mamie danger

UNE MAMIE A BESOIN DE TOI

DOSSIER DE CONCEPTION

L'EQUIPE DE SENIORS

Ronan Champigny

Designer
Senior

Marie-Liesse de Solages

Designer
Sénior

Léon Baudouin

Développeur
Sénior

Théo Lemoine

Développeur
Sénior

SOMMAIRE

p.4 **Concept**

Constat et problématique
Promesse

p.8 **Le projet**

Scénario d'usage
Personas
Arborescence
Parcours de Camille

p.16 **Le jeu**

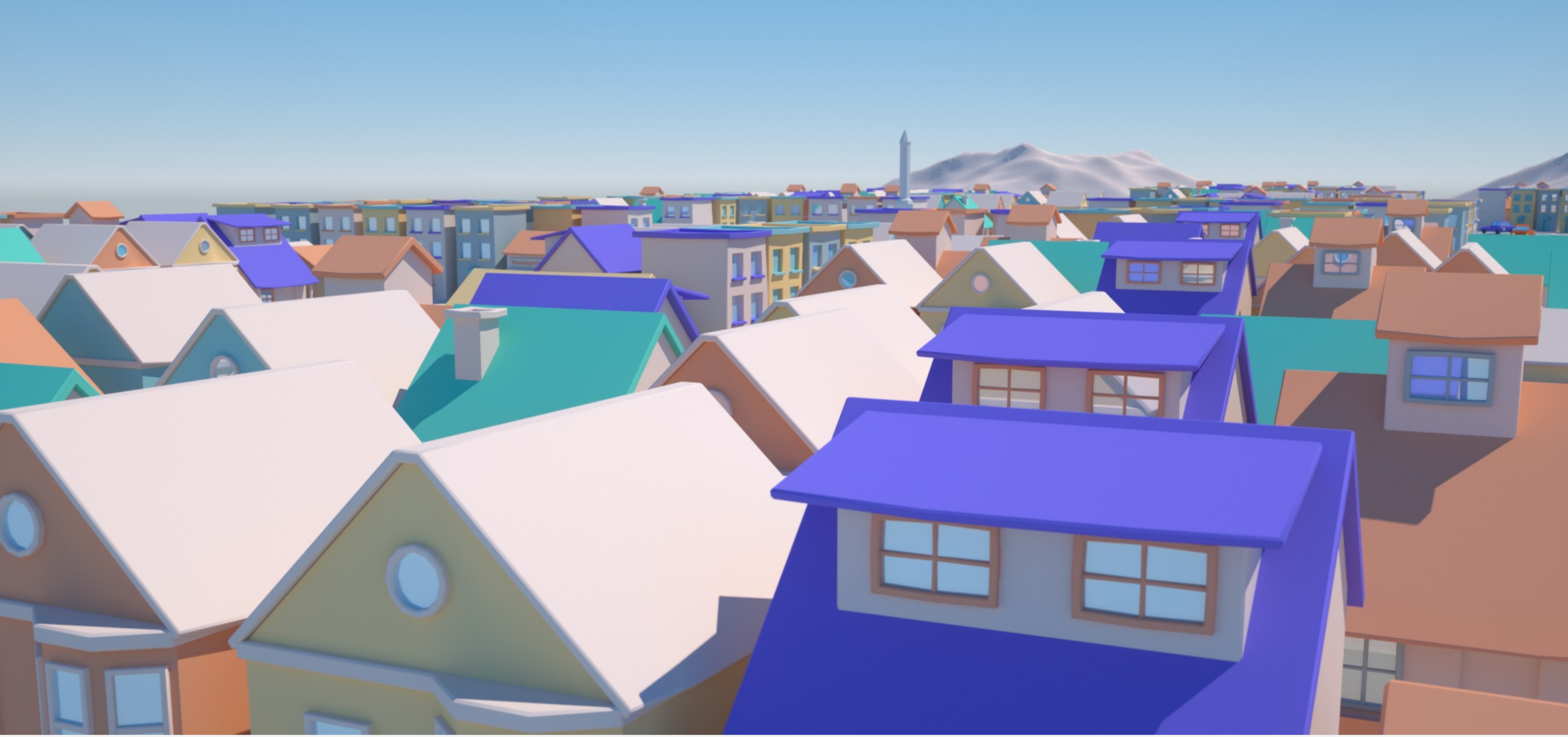
Structure des niveaux
Mécaniques de gameplay

p.20 **Direction artistique**

Charte graphique
Charadesign
Univers visuel

p.29 **Organisation du projet**

Méthodes d'échanges
Outils de travail
Workflow



LE CONCEPT

CONSTAT

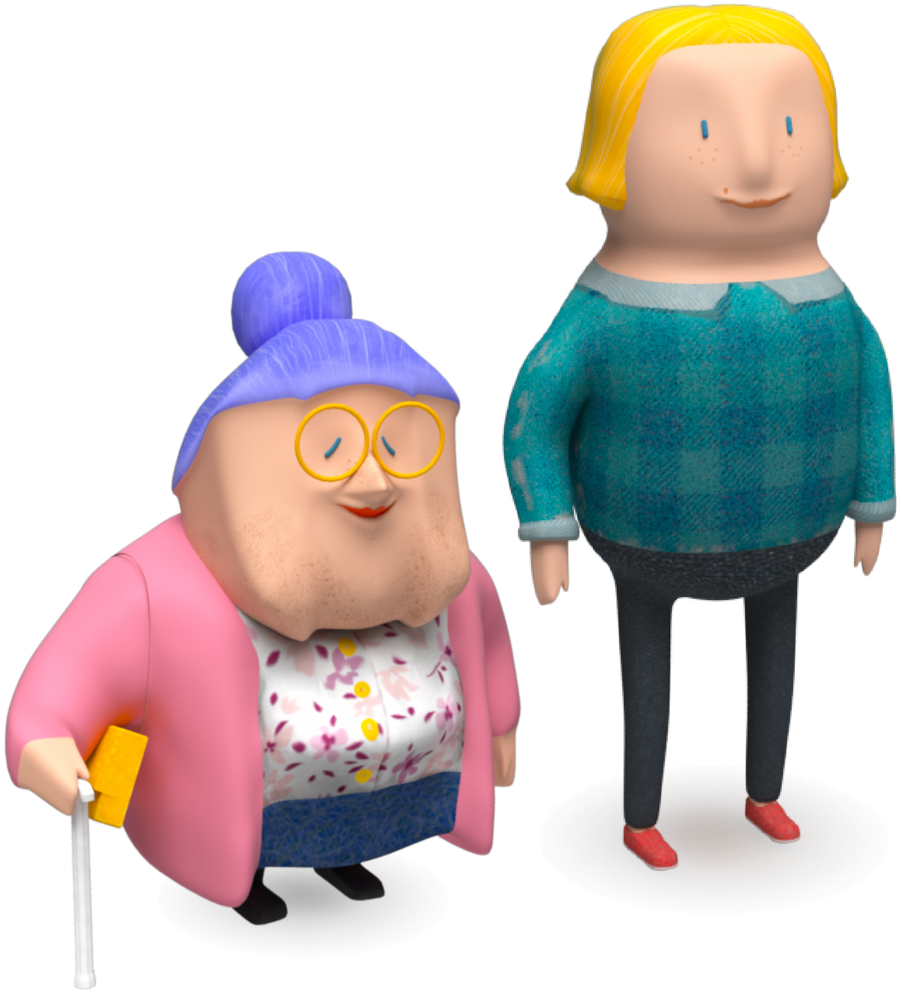
Le thème de notre projet se situe autour de la **mobilité réduite chez les plus de 70 ans**.
Dans le contexte démographique actuel, cette tranche d'âge représente près d'**1/5 de la population**.

Pour les personnes âgées, la ville semble devenir chaque jour de plus en plus dangeureuse.
Souvent isolées, elles sont, de plus, très exposées à la **solitude**.

La perte d'autonomie est progressive et se déplacer en ville peut devenir un vrai parcours du combatant.

PROBLÉMATIQUE

Comment sensibiliser à la mobilité réduite des personnes âgées ? Comment mettre en valeur les liens intergénérationnels ?



Au coeur d'un jeu, nous souhaitons raconter l'histoire d'un **lien d'entraide entre un.e jeune et une personne âgée**. L'idée est d'insuffler à notre jeu un ton déjanté, **rocambolesque**, en abordant le sujet avec bienveillance et sans moquerie.

Une ville peut regorger d'obstacles **dangeureux** : les deux personnages vont **s'entraider** pour arriver à destination !

Un jeu mobile amusant

sensibiliser au problème de mobilité des personnes âgés et encourager à l'entraide

LE PROJET

SCÉNARIO D'USAGE

Qui ?

Une cible large :
les 15 - 35 ans

Quand ?

Les temps d'attentes,
les moments creux
de la journée

Comment ?

Un jeu de type puzzle
game **sur téléphone**,
avec des niveaux courts,
à emmener partout

Pourquoi ?

Aborder le sujet traité avec amusement
Mieux atteindre la cible
Engager l'utilisateur

PERSONAS

Camille

Âge	26 ans
Profession	Cheffe de projet
Ville	Asnières
Situation	En couple

Sportive · Ecolo · Active · Sociable

Biographie

Elle habite à Asnières sur Seine avec son compagnon. Son lieu de travail se situe dans l'est parisien, elle trouve le temps de transport long.

Motivations

Elle aime marcher dans la ville et courir dans les parcs notamment avec son chien. Elle a envie de faire avancer les choses et est investie dans une asso écologique.

Frustrations

Elle habite loin de son travail et a l'impression de perdre son temps dans les transports.
Elle n' arrive pas à lire car elle a beaucoup de changements et se déconcentre facilement.

Citation

" Je trouve ça difficile de ne rien faire pendant deux heures tous les jour à cause des transports en commun"

PERSONAS

Hugo

Âge	18 ans
Profession	En licence d'anglais
Ville	Grenoble
Situation	Célibataire

Social | Attentionné | Débrouillard

Biographie

Étudiant, il loge chez l'habitant à défaut de vivre en résidence étudiante. Il croise de nombreuses personnes âgées dans son quartier.

Motivations

Hugo aime jouer aux jeux vidéos seul ou parfois avec ses amis.
Il est secrétaire du BDE de sa fac.
Il aime marcher et skier.

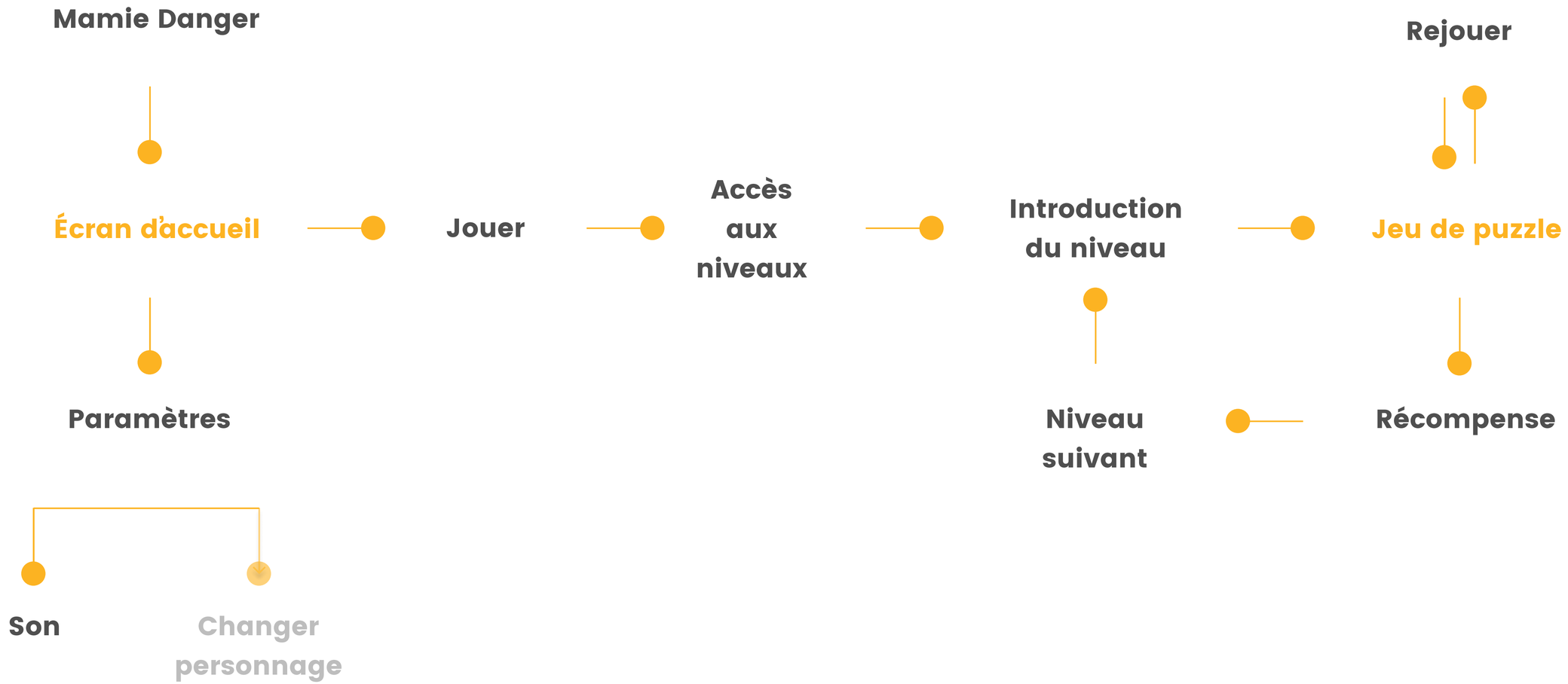
Frustrations

Malgré son engagement au BDE, Hugo a beaucoup de temps libre et ne sait pas trop comment s'occuper. Il aime les jeux qui ont du sens.

Citation

" J'aime bien les jeux qui reprennent l'univers de la vie réélle, ça réveille ma curiosité quand je me balade."

FLOW CHART


Mamie Danger
Écran d'accueil
Paramètres
Son
Changer personnage
Jouer
Accès aux niveaux
Introduction du niveau
Niveau suivant
Jeu de puzzle
Rejouer
Récompense

PARCOURS de Camille

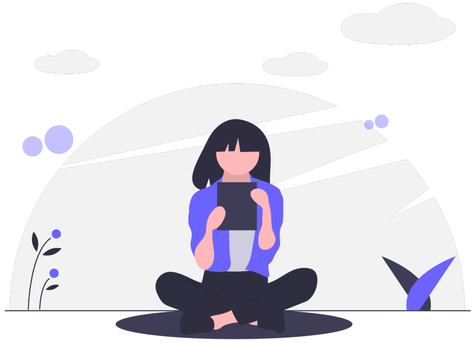
Premiere approche

Camille a entendu parlé du jeu

Elle a du temps libre, notamment dans les transports

Elle télécharge le jeu pour s'occuper

Elle l'ouvre



Communication en 2 temps :

Dans les salons, dans les sites de jeux indé au cours de la conception du jeu

Une fois le jeu lancé, il s'est hissé dans les tendances de l'appstore et toucher la cible plus largement (via site, réseaux sociaux, youtube, twitch, communication print)

PARCOURS de Camille

Prise en main du jeu

Elle clique sur jouer

Elle découvre l'univers du jeu

Onboarding

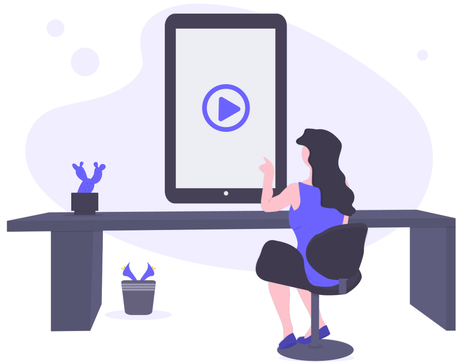
Cinématique et Niveau 1 :
Introduction des rapports entre les deux personnages, de la mécanique de jeu principale : déplacer la mamie vers un endroit

Évolution des différents niveaux

Niveau 2 :
Contourner les obstacles, accompagner et se séparer de Josette

Niveau 3 :
Avoir des éléments Josette - blocant

Plus généralement :
Boucle de gameplay standart
Introduction d'une nouvelle mécanique de jeu dans un niveau simple dédié puis la mettre en scène avec les anciennes mécaniques.



PARCOURS de Camille

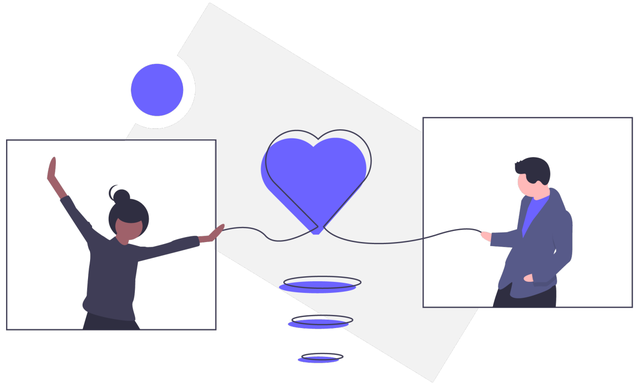
Customisation

Elle finit un niveau, elle consulte ses récompenses

Elle passe au niveau suivant

Pendant le niveau suivant, elle coupe le son pour écouter sa musique

Elle arrive à sa station, s'arrête de jouer et perd la progression du niveau en cours



Impression du jeu : ce qu'il nous en reste

Au fur et à mesure du jeu, notre personnage tisse des liens privilégiés avec Josette. La confiance grandit et les échanges évoluent.

Les souvenirs des niveaux sont regroupés sous forme d'objets sur une étagère.

Par ce biais, aider une personne est une récompense apporte des récompenses humaines, des liens, des souvenirs.

LE JEU

LE JEU

Scénario :

Dans **Mamie Danger**, on incarne un.e jeune étudiant.e qui fait la rencontre hasardeuse de **Mamie Josette**, une mamie qui a bien du mal à traverser la rue seule. Contre quelques pièces de monnaie, le joueur va l'assister à se déplacer dans une **ville dangereuse remplie d'obstacles** à travers différents niveaux. Peu à peu, une **complicité**, une connexion intergénérationnelle va se créer entre les deux protagonistes.

Principe du jeu :

Aider Mamie Josette à **traverser la ville** malgré tous les dangers qui s'y trouvent.
Esquiver les dangers (bouches d'égout, voiture, trottinettes)
Dégager le passage (des objets peuvent bloquer la route)

Jeu à but humoristique :

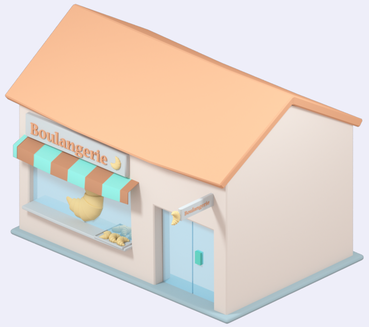
Côté **déjanté**, fun, rocambolesque
Univers drôle et **coloré**

ÉTAPES DU JEU

Chaque niveau intègre un but, des contraintes et des interactions propres.

Niv. 1 - la Rencontre

Vous découvrez une mamie en difficulté, et décidez de l'aider à traverser. Vous devez la guider pour éviter les véhicules.

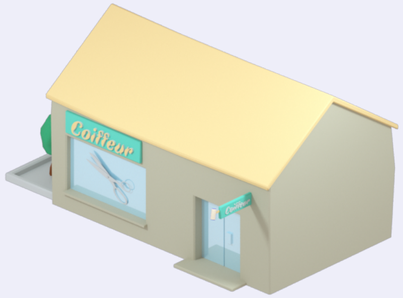


Niv. 2 - La boulangerie

Cette fois, vous devez accompagner Mamie à la boulangerie. Vous devrez en plus de l'aider à éviter les véhicules, dégager le passage encombré par des cartons.

Niv. 3 - Le coiffeur

Vous devez emmener Mamie chez le coiffeur. Vous tombez sur des escaliers, que Mamie ne peut pas franchir, vous devez trouver un autre chemin.



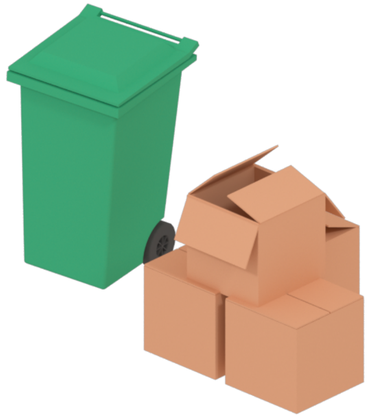
Niv. 4 - Le supermarché

Vous emmenez Mamie au supermarché, sur le trajet, vous êtes bloqué par un véhicule mal garé. Mamie s'énerve et débloque le passage.

...

MÉCANIQUES DE GAMEPLAY

Des éléments qui nous permettent de construire les niveaux.



Éléments déplaçables

Votre personnage peut saisir des **objets légers.** Cela empêche d'accompagner Josette lorsqu'ils sont **portés**. Ils peuvent bloquer le passage temporairement.

Éléments “Gens-bloquant“

Ils empêchent votre personnage de passer. Cela peut être des **véhicules** mal garés, des personnes qui bloquent le passage.
La présence de Josette débloque le passage.

Éléments “Mamie-bloquant“

Certains éléments empêchent Josette de passer :
escaliers, voitures, canicule, verglas.

Autres éléments d’interaction

D’autres éléments d’interactions peuvent être imaginés comme **d’autres personnes âgées**, qui attirent et retiennent l’attention de Josette, un **collecteur de don** qui bloque le joueur, etc.

LA DIRECTION ARTISTIQUE

CHARTE GRAPHIQUE

UNE MAMIE A
BESOIN DE TOI

Lunatix Bold

a b c d e f g h i j k l
m n o p q r s t u v
w x y z

#FCB322

#D36582

#5959C9

#FFEECF

CHARTE GRAPHIQUE

Panton Bold

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W W X Y Z

Typographique utilisée pour le design de l'interface, pour les informations données au joueur.

Panton Black

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W W X Y Z

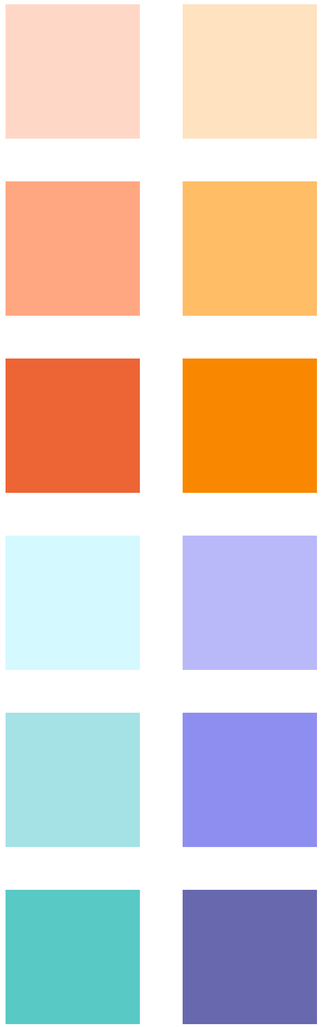
La typographie des boutons et des éléments clicables ont une graisse plus épaisse.

Overlock Italic

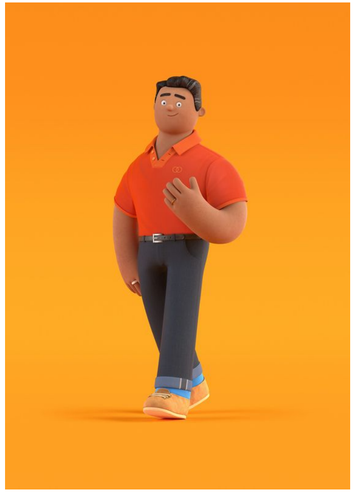
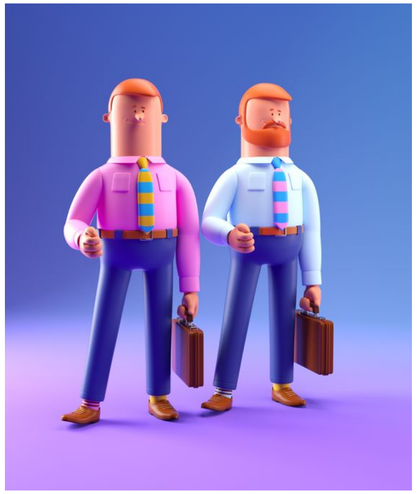
a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v ww x y z

Typographie utilisée lorsque Josette parle au joueur.

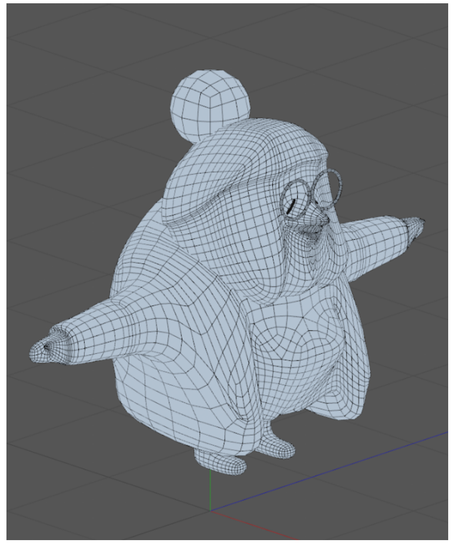
Ces couleurs, déclinées à la suite du logo sont les couleurs qui vont sortir majoritairement du jeu dans l'univers de la ville (bâtiments).

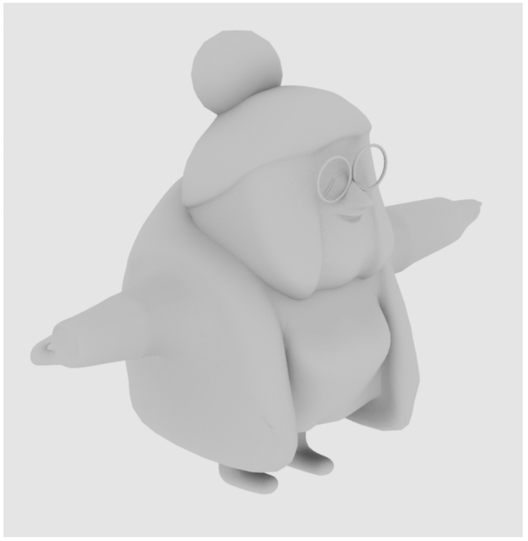


CHARADESIGN : MOODBOARD

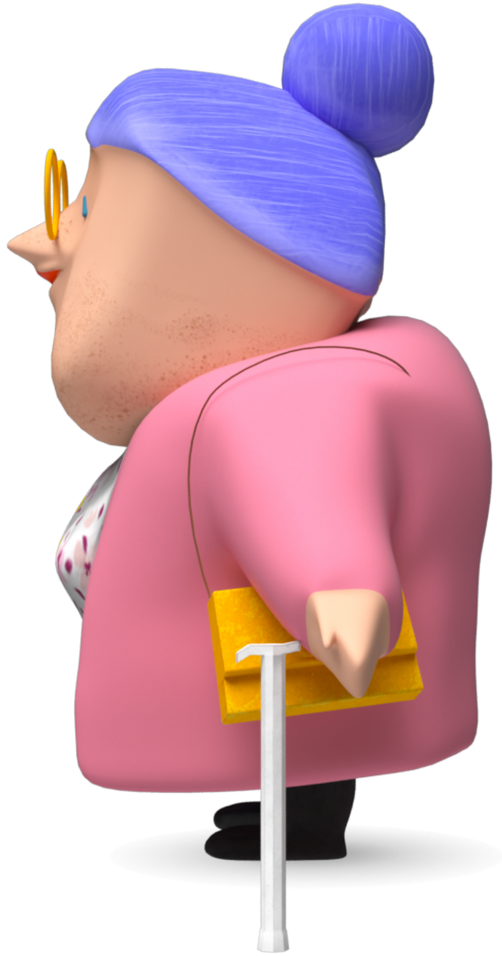
RECHERCHES CHARADESIGN : Josette

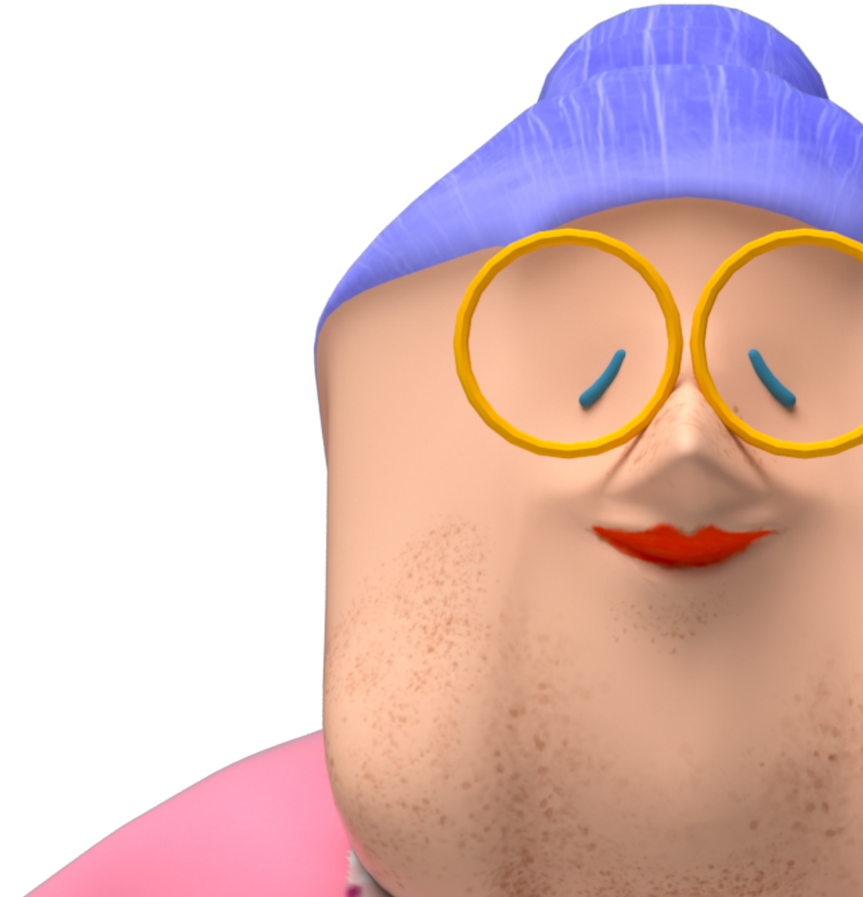




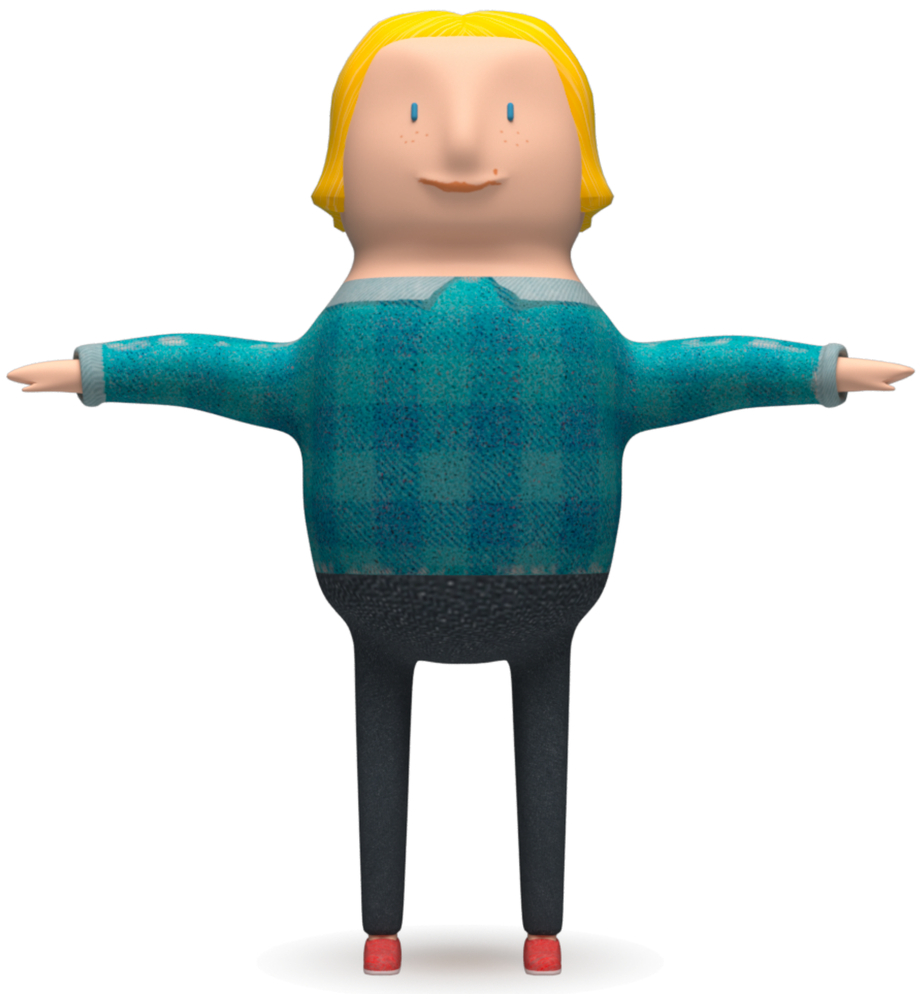
CHARADESIGN : Josette

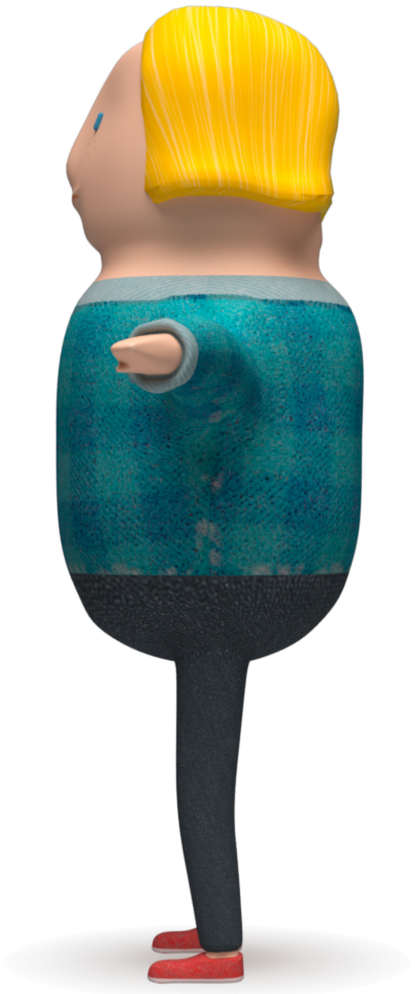
stéréotype de la mamie têtue mais attachante

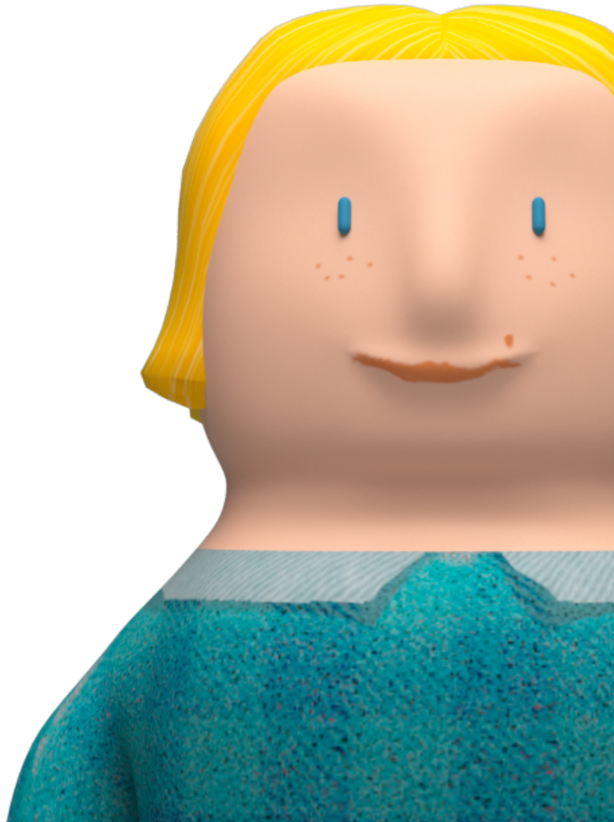




CHARADESIGN : Personnage principal - Fille

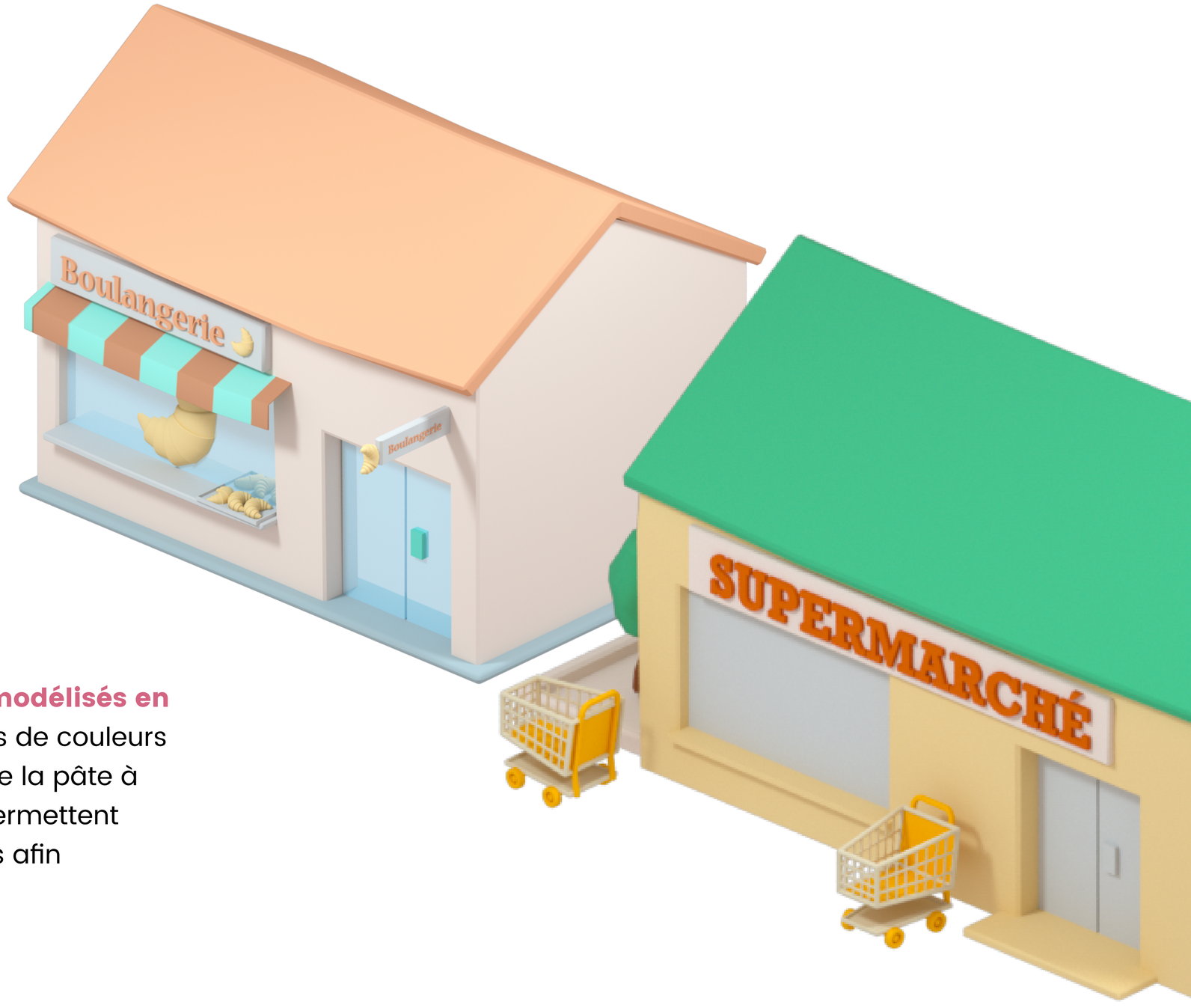






VILLE : MOODBOARD

VILLE : DESIGN



Les bâtiments sont simples et **modélisés en low poly**. Avec deux à trois tons de couleurs par maison, leur aspect rappelle la pâte à modeler. Les couleurs claires permettent d'adoucir les couleurs plus vives afin d'équilibrer le regard.

L'ORGANISATION DU PROJET

MÉTHODES D'ÉCHANGE

Échanges quotidiens

Discord

Messenger

Organisation du projet

Trello

Drive

Google sheet

Assets partagés entre développeurs et designers

Github

Github dekstop

OUTILS DE TRAVAIL

Production des assets

Illustrator

Charte graphique, kit UI

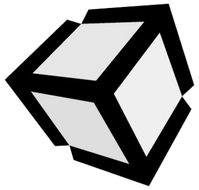
Cinéma 4D

Modélisation

Figma

Prototypage

Développement du projet



Unity

Développement du jeu

Rider

Éditeur de code

Sound Design

Flstudio

Musique

Adobe Audition

Sons d'ambiance

WORKFLOW

Nous avons d'abord lister les **composants à réaliser**, d'un côté le **corps du jeu** avec tous les éléments intradiégétiques (personnages, bâtiments, cartons, portes...) et de l'autre côté **l'interface** avec les différents **menus et composants** (menu de pause, écran de victoire, HUD...).

Pour chacun de ces composants, nous avons listé les **ressources à intégrer** et les **scripts à développer**. Nous pouvions ainsi se répartir le travail et éviter de se marcher sur les pieds lors du développement.

Globalement, Théo s'occupait des **éléments de gameplay** et Léon de **l'interface utilisateur**. On organisait de temps en temps du pair coding pour du **refactoring** ou **l'implémentation** de fonctionnalités complexes.

GOBELINS
L'ÉCOLE DE L'IMAGE

Le 18 juin

n'oubliez pas votre rendez-vous
avec Mamie !