

Le Guen Lucas

Game-Design [B]



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

Cadrage général du projet

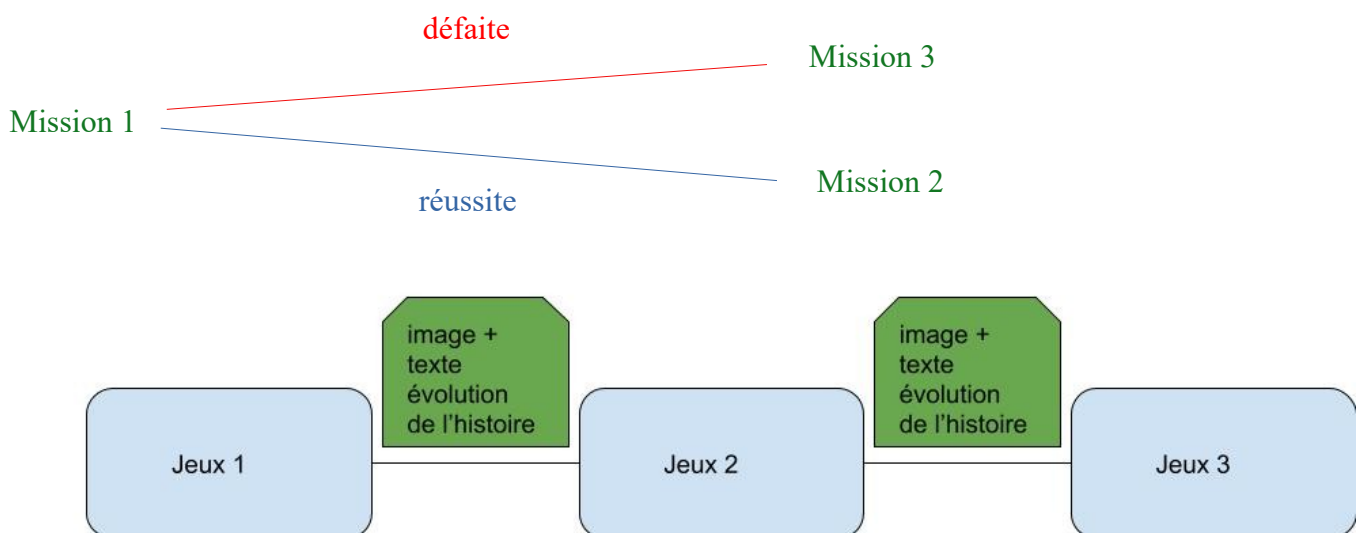
Conception d'un jeu de type « ware » regroupant 6 mini-jeux (3 jouables) adaptés pour jouabilité mobile et proposer du contenu de qualité qui saura faire du « buzz ».

Persona

- Adolescent européen
- Enthousiaste « time-filler »
- Joue pour combler les moments « vides » de sa journée, entre session de jeux intenses / sociales

Analytique

Les jeux de type « ware » se composent essentiellement d'un enchaînement aléatoire de micro-jeux. Certains sont caractérisés par des éléments RPG qui, en cas de réussite ou de défaite d'un mini-jeu, peuvent influencer la suite du jeu et des différents embranchements de mission qui peuvent varier ex :



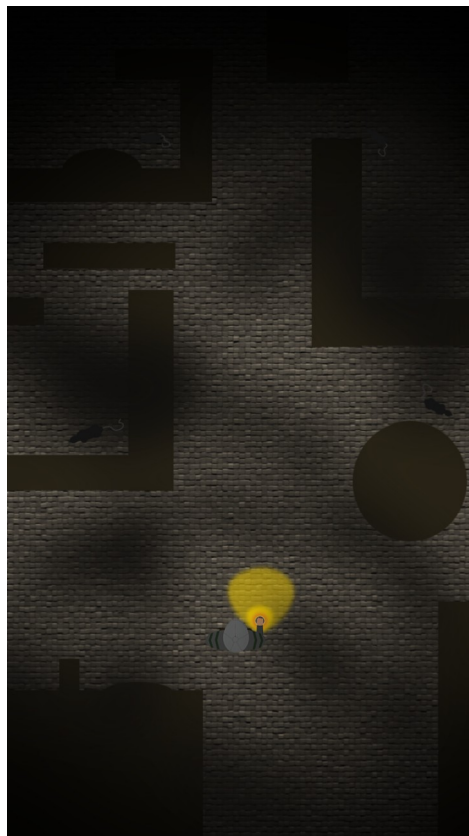
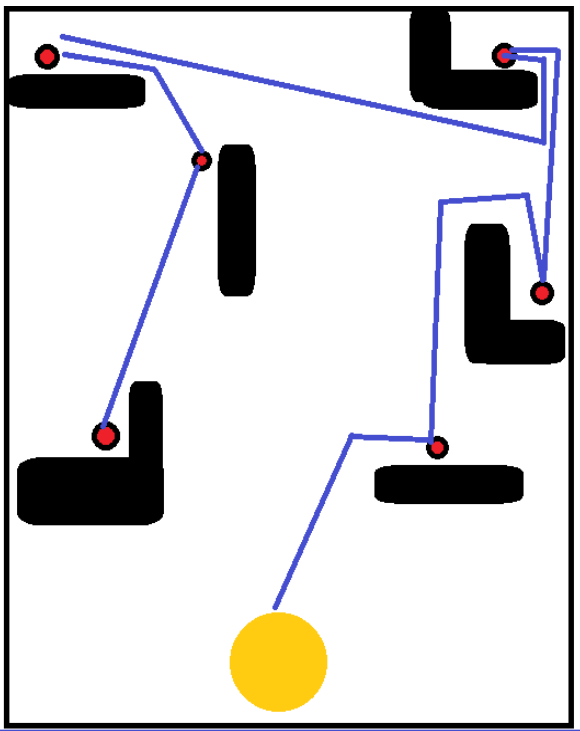
Mini Jeux 1

- Contrôle d'un personnage vue de dessus
- Faire fuir les rats dans la salle des machines grâce a une torche (halo de lumière)
- Temps imparti
- Déplacement gauche droite
- Faible visibilité
- Obstacles

Rapidité

Réactivité

Observation



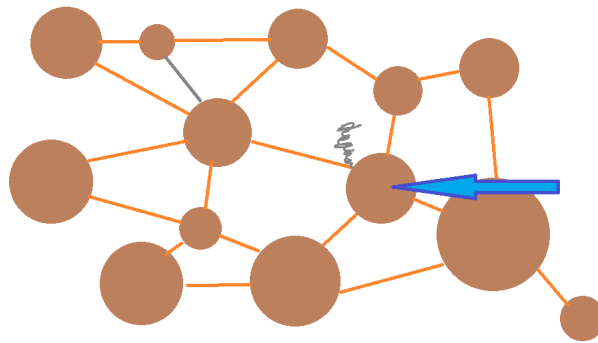
Mini Jeux 2

- Nombre important d'engrenages
- Cliquer au bon moment sur l'engrenage quand de la fumée sort du tuyau pour réparer la machine
- Cliquer sur le mauvais rouage peut casser la machine et fait perdre le jeu
- Temps de jeu 10s

Rapidité

Réactivité

Observation

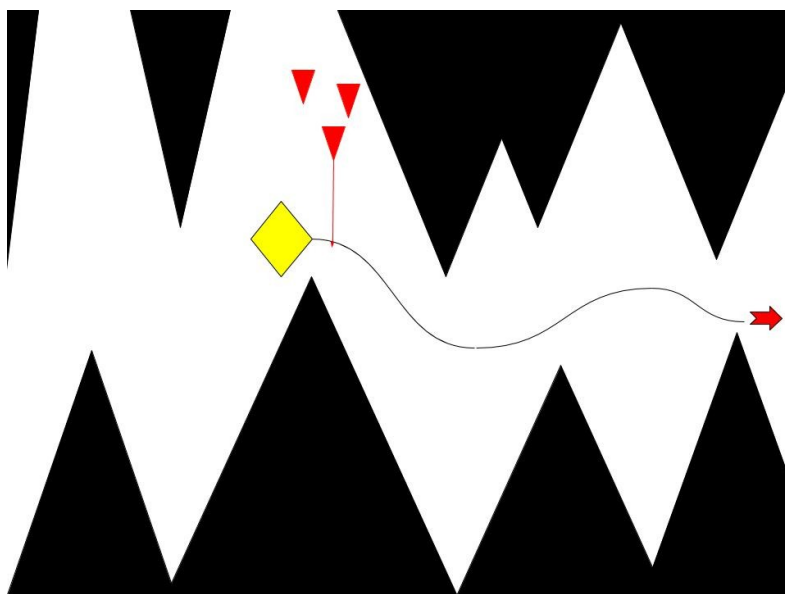


Mini Jeux 3

- Déplacement du château horizontalement (FlappyBird Like) pour finir le trajet
- Éviter les obstacles, montagnes, chute d'objet (destruction de l'environnement)

Réactivité

Dextérité



ART / UNIVERS VISUEL

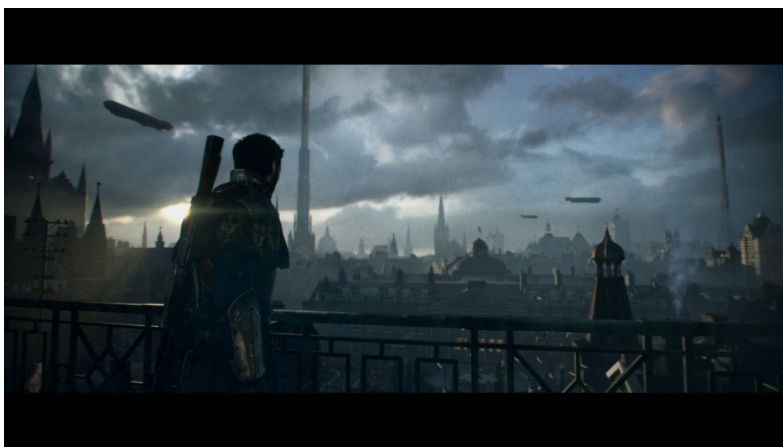
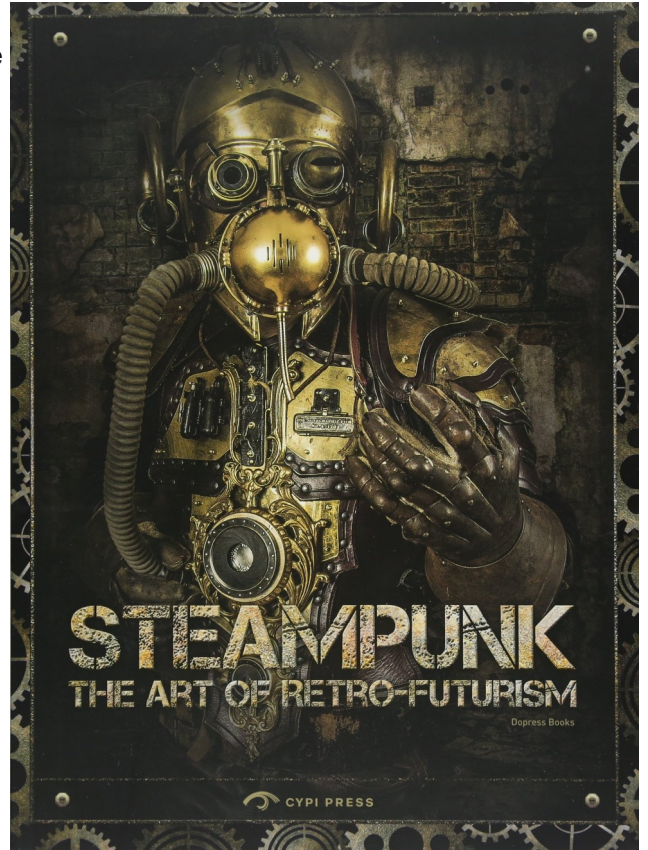
L'univers visuel du jeu prend ses inspiration sur le mouvement artistique **Steampunk**.

Le **Steampunk** est un courant essentiellement littéraire dont les intrigues se déroulent dans un XIX^e siècle dominé par la première révolution industrielle du charbon et de la vapeur (*steam* en anglais). Il s'agit d'une uchronie faisant référence à l'utilisation massive des machines à vapeur au début de la révolution industrielle puis à l'époque victorienne. On y retrouve l'utilisation de matériaux tels que le cuivre, le laiton, le bois et le cuir.

Trame

Le continent d'Ocra est devenu invivable suite à une série de cataclysmes provoqués par la pollution et l'activité industrielle des machines à vapeur. Les derniers habitants du continent se réfugient dans la Citadelle, une immense ville volante et dernier espoir pour fuir vers de nouvelles terres. L'ingénieur en chef de la Citadelle doit veiller au bon fonctionnement de cette dernière pour arriver un sein et sauf sur de nouvelles terres plus accueillantes.

Migration s'inspire donc de différentes œuvres ayant marqué le genre Steampunk comme *Le Château Ambulant* de Miyazaki pour l'épopée du voyage à bord d'une machine à vapeur mais aussi d'autres œuvres moins marquantes comme le jeu *The Order : 1886* les visuel industriel et sale ainsi que le thème de la pollution et de la destruction de l'environnement.



The order : 1886

Le Château Ambulant, Miyazaki



MOODBOARD

