

MEDAL CHASER

GDB1A «Projet de production Bachelor 1 Game Design, ETPA Rennes 2019-2020»

Nicault Samuel



MEDAL  CHASER

Cible :

Le cœur de cible vers lequel est dirigé ce jeu sont les jeunes. Les adolescents. Mais le réel persona sont les amoureux et les intéressés de sports. En clair l'idée est de rallier au jeu les sportifs et les amateurs de sports en jeux ou à la télévision. C'est pourquoi les designs seront simples et dirigés vers le facilement compréhensible. Sans pour autant être enfantins, les designs de personnages et de décors seront épurés à la manière de jeux rétros, tapant en plus dans la vague de jeux pixelisés revenant à la mode.

Moodboard Univers :

Ce premier moodboard donne l'aspect graphique global de l'univers de jeu.

On peut ainsi y observer autant de la couleur, que des nuances sombres.

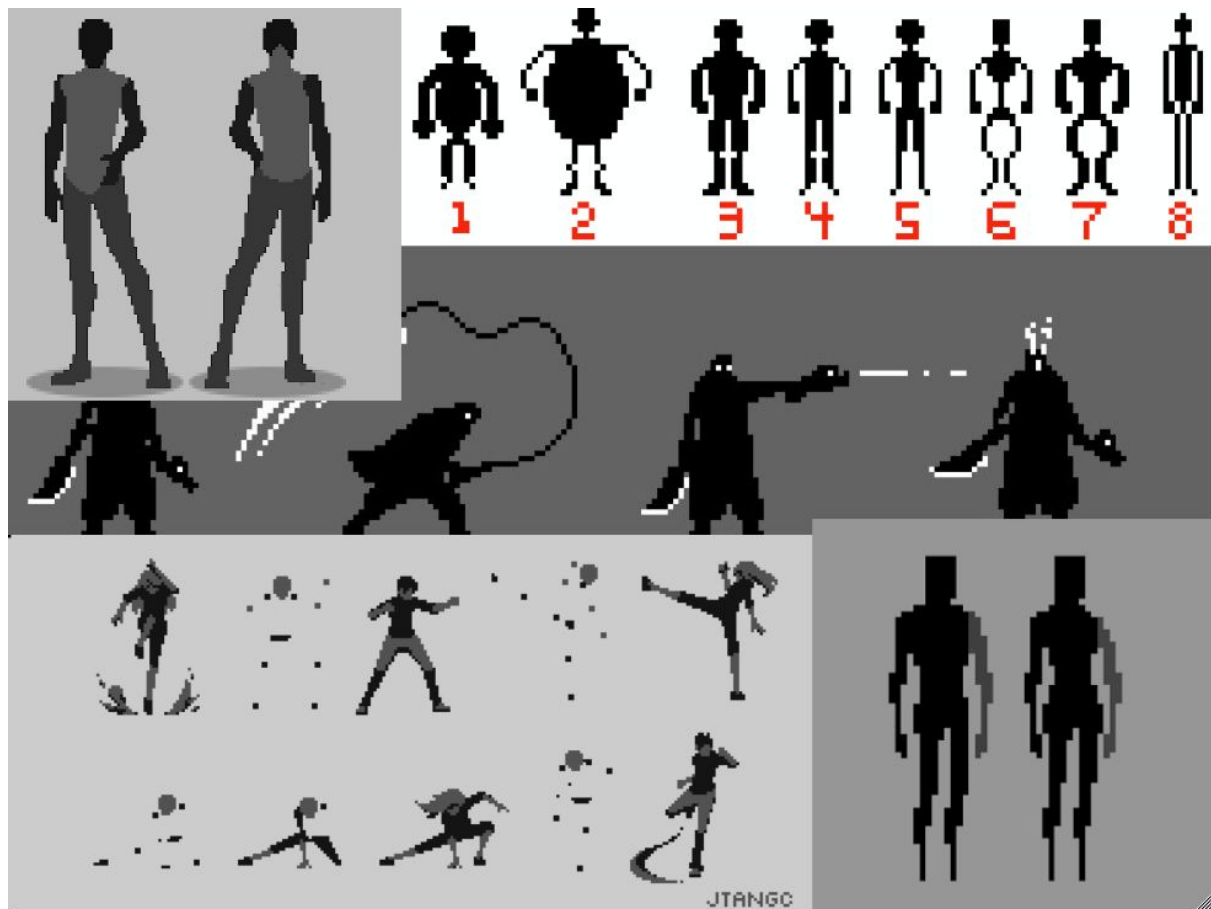
On comprends mieux l'idée de foule et de gradin. Importants pour faire ressortir le côté attrayant et socialisant du sport. On y voit Riot Civil Unrest ou encore Terraria.



L'idée est de rester sur des concepts simples mais retranscrivant facilement les idées du jeu.

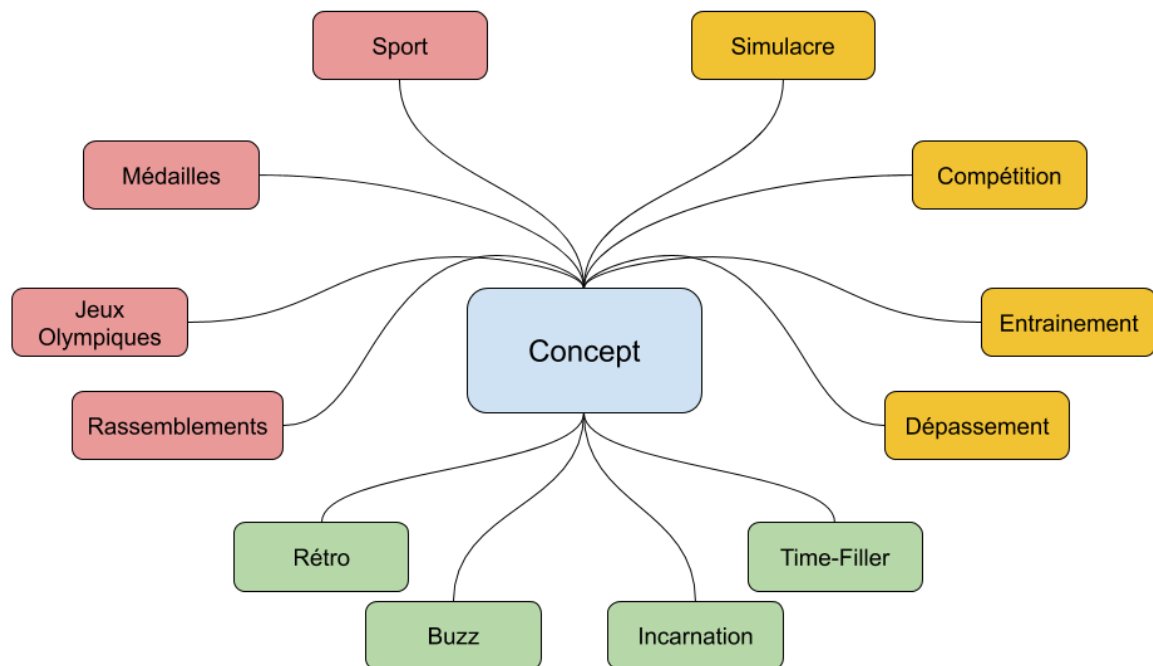
Moodboard Personnage :

Pour lui permettre de mieux ressortir, mais aussi de garder la même ligne directrice pour la direction artistique. Voici le moodboard de l'aspect recherché pour le personnage.



Unworthy, James T., Chris Rothwell sont des designs ayant inspiré ce jeu.

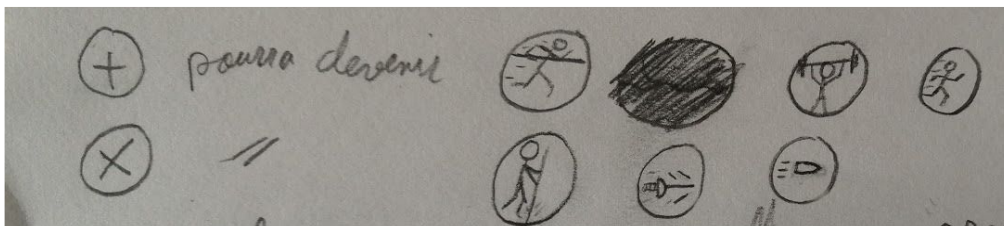
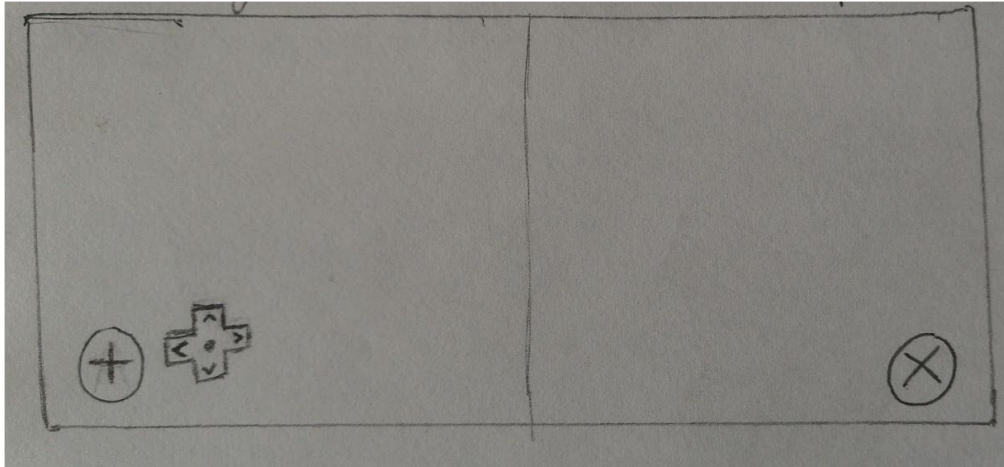
Mind Map :



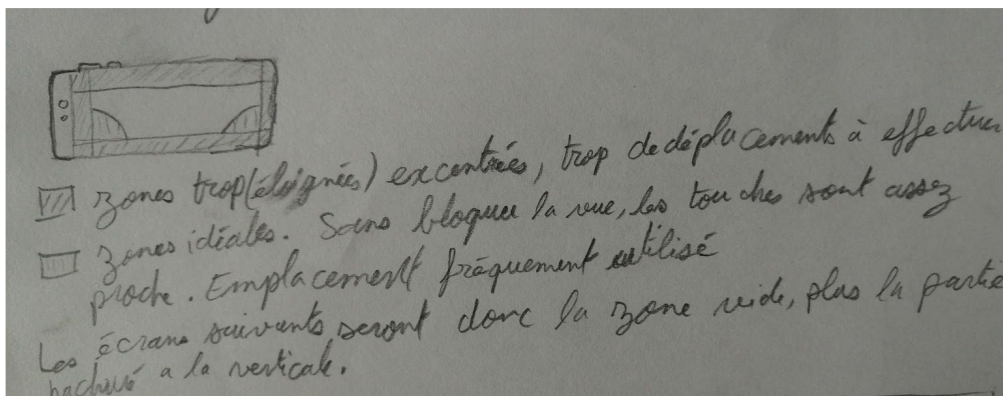
Liaison des attentes du projets et de leurs liens avec les objectifs de la direction artistique.
Mise en relation des demandes et de leurs réalisation par le thème graphique choisis.



Recherches et Dessins préparatoires :

5 Pouce, taille moyenne actuelle des écrans sous android.



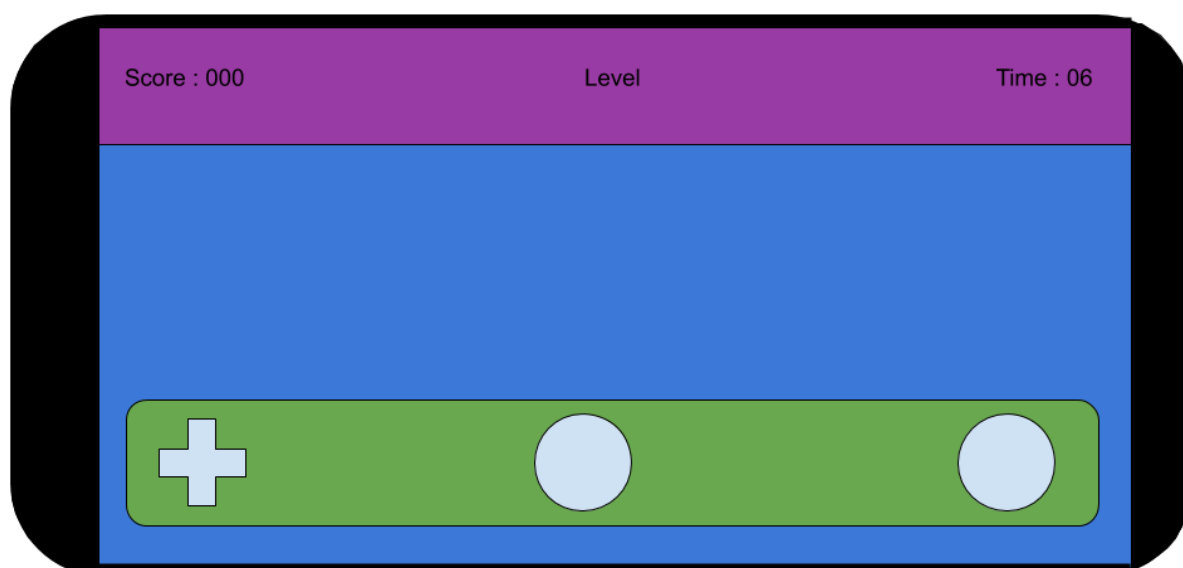
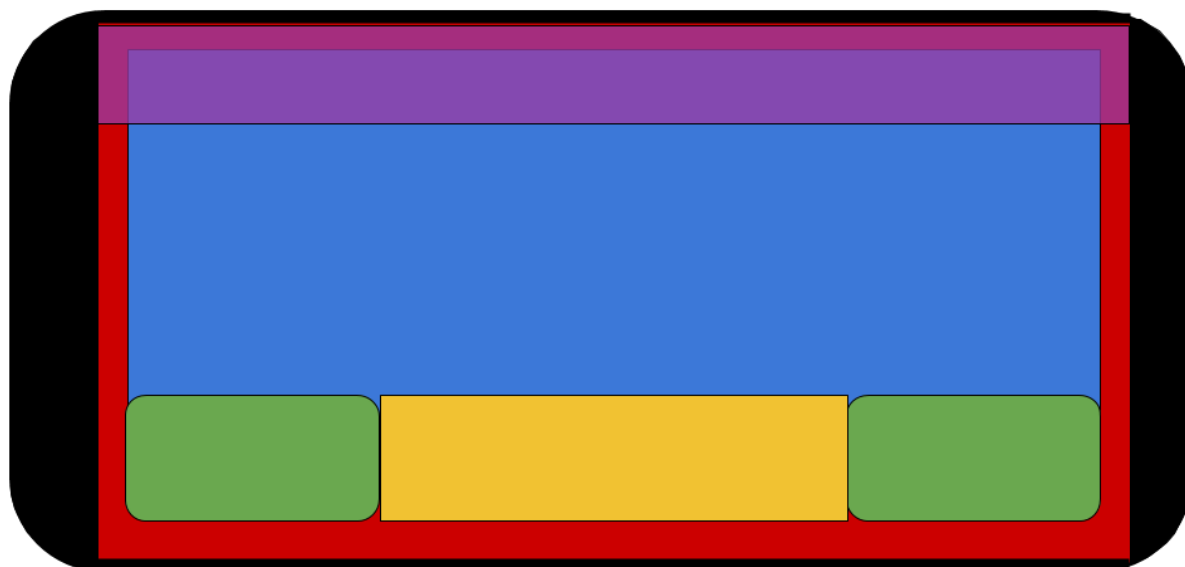
Emplacements de boutons et interface utilisateur



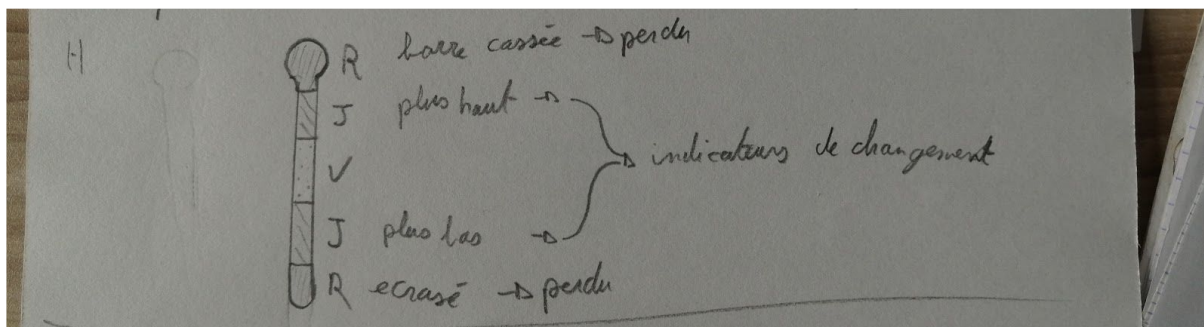
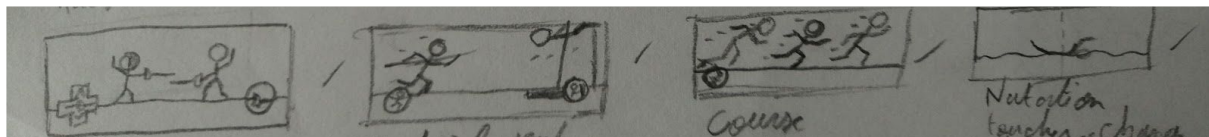
 Zone d'action Trop éloigné Zone optimale à l'horizontale Zone correcte Zone d'informations

(Score, Temps, Niveau, Vies ?)

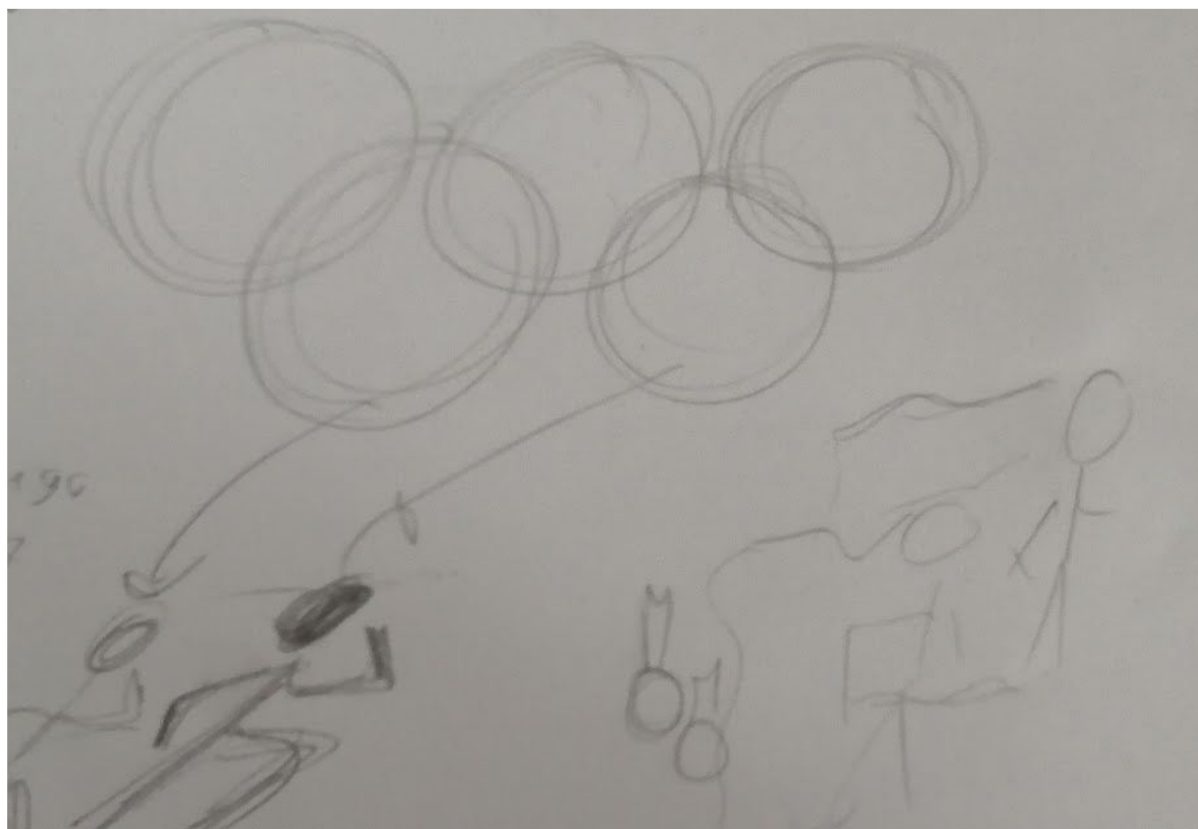
En partie dans la zone d'action utilisant la partie trop éloignée

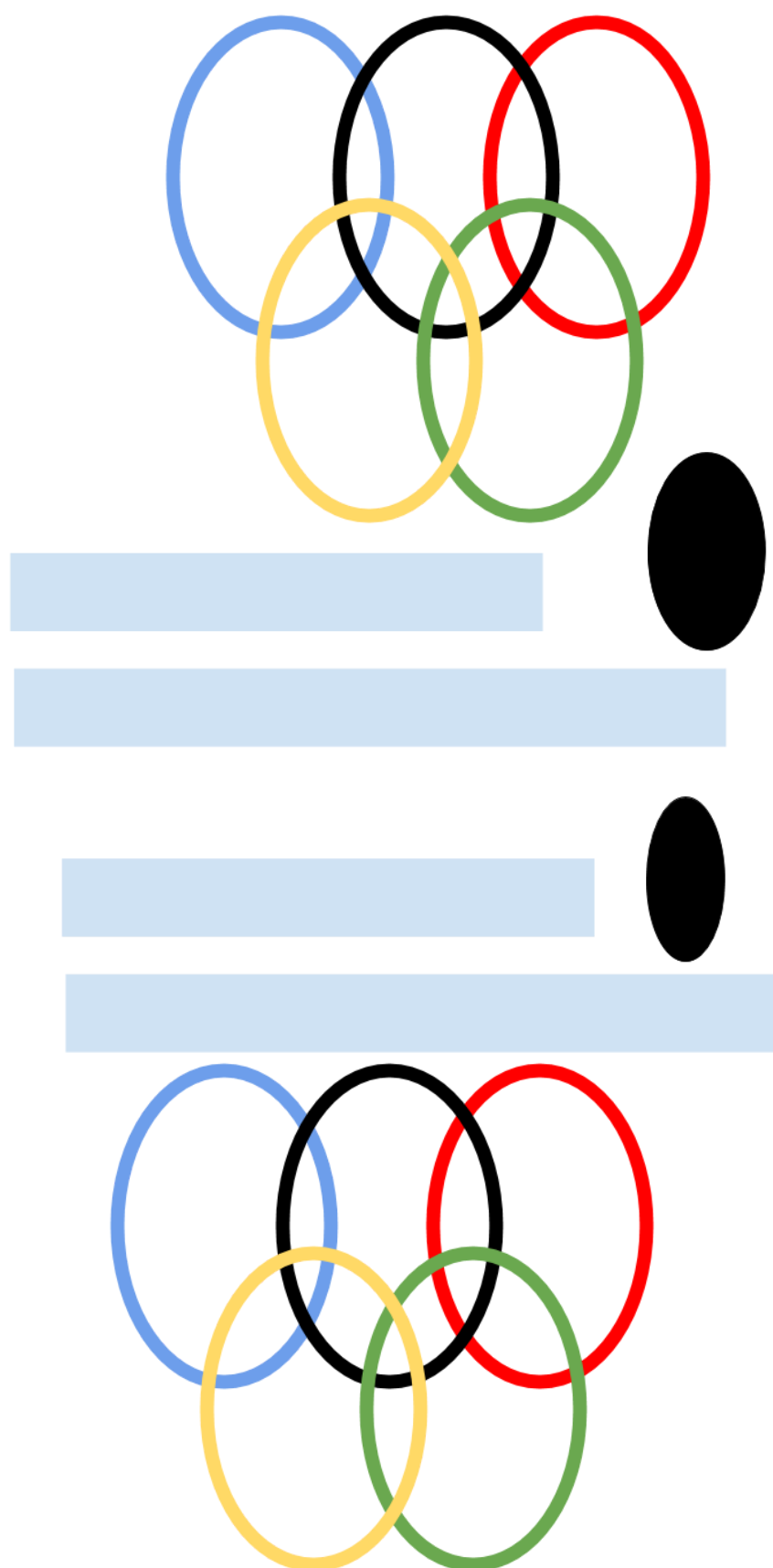


Premières intentions de jeu :



Intention de logo :





Conclusion et versions finales :

En conclusion, le but des intentions graphiques c'est la facilitation de lecture, soit pourquoi la silhouette et les designs épurés. Évitant donc de surcharger l'écran et la vue du joueur.

