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 quartiers : **8**

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

Chaque quartier doit avoir des éléments spécifiques !

# PNJ

Chacun représentant une catégorie (**6** au total), il leur faudrait une identité unique : un professeur ? Un diplômé ? Il faut jouer sur la catégorie (réseaux sociaux, divertissement, Orcus, etc.)

# Entreprises

Il faut créer un logo pour chaque entreprise, créer une identité pour chacune des **12** entreprises (jouer sur les couleurs, pas besoin de créer un logo compliqué). Il faut jouer sur le niveau de l’entreprise (élevé, moyen, bas)

# Menu

Faire un écran simple avec les logos des applications (**11**), jouer sur l’importance de l’application pour la montrer plus légitime à cliquer (carte, réseau social)

# Store

* Thèmes pour le téléphone (voir plus bas, partie *Custom*)
* Fonds d’écran pour l’écran principal du téléphone
* Images à collectionner dans l’application *Photos*
* Des musiques à mettre en fond sonore à partir de l’application *Musique*

# Objets

Collection d’objets : fierté induite, rendre unique un objet ? Système de rareté ? Au moins **9** objets

# 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

# Ressources

Logo des **6** ressources (2 primaires : Orcus, matière IA et 3 secondaires : divertissement, réseau social et objets). Très important car toujours affichés à l’écran (dans le menu)

# Autres

* Polices de caractère du jeu
* Logo de chargement
* Icones de rang (C, B, A, S -> bronze, argent, or ?)
* Cadres de rang (carré arrondi avec couleurs différentes)
* Photo de profil standard
* Bulles de notifications (pour notifier le nombre de missions avant d’aller dans un quartier)
* Fiche de présentation de Orca (agence dans laquelle le personnage principal travaille)
* Fiche de présentation de G.E.N.I.U.S (IA qui aide l’agent à s’organiser : en soit, le téléphone)
* Au premier démarrage du jeu, faire une introduction pour présenter le monde et le jeu

## Objectifs

Le style de graphismes voulu est un style minimaliste, épuré et positif. On veut limiter au maximum les éléments qui perturberaient la lisibilité du joueur, pour qu’il puisse naviguer rapidement sur des courtes sessions, sans trop de détails pour divertir son attention. Positif car on ne veut pas que ça repousse le joueur.

## La ville

On veut un plan très *dézoomé* d’une ville, où un certain nombre de quartiers sont visibles et identifiables au premier coup d’œil, le reste n’a pas besoin d’être identifiable et peut être un peu plus ‘plat’.

## Les quartiers

Le point de vue est beaucoup plus rapproché quand on se trouve dans un quartier, et il y a au maximum une demi-douzaine de bâtiments. Concrètement, ces zones dépendent du LD et on aura par exemple un quartier autour de l’hôpital avec plusieurs icônes représentant dans les différents bâtiments.

Cela devrait être présenté de manière détaillée.

## Les menus

On veut des icônes ressemblant aux icônes qu’on trouve sur nos téléphones portables, un menu principal avec les icônes comme les paramètres pour faire sortir le menu, etc.

