



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

TABLE DES MATIÈRES

Cadrage

Uex

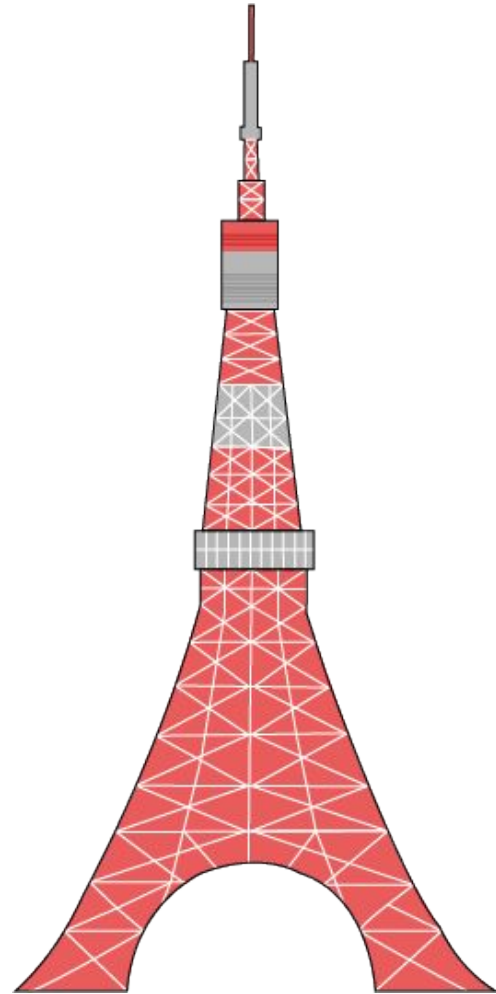
Concept

3C

Direction artistique

CADRAGE

- Studio de développement mobile
- Jeu de type "ware"
- Cible
- Premières directives
- Objectif



UEX

- éléments de connexion
- Visuel attirant

- Intention
- Aspect communautaire
- Emotions



CONCEPT

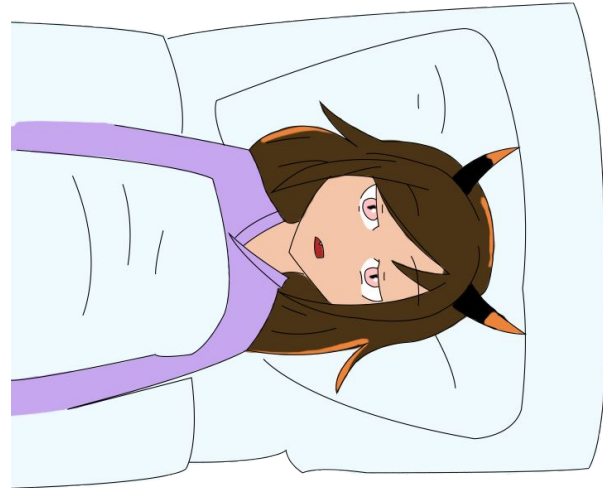


Vous incarnez
une petite
démone

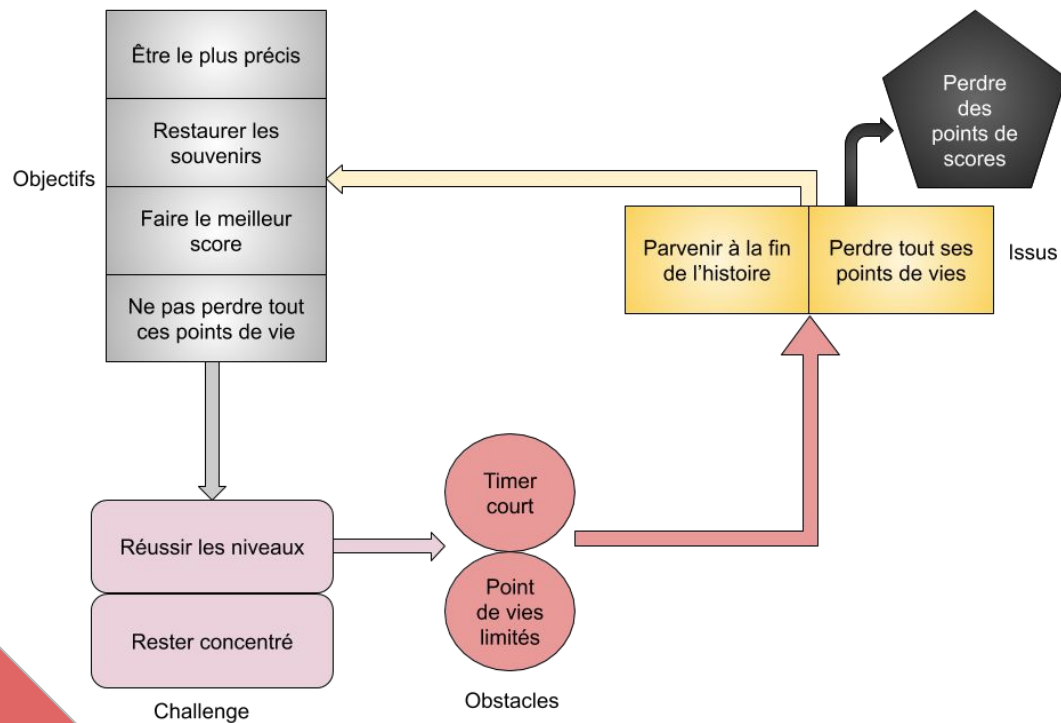


Retracez des souvenirs

Sauver la vie de notre
personnage



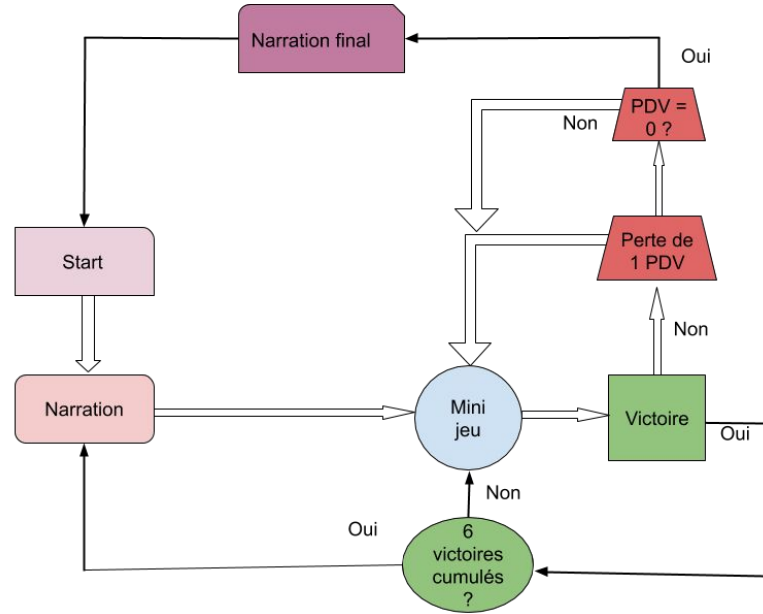
CONCEPT



CONCEPT

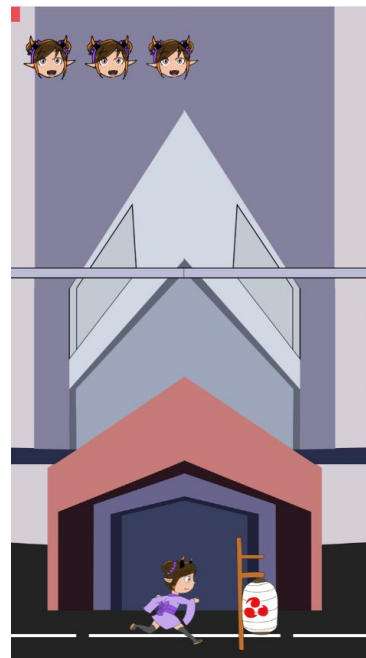
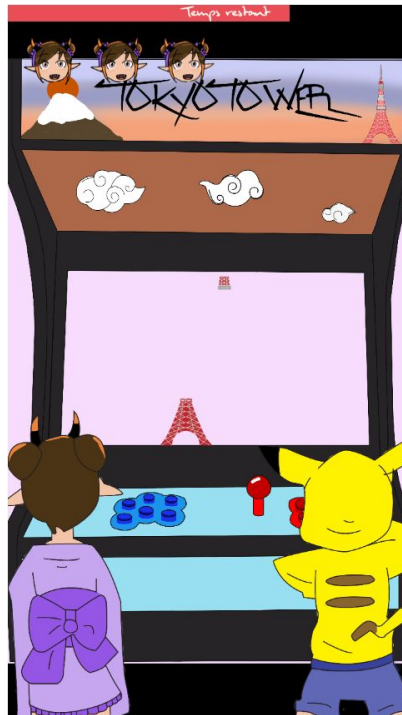
- Communauté
- rejouabilité du jeu
- différentes difficultés

Partie type :



3C

- Caméra de profil ou de face
- Controls instantanés
- Différentes capacités
- Le joueur représente le personnage avec son doigt
- Interface épuré

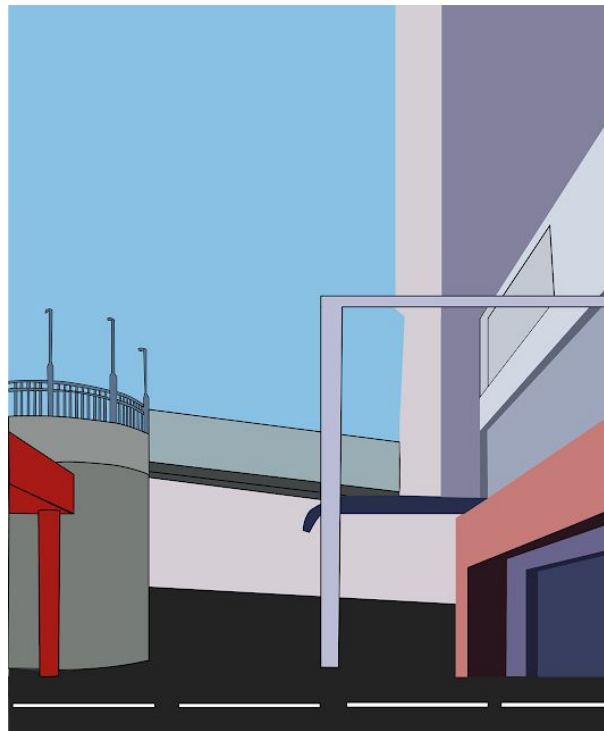
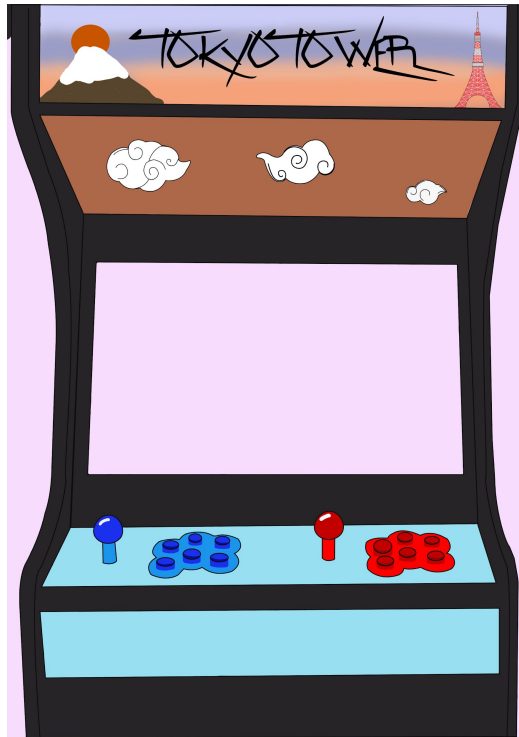




DIRECTION ARTISTIQUE



DIRECTION ARTISTIQUE



POST MORTEM

Difficultés rencontrés :

- Nombreux assets assez complexes
- Faire des décors de Tokyo
- Conflits Github
- Organisation des dossiers

Solutions :

- Supprimés les ombres et autres détails des assets
- Prendre des images de références précise
- Demander de l'aide pour mieux appréhender le problème

MERCI!

