



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

Sommaire

- Cadrage
- Expérience Utilisateur
- Concept
- Camera, Control, Character
- Direction Artistique
- Post Mortem

Cadrage

Objectifs :

- Renouveau du genre Ware
- Créer une communauté

Cible :

- Adolescents européens / occidentaux

Contrainte :

- Deux boutons maximum

Expérience Utilisateur

Points clés :

- ▶ Dynamique - Réflexion parallèle à l'action
- ▶ Court - Afin d'être jouable en passe temps (Métro, Salle d'attente, ...)
- ▶ Téléphone - En adéquation avec le point précédent
- ▶ Communauté - Mode multijoueur pour des parties plus longues entre amis

Concept

Le jeu dans sa globalité se déroulera en différentes phases :

→ Les Menus

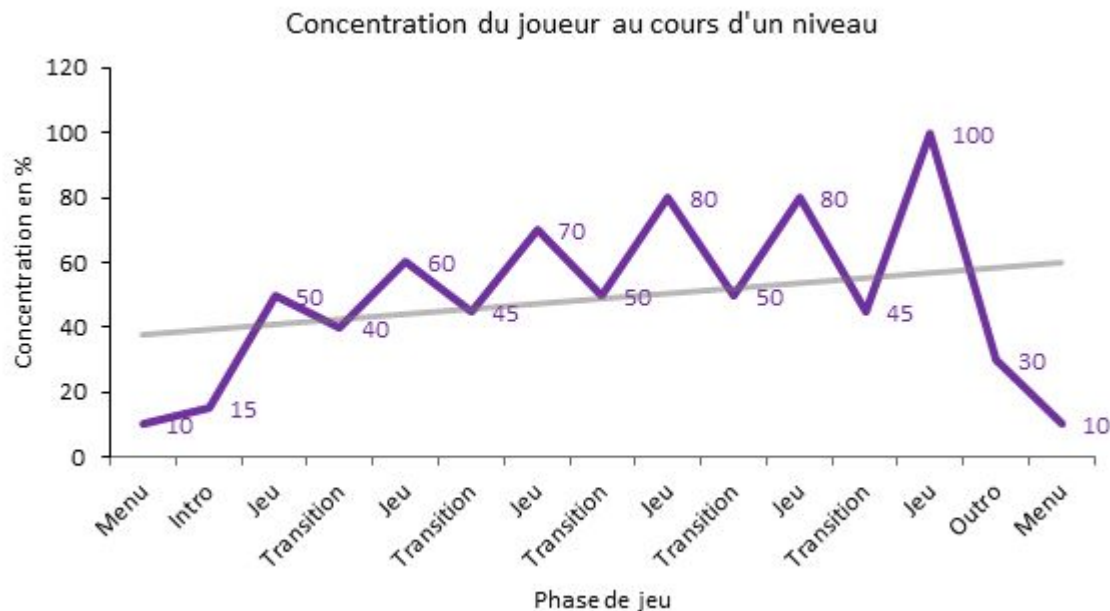
Peu Intenses

→ Les Jeux

Plus ou moins intenses

→ Les Transitions et Mise en scène

Peu intenses, permettent le repos cognitif



Camera, Control, Character

Caméra :

Format Portrait → Téléphone portable

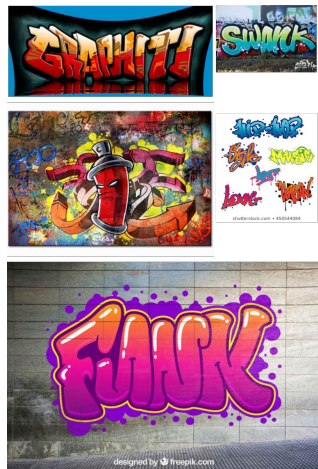
Contrôle :

Contrainte des deux boutons, réflexion sur l'interface

Character :

Le joueur incarne un enfant participant à une compétition de jeux enfantins

Direction Artistique



Post Mortem

Difficultés Rencontrées :

- La production visuelle
- Le Mental / Aimer ce que l'on fait

