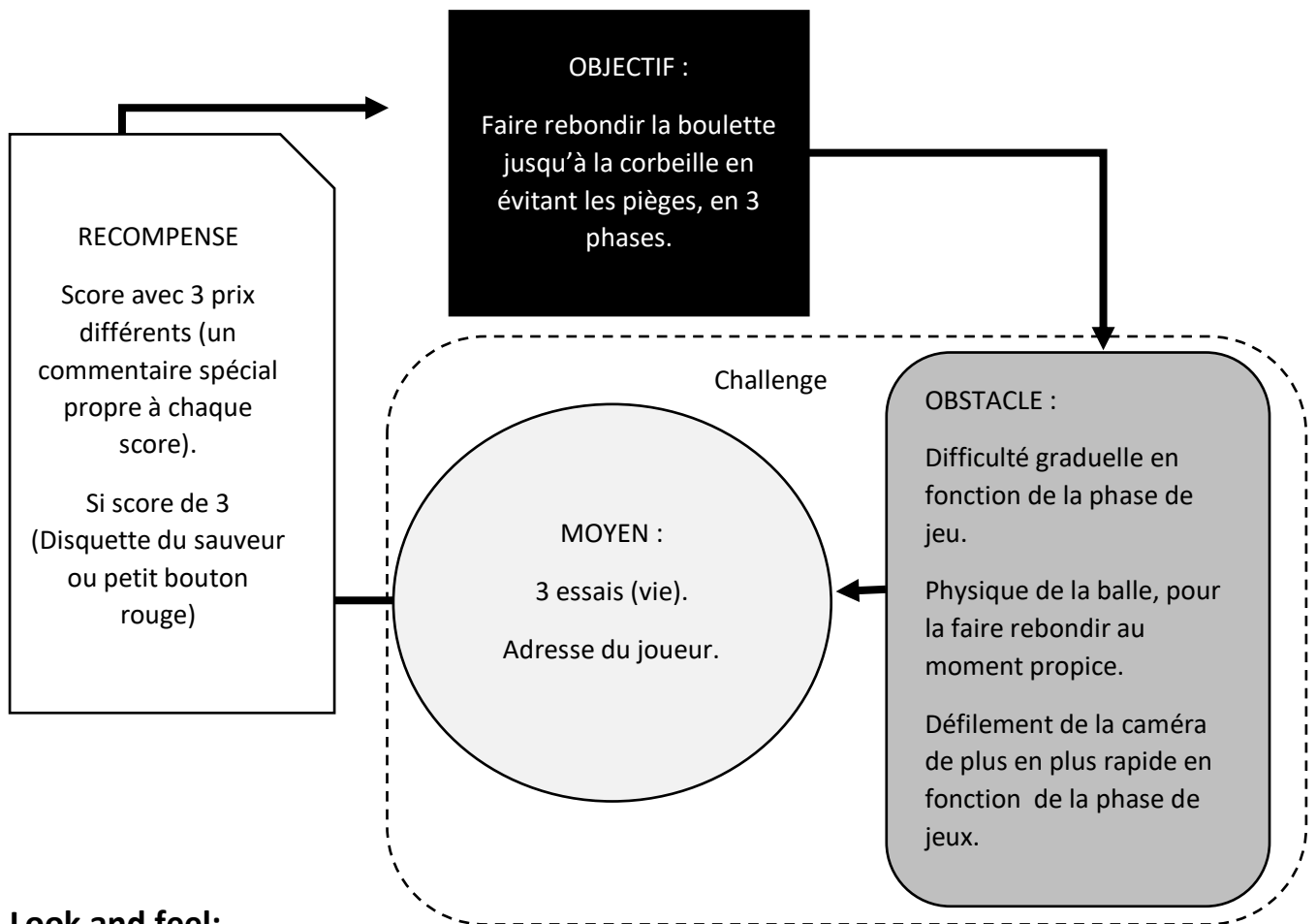
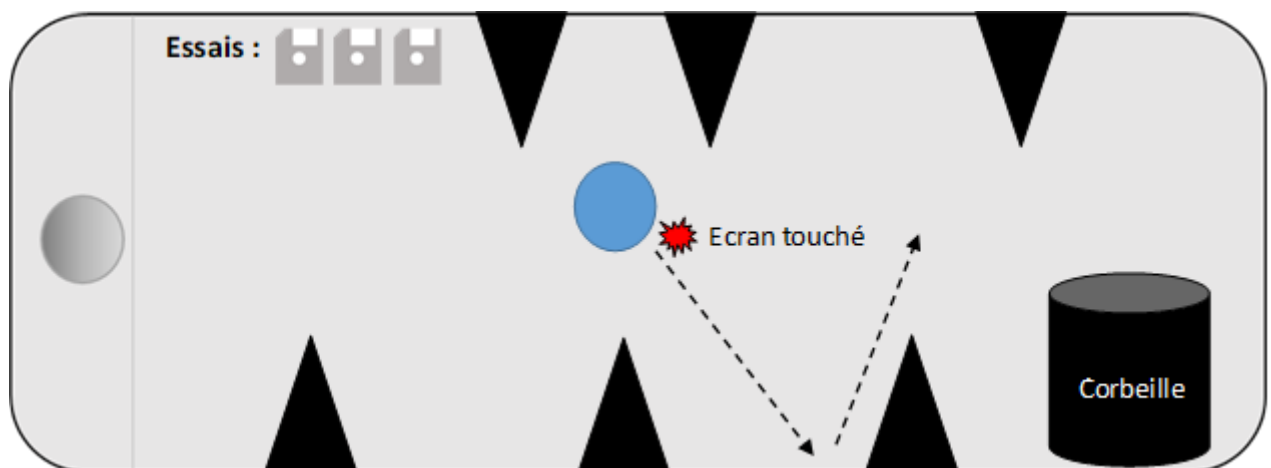
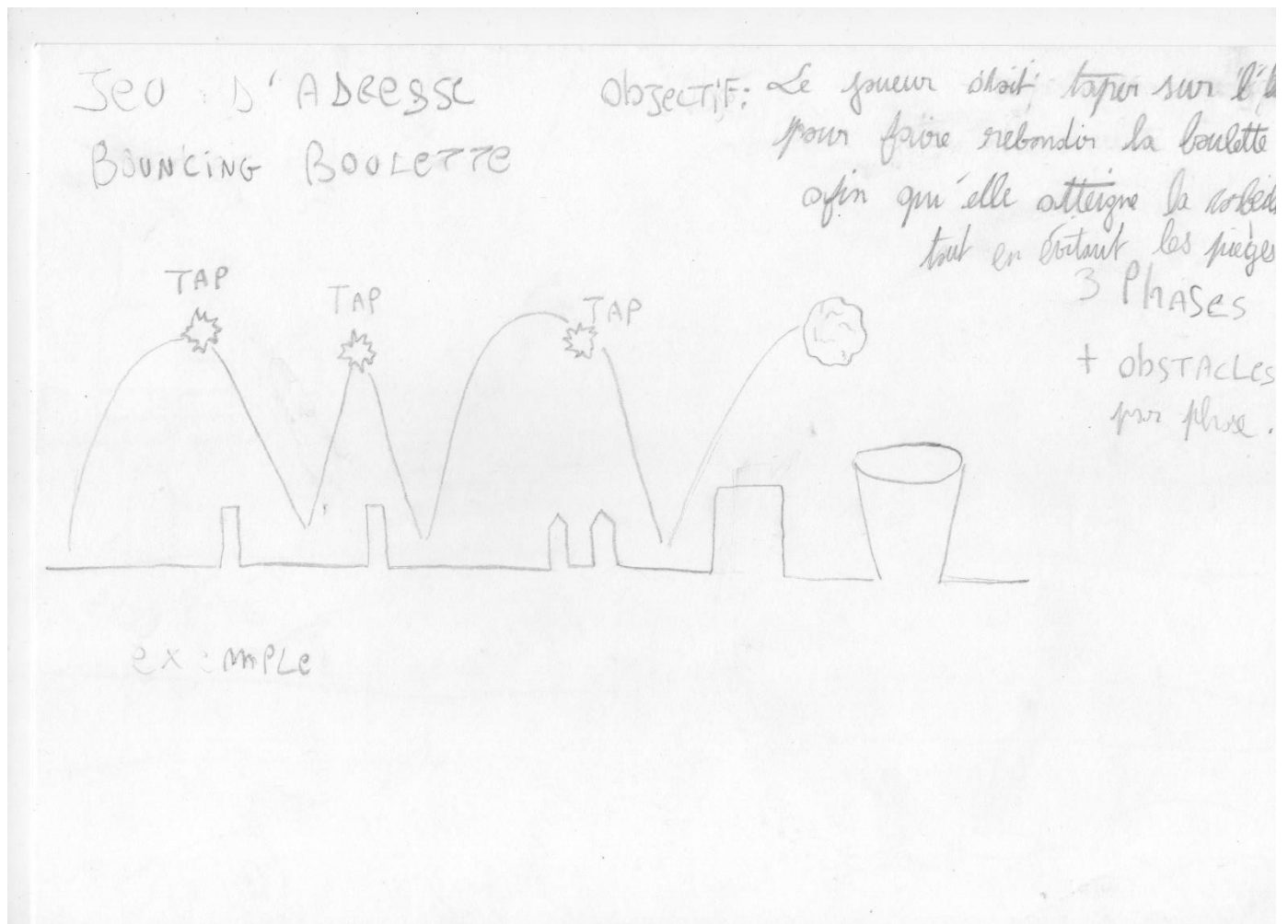
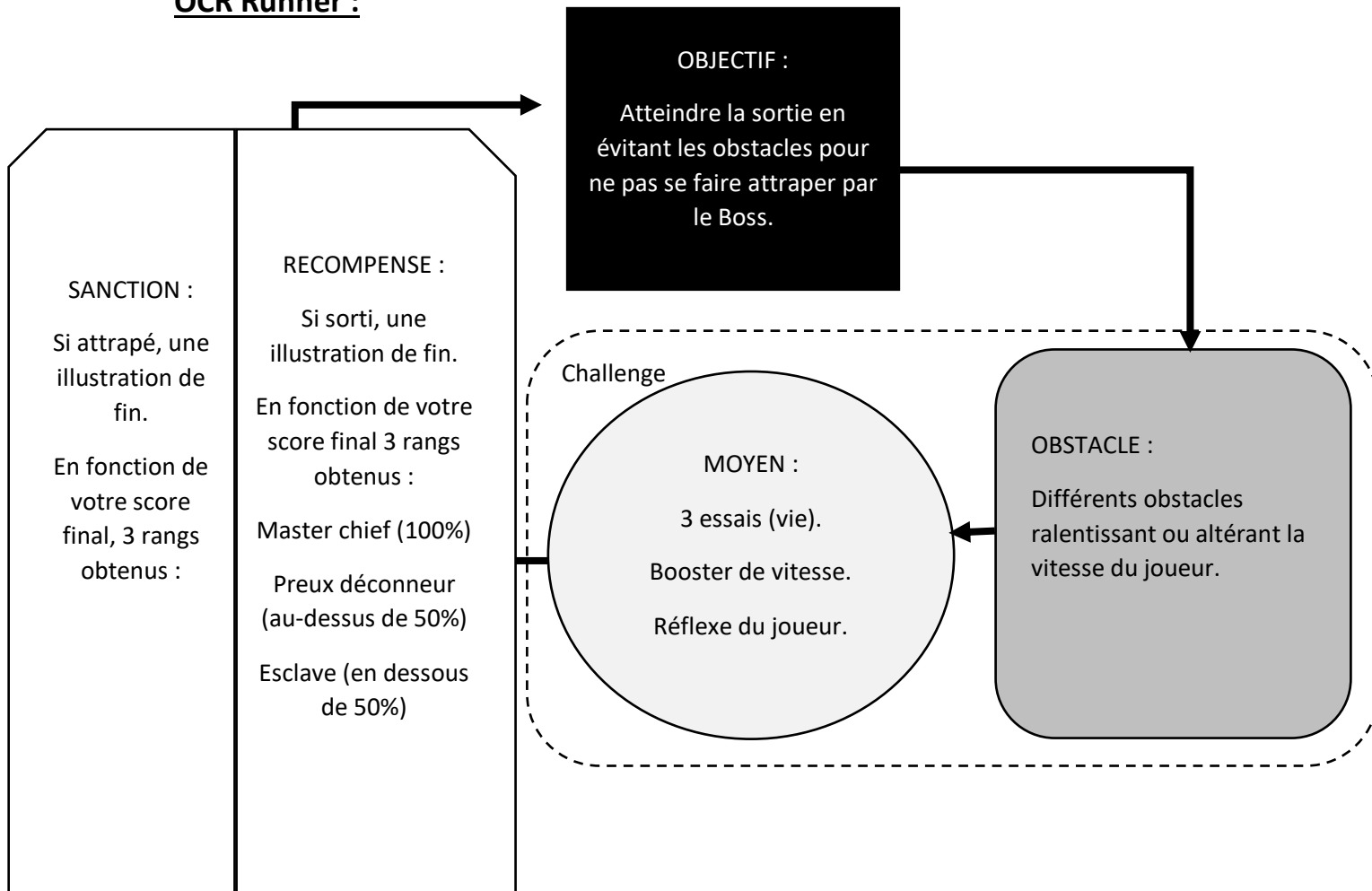
OCR Bouncing Boulette:Look and feel:

Illustration bouncing boulette: (plus de détail dans la partie DA page 41).



OCR Runner :

Look and feel : (plus d'infos sur son aspect multi-joueurs dans la partie DA page 39).

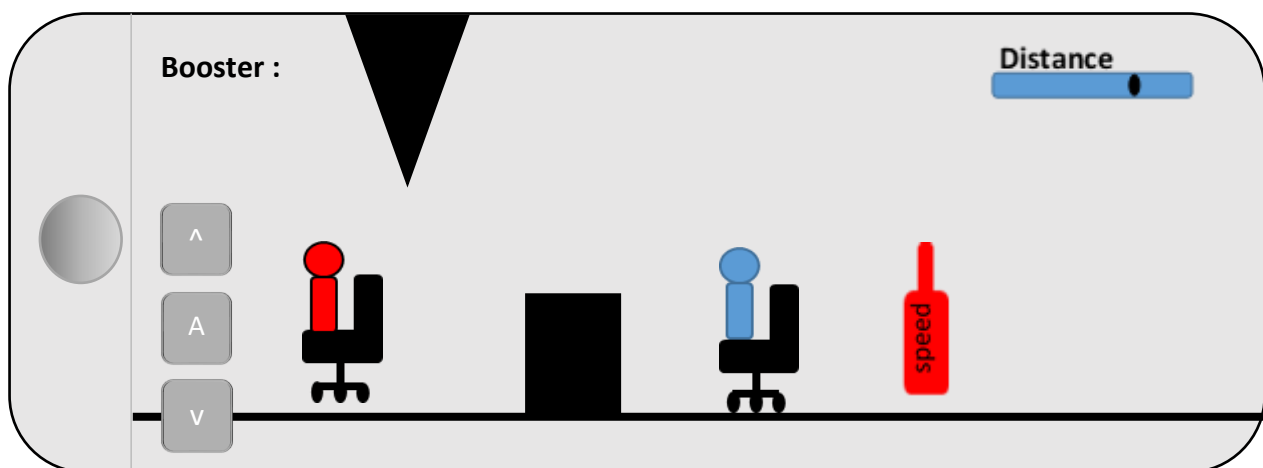
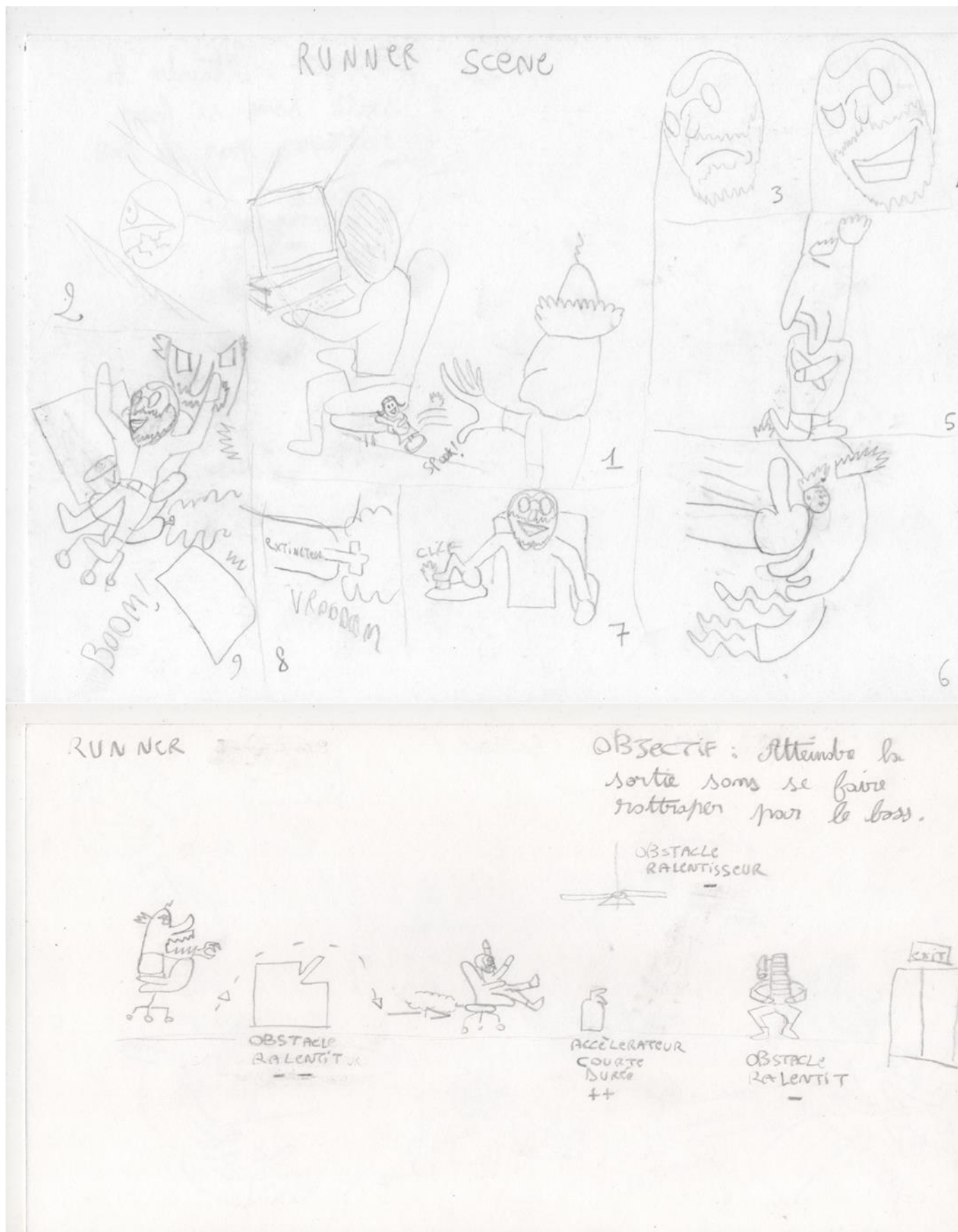
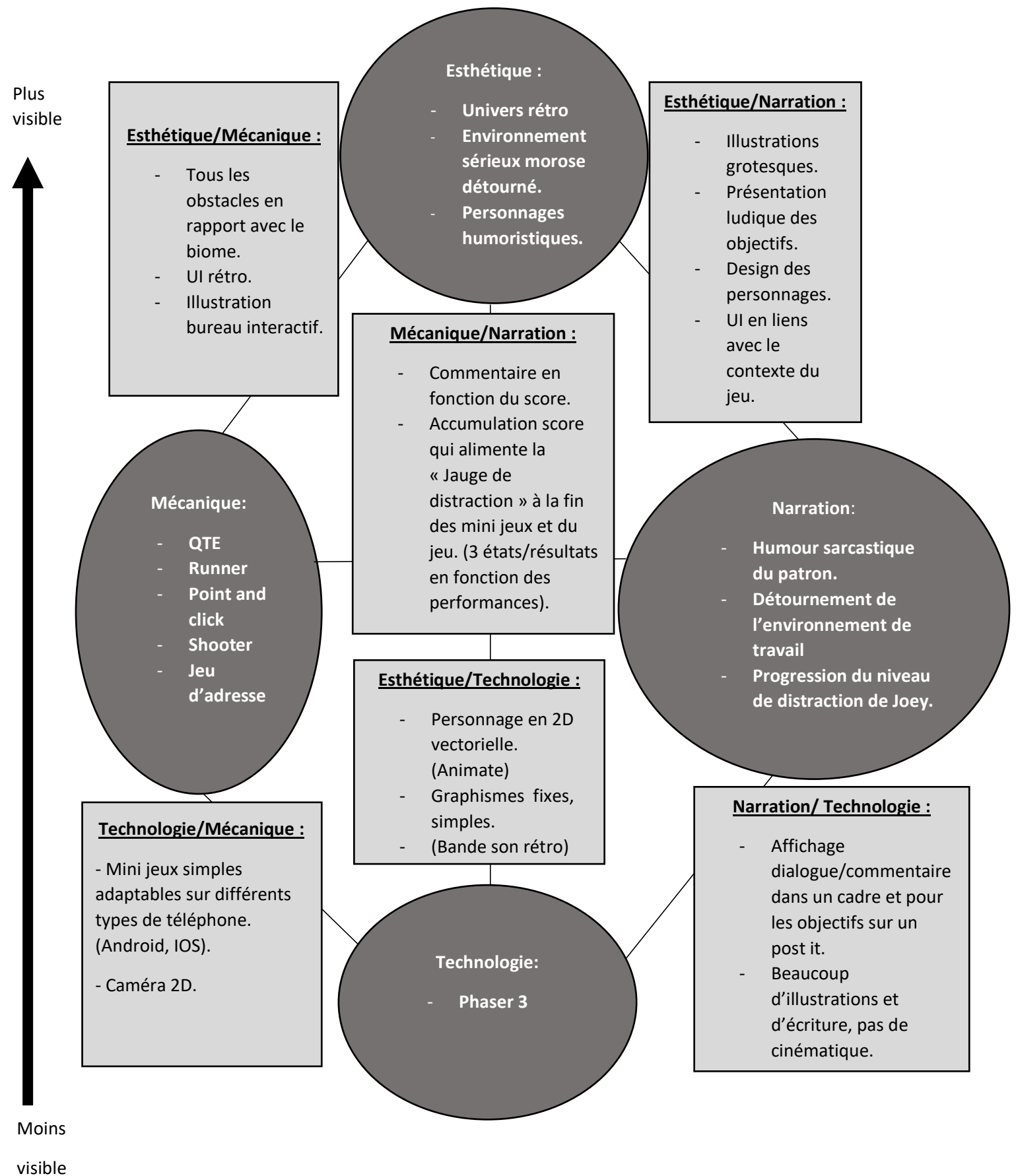


Illustration scène finale runner + présentation mini jeu runner :



Tétrade Joey's mind:

Introduction :

Afin de mettre un point d'honneur sur l'aspect **Communautaire** de ce projet de fin d'année, en plus des mécaniques de jeu WARE (un jeu WARE est un enchaînement de mini jeux très courts, dans une phase de jeux plus conséquente, le tout ponctué par de petites pauses textuelles pour l'aspect narratif), j'ai décidé de créer un système de gestion du bien-être et de la productivité d'un salarié appelé le Social's Mind, qui se repose sur les facteurs d'individualisme et de coopération des individus, qui influenceront sur leur productivité, bien-être ou celle des autres.

Ces deux facteurs seront mis en exergue par deux types de modèles (factions) qui représenteront les altruistes (ceux qui cherchent à développer l'entreprise) et ceux qui préfèrent s'enrichir en solo (qui empêchent le développement de l'entreprise). Ce système permet d'accentuer la démarcation communautaire par l'appartenance à un camp, permettant ainsi la diversification des styles de jeux, qui seront uniques à chaque joueur tout au long de sa progression, par une personnalisation de leurs statistiques afin de renforcer l'aspect compétitif et coopératif.

Le but de chaque joueur étant de gagner assez de popularité pour être promu BOSS et de faire gagner sa faction en ayant le contrôle de l'entreprise afin d'imposer son modèle aux autres joueurs (Tyrannique ou Bon) ou d'en faire profiter sa faction pendant une semaine.

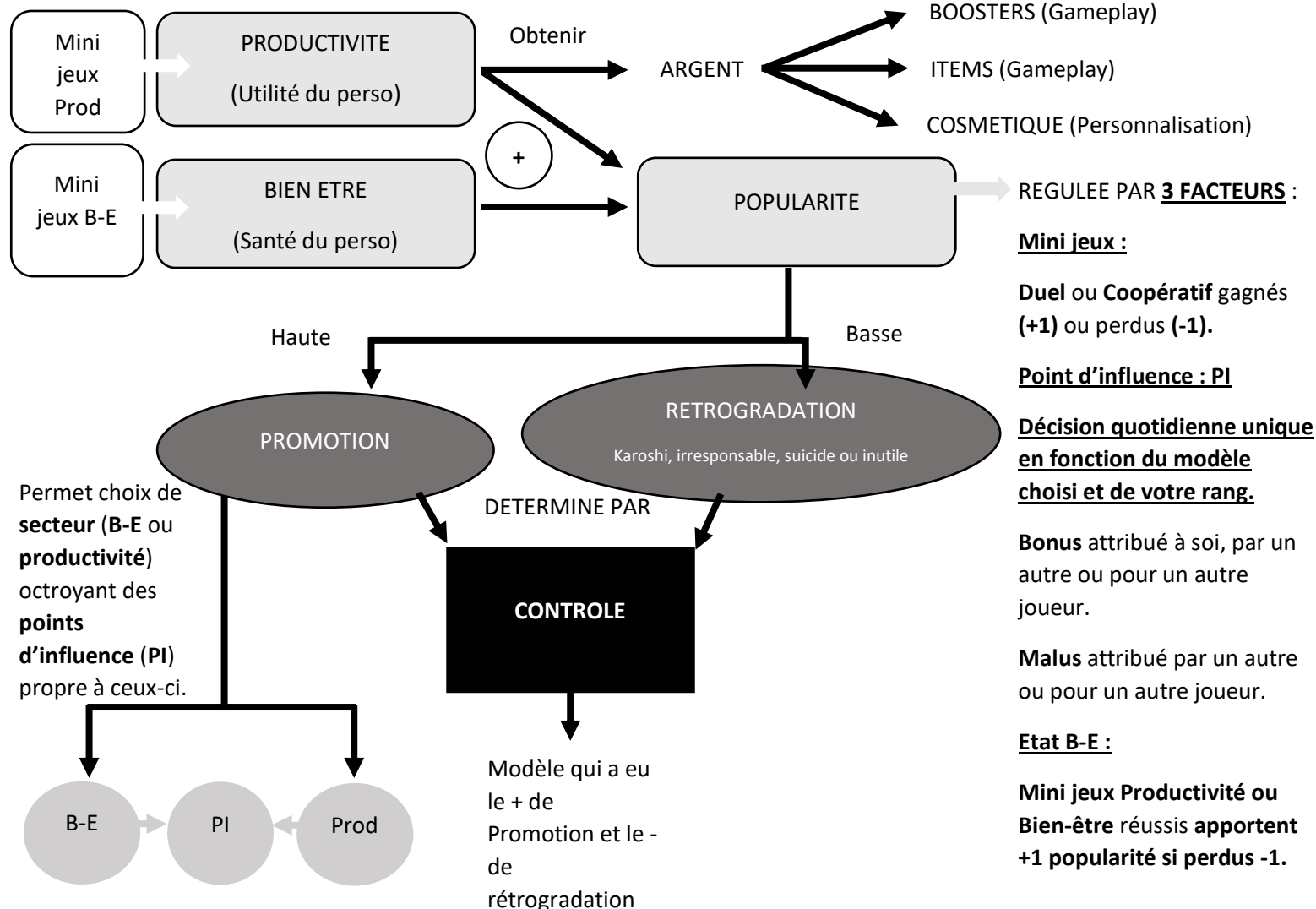
Fonctionnement du système multi-joueurs :

2 genres de mini jeux :

3 Métriques :

1 Ressource :

3 éléments :

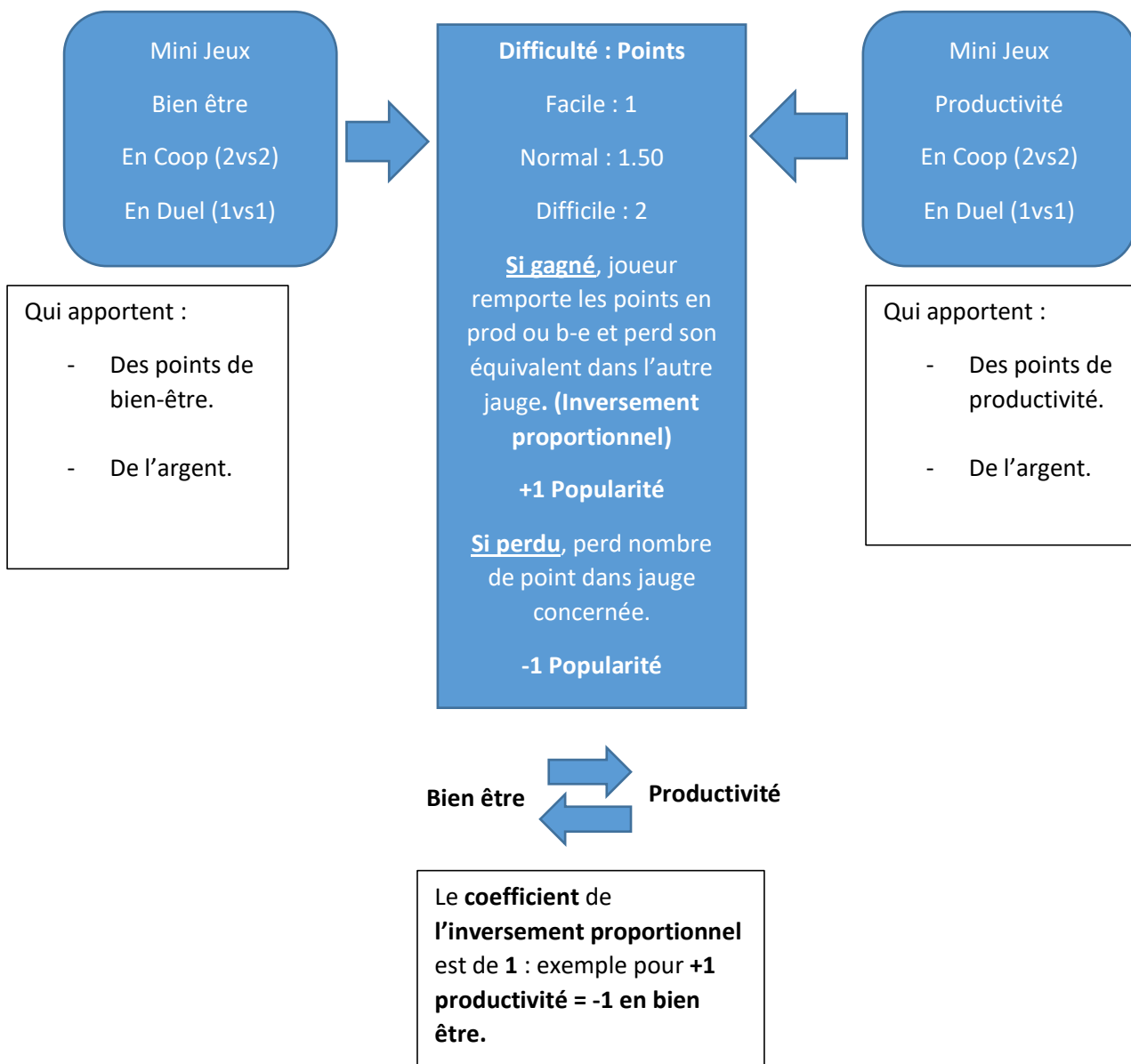


Pitch expérience Joueurs : Social's Mind

Le joueur vivra une expérience humoristique, compétitive et coopérative de gestion multi-joueurs, en 2D sur mobile, qui challengera sa stratégie, ses capacités décisionnelles, ces réflexes, son adresse dans des mini jeux. Elle mettra également en avant un aspect communautaire clé, qui lui permettra de se distinguer des autres joueurs au sein de l'entreprise, par son sens de la gestion ainsi que son influence. L'accent sera mis sur les qualités ou les défauts du joueur qui caractériseront son style de jeu (communautaire ou individualiste).

Il devra remporter des mini jeux afin d'évoluer personnellement dans l'entreprise et à l'échelle communautaire d'affirmer le contrôle de sa faction pour plus d'avantages et de récompenses.

1 inversement proportionnel : 2 Types de mini jeux : 3 Difficultés



2 Modèles (Factions) :

LES TEAM PLAYERS sont des altruistes, ils comptent sur le partage pour faire progresser les autres. Leurs particularités sont qu'en gagnant des mini jeux coopératifs, ils en feront bénéficier leur équipe.

Effet permanent de la faction : **+0,15 en bien être**. (En gain ou en épargne).

Capacité spéciale activable une fois par jour (Durée 15 min) :

Si mini jeu coopératif gagné, + 0.15 point prod et bien être pour coéquipier Team Players et -0.10 b-e versus outsiders pour mini jeux coopératif ou duel gagnés.

Particularité : Si Team Player en coopératif avec un autre TP et si les deux gagnent un mini jeu coopératif, chacun remporte +0.10 b-e.

LES OUTSIDERS ne comptent que sur eux-mêmes, ils sont leurs propres patrons et ne sont là que pour s'enrichir de toutes les manières possibles. Leur individualisme leur a forgé un tempérament de duelliste redoutable. A l'instar des Team Players, tout ce qu'ils gagnent, ils le gardent pour eux.

Effet permanent de la faction : **+0,15 en productivité**. (En gain ou en épargne).

Capacité spéciale activable une fois par jour :

Si duel gagné face à Team Players ou Outsiders, possibilité de dérober un objet (booster ou item), si duel gagné contre TP malus supplémentaire de -2 b-e. (1 seule fois).

Particularité : Si l'outsider est en équipe dans un mini jeu coopératif avec un Team Player ou un autre Outsider, ses gains seront personnels et il ne pourra pas bénéficier des avantages du Team Player.

Le gain et l'épargne :

Du **choix** de son **modèle** (faction) à son **augmentation de rang**, un joueur obtiendra **des points supplémentaires en bien être ou en productivité** qu'il pourra soit **épargner**, soit assimiler en **gain**.

Si il les **épargne**, il **diminuera** l'impact de l'**inversement proportionnel** sur cette jauge en particulier. Exemple : Si **épargne 0.15** points de **bien-être**, **+1 en productivité** = **-0.75 de bien être** à la place de **-1**.

NB : Un joueur peut se retrouver **immuniser** face à l'inversement proportionnel en épargnant beaucoup. Néanmoins, il sera vulnérable aux actions d'autres joueurs (point d'influence ou mini jeux perdus) et devra combler son manque de gain par l'emploi **de booster, de point d'influence ou d'items**.

Si il les assimile **en gain**, il **augmentera sa capacité** dans cette jauge en particulier, mais subira un **inversement proportionnel équivalent** à cette **augmentation**. Exemple : Si **gain 0.15** points de **bien-être**, **+1.15 b-e** = **-1.15 de bien être** à la place de **-1**.

Ce **système de gain et d'épargne** a pour but de **personnaliser l'expérience du joueur** en lui permettant de créer un style de jeu unique et personnel le démarquant des autres. Ceci permet également de dessiner le profil de **3 types de joueurs**.

Les 3 types de joueurs :**Les agressifs : Ceux qui prennent le + de risque.**

Ce type de joueur misera tout sur le rush à la productivité ou au bien-être, il cherchera à combler l'inversement proportionnel par l'usage d'items de niveaux élevés, se dopera avec des boosters (pour annuler ou diminuer temporairement les effets de l'inversement proportionnel) ou utilisera abusivement ses points d'influences pour garder sa supériorité.

Les polyvalents : Les Casuels.

Ni excellent dans un domaine, ni catastrophique dans un autre, ce type de joueur sait composer et se donner assez de souplesse pour faire face à n'importe quelle situation, avec des gains et des épargnes lui conférant des statistiques équilibrés pour une gestion personnalisée avec ni trop de gain, ni trop de perte. Il utilisera ses items, boosters et PI à sa guise pour palier à toutes éventualités : il progressera normalement.

Les défensifs : Ceux qui prennent le – de risque.

Minimisant les risques, son obsession sera avant tout de contrer les effets de l'inversement proportionnel (quitte à le proscrire), il gagnera un peu moins que les joueurs normaux (ayant tous miser sur l'épargne) mais ne subira pas de perte, sauf en cas de PI adverse ou de mini jeux perdus. Pour pallier à sa progression plus lente que celle des autres, il devra employer ses boosters, items ou points d'influence à bon escient.

Système Social's Mind : Les 3 métrix

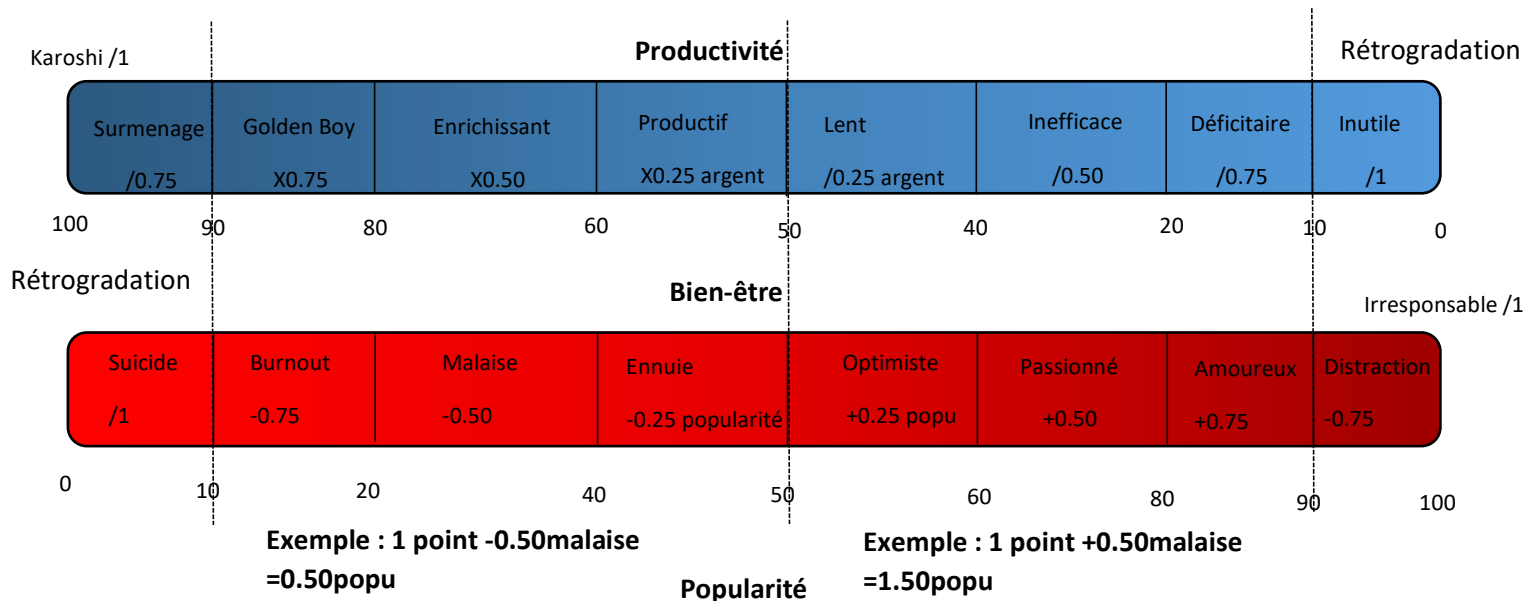
Les 3 Jauges sont inspirées par l'échelle de conscience de Hawkins (page suivante).

Le bien-être et la productivité sont dépendantes l'une de l'autre et fonctionne sur un principe d'inversement proportionnel. Par exemple, plus vous serez productif, moins vous aurez de santé puisque vous vous épuiserez. Plus vous serez à l'aise, moins vous serez productif, par relâchement.

Le bien-être est équivalent à la **santé** du personnage et est déterminant à son épanouissement dans sa vie professionnelle. Si le bien être est bien géré, il peut octroyer des gains plus ou moins importants de **popularité**. Les mini jeux b-e permettent de le faire évoluer.

La productivité est la capacité du personnage à générer de l'**argent**, en plus ou moins grande quantité. Les mini jeux de productivité permettent de le faire évoluer.

La popularité est régulée en fonction des **mini-jeux gagnés** (+1 points) ou **perdus** (-1 points) **sauf stagiaire** car **perdus = 0 et non -1 pop**, influant sur la gestion des barres de **bien-être** et de **productivité**, qui peuvent augmenter ou diminuer celle-ci (nous en parlerons après). La popularité permet au personnage d'obtenir **une promotion** ou **une rétrogradation**.



Pourquoi supérieur ou égale à 50% ? Pour empêcher rush bien être au détriment de prod pour passer de salarié à Sécurité.

Pourquoi pas plus de 5 fois en état de distraction pour Ressource Humaine ou surmenage pour Directeur Finance ? Mettre petite pression utilisation abusive boosters en plus des points d'influence sur soi.

Pourquoi progression popularité impair (de 15 en 15) ? Ayant pris en référence la durée d'un mini-jeu Ware compris entre 45 secondes (0.45) et 1 minute (0.60), ainsi qu'un potentiel facteur de frustration (temps progression/défaite) et de satisfaction (temps progression/victoire), j'ai établi ce metrix permettant une potentiel progression satisfaisante pour le joueur, car rapide même en cas de 50% victoires - 50% défaites. **(Juste le temps de jeux est pris en compte).**

Exemple : (joueurs lambda sans bonus/malus bien être) popularité +1 par mini jeux réussis, -1 par mini jeux ratés.

15 points x 0.45 secondes = 6.75 = 7min15s 15x0.60 = 9min x 2 (si 15 défaites et 15 victoires) = 18min (de mini jeux)

Echelle de conscience de Hawkins

psychologue et Prix Nobel

(son estimation du niveau global de l'évolution de l'humanité est le **Courage**)

Niveau	Vibration	Emotion	Vue de la Vie
Illumination	700-1000	Indicible	La Vie EST
Paix	600	Béatitude	Parfaite
Jolie	540	Sérénité	Complète
Amour	500	Respect	Bienveillante
Raison	400	Compréhension	La Vie a du sens
Acceptation	350	Pardon	Harmonieuse
Volonté	310	Optimisme	Pleine d'espoir
Neutralité	250	Confiance	Satisfaisante
Courage	200	Affirmation	Possible
Fierté	175	Mépris	Exigeante
Colère	150	Haine	Antagoniste
Désir	100	Envie	Décevante
Peur	75	Angoisse	Effrayante
Peine	50	Regret	Tragique
Apathie	30	Désespoir	Sans espoir
Culpabilité	30	Reproche	Malveillante
Honte	20	Humiliation	Misérable

Système de Rang inspirée par la pyramide de Maslow (page suivante):

ACCOMPLISSEMENT

Le MVP (Most Valuable Player) de la faction ayant obtenu le plus de contrôle sera nommé BOSS et imposera le modèle de sa faction pendant une semaine.

Il pourra être destitué s'il descend en dessous de la barre des 20% de production ou de bien-être.

A ce moment, des duels seront organisés dans un tournoi pour déterminer qui sera le nouveaux BOSS

BOSS

Bonus : $b-e + \text{prod} \times 2$, n'est pas affecter par inversement proportionnel.

Malus : Duel perdus contre rangs inférieur diminue $b-e$ ($\times 2$).

4 Points d'influence (jour)

ESTIME

Votre influence sur l'entreprise est importante. Vos PI dépendront de votre modèle. A utiliser contre le BOSS (peu de chance de l'affecter) ou contre les joueurs d'APPARTENANCE.

Ressource Humaine

+0.25 b-e

A épargner ou en gain.

Directeur des Finances

+0.25 prod

A épargner ou en gain.

3 PI (jour)

APPARTENANCE

Entre prise de popularité et cible de tous, cet emplacement est une lutte perpétuelle face aux joueurs ESTIME et SECURITE.

Médecin

+0.25 b-e

A épargner ou en gain.

Inspecteur du travail

+0.25 prod

A épargner ou en gain.

2 PI (jour)

SECURITE

Vous venez de prendre du galon et êtes prêt à gravir les échelons, à vous de faire vos preuves.

Chef d'équipe

+0.25 b-e supp

A épargner ou en gain.

Chef de secteur

+0.25 prod supp

A épargner ou en gain.

1 PI (jour)

Salarié : Peut subir attaque des joueurs SECURITE, pas de bonus/malus spécifiques

Stagiaire : NOOB SAFE ZONE, pour les débutants, affrontement entre stagiaires, après 15 mini jeux gagnés devient un Salarié (15 pour lui laisser le temps de se faire un capital avant bolossage).

Pyramide de Maslow :Les 3 types d'aides qui impactent les jauges de bien-être et de productivité :

- 1- **LES BOOSTERS** : Qui ne prennent effet que sur les gains ou pertes de productivité ou de b-e des mini jeux (**pas + de 3/jours sinon contre effet (malus)**).

Il y en a 2 sortes : qui peuvent être plus ou moins puissant.

Les actifs : Qui améliorent, multiplient momentanément les gains de productivité ou de b-e. (alcool, cocaïne, ecstasy, thé à la bergamote de tante Suzi wann...).

Les passifs : Qui peuvent diviser, voir même annuler temporairement l'inversement proportionnel. (Méditation Feng Chiu, concentration olympienne, poker face...).

- 2- **LES ITEMS** : Qui représentent des effets de gain ou d'épargne permanents, ainsi que de bonus/malus, plus ou moins important en fonction de leurs raretés, cumulables en plus des effets de la faction et des jauges de productivité ou de bien-être. (**Pas plus de 1 item sur un personnage**). Il y en a 2 sortes :

Les agressifs : Augmentation des statistiques personnel ou malus des statistiques adversaires (productivité, bien être) après avoir gagné mini jeux.

Les renforcements : Diminution de l'inversement proportionnel ou avantage pour équipe en coop.

- 3- **LES POINTS D'INFLUENCE** : Décisions quotidiennes uniques en fonction du modèle choisi et de votre rang.

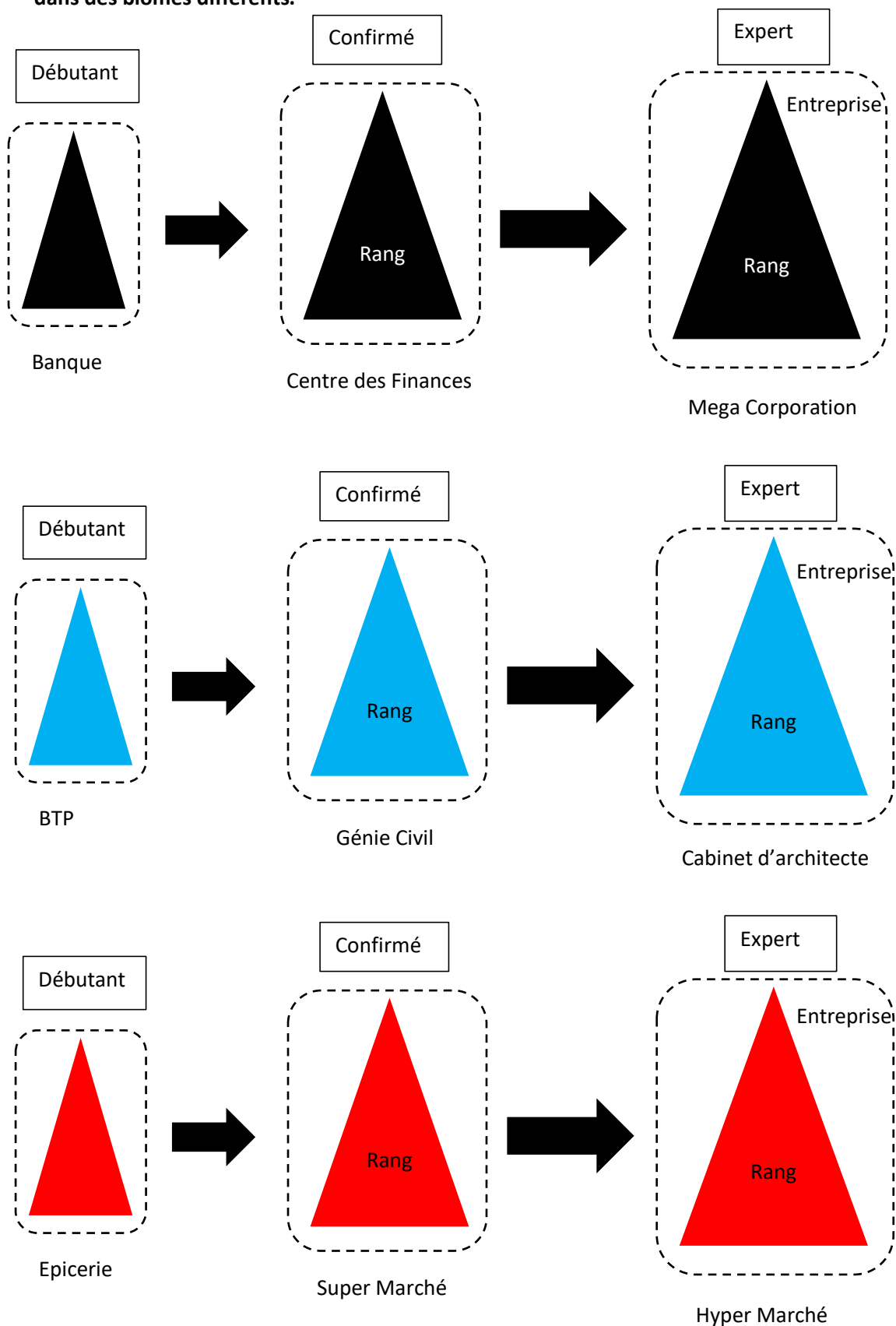
Exemple : Un **médecin Outsider** pourra prendre des amphétamines guerrières pour **augmenter sa productivité** longtemps ou injecter du poison pour **baisser le bien-être** d'un concurrent. Alors qu'un **médecin Team Player** pourra offrir une visite médicale à ses coéquipiers pour **épargner leur bien-être et les renforcer** ou imposer un test de dépistage de drogue pour **empêcher l'utilisation de boosters** pendant 2 heures à ses concurrents.

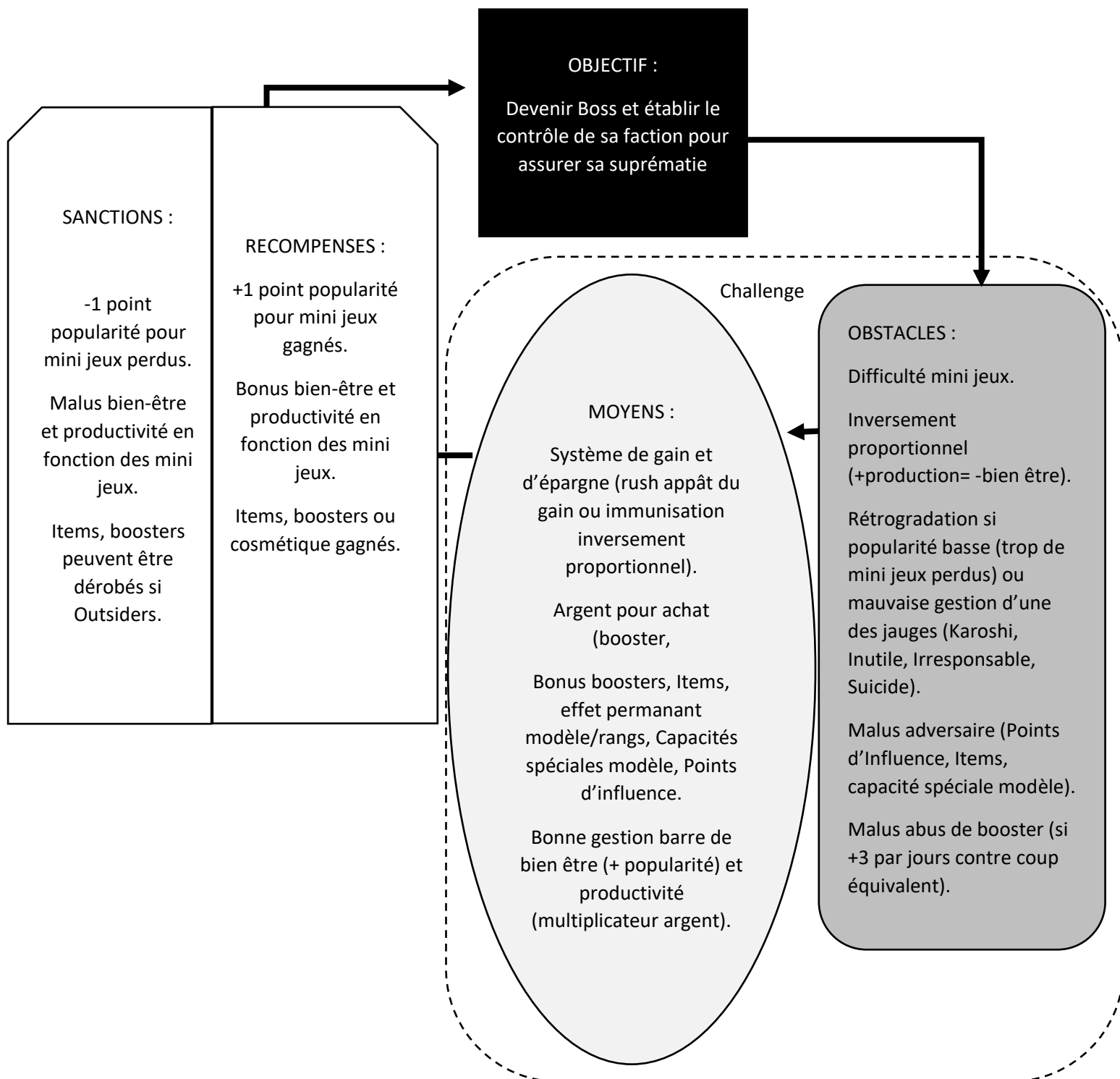
Peuvent être des **bonus** attribués à soi, par un autre ou pour un autre joueur.

Malus attribué par un autre ou pour un autre joueur.

Concept de l'entreprise :

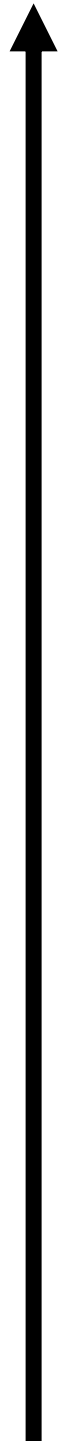
L'entreprise sera une arène avec des thématiques différentes influant sur la DA et certains types de mini jeux regroupant des joueurs par skills ou stat plus au moins évolués, pour éviter les abus des puissants contre les amateurs et aussi dépayser le joueurs en lui offrant une progression constante dans des biomes différents.



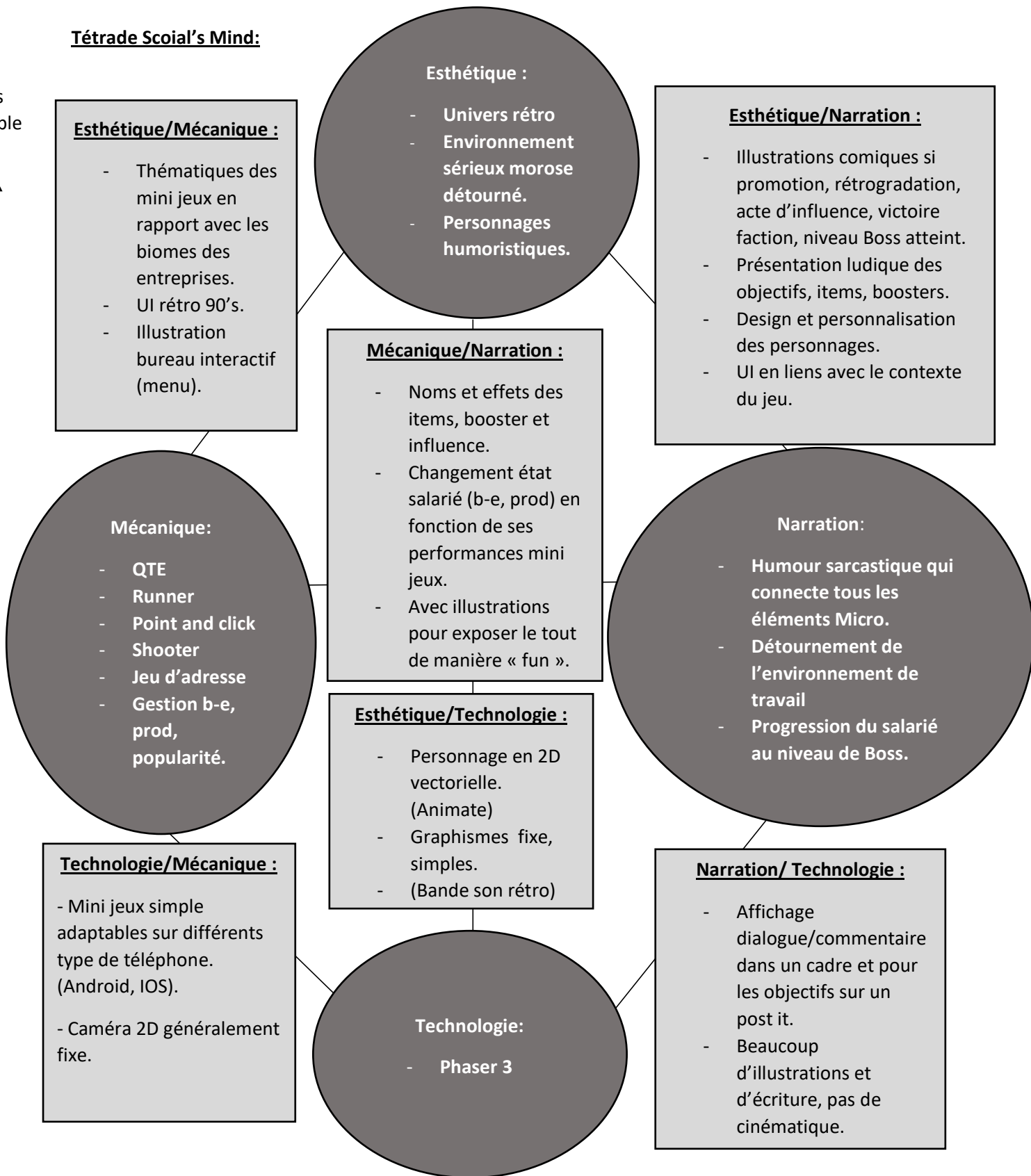
OCR Social Mind's :

Tétrade Scioal's Mind:

Plus visible



Moins visible



Direction Artistique

Pitch Scénario:

Joey est un salarié plutôt blagueur et inventif, travaillant pour une grosse entreprise dans la finance et pour un patron qui ne jure que par le rendement. C'est alors que le jour de son meeting pour présenter le bilan de ces résultats, Ô combien catastrophiques, il a une soudaine envie de tout foutre en l'air au bureau, afin de libérer tout son potentiel inventif en distraction.

A travers des mini jeux allant du basket-ball avec des boulettes de papier aux fléchettes avec son agrafeuse, Joey va exploiter le plein potentiel de son bureau et atteindre un nouveau sommet de de productivité en termes d'activités ludiques.

Who ?

Joey.

Where ?

Dans un bureau.

When ?

Dans les années 90.

What ?

Il va vouloir s'amuser à son lieu de travail.

Why ?

Pour relâcher la pression et profiter de sa vie.

Mood Board:

Cohérence axe artistique mood board :

- Références culturelles : Comment tuer son boss, Happiness & Cyanide, Exposition du ton de l'univers qui sera sarcastique, humoristique et se fera ressentir dans le design visuel et dans la narration du jeu.

- Biome : Bureaux cloisonnés, grande corporation (pour l'entreprise du mode solo).
- UI : clavier d'ordinateur (touche pour QTE), « post It » de notification objectif, de résultat (narration) et de message.

- Présentation humoristique du système de rang et d'influence, ceci pourrait être un exemple d'illustration lors d'une rétrogradation pour mauvaise productivité.

- 1^{er} Thématique abordée : **la pression au travail** qui sera détournée par l'humour et l'imagination de l'employé, dans l'histoire solo Joey's Mind.
- Seconde thématique : **L'individualisme vs le communautarisme**, via le **Social's Mind**, 2 modèles s'affronteront pour dominer l'entreprise en multi-joueurs.

- Ces thématiques seront représentées et détournées à travers différents types de mini jeux tels que des jeux de courses, d'adresse, de shooter et autres au sein de cet environnement professionnel.

- Ces mini jeux ainsi que la progression dans le système de rang et d'influence seront régulés par des métriques tels que le bien-être, la productivité, la popularité qui permettront de gagner des rangs, points d'influences et de l'argent. Inspiré en partie par les jeux Frost Punk (jauge d'espoir/mécontentement) et Attila Total war (jauge d'impérium).

Illustration de Pré-production : Les personnages

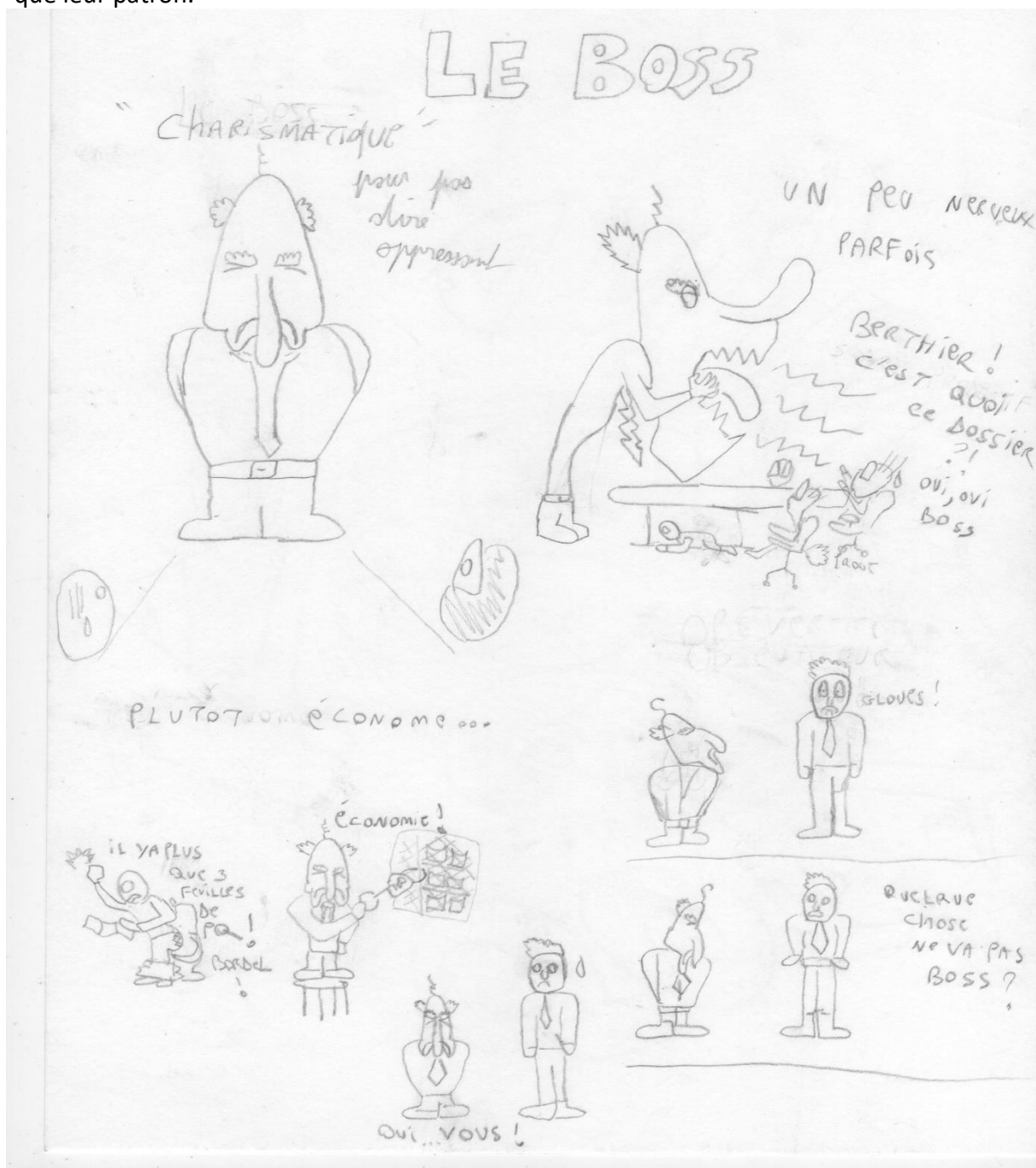
J'ai tout d'abord commencé par me focaliser sur les personnages ainsi que l'histoire et les messages qu'ils allaient véhiculer (contexte) avant de me focaliser sur le biome du jeu. **(Ci-dessous le personnage principal de l'aventure solo Joey).** Son air jovial et je « m'enfoutiste » est là pour conforter le joueur sur l'aspect amusement du jeu et à l'introduire dans l'humour de l'univers, à travers un personnage facétieux et inventif à ses heures perdues (comme de nombreuses personnes s'ennuyant au travail qui se découvre des talents d'inventeur).



J'ai commencé à faire les fiches et croquis des différents personnages qui allaient faire vivre la narration. Le but était de les rendre, par leur simplicité de forme et expression propre, vecteur de l'aspect humoristique du jeu mais tout en faisant ressortir leur poste ou position dans l'entreprise pour que leur interprétation (vue) puisse être parlante pour ne pas dire familière au joueur.

Le Boss :

Qui sera l'antagoniste de Joey dans l'histoire. Son aspect physique correspond à ses traits de caractère (petit, aigri, colérique, grippe-sous avec un nez de vautour) ainsi qu'aux stéréotypes sociétaux que les gens ont généralement de leurs patrons. Ce personnage est notamment détestable et doit donner une réelle envie aux joueurs de le mettre hors d'état de nuire ou plutôt de lui désobéir. Il a été le déclencheur de mon idée pour le multi-joueurs ainsi que pour la création du **système social's mind** (de gain de rang et d'influence en fonction du bien-être et de la production), car les gens sont prompts aux jugements (physique et de valeur) de leurs semblables ou de leur supérieur mais valent-ils mieux qu'eux arrivés au même niveau d'influence ? Le multi-joueurs est alors la bonne occasion pour remettre en cause ce jugement ou cette « bien-pensance » et ainsi mettre en relief le fait que les joueurs eux-mêmes seront prêts à tout pour arriver aux sommets, quitte à être pire que leur patron.



Confrontation finale entre Joey et le Boss dans la scène de la course de chaise de travail et gamification de celle-ci :

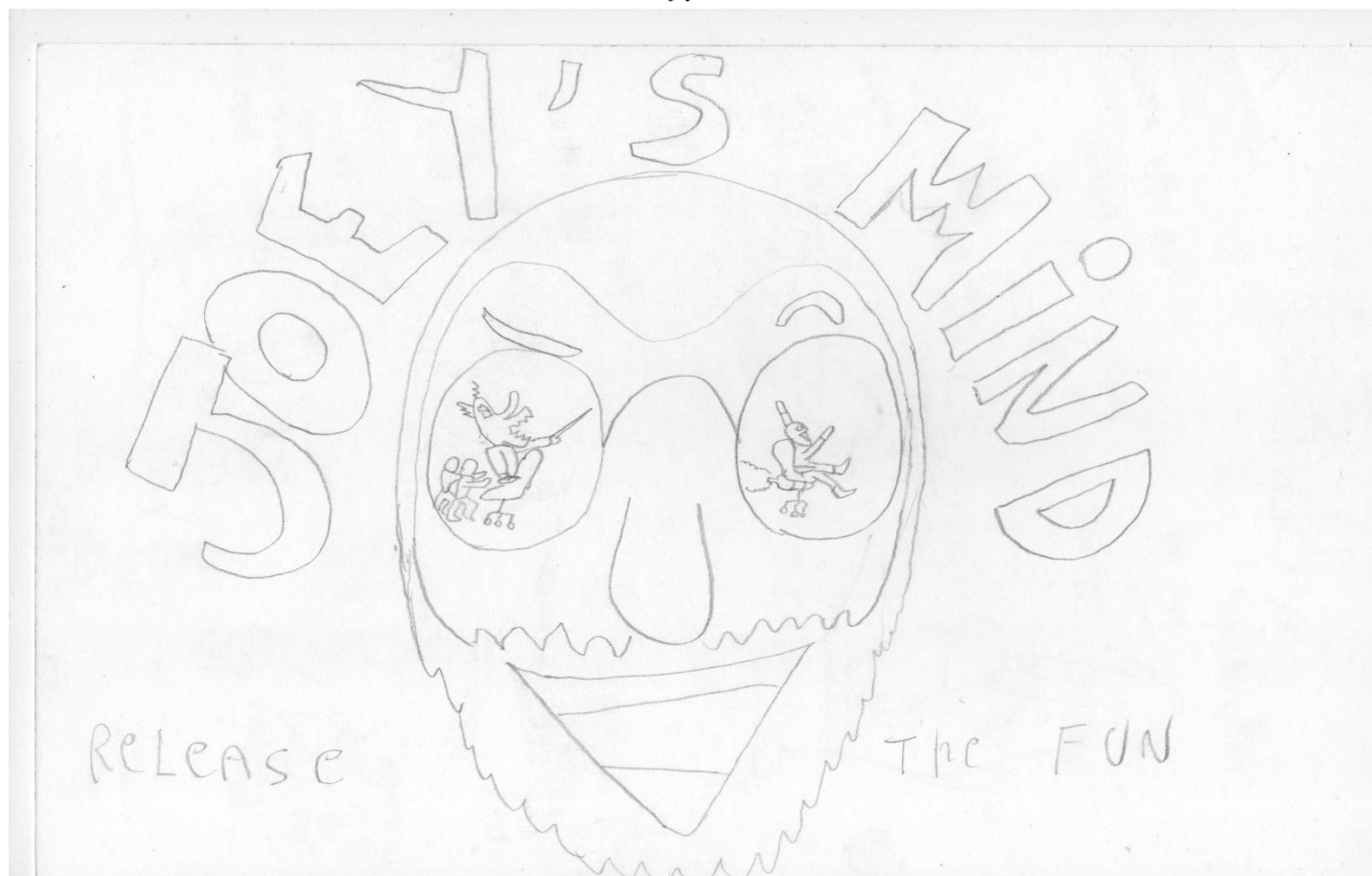
Les Berthiers et les « SpetNazes » :

Ces 2 personnages sont là pour présenter les deux extrêmes de l'entreprise : les oppresseurs (pour les inspecteurs du travail) et les opprimés (pour les Berthiers) qui introduiront par la suite le système de modèle (faction) présent dans le multi-joueurs et les communautaristes (Team Players) contre les individualistes (Outsiders).



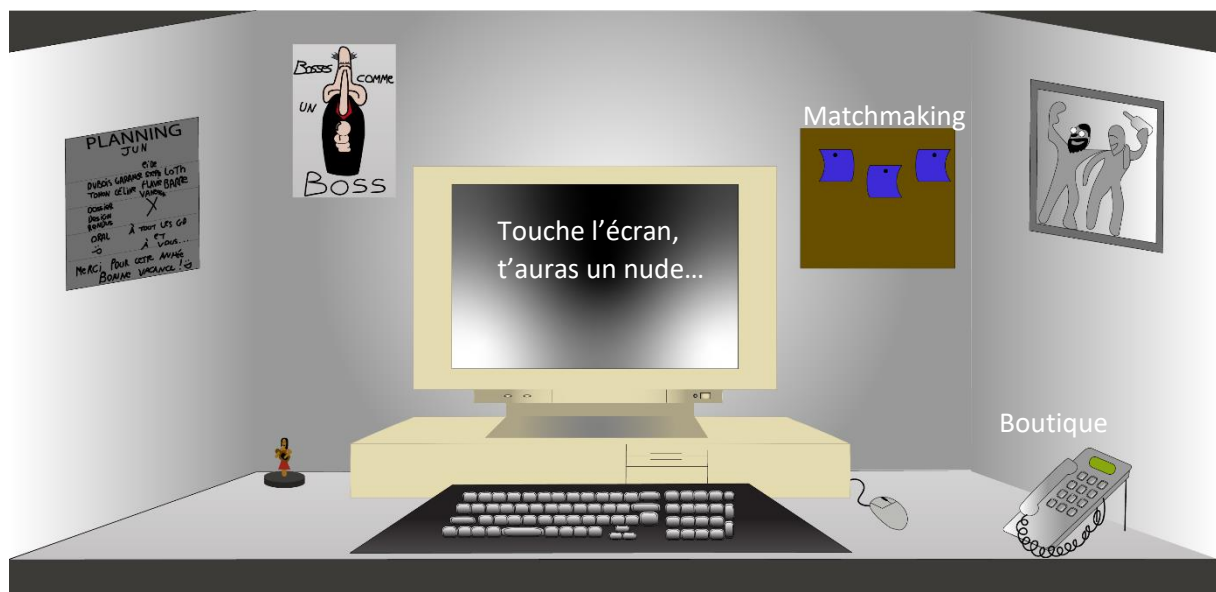
Le Logo :

Le logo devait représenter avant tout l'état d'esprit du jeu, avec le visage du personnage principal au centre, arborant un air défiant l'autorité (pour ne pas dire insolent) et un sourire narquois invitant au challenge. Dans le reflet des lunettes de Joey, on peut voir la scène finale de la course poursuite avec son patron, qui est poussé par ses salariés, représente l'aspect humoristique qui découle de l'univers de ce jeu et qui est soutenu (en dessous) par le slogan « release de fun », « Libéré l'amusement » pour mettre en exergue la libération de la condition de Joey ainsi que celui de cet esprit désinvolte qui sommeille en chaque joueur.



Le Biome :

Le premier élément qui accueillera le joueur dans l'univers de Joey's Mind sera le bureau de Joey, qui fera office de menu principal du jeu. Ce sera un bureau interactif sur lequel le joueur pourra toucher les éléments présents dessus pour accéder aux différentes fonctionnalités du jeu ; comme par exemple : Toucher l'ordinateur pour démarrer l'aventure solo de Joey's Mind qui servira de tutoriel pour habituer le joueur aux mécaniques des jeux ware. Toucher le tableau avec les post-it bleu pour accéder au Matchmaking et démarrer l'expérience Multi-joueurs Social's Mind. Il pourra de même, voir sa progression sur le planning qui contient une surprise dessus (petit easter egg, même si je ne suis pas doué en calendrier grégorien, 1 an ça se fête D), revenons-en à nos moutons ! Le joueur pourra de même activer une petite musique hawaïenne en touchant la poupée « Oklahoma » (en bas à gauche) (sans intérêt spécifique) ou aller dans la boutique (que je n'ai pas désigné) en cliquant sur le téléphone pour acheter des items et autres boosters.



D'autres environnements, seront des parodies de zone de guerre à l'intérieur du milieu professionnel ; par exemple, avec des corbeilles de bureau en feu, des cloisons de bureau abîmées avec des impacts d'agrafes plantées dedans, des tags comme dans les rues des zones de guerre, avec la poupée Oklahoma, coiffée d'un casque militaire au premier plan ou encore avec des ordinateurs relevés vers le plafond faisant office de projecteur de DCA. Le joueur devra tirer sur les « SpetNazes » qui lui tireront dessus en retour, avec des agrafeuses ou encore avec des imprimantes professionnelles détournées en tank avec un inspecteur du travail à l'intérieur pour tirer des photocopies, tout en évitant de tirer sur les Berthiers qui seront comme des civils au milieu du chaos..



Il y aura de même une ambiance sonore propre aux années 90, avec des petits effets sonores un bruit du modem pour aller sur internet si le joueur rate le mini jeu ou la musique de démarrage de windows 95 remanié façon héroïque si il gagne un mini jeu, des petites musiques d'ascenseur pour les temps de chargement, en bref quelques petits sons remaniés pour l'occasion.

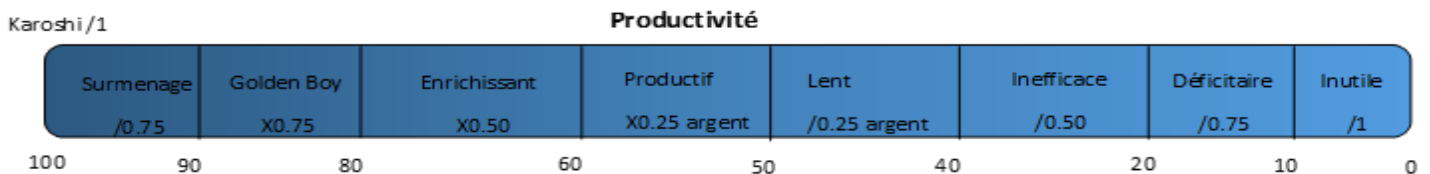
Symbolisme des couleurs :

La Direction artistique du biome, sera axée sur des couleurs blanches, noires et grises représentant les teintes moroses des bureaux qui seront en décalage/contraste avec le ton humoristique du jeu.

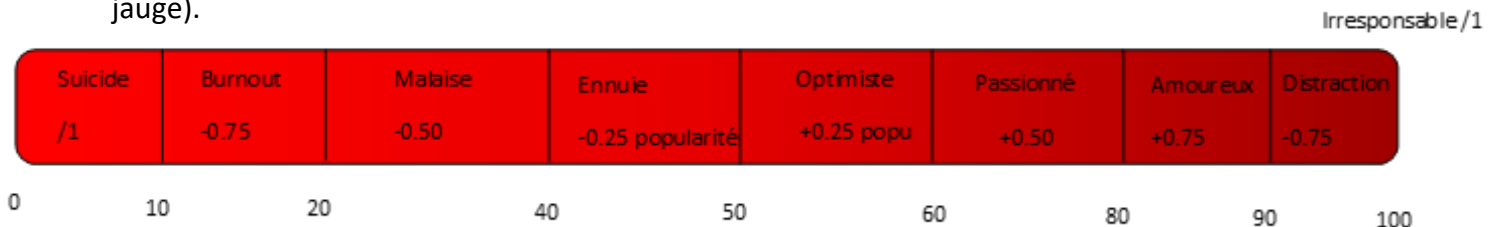
Les objectifs (bleu=obligation (comme au code la route)), **récompenses (jaune=** couleur de l'or) ou **pénalités (rouge=fautes/danger)**. Ils seront représentés sur des post-it colorisés, pendant l'avant et l'après partie. (Exemple sur une des maquettes).

Les jauges (métrix) de bien-être, productivité et popularité seront colorisées :

Bleu foncé (productivité= Cette couleur étant omniprésente dans notre environnement, comme l'argent dans notre porte-monnaie, qui au même titre que le sang qui coule dans nos veines nous permet de (sur)vivre, elle est là pour rappeler que la productivité est aux même titre que le bien-être, un élément essentiel de la vie de quiconque travaillant, mais celle-ci s'assombrit devenant étouffante, si on en vient à se surmener ou à se noyer à la limite du Karoshi (en Japonais, c'est un terme qui définit la mort par épuisement)).



Rouge (bien être= Elle est la couleur du passionné que ce soit de son bien être ou de son travail ; elle est de même celle du paradoxe de l'amour du travail / qui peut entraîner la colère en étant trop absorbé par celui-ci. Elle est employée comme une jauge de santé en aspect, la clarté jusqu'au terme burnout représente l'embrasement de la personne jusqu'au sang, l'assombrissement de celle-ci montre l'aspect paradoxal pouvant faire sombrer l'amour et la béatitude du joueur dans une irresponsabilité complète si il ne gère pas sa jauge).



Comme rappelé dans la partie Game design, les deux jauges sont en inversement proportionnel (si vous êtes trop distrait = vous êtes inutile), (en vous enrichissant vous en abîmez votre santé au malaise), (à être amoureux sans réfléchir à la productivité vous pouvez vite vous retrouver en déficit sans remaniement prompt) e.c.t... Le joueur, par son style de jeux et ses choix de gestion, devra essayer d'équilibrer/ de concilier ces deux aspects de la vie de salarié pour être le plus difficilement atteignable, aussi bien par ses adversaires ou en cas de coup dur. Tout comme il pourra maximiser une jauge plus qu'une autre, en jonglant avec les extrêmes.

Jaune (pour la **popularité**= le jaune a été spécialement choisi pour ce metrix car il mêle les contrastes. Mettant en exergue les différentes manières/façons d'accéder au pouvoir et de gagner en notoriété. C'est une couleur chaleureuse et stimulante pour le joueur, qui l'encouragera à monter en grade, pouvant symboliser son rayonnement. Le jaune est également associé à la puissance, au pouvoir et à l'ego, qui sera du à sa position et à l'influence qui en découlera, mais celle-ci symbolise aussi la trahison, le mensonge ou encore la tromperie. Tout sera question de nuance pour monter en grade).

Popularité

Stag	Salar ié	Sécurité PI=1	Estime PI=2	Appartenance PI=3	Accomplissement PI=4
15p	15p	30 points	45 points	60 points	75 points

Ces couleurs seront employées pour attirer l'attention du joueur sur ces éléments qui auront pour but de le détourner de cet univers, inspirant la pression et le sérieux. Les mini-jeux détourneront et gamifieront les éléments/outils de travail de la vie professionnelle de tous les jours.

UI : Présentation d'une phase de mini jeu d'adresse (en mode solo Joey's Mind)

Le score s'affichera en haut à gauche sous forme de pourcentage comme un chargement.

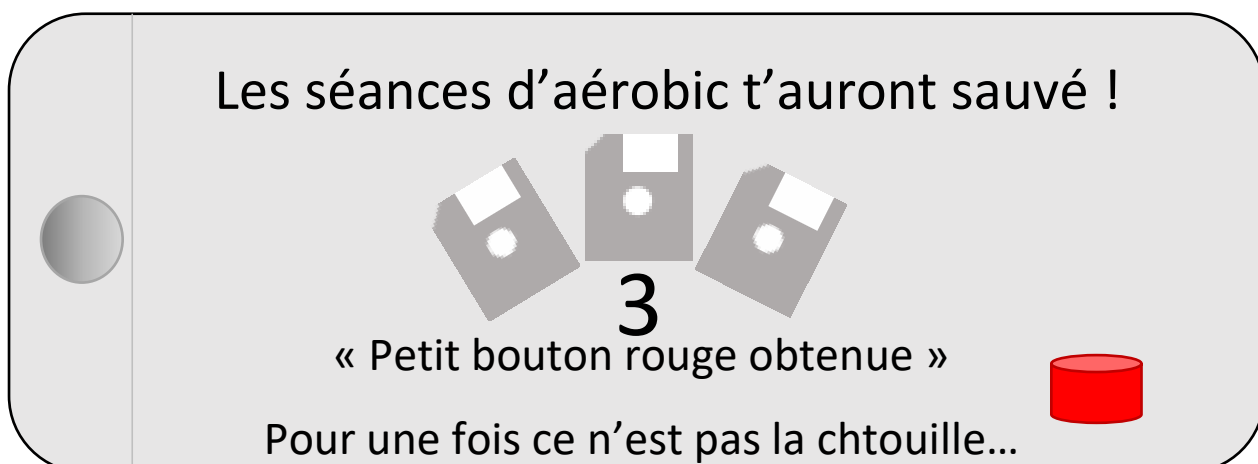
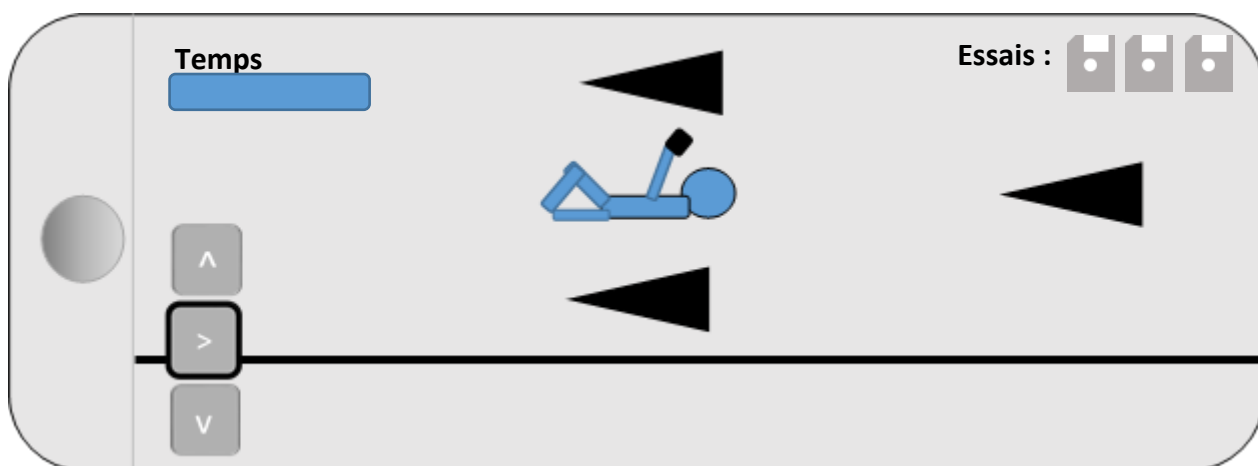
L'affichage de l'objectifs qui se au centre sur un post-it bleu pour tenir l'attention du joueur.

Les commandes de déplacement se situeront en bas à gauche à portée du pouce, dans la direction opposé à l'arrivée des projectiles pour permettre au joueur d'anticiper.

Présentation objectif : 5 secondes + Chrono : 3, 2, 1, TOP

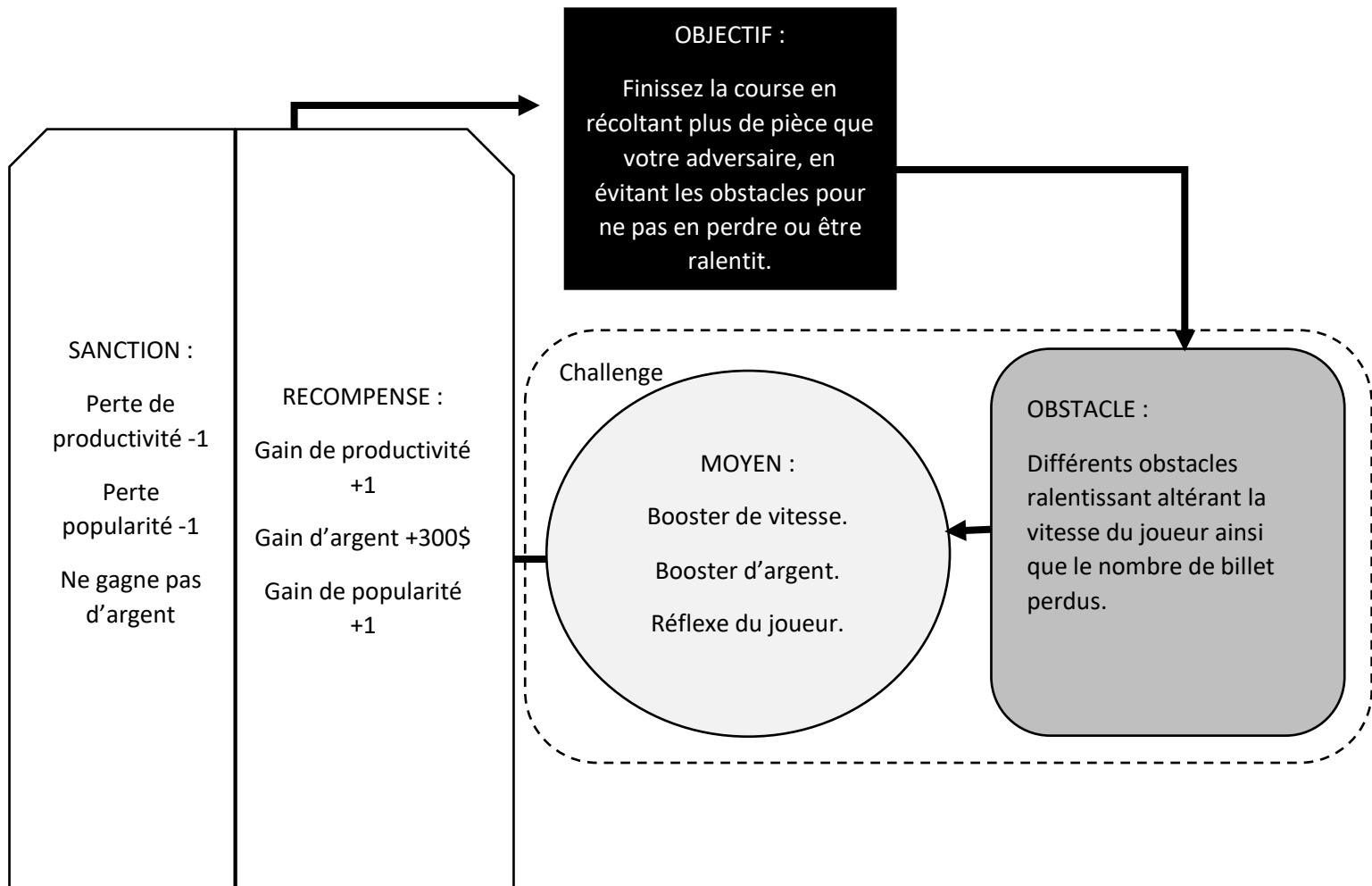


Phase de jeu : 10-15 secondes

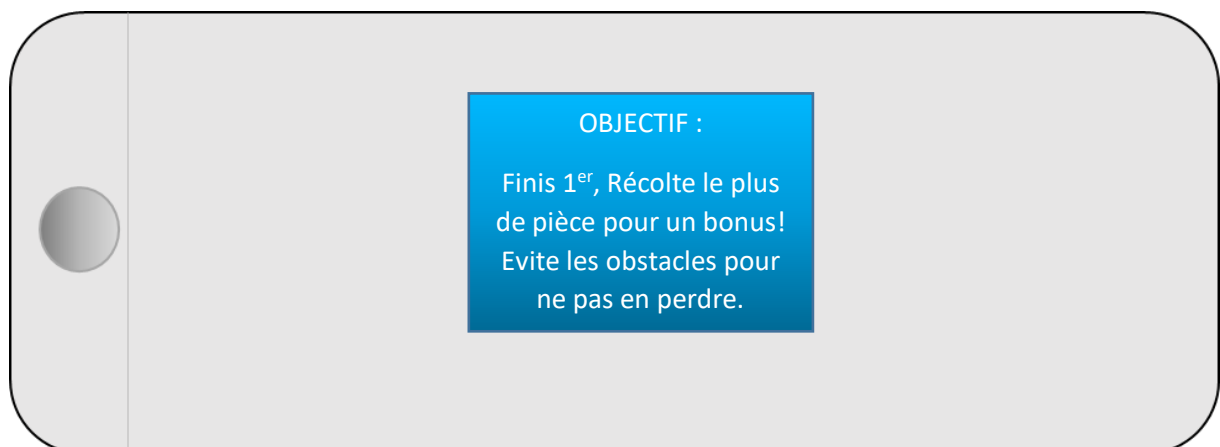


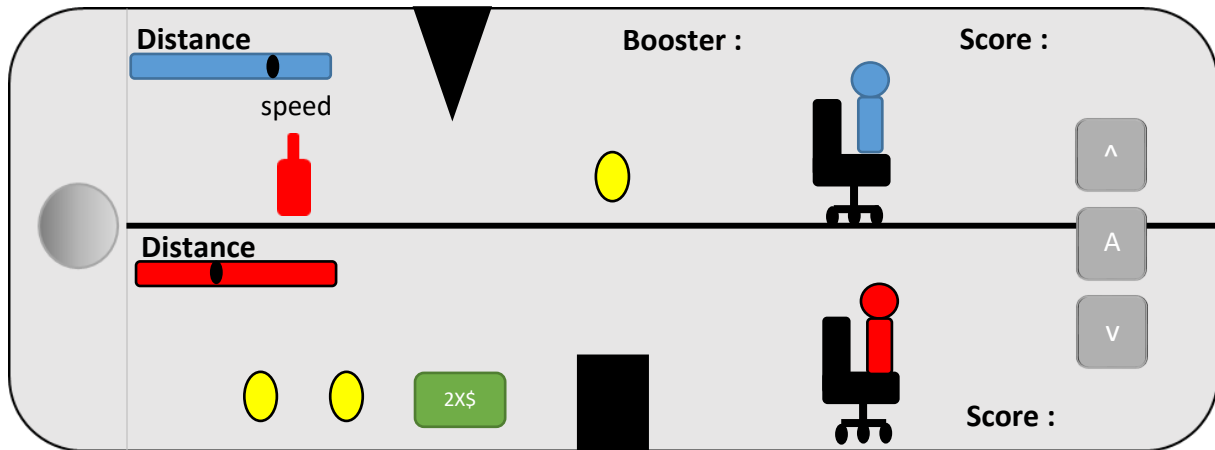
Look and feel : D'un mini jeu de **productivité** et d'un mini jeu de **bien-être** en **Multijoueur**.

La course à la productivité : Runner en multijoueur : mini jeu de prod.

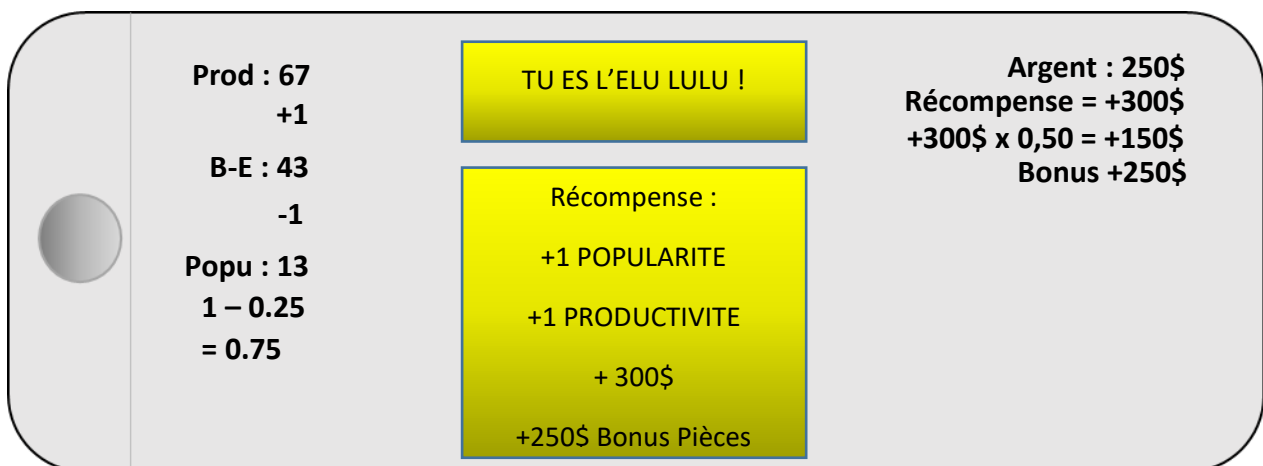


Phase de présentation de l'objectif :



Phase de jeu :

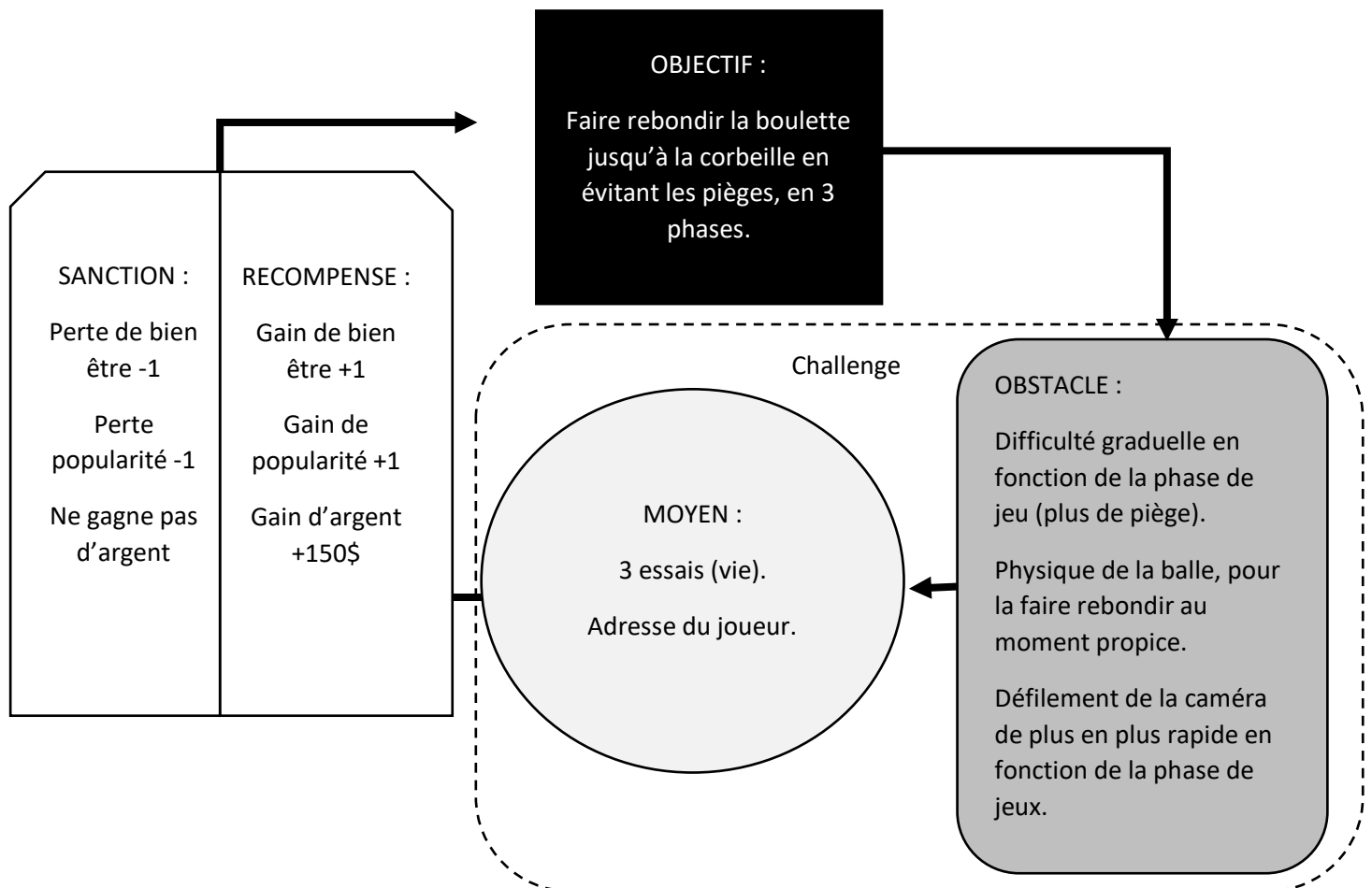
La distance est affichée à gauche dans le coin supérieur de l'écran comme 1er information importante, elle est présentée dans le sens de la course du joueur comme indicateur fatidique de la fin de celle-ci. Le booster est au centre presque à côté du personnage pour rappeler au joueur qu'il a toujours une carte en main à disposition, le score est placé dans la partie supérieure droite, comme indicateur secondaire du potentiel bonus que le joueur pourrait obtenir si il continu à amasser des pièces. Les commandes sont placées sur le côté droit de l'écran, pour une raison d'ergonomie en terme d'accessibilité pour le pousse droit du joueur, lui rappelant de même que malgré l'écran scindé et la compétition avec son opposant, il reste maître de la situation et non pas cantonné à sa parcelle d'écran. Même si le jeu se fait en online ou LAN, l'écran scindé ainsi que la visibilité de certaines infos de l'adversaire tel que la distance en milieu gauche de l'écran, pour être alerté de son avancé ou retard, ainsi que de son score en bas à gauche par curiosité, tout ceci est visible et présent pour accentuer l'aspect compétitif et la pression exercée par l'adversaire pendant cette course, augmentant la concentration du joueur ou lui faisant commettre des erreurs.

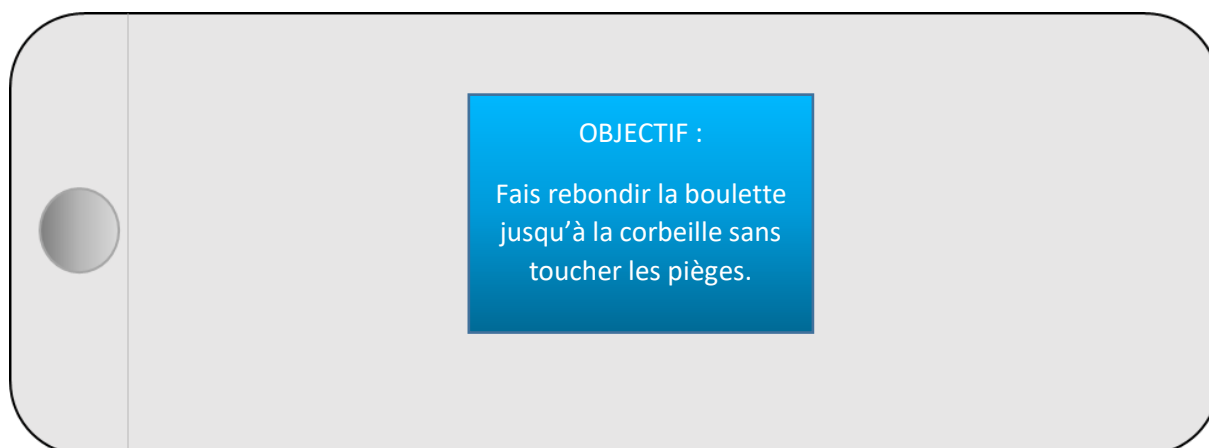
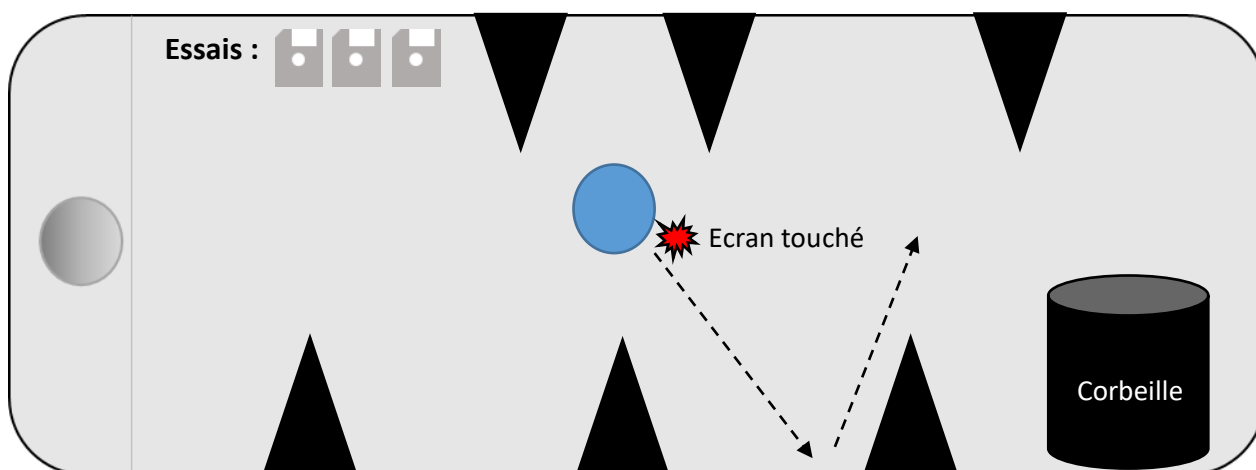
Phase de récompense:

Les **metrix essentiels** à l'évolution du joueur sont **affichés à gauche** de l'écran comme 1er information importante, le **facteur affecté par le mini jeu sera toujours le 1^{er} affiché** (en l'occurrence la productivité), il en découlera ensuite l'**inversement proportionnel** avec le **bien-être (B-E)**, et en dernier la résultante de la **jauge de b-e**, qui **influera** sur la **popularité** mais ayant une jauge de **b-e à 43** (ce qui correspond à **l'ennui**) le joueur aura un léger **malus de gain de popularité de -0.25** sur le **+1 de la récompense**. Les récompenses ainsi qu'une petite phrase de félicitation random s'afficheront au centre de l'écran, sur de **grands post it dorés**, mettant l'accent sur le **succès du joueur**. Les **gains d'argent** ou **d'items** seront visibles sur la **partie droite de l'écran**, étant une **ressource** et non **pas un metrix** celle-ci est mise à part pour faire le distinguo, nous pouvons de même remarquer qu'un gain supplémentaire a été fait à partir d'une **multiplicateur (x0,50)**, celui-ci est dû à l'état de la jauge de productivité qui est à 67 (représentant l'état **enrichissant** apportant un supplément de **x0,50 d'argent** sur la **somme de la récompense**). Afin de renforcer le sentiment de réussite et de gain du joueur, un affichage en cascade des récompenses et l'accumulation des sommes viennent galvaniser ses impressions.

Phase de Sanction:

Même principe que pour les récompenses en remplaçant l'accomplissement par la frustration, mais celle-ci sera canalisée par un message plus ou moins humiliant et comique pour le sarcasme. **Important** à remarquer, **l'inversement proportionnel ne prend effet que lors d'un gain**, hors, lors d'un échec, le joueur n'a rien produit donc ne s'est pas « fatigué », entre autre, il subit déjà la pénalité de sanction pour lui rajouter la frustration de perdre du bien être en plus, certains items, points d'influence ou capacités s'en chargeront amplement plus tard.

Bouncing boulette : Jeu d'adresse : Mini jeu bien être

Phase de présentation de l'objectif :Phase de jeu : Simple caméra fixe + flèche directionnelle

Ce mini jeu étant plus simple en phase 1 et ne requérant que l'adresse du joueur, une simple flèche directionnelle lui servira d'indicateur de trajectoire en fonction de la puissance de sa touche ou vers quel angle il va frapper la balle. Sa santé sera affichée en haut à gauche, n'empiétant pas sur sa visibilité des obstacles arrivant sur lui. Le style visuel des obstacles sera très épuré se joignant à la simplicité du mini jeu pour aller « à l'essentiel ». Dans ce mini jeu les 2 joueurs joueront séparément sur leur écran, pour ne pas troubler leur concentration et leur laisser plus d'affichage pour une meilleure prise en main du mini jeu

Phase de jeu : Difficile caméra travelling + obstacles – flèche directionnelle

En phase 2 et 3, la caméra sera en travelling et accélèrera de plus en plus avec des grands comme des petits obstacles pour faire varier les mouvement du joueur et ajuster la finesse de son tir sans flèche directionnel. L'ATH (affichage tête haute) ou l'User Interface sera épuré au maximum pour accentuer la difficulté en aidant le moins possible le joueur.

Remerciement

Je tiens tout particulièrement à vous remercier pour votre patience et votre ténacité puisque vous m'avez lu jusqu'à la fin !

J'espère que cette présentation vous a intéressé autant qu'elle m'a enthousiasmé en termes de créativité, de recherches...