



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

Sommaire

- Cadrage
- Expérience Utilisateur
- Concept
- 3C
- Direction Artistique
- Post-Mortem

Cadrage



Wario Ware



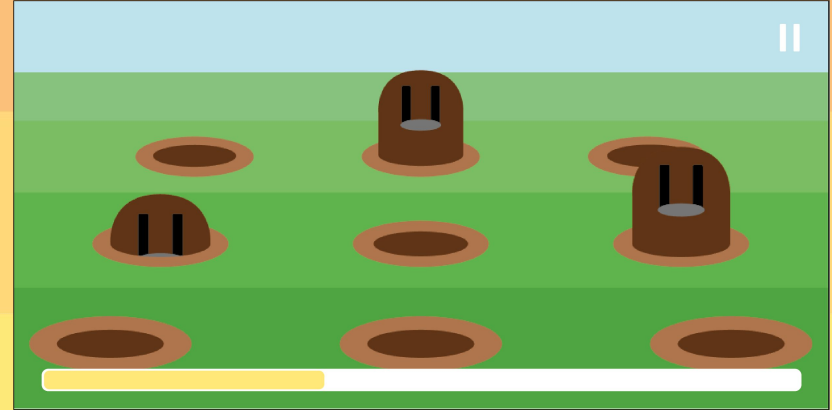
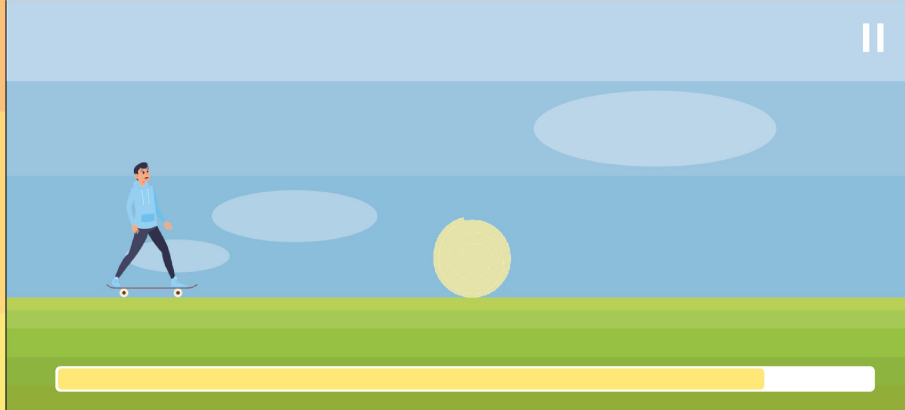
Dumb ways to die

Cadrage

Cible :

- Adolescents européens/occidentaux
- Joueur enthousiaste « Time-Filler » (qui préfère les jeux mobiles pour combler des moments de disponibilités en dehors des sessions de jeu intenses et/ou sociales).
- Capable de faire partie d'une communauté en compétition amicale et fidélisée.

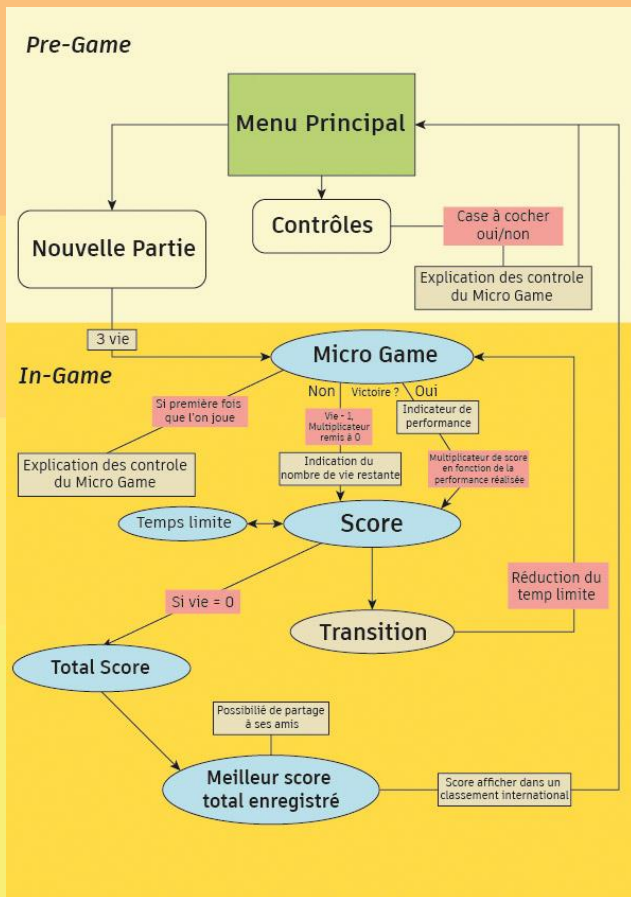
Expérience Utilisateur



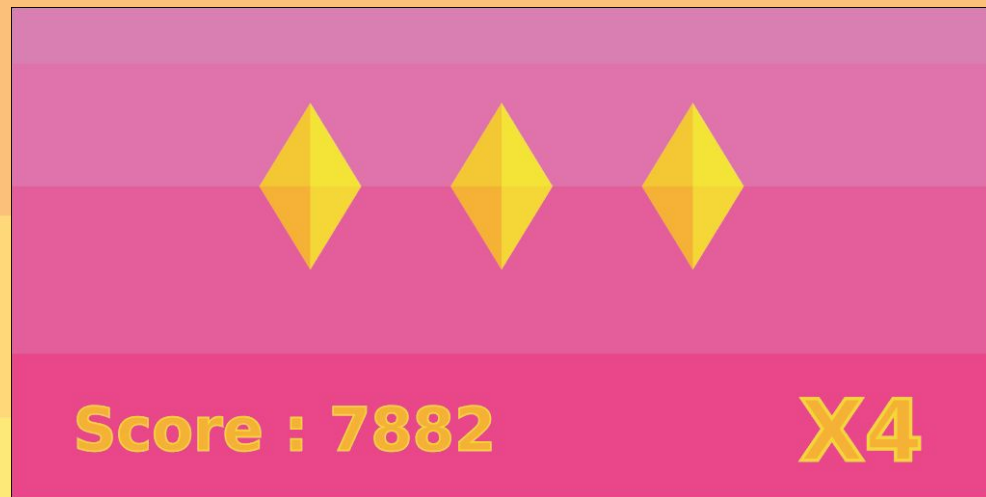
Contraintes

- Design enfantin pouvant rebuter certains joueurs
- Transitions équilibrées

Concept



Transition



Partie Type

Concept



No Humanity



Classement

3C

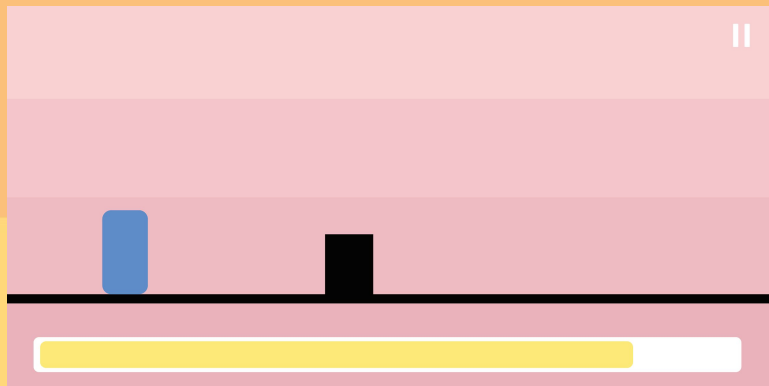
Caméra : la caméra change selon les micros jeux, mais est le plus souvent en vue de 2D de côté.

Contrôle : les contrôles sont entièrement tactiles et à base de glisser, appuyer. Ils changent selon l'objectif à réaliser.

Character : le joueur ne possède pas de personnage à proprement parler. Il est en quelque sorte, ses propres doigts qui interagissent avec les micro-jeux univers.

UI

Chronomètre



Pause



Idée 1

Idée 2

Game Over



- **SD**: résolution non haute-définition de largeur 480p
- **HD**: 720 pixels de largeur, c'est la plus basse résolution admise pour que l'on considère qu'un écran soit de haute définition.
- **Full HD**, ou **FHD** : 1080 pixels de largeur, la résolution la plus courante aujourd'hui.
- **Quad HD**, ou **QHD** : 1440 pixels de largeur, quatre fois la HD (imaginez quatre écrans HD assemblés, on multiplie la largeur et la longueur par 2)
- **Ultra HD**, ou **UHD** : 2 160 pixels de largeur, quatre fois le full HD.
- **4K**: 4096 pixels de largeur. Format cinématographique utilisé pour restaurer d'anciens films.

Résolution

DA



Un design coloré et simpliste mélangeant **Dumb ways to die** et le «flat design» de l'affiche de **Firewatch**, pour faire contraster le côté enfantin avec le côté compétitif.



Post-Mortem

Problèmes rencontrés :

- Valeur de variable perdue d'une scène à une autre
- Design simpliste pas forcément facile à réaliser et à animer
-