Projet UX 322

Résumé du jeu

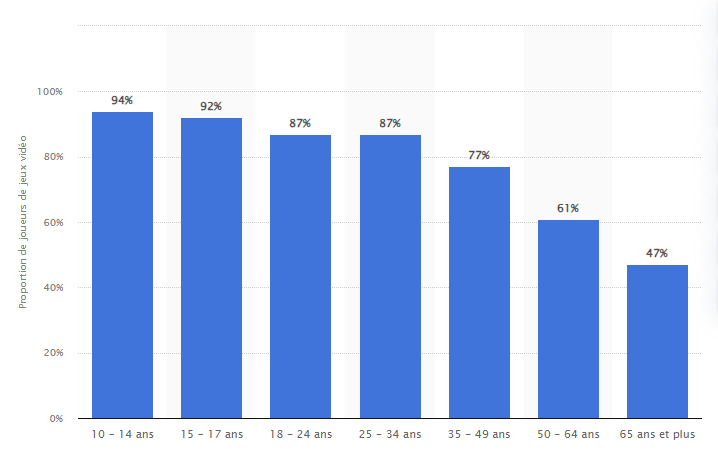
Le titre du jeu est OceanInvader, inspirer de SpaceInvader. Le but du jeu est de détruire les bateaux ennemis qui arrivent dans notre direction, si les ennemis arrivent a entrer dans la zone où se trouve le joueur, la partie se termine et le joueur a perdu. Il y a des obstacles présents devant la zone du joueur, pour lui permettre de se protéger contre les tirs ennemis.

Conception centrée utilisateur

Création des personnas :

Après avoir effectué une recherche sur internet, j’ai constaté que la tranche d’âge qui passe le plus de temps sur les jeux vidéo est celle entre 10 et 14 ans. Le premier persona que je vais crées aura donc 13 ans.

Pour mon deuxième persona, j’ai choisi une femme de 27 ans pour couvrir une large tranche d’âge.



[Part de Français jouant aux jeux vidéo par âge 2023 | Statista](https://fr.statista.com/statistiques/481002/proportion-gamers-francais-age-jeux-video/)

J’ai choisi l’âge de ces deux persona pour pouvoir couvrir la tranche d’âge ou les proportions de joueurs sont les plus élevé.

Persona 1 :



Persona 2 :



Choix de la palette graphique

Palette de couleur :

Yale Blue: 1B3B5F

Moonstone: 53A2BE

Aquamarine: 9FFFCB



Palette de gris :

Gunmetal: 31393C

Ash gray: AFBFC0

Cadet gray: 9FA4A9

