

NUTTON

Clément HAZAN - Adrien LAMY - Geoffrey LEGENTY - Eloi RAHARINOSY



RÉENCHANTER LE MONDE	3
CONCEPT	4
Problématique	5
Promesse	6
Objectifs	7
Cible	8
EXPERIENCE	9
NÜTON	10
Histoire	11
Ton	14
Le jeu	15
DESIGN	17
Moodboard Paysage	18
Paysages	19
Moodboard Interface	20
Interface	21
Le Boss	22
DÉVELOPPEMENT	23
Unity	24
Google Cloud Vision	25
Plateformes	26
GESTION DE PROJET	27
L'ÉQUIPE	29
REMERCIEMENTS	30

« RÉENCHANTER LE MONDE »

Ce sujet nous a rappelé tous ces moments durant notre enfance pendant lesquels nous arrivions à échapper à la réalité pour s'amuser dans un monde imaginaire, où tout est nouveau et magique.

Nous avons décidé de créer un portail vers cette imagination enfantine, qui nous permettait de voir le monde de manière fantastique, laissant libre court à notre créativité pour recréer un monde selon nos envies.

CONCEPT

Comment le monde réel peut-il servir à s'évader dans un monde imaginaire ?

Inviter l'utilisateur à exprimer sa créativité en créant des mondes imaginaires à partir d'objets de son quotidien.

- Amener l'utilisateur dans un monde fantastique dans lequel il pourra exprimer sa créativité
- Stimuler son imagination en le poussant à trouver des solutions de plus en plus originales
- Créer de la satisfaction en montrant qu'un grand nombre de choix peut créer une multitude de mondes différents

Notre public cible est principalement composé d'adolescents et de jeunes adultes qui téléchargent régulièrement des jeux sur les stores Android ou iOS.

Certaines de ces personnes sont sensibles aux innovations numériques, mais le jeu s'adresse surtout aux personnes qui sont d'un naturel curieux.

EXPÉRIENCE

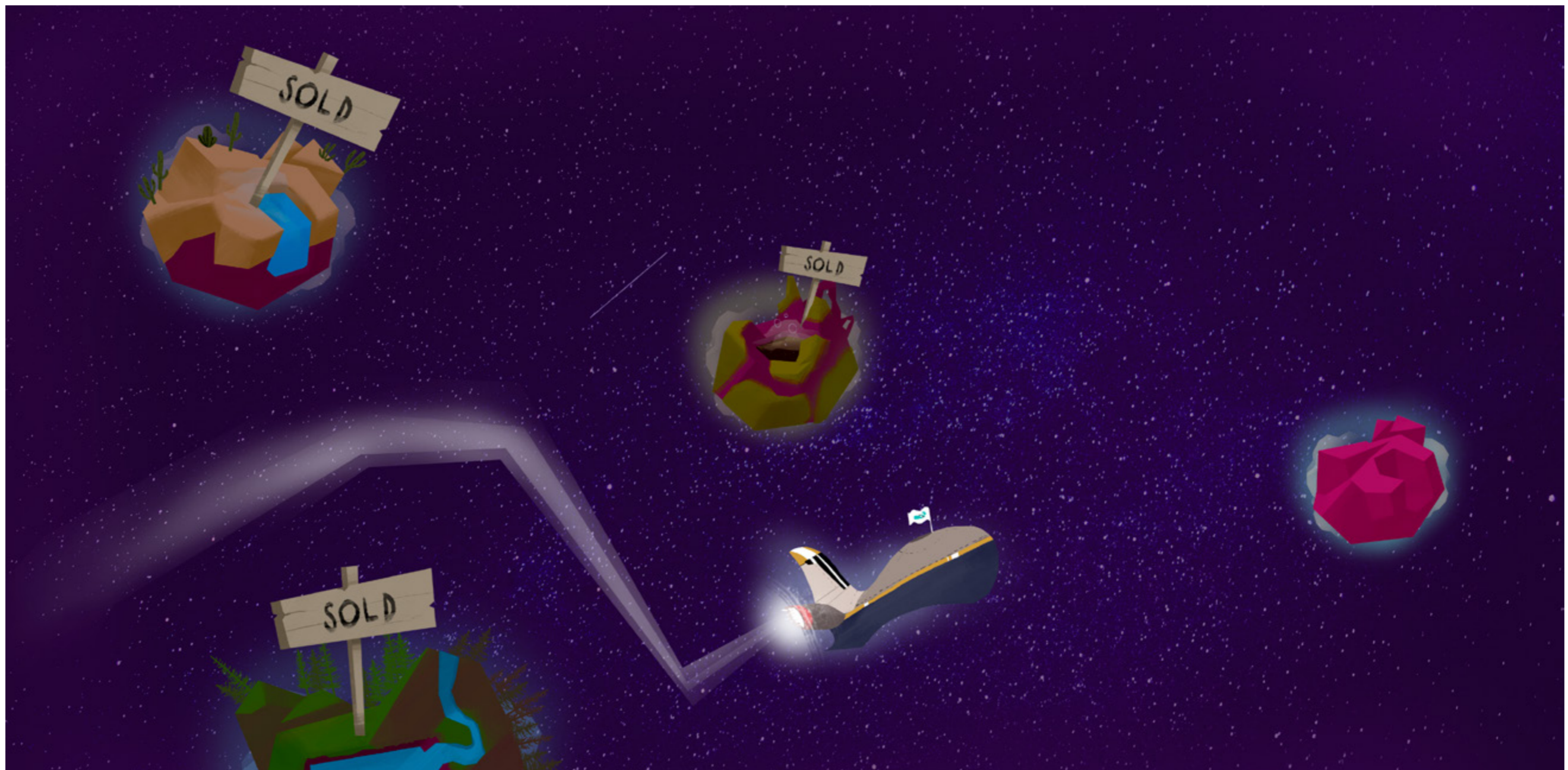
NÜTON

Définition : une petite créature du folklore et des croyances populaires, très proche du lutin.

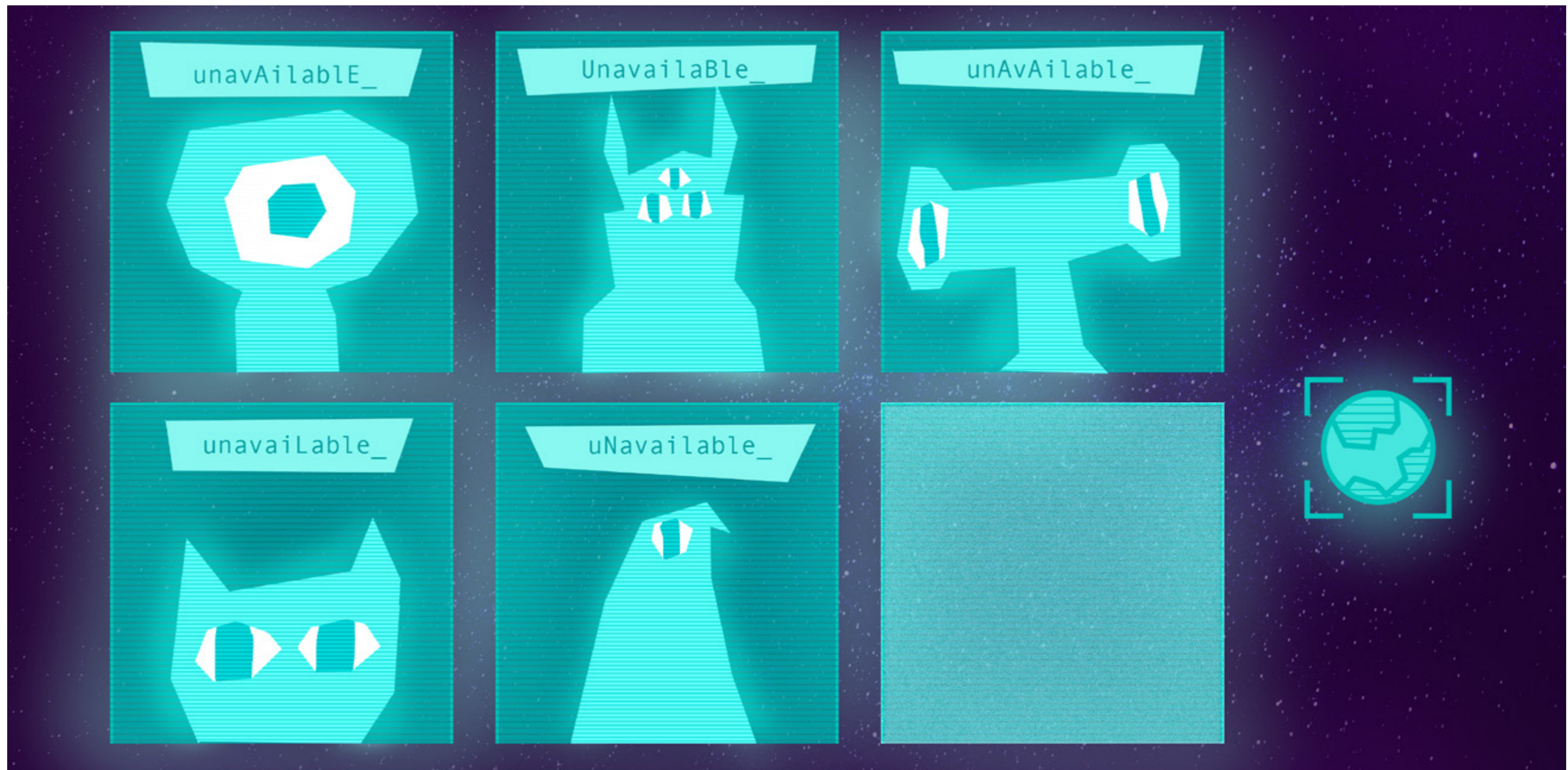
“ Il était jadis d’usage de lui déposer des objets endommagés le soir, avec un peu de nourriture, et la tradition veut qu’ils soient retrouvés réparés au matin. ”



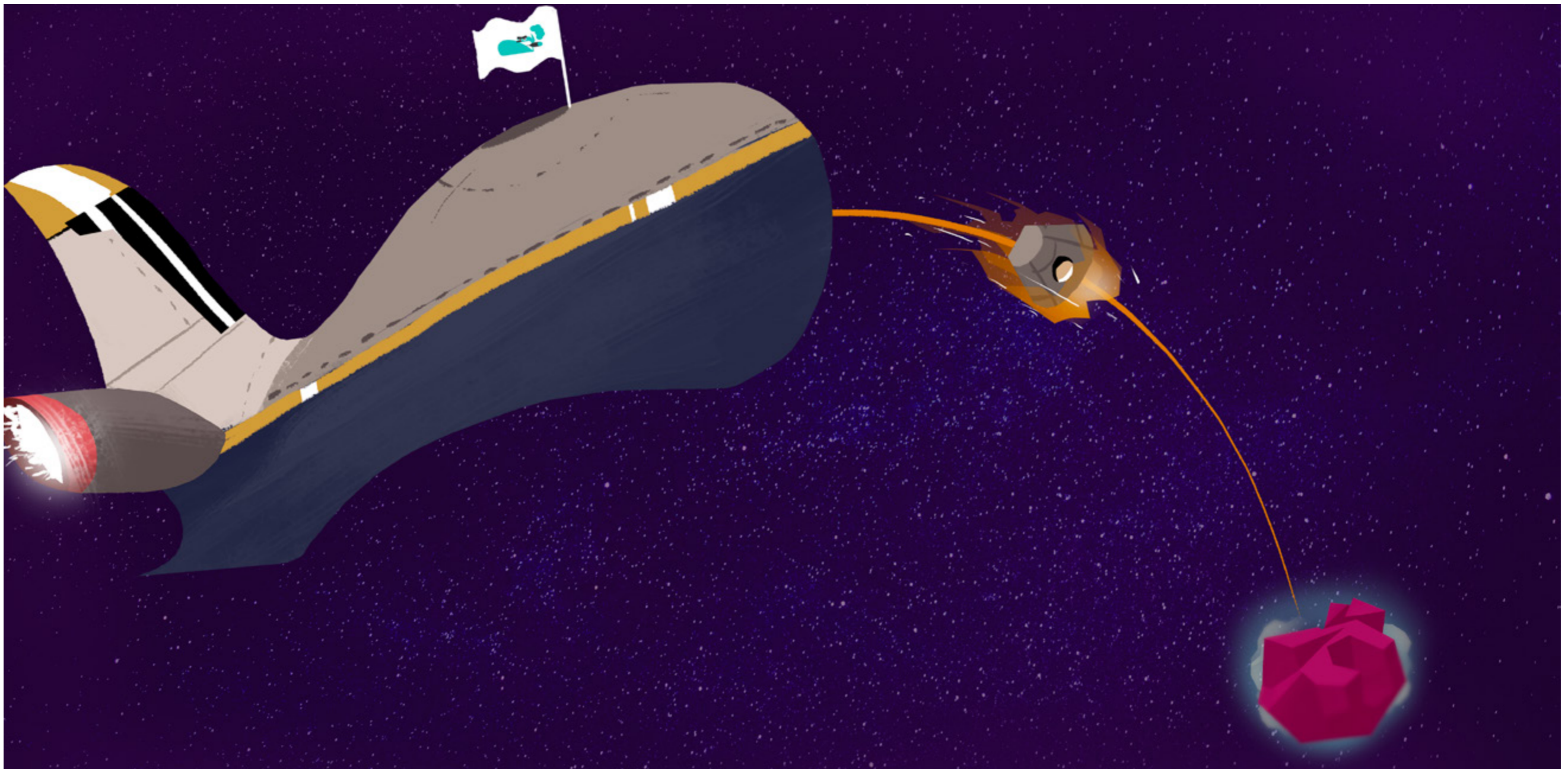
Notre jeu prend place dans un futur lointain où l'on n'achète plus des terrains ou des maisons, mais des astéroïdes et des planètes. Dans ce marché lucratif une agence immobilière inter-galactique gérée par un riche entrepreneur fait fortune en terra-formant et en revendant des planètes abandonnées et délabrées.



Tombant sur une planète à fort potentiel économique, un plan est élaboré pour la réparer, la réenchanter et surtout la revendre. Cependant, victime de son succès, la société se retrouve à court de réparateurs planétaires compétents.



C'est ainsi que l'utilisateur entre en jeu ! Nouvellement promu en tant qu'expert réparateur inter-galactique, sa mission sera de rendre ces planètes habitables à l'aide de son NÜTON. Ce dernier lui permettra de transférer des éléments de sa réalité vers cette nouvelle galaxie (pour la rendre attrayante économiquement parlant, bien sûr).

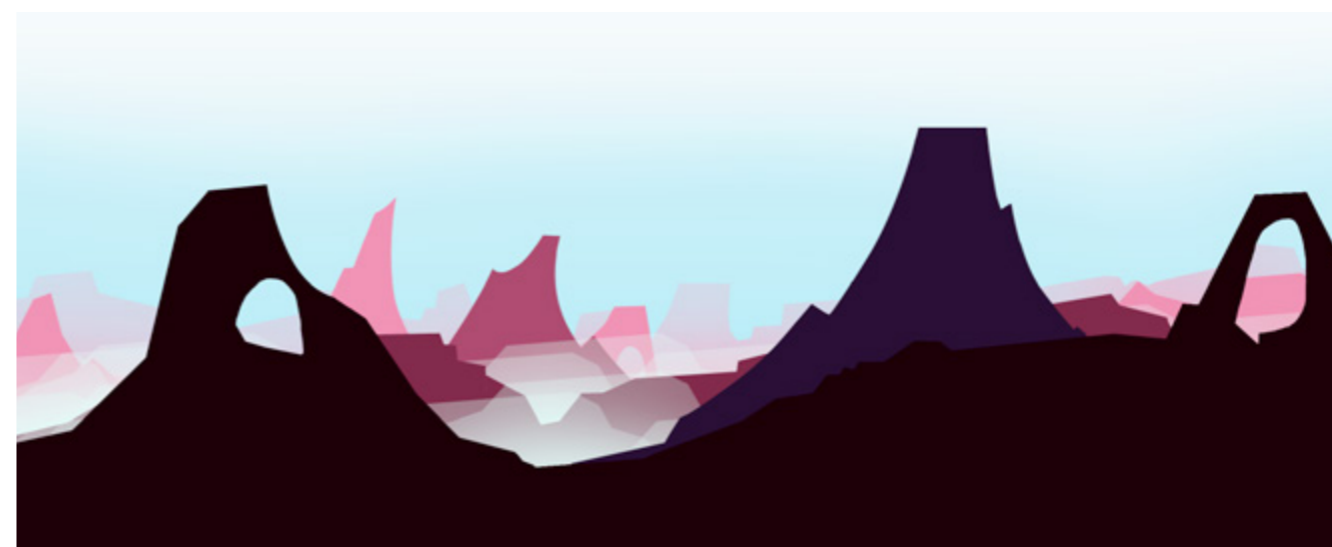


Inspiré par **Portal 2** pour son humour et ses personnages atypiques, l'unique compagnon du joueur est son **Boss** qui passe son temps à lui hurler des ordres. Ce personnage servira de guide tout au long de chaque partie, nous attribuant des missions pour redonner vie à la planète.

Sa vénalité et son égocentrisme le rendent très direct et impatient. Mieux vaut ne pas lui faire perdre son temps et son argent !

Le joueur est envoyé sur une planète désertique et inhabitable qu'il va devoir réhabiliter. Pour cela, il va devoir surmonter une série de challenges qui, petit à petit, amèneront des éléments qui rendront la planète convenable à la vente.

Afin de résoudre ces challenges, le joueur est invité à prendre des photos des éléments du monde réel. Lorsque l'élément présent sur la photo correspond à l'une des solutions possibles, ce dernier est transféré sur la planète.

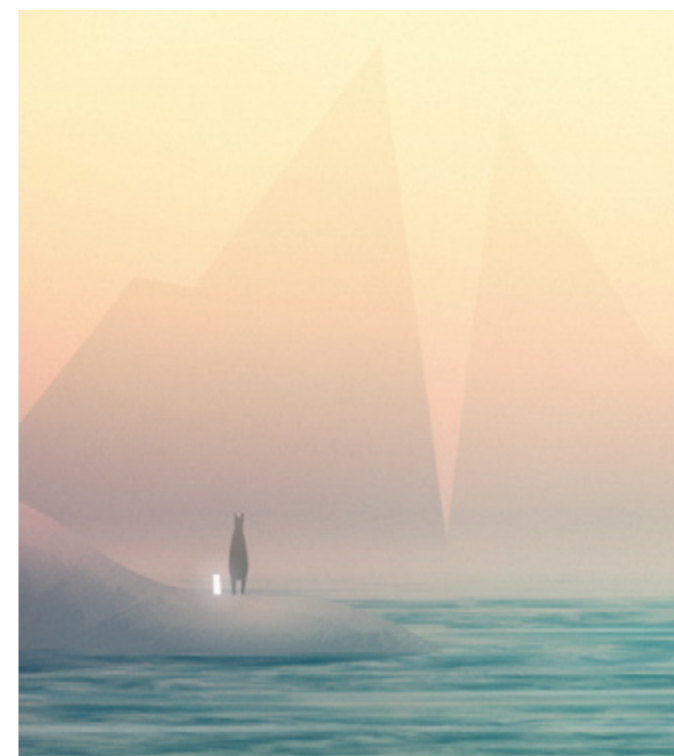
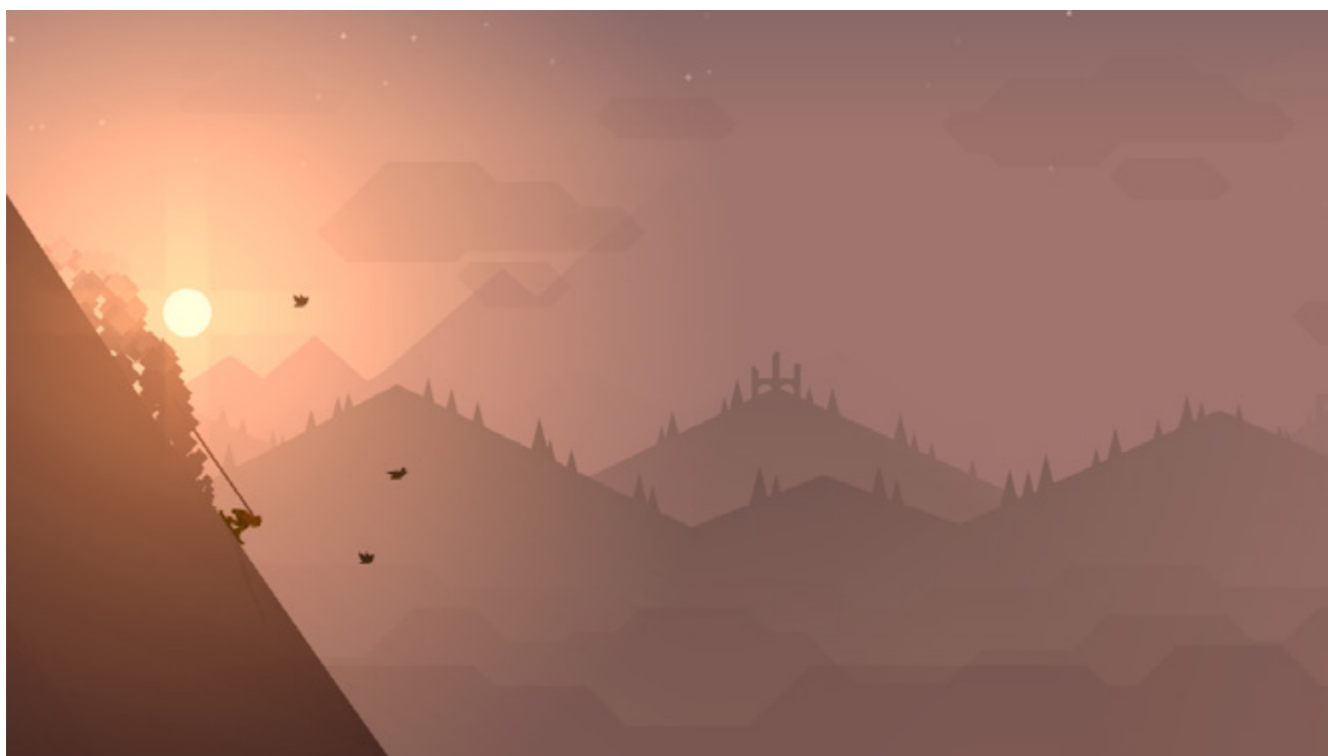
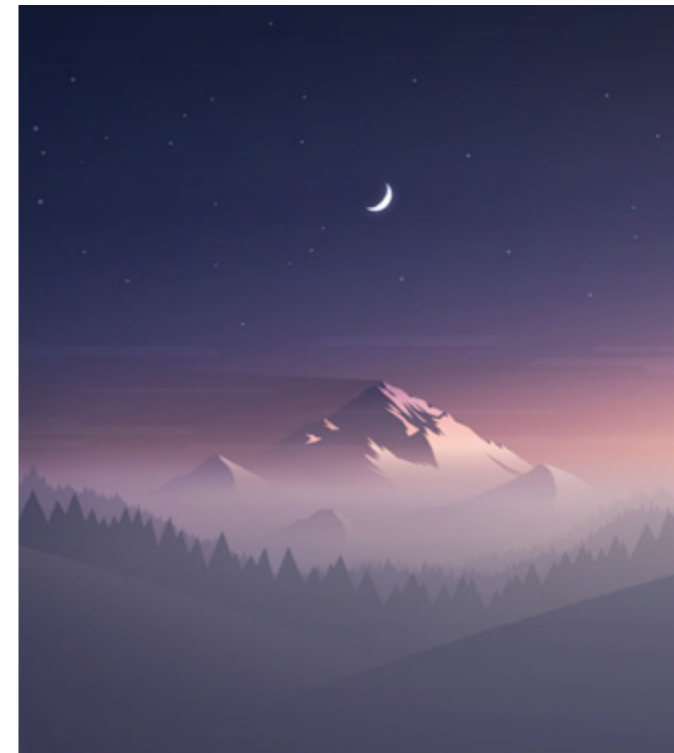
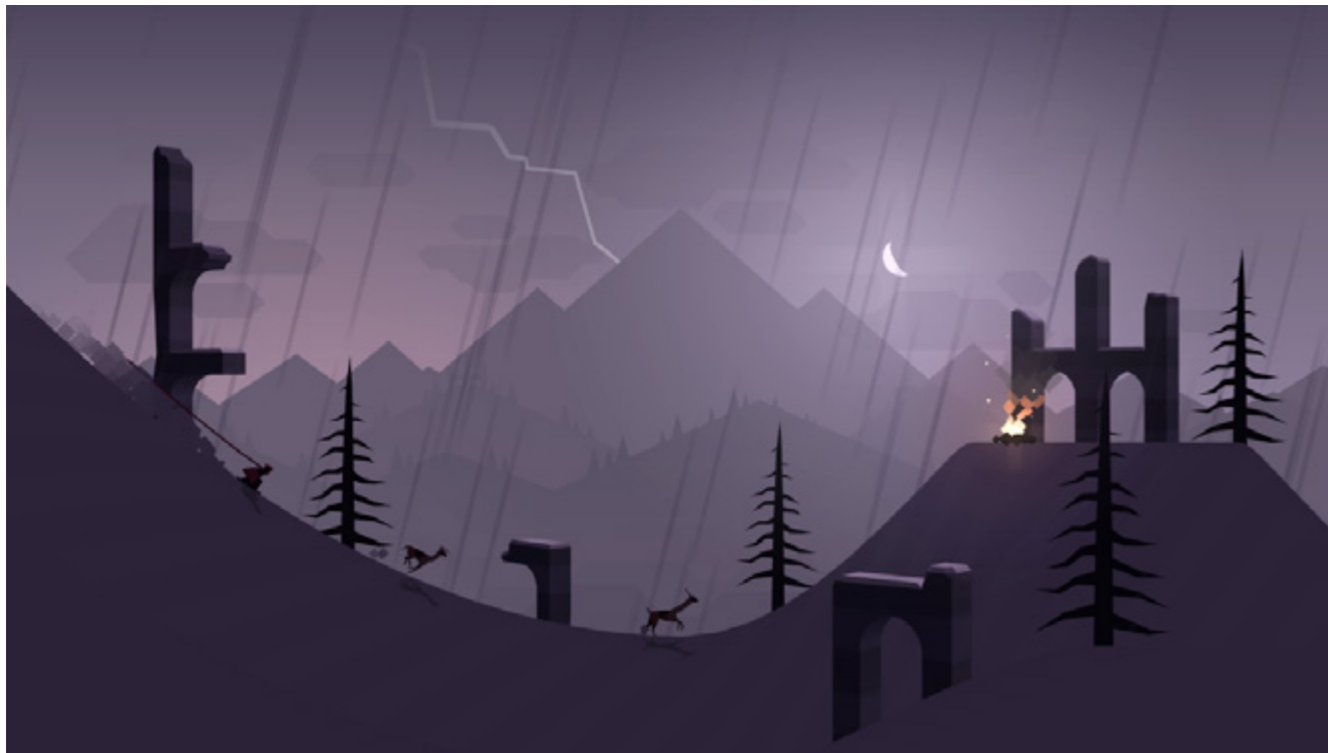


Chaque challenge accepte une multitude de solutions. Les choix de l'utilisateur mis bout à bout vont ainsi permettre de générer une planète personnalisée qu'il peut partager sur les réseaux sociaux. La combinaison de cette multitude de solutions donne champ à de nombreuses planètes que le joueur peut découvrir en rejouant.

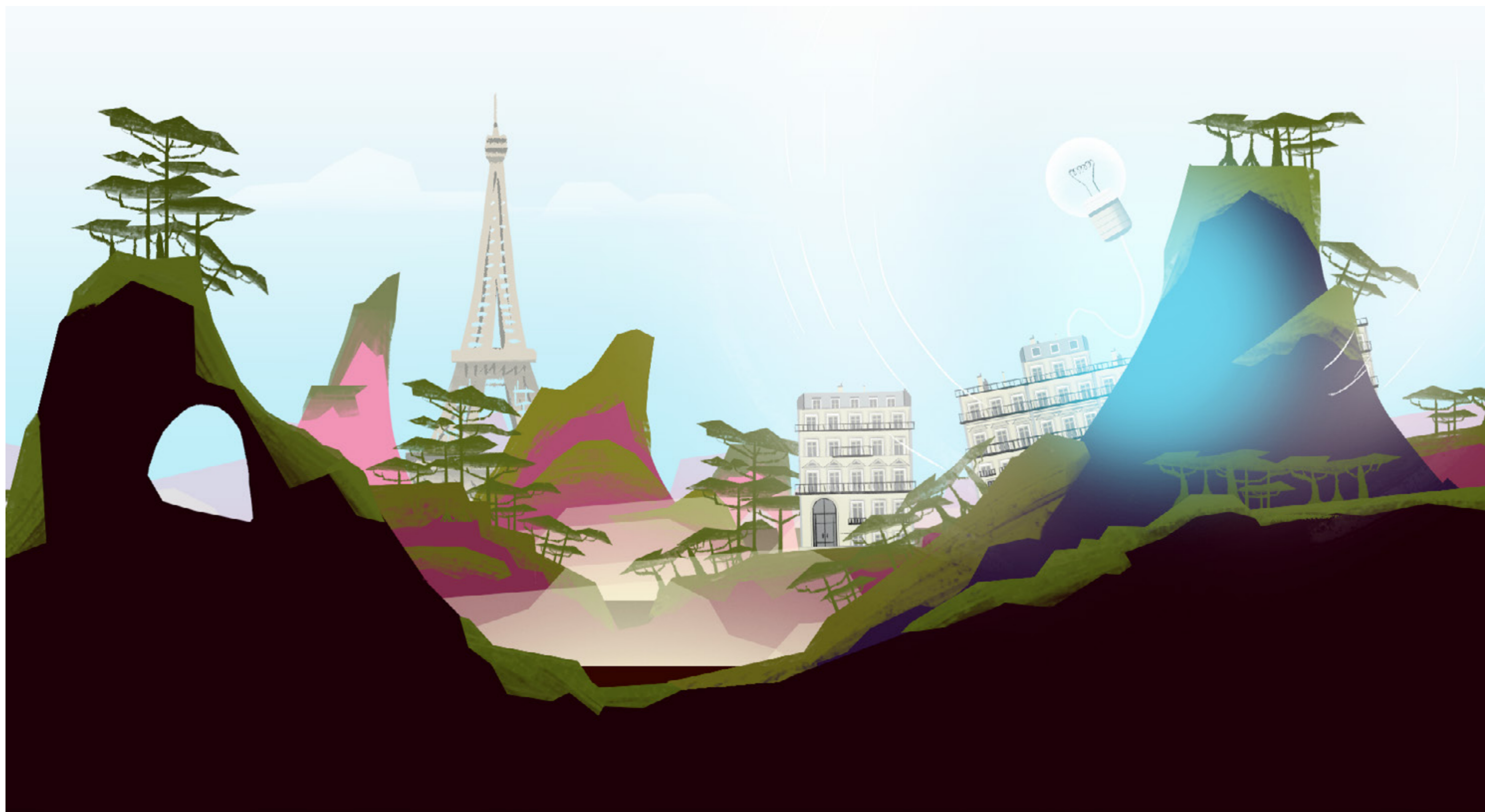


DESIGN

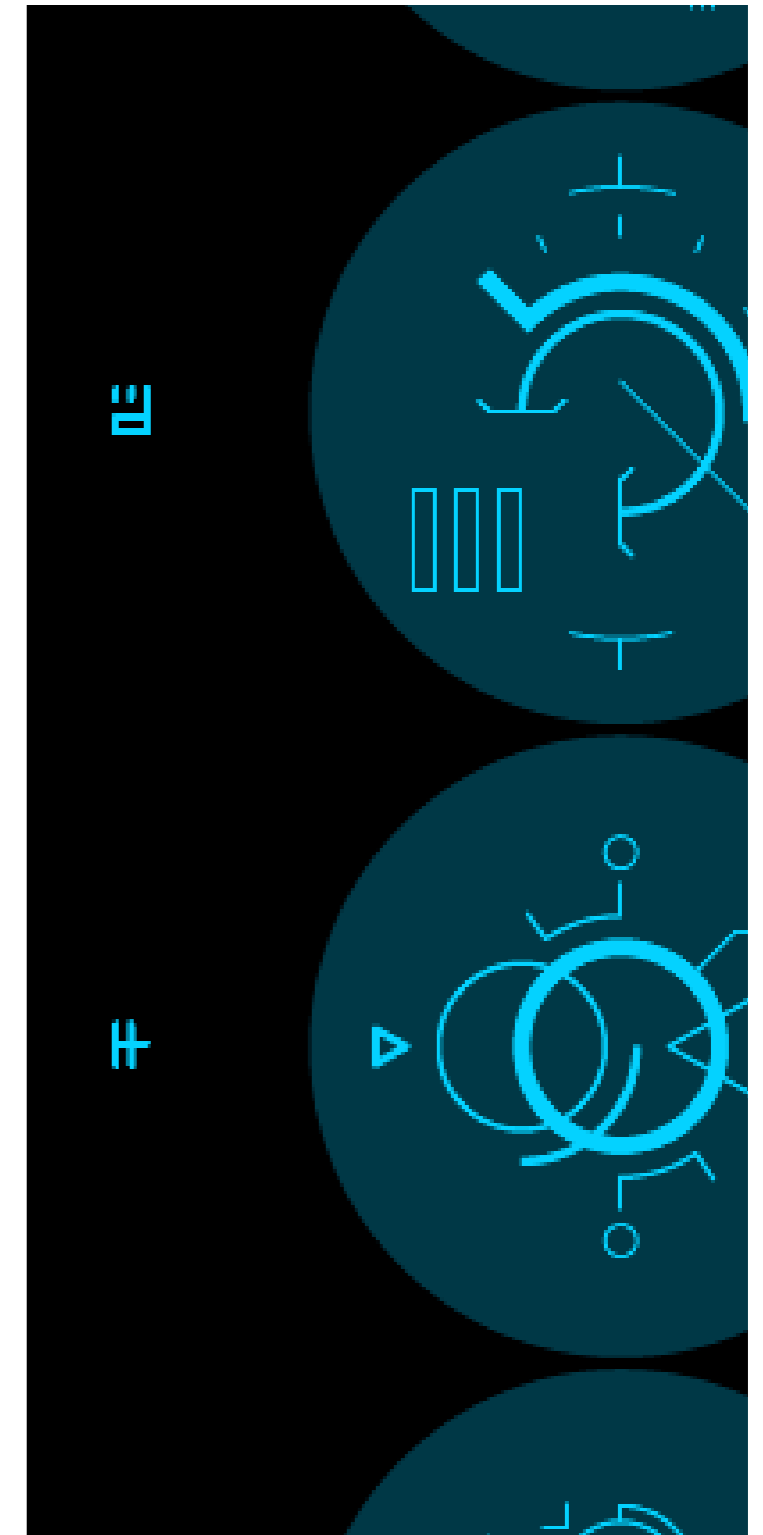
Notre jeu s'inspire des beaux paysages défilants du jeu mobile Alto qui réagissent au temps et à la lumière ambiante. L'usage de la brume permet de suggérer la profondeur des éléments du paysage.



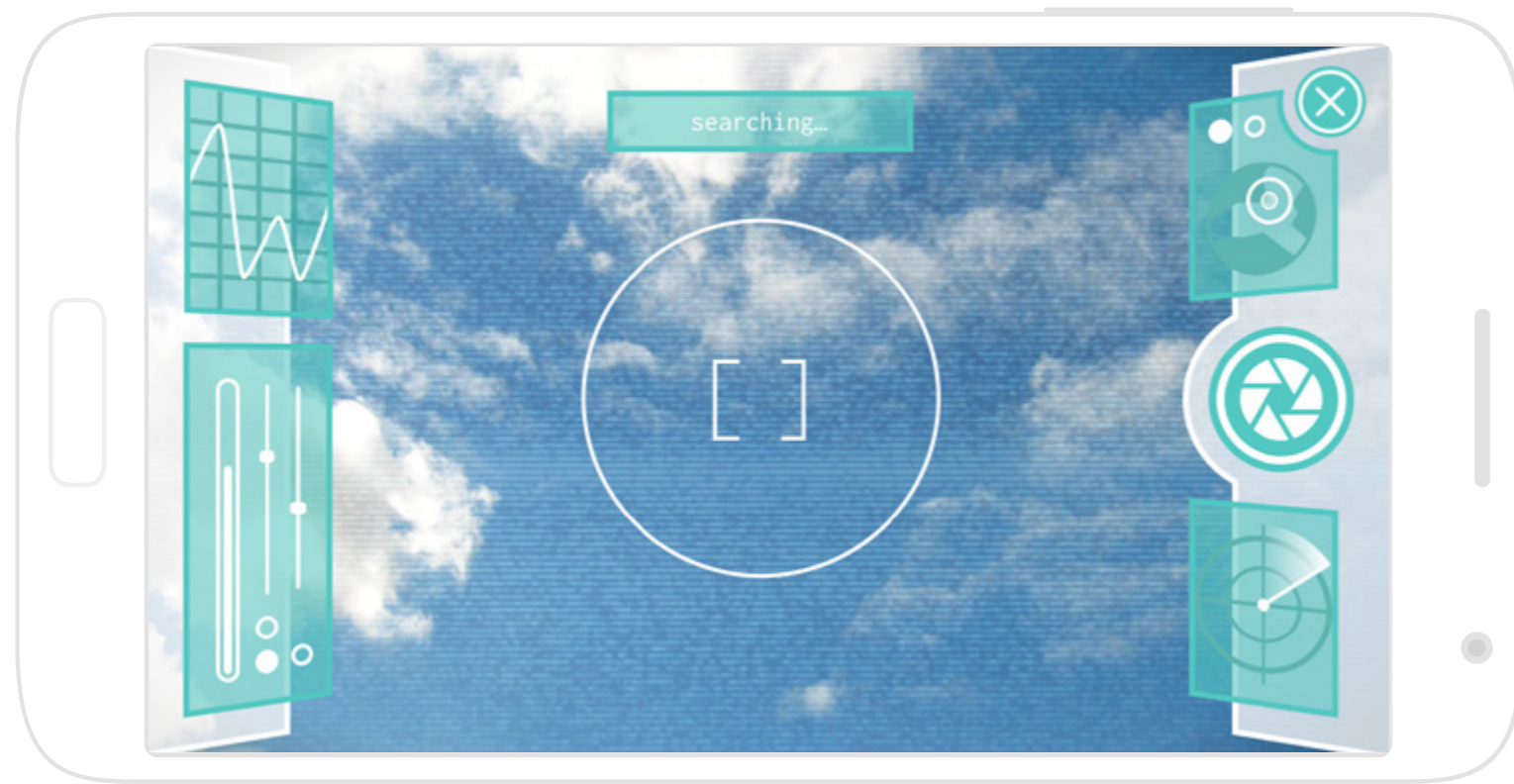
Dans les meilleurs des cas, la planète se transforme en paradis idyllique inondé de lumière et rempli de végétation.



Le NÜTON est un outil contextuel, qui réagit à son environnement comme le ferait le casque d'Iron Man.



Le jeu transforme le téléphone en NÜTON, appareil d'un futur lointain où les hologrammes sont devenu la norme. Des informations tirées de la caméra viennent habiter sur ces derniers. La typographie utilisée rappelle le monde du code et de la machine.



Boutons & navigation



Capture



Vue planète



Réglages



Valider

Typographie

Inconsolata

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

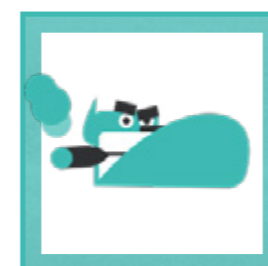
abcdefghijklmnopqrstuvwxy

0123456789

Fenêtre de dialogue du BOSS



Ouvert



Fermé

Sans compter le joueur, le BOSS est le seul personnage du jeu.
Par ses formes on peut deviner sa personnalité. Un regard énervé, un grand menton, des oreilles pointues. Sa personnalité est exagérée davantage par sa façon de s'exprimer : des grommellements.



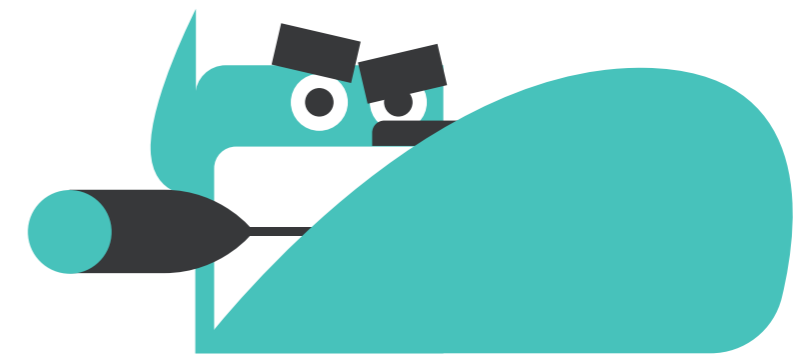
Heureux



Énervé



Endormi



Neutre

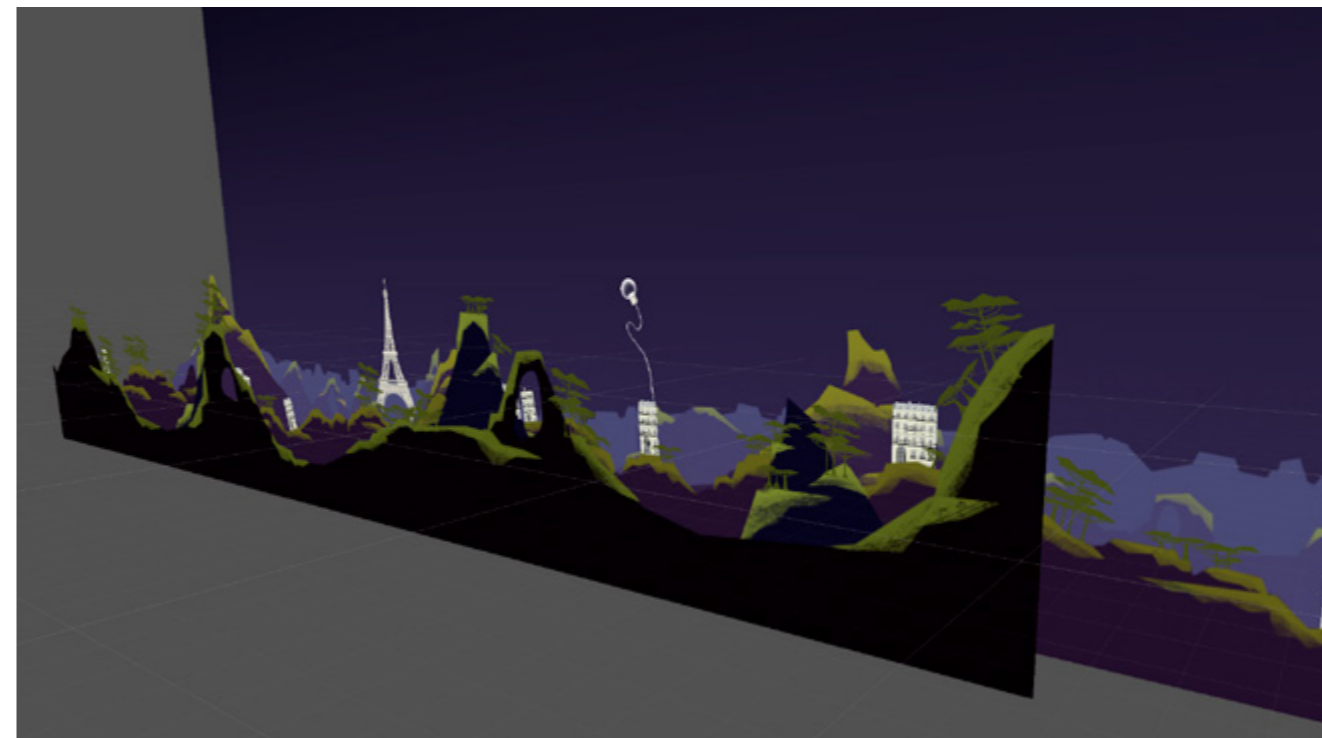
DÉVELOPPEMENT

Nos objectifs et attentes concernant le design du jeu ont beaucoup évolués durant les phases de conception.

Ainsi, après avoir réalisé plusieurs prototypes utilisant Lottie, React-Native ou Android seul, nous nous sommes rendus compte qu'utiliser des technologies d'applications mobiles « basiques » ne suffirait pas pour atteindre le rendu visuel attendu.

Nous avons donc décidé d'utiliser le moteur de jeu Unity3D (C#), étant bien plus adapté pour un jeu mobile, on retrouve les avantages suivants :

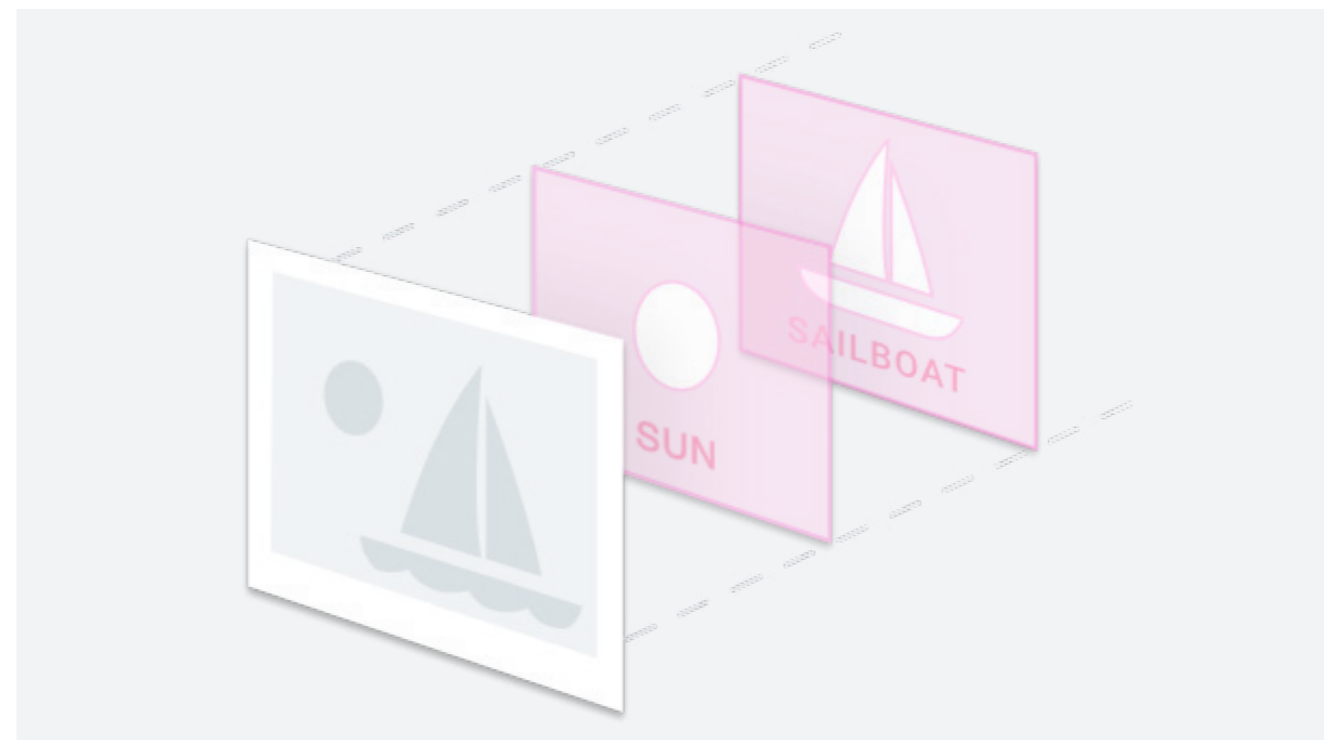
- Facilité d'utilisation & accessibilité
- Optimisé pour développement de jeux mobiles
- Bonne gestion des assets 2D et cohabitation dans un univers 3D
- Grande communauté active



Après avoir effectué des recherches et des benchmarks entre les différents outils d'analyse d'images (Microsoft Computer Vision, IBM Watson...) nous avons choisi l'API de Google: Cloud Vision.

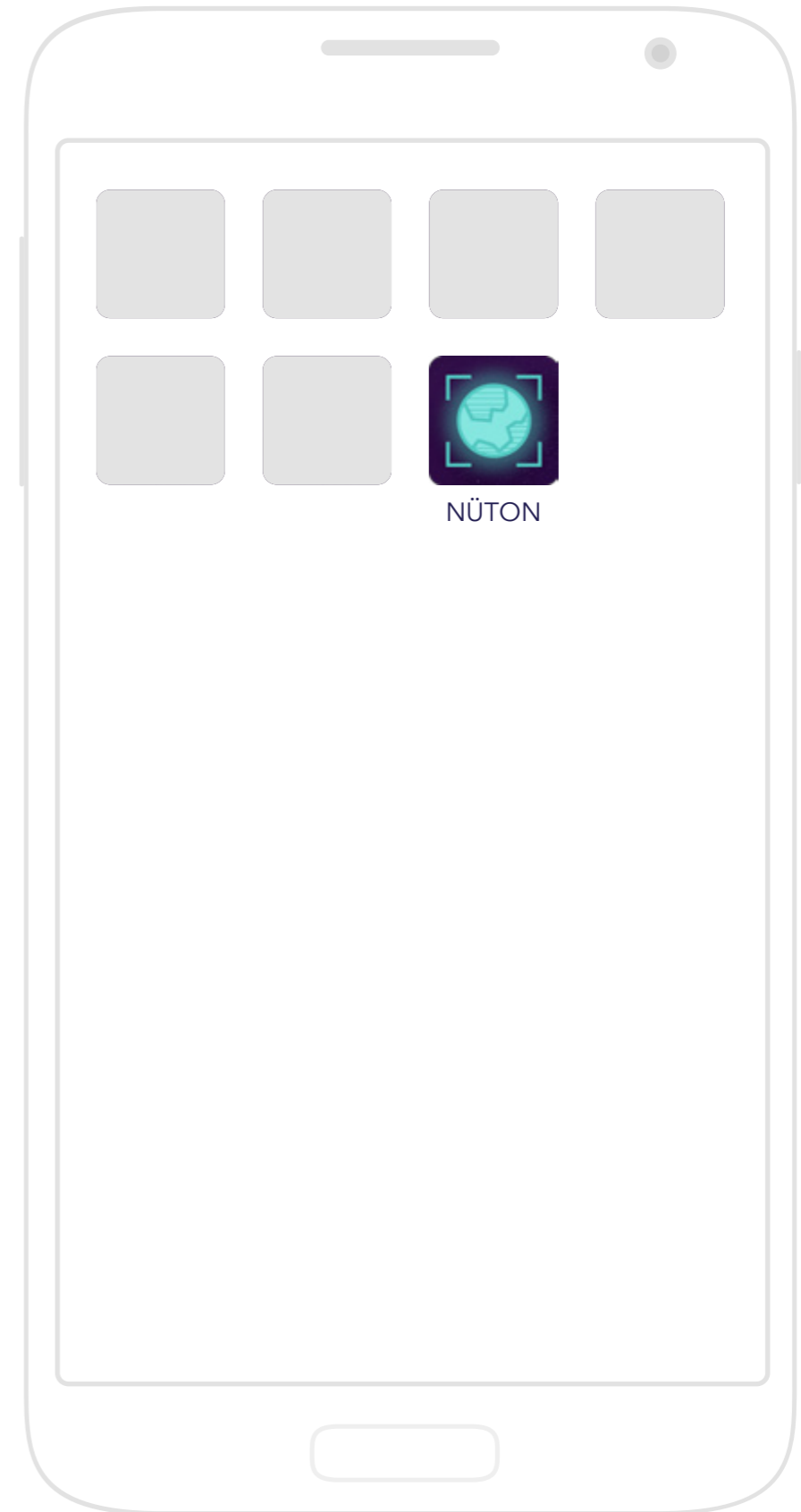
Leur API nous permet d'avoir un grand nombre d'outils de reconnaissance à notre disposition tels que : l'analyse du contenu d'une image, la localisation d'une photo, ainsi que l'humeur et l'identité d'une personne via une recherche croisée avec leur moteur de recherche.

Il nous permet aussi de détecter du contenu inapproprié. Pratique.

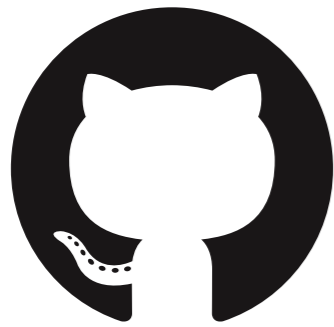


Unity étant un moteur multiplateforme, il est aisé de compiler une version **Android** ou **iOS**. Notre jeu sera donc compatible sur les deux plateformes.

Du développement spécifique est cependant nécessaire pour certaines fonctionnalités comme la gestion de la caméra, qui est gérée différemment sur les deux OS.



GESTION DE PROJET



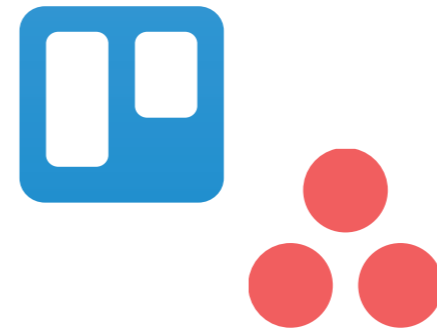
GitHub

Hébergement et versionning du code



Google Drive

Hébergement des assets et partage de documents techniques



Trello & Asana

Suivi de projet et organisation



Slack

Conversation, échange avec l'équipe

L'ÉQUIPE

Clément HAZAN
Designer

clementhazan.com

Adrien LAMY
Développeur

adrienlamy.fr

Geoffrey LEGENTY
Développeur

github.com/glegenty

Éloi RAHARINOSY
Designer

eloi.paris

REMERCIEMENTS

Nous remercions sincèrement pour leur soutien tout au long du projet Thierry Audoux,
Franco Bouly, Véronique Ficara, Tony Houziaux, Thomas Menia, Catherine Nyeki,
Thierry Perreau, Marine Sergent ainsi que toute l'équipe pédagogique de Gobelins.

niuton