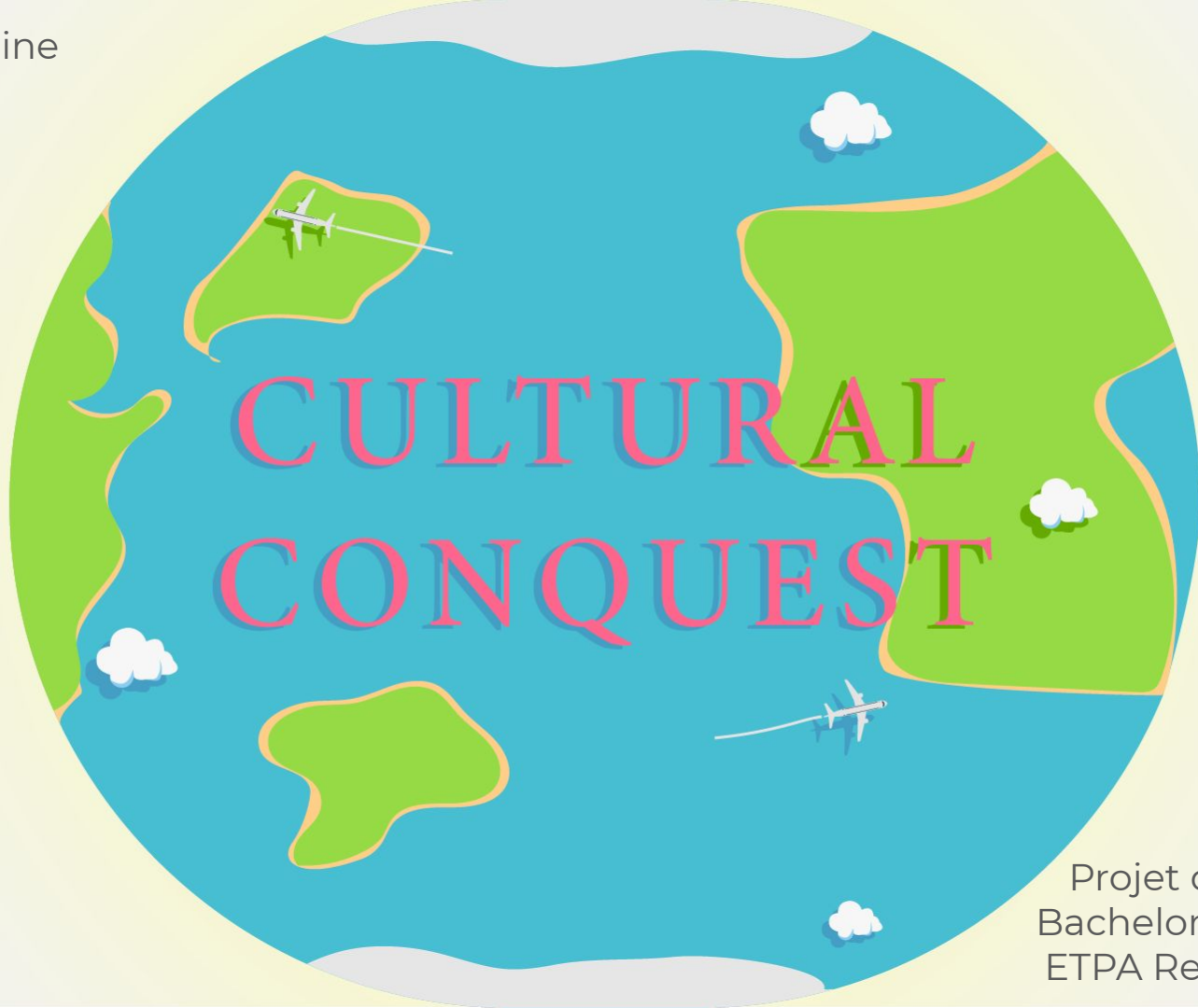


Renou Antoine



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

Cadrage

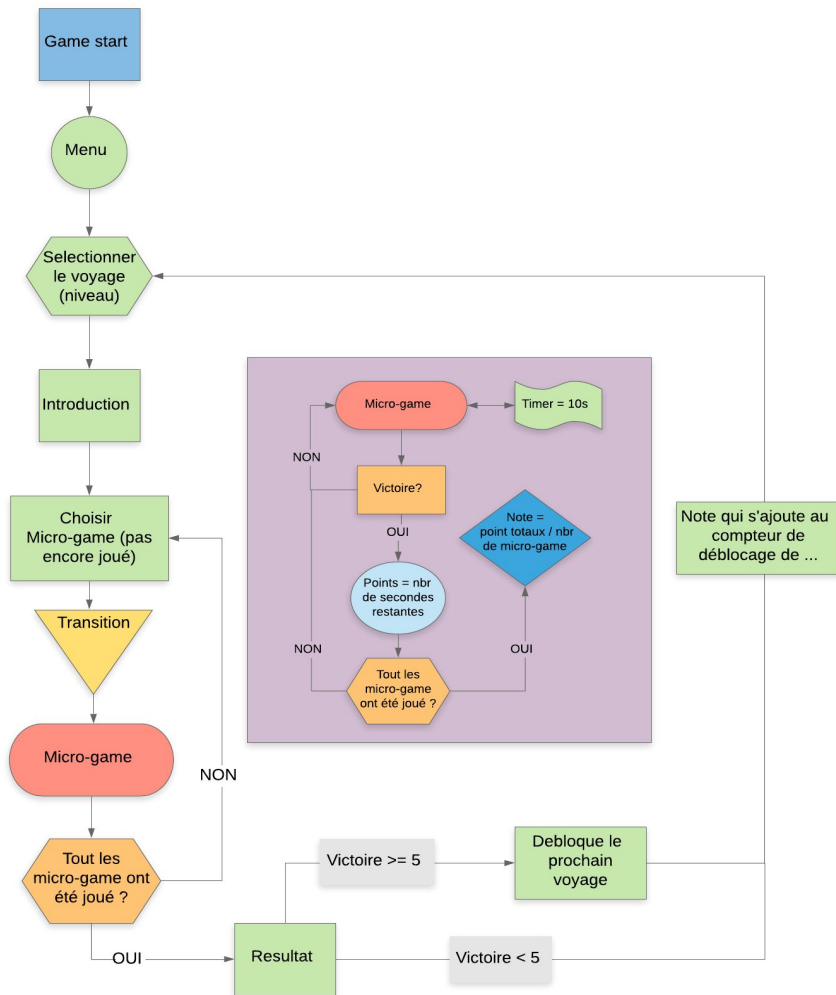
- Jeu du genre « ware », sur mobile.
- Forte incarnation et détachement.
- Cible : Adolescents, Time-Filler
- Communauté en compétition amicale et fidélisée.

Expérience Utilisateur

- Forte immersion par l'incarnation d'un personnage
- Apprentissage : Découvrir de nouvelles coutumes et traditions de nombreux pays
- Développement cognitif : Réflexion, Réflexes, Précision

Concept

- Une expérience solo où le joueur incarne un touriste qui découvre les coutumes et traditions de nombreux pays en résolvant différents micro-jeu dans un temps imparti.
- Compétition :
 - Prise de territoire
 - Ligue



3C

- ❑ Touriste sans histoire qui découvre les traditions et coutumes de nombreux pays à travers de nombreux voyages.
- ❑ Caméra 2D fixe à la 1ère ou 3ème personne selon les jeux.
- ❑ Inputs tactiles mobiles

Direction Artistique



- Couleurs vives et simples
- Des effets d'ombre et lumières très peu prononcé et des formes sans contour

Direction Artistique

Boutons et indications qui ressortent.



Musique d'ambiance pour chaque map

Micro-jeu : Sons naturel qui renforcent l'immersion

Post-Mortem

Difficultés rencontrées :

Définition d'une zone cliquable sur la map et non juste un mot.

Difficulté à trouver un thème

Implémentation des sprites d'animations

=>

Solutions potentielles :

Déplacement du personnage sur la map

Thème en rapport avec ce que les gens ont envie de faire pendant le confinement.

Merci de votre attention