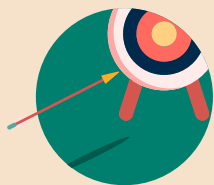


MEDAL CHASER

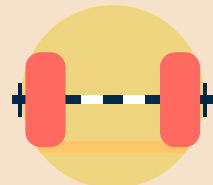
Ici commence la compétition

SOMMAIRE



CADRAGE

Rappel du contexte et des spécifications



UEX

Présentation, références, portée du jeu



CONCEPT

Description et schéma d'une partie idéale



3C

Schéma et description de l'interface



DA

Maquettes commentées



POST MORTEM

Synthèse des difficultés rencontrées



Cadrage

"Ware"

Jeux de 5 à 15 secondes,
intégrés les uns à la suite
des autres

Cible

Adolescents européens
entre 12 et 18 ans.

Plateforme

Disponible sur téléphone,
sous android

Contraintes

Qualité, Buzz et
communauté





Expérience Utilisateur

01

Cible

Adolescents européens
occidentaux
Profil "Time Filler"

02

Finalité

Confrontation,
Immersion,
Amusement

03

Lieu

Moment de disponibilité

04

Cognition

Reflexes/Précision/Timing
Utilisation du tactile



Concept

Qui

Le joueur sera un sportif aux JO

Comment

Ceci en gagnant les premières places



Quoi

Il devra obtenir le plus de médailles possible

Pourquoi

Garnir une armoire à trophées et gagner la tête du classement



Concept

Quoi

Événements sportifs réguliers

Comment

Rejoindre un pays et gagner
les événements pour celui-ci

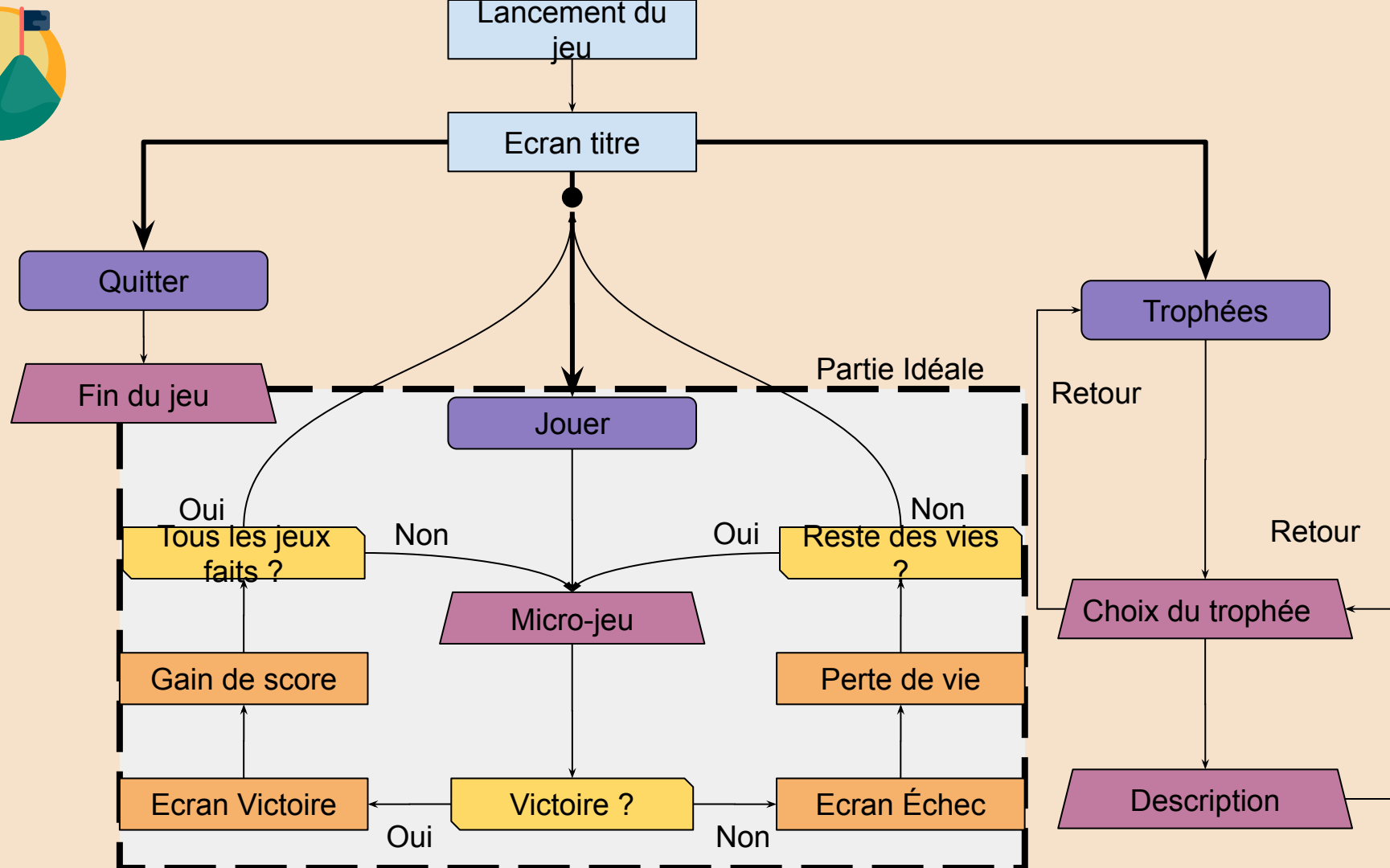


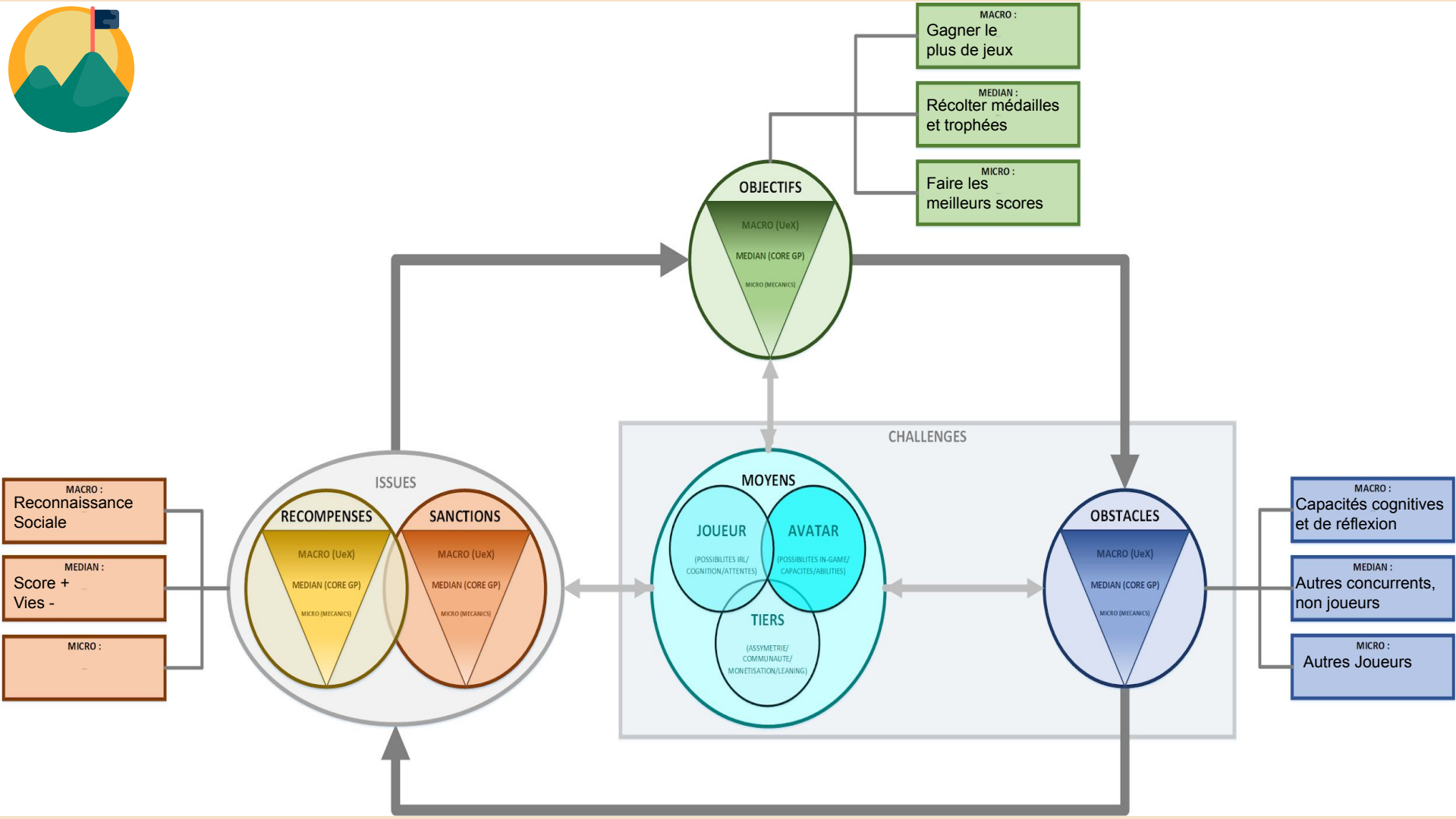
Pourquoi

Faire gagner son pays

Finalité

Voir son pays atteindre un rang
élevé du classement







3C



Cameras

Camera 2D fixe ou mobile

Focalisation sur le joueur

Vue éloignée pour appréhender
l'environnement *



Character

Courir / Attaquer / Sauter

Tout ce qu'un athlète ferait



Controls

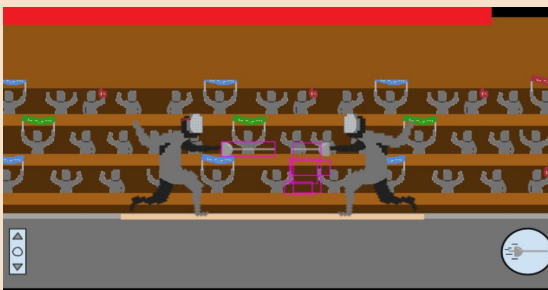
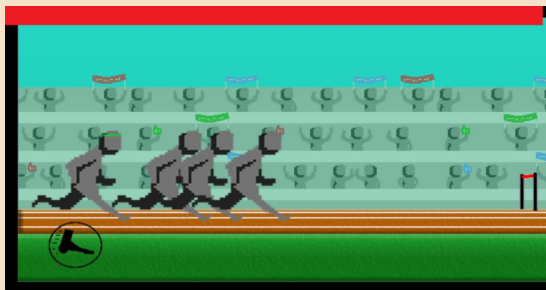
Toucher l'écran en tapotant
ou en le maintenant/glissant

sont les seules actions
possibles

*Exception pour le tir



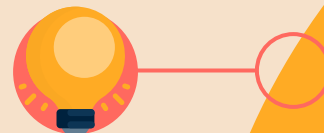
DA



Persona

Les amoureux et les intéressés de sports

Les hypés du Retro



Le buzz

Le Pixel art et son vent en poupe

Appeler l'engagement du joueur



Communauté

Une DA qui fidélise le joueur, des symboles connus

Une communauté attachée à un design simple





Catchy

Attirer l'oeil



Attraction

De nouveaux joueur cherchant
le simple



Fidélisation

Interface et personnalisation
Sauvegarde de l'envie

Prochain Niveau: 1
Score : 0

Course



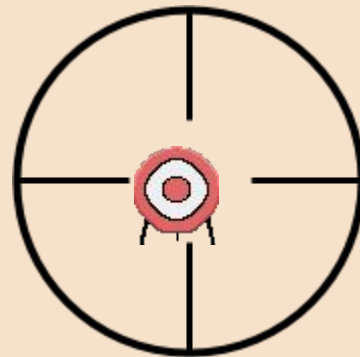
OR X20



ARGENT X20



BRONZE X20



DA



Post Mortem

Leader Board :

Au début pour des joueurs solos
Puis agencé par pays choisis

Meilleur sentiment de compétition et fidélisation



MERCI

DES QUESTIONS ?

nicault.samuel@gmail.com
SikaGames.com