



LOGO ET INTENTION GRAPHIQUE

Production B1

Joseph Ronzier ETPA 2019-2020

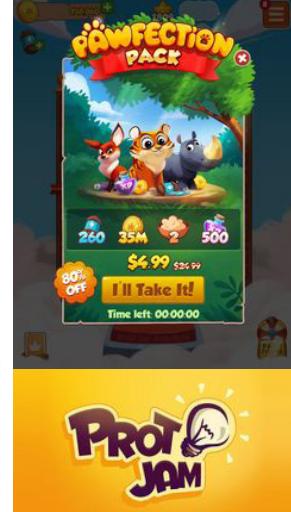
SOMMAIRE

MOODBOARD	3
LOGO	4
MENU	5
CARTE	6
JEUX ET TRANSITIONS	7
Jeu 1	8
Jeu 2	9
Jeu 3	10
Jeu 4	11
Jeu 5	12
Jeu 6	13

MOODBOARD

C'est un jeu de découverte et de voyage. On veut que le joueur passe par des sentiments d'amusement et de joie.

Le jeu sera composé de couleurs communes voir même clichées afin de favoriser une compréhension rapide des éléments présents à l'écran. Une technique de création mêlant dessin à main levé, vectorisation et aplats de couleurs permet de générer un univers cartoonesque amusant et chaleureux, compréhensible et tout public. Bien que cela puisse annoncer des codes graphiques de jeux pour enfants, ce sont là les codes qui se sont avérés efficaces au vu des jeux à succès (Candy Crush, Fruit Ninja, Pokémon Go, Subway Surfer etc.).



LOGO

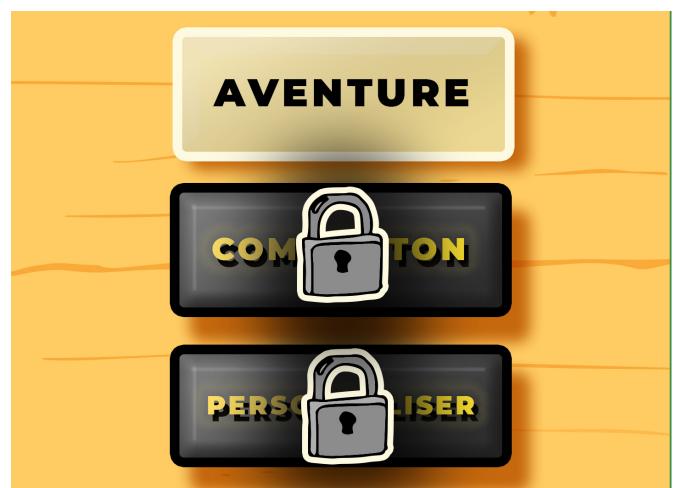
Inspiré par d'autres titres du marché mobile (battle legion, golden monkey Gold ambush, Mad Rush ...), le texte du logo est de couleur doré, symbole de richesse et d'abondance. Il est entouré d'éléments divers représentant à la fois les notions de voyage et de cuisine. Un fond rouge lui donne de la force, vendant au joueur une image forte et entraînante. Les dessins autour sont très colorés, annonçant un contenu riche et très cartoon. Enfin un contour noir vient marquer la totalité du logo, permettant de détacher le texte des dessins mais aussi de donner aux dessins ce trait typique du cell-shading. En cela le logo annonce également la couleur du jeu où tous les éléments importants et /ou interactifs seront représentés avec un contour identique.



MENU

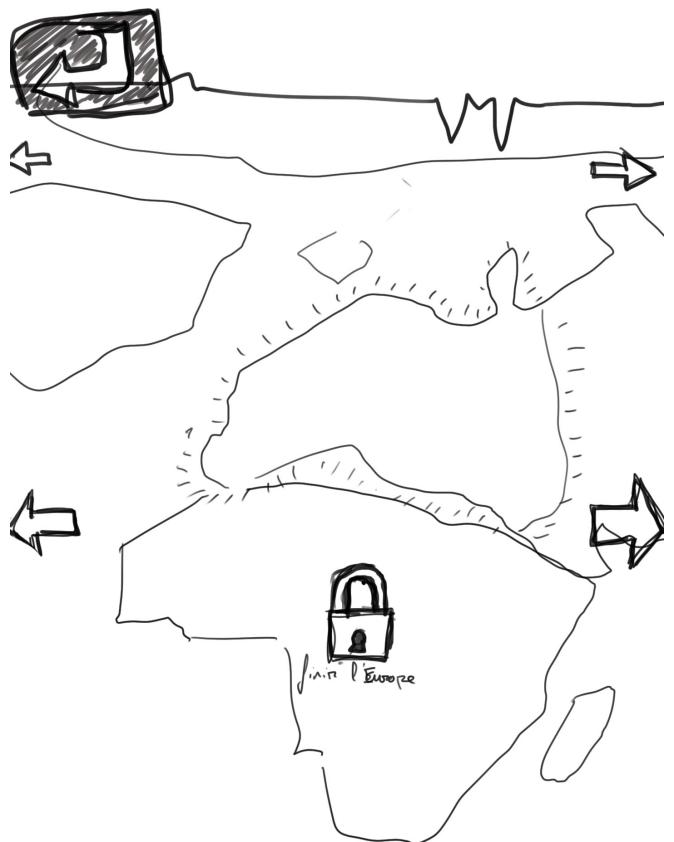
Sur cet écran on accède aux choix de jeu : la campagne, la compétition et la personnalisation de son personnage. Ce personnage là apparaît d'ailleurs en haut, avec dans le décors des éléments rencontrés au cours du voyage. On reprend la forte identité de l'or sur fond noir pour les boutons, qui deviennent blancs lorsqu'ils sont sélectionnés. Un rappel du texte du logo est fait en haut à gauche, sans les illustration afin de faciliter sa lecture.

Un ou plusieurs boutons de réseaux sociaux seraient envisageables sur cet écran afin de rediriger le joueur vers différents médias où serait présente la communauté du jeu.



CARTE

La mappemonde est représenté ici, un cadenas posé sur les continents inaccessibles. Des flèches sur les bords indiquent au joueur qu'il peut naviguer en faisant glisser la carte vers la droite ou la gauche. Le continents seront délimités par des bordures ou bien colorés entièrement d'une seule couleur afin de constituer des zones de jeu bien définies. Un pourcentage de réussit serait affiché sous chaque nom de continent, indiquant au joueur sa progression dans le jeu.

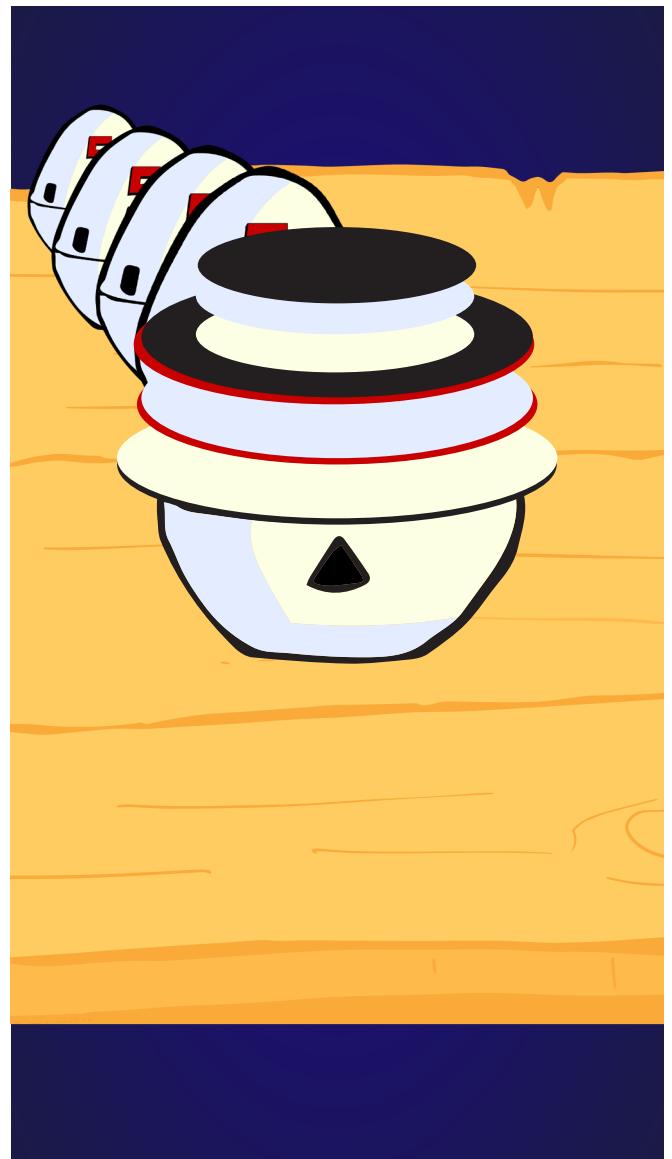
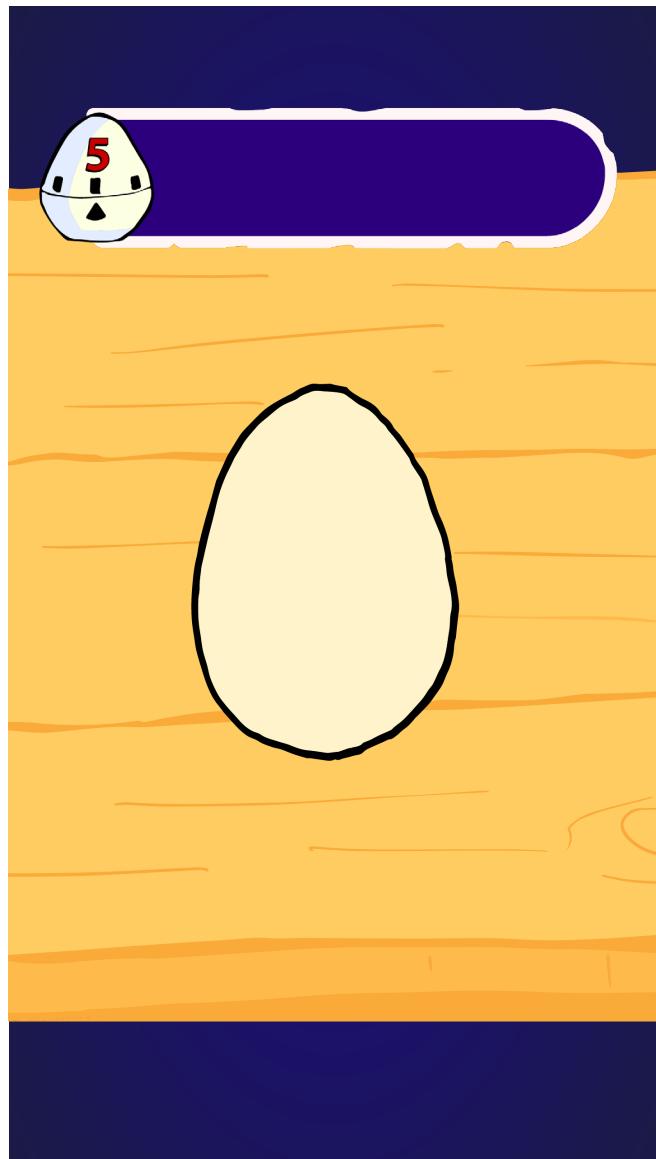


← selectionnez un continent →

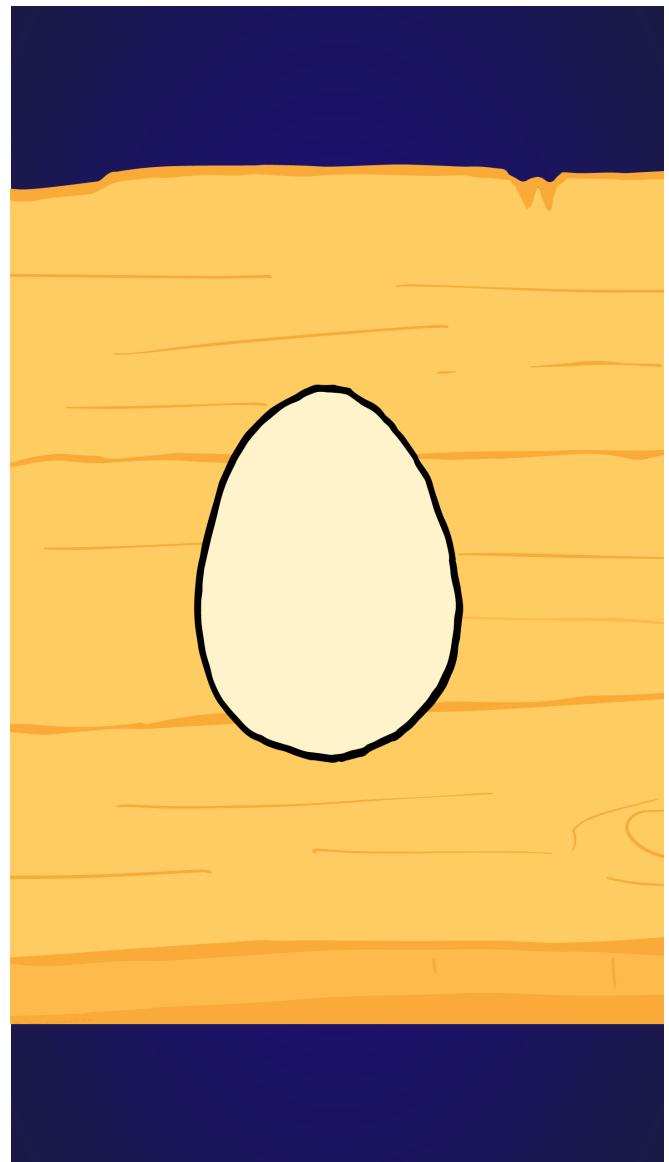
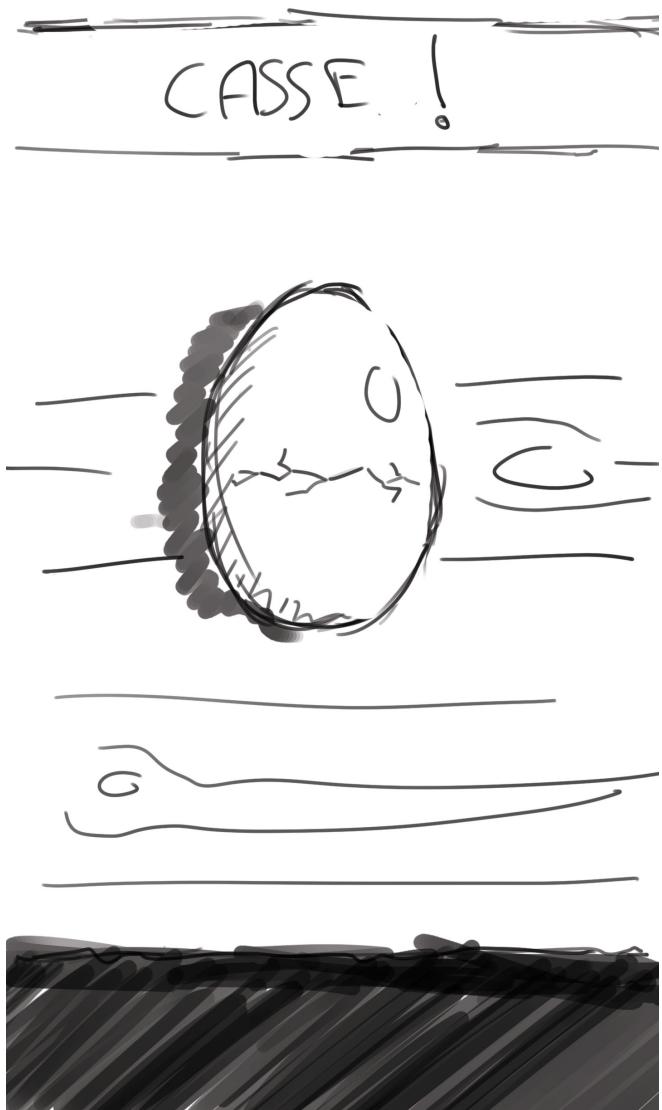


JEUX ET TRANSITIONS

C'est un minuteur qui fait la liaison d'un micro-jeu à un autre. Il descend à zéro pendant chaque jeu et est remonté pendant la transition. Lors de la transition, les éléments du jeu précédent sortent de l'écran, ne laissant que le fond. Le minuteur se remonte, puis apparaissent les nouveaux éléments de jeu. Le fond change également, le cas échéant.

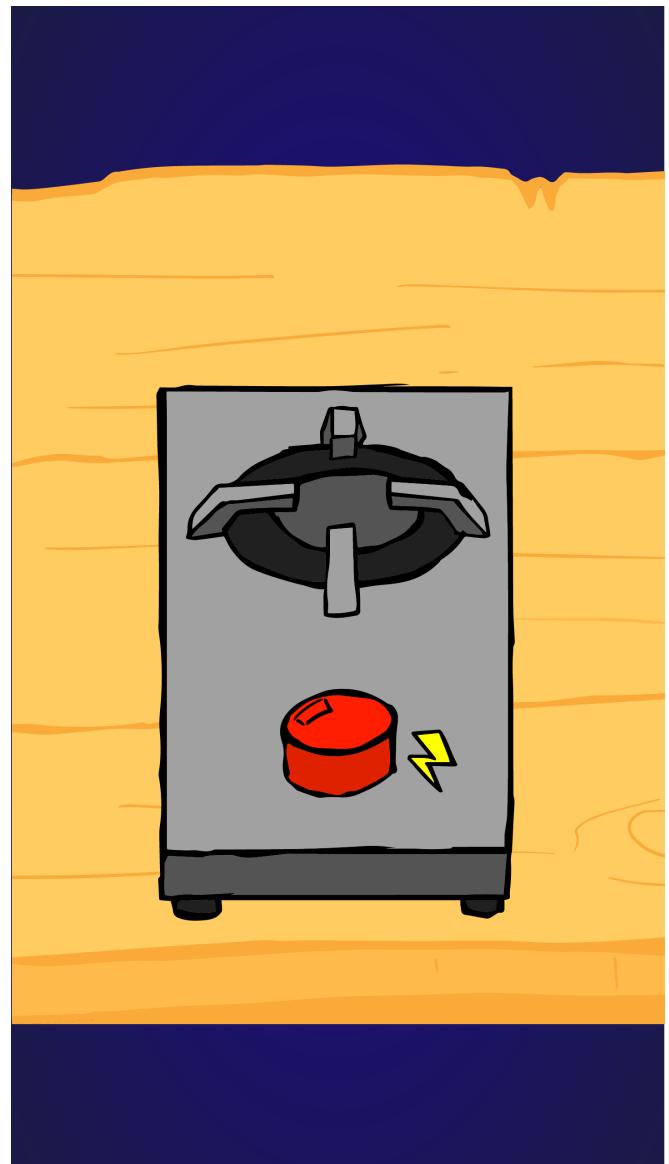
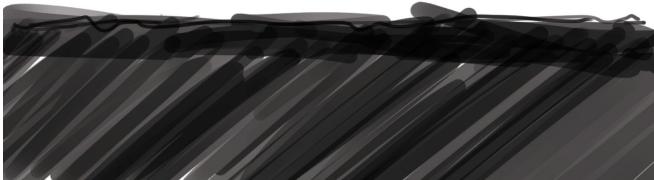
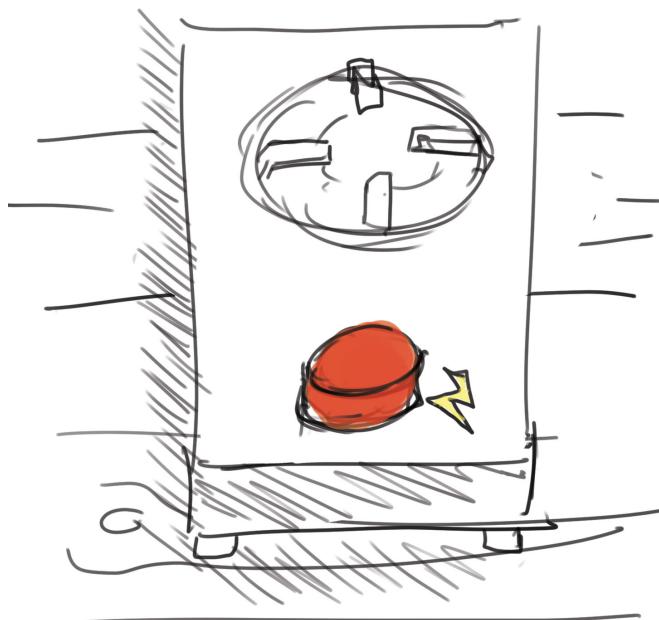


Jeu 1



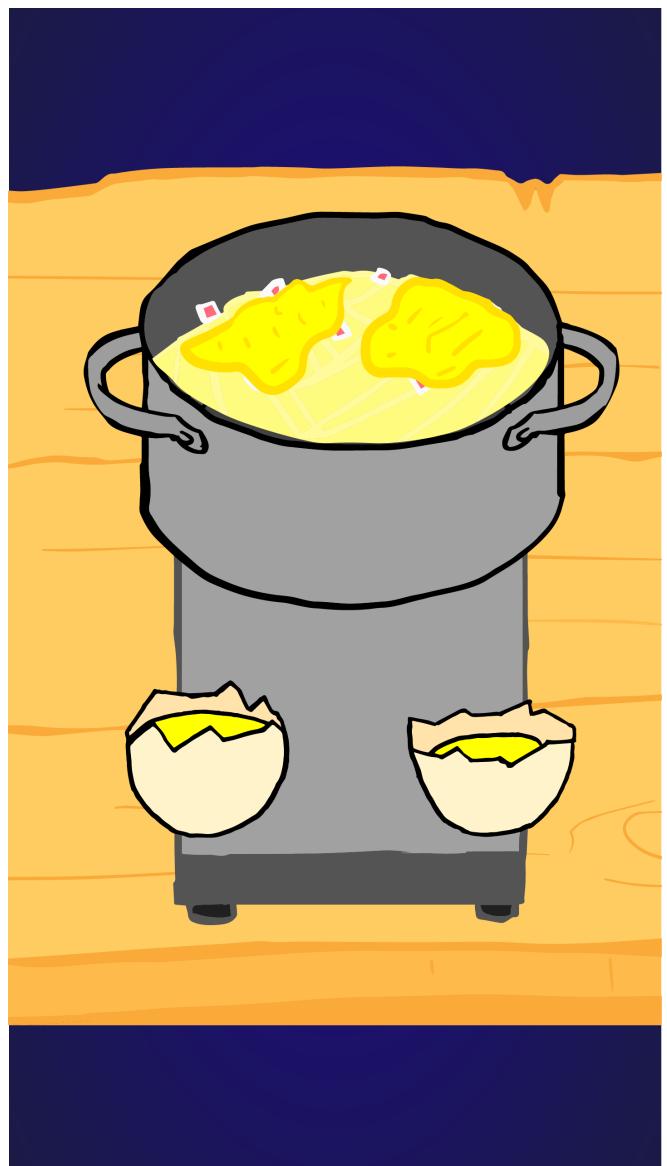
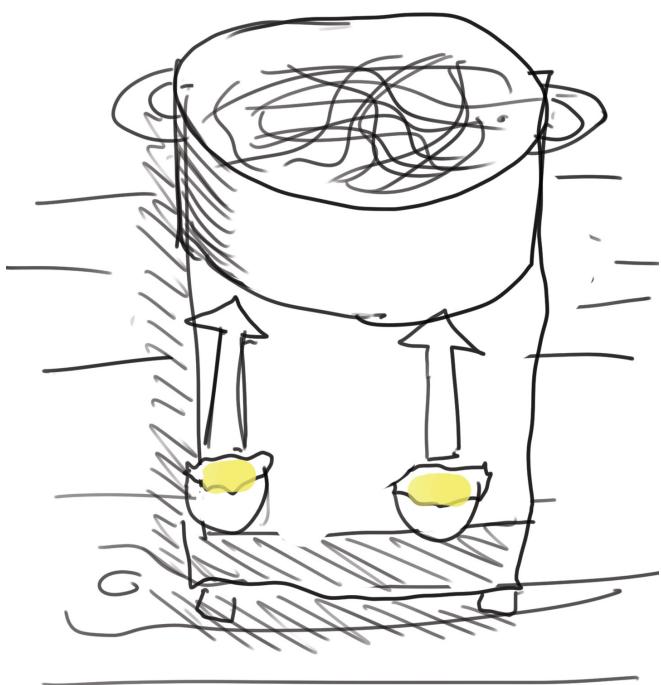
Jeu 2

ALLUME !



Jeu 3

AJOUTE !

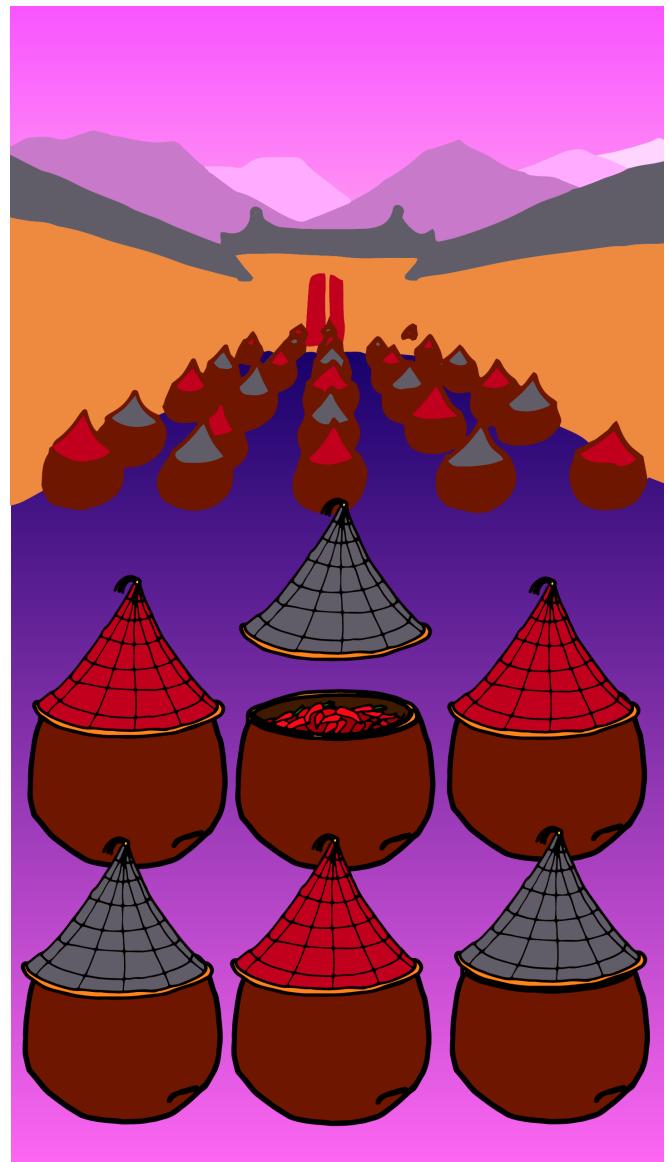


Jeu 4

TROUVE !

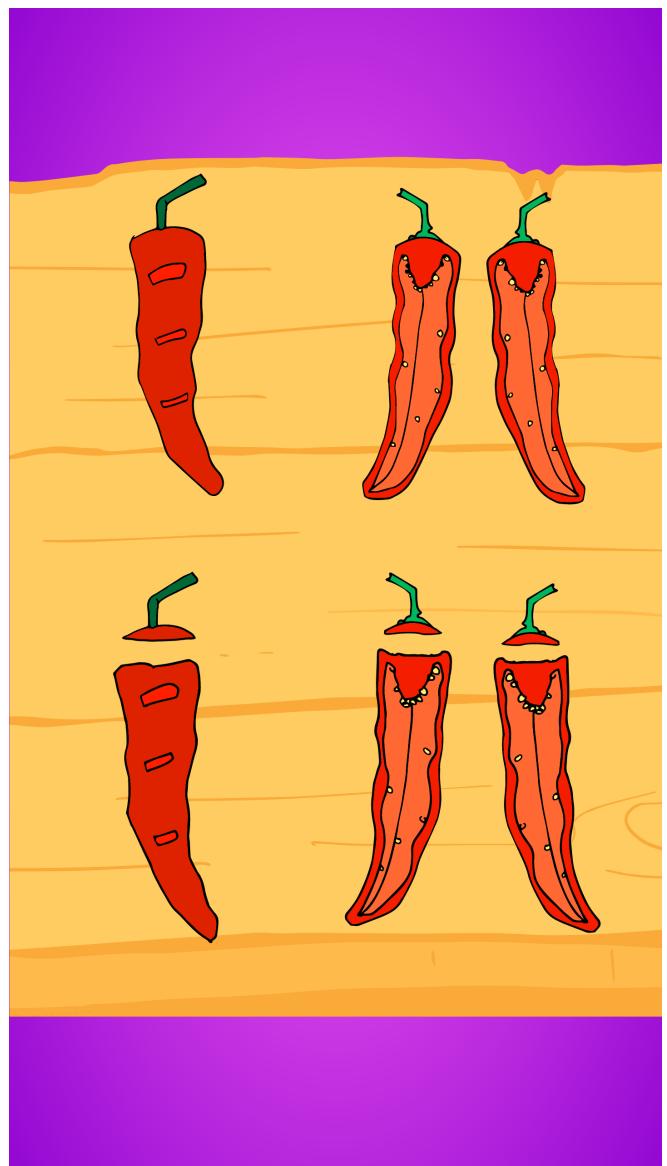
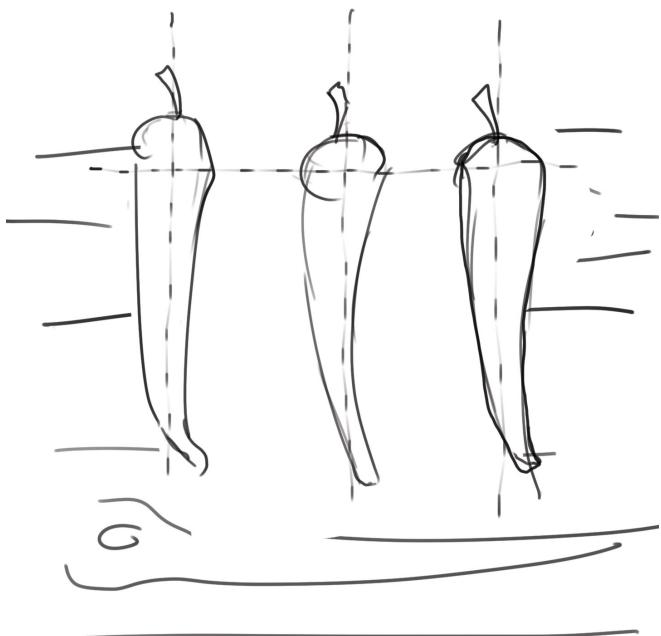


VIDE!



Jeu 5

COUPE !



Jeu 6

