

# Préparation des assets de présentation (captures d'écran, icône du jeu)

## Introduction

Lorsque vous préparez votre jeu pour sa distribution ou sa publication sur des plateformes telles que Steam, Itch.io, ou l'App Store, il est crucial de soigner les éléments de présentation visuelle, tels que les captures d'écran et l'icône du jeu. Ces éléments sont la première impression que les joueurs auront de votre jeu, et peuvent grandement influencer leur décision de télécharger ou d'acheter le jeu.

## 1. Captures d'écran

Les captures d'écran sont essentielles pour donner aux joueurs un aperçu visuel du gameplay. Elles doivent non seulement capturer l'essence du jeu, mais aussi être visuellement attractives pour éveiller l'intérêt des joueurs.

### Conseils pour la prise de captures d'écran :

- **Montrez le gameplay réel** : Il est important que les captures d'écran reflètent de manière fidèle ce que les joueurs vivront dans le jeu. Par exemple, si votre jeu est un jeu de plateforme, une capture d'écran d'un personnage sautant à travers des obstacles peut être plus engageante qu'un écran de menu.
- **Mettez en valeur les points forts** : Si votre jeu a des visuels uniques, des animations intéressantes ou des effets spéciaux impressionnants, assurez-vous qu'ils soient visibles dans vos captures d'écran.
- **Utilisez des moments clés** : Capturez des moments significatifs du jeu (par exemple, un combat épique, une victoire importante, un boss, ou un moment clé de l'histoire).

- **Considérez la résolution** : Les captures d'écran doivent être de haute qualité, adaptées à différentes résolutions d'écran et plateformes. Une capture d'écran de 1920×1080 pixels est généralement un bon choix pour les plateformes PC, tandis que pour mobile, vous devrez peut-être utiliser des résolutions plus petites.
- **Optimisation** : Évitez les captures d'écran trop encombrées, avec des éléments d'interface qui ne sont pas nécessaires. Vous pouvez également ajouter des filtres ou ajuster la luminosité pour rendre l'image plus attrayante sans trop modifier l'image originale.

## Exemples d'outils pour prendre des captures d'écran :

- **Unity** : Utilisez la fonctionnalité de capture d'écran intégrée dans Unity en prenant un snapshot de la scène dans le Game View.
- **Outils externes** : Des outils comme **Snipping Tool** ou **Lightshot** peuvent également être utilisés pour capturer des images rapidement.

## 2. Icône du Jeu

L'icône du jeu est l'un des éléments les plus visibles de votre jeu. Elle doit être simple, reconnaissable et refléter l'essence du jeu. Une icône de qualité professionnelle peut aider à attirer plus de joueurs.

### Conseils pour la création d'une icône :

- **Simplicité et lisibilité** : L'icône doit être simple et reconnaissable même à petite échelle. Évitez les détails trop complexes. Un bon design d'icône doit être lisible sur des résolutions aussi petites que 128×128 pixels.
- **Utilisez des couleurs fortes et contrastées** : Des couleurs vives et contrastées aident à rendre l'icône plus visible et attirante. Veillez à ce que les couleurs utilisées correspondent à l'ambiance de votre jeu.
- **Symbole représentatif** : L'icône doit idéalement être représentative du thème du jeu. Par exemple, un jeu d'aventure pourrait utiliser une icône de boussole ou de carte, tandis qu'un jeu de puzzle pourrait inclure une icône de pièce de puzzle.
- **Respect des normes de plateforme** : Chaque plateforme a ses propres recommandations de taille et de format d'icône (par exemple, l'App Store d'Apple ou Google Play). Assurez-vous que l'icône est compatible avec ces normes pour chaque plateforme.

## Exemples d'outils pour créer des icônes :

- **Adobe Illustrator ou Photoshop** : Ces outils de création graphique sont parfaits pour créer des icônes nettes et de haute qualité.
- **Canva** : Si vous n'avez pas d'expérience en design graphique, Canva est une excellente alternative pour créer des icônes simples et élégantes.

## 3. Considérations supplémentaires

- **Aspect ratio** : Assurez-vous que vos captures d'écran et icônes respectent les ratios d'aspect recommandés par les plateformes de distribution. Par exemple, Steam recommande des captures d'écran de 16:9, tandis que pour les jeux mobiles, un ratio de 4:3 ou 16:9 peut être plus courant.
- **Format de fichier** : Les captures d'écran sont généralement en **PNG** ou **JPEG**, mais pour les icônes, le format **PNG** est souvent préféré en raison de la possibilité d'avoir un fond transparent. Veillez à optimiser la taille du fichier tout en préservant la qualité.
- **Vérifiez les règles spécifiques des plateformes** : Différentes plateformes de distribution (Steam, [Itch.io](https://itch.io), Google Play, etc.) ont des exigences spécifiques pour les assets visuels, comme les dimensions des icônes ou la quantité minimale de captures d'écran. Assurez-vous de les consulter avant de soumettre votre jeu.

## 4. Processus d'exportation des assets

- **Captures d'écran** : Une fois vos captures d'écran prêtes, vous devrez probablement les exporter dans différents formats et tailles en fonction des exigences de chaque plateforme (par exemple, Steam recommande des captures d'écran en 1920×1080, mais peut également accepter des résolutions plus petites).
- **Icône du jeu** : Créez plusieurs versions de votre icône en fonction des plateformes ciblées. Par exemple, une version pour mobile (1024×1024 pixels), une version pour les consoles (512×512 pixels), et une autre pour les sites de distribution en ligne (comme Steam, 128×128 pixels).

## Conclusion

Les captures d'écran et l'icône du jeu sont des éléments essentiels pour attirer l'attention des joueurs et susciter leur intérêt. Un bon design, associé à des pratiques appropriées de préparation et d'exportation, garantira que votre jeu

se démarque dans un marché très concurrentiel. Investir du temps dans la création de ces assets visuels est crucial pour la réussite de votre jeu.