

# The Sticky Man,

## GAME OVERVIEW DOCUMENT

ELODIE DEL VALLE  
ONYX NARDON  
LENA OGULLUK  
GREGORY DOS SANTOS

2023

# SOMMAIRE

- 2-5 Introduction**
  - Equipe
  - Fiche d'identité
  
- 6-8 Création**
  - Intentions
  - Processus Créatif
  
- 9-25 Game Design**
  - Références
  - 3C
  - Situations et Boucles de Prédictions
  - Game System
  
- 26-46 Direction Artistique**
  - Inspirations générales et Moodboard
  - Contextes et Décors
  - Personnage
  - Animation
  - HUD
  - Menus
  
- 47-53 Charte Sonore**
  - Intentions
  - References
  - Asset List
  
- 54-59 Annexes**
  - Flowchart
  - QA
  - Remerciements

# INTRODUCTION

The Sticky Man a été conçu dans le contexte d'un projet semestriel de notre première année à l'ICAN. Nous devions faire un jeu de course Solo sur le moteur de jeu Construct 3. Nos premières intentions ont été de faire un jeu qui s'éloignait du traditionnel jeu de course avec des voitures et de s'approcher d'un concept qui toucherait au plus grand nombre grâce au facteur de la Nostalgie.

---

# The StickyMan

# EQUIPE



- PROGRAMATION
- GAME DESIGN



- GAME ART
- UI DESIGN
- GAME DESIGN



- GAME DESIGN
- UI DESIGN
- LEVEL DESIGN



- SOUND DESIGN
- GAME DESIGN

# FICHE D'IDENTITE

## PITCH

Dans ce jeu de course contre la montre en 2D, contrôlez Gugus, un stickyman se balançant à l'aide de ses deux bras collant sur les murs de la chambre de Charlie, son meilleur ami et frayez vous un chemin jusqu'à son sac de cours avant que celui ne parte pour l'école.

## UNIVERS

L'Univers du jeu est entièrement basé sur la chambre de Charlie, jeune enfant de 7ans et de son jouet préféré : Gugus, un stickyman. Le joueur est projeté dans la peau du jouet et à son échelle. Ainsi, il évolue entre cadres, posters et étagères murales.

## CIBLE

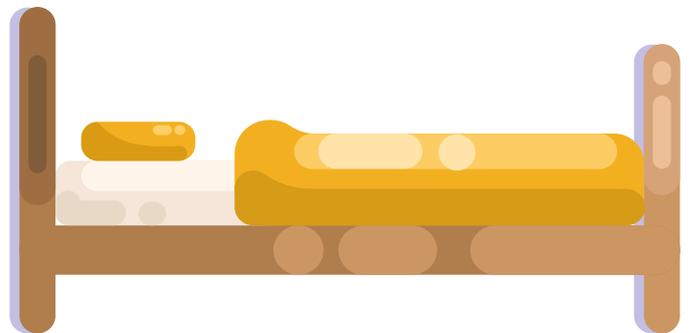
Selon le modèle de Bartle, nos joueurs ciblés se situent principalement dans la branche "Achievers" et sont des joueurs mid-core, ayant déjà une expérience dans les jeux vidéos sans pour autant être expert. Au niveau de l'âge de notre cible nous nous trouvons dans une fourchette allant de 12 à 25 ans notamment par notre DA très enfantine mais nos controls plutôt difficiles à manier.

## TYPE DE JEU

Jeu de course contre la montre

## SUPPORT

The StickyMan est un jeu PC se jouant à la manette et ayant été optimisé pour celle-ci.



## GAME CONCEPT

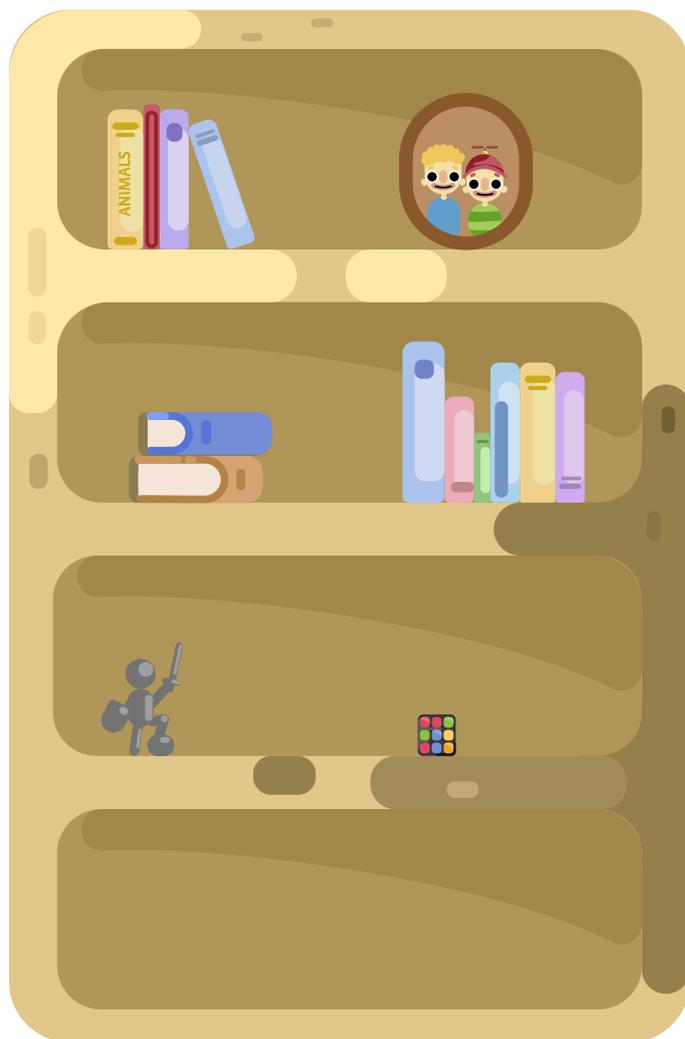
Dans ce jeu de course contre la montre en 2D, le joueur incarne un personnage à deux bras qu'il contrôle en vue de côté sur la paroi d'un mur. Le joueur doit manier les bras de Gugus, le jouet de Charlie, un enfant de 7ans, afin de trouver le chemin le plus rapide et efficace jusqu'au sac à dos de celui-ci avant le temps imparti. Une jauge, représentant à quelle point les mains de celui-ci collent au mur, diminue, plus Gugus pose ses mains et certains collectibles permettent de la remplir. A vous de gérer votre trajectoire au mieux pour arriver avant que l'enfant ne parte à l'école ou que les mains de Gugus ne collent plus !

# INTENTIONS

Nous avons souhaité nous éloigner le plus possible du traditionnel jeu de course à voiture en proposant une expérience de jeu à forte immersion dans un univers dénotant du genre : la chambre d'un enfant.

Afin de séparer la direction artistique douce, enfantine et légèrement délirante, nous avons voulu contrasté avec un Gameplay et plus précisément des contrôles difficiles à prendre en main. The Stickyman est un jeu difficile à manier au début mais qui, après quelques minutes de jeu, se contrôle parfaitement. Ces contrôles ont été décidés très tôt dans notre processus créatif et font entièrement parties de nos intentions directs quand à l'expérience ludique. Elles permettent une meilleure immersion du joueur dans la peau de Gugus.

The Stickyman n'est donc pas un jeu de course traditionnel. Son Univers et son Gameplay font de lui un jeu qui s'éloigne de son genre afin de trouver de l'originalité. La difficulté des contrôles du jeu faisant partie entière de son identité, l'univers, de la chambre d'enfant, choisit permet donc de dénoter avec le genre du jeu de course et d'ainsi proposer une expérience de jeu unique.



# PROCESSUS DE CREATION

Partant de la consigne de faire un jeu de course, nous avons souhaité nous éloigner du traditionnel jeu de course de voiture type Mario Kart ou Out-Run. Nous nous sommes penché sur les objets de notre quotidien afin de proposer un jeu axé sur la notion du Chez-soi et d'offrir une expérience de jeu touchant le plus de génération. Notre idée d'origine tournait autour d'un objet qui s'éloigne donc le plus de l'idée d'une course de voiture : Un post-it. Se collant de coin en coin sur les murs et tournant autour de lui même, le post-it devait arriver le plus rapidement possible d'un point A à un point B.

Afin de rationaliser nos idées, nous sommes passés par plusieurs prototypes papier afin de nous assurer que nous ayons tous les mêmes attentes et vues sur le projet et ce à quoi il ressemblera. Cette étape de notre processus de création nous a permis d'établir dès le début du projet nos 3C.

Nous avons donc optés par une caméra 2D suivant le caractère à son échelle pour favoriser l'immersion du joueur. Cette étape nous a également permis de mettre en place une nouvelle mécanique : la mécanique de la Jauge de colle. Cette jauge nous a permis d'ajouter un micro-challenge de Tactique, le joueur devant désormais essayé d'arriver au but le plus rapidement possible mais en faisant attention à ne pas faire arriver la jauge de colle à 0 sous peine de perdre. Il doit donc réfléchir et potentiellement favoriser un détour plus long dans le but de récupérer de la colle.



Après plusieurs prototypes, nous avons décidé de changer la mécanique de se coller de coin en coin en un personnage à deux bras se balançant sur un mur à l'aide de ses deux mains qu'il colle. En effet, la mécanique de base se trouvait être trop lente et ne donnait pas assez de satisfaction au joueur quant aux ressentis de vitesse là où le mouvement de balancier et la possibilité de se lâcher et d'utiliser la vitesse accumulée donne un meilleur ressenti et améliore grandement l'expérience de jeu.

Nous avons cependant gardé la mécanique de jauge de Colle que nous avions avec le Post-It, trouvant que cette mécanique rajoutait du Challenge intéressant et forçait le joueur à réfléchir quel chemin prendre pour ne pas manquer de Colle.

Une question que nous nous sommes posé et qui nous a donné beaucoup de problème est la question du contrôle sur les joysticks. Nos intentions étaient de faire un jeu challengeant le joueur sur les contrôles du Player, or ceux-ci étaient qualifiés par nos testeurs de trop difficiles et peu intuitifs par l'utilisation de deux joystick au lieu d'un seul. Nous avons donc fait tester deux versions du jeu : une version où l'avatar se contrôlait avec un seul joystick et notre version originale et utiliser deux de nos références pour faire notre choix : Heave Ho (qui ne se contrôle qu'à un joystick) et Frog Climber (qui se contrôle à deux Joystick).

Nous avons fait le choix de garder nos contrôles de départ suite à tous ces tests, réalisant à quel point le jeu perdait dans l'aspect de challenge si on lui retirait un joystick. Les deux Joysticks permettent aux joueurs d'avoir un contrôle indépendant de chaque bras qui permettent bien plus de liberté de mouvement aux joueurs.

Nous trouvions également que les deux joysticks permettaient d'ajouter de la difficulté au niveau de la prise en main des contrôles et collait ainsi mieux avec nos intentions.

Après nos nombreux prototypes dans le but de trouver les parfaits contrôles, nous avons optés pour des feedbacks visuels afin d'informer le joueur de quel bras est libre et quel bras est accroché.

Un mode de jeu que nous aimerions ajouter dans le futur serait un mode construction libre dans lequel les joueurs auraient eu accès à un catalogue de fournitures et obstacles à disposer sur le mur afin de créer leurs propres courses afin de se défier entre amis et de créer une forte communauté autour du jeu grâce au partage de niveaux.



# GAME DESIGN



# REFERENCES

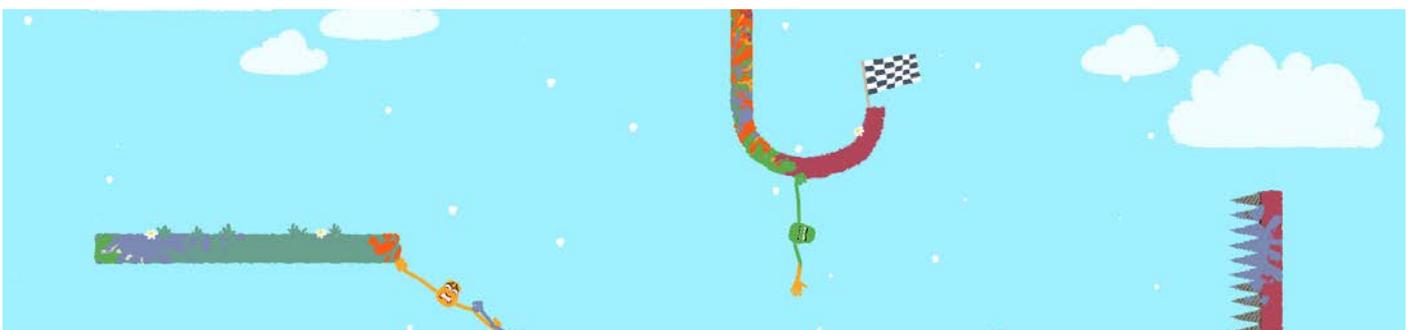


I am Bread est la première référence que nous ayons eu.

Nous avons pu nous en servir afin d'établir notre premier concept par l'utilisation d'un objet du quotidien se déplaçant grâce à deux ou plusieurs "coins" de celui-ci. Il nous a donc permis d'établir une de nos principales intentions : l'utilisation de la notion du Chez-soi par l'emploi d'un objet qui touche à tout le monde : Un jouet, et sur la question de "Comment un objet du quotidien non-vivant se déplacerait?".

Dans ce jeu de plateforme, le joueur contrôle les quatre coins d'une tranche de pain. Nous avons donc cherché notre «tranche de pain» d'abord en fouillant nos sacs avec l'idée du post-it puis directement dans les chambres d'enfants avec l'idée du jouet de type «Stickyman».

Heave Ho est un jeu de plateforme dans lequel le joueur joue un personnage à deux bras se déplaçant en s'accrochant à des plateformes. Il s'agit de notre référence principale en termes de Level Design et Game Design. Elle nous a permis d'analyser à quel point la physique était importante du point de vue Game Feel afin de faire un jeu plus "Fun" et surtout plus immersif. Heave Ho nous a également permis d'analyser des contrôles différents des nôtres du point de vue de l'utilisation des Joysticks.





Frog Climbers est un jeu de plateforme dans lequel tout comme The Stickyman et Heave Ho, le joueur contrôle un personnage se déplaçant sur une paroi grâce à ses deux bras. Tout comme Heave Ho, Frog Climbers nous a permis de comprendre à quel point l'immersion d'un joueur dans le jeu pouvait passer par l'utilisation de contrôles réalistes et représentatifs de l'anatomie du caractère. Dans ce jeu, le joueur contrôle une grenouille qui grimpe la paroi à l'aide de ses bras : les mains sont contrôlées par les gâchettes tandis que les bras sont contrôlés par les joysticks. Les grenouilles possédant des coudes, le joueur doit donc penser à plier les bras pour permettre aux mains de la grenouille d'aller plus haut. Ces contrôles rendent le jeu plus difficile mais lui donne également un côté plus immersif que nous avons recherché avec The Stickyman.



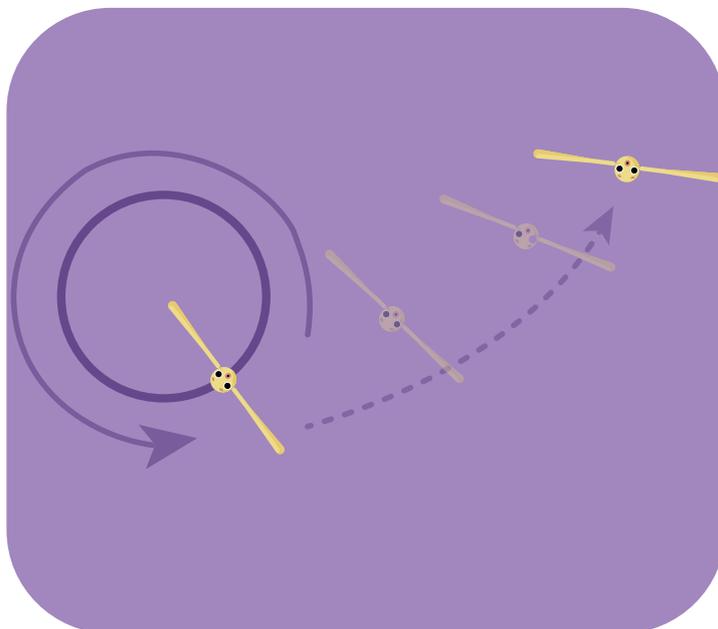
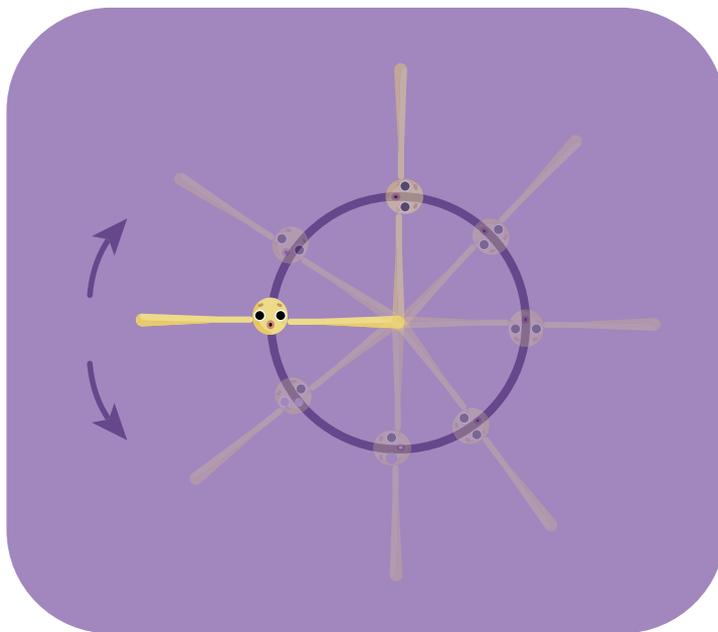
30

## CHARACTER

Le character de notre jeu est Gugus, un jouet qui se déplace sur le mur de la chambre de Charlie en se balançant à l'aide de ses bras collants. Il est soumis à la gravité afin de lui donner plus de réalisme et est doté d'une jauge de colle lui permettant de rester accroché au mur.

Lorsque la jauge est vide, Gugus ne peut plus se coller et il tombe. Grâce à ses longs bras et ses mains collantes, Il peut s'accrocher au mur, se balancer ou encore se projeter afin d'atteindre son objectif le plus rapidement possible.

Quoi qu'il fasse, Gugus sera toujours affecter par la gravité, laissant le joueur jouer dessus notamment en laissant tomber le personnage ou en prenant plus d'élan pour traverser une zone sans avoir à consommer de colle.

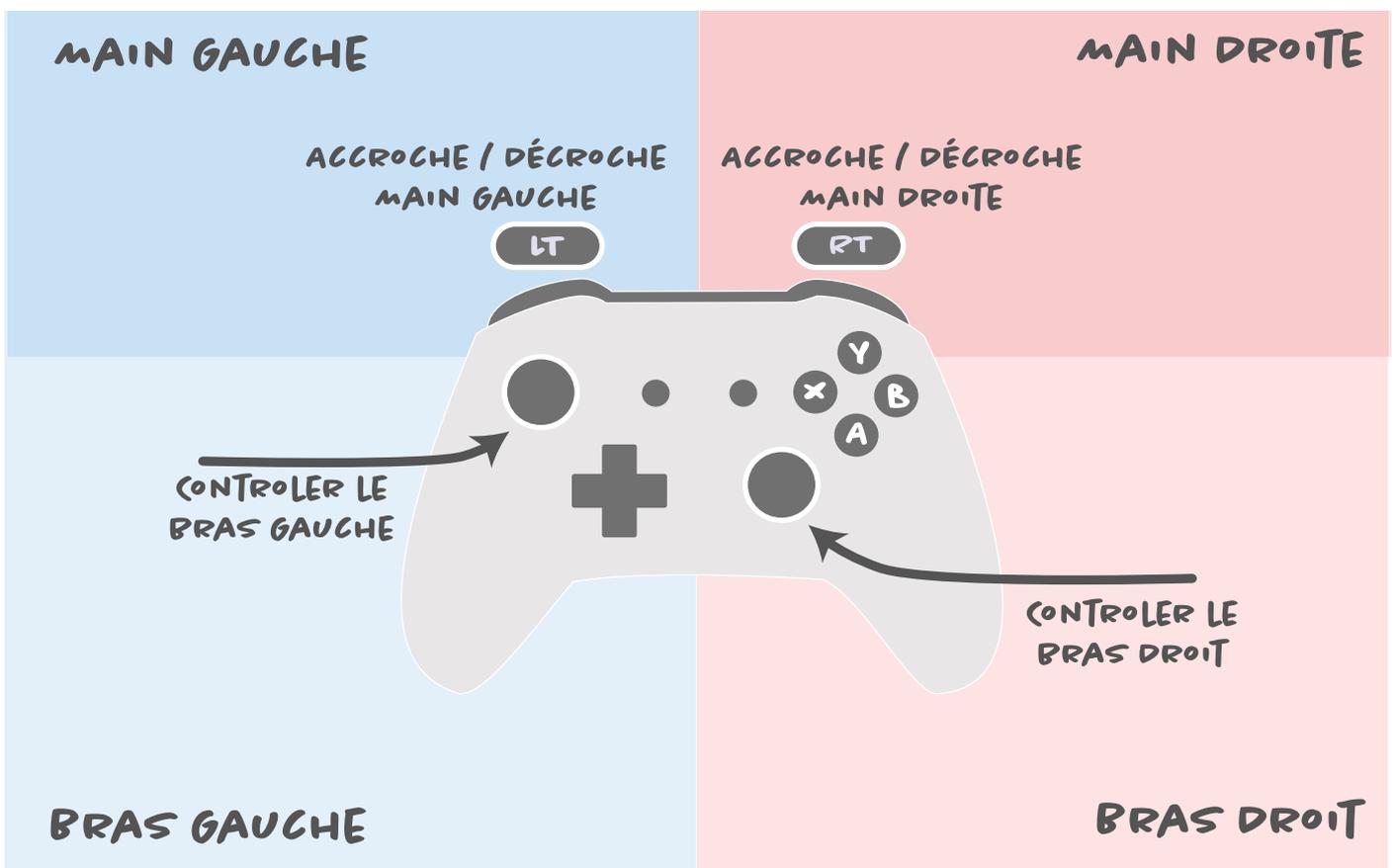


30

## CONTROLES

The Stickyman est un jeu qui se joue exclusivement via une manette. Ce choix provient de nos intentions de challenger le jeu sur les controles. Nous avons donc choisi d'avoir des controles difficiles à prendre en main pour les joueurs débutant mais qui, une fois bien maitrisés, rendent l'expérience de jeu plus immersive et agréable.

Nous avons décidé d'imaginer la manette comme le corps de Gugus. Elle peut être séparée en deux avec le côté gauche du corps et le côté droit et les joysticks représentent les bras tandis que LT et RT sont respectivement les mains gauche et droite. La différenciation du bras droit et du bras gauche permet de valoriser l'immersion du joueur qui se sentira entièrement au contrôle du personnage et qui aura ainsi l'impression d'être celui-ci. La différenciation du bras droit et du bras gauche permet de valoriser l'immersion du joueur et de développer les fonctions cognitives de celui-ci, notamment le raisonnement et la coordination visuo-active.



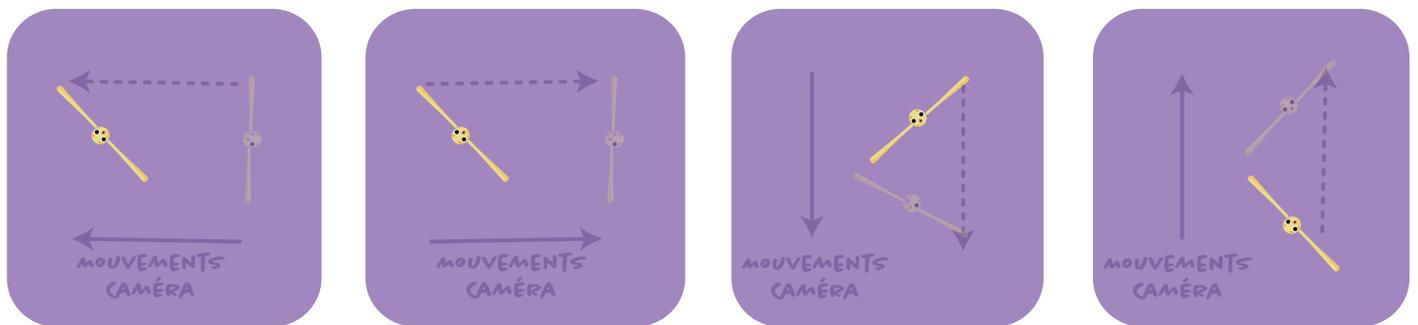
## 30

## CAMÉRA

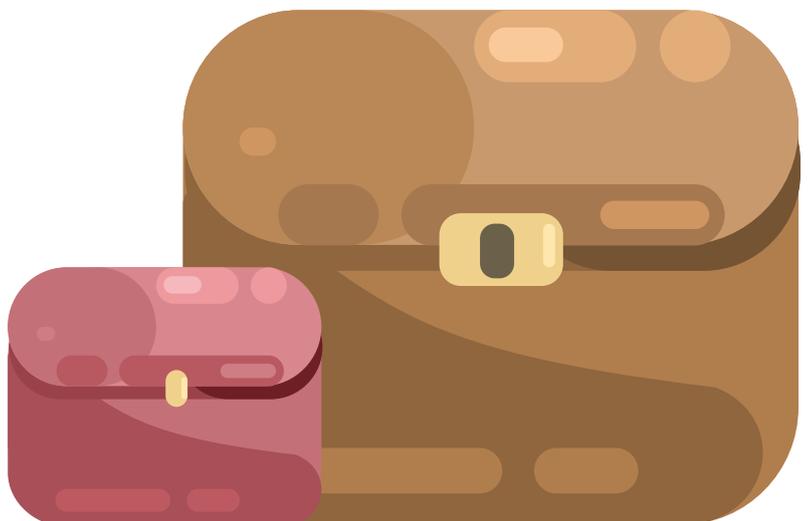
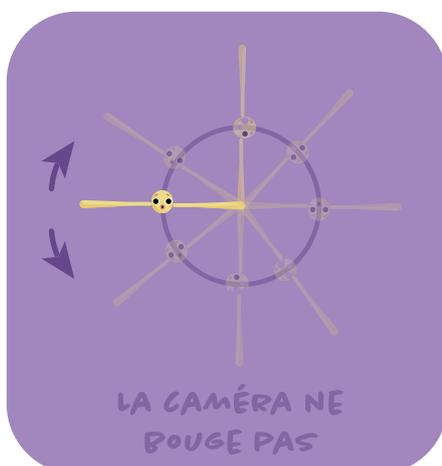
Nous souhaitons immerger le joueur dans la peau d'un jouet grâce à la caméra. Pour se faire, la caméra de The Stickyman est positionnée face au mur, de façon à ce que le joueur ai l'impression d'être de la même taille que le jouet.

On peut distinguer deux états de la caméra :

Dans son premier état, la caméra est centrée sur Gugus, le character, et suit son corps dans tous ses déplacements en le gardant au centre pour permettre au joueur de se concentrer sur ce qui l'entour. Seul un léger décalage peut être aperçu afin de donner une impression de vitesse au joueur.



Le deuxième état de la caméra se déclenche lorsque le personnage tourne sur lui-même avec suffisamment de vitesse. La caméra se bloque alors sur sa main accrochée au mur afin de permettre au joueur de plus facilement assimiler et analyser son environnement et ainsi de mieux ressentir à quel moment lâcher pour se projeter.

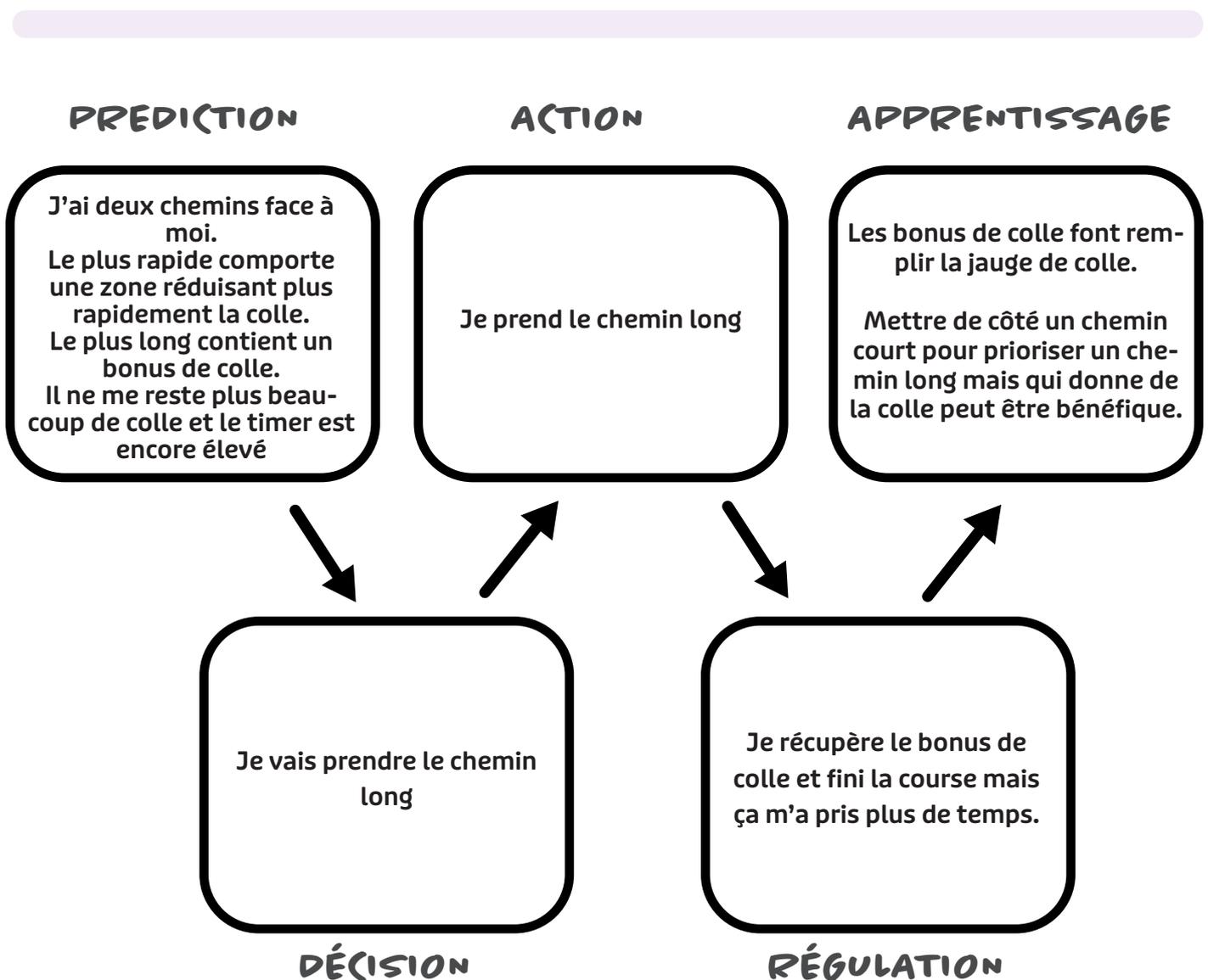


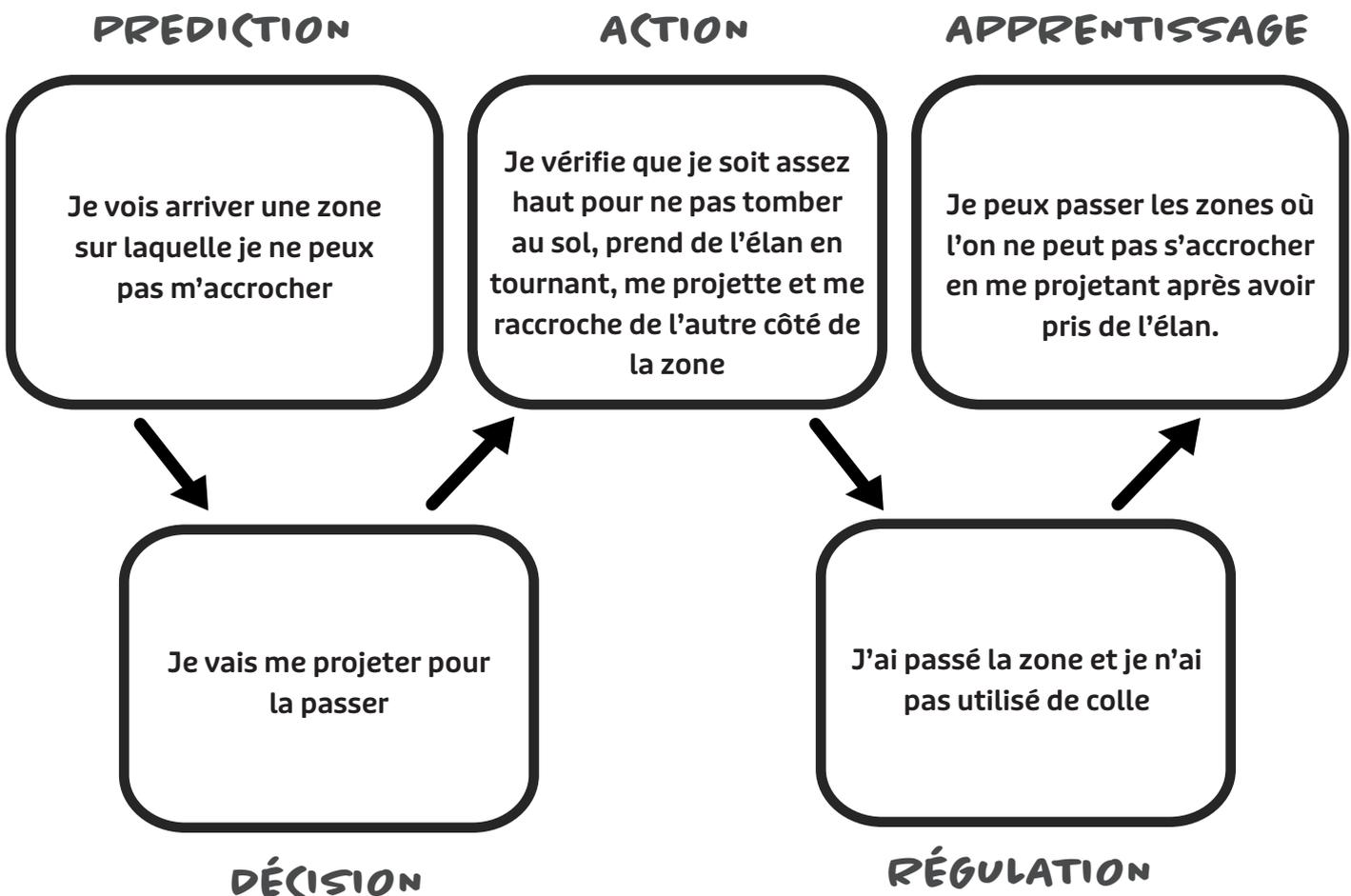
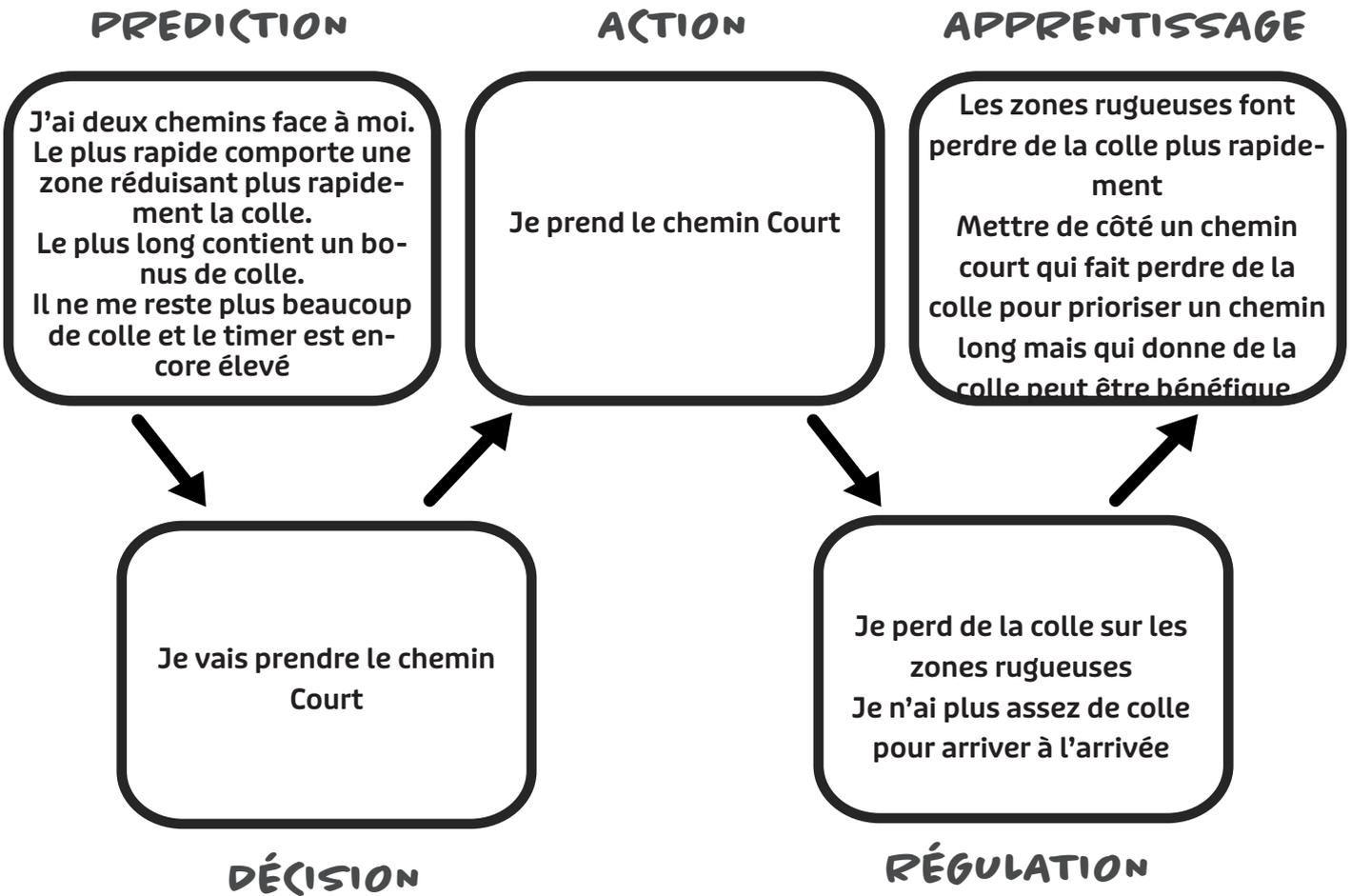
# SITUATIONS DE JEU ET BOUCLES DE PRÉDICTION

Le joueur commence la partie en s'accrochant au mur avec un bras puis se balance et accroche son deuxième bras plus loin afin d'avancer. A chaque fois que le joueur accroche son bras il perd de la colle, il doit donc trouver un moyen de s'accrocher le moins souvent ou de trouver des bonus de colle en ayant en tête le timer qui continue de tourner.

Un moyen de dépenser le moins de colle est de se projeter dans les airs. Cela permet au joueur d'effectuer une longue distance rapidement et en ne s'accrochant que deux fois.

Le joueur est également guidé par une flèche lui indiquant en permanence le chemin direct vers le sac.





PREDICTION

ACTION

APPRENTISSAGE

Je me trouve dans une zone étroite

Je prend de l'élan pour tourner

Afin d'avancer dans les zones étroites, je ne peux pas me projeter.  
Afin de me projeter, je dois être dans une zone dégagée.

Je vais essayer de me projeter

Je n'arrive pas à prendre de l'élan car la zone est trop étroite et je me cogne

DÉCISION

RÉGULATION



# GAME SYSTEME

## BOUCLES OCR

COURT TERME

### OBJECTIF

Récupérer de la colle car je n'en ai plus assez



### CHALLENGE

Se déplacer jusqu'à la colle en :

- s'accrochant
- analysant le chemin le plus rapide/qui consomme le moins de colle
- se projetant
- se balançant



### REWARD

- Faire augmenter la jauge de colle
- Assimilation d'une nouvelle zone

MOYEN TERME

### OBJECTIF

Atteindre le Sac de Charlie



### CHALLENGE

Se déplacer de façon stratégique afin d'arriver avant le retour de Charlie et avant que la jauge de colle ne soit vide



### REWARD

Finir le niveau et débloquent le niveau suivant

LONG TERME

### OBJECTIF

Terminer le Niveau



### CHALLENGE

Arriver jusqu'au sac avant que Charlie ne revienne



### REWARD

Déblocage du niveau suivant

## MÉCANIQUES

### ACCROCHE / DÉCROCHE

**Input :** LT pour accrocher le bras Gauche / RT pour accrocher le bras droit

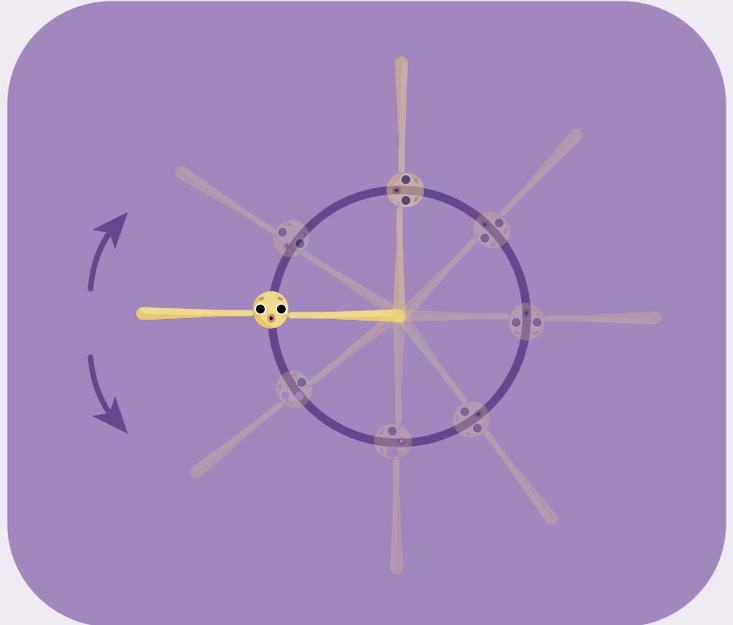
Le joueur peut accrocher une ou deux mains au mur afin de s'y appuyer ou d'arrêter la chute du character. A chaque accroche, la jauge de colle diminue.

**Micro-Challenges :**

**Reflexes :** S'accrocher au bon moment (notamment quand le personnage tombe)

**Précision :** S'accrocher au bon endroit et au bon moment

**Timing :** Appuyer au bon moment pour s'accrocher au bon endroit



### SE PROJETER

**Input :** RT ou LT + Joystick puis relacher LT ou RT.

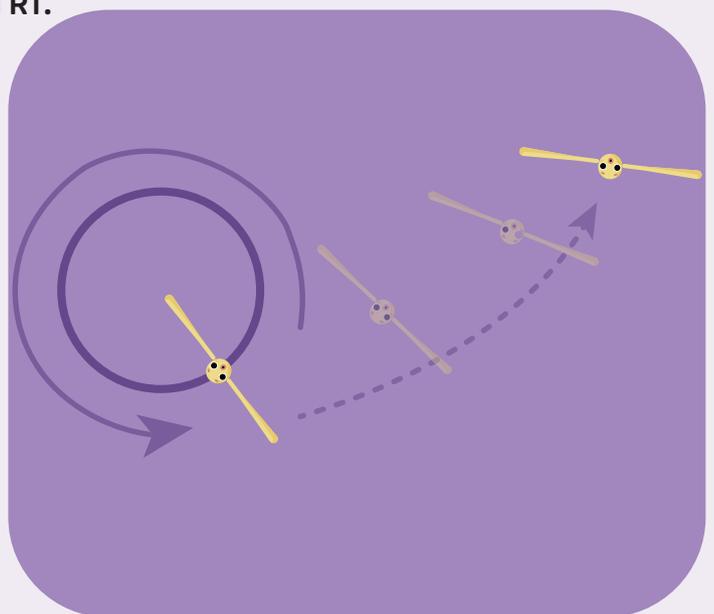
Le joueur peut se projeter apres avoir pris de l'élan.

**Micro-Challenges :**

**Mesure :** Savoir quand le personnage a une vitesse assez élevée pour se projeter

**Précision :** Savoir ou se projeter et à quel moment

**Reflexe :** appuyer au bon moment pour laisser le personnage se projeter dans la bonne direction



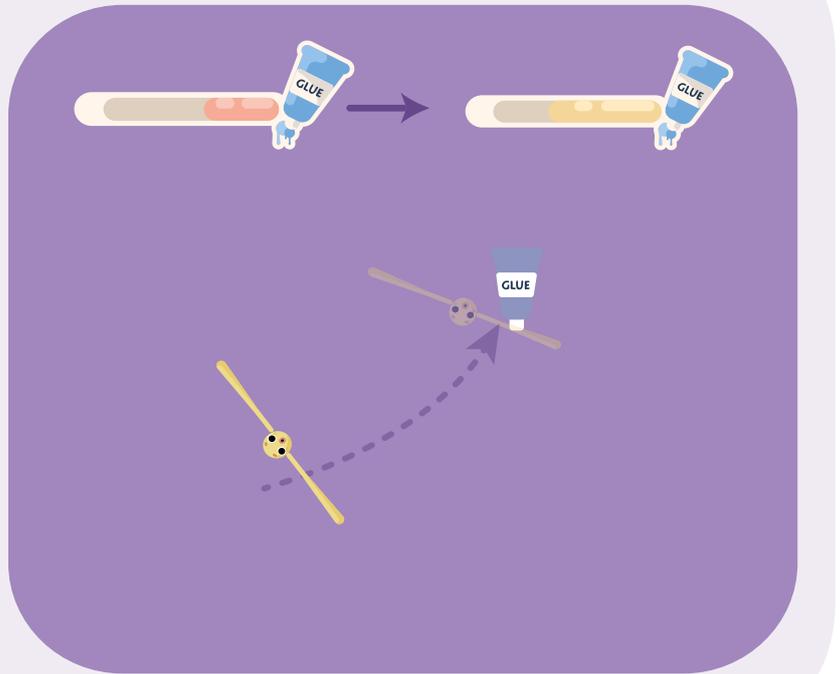
## BOIRE DE LA COLLE

Le joueur peut boire de la colle en passant dessus avec le personnage, elle lui permet d'augmenter la jauge de colle.

### Micro-Challenges :

**Observation** : Le joueur doit observer son environnement pour trouver de la colle

**Tactique** : Le joueur doit savoir prioriser la colle ou le temps en fonction de la situation dans laquelle il est.



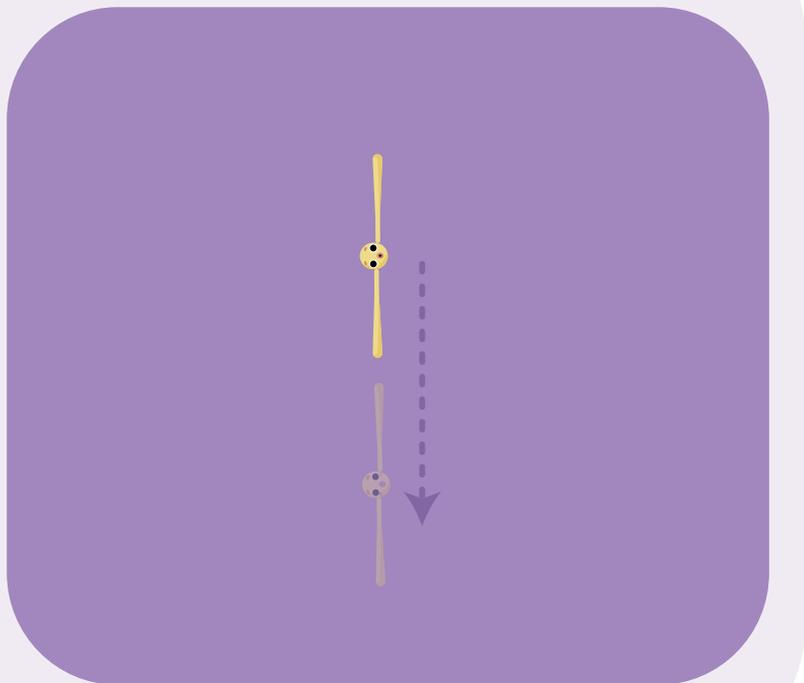
## CHUTE

**Input** : Relacher LT ou RT

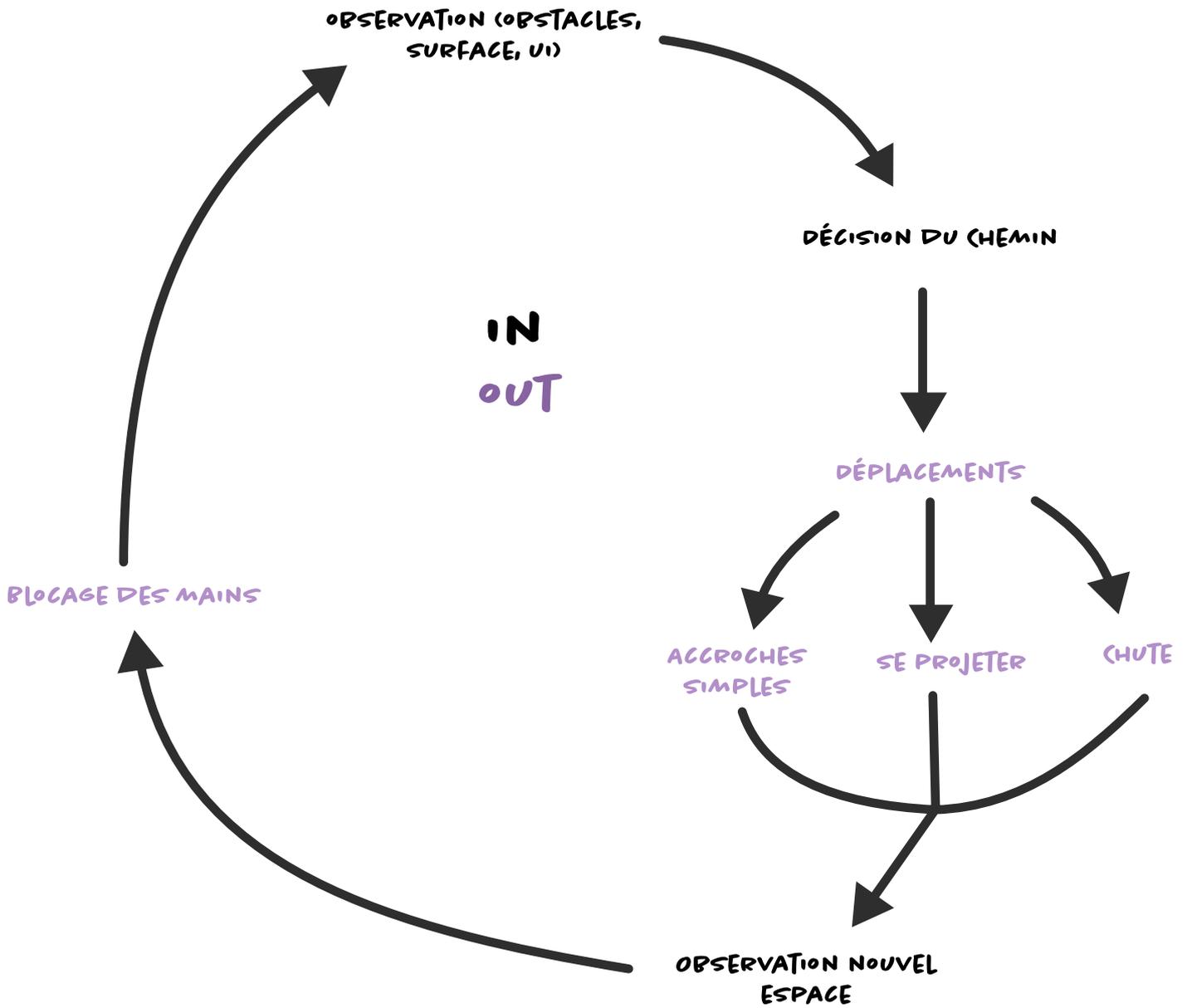
Le joueur peut lâcher ses mains pour tomber. Sa chute prend en compte la gravité.

### Micro-Challenges :

**Précision** : Se décrocher au bon endroit et au bon moment



# BOUCLE DE GAMEPLAY



## TABLEAU DES SIGNES &amp; FEEDBACKS

## SIGNES

Sprite de la colle et animation de celle-ci

## ACTION

Le joueur récolte la colle

## FEEDBACKS

Augmentation de la jauge de colle, son du personnage qui boit la colle, Changement de la tête du personnage et animation de récupération de la colle + 1/2 chance que le personnage face un son de rot

Sprites du guide



Le joueur se rapproche de la fin du niveau jusqu'à apercevoir le drapeau

Le sprite du guide disparaît petit à petit en fonction de la distance restante

Sprite du timer



Le temps passe et le joueur tarde à finir le niveau  
Timer arrive à 10% du temps total du niveau

Animation + Changement du sprite du Timer



Timer descend

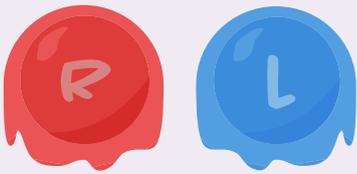
Le joueur prend du temps à finir le niveau

Sons de la mère qui prévient le joueur qu'il faut se dépêcher + bruits de pas

## TABLEAU DES SIGNES &amp; FEEDBACKS

## SIGNES

Les deux sprites des boutons ont leurs opacités au maximum

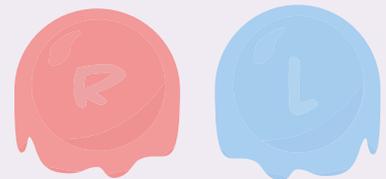


## ACTION

Le joueur accroche une main

## FEEDBACKS

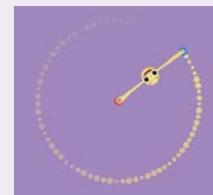
Le bouton assorti réduit son opacité pour indiquer au joueur quel bras est collé + son d'accroche



Zones dégagés dans le Level Design

Le joueur se met à tourner suffisamment rapidement pour prendre de l'élan

Particules au niveau de la main non-accroché + son du vent + Vibrations manette



Sprite du Sac à dos et du drapeau

Le joueur rentre dans le sac à dos

Ecran de Victoire + Son de Victoire

Le personnage tourne assez vite pour se projeter

Le joueur relache l'input d'accroche pour lancer le personnage

Son du personnage «wiii» + Changement de la tête du personnage + particules continuent de suivre les mains du personnage tant qu'il n'est pas entré en collision

## TABLEAU DES SIGNES &amp; FEEDBACKS

## SIGNES

Un obstacle se trouve  
devant le joueur

## ACTION

Le joueur entre en collision

## FEEDBACKS

Son de la collision +  
Changement de la tete du  
personnage + Vibrations  
de la manette + son de cri  
du personnage

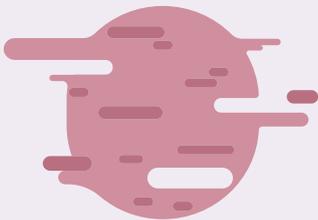


La jauge de colle tombe à  
0 ou le timer est à 0

Le personnage tombe et  
«meurt»

Animation de chute + son  
de la collision + écran de  
défaite

Sprite de la zone differente



Le joueur s'accroche sur  
cette zone

Son surface differente +  
particules sur la main cor-  
respondante + animation  
autour de la main accrochée  
+ changement du visage du  
personnage

Début du jeu

Spawn du Personnage

Son du Spawn du  
Personnage

## TABLEAU DES SIGNES &amp; FEEDBACKS

SIGNES	ACTION	FEEDBACKS
Sprites des boutons du menu	Le joueur sélectionne un bouton	Son sélection de bouton + changement Sprite Bouton
Sprite du bouton de menu sélectionner	Le joueur valide sa sélection	Son de validation
Sprite bouton Vibration	Le joueur active les vibrations	Vibrations + son
Sprite bouton musique	Le joueur augmente le son	augmentation de l'opacité d'un sprite (etoile) à chaque augmentation + Son
Sprite Plante verte	le joueur se rapproche	Animation feuille qui tombe



## DIRECTION ARTISTIQUE VISUELLE ET SONORE

# INSPIRATIONS GÉNÉRALES ET MOODBOARDS

L'Univers du jeu est entièrement basé sur la chambre de Charlie, jeune enfant de 7ans et de son jouet préféré : Gugus, un stickyman. Le joueur est projeté dans la peau du jouet et à son échelle. Ainsi, il évolue entre cadres, posters et étagères murales.

The Stickyman n'est donc pas un jeu de course traditionnel. Son Univers et son Gameplay font de lui un jeu qui s'éloigne de son genre afin de trouver de l'originalité. La difficulté des controles du jeu faisant partie entière de son identité, l'univers, de la chambre d'enfant, choisit permet donc de dénoter avec le genre du jeu de course et d'ainsi proposer une experience de jeu unique. Une chambre d'enfant est représentée comme calme, douce et inoffensive. C'est un endroit ou un enfant peut se réfugier et se sentir en sécurité.

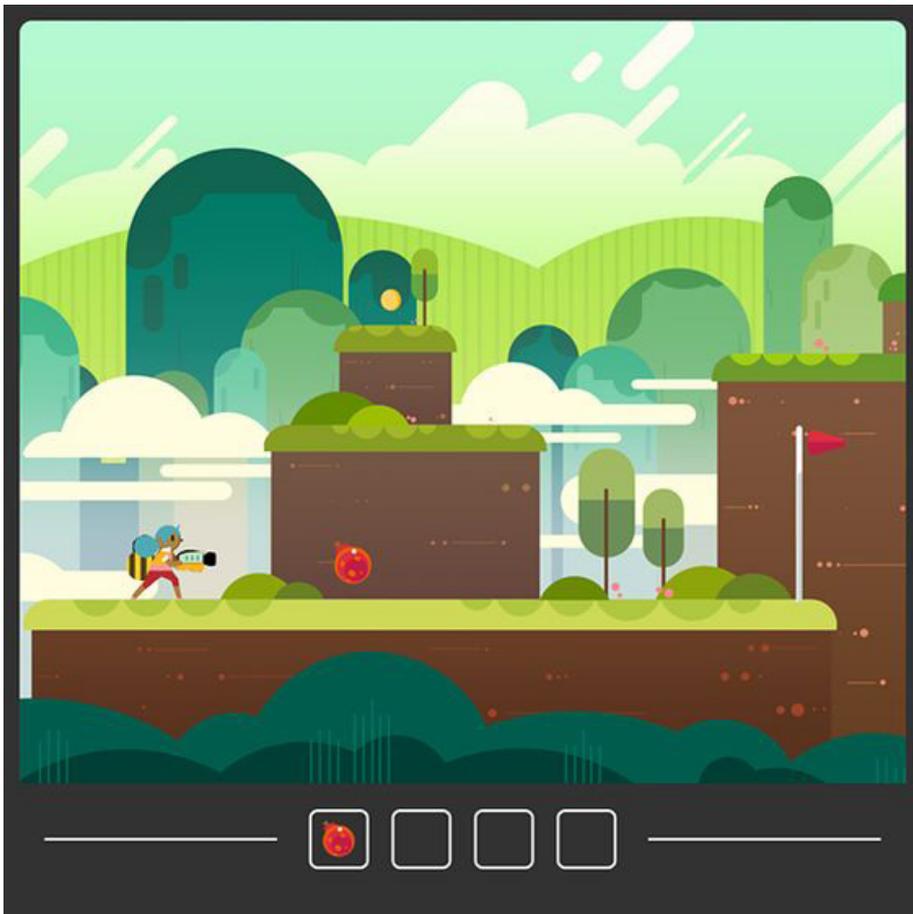
En faisant des recherches et en prenant des exemples de chambre d'enfants trouvées sur internet (des années 2000 ou 2010), nous avons conclu que la chambre aurait deux principales caractéristiques : elle aurait des formes très arrondies pour montrer le côté amical mais aussi innocent et aurait des couleurs très douces et donc assez peu saturées.

Etant donné qu'il fallait privilégier le côté joyeux de notre jeu, nous avons, par conséquent, choisi une palette de couleurs modérément saturées pour ne pas rendre la chambre trop fade et de donner au joueur une experience de jeu amusante et fun.

Ces recherches nous ont permis de trouver quelles couleurs étaient répandues mais aussi quels meubles étaient fréquents à cette période.

Ainsi, en introduisant, dans l'univers du jeu, des jouets, des objets et des meubles que les joueurs auraient pu posséder dans leur jeunesse, nous avons pu développer un point très important pour nous : le facteur de la nostalgie.

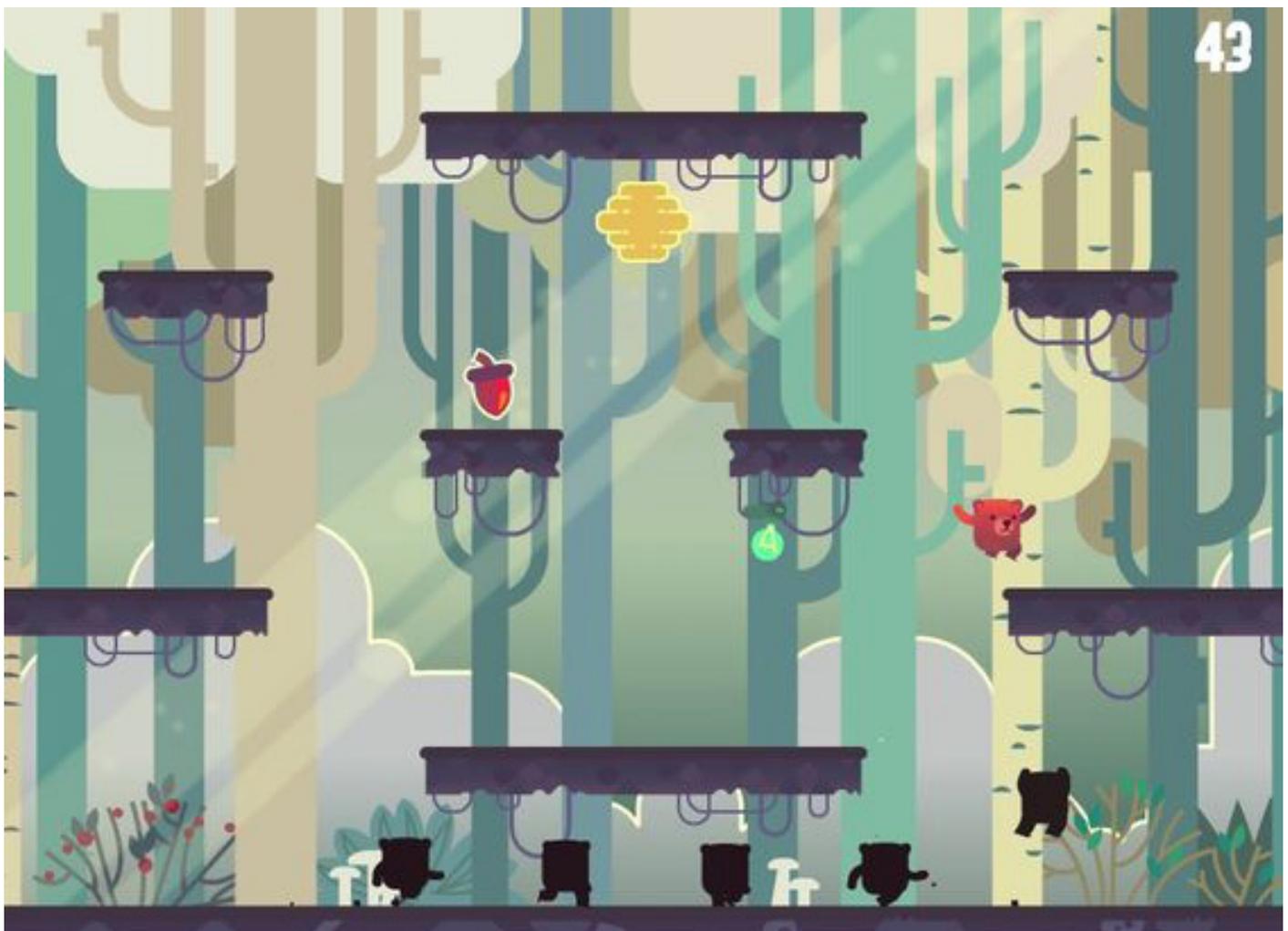




VICTORIA JOH

Nous nous sommes demandé comment rendre le jeu enfantin et absurde : En cherchant des jeux avec ce genre de thème, nous avons trouvé ces différentes interfaces qui ont permis de définir les formes qui seront donc utilisées dans notre DA.

Le point commun entre tous ces jeux était les formes très arrondies des décors et des personnages les rendant ridicules et attachants. Nous nous sommes donc inspirés de ces caracteres afin de définir le style de notre direction artistique, soit ronde et “bubbly”.



THE CASE OF SCARY SHADOWS, MILICA ANDELKOVIC



2D PLATFORMER GAME, MARK RISE

LES ADJECTIFS QUALIFIANTS NOTRE  
DIRECTION ARTISTIQUE SONT :

- ABSURDE
- MIGNON
- FRIENDLY
- INNOCENT
- ENFANTIN

# CONTEXTE ET DÉCORS



CHARACTER IN THE SPACE, MARK RISE

En faisant des recherches plus approfondies sur ce style, nous avons trouvé des illustrations qui décrivaient et représentaient plutôt bien la Direction Artistique que nous voulions pour notre jeu.

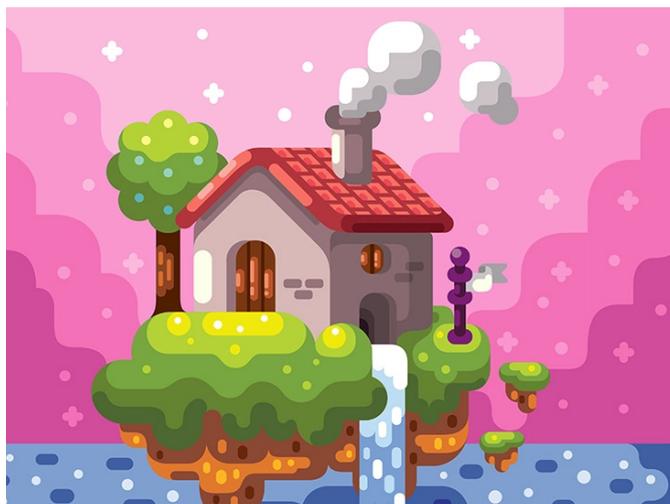
Les illustrations de notre moodboard ont des formes très sobres, mais en grande quantité rendant la composition chargée, donnant du contraste et de la profondeur aux images. Nous voulions faire transparaître ce dynamisme dans notre jeu.



HOW TO BUILD A DYSON SPHERE



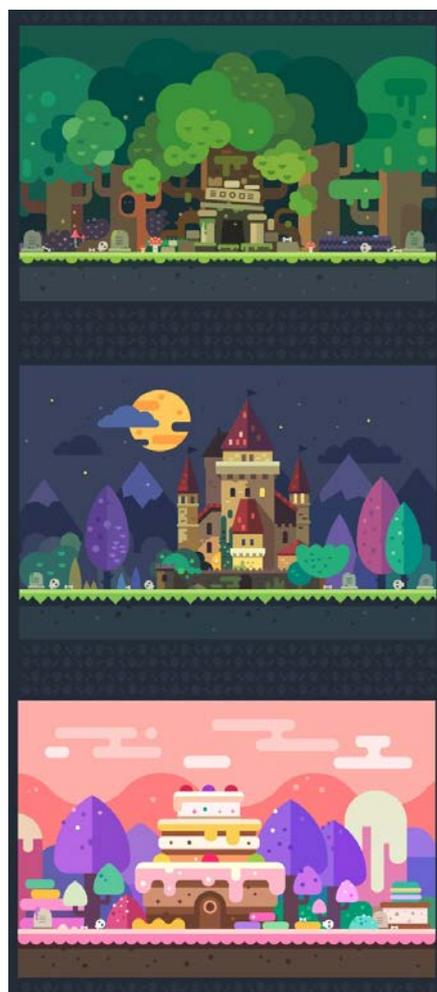
AUTUMN FOREST LANDSCAPE, TASTYVECTOR



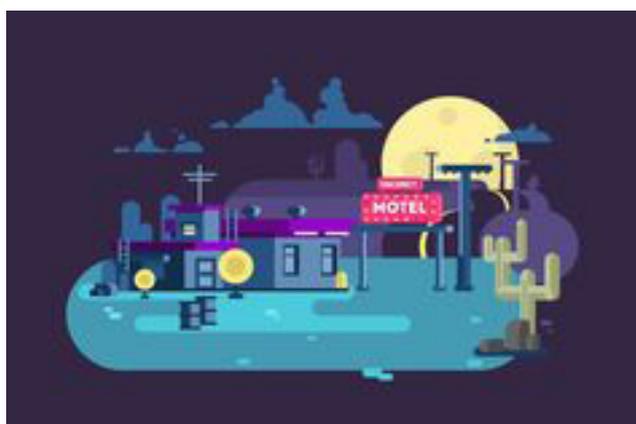
(CORREIOS STAMPS, RAUL AGUIAR



GINGER BOSS AT THE KITCHEN, ALEX KRUGLI



SET OF FANTASTIC BACKGROUNDS,  
SECRET LABSET

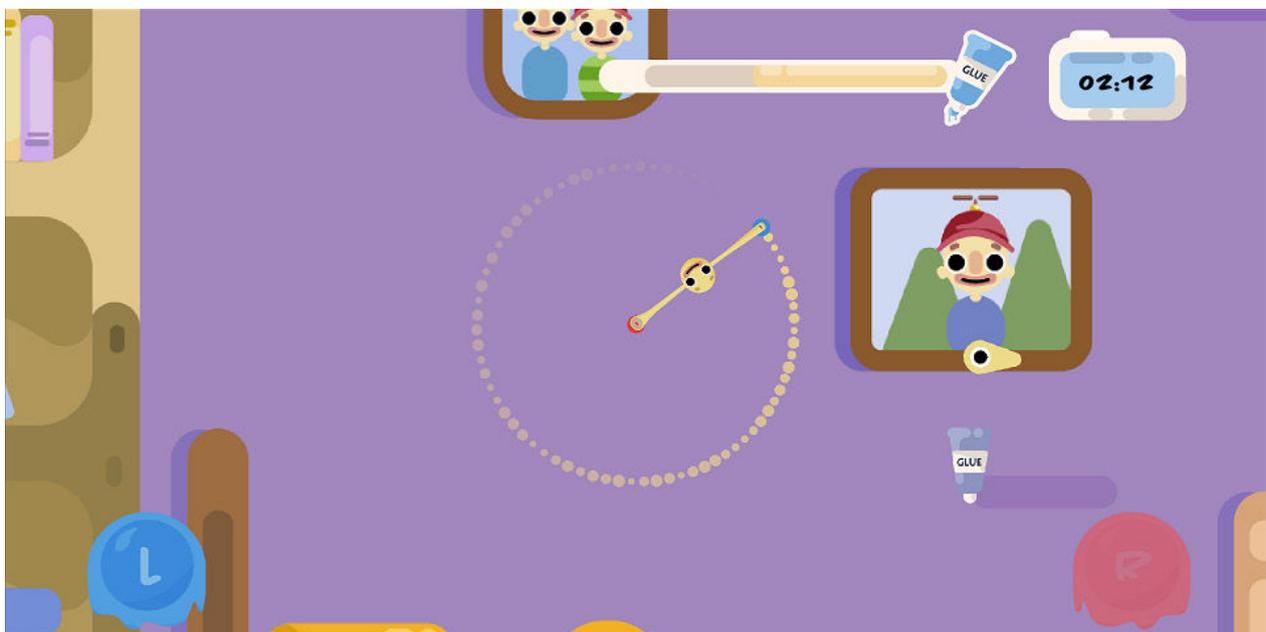


## INTENTIONS

Pour notre jeu, notre objectif était de donner une sensation enfantine et douce au joueur, mais aussi absurde. Sachant que les contrôles sont censés être difficiles, cela rend les mouvements du personnage ridicules. Ainsi, nous voulions accentuer ce côté absurde notamment avec la DA. Nous avons décidé de donner aux différents ingrédients des formes très arrondies comme vu dans les premier moodboard. Cela a notamment permis d'accentuer l'absurdité du jeu et son côté amusant. Mais nous avons voulu aussi refléter la personnalité de l'enfant à travers sa chambre. Nous avons donc fait des recherches sur des chambres d'enfants dans les années 2000 et 2010. Par conséquent, la DA est bubbly, pleine d'énergie, mais délicate tel le propriétaire de la chambre.

## CHOIX DE FORMAT À L'ÉCRAN

Nous avons décidé de prendre un format paysage, puisque en effet, c'était le seul format qui allait avec notre concept de jeu. Ce format reprend la forme d'un mur, mais aussi la direction de déplacement permettant de voir où le joueur peut aller. Si l'écran avait été vertical, cela aurait engendré un inconfort pendant la partie puisque la largeur d'un écran verticale est trop fine pour pouvoir savoir où le joueur doit aller.



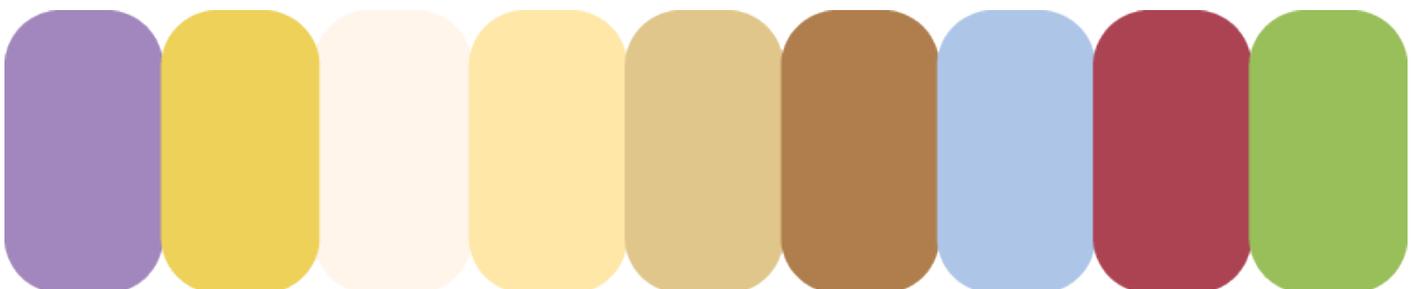
## COULEURS

Les couleurs ont été choisies méticuleusement pour donner une sensation de douceur, mais toujours avec un côté dynamique (On ne veut pas s'endormir !). Avec les recherches faites sur les chambres d'enfants nous avons donc choisi une palette de couleur inspirée de ses chambres, mais qui reflétait la personnalité de l'enfant vivant dans cette chambre. Nous retrouvons donc énormément de couleurs chaudes et accueillantes.

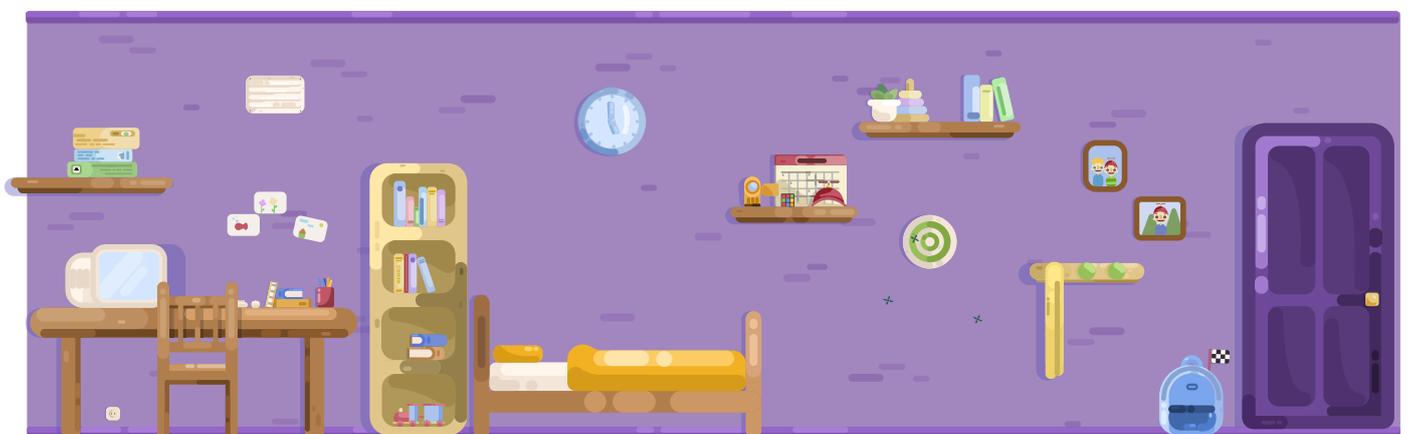
L'univers est donc avec des couleurs peu agressives et agréables à regarder sans qu'elle ne soit trop pastel qui rappelle trop les chambres de nourrissons.

La couleur du mur, qui est donc l'un des éléments principaux du jeu, est violet puisque c'est la couleur complémentaire du jaune, soit du personnage, mais est aussi la couleur du genre neutre pour éviter.

Nous avons voulu donner une sensation de protection à l'environnement comme dans une chambre d'enfant tout en faisant transparaître la personnalité de l'enfant par le style des meubles, leur profondeur ou encore dynamisme.



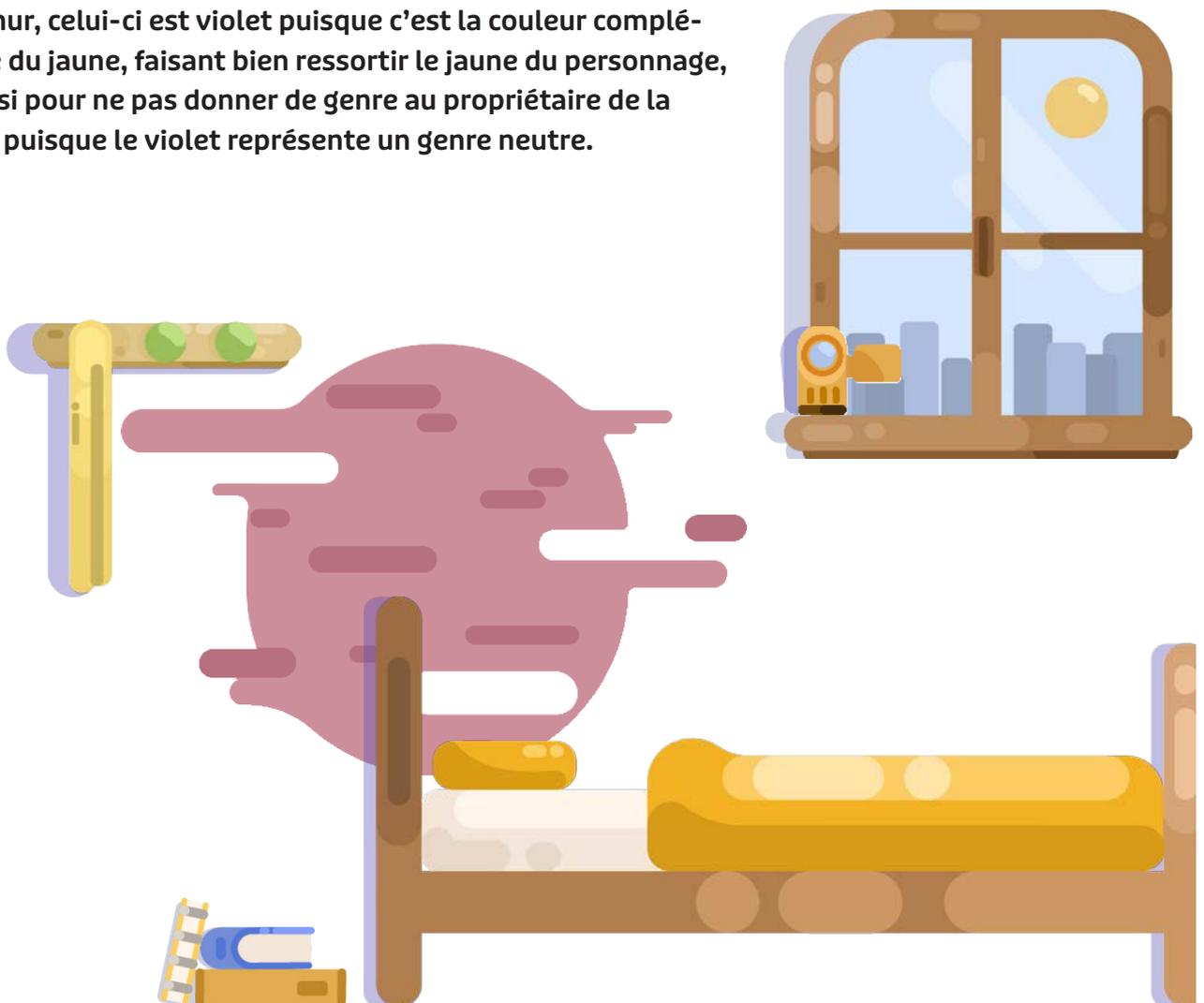
#A187BD #EDD159 #FFF5EA #FFE7A8 #E0C68A #B07E4D #ADC6E8 #AB4352 #98BF5A



## ESSAIS GRAPHIQUES

Nous avons au début essayé de nous détacher des inspirations, mais on trouvait que les éléments ne représentaient pas notre DA. Ainsi, nous avons commencé à vraiment utiliser les formes rondes et à jouer avec les différentes couleurs pour donner de la profondeur et une identité aux meubles. En regardant des inspirations de chambre d'enfants, nous nous sommes rendu compte de la quantité d'éléments colorés que ceux-ci avaient. En effet, nous ne voulions pas avoir trop de couleur saturé et de partout pour éviter de distraire le joueur. Ainsi, nous avons essayé de donner aux différents éléments des couleurs plutôt douces pour donner un côté enfants, mais aussi pour rappeler le côté « jeu ». Nous avons fait attention à ne pas utiliser des couleurs trop pastel pour éviter de donner une impression de chambre de nourrisson, car les couleurs pastel sont souvent associées aux bébés. On retrouve des couleurs tel que le vert ou du orange sur des meubles pour les rendre joyeux, vivants, contrastés, mais surtout enfantins. Ainsi, nous avons essayé de transmettre dans les visuels de la chambre la personnalité de l'enfant à qui elle appartient que ce soit dans les formes ou les couleurs.

Pour le mur, celui-ci est violet puisque c'est la couleur complémentaire du jaune, faisant bien ressortir le jaune du personnage, mais aussi pour ne pas donner de genre au propriétaire de la chambre puisque le violet représente un genre neutre.



# ENTITÉS ET PERSONNAGES

## RÉFÉRENCES

Pour le personnage, nous nous sommes inspirés de deux jeux de course en 2D. Le premier se nomme Bloop go, les personnages sont attachants et sobres. Le 2eme est un personnage du jeu Heave Ho. Heave Ho reprend également les mêmes formes : des formes arrondies avec juste des yeux et une bouche. Notre personnage reprend donc les mêmes formes et les mêmes éléments du visage.



## INTENTIONS

Le but était de rendre notre personnage attachant, mais aussi un peu absurde pour qu'il corresponde bien à son comportement dans le jeu soit un peu chaotique. Nous lui avons donc donné une forme arrondie qui lui donne un côté très friendly puisque dans la psychologie des formes, le rond représente quelque chose d'amical. Ainsi, celui-ci est complètement arrondi, que ce soient les yeux, la bouche, les dents, les sourcils ou les bras pour donner encore une fois ce côté friendly et inoffensif.

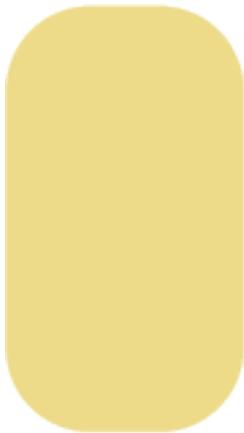
Nous avons voulu refléter son comportement dans son visuel.



## COULEURS

Nous avons décidé de rendre le personnage jaune. Si nous nous penchons dans la psychologie des couleurs, et plus précisément dans celle de la couleur jaune, on apprend que le jaune représente la jeunesse, la joie, l'innocence et l'optimisme. Cela correspond parfaitement au concept du jouet d'un enfant. Nous souhaitons garder cet esprit énergique et joyeux jusque dans les couleurs afin de rappeler aux joueurs nos intentions principales qui sont d'offrir une expérience de jeu amusante et agréable.

## NUANCIER



#EDDB89

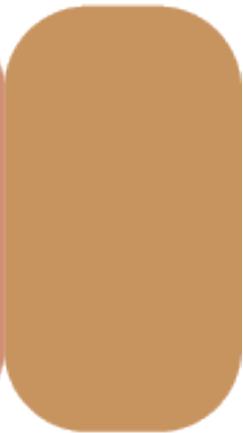
#FFFFFF



#000000



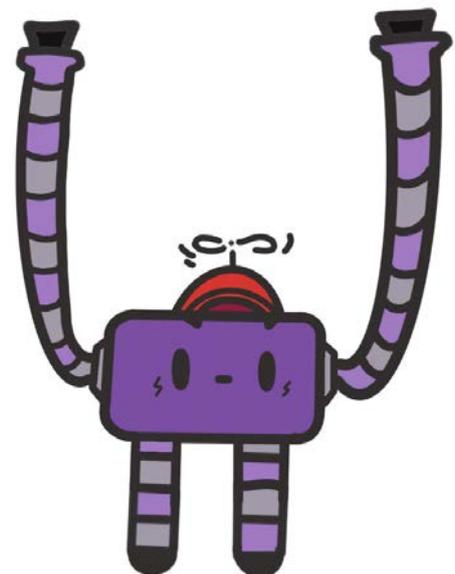
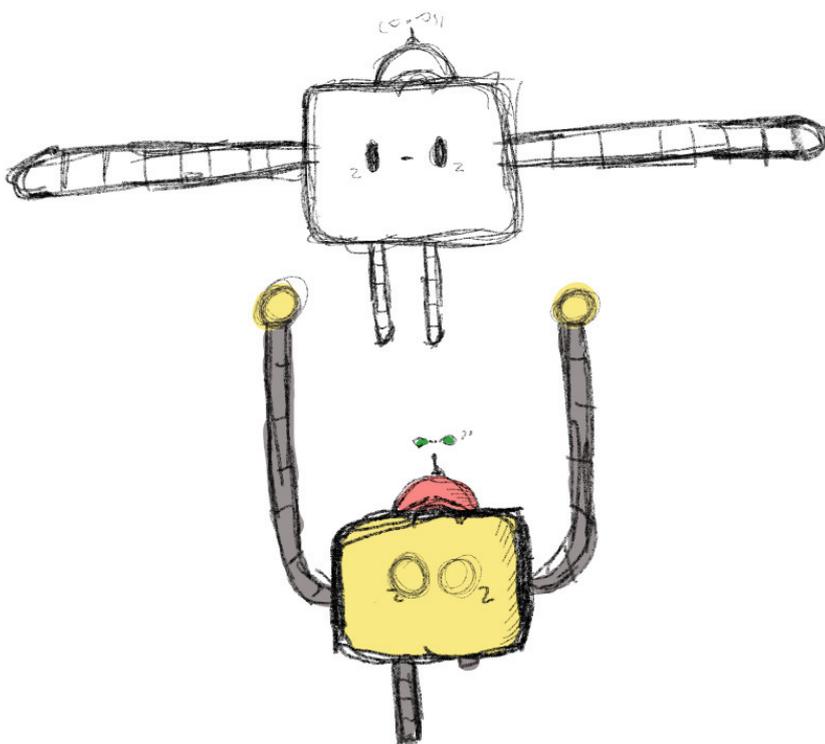
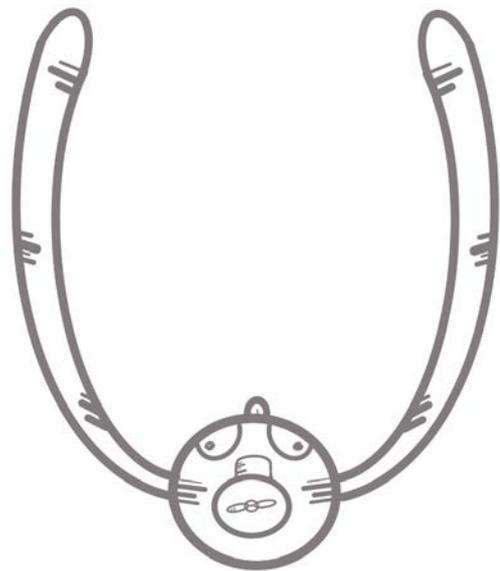
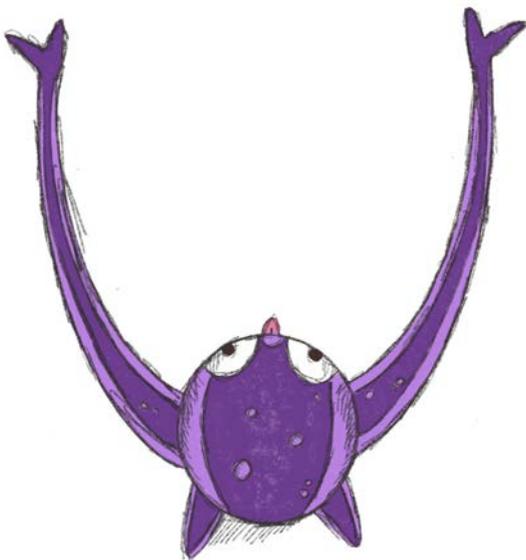
#D38D76



#C7935F

## ESSAIS GRAPHIQUES

Lors des premières itérations nous nous sommes rendu compte que donner une forme arrondie à notre player était le meilleur moyen pour communiquer nos intentions. Dans la psychologie des formes, un personnage rond est vu comme sympathique, gentil, sans danger. On peut voir que nous avons essayé de transmettre cette idée dès le début des itérations. C'est exactement comme ça que nous voulions que le personnage soit vu, ainsi celui-ci est très arrondi que ce soit dans ses bras, yeux, sourcils, dents ou bouche pour lui donner un air inoffensif et gentil. Nous avons aussi fait en sorte d'accentuer la taille de ses bras pour mettre en avant la mécanique principale.





Comme nous pouvons le voir dans cette itération nous avons essayé de lui donner des accessoires pour accentuer sa personnalité comme avec le chapeau, cependant nous n'avons pas gardé cette idée puisque le joueur aurait pu penser avec les hélices du de la casquette que celui-ci pouvait voler.

## VERSION FINALE



Dans cette version finale, nous avons changé l'angle du visage par rapport aux premières itérations pour lui donner un côté encore plus friendly, en faisant en sorte que le personnage regarde le joueur pour qu'il se sente concerné. Cela crée plus de complicité et le rend très attachant. Celui-ci est jaune représentant la jeunesse, l'innocence et la joie, soit parfait pour un petit jouet. Sinon nous avons gardé les idées initiales telles que des formes arrondies (que ce soit les dents, sourcils, yeux ou bouche) et de long bras.



# ANIMATION

## INTENTIONS

Nous voulions rendre le monde dans lequel se déplace le joueur stressant, mais aussi très vivant, c'est pour cela que nous retrouvons une chambre dynamique par ses couleurs, mais aussi par les différentes animations qu'elle cache. Nous avons essayé de mettre beaucoup d'animation dans le décor pour vraiment accentuer le côté stressant et oppressant du monde autour avec des bruits et du mouvement partout. L'animation agit comme un agent de stress puisqu'ils peuvent déconcentrer le joueur, mais peuvent aussi être vus comme des reward lorsque le joueur arrive à un niveau particulier de la map. Celles-ci sont plutôt basiques.

De plus, nos animations sont très saccadées, car ce style allait mieux avec les sentiments que nous voulions transmettre au joueur, elles sous-entendent un côté enfantin et maladroit, celles-ci ne sont donc pas des animations très nettes et "smooth".

## CONTRAINTES

Nous avons eu des problèmes avec l'échelle le joueur n'étant pas très gros, les animations ajoutées sur celui-ci ne se voyaient pas nous avons donc choisi de partir sur un changement d'état. Lorsque le personnage rentre en collision avec un objet par exemple, celui-ci a un autre visage (par exemple pour les collisions, il avait deux visages, lorsqu'il est en collision et lorsqu'il ne l'est pas).

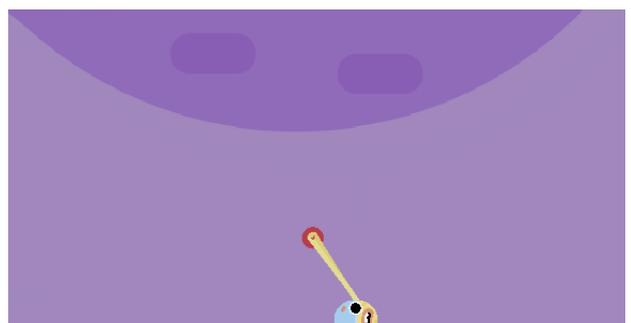
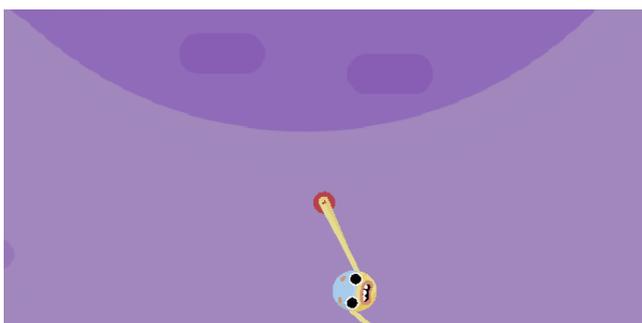
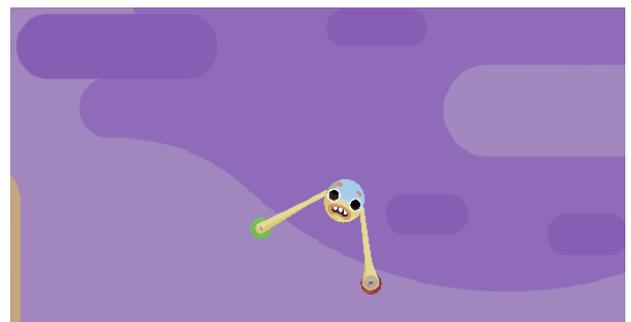
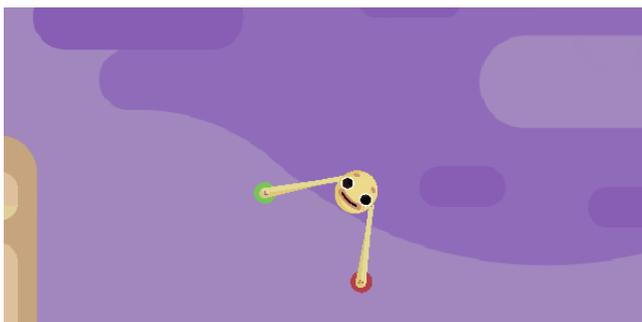
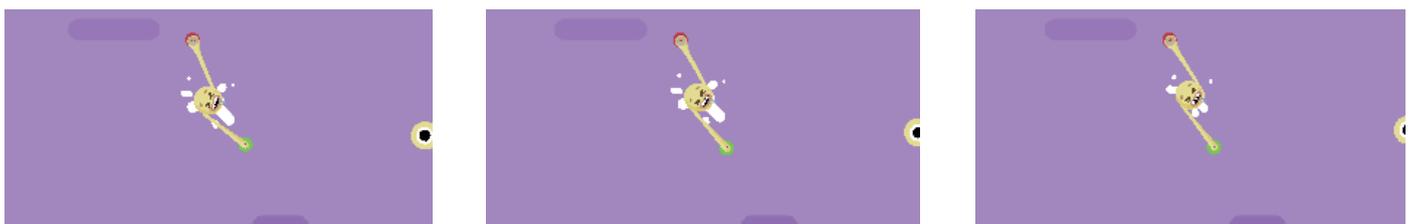
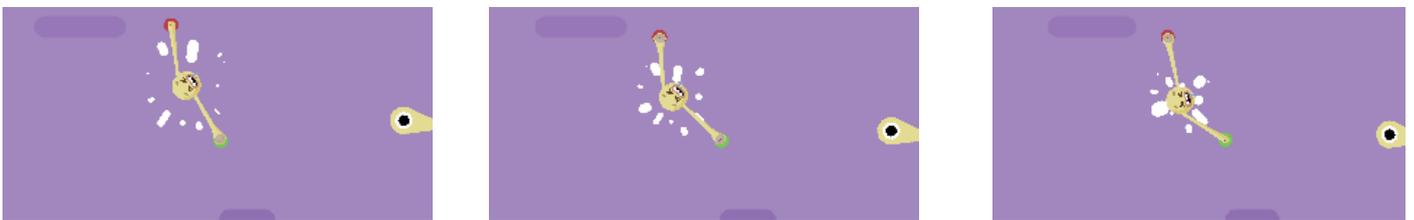
Mais aussi avec le nombre de frames. Lors de l'importation des animations dans le projet Construct, nous nous sommes rendu compte que les animations comprennent beaucoup trop de frames (allant jusqu'à 200). Il a fallu diminuer la taille des animations en les rendant très rapides pour avoir le moins de frame possible.

Nous sommes passés de 200 frames pour une animation à 30.



## ASPECTS TECHNIQUES D'ITÉRATION

Pour faire les animations, nous avons utilisé After effect. Ce logiciel nous a permis de donner un résultat propre aux animations. Il a fallu plusieurs essais pour réussir à faire l'animation la plus complexe du jeu soit la prise de colle. Pour la faire, il a fallu créer sur Illustrator les sprites de l'animation. Puis les mettre chacun dans un calque différent avant de le mettre sur after effect dans lequel on pourra modifier chaque calque que ce soit leur échelle, leur position, rotation...



# HUD

## INTENTIONS

Nous voulions garder la même DA dans le HUD pour que le tout soit homogène. Mais le but était que le tout soit le plus épuré possible avec le moins d'information possible pour avoir une visibilité sur la chambre. Nous avons donc en tous 3 éléments : une jauge de colle, un chronomètre et une "goutte" ( icon de point de localisation) permettant au joueur de déterminer la zone d'arrivée. Nous nous sommes inspiré des mêmes images que le décor pour créer l'HUD. En effet, les éléments sont tous très ronds et avec peu de détails.

Voici une image qui nous a permis de créer la jauge de colle:

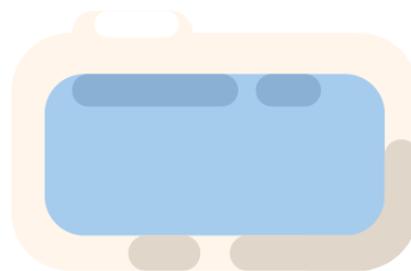
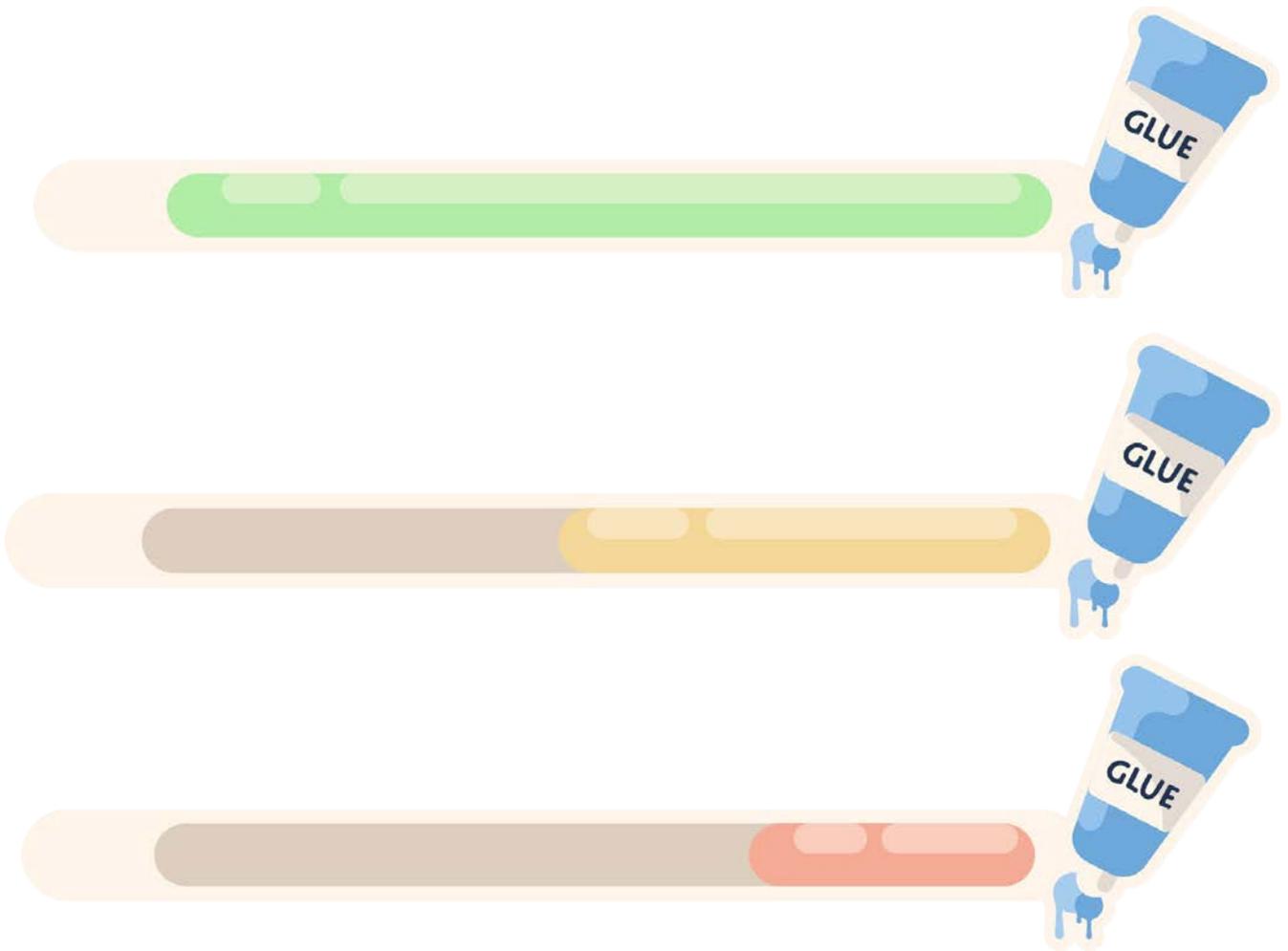
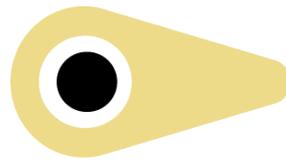


HOW TO BUILD A DYSON SPHERE

Cette illustration nous a permis de déterminer la structure de la jauge avec le petit logo a coté qui permet de montrer à quoi la jauge sert. Nous avons donc à droite de la jauge de colle un pot de colle.

Pour le point de localisation, nous nous sommes inspirés d'icônes que tout le monde a déjà vues, mais nous avons joué avec la forme à l'intérieur pour mettre l'œil du personnage, sous-entendant que l'œil du personnage indique un endroit important où un endroit à atteindre. Nous l'avons aussi mis de la même couleurs pour que le joueur fasse le lien entre cette icône et le personnage.

GAME UI KIT



## COULEURS

Les couleurs ont encore une fois été reprises du décor, mais nous avons tout de même essayé de suivre un code couleur notamment pour la jauge. Lorsque le joueur a beaucoup de colle, la jauge est en vert ce qui donne un sentiment de validité, plus le joueur utilise sa colle plus elle devient rouge ce qui crée un sentiment de panique. Nous avons suivi la même logique pour l'alarme, plus le temps passe plus elle devient rouge et commence à vibrer pour alerter le joueur que celui-ci manque de temps. Les couleurs permettent ainsi non seulement de refléter la personnalité de l'enfant, mais elles permettent aussi de donner des indications visuelles au joueur et dans notre cas, il s'agit d'un manque de temps ou de colle.

## ESSAIS DE COMPOSITION COMMENTÉS

Nous avons mis du temps à trouver une icône à côté de la jauge de colle qui serait parlante pour le joueur et facilement reconnaissable. Nous avons fait plusieurs tests avec notamment des bulles de colle, mais lorsque nous avons fait tester le jeu, les joueurs nous ont majoritairement dit que cette icône n'était pas assez parlante. Nous avons donc choisi de faire un tube de colle basic avec écrit "glue" pour que les joueurs comprennent bien de quoi il s'agit et qu'ils ne le confondent pas avec de la peinture.



## TYPOGRAPHIE

Pour la Typographie, nous avons souhaité utiliser une police *Manuscrite* très épaisse pour simuler l'écriture d'un enfant qui apprend. Nous sommes donc partis sur la Police : *CHANTAL*, une police d'écriture à fort caractère qui est épaisse et très peu droite, donnant ainsi un aspect d'instabilité.

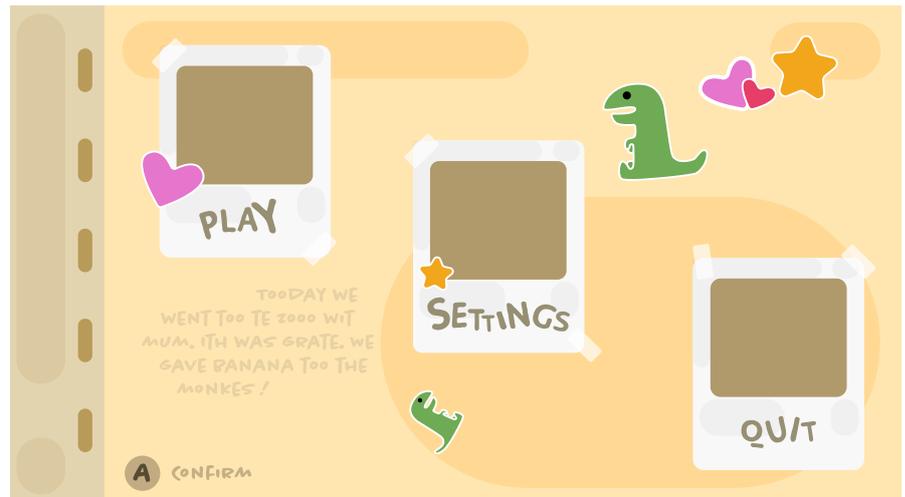


# MENUS

## INTENTIONS

Pour les menus du jeu, Nous avons choisis de reprendre le thème d'un album photo dans lequel Charlie, l'enfant, aurait gribouiller et coller des autocollants.

Nous souhaitons faire un jeu dans lequel les joueur se sentent comme un enfant. Dans lequel l'immersion dans cet univers enfantin et joyeux se faisait dès le lancement du jeu. Le format polaroid des boutons du menu et leur agencement permet ainsi d'amener le joueur dans l'univers du jeu et ce dès la première scène du jeu.



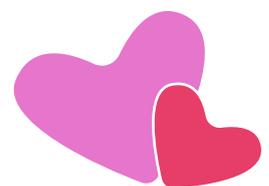
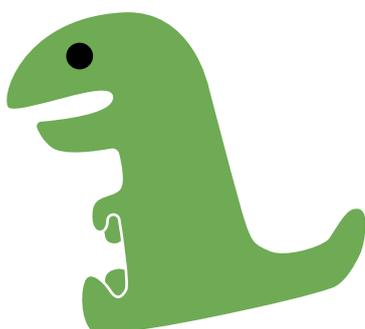
## COULEURS

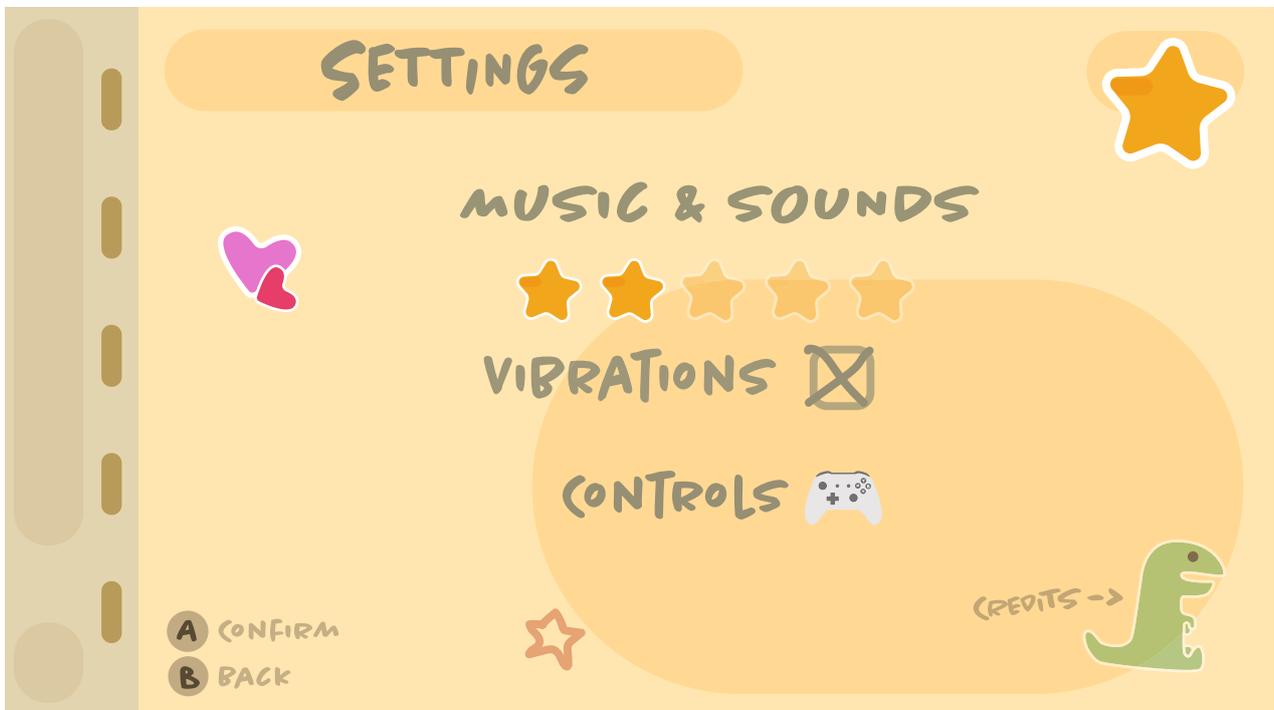
Cet album, tout comme l'HUD du jeu et le character principal, est dans des tons de jaunes qui permettent de bien faire la différence entre lorsque le joueur est en jeu et lorsqu'il se trouve dans les menus.

Afin d'améliorer la lisibilité du menu pour le joueur nous avons choisis de mettre les photos en blanc avec l'image en un marron clair jaunâtre qui devient plus foncé lorsque le joueur sélectionne le bouton. Les textes sont également de la même couleur que l'image de la photo ce qui permet une meilleure lecture.

Enfin, pour ajouter une touche de couleur et rappeler l'enfance et la joie, nous avons ajouté des autocollants aux menus de couleurs plus «flashy» que celles qu'on trouve dans le jeu.

Tout comme le reste de notre direction artistique, les boutons et les décors des menus sont très ronds et sans aucun contours.





# CHARTE SONORE



## INTENTIONS

En terme de Sound Design, nous souhaitons plonger le joueur dans une expérience immersive aidée par des sons rajoutant du réalisme à notre jeu tout en apportant des éléments surprenants et humoristiques. C'est pour cela que l'on voulait inclure des délires vocaux avec quelques références qui nous ont marqués et ont été virales le tout, sans dans l'absurde complet. Cependant nous voulions tout de même garder le joueur en stress afin de garder l'aspect compétitif du jeu de course avec des sons leurs rappelant que le temps du Timer est bientôt passé.

Nous avons souhaité ne pas mettre de musique afin de garder le réalisme d'une chambre d'enfant et de permettre une meilleure immersion du joueur dans cet environnement. Avec tous les feedbacks sonores que nous voulions ajouter, nous ne désirions pas que cela se mélange et devienne une cacophonie insupportable pour le joueur. Nous avons donc pris la décision de rendre le jeu vivant avec les sons de l'environnement plutôt que de mettre une musique.

## RÉFÉRENCES

L'une des plus grandes références en termes de sound design dans notre jeu est Octodad. En effet, celui-ci nous a inspiré pour les bruits du déplacement, c'est-à-dire de ventouse ainsi que l'intervention de la mère pour rappeler l'objectif principal au joueur : Arriver au sac avant que Charlie Parte à l'école.



Notre deuxième référence pour le Sound Design fut Granny Smith, un Runner dont le sound design est plein de petits cris et autres délires vocaux amusants qui nous ont aidés pour les cris de douleur un peu décalés.



Et enfin, pour les cris de joie à la fin d'une toupie, nous avons utilisé comme référence l'animation 'Whee' de Freddy Cristy. Elle met en scène un escargot criant des «oui» très aigus et assez marrant que nous avons choisis de reproduire et d'arranger pour fonctionner avec notre jouet.



# ASSET LIST

Nos sons peuvent se diviser en 3 grandes familles. La première étant les son relatif au personnage, la seconde ceux relatif à l'univers ainsi qu'au lore et la dernière est ceux relatif à l'UI.

## PERSONNAGE

### Sons de douleur :

Nous voulions quelque chose en plus d'un son de collision pour signifier que le player s'est cogné. Avec la référence de Granny Smith, nous nous sommes enregistrés en exprimant ce qui nous semblait être la voix de notre jouet c'est-à-dire aiguë et mignonne.

### Collision avec le sol :

Le but avec ses sons était de faire en sorte de mettre en son l'effet de la gravité sur la collision entre notre jouet tout en gardant cet effet collant mouillé. On a donc enregistré le son d'un gant lancé sur une assiette en ajoutant le son de celui-ci presser rendant le son plus organique.

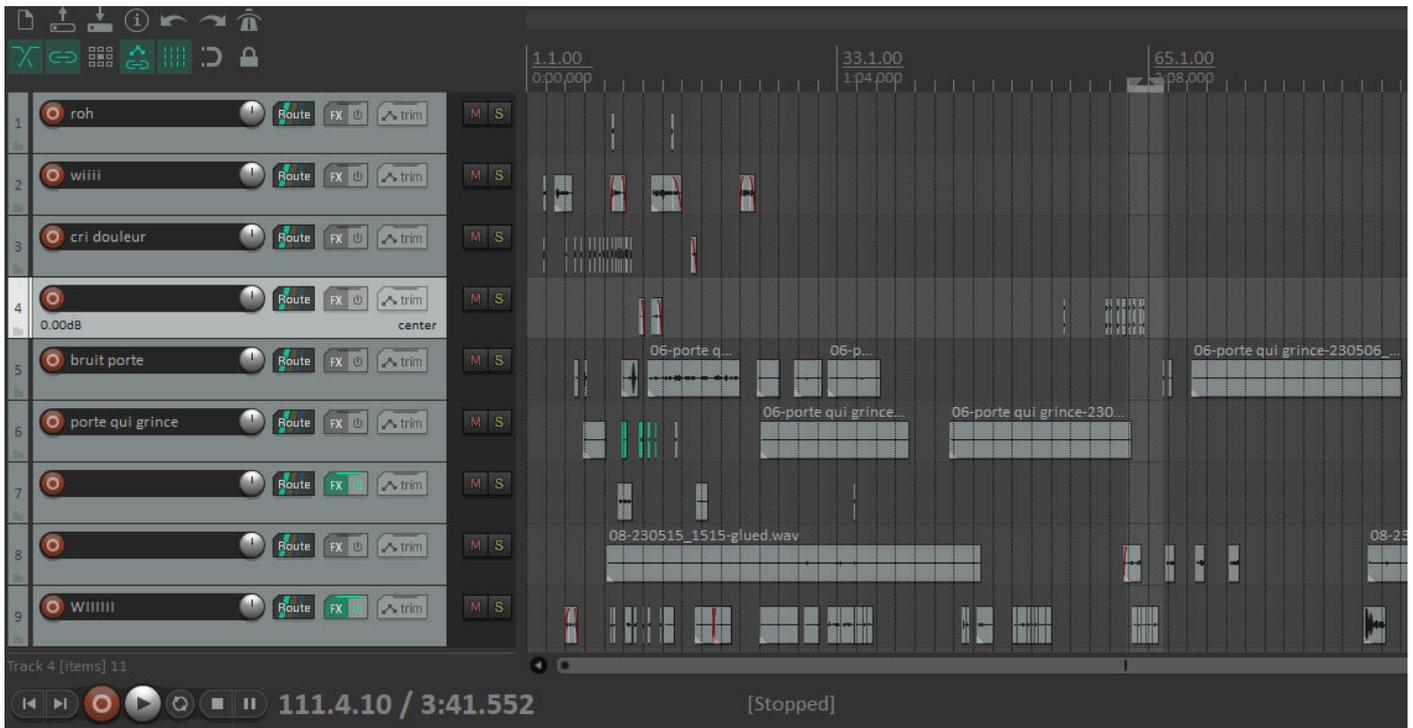
### Collision :

Ce type de son reprend en quelque sorte le concept de la collision avec le sol. Cependant c'est la surface avec laquelle on a enregistré le son du gant qui tombe qui change. Sur la collision c'était sur une assiette hors là la collision devait être plus légère puisque la gravité rentre moins en jeu. Alors, on a lancé le gant sur un cahier et on a à nouveau pressé le gant afin de faire l'effet mouillé.

### Le déplacement et la toupis :

Pour le déplacement on a gardé cet effet mouillé en utilisant toujours la technique du gant. Mais pour les son principal du déplacement nous avons imaginé une sorte de bruit de ventouse(pop) en nous inspirant de jeu Octodad mais faisons pas nous-mêmes à la bouche. Cependant pour la zone rugueuse s'ajoutent les sons d'un tableau en liège que l'on tape légèrement ainsi le son de quelque chose qui passe sur le tableau ceci donne un effet rugueux en plus au déplacement ce qui correspond à la zone.

Quant à la toupie, nous voulions créer du mouvement ainsi qu'une impression de rapidité en lui ajoutant un son de vent. On a alors trouvé le son d'un câble qui fouette l'air comme adéquate pour représenter cette impression. On a ensuite enregistré un son de cri de joie en référence à l'animation Whee' de Freddy Cristy permettant au joueur dans un premier temps d'être surpris et ensuite de prendre du plaisir à utiliser la toupie comme moyen de se déplacer plus vite.



personnage	collision	collision	Petit couinement de douleur	collison avec un obstacle	16 sons jouer aléatoirement a chaque collision	Son pret	Intégré	-20	rentre en collision	
			gant mouillée qui tombe sur une assiette puis écraser	Tomber au sol	12 sons différent mis en aléatoire	Son pret	Intégré	-20	rentre en collision avec le sol	
			gant qui tombe sur un cahier	collision	9 sons mis en aléatoire	Son pret	Intégré	-20	rentre en collision	
	déplacement			collision plantes	collision plantes	3 sons assigner aux plantes lors d'une collision avec elles	Son pret	Intégré	-20	rentre en collision avec la plante
					collision pot a crayon	3 sons mis en aléatoire	Son pret	Intégré	-20	rentre en collision avec le pot a crayon
					Toupis	1 sons augmente avec la vitesse du player	Son pret	Intégré	-20	la vitesse du joueur / de rotation
					Lache toupis	5 sons aléatoire	Son pret	Intégré	-20	lache après la toupis
					Accroche/decroche	5 sons différent jouer aléatoirement	Son pret	Intégré	-20	lorsque le joueur appule sur la gachette
					recupération de colle	1 sons lorsque le collectible est trigger	Son pret	Intégré	-20	lorsque le joueur récupère le collectible

## L'UNIVERS ET LE LORE

L'univers et le lore se divisent en deux parties distinctes. Les sons d'ambiance et les sons du lore dans un premier temps puis les délires vocaux dans un second temps.

### Les sons d'ambiance :

Afin de rajouter du réalisme et de la vie au jeu nous avons rajouté des sons tels que la ventilation, les chantonnements du personnage ainsi que le bruit de l'ordinateur ou encore de l'horloge. Tous ont été enregistrés par nous même. Pour les idle nous avons imaginé notre personnage chanter avec une voix aiguë ainsi qu'une référence a la musique de notre menu dans les sons.

### Le lore :

Nous avons trouvé important le fait de ne jamais entendre l'enfant parler afin que tout le monde puisse s'identifier à celui-ci. Alors, nous avons utilisé la mère pour expliquer le pourquoi on doit aller au plus vite dans le sac. De plus, la mère rajoute une pression au joueur au plus le timer avancé au plus elle parle pour dire de se dépêcher ce qui s'additionne au bruit de pas de Charlie. Pour les sons de défaite et de victoire nous voulions que les deux se ressemblent par rapport à la porte qui grince mais qu'à la fin soit l'enfant est surpris de voir le jouet par terre soit-il ris et continue sa route.

### Les délires vocaux :

Afin de rester dans le drôle et décalé malgré la pression du timer nous voulions que des sons de rot par-ci par-là soient surprenants et inattendus.

Univers	Sons Ambiant (Lore Narratif)	Son	Catégorie	Description	Paramètres	Intégration	Volume	Trigger
		bruit de pas		commence a 1 minute de la fin et sons augment plus la fin du timer se rapproche	Son pret	Intégré	-20	timer a 1 minute
		porte	victoire/défaite	1 de chaque trigger si le joueur atteint la zone de victoire avant la fin du timer ou pas	Son pret	Intégré	-20	atteint la zone a temps ou non
		ventilation	environnement	spatialiser	Son pret	Intégré	-20	a coter de la bouche d'aeration
		chantonnement	idle	3 sons en aléatoire si un seul bras est coller depuis plus de 3 seconde	Son pret	Intégré	-20	3 seconde qu'un bras accrocher
		électricité d'un ordinateur	environnement	1 sons spacialiser trigger lorsque le joueur et dans la zone	Son pret	Intégré	-20	a coter de l'ordinateur
		horloge	environnement	1 sons spacialiser	Son pret	Intégré	-20	etre a coter de l'horloge
		voix de la mère		20 sons trigger a certain moment du timer en aléatoire	Son pret	Intégré	-20	certain temps du timer atteint
	Délire vocaux	rot après collision		2 sons mis en aléatoire de manière a se que ça n'arrive pas a chaque fois	Son pret	Intégré	-20	après la collision
		rot après récupération de la colle		2 sons mis en aléatoire de manière a se que ça n'arrive pas a chaque fois	Son pret	Intégré	-20	après la récupération

## L'UI

Notre intention pour l'UI était quelque chose qui restait enfantin tout en faisant référence au jeu lui-même.

### les boutons :

Pour lorsque l'on appuie sur un bouton comme dit précédemment nous voulions faire référence au jeu et plus précisément au déplacement de notre personne comme si c'était lui qui appuyait sur le bouton. Pour l'entrée nous avons décidé de mettre un "pop" aiguë et pour la sortie un "pop" d'une octave en dessous.

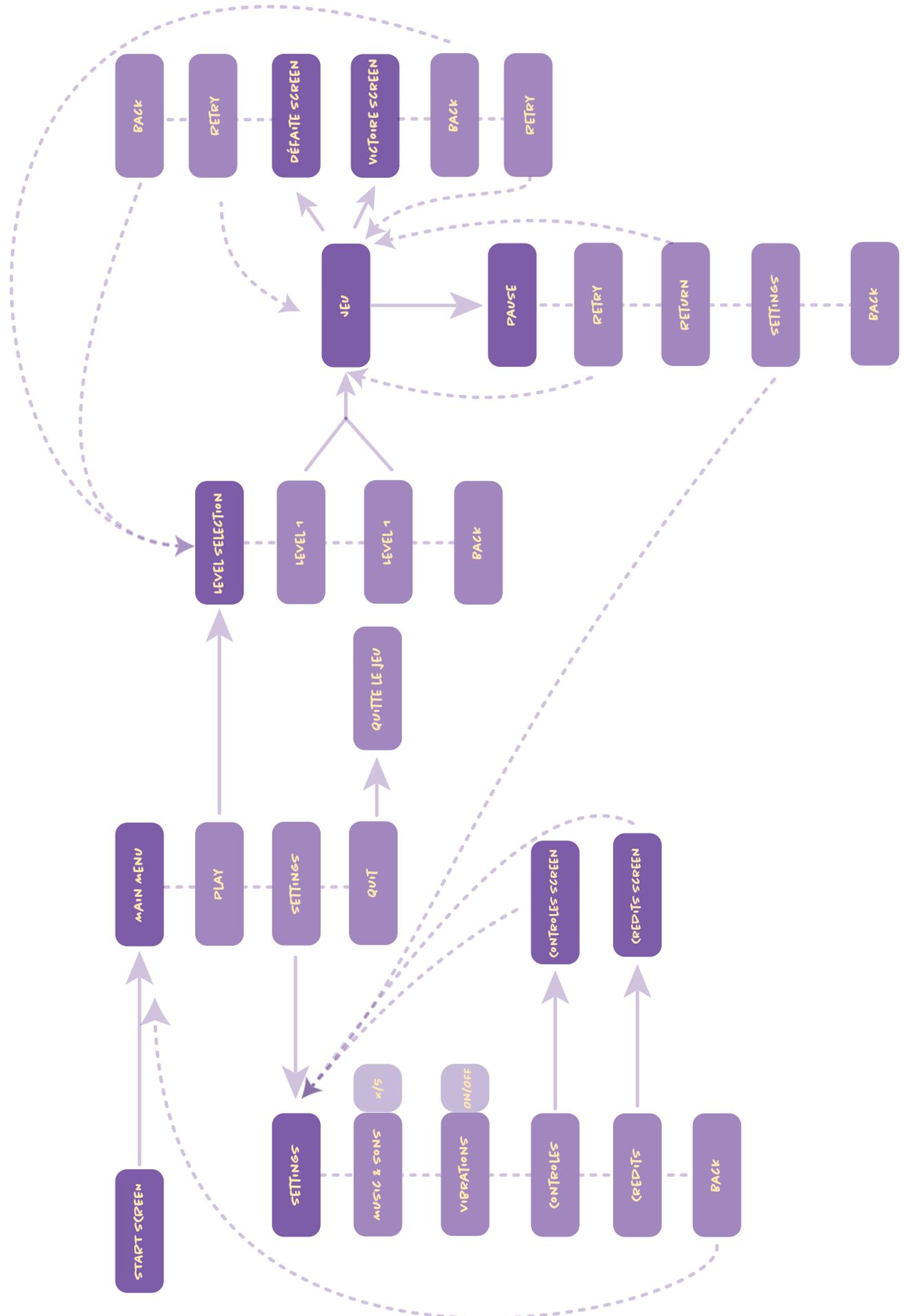
### Respawn :

Ici cela semblait être notre personnage qui se déplace très vite au spawn donc nous avons décidé de mixer un bruit de vent en ajustant le pitch avec notre bruit de déplacement du player.

UI	Boutons de Menu	pop d'entrer	Bouton Activer	5 sons mis en aléatoire	Son pret	Intégré	2D	lorsque le joueur appuie sur le bouton en allant sélectionner le bouton
		pop de sorti	bouton activer retour	5 sons mis en aléatoire	Son pret	Intégré	2D	lorsque le joueur appuie sur B en allant sélectionner le bouton
	Spawn	zooo pop	Le Joueur Spawn	5 sons mis en aléatoire	Son pret	Intégré	2D	lorsque le joueur spawn

# ANNEXES

# FLOWCHART



## QA

## QUESTION : DEVONS NOUS FAVORISER LE CONTRÔLER À UN JOYSTICK OU À DEUX?

1 / 5

NOM DU TESTEUR : NICOLAS DOS SANTOS

TYPE DE JOUEUR : CASUAL

**Compte Rendu :**

(Le Testeur a commencé par la version à 2 Joysticks)

Le testeur est un joueur non-joueur, il a immédiatement été perdu par le contrôle des 2 joysticks et à souhaité passer au test à 1 seul. N'étant pas joueur, la prise en main des commandes et la sensation de jeu étaient plus agréables et simples à assimiler. Le testeur a finalement retenté avec 2 joysticks et après une phase d'adaptation, est parvenu à prendre les contrôles en main.

**Décision Finale du Testeur :**

Préférence pour 1 seul Joystick.

2 / 5

NOM DU TESTEUR : EDWARD BOT

TYPE DE JOUEUR : MIDCORE

**Compte Rendu :**

(Le Testeur a commencé par la version à 1 Joystick)

Le Testeur à pu tester les deux controllers. Il a immédiatement réussi à manipuler le personnage peu importe les controls. Contrôle des deux Joystick trouvés plus pertinent d'un point de vue ergonomique et le fait de pouvoir manipuler des deux bras distinctement plus intéressant d'un niveau Challenge. Le Testeur à eu du mal à jouer avec un seul Joystick après avoir testé la version à deux Joysticks car iel a prit l'habitude là ou lorsqu'il a d'abord joué avec la version à un joystick puis celle à deux, il n'a eu aucun problème à changer.

**Décision Finale du Testeur :**

Préférence pour les 2 Joysticks.

---

**3 / 5****NOM DU TESTEUR : LAURA**

TYPE DE JOUEUR : CASUAL

**Compte Rendu :**

(Le Testeur a commencé par la version à 2 Joysticks)

Bien que plus complexe avec 2 joysticks, la testeuse a pu se familiariser avec les commandes après une phase d'adaptation. La testeuse a trouvé les commandes avec 1 joystick plus simple, plus fluide et plus accessible mais trouve cependant les contrôles à 2 joysticks plus pertinents et plus logiques avec le style de jeu et les 2 bras contrôlés indépendamment.

**Décision Finale du Testeur :**

Préférence pour 1 seul Joystick.

---

**4 / 5****NOM DU TESTEUR : KUU, TESTEUR QA**

TYPE DE JOUEUR : MIDCORE

**Compte Rendu :**

(Le Testeur a commencé par la version à 1 Joystick)

Le testeur trouve le contrôle à 2 joysticks peu maniables au début mais après une dizaine de minutes il a pu avancer dans le niveau sans problème. Le testeur trouve le contrôle à 1 joystick moins intuitif, les 2 bras dépendants d'un même joystick. Il pense aussi qu'un seul joystick n'offre pas un aussi gros panel de mouvement qu'avec les 2 joysticks.

**Décision Finale du Testeur :**

Préférence pour les 2 Joysticks.

5 / 5

**NOM DU TESTEUR : JOEFFREY MAHUET**

TYPE DE JOUEUR : MIDCORE

**Compte Rendu :**

(Le Testeur a commencé par la version à 2 Joysticks)

Le testeur a trouvé le contrôle à 1 joystick très simple et facile à appréhender pour des personnes n'ayant pas l'habitude de ce genre de jeu. Pour les contrôler à 2 joysticks, le testeur les a trouvés intuitif par le fait qu'un joystick contrôle 1 bras, facile à prendre en main pour quelqu'un ayant déjà joué à ce type de jeu et assez rapide à prendre en main pour les autres après une phase d'adaptation. Il a aussi trouvé que cela ajoutait de la difficulté.

**Décision Finale du Testeur :**

Préférence pour les 2 Joysticks.

**Décision Finale de l'équipe :**

Notre objectif étant d'apporter une difficulté aux joueurs grâce à des contrôles de jeu complexes et l'avis général trouvant que le contrôle à 2 joysticks était parfaitement possible après une phase d'adaptation, nous avons décidé d'utiliser les 2 joysticks pour contrôler le personnage.

# REMERCIEMENTS

## NOS TESTEURS QA

LES PROFESSEURS DE L'ICAN QUI NOUS ONT GUIDÉ  
DANS LA CRÉATION DE CE PROJET

IVAN DUBOVIK

FREDDY CRISTY

LES ÉLÈVES DE L'ICAN POUR LEUR SOUTIEN

ET  
NOVA ET PEPITO

# The Sticky Man

OGLE