

Simoes

Luna

GDB1



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

# SOMMAIRE

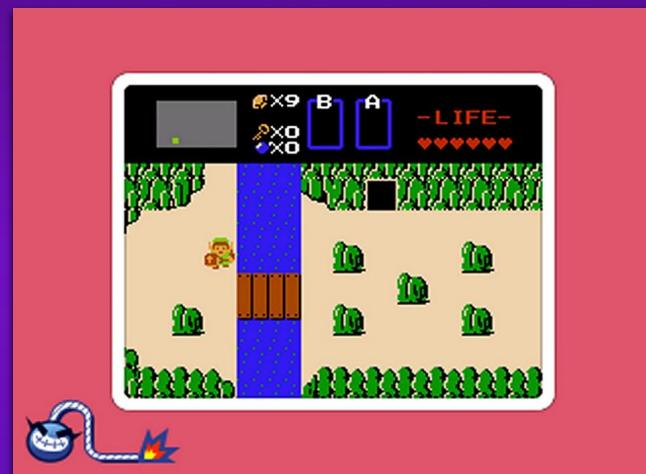
- ❖ Cadrage
- ❖ Expérience Utilisateur
- ❖ Concept
- ❖ 3C
- ❖ Direction Artistique
- ❖ Post-Mortem

## Cadrage / Spécifications

Jeu Ware



Dumb Ways to Die



WarioWare

## Persona

- Adolescents européens/occidentaux
- Joueur enthousiaste « Time-Filler » (préfère les jeux mobiles pour combler des moments de disponibilités en dehors des sessions de jeu intenses et/ou sociales).



## Expérience Utilisateur

Phase 1 = **Oppression** par le biais d'un lieu restreint, d'une foule nombreuse et bruyante.

*Heavy Rain*





Phase 2 et 3 = Course Poursuite.  
**Pression et vulnérabilité.**

*Until Dawn*

Fin = atteinte de l'objectif. Libération, transcendance, les personnages parviennent à sortir de leur condition actuelle pour aller au-delà.



## La communauté

- Mode compétition, où les joueurs pourront refaire les micros-jeux de l'aventure principale en se basant cette fois-ci sur un score.
- Page de profil personnalisable (meilleur score en compétition, pourcentage du mode histoire)
- Missions hebdomadaires, évènements.

# FOR A BETTER LIFE



MODE HISTOIRE

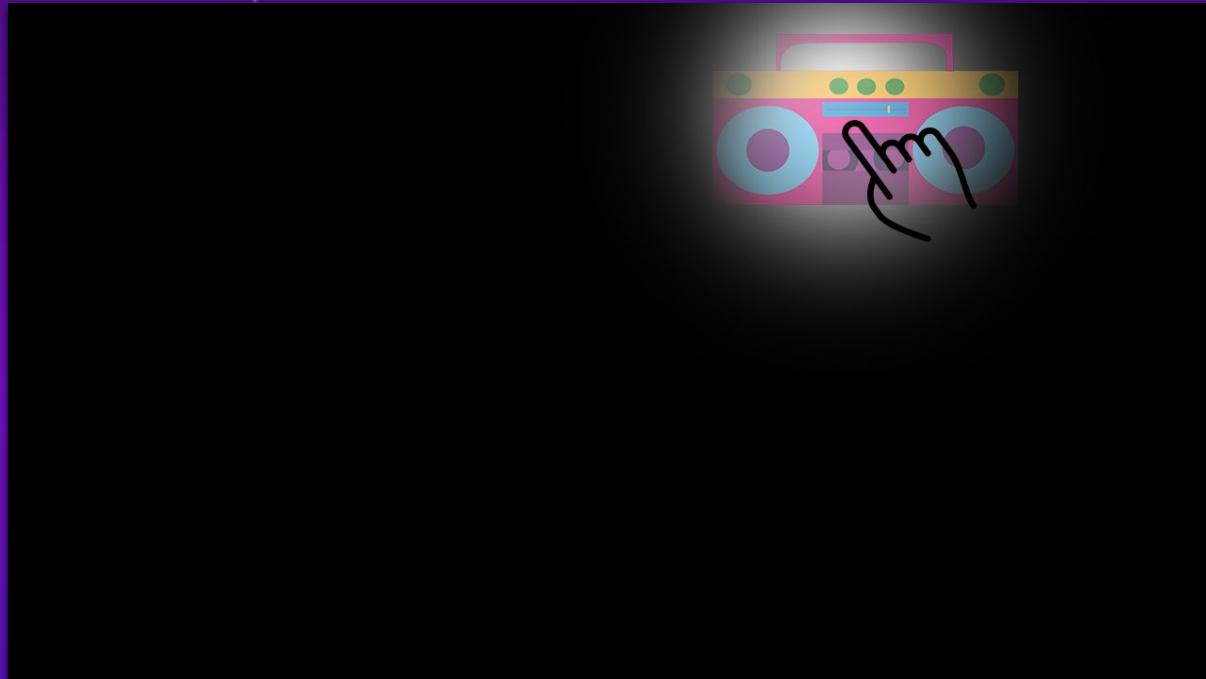
MODE COMPÉTITION

## Concept

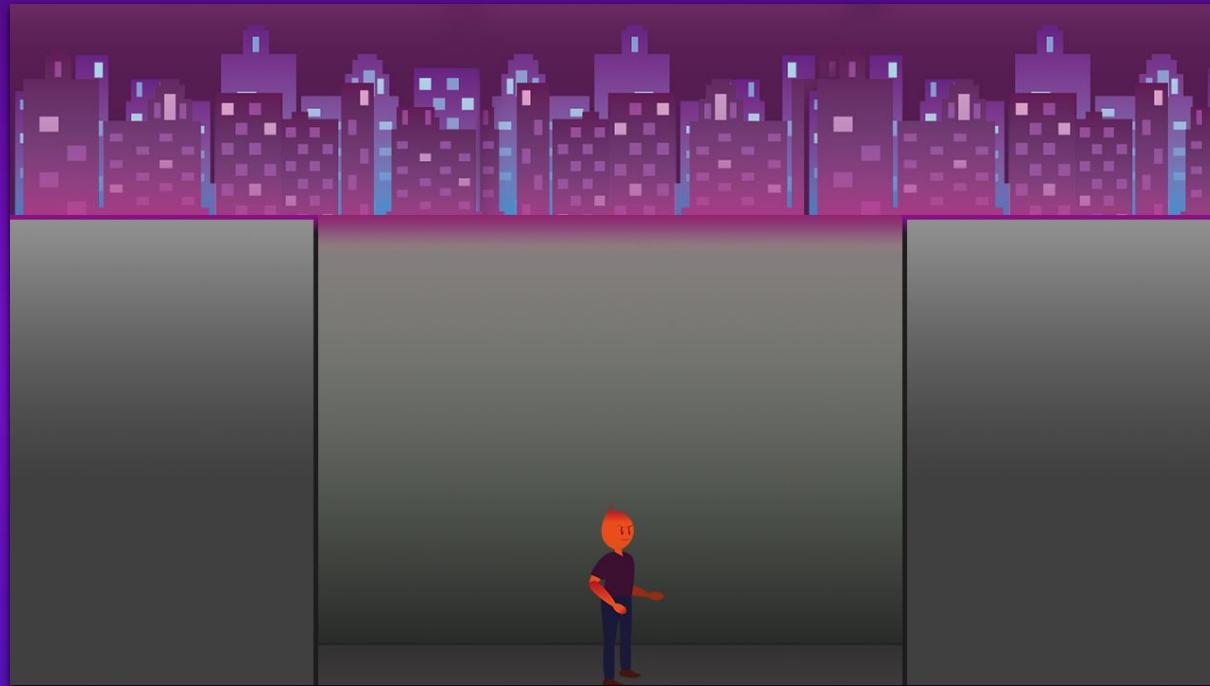
Mode Histoire :

- Plusieurs manches.
- Phase narrative qui introduit une série de micros-jeux.
- La progression du joueur sera rythmée par la narration du récit.
- La difficulté se révélera par le biais d'enjeux narratifs.

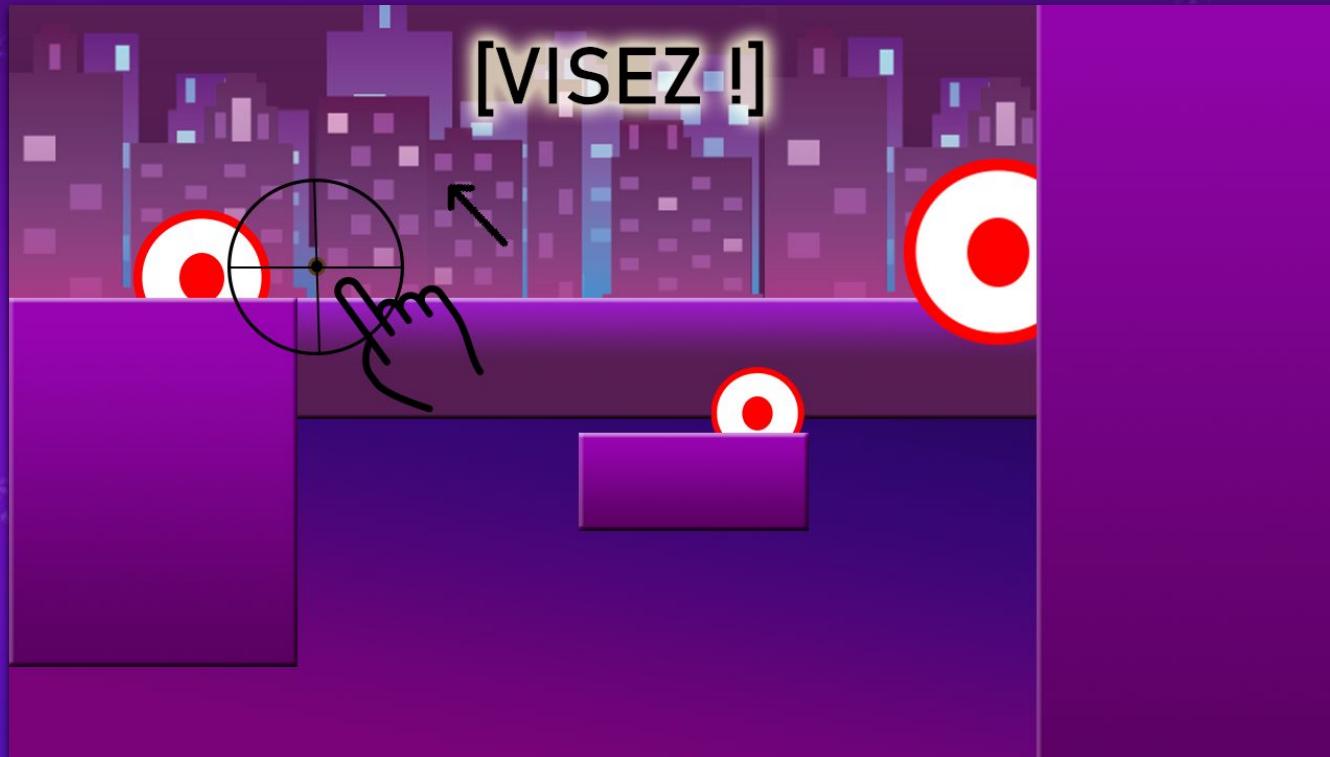
Première manche : L'idée d'oppression par le lieu restreint et la foule se retrouve dans les micro-jeux, qui se déroulent à la première personne avec un champ de vision réduit.



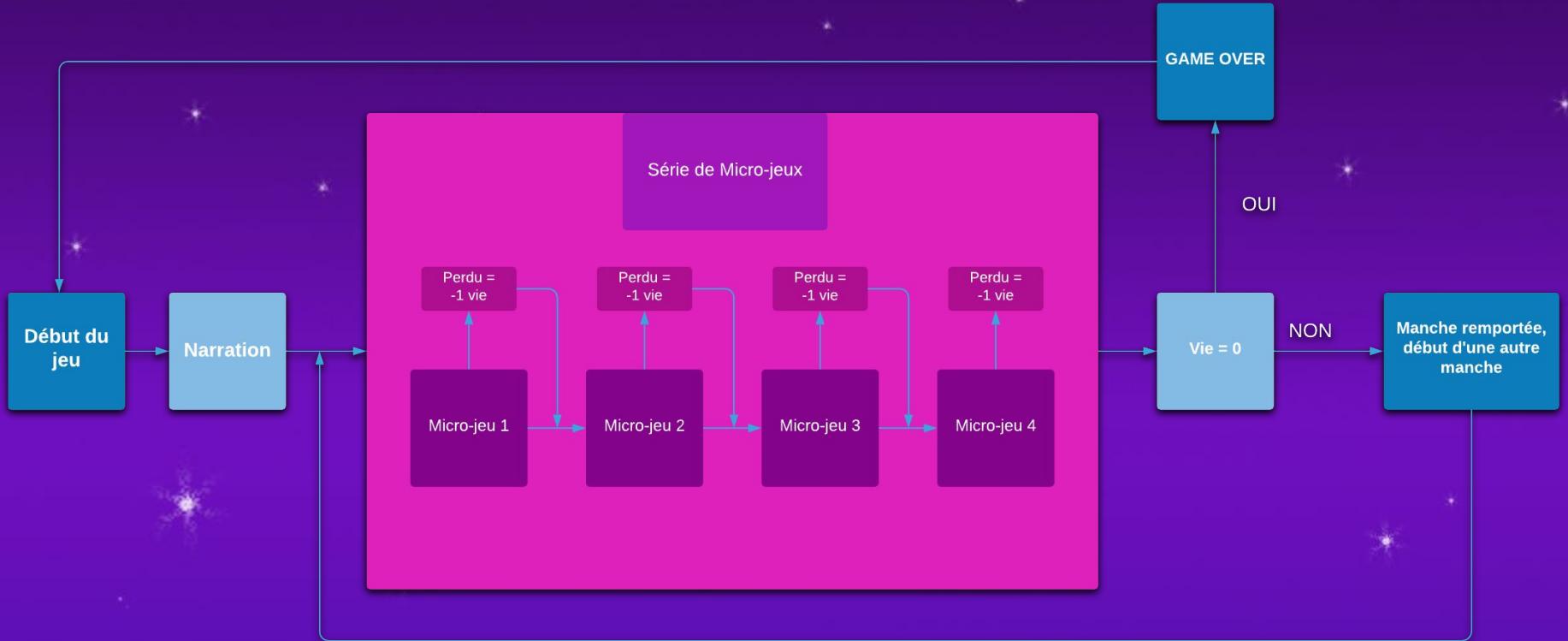
Seconde manche : Extérieur. Nous sommes dans la situation d'une course poursuite. Les micro-jeux passent à la troisième personne. Le champ de vision est élargi, impression de liberté qui accompagne le fait que l'on soit dehors. Cependant nous sommes pressés par le temps, donc sentiment de tension.



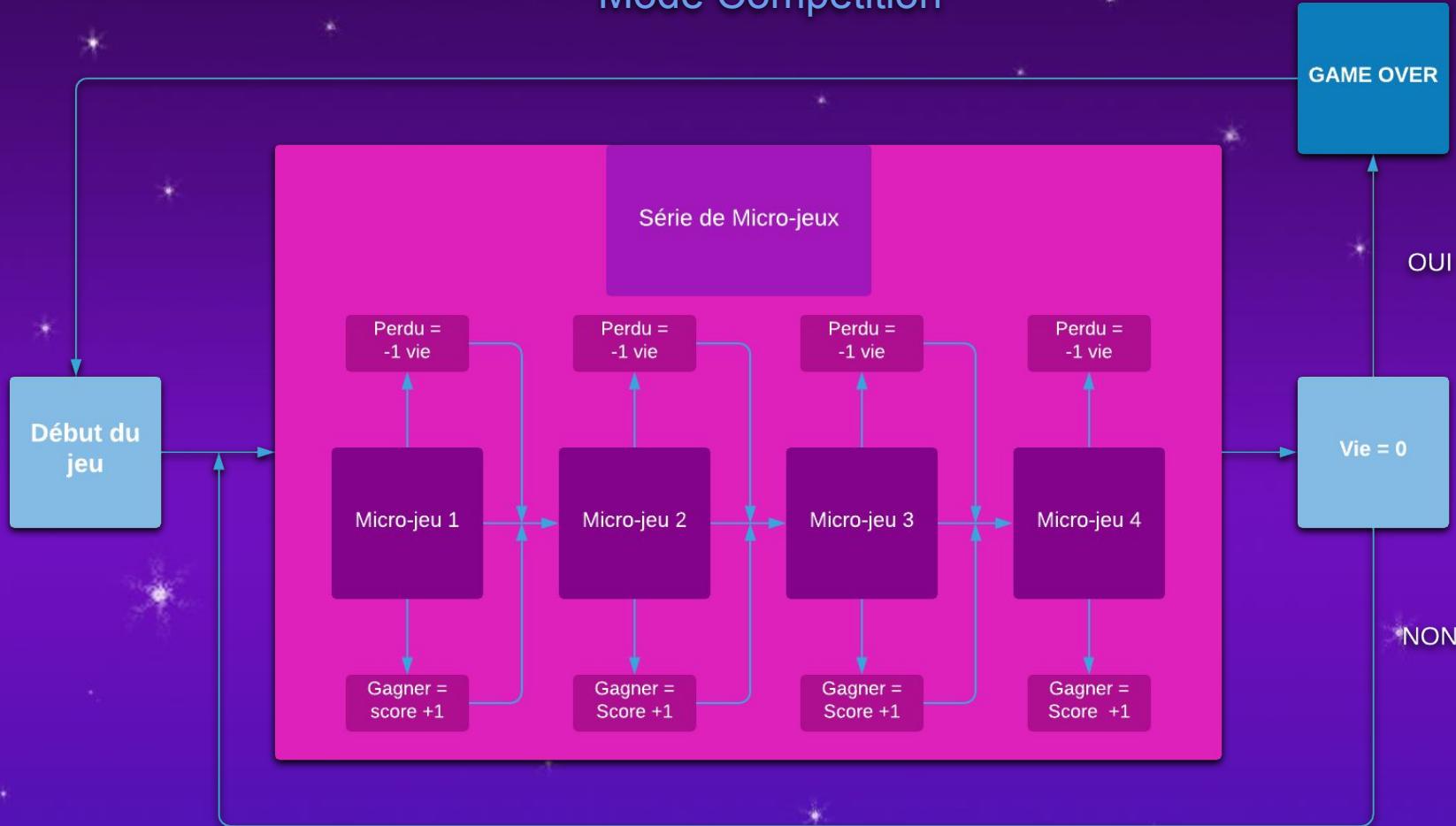
Troisième manche : Extérieur, cependant cette fois-ci nous sommes en position de fuite et la caméra bascule à nouveau à la première personne.



# Mode Histoire



# Mode Compétition

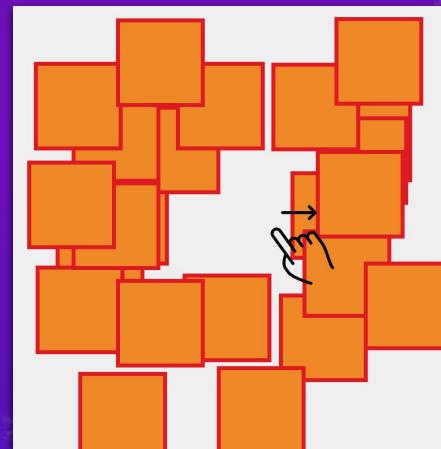
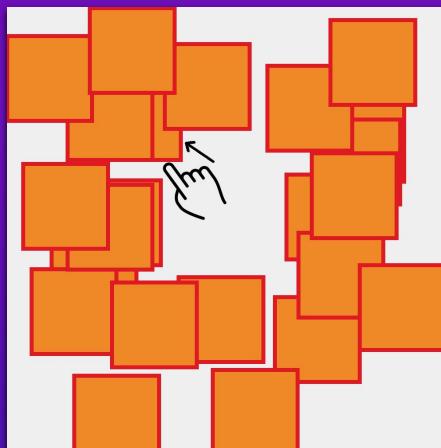
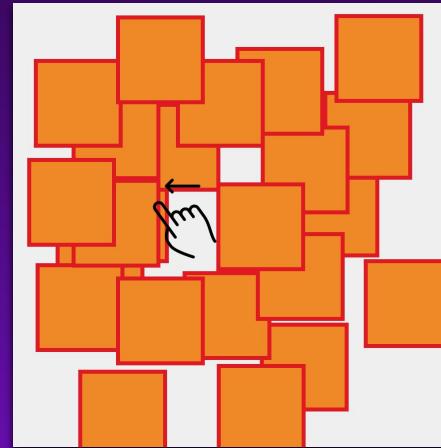
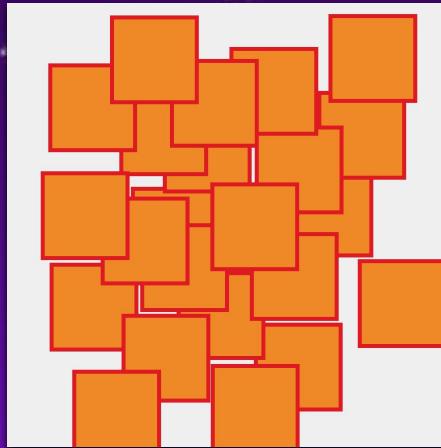


## 3C

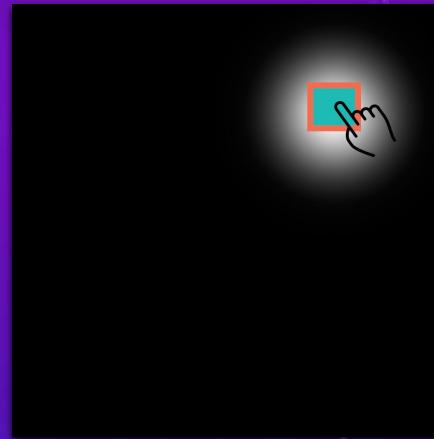
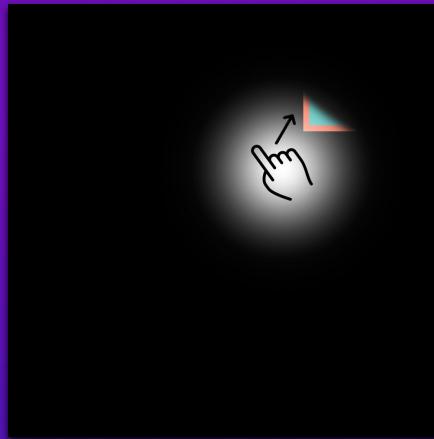
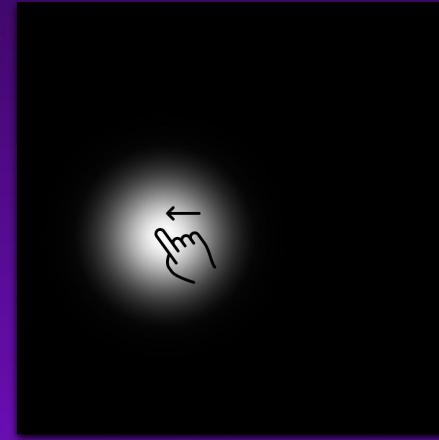
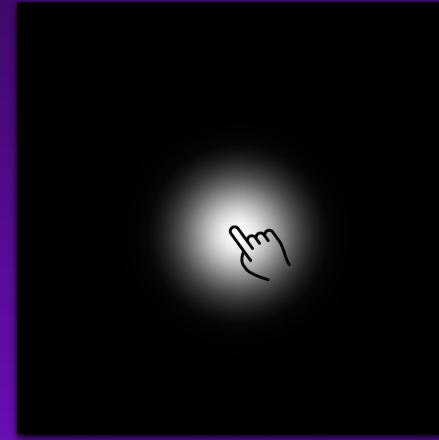
### Manche 1

- Première personne.
- Cliquer ou glisser le curseur.
- Personnage peut interagir avec des objets.

3C

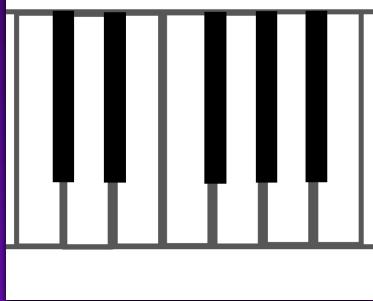


3C

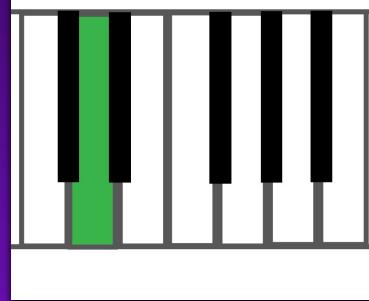


### 3C

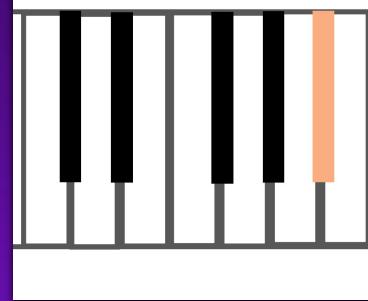
[OBSERVE !]



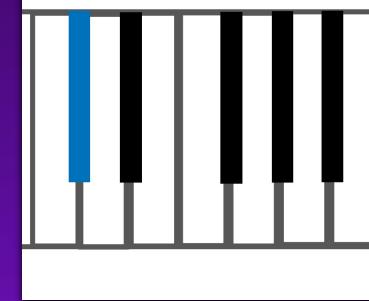
[OBSERVE !]



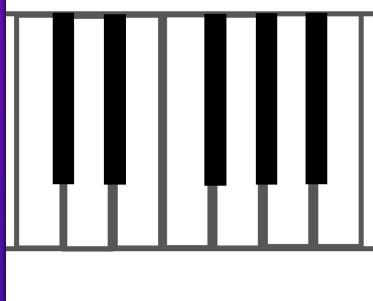
[OBSERVE !]



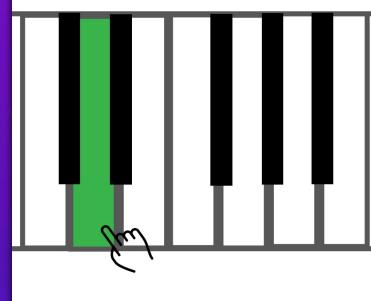
[OBSERVE !]



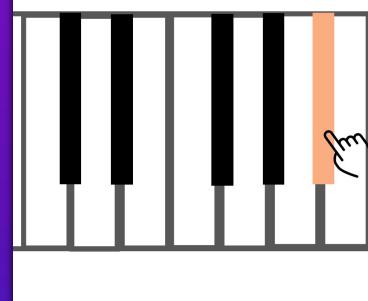
[REPRODUIS !]



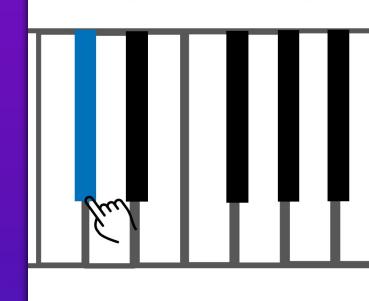
[REPRODUIS !]



[REPRODUIS !]



[REPRODUIS !]



3C

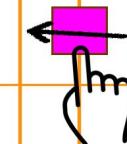
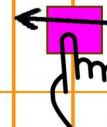
[Joue !]

[Joue !]

[Joue !]

[Joue !]

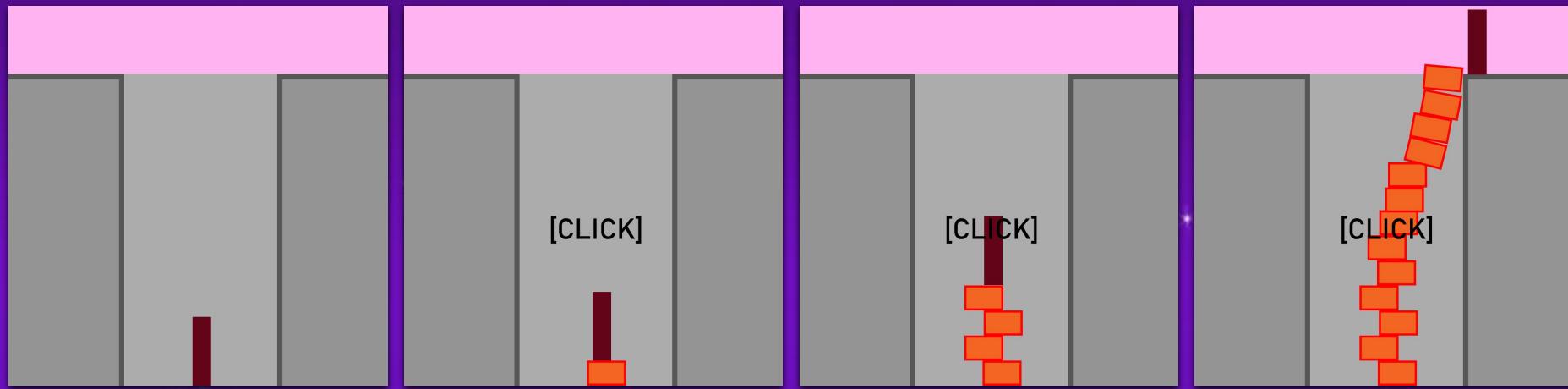
[Joue !]



## Manche 2

- Caméra Troisième personne.
- Cliquer sur l'écran, glisser le curseur
- Poser des objets, sauter, courir, s'accrocher et se balancer

3C



### 3C

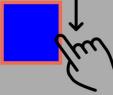
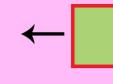
[Ne vous faites pas toucher !]



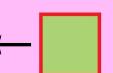
[Ne vous faites pas toucher !]



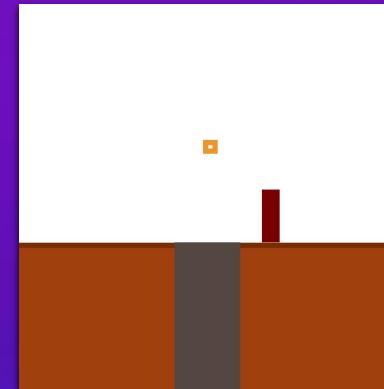
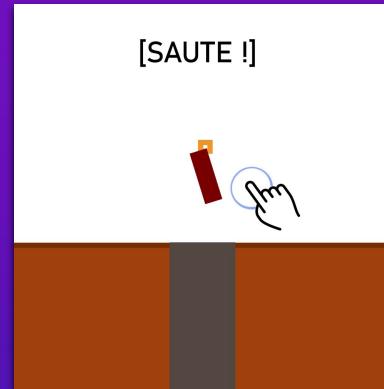
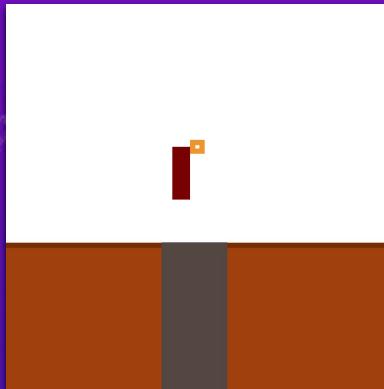
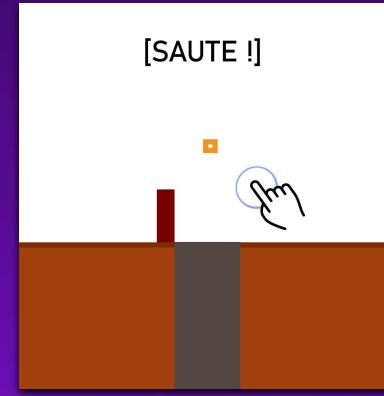
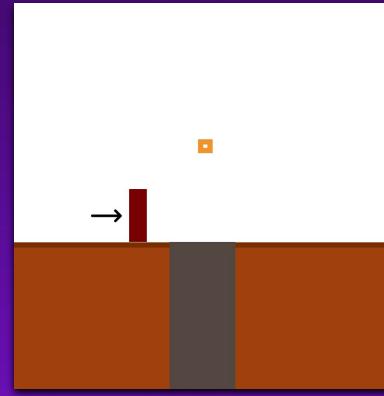
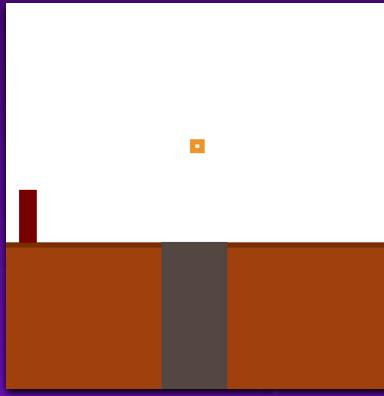
[Ne vous faites pas toucher !]



[Ne vous faites pas toucher !]



3C



3C



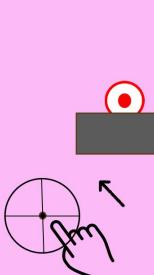
## 3C

### Manche 3

- Première personne.
- Cliquer, glisser et maintenir le curseur.
- Tirer, attraper, courir

### 3C

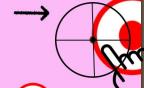
[VISEZ !]



[VISEZ !]



[VISEZ !]



[VISEZ !]



3C

[ATTRAPEZ !]



[ATTRAPEZ !]



[ATTRAPEZ !]



[ATTRAPEZ !]



3C

[Suivez le chemin !]



[Suivez le chemin !]



[Suivez le chemin !]



## Direction Artistique

### ❖ Retrowave

- Violence, drogue, prostitution...
- Nuit -> sensation d'insécurité
- Paysages baignés de couleurs fuchsia, éclairés aux néons.
- Couleurs chaudes et froides, dynamisme des années 80-90



# Boîte de Nuit



## Extérieur nuit



Extérieur jour



# Personnages



# Visual Novel



Boîte de nuit



Extérieur Nuit



## Extérieur Jour





Merci de votre  
attention