

**Le 18 juin 2020**

**Par DOURNAUX Nathan**



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





# TABLE DES MATIÈRES

Cadrage

3C

UeX

DA

Concept

Post-Mortem





# CADRAGE

## CONTEXTE

Développement d'un jeu de type "Ware"  
en intégrant un dynamisme de communauté

## SPÉCIFICATIONS

Action- Puzzle

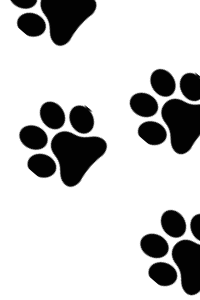
Plateforme mobile (Android ou iOS)

Adolescent européens-occidentaux

Phaser 3 (HTML, CSS et Javascript)



# EXPÉRIENCE UTILISATEUR



## Cible

Adolescents européens  
occidentaux

Profil "Time-Filleur"

## Lieu

Combler moments de  
disponibilités

## Cognition

Capacités tactiles

Réflexes, Précision,  
Timing, Endurance

## Finalité

Apprentissage

Confrontation

Immersion





# CONCEPT

## Qui ?

Le joueur incarne un photographe animalier

## Objectif

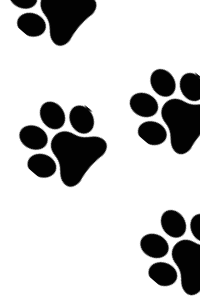
Obtenir le plus de photographie d'animaux

## Comment

En étudiant leurs comportements

## Issues ?

Enrichir un album photos





# CONCEPT

## Quoi ?

Évènements quotidien ou hebdomadaire

## Objectif

Venir en aide aux animaux

## Comment

Résoudre des  
problématiques  
environnementaux

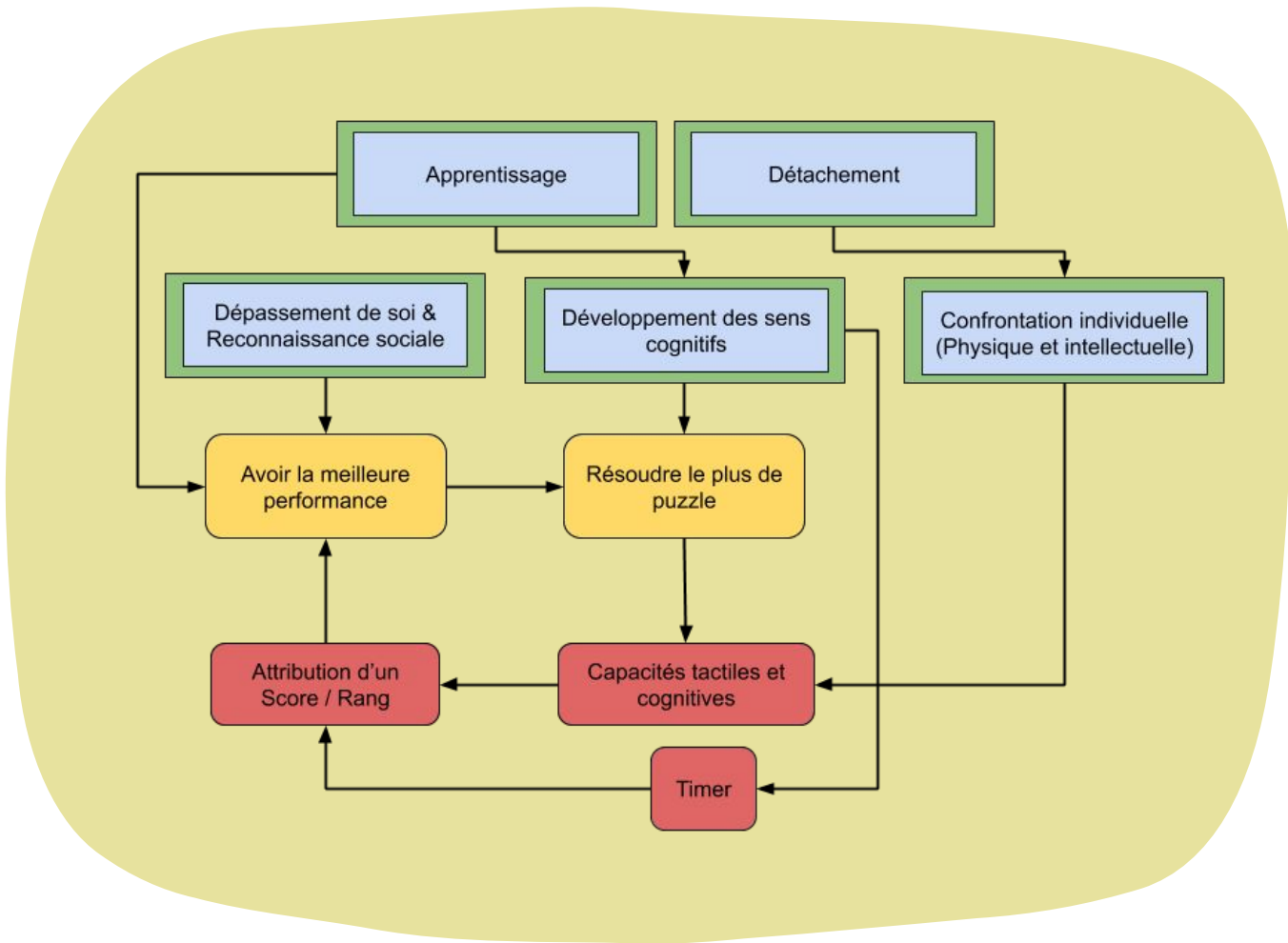
## Issue ?

Obtention d'un rang  
(récompense sociale  
importante)



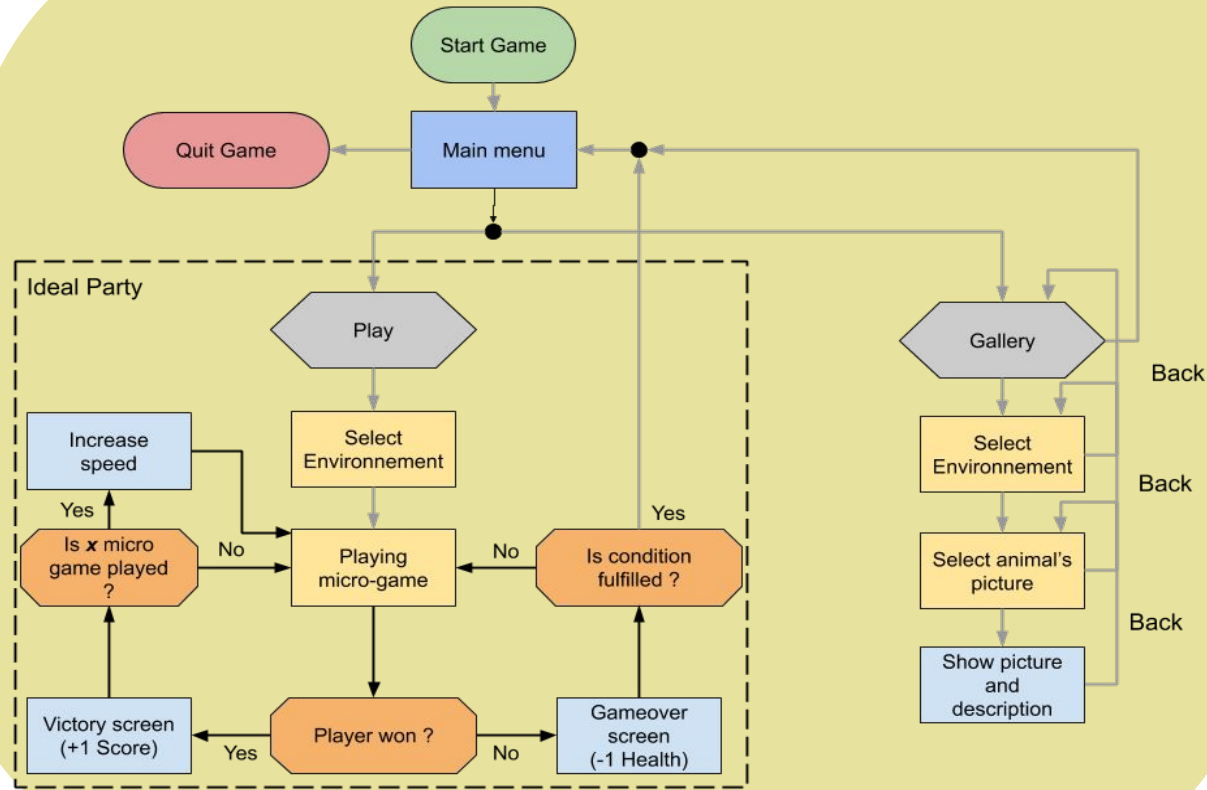


# CORE GAMEPLAY





# GAMEFLOW







# 3C

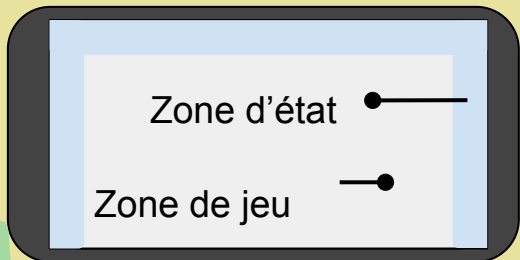
## Camera

Camera 2D fixe

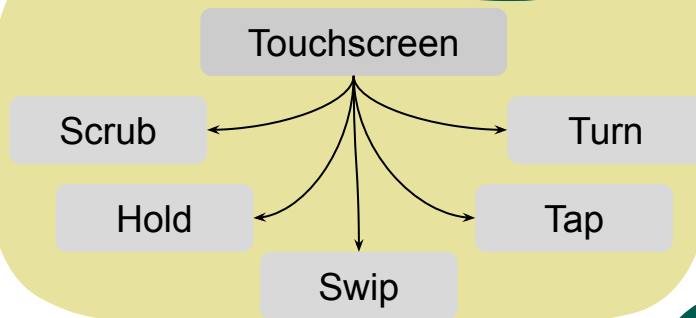
Diversifier l'appréhension des  
micro-jeux

Focaliser l'attention

## Control

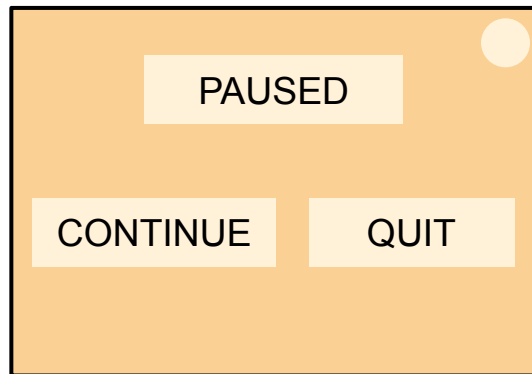
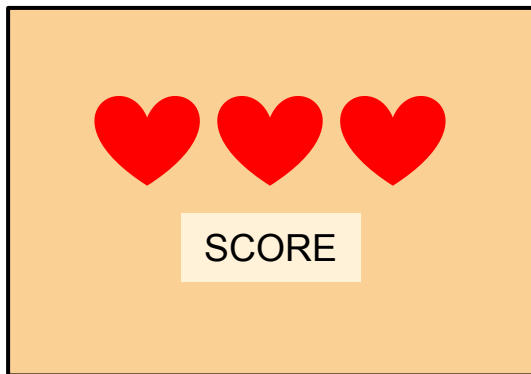
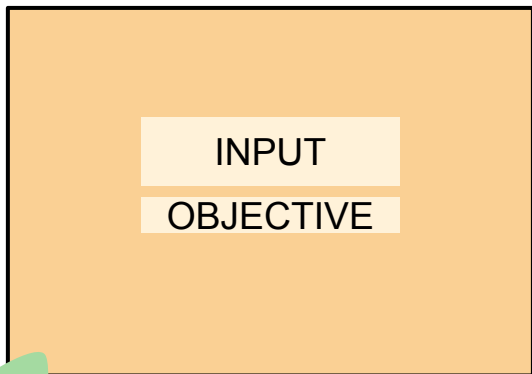
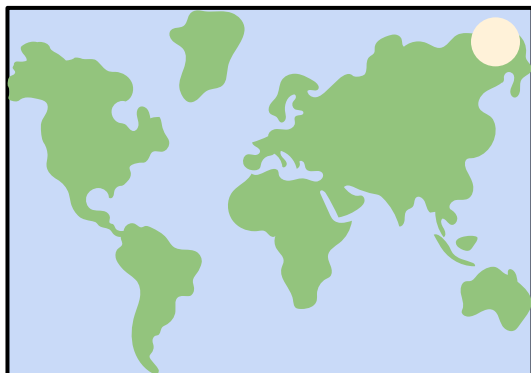


## Character



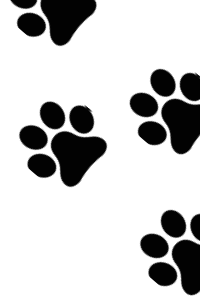


# UI





# DIRECTION ARTISTIQUE

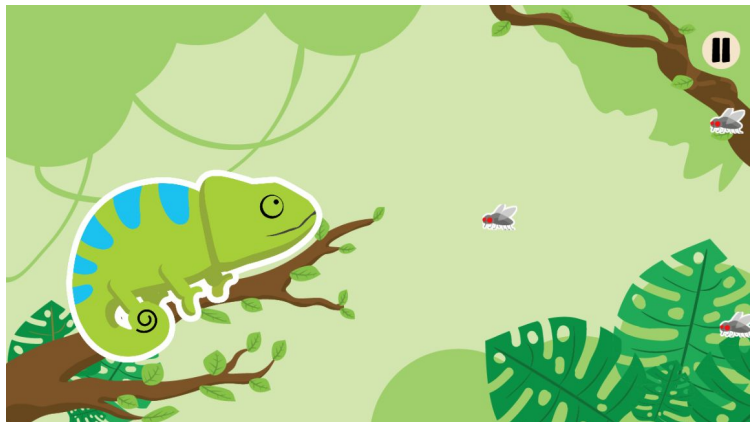
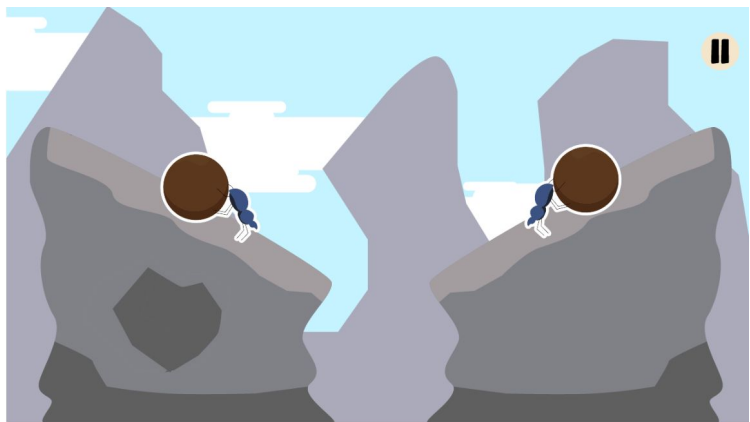


Les  
adolescents

La Nature

Les réseaux  
sociaux







# POST-MORTEM

## Animation

Prioriser les tâches à effectuer

## Programmation

Constructor  
&  
Orientés object





Le 18 juin 2020

Par DOURNAUX Nathan



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

