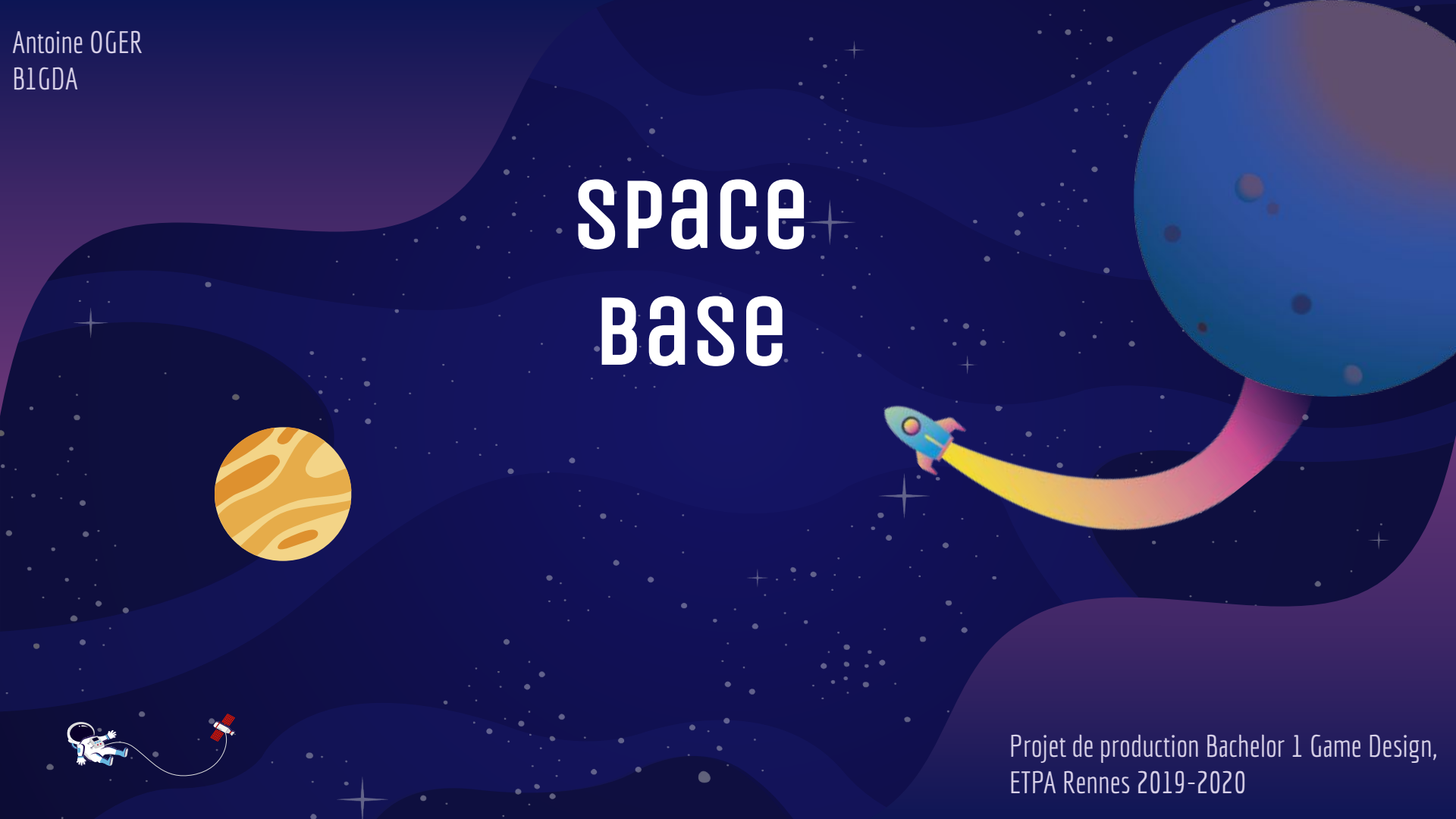


space base



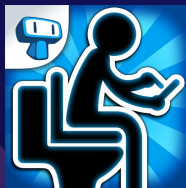
CADRAGE

“ware”



RÉFÉRENCES

HARDEST GAME
EVER 2



TOILET TIME

CONSIGNES



4 semaines



6 micro-Jeux



INNOVATION



CADRAGE

Genre



Party-Game



Puzzles



REFLEXIÓN

Plateforme

- MOBILE



CIBLE



Time-Filler



Adolescents



Contenu de qualité



UEX

expérience utilisateur

contexte

- mission "suicide"
- Mars
- une base
- trouver/créer civilisation
- survie & développement

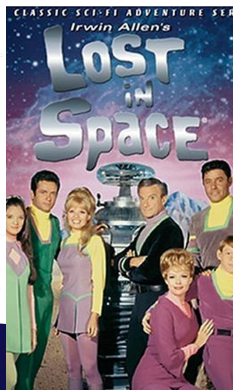


références

seul sur mars



LOST IN SPACE



contraintes

&

POTENTIELS

- COURBE DE FLOW
- UNIVERS DE JEU
- FLUIDITÉ

- Mécaniques
- Modernité /
univers
graphique

UEX

expérience utilisateur



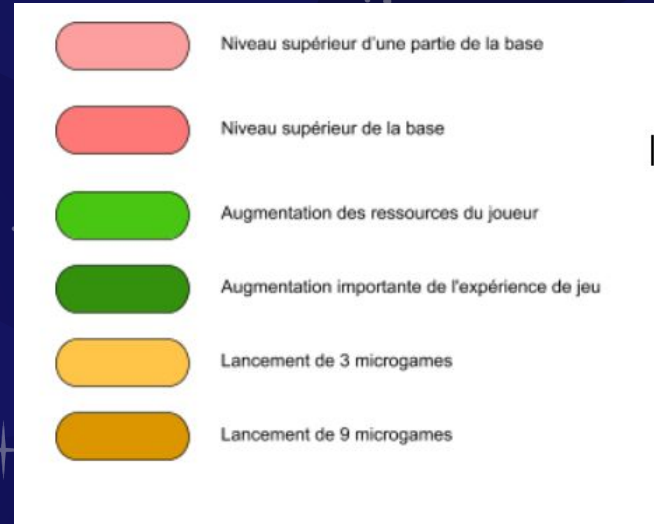
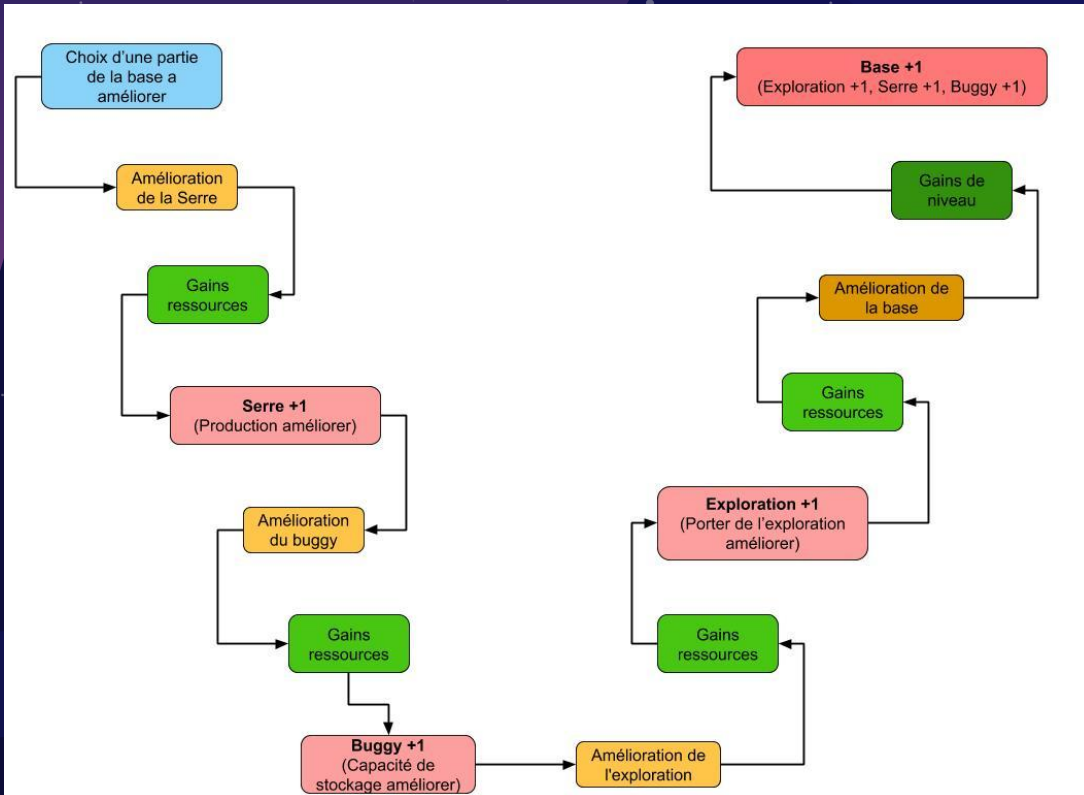
CONCEPT



- Intégrer le joueur dans un environnement
- Créer de l'immersion
- Créer une communauté de joueur
- Mécaniques pensées pour l'addiction
- GAIN D'EXPÉRIENCE CONSTANT



CONCEPT



Références



CONCEPT

CONCEPT

Références



CONCEPT

Références



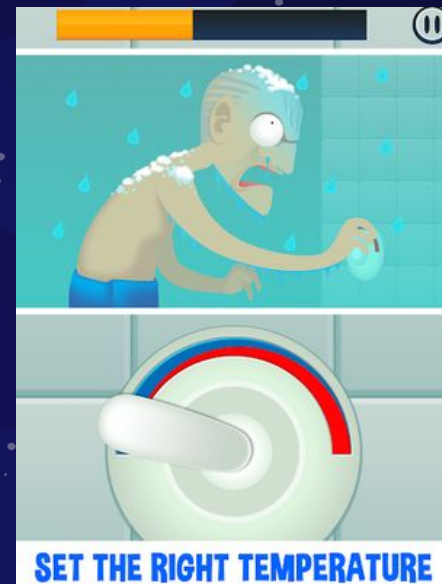
Références

CONCEPT



Références

CONCEPT



3C

controls | character | camera

CONTROLS

SWIPE



TOUCHER



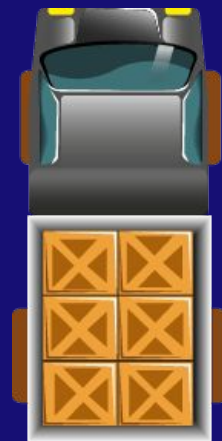
SMASH



3C controls | character | camera

character

-personnage "décoratif"



3C controls | character | camera

camera

- VUE ISOMÉTRIQUE
- DYNAMIQUE & IMMERSIF
- ZONE DE JEU



DIRECTION ARTISTIQUE



RÉFÉRENCE

Astroneer



- UNIVERS SPATIAL



DIRECTION ARTISTIQUE



réfÉRENCE

Astroneer



- UNIVERS SPATIAL
- EXPLORATION



DIRECTION ARTISTIQUE



réfÉRENCE

Astroneer



- UNIVERS SPATIAL
- EXPLORATION
- "MONDES INCONNUS"



DIRECTION ARTISTIQUE

RÉFÉRENCE

STUDIO CODIGAMES



- VECTORIEL



DIRECTION ARTISTIQUE

RÉFÉRENCE

STUDIO CODIGAMES



- VECTORIEL
- LISSE ET ÉPURER



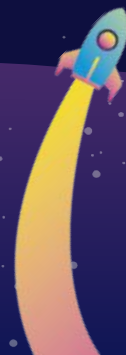
DIRECTION ARTISTIQUE

RÉFÉRENCE

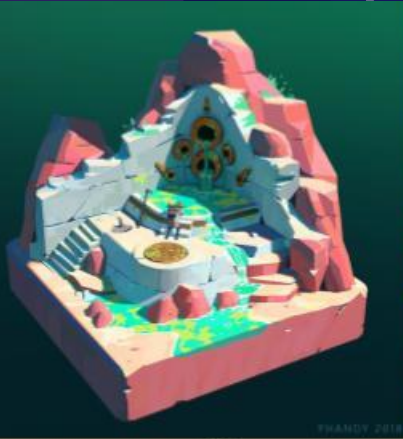
STUDIO CODIGAMES



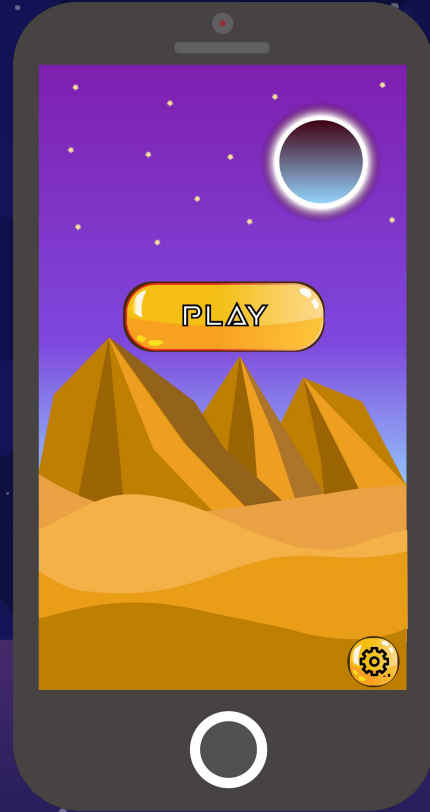
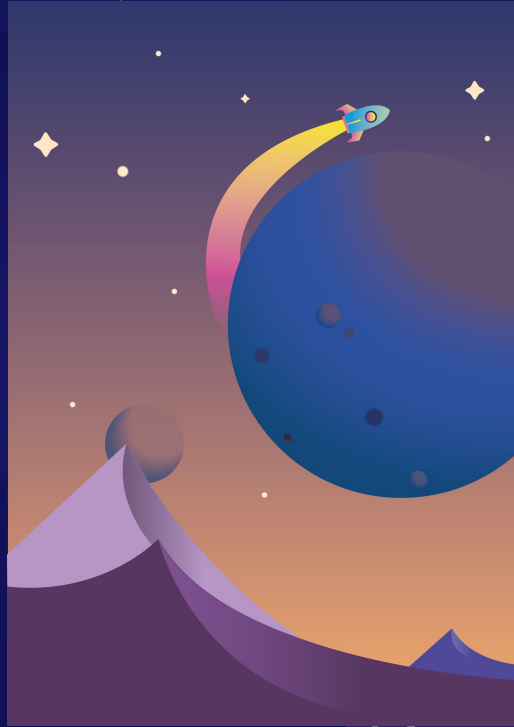
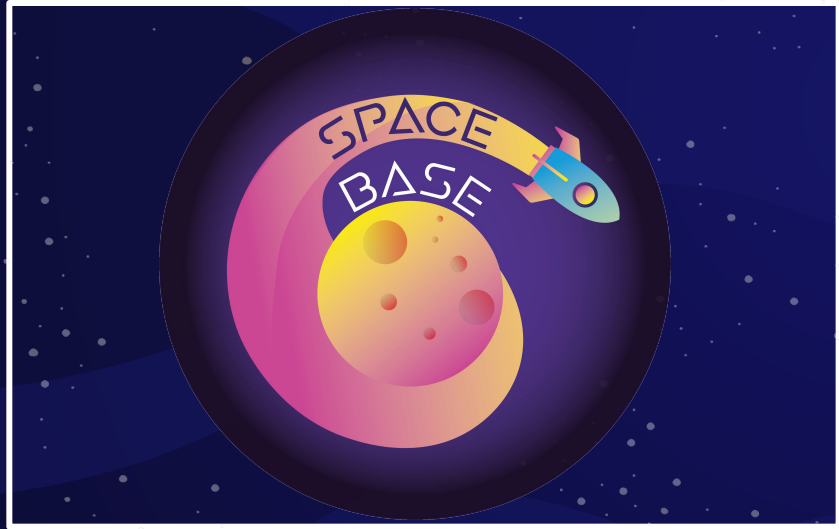
- VECTORIEL
- LISSE ET ÉPURER
- MODERNE



DIRECTION ARTISTIQUE



Direction artistique



POST-MORTEM

PROBLÈMES IDENTIFIÉS

- Score et communauté
- lacitude
- faible narration

SOLUTIONS POTENTIELS

- communauté pour gagner des ressources
- Diversité
- baisse de qualité graphique

LEVEL UP!

