Mockup / Eléments graphiques

**Mots-clés :**

*Ambiance : optimisme*

*Qualités requises : curiosité, désir de s’orienter, envie de faire des études*

*Jeu visuellement attrayant*

*On doit identifier le lien entre les différents systèmes du jeu, les compétences intéressantes*

*Comportement : Progressif : positif, grand public mais différenciant.*

# Décors (fond)

Nombre de décors : 8

Style graphique : pixel art. Travail optique : 3D isométrique. Contexte : cartoon.

# Custom (styles menu)

L’immersion se fait à travers un élément important du jeu : l’interface, très proche du téléphone portable habituel, et donc du support avec lequel le joueur joue. Comme un téléphone portable standard, il y aura aussi quelques éléments de Personnalisation.

Interface combinée, écran tactile du téléphone portable qui représente un téléphone portable virtuel.

Proposer au moins 3 thèmes ?

Changement des couleurs et style

# Objets

Collection d’objets : fierté induite, rendre unique un objet ? Système de rareté ?