



LANDEMAINE Coline

Projet de production
Bachelor 1 Game Design

ETPA Rennes 2019-2020

CADRAGE

Cible

- *Adolescents européens / occidentaux*
- *Joueurs enthousiastes "Time-Filler"*

Objectifs

- *Immersion & Incarnation*
- *Communauté*
- *Compétition amicale*
- *Fidélisation*

EXPERIENCE UTILISATEUR

Développement cognitif

Analyse

Réflexes

Timing

Caractère immersif

Simple d'utilisation

Rapide

Dynamique

Support

transportable

CONCEPT

Dimension
RPG

Notion de
couleur

Repos
cognitif

. Message
caché
. Briser le
4ème mur



3C

Caméra

- ❖ *Format Paysage / Portrait*
- ❖ *Suivant le personnage*
- ❖ *Différentes vues selon la situation*

Contrôle

- ❖ *Contrainte de 2 boutons directionnel et action*
- ❖ *Interaction tactile (glisser, appuyer...)*

Character

- ❖ *Incarnation d'un personnage prédéfini*

DIRECTION ARTISTIQUE



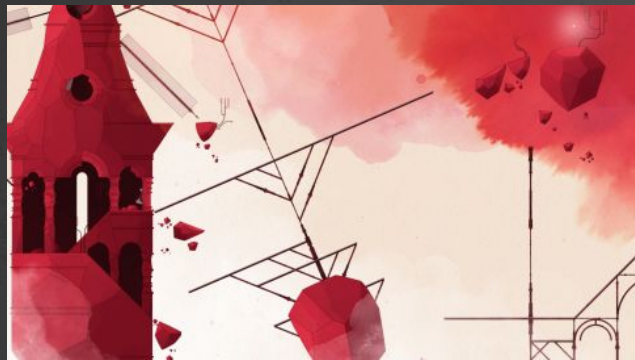
Limbo



Désiré



DIRECTION ARTISTIQUE



GRIS



Child of Light



POST MORTEM

- *Expérience de jeu trop courte*
- *Production visuelle : graphismes et notion trop enfantine ?*
- *Diversifier le gameplay, maintenir l'attention*