

Space Base

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



Sommaire

Cadrage	3
Analytique	5
Expérience Utilisateur	9
Concept	14
<u>Schéma d'une partie idéale</u>	16
<u>Illustrations et références commentées</u>	17
3C	20
Art	22
<u>MoodBoard</u>	24
<u>Interface</u>	25
Logo	27
<u>Nom : Space Base</u>	28

Cadrage

Il nous a été remis le 18 mai 2020 la consigne de nous intégrer dans une équipe d'un studio de développement mobile assigné à un développement d'une nouvelle production : un jeu de type "Ware" pour mobile. La notion de "Ware" est utilisée pour désigner un ensemble de jeux courts voir très courts et intégrer les uns à la suite des autres pour créer des niveaux. L'intention est de remettre au goût du jour le genre et de se positionner comme modèle de référence grâce à un format flexible s'adaptant à diverses stratégies autant au niveau de sa cible que de son contenu.

Nous avons reçu des directives à respecter de la part de notre direction créative, qui sont d'orienter la production vers un jeu fort en immersion et en incarnation. De plus la direction créative souhaite voir plusieurs propositions avant de lancer la production finale.

Le temps imparti est de quatre semaines, au terme de cette échéance nous devons donc proposer une de ces propositions à la direction créative, pour cela il faudra créer un total de 6 micro-jeux qui vont composer un segment témoin et qui à terme, une fois assemblés, devront pouvoir s'intégrer au sein d'une séquence plus longue. Nous sommes donc contraints à présenter 6 micro-jeux qui représenteront notre vision de l'expérience générale. Les jeux doivent être parfaitement jouables et devront représenter différents gameplay, différentes difficultés. Le studio souhaite principalement orienter la production vers un contenu qualitatif et qui saura attirer la curiosité du public.

Le jeu de type “Ware” se base sur le jeu *WarioWare* de Nintendo, nous sommes donc à la création de ce que l'on pourrait appeler un “Ware-Like”. De ce fait le genre du jeu reste le même que celui de *WarioWare* : un party-game, puzzle et réflexion. Le jeu doit comme énoncé dans les contraintes imposées, être créé pour un format mobile uniquement, cela va donc de soit avec le type de persona cible. Le studio décide de viser un persona type adolescent européen/occidental, avec un profil de “Time-Filler” enthousiaste. Ce genre de profil préfère combler les moments de vide en dehors des sessions de jeux longs ou intenses.

La création du projet va se faire sous Javascript avec la bibliothèque Phaser3. Tout le travail artistique sera fait sous la suite Adobe (Photoshop, Illustrator).

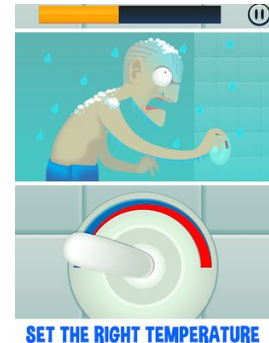
Analytique

Le genre “Ware” est un genre de jeux essentiellement utilisés pour les applications mobiles. En effet après avoir creusé un peu dans ce qu’était le genre “ware”, on y retrouve beaucoup de jeux très connus comme :

“Toilet time” & ”Hardest game ever 2”



Un jeu mobile sortie le 01/10/2014 sur Android et IOS, à ce jour il cumule plus de 10 millions de téléchargements. Avant WarioWare-Gold il fait déjà partie intégrante du genre “ware” qui sera défini plus tard. Pour l’instant et sur les plateformes mobile il sera défini comme un jeu de stratégie. On y retrouve beaucoup de



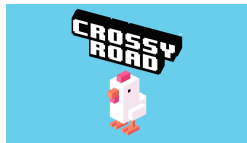
similitudes avec WarioWare, une suite de micros games très faciles à comprendre et avec des inputs très simples pour chaque jeu. On retrouve aussi “Hardest game ever 2” qui reprend presque toutes les mécaniques et l'expérience utilisateur du jeu “Toilet time”.



On retrouve donc dans ces exemples 2 des micros games de moins de 10 secondes les plus connus sur mobile. L'expérience de jeu de ces micros games se définit de la façon suivante : Le but de ces jeux est d’aller le plus loin dans les niveaux tout en prenant en compte le facteur du temps qui oblige le joueur à utiliser ses réflexes et sa rapidité à exécuter des actions simples et différentes en un minimum de temps. Le risque ici est qu’au fur et à mesure que le joueur avance il se sente oppressé par le temps et prenne une mauvaise décision trop rapidement ce qui lui ferait perdre la partie.

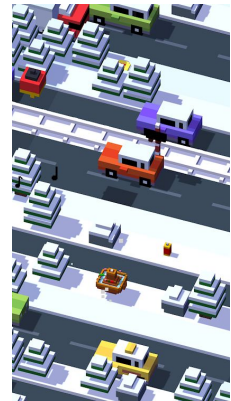
Source :
play.google.com

Cependant le genre “ware” a su élargir sa portée au fil du temps pour ne pas rester dans les micros games. L’apparition de jeux dont les mécaniques sont simples et rapides à exécuter et à comprendre. Mais où la limite de temps n’est pas un élément clé, en effet les minis games sont l’élargissement des micros games de WarioWare. Certains micros games très connus ont réussi à faire leurs succès et leurs fortunes là



dessus :

Sorti en 2014, Crossy Road est l’un des nombreux jeux à avoir réussi à populariser les minis games sur mobile. Avec plus de 100 millions de téléchargements ([source : google play store](#)), ce mini jeu dont le but est simplement de faire avancer un animal le plus loin possible à travers les autoroutes en évitant les voitures, fait parti des jeux où la limite de temps n’est pas une contrainte prise en compte même si le joueur doit bouger dans le jeu. Cela pour donner de la dynamique au jeu et obliger le joueur à jouer pendant la partie.



Pour le deuxième exemple, le jeu Temple Run me semblait une référence incontournable en terme de mini game. Il a été l’un des gros succès des minis games sur mobile durant des années, sorti en 2011 sur IOS et en 2012 sur Android, il a été l’un des plus gros succès durant cette année avec plus d’un milliard de téléchargements en tout sur 8 ans ([source : Wikipedia](#)). On notera aussi que son succès a fait de ce jeu une référence pour le genre “runner” du jeu vidéo.



L’expérience de ces jeux est simplement d’aller le plus loin dans le jeu et/ou de rester en vie le plus longtemps possible en incarnant un personnage. Pour cela le joueur devra déplacer son personnage de gauche à droite ou vers l’avant tout en prenant en compte les différents obstacles sur son chemin, pour les éviter il devra faire

preuve de bons réflexes. J'ai choisi ces exemples car ils démontrent très explicitement ce qu'est le mini game adapté à un jeu tout entier, ainsi il est plus facile de cerner ce qu'est un mini game.

Les minis games se sont donc inclus dans le genre "ware" mais ils ne constituent pas toujours un jeu entier comme expliqué auparavant un jeu entier a eu même, ils faisaient partis d'un jeux et étaient comme une transition ou un moyen d'obtenir quelque chose de plus gros dans le jeu. On retrouve ce système de minis game dans énormément de jeux aujourd'hui et principalement dans les jeux narratifs où il n'y a pas de mode en ligne. Cela permet de donner une dynamique supplémentaire au jeu tout en ajoutant une mécanique.

Bioshock est un jeu développé par Irrational Games, sorti

en 2007 il compte aujourd'hui 3 opus dont le dernier Bioshock Infinite. Le premier opus illustre typiquement le principe d'incorporation des minis games dans les jeux. Comme le montre l'image à droite ce

principe de mini jeu de moins de 5 minutes permet dans le cadre du jeu

de pouvoir acquérir des armes, munitions, vies, sans avoir à les acheter

au préalable. C'est un autre moyen pour le joueur d'avoir certains bonus dans le jeu car

ces jeux sont entièrement optionnels, ils apportent seulement une facilité dans la suite

du jeu au joueur. Dans cet exemple le joueur doit trouver les bons tuyaux et les

déplacer pour les mettre bout à bout afin de créer un chemin pour amener le liquide

d'un bout à l'autre de l'écran de jeu. La rapidité et l'observation sont des éléments

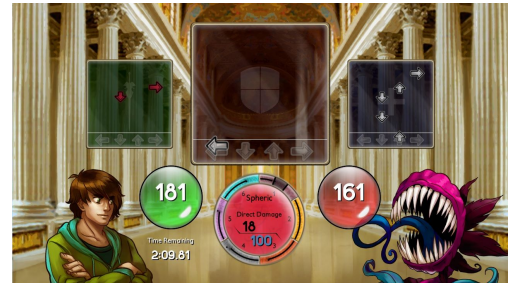
essentiels pour la réussite de ce mini game. Cela constitue donc l'expérience de jeu de

ce mini game dans Bioshock.



Source :
Google image

Pour conclure cette partie analytique je mentionnerai aussi une autre typologie connexe au “ware”, le Gameplay Séquence où le temps de jeu est variable en fonction du type de jeu et des différentes mécaniques présentes. Before the Echo est un jeu en gameplay séquence, l'image liée



Source :
Google image

montre un exemple où le joueur va avec un minuteur devoir réaliser un combo de touches avec un certain timing et de bons réflexes (QTE).

Je ne me pencherai pas d'avantage sur les gameplay séquence car cela s'éloigne un peu du ware mais ils font en fait tout de même parti et donc doivent être mentionnés.

Expérience Utilisateur

Space Base est un micro-game sur mobile dans lequel, le joueur incarnera un humain envoyé en mission sur une nouvelle planète pour y découvrir si une civilisation pourrait s'adapter à l'environnement. Alors qu'un accident est survenu pendant le vol dans l'espace, tout le monde croit à l'échec de la mission. Seul sur cette planète il possède une base qu'il va devoir entretenir stratégiquement et dans laquelle il devra se nourrir. Il devra aussi explorer l'inconnu pour peut être y faire des découvertes étonnantes. Pour cela il devra donc réussir différents micros jeux qui lui demanderont un bon timing et une observations accrue. A la clé il pourra améliorer sa base et peut être lancé un appel à l'aide pour être sauvé.

De nombreuses références m'ont aiguillé dans la création des mécaniques et de l'univers que je souhaite donner à mon jeu. Tout d'abord j'ai classé les références en fonction de ce qu'elles apportent à mon jeu;

Pour l'univers et la mise en contexte je me suis inspiré tout d'abord d'un film très connu, "Seul sur Mars" (version original : The Martian), sorti en 2015, il est devenu box office dans 3 pays dont la France. Il raconte l'histoire d'un homme abandonné seul sur la planète Mars qui doit tenter de survivre à l'environnement de la planète. Les décors et l'ambiance qui sont présentés dans ce film

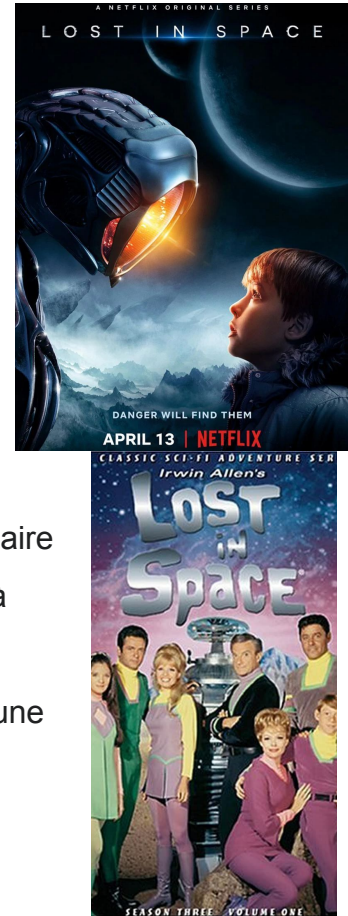


Source :
Google image

m'ont donné envie de mettre en valeur l'univers spatial et la vie sur d'autres planètes. De plus on retrouve dans cet univers un "axe" (j'entend par "axe" un point de vue) très vaste à exploiter, la découverte d'un milieu complètement différents et abstrait de celui

que l'on connaît qui est la terre, cela nous donne des possibilités de création presque infinies car c'est aujourd'hui encore un sujet inconnu et plein de ressources.

Comme seconde inspiration j'ai choisi une série produite par la plateforme de streaming Netflix, la première saison sortie en 2018 et la seconde en 2019, "Seul sur Mars" de son nom original "Lost in Space" est une série américaine adaptée d'une série du même nom diffusée entre 1965 et 1968. Elle raconte l'histoire d'une famille faisant partie d'une sélection pour quitter la terre car la vie devient de plus en plus difficile après l'impact d'un astéroïde sur celle-ci. Leur mission était de reconstruire la vie sur une autre planète nommée Proxima B (une vraie exoplanète la plus proche du système solaire connue à ce jour). Or lors de leur voyage ils vont être amenés à rencontrer des formes de vies différentes. J'ai choisi cette série comme référence car elle montre une autre vision de la vie sur une autre planète et de l'exploration spatiale. En effet elle émet l'hypothèse non émise par le film "Seul sur Mars" qui est la présence d'intelligence supérieure autre part dans l'univers, un "axe" très intéressant et plein de ressources à exploiter pour créer un jeu. De plus, personnellement j'ai pensé très rapidement à cette œuvre pour m'inspirer en terme de référence car celle de 1965 est une série que regardaient mes grands parents et avec laquelle j'ai grandi.



La survie, ainsi que l'exploration sont dans le milieu du jeu en général un thème qui marche beaucoup pour les consommateurs, après une analyse sur les jeux mobiles les plus vendus ou les plus joués on retrouve majoritairement des jeux de survie, d'aventure ou de stratégie (jeux les plus joués pour les "Time-Filler"). Pour tous les types de persona confondus on retrouve des jeux à parties rapides en majorité. J'ai donc choisi de mélanger ces types de jeux pour créer un jeu à parties rapides mais

avec impact sur long terme. Ce qui nous amène donc sur la deuxième partie de mes références qui sont des micros games.

Les mécaniques imaginées pour Space Base sont inspirées des jeux comme Toilet time ou Hardest game ever 2, deux jeux que j'ai présenté auparavant. En effet ces jeux sont totalement axés sur la demande du studio (voir : [Analytique](#) (page 3) pour la justification). Ils m'ont inspiré du fait de leurs facilités de l'addiction que développe ces micros games aussi facilement. Des mécaniques simples, intuitives (une seule phrase suffit pour comprendre le but du jeu) et différentes. Certaines permettent même de très bien s'adapter au style du jeu comme par exemple appuyer très vite sur deux touches en différé pour faire avancer son personnage dans une course , plus le joueur tape vite sur ses touches plus le personnage avance vite. A partir de cela j'ai donc trouvé toutes sortes de mécaniques reprises de ces jeux ou détournées pour créer des mécaniques s'adaptant à mon univers et à mes micros games. De plus mes références en terme d'univers (Seul sur Mars, Lost in Space) m'ont aidé à créer certains micros games, la culture dans le film " seul sur Mars" est un passage obligatoire pour la survie, alors prendre soin de ce que l'on plante est très important. Tandis que dans un autre domaine la série " Perdu dans l'espace" est axée quand à elle beaucoup plus sur l'exploration que la survie et pour une raison simple qui est que la trame scénaristique n'est pas la même.



Les contraintes sont inévitables dans la création de ce type de projet, pour ma part la contrainte identifiée en première va être celle de l'addiction, la courbe de flow, en effet malgré toutes les mécaniques différentes, est-ce que le joueur ne vas pas se lasser très vite de répéter en boucle les même mécaniques ou simplement ne pas accrocher à l'univers de jeu? Pour empêcher que le joueur se lasse, il faut créer une diversité dans les jeux pour permettre au joueur d'avoir oublié le premier jeu quand il en est au dernier. La qualité graphique est un point essentiel sur lequel il faut particulièrement faire attention car une mauvaise retranscription graphique empêcherait l'immersion du joueur et pourrait donc créer de la dissonance entre les jeux et l'univers graphique. De plus la fluidité du jeu est importante pour une meilleur prise en main du jeu et un confort supplémentaire.

Le potentiel de ce projet a été identifié pendant la création car en effet en ajoutant cette mécanique d'amélioration de base entre les micros games permet de rajouter de l'addiction pour le joueur et de la motivation pour avoir une base toujours plus grande et évoluer. De plus comme le jeu est composé de 3 parties différentes composées elles même de 3 micro games, nous n'avons pas un enchaînement de jeux mais des coupures et donc des parties très rapides, ce qui permet au joueur de jouer partout et tout le temps sans avoir besoin d'énormément de temps à sa disposition.

J'ai souhaité par le biais de ce jeu, permettre de faire découvrir à tous une vision de la vie sur une autre planète très belle et possible selon certains. Dans un monde aujourd'hui où la prise de temps pour soi, la découverte et l'intéressement à notre planète qui est la terre sont de plus en plus faibles, je voulais donc faire voyager le joueur le faire se sentir autre part que dans son bureau, dans les transports en commun, dans sa routine quotidienne.

Aujourd'hui la technologie contrôle beaucoup de choses, le téléphone portable est un objet essentiel dans la vie de la plupart de la population et il ne faut pas essayer de la faire régresser en voulant priver l'humain de cette invention. De mon point de vue il faut avancer avec et s'adapter pour faire évoluer l'homme, si l'humain ne peut pas lâcher son téléphone alors donnez lui une raison de le poser en passant par le biais justement du téléphone. Et inconsciemment dans le cerveau humain jouer à un jeu qui fait voyager donne envie de voyager.

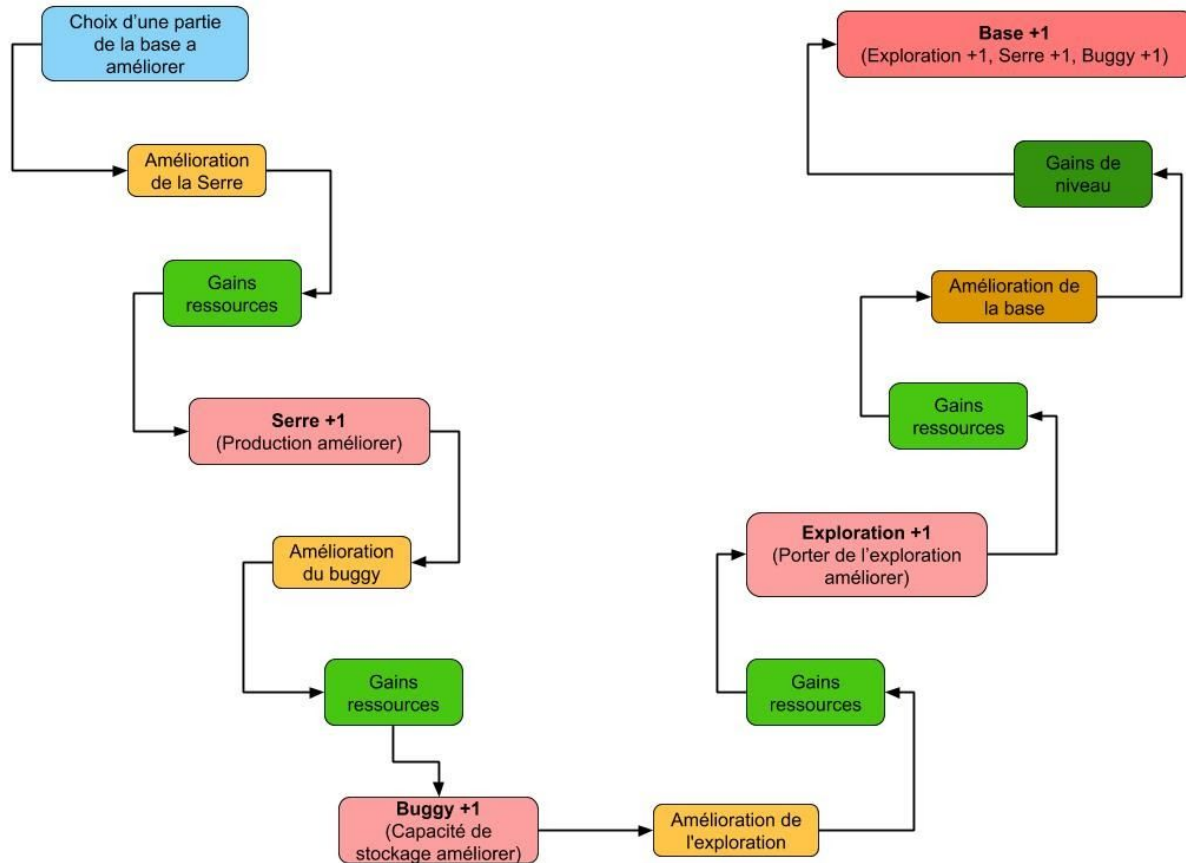
Concept

Le but premier de ce jeu est d'intégrer le joueur dans un environnement hostile mais plein de ressources. Au fil de son avancement dans le jeu le joueur va trouver la survie de plus en plus confortable mais cependant de nouveaux problèmes pourraient venir perturber cet équilibre. L'objectif est aussi de créer une communauté de joueurs qui sont fidèles. Pour cela des systèmes et mécaniques sont pensés pour rendre le joueur addict au jeu. Il devra par exemple retourner sur le jeu au moins une fois par jour pour entretenir ses ressources et ne pas perdre ses améliorations et ce qu'il a accumulé au fil du temps. Pour cela le système de notifications pour prévenir le joueur est un très bon moyen de l'attirer à revenir sur le jeu. Ainsi les joueurs pourront suivre toutes les mises à jour et les ajouts de contenus ce qui augmente la durée de vie du jeu au fil du temps. Au cours du jeu le joueur va être constamment en recherche d'amélioration, il ne pourra pas faire de micro jeux sans que cela implique son avancée dans le jeu, c'est à dire qu'à chaque fois que le joueur va jouer à un mini jeu il va créer de l'expérience pour sa base. L'amélioration et la dynamique sont au coeur du système de jeu car le joueur ne doit pas s'ennuyer, s'il ne sait pas quoi faire ou qu'il a l'impression de stagner dans le jeu alors il va alors quitter l'application.

Pour ce qui est du déroulement de la partie en elle même, la condition de victoire/défaite pour chaque micro jeux se fera avec le timer. Si le joueur réussi le micro jeu sans que le timer atteigne zéro alors il gagne un certain nombre d'expériences et certaines ressources et sinon il perd. Il n'aura pas de vies dès le départ car chaque partie est composée de 3 jeux mais au fur et à mesure de son avancée il pourra en acquérir car la difficulté des jeux augmente avec le niveau de la base du joueur. Pour le jeu en lui même il n'y a pas de conditions de défaite réellement, mis a part que si le joueur décide de ne pas avancer dans le jeu alors il stagnera là ou il en est, et il produira moins de ressources.

Pour l'aspect communauté du jeu, premièrement l'idée de score est basique mais je souhaitais aller plus loin, alors j'ai décidé de créer un aspect communautaire un peu différent de ce que l'on retrouve généralement dans les jeux. Chaque joueur devra atteindre un certain niveau avant de pouvoir accéder à la communauté de joueurs. Ce joueur débloquent alors une carte et un système radio avec lequel il pourra communiquer et se déplacer dans différentes bases dans lesquels ils pourront réaliser plusieurs microgames pour gagner certaines ressources supplémentaires et plus rares.

Schéma d'une partie idéale



Illustrations et références commentées

Mon jeu se compose de 9 microgames divisés en 3 parties : Exploration, Garage, Serre. Pour leur création j'ai pris différentes références pour l'univers et les mécaniques. Tout d'abord dans la partie exploration le premier micro game consiste simplement à guider son buggy sur une route à 3 chemins, il faudra esquiver ou utiliser le système de propulsion des roues pour sauter au dessus des obstacles sur la route. Subway surfer est la référence que j'ai prise pour créer ce jeu, elle correspond bien à la mécanique que je veux illustrer et de plus c'est une mécanique dont on ne se lasse pas vite et ou la difficulté est très facile à régler. Dans le second micro jeu de cette partie le but sera de gratter l'écran pour découvrir des ressources dans un temps imparti. La référence choisie ici, est simplement les jeux à gratter que l'on retrouve dans les bar/tabac dans le monde entier, très addictif et avec ce sentiment de gain et de satisfaction c'est une très bonne mécanique à utiliser dans un jeu de type "ware". Le troisième micro jeu consiste à ranger simplement une boîte dans le coffre du buggy, sachant que cette boîte bouge aléatoirement sur l'écran et qu'il n'y a qu'une seule place dans le coffre. C'est au joueur de bien viser et au bon moment. Je me suis simplement inspiré du tir à la carabine sur des ballons que l'on retrouve à la fête foraine. On retrouve la mécanique de timing et le déplacement aléatoire avec les ballons poussés par l'air dans une cage.

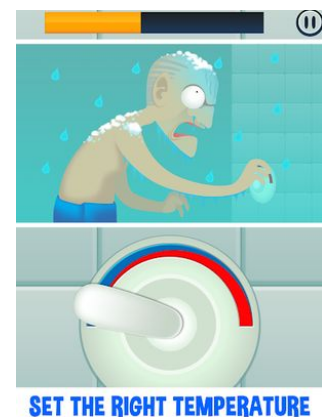


Pour la partie Serre du jeu, elle se compose elle aussi de 3 micro jeux, donc le premier le joueur va devoir labourer la terre à l'aide d'un râteau et planter ensuite les graines avec le sac de graines tout cela en un temps imparti. Dans le second jeu le but est d'arroser un nombre aléatoirement choisi de plantations sèches, mais attention à ne pas arroser des plantes qui n'ont pas besoin d'eau sinon la partie est perdue. Puis dans le troisième après avoir planté et arrosé sa plantation le joueur va devoir récolter la plante toujours en un temps



imparti en appuyant le plus vite possible sur 2 touches de l'écran. Pour ces 3 jeux j'ai pris une référence qui est l'application mobile HayDay un jeu de ferme où le joueur doit planter et récolter toutes sortes de légumes et de fruits. Les mécaniques présentes dans le jeu illustrent bien celles que je voulais présenter dans mon jeu.

Pour terminer la dernière partie, que j'ai appelé le garage, là où est stocké le buggy et les ressources à récupérer. Le but du premier jeu est de réparer les crevaisons dans la roue du buggy, vue de côté, face aux pneus il faudra toucher sur les trous dans le pneu pour les boucher, sachant que la roue tourne en même temps et un temps imparti est contraint au joueur. Pour ce jeu je n'ai pas de références particulières, la mécanique est basique et facile à comprendre. Pour le deuxième jeu le joueur doit faire tourner 2 engrenages dans les deux sens jusqu'à trouver la rotation parfaite. Plusieurs références sont présentées



dans cette création, tout d'abord un micro jeu dans le jeu Toilet time présenté auparavant, où l'on doit trouver la bonne température pour la douche du grand père. Et aussi la mécanique d'ouverture des coffres fort dans certains jeux comme Dyning Light.

3C

Une fois l'application lancée et le menu principal du jeu passé le joueur va avoir une vue isométrique sur sa base de ce type là :



Cet affichage permet de rajouter de la modernité au jeu et du dynamisme. Il permet aussi au joueur de mieux s'y retrouver et donc une meilleure immersion dans le jeu.



Pour l'affichage en lui même, une barre d'expérience, un indicateur de niveau et quelques boutons de réglages. Tout cela laissant le maximum de place à l'affichage de la zone de jeu.

Pour ce qui est maintenant des contrôles que le joueur va devoir utiliser tout au long du jeu nous avons tout d'abord un contrôle de base qui est le tactile sur l'écran mobile en effet le joueur devra toucher certains objets, endroits pour avoir plus d'information sur une partie du jeu. Ensuite on retrouve des mécaniques de swipes, smash, turn, etc... Même pendant certains jeux des boutons pourront apparaître pour créer de nouveaux contrôles. Le jeu essaye au maximum d'exploiter tous les contrôles possibles sur mobile pour éviter comme énoncé auparavant l'ennui du joueur.

Quand au caractère, le joueur va incarner un astronaute visible dans la base dans le menu du jeu mais il sera "décoratif" et ne servira dans aucun jeu. Quand au jeu ou le joueur dirige un buggy le joueur ne sera pas visible non plus. L'utilité de montrer et de donner un rôle au caractère est superficiel dans les jeux de type "ware"

Art

L'univers graphique choisi pour Space Base peut correspondre au persona cible qui est défini par le studio comme des adolescents européens et occidentaux, au profil joueur enthousiaste «Time-Filler», c'est à dire qu'il préfère les jeux mobiles pour combler des moments où ils ne sont pas sur leurs consoles ou ordinateurs. En effet l'univers spatiale est un domaine qui au premier abord pourrait paraître simple mais quand on exploite l'axe de nouvelles civilisations et d'une autre vie alors cela devient très intéressant pour le persona cible; je m'explique, notre joueur passe la plupart de son temps sur son ordinateur à jouer à un ou plusieurs jeux. Alors une fois ses sessions de jeux finies il souhaite combler les vides par d'autres jeux mais des jeux qui l'intéressent tout autant, il ne faut donc pas que le jeu soit trop enfantin ou trop complexe car il ne prendrait pas le temps de chercher à comprendre. Il préférerait plutôt donner son intention et sa concentration sur le jeu sur lequel il passe la plupart de son temps. Donc un univers spatiale comme expliqué auparavant peut lui permettre de sortir de sa zone de confort tout en restant dans un domaine qu'il connaît de nom ou qu'il a déjà joué même. De plus j'ai décidé de partir sur un univers graphique style cartoon et très vectoriel pour un visuel plus propre et lisse, ce qui va inconsciemment selon une étude, attirer l'oeil du "consommateur". Une vision très marketing du jeux vidéo.

Pour l'univers que j'ai choisi j'ai pris quelques références tel que Astroneer un jeu de survie sur d'autres planètes ou le joueur doit s'installer et se développer. Les décors géométriques et lisses de ce jeu ainsi que l'ambiance qu'il dégage et les couleurs choisis sont ce que je veux faire ressentir dans mon jeu.



Le studio de création CodiGames, est un studio de jeux mobiles avec lequel on retrouve toujours la même identité visuelle, elle m'a marqué et ma dirigé vers un jeu avec des graphismes simples et colorés, J'ai pris comme exemple de leur studio Zombie Faction :

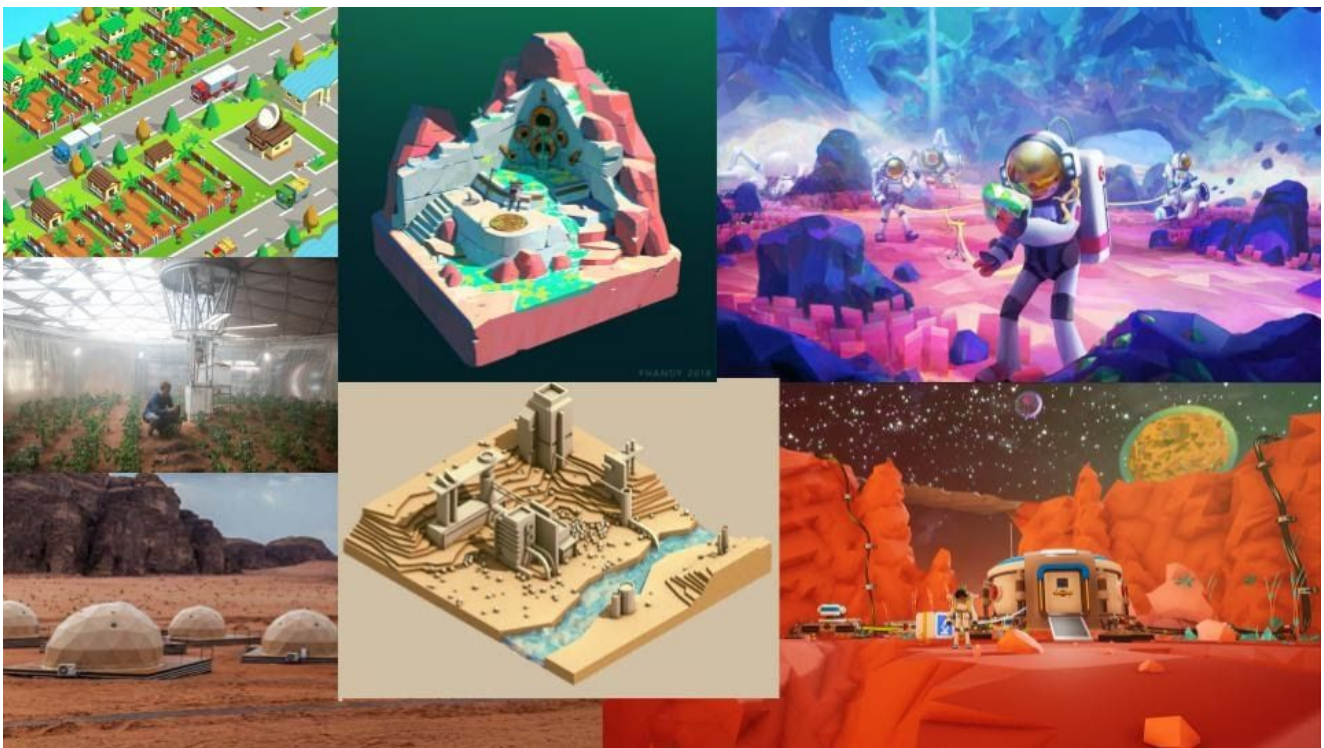


Des dessins réalistes mais doux visuellement et très modernes

Je terminerai sur l'aspect graphique en disant que à l'aube du 21ème siècle la modernité prend une place de plus en plus importante et notre monde avance avec cela, alors mon projet je l'ai dirigé vers

un aspect graphique très moderne d'où le choix du vectoriel car dans l'art en général aujourd'hui on retrouve beaucoup de géométrie, de symétrie, et de courbes. De plus le choix des couleurs est très important, des couleurs douces, pâles et non fluorescentes. Ce qui donne une ambiance qui détend le joueur.

MoodBoard



Interface



L'interface de mon jeu reflète dès le menu de l'application l'univers dans lequel le joueur va être plongé, un environnement proche de celui de Mars, où la civilisation n'existe pas.



Cette illustration, est un dessin de recherche qui reflète l'univers de mon jeu.

Logo

Mon logo à été réaliser en plusieurs étapes, tout d'abord l'idée de mettre une planète au centre était important car elle reflète l'univers principale du jeu. Puis rajouter une fusée autour de la planète accentue l'idée de voyage spatiale et de découverte. Pour le choix des couleurs je me suis basée sur des couleurs simple et un dégradé agréable à regarder.



Pour le premier dessins préparatoire au logo final, on peut noter nombreux défauts qui rendent le logo dur à lire. Le nom du jeu qui n'est pas parfaitement droit et centrer complique la lecture et gêne l'oeil. De plus le choix des couleurs sur le nom enlève de la visibilité.



Pour le second logo, un rajout de fond violet dégradé aide à la lecture et fait ressortir le logo en lui même. Ensuite le problème de lecture du nom du jeu a été réglé avec 2 choses; l'alignement du nom du jeu au centre et le changement de couleur. En effet des couleurs sombres sur des couleurs clair permet une meilleur lisibilité.



Pour la dernière version j'ai réaliser certaines modification supplémentaires, le grossissement de la police d'écriture et le retrait des contours. Puis un léger changement de couleur au niveau du "Space" qui devient mauve pour rajouter de la "légèreté" au logo.

Nom : Space Base

Le nom de mon jeux est simple et explicite, car, sur mobile pour le côté commercialisation il faut un nom court et simple pour que le joueur puisse le retenir facilement. Puis "Space" pour l'espace et "Base" pour contextualiser le joueur a un jeu dans lequel il possède une base. De plus "Space Base" est un nom cohérent et facile a dire.