

Le long périple de Kyonosuke



Cadrage

Nous avons intégré un studio de développement de jeux mobiles, et nous sommes assignés à une nouvelle production d'un jeu type ware. Le but était de se positionner comme référence dans ce genre tout en restant flexible.

Le studio a choisi de toucher des adolescents européens/occidentaux "time filler" qui joue aux jeux mobiles quand ils dans les transports ou quand ils ont très peu de temps pour jouaient. Le studio veut proposer un jeu de qualité qui saura attiser la curiosité chez le joueur tout en proposant une compétition amicale entre les joueurs.

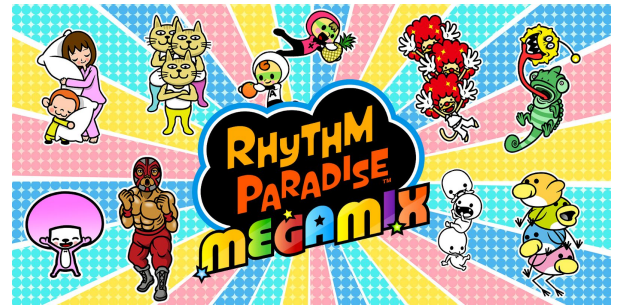
Le jeu doit permettre aux joueurs d'être en immersion dans le jeu pour ça, le jeu doit permettre aux joueurs d'incarner un/des personnages(s) fort.

Je dois donc créer un jeu du type "ware" sur mobile pour un public ados, immersif pour le joueur, avec une identité visuelle attrayante, tout en opposant les joueurs amicalement entre eux.

Analytique

2 Jeux qui sont pour moi des référence en type “ware” :

- WarioWare Gold(et la licence en générale).
- Rhythm Paradise.



WarioWare :

La licence de Warioware sort en 1993 avec Wario Land développé par Nintendo. Warioware Gold est le dernier jeu de la licence sortie en 2018 sur 3 DS. c'est un "Ware" de type puzzle et rythme.

Warioware est jeu où on va enchaîner des minis-jeux, on incarne Wario dans un univers très cartoon. Le but est de réussir des minis-jeux de plus en plus dur pour avancer dans l'histoire. Vous devez x mini-jeux dans un temps imparti pour finir les niveaux. Tous les minis-jeux ont un côté absurde de l'univers de Wario.

Ce côté absurde c'est ce qui fait la marque de fabrique de cette licence et qui donne envie au joueur d'y jouer. Dans un style graphique assez simple type cartoon qui renforce ce côté enfantin et absurde.

Malheureusement aujourd'hui Warioware Gold reste très vu trop similaire aux autres jeux de la licence et les minis-jeux presque identiques également, c'est pour ça qu'aujourd'hui Warioware Gold est vu comme un jeu presque rétro malgré qu'il est lancer la mode il y a quelques années.

Rhythm Paradise :

la licence de "Rhythm" comporte que de jeu a l'heure actuelle avec Rhythm Tengoku sortie en 2006-2007 et Rhythm Paradise en dans l'ordre d'apparition.

Dans Rhythm Paradise le joueur est évalué sur son sens du rythme avec plusieurs médailles (parfait, Super, juste ok, ok et essaye encore). Pour passer aux niveaux suivants il doit au moins avoir eu un ok. Dans Rhythm Paradise après un certain seuil de niveau le joueur débloquent des re édit des niveaux mais avec un élément de

gameplay/action en plus. La difficulté des niveaux peut aussi changer selon le niveau du joueur et selon la plateforme sur laquelle il joue. (Exemple : si le joueur fait trois supers d'affilée le niveau augmente mais s'il fait trois essaye encore alors là le niveau descend). Le joueur a parfois une chance d'obtenir un parfait sur un des minis-jeux, s'il fait zéro fausse note. Quand le joueur obtient une médaille il peut l'échanger pour débloquer des niveaux sans limite entre autres.

Comme dans Warioware le style graphique est très cartoon(presque enfantin), et une ambiance parfois décaler également mais c'est ce qui fait que ce jeu est apprécié et amusant. Aujourd'hui encore Rhythm Paradise fait partie des références du genre et il reste très apprécié des joueurs de par son originalité dans ses minis-jeux ou dans le choix de ses musiques attrayantes.

Conclusion :

Entre Warioware et Rhythm Paradise il a certaines similitudes, notamment dans l'ambiance générale de cet esprit décalé, ou encore dans le style graphique. Ces deux jeux sont maintenant des références dans le genre "ware". Par contre les deux jeux ont une énorme différence dans leurs minis-jeux un est basé sur l'adresse et la vitesse et l'autre sur le sens du rythme.



Expérience utilisateur

Notre jeu doit toucher des adolescents européens/occidentaux, qui jouent aux jeux mobiles que quand ils ont un peu de temps mais pas assez pour faire de gros jeu, comme dans les transports en commun. On peut estimer leurs temps de jeu entre 5 et 20 min plus ou moins.

Le joueur a besoin de pouvoir jouer sur son smartphone mais dans un temps limité, les jeux/minis-jeux doivent être court pour qu'il puisse quitter à n'importe quel moment. Visuellement je souhaite que le joueur reste dans un univers décalé, voir absurde plus ce côté cartoon en illustration rende le jeu attrayant et amusant. De plus le combo décalé+cartoon marche plutôt bien comme on a pu le voir dans l'analytique juste au-dessus avec les licences de "Warioware" et de "Rhythm", c'est pourquoi je trouve ça intéressant de l'exploiter. De plus je souhaite que cette ambiance cartoon donne aux joueurs de l'amusement pour que les quelques minutes qu'ils passeront sur le jeu soient agréables. Je souhaite aussi que le joueur ne se prenne pas la tête avec une histoire compliquée mais juste une histoire drôle.

Le joueur pourra jouer à divers micros jeux de plus en plus compliqué que ce soit à cause de la vitesse ou du temps qu'il dispose pour finir les micros jeux. À la fin de chaque niveaux, ils gagnent des pièces que leur permettent d'acheter des skins pour leurs personnages ou encore pour débloquer des niveaux plus difficiles. Le joueur n'aura pas tous les niveaux d'un coup il devra les débloquer avec le temps et avec de la persévérance, mais il ne faut que se soit trop dur à débloquer car il ne faut qu'il se lasse. Ce sera de plus en plus long mais assez court qu'il ne puisse pas s'ennuyer ou se lasser de refaire les mêmes niveaux.

Plus le joueur débloque de niveaux plus le prochain niveau est cher mais les autres niveaux(déjà débloquer) donne plus d'argent car l'argent donné à la fin est actualiser en fonction de sa performance et du nombre de niveaux débloquer. Tout ça donnera au joueur une sensation d'évolution au fur et à mesure de sa progression dans le jeu. Le but final sera de trouver un juste milieu entre l'ennuyer et l'amusement. Par moments le joueur pourra refaire un niveau déjà débloquer mais dans une difficulté plus dur, en récompense il gagnera plus d'argent mais il ne se débloque qu'après un certain nombre de niveaux débloquer et ne peut être joué que 3 fois par jour, ça poussera les joueurs à se jouer régulièrement aux jeux pour progresser plus vite. Le joueur pourra personnaliser son profilé en plus de son personnage. Tous les joueurs pourront s'ajouter en amis et confronter leurs meilleurs scores avec des modes sans limite qui permet aux joueurs de ne pas que se restreindre à des micros-jeux court. Plus le profil d'un joueur est consulté plus il va en haut d'un leaderboard, chacun le classement se remet à 0 pour laisser la chance à d'autres. Les joueurs pourront également proposer leur propre modif pour leur personnage par exemple et à la fin du mois un des motifs sera sélectionné pour être dans le jeu

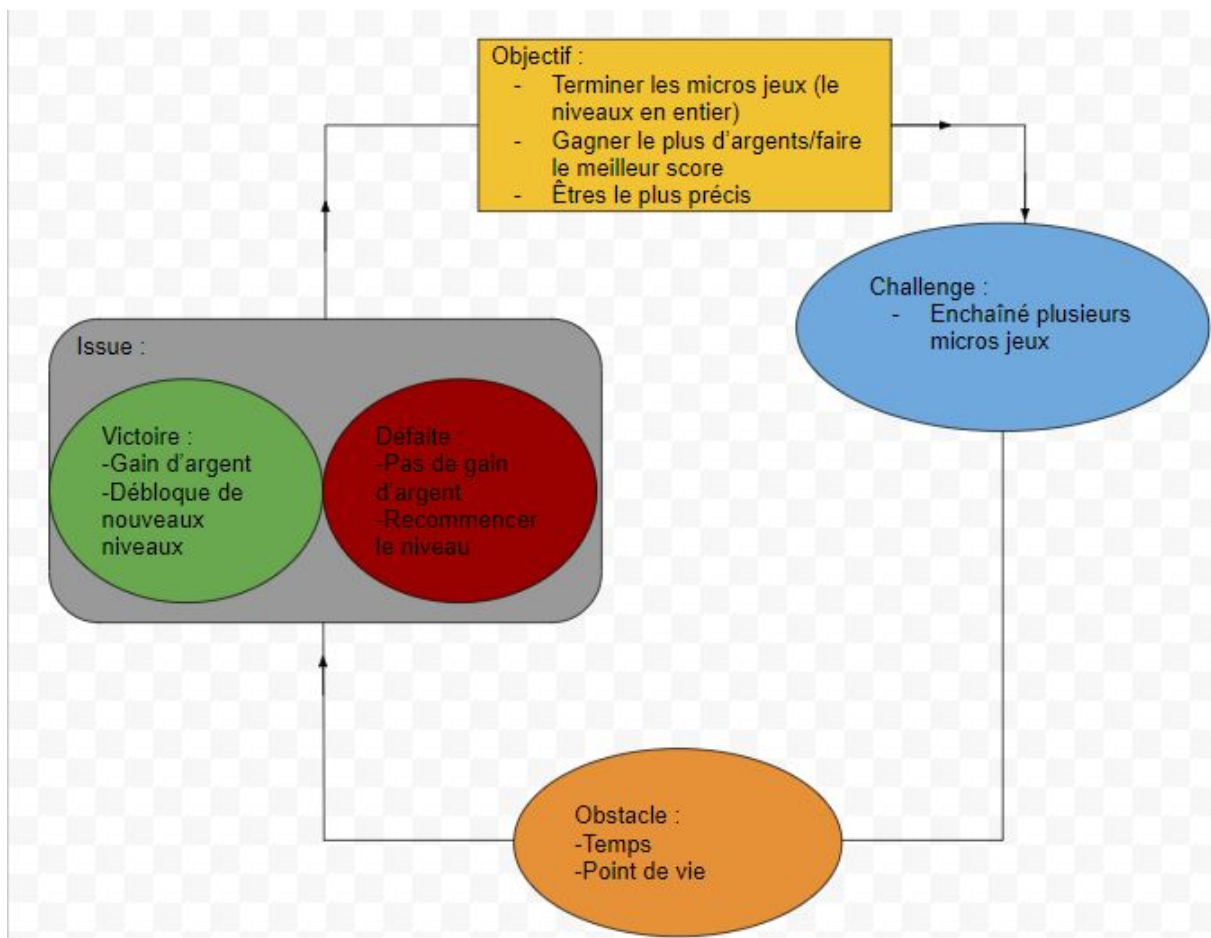
Concept

Synopsis :

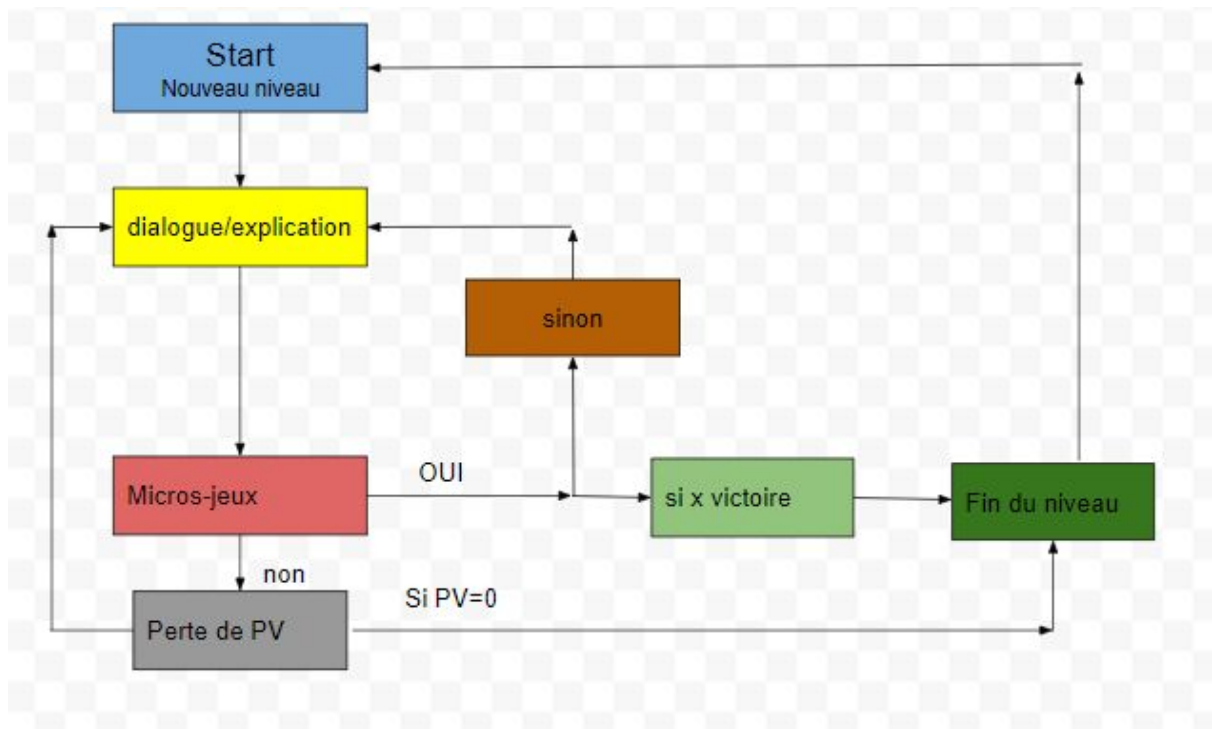
Le joueur sera plongé au Japon en plein milieu de l'époque Édo, vous serez un samurai de l'ombre chargée d'aider Kyonosuke, un samouraï extrêmement célèbre à accomplir sa quête légendaire. Mais il est connu à cause de son extrême maladresse au quotidien. Vous allez devoir l'accompagner tout au long de son voyage au travers du Japon pour réparer les erreurs qu'il pourrait commettre.

Phase de gameplay :

il n'aura que 3 points de vie, si le joueur n'arrive à réparer les erreurs de Kyonosuke (durant les micros-jeux) alors il perdra de la vie petit à petit, une fois tomber à 0 il meurt et le niveau se termine. Le joueur peut recommencer autant de fois qu'il le souhaite. À la fin d'un niveau le joueur gagne plus ou moins d'argent selon la difficulté, le nombre de niveaux débloqués et selon sa performance durant les niveaux.



Dans ce schéma on peut voir que le joueur devra terminer les micros-jeux du niveau pour pouvoir gagner. Mais il perdra si ses coeurs tombent à 0. De plus plus le joueur fera un bon score plus il gagnera de l'argent. Le joueur devra enchaîner plusieurs micros-jeux avant de pouvoir finir le niveau. Mais il devra le faire dans un temps à partir. Les obstacles ne sont pas forcément que le timer ça peut être aussi la vitesse de chute d'un objet mais ça dépend des micros-jeux.



Dans ce schéma-là on peut voir les différentes fin d'une partie. Dans un premier temps la condition de victoire est de finir x micros-jeux pour terminer le niveau. Si le joueur n'a pas eu x victoire il doit continuer et avancer dans l'histoire. Le joueur perd s'il n'a plus de point de vie, il ne peut perdre qu'un point de vie par micro-jeu. Plus le joueur a de PV à la fin du niveau plus il va gagner de l'argent, idem pour les erreurs.

Référence graphique (pour les personnage):

En référence je suis m'inspirer de samurai champloo (un anime /manga) pour créer différents styles de samouraïs, car j'aimerais avoir plusieurs tenues interchangeables entre elles et qu'on puisse changer la couleur de chaque vêtement et accessoires. Je trouve samurai champloo intéressant car on peut voir 2 styles très différents en matière de goûts vestimentaires ou même de personnalité. Le but à la fin c'est que le joueur puisse créer un samurai qui lui ressemble.





Référence graphique (pour mes décors) :

Pour les décors de mes niveaux et micros jeux je voulais partir sur des bâtiments japonais plus ou moins colorés pour vraiment plonger le joueur dans l'époque Édo.



Tous les décors seront des endroits qui font pour moi le charme du Japon. Comme exemple je peux citer les maisons traditionnelles, ou encore les temples. le but n'est pas que de faire rire le joueur mais aussi de le faire voyager au travers de cinématique, de décor et de musique qui donneront une ambiance générale au joueur. Mais comme dit plus haut je souhait quand même garder cet

esprit cartoon tout au long du jeu et des différents niveaux.

Les 3 C

Caméras :

Il y aura plusieurs points de vue dans ce jeu selon les différents micros-jeux mais il se jouera le plus souvent vue de profil. Dans certains micros-jeux la caméra suivra le joueur comme lors d'une course-poursuite par exemple. Les décors en arrière-plan seront parfois en 2.5D et parfois en 2D encore une fois ça dépend de ce que le joueur a besoin ou non. Pour ce qui est du personnage joueur dans les micros-jeux ça restera en 2D (sauf exception si un micro-jeu le nécessite), je pense que le joueur pourra plus facilement diriger et comprendre les mécaniques sur du 2D plutôt que tu 3 D, de plus si le jeu se fait en 3D le joueur devras contrôler une caméra pour s'orienter dans l'espace ce qui rendrait le jeu un plus compliqué.

Contrôles :

Pour les contrôles je prévois un à deux contrôles par micro-jeu maximum, je compte utiliser le téléphone à son avantage en utilisant le tactile pour faire des actions comme faire glisser, pour le reste des contrôles ça reste simple tapoter l'écran pour avancer plus vite (dans une course par exemple), ou encore maintenir à droite ou à gauche pour se déplacer dans l'espace.

Caractere :

Votre samurai aura différentes capacités selon les micros-jeux auxquelles vous participez. Il ne débloquent pas réellement des capacités, c'est juste que vous en avez besoin que dans certains cas. Le joueur apprendra juste de nouvelle façon de diriger son samouraï au fur et à mesure des niveaux/micros-jeux.



Pour l'interface du jeu dans les niveaux je pense mettre uniques des zones visibles à droite et à gauche en fonction des demandes d'impute dans les niveaux. Aussi je les ai mis bien visible sur ce schéma mais elles seront moins visibles dans le jeu (moins d'opacité). Je trouve que mettre les zones tactiles dans les coins inférieurs rend plus agréable la lecture de l'espace.



Pour ne pas déranger la vue du joueur durant les micros-jeux je compte mettre un interface entre chaque micros-jeux pour de 1 faire une petite pause au joueur, et en 2eme pour lui rappeler son avancement dans la partie. Dans cette interface il y aura la vie restant du joueur, l'argent gagné jusqu'à présent ainsi que le nombre de micros-jeux restant plus une histoire entre a chaque fois pour garder avoir

une sorte de fils rouge de l'histoire et pourquoi le joueurs doit faire telle action durant le micro-jeu.

Art

Analyse du persona :

Le thème des samouraïs japonais, dans un style cartoon fait beaucoup rappeler des anime/manga japonais comme Samouraï Champloo cité plus haut. Le persona visé sont les ados qui sont soit amateur de manga soit des personnes qui aiment la culture japonaise ou au moins qui s'y intéresse. De plus on sait que par des études sur la BD notamment que plus de 50% des jeunes de 16-25 ans regarde ou lit des mangas. Ce chiffre continue de monter chaque année. On peut le voir notamment grâce au chiffre d'affaires de la BD augmente chaque année. Son chiffre d'affaires a également explosé à l'apparition des mangas en Europe. C'est pour ça que je pense que le thème peut intéresser une grande partie du public visé c'est-à-dire les ados européens/occidentaux. Je pense aussi que garder ce côté manga dans les décors et les personnages peuvent être plus agréables pour le joueur. Aussi le persona visé est dès times filler c'est pourquoi je pense que des graphismes trop travaillés ne pas leurs places dans ce jeu.

De plus comme on a pour la référence de Warioware, le côté cartoon ce mixte plutôt bien l'absurdité de ses micros-jeux, ça amplifie l'effet escompté. L'originalité dans les graphismes de notre jeu serait plus les décors qui seraient la plus pour faire voyager le joueur et de se retrouver transporté dans le Japon qu'il connaît/s' imagine. Le but serait même qu'il reconnaisse certains endroits culte comme le mont Fuji. Mais pour ce qui ne connait pas il pourrait découvrir au fur et à mesure qu'il avance dans les niveaux.

Pour revenir sur le persona, j'ai remarqué que sur de nombreux réseaux sociaux et avec les récents événements (Covid-19) beaucoup d'ados jusque-là encore réticent à l'idée de regarder ou lire des mangas s'est mis eux aussi à ce qu'on peut probablement appeler une mode.

Pour finir j'aimerais parler des plateformes de streaming comme twitch, ADN, WAKANIM qui propose des services payant mais qui permette à de nombreuses personnes de regarder facilement des mangas ou séries et qui facilite grandement la diffusion des mangas en Europe.

Moodboard

