

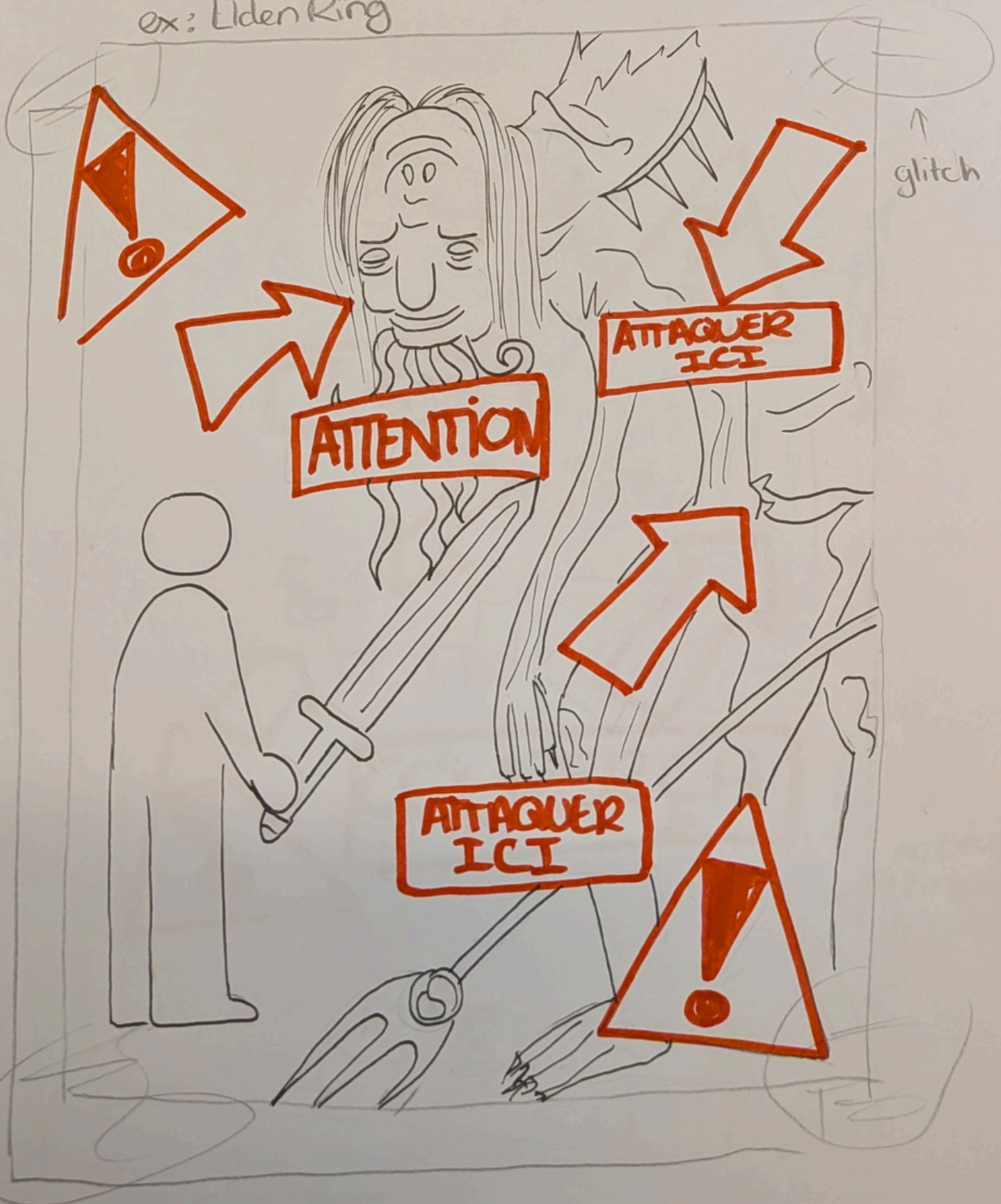
# HYPOTHÈSE

## III. INCITATION P+1

### CADRE DES CHARGES

- CIBLE : jeune adulte, aime les jeux vidéo
- BUDGET : élevé  
↳ COMMANDITAIRE AFJV
- CONTRAINTES : maximalisme, impactant

AFFICHE : DANS UN JEU  
ex : Elden Ring



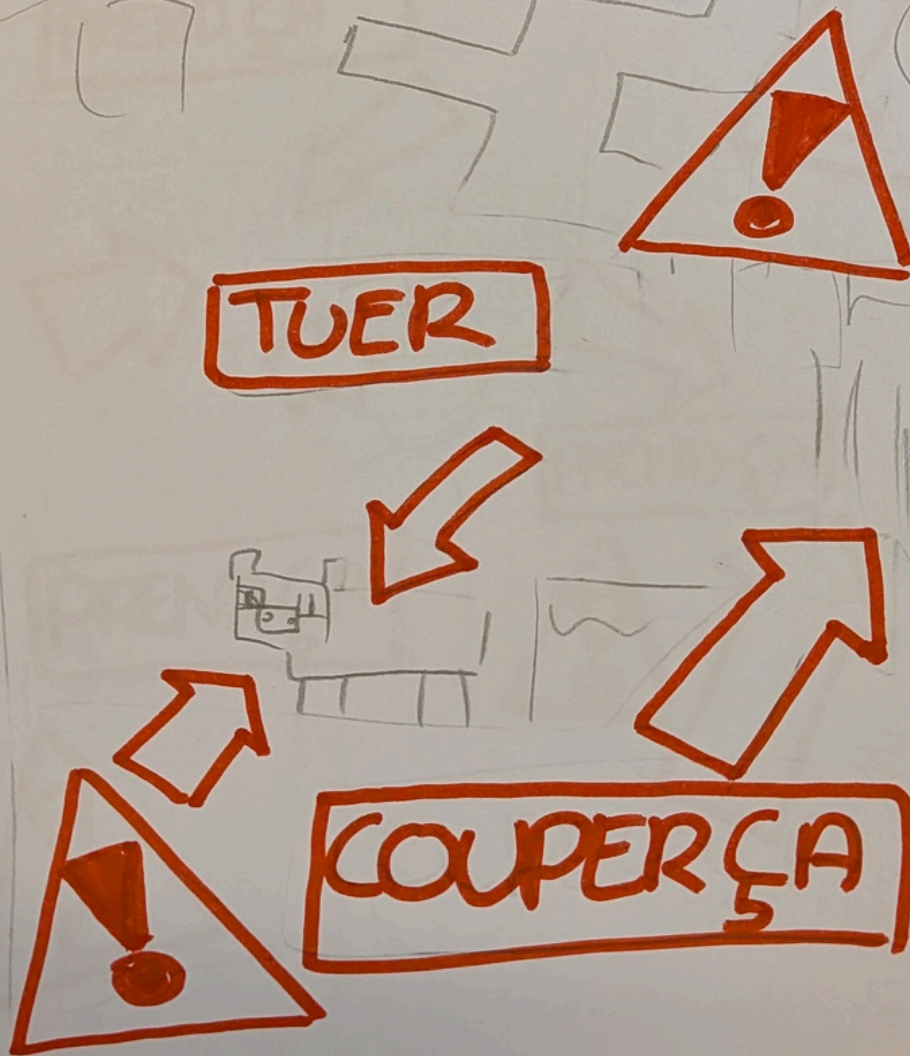
# HYPOTHÈSE

## III. INCITATION P41

### DÉCLINAISON JEU POUR TINECRAFT

#### CAHIER DES CHARGES

- CIBLE: jeune adulte <sup>aime les jeux vidéo</sup>
- BUDGET: élevé
- ↳ COMMANDITAIRE: AFJV
- CONTRAINTES: maximalisme, impactant



repréend  
→ l'interface  
de Tinecraft

R7 A7A7 A7 RRRR

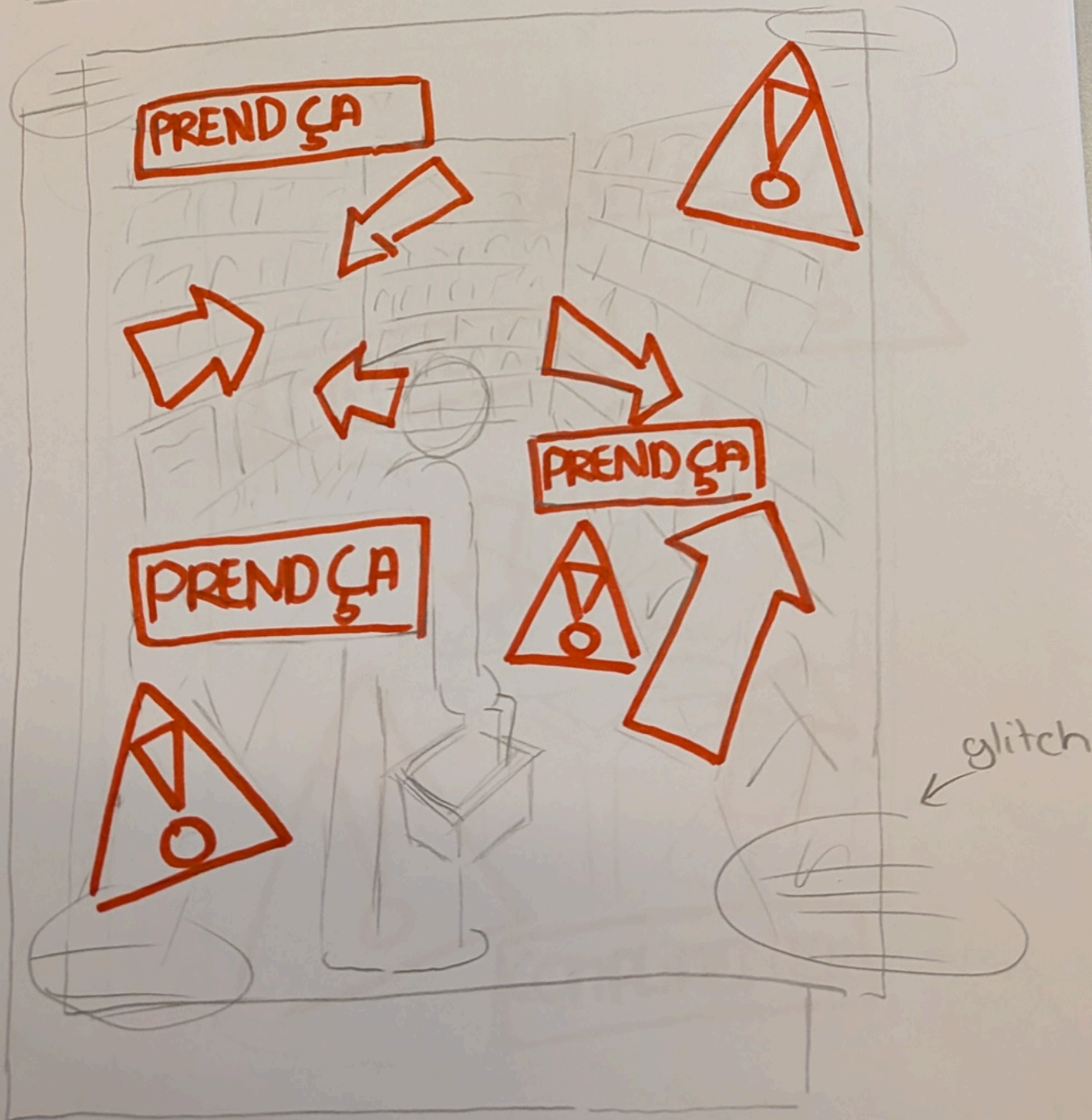
# HYPOTHÈSE

III. INCITATION : DÉNONCER  
pt 1

## CARTIER DES CHARGES

- CIBLE : jeune adulte, aime les jeux vidéo
- BUDGET : élevé
- ↳ COMMANDITAIRE AFJV
- CONTRAINTES maximaliste, important

AFFICHE : DANS LA VRAIE VIE

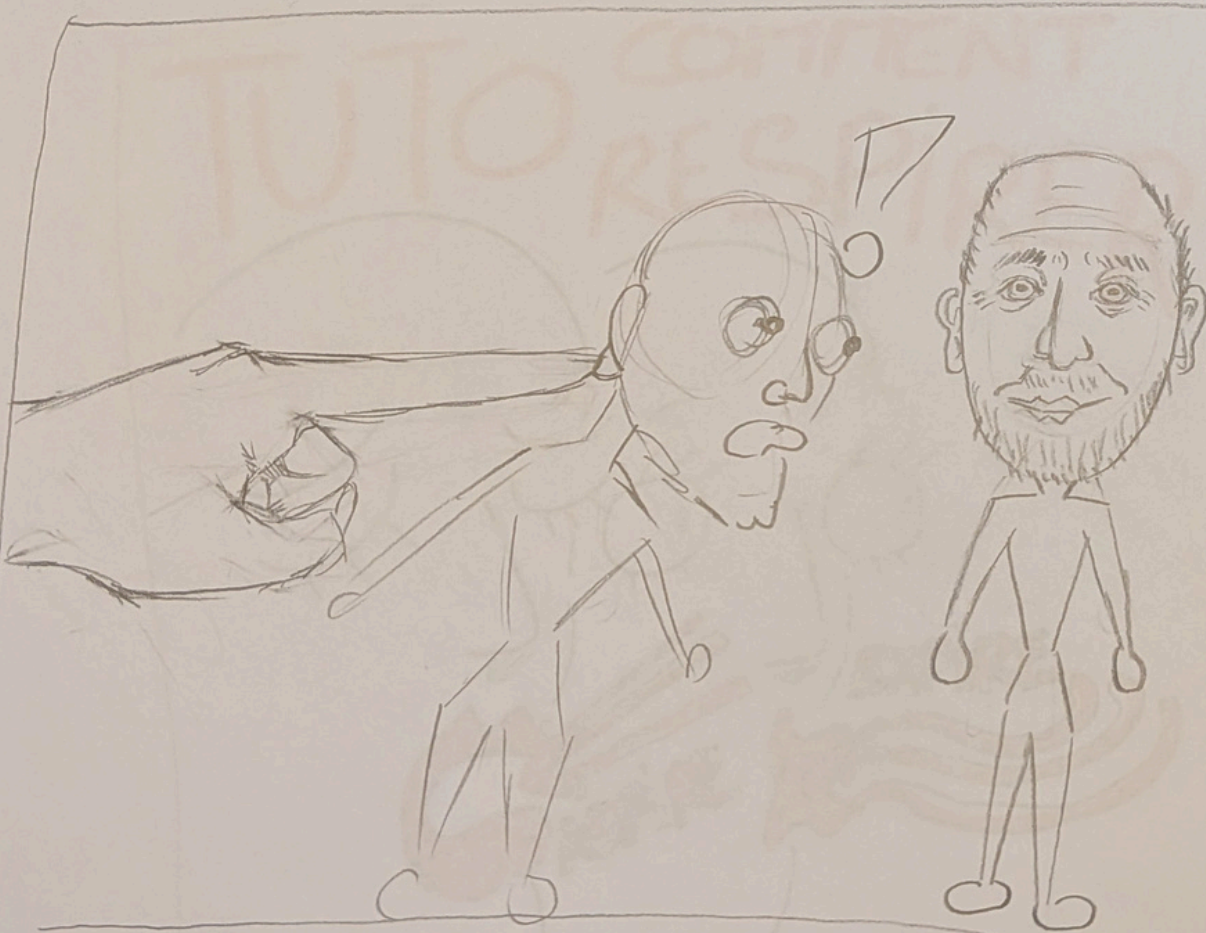


# HYPOTHÈSE

III. INCITATION p+1  
DÉNONCER

CATIER DES CHARGES

- CIBLE:
- BUDGET:
- ↳ COMMANDITAIRE:
- CONTRAINTES:



FAISONS LES SE RENCONTRER !

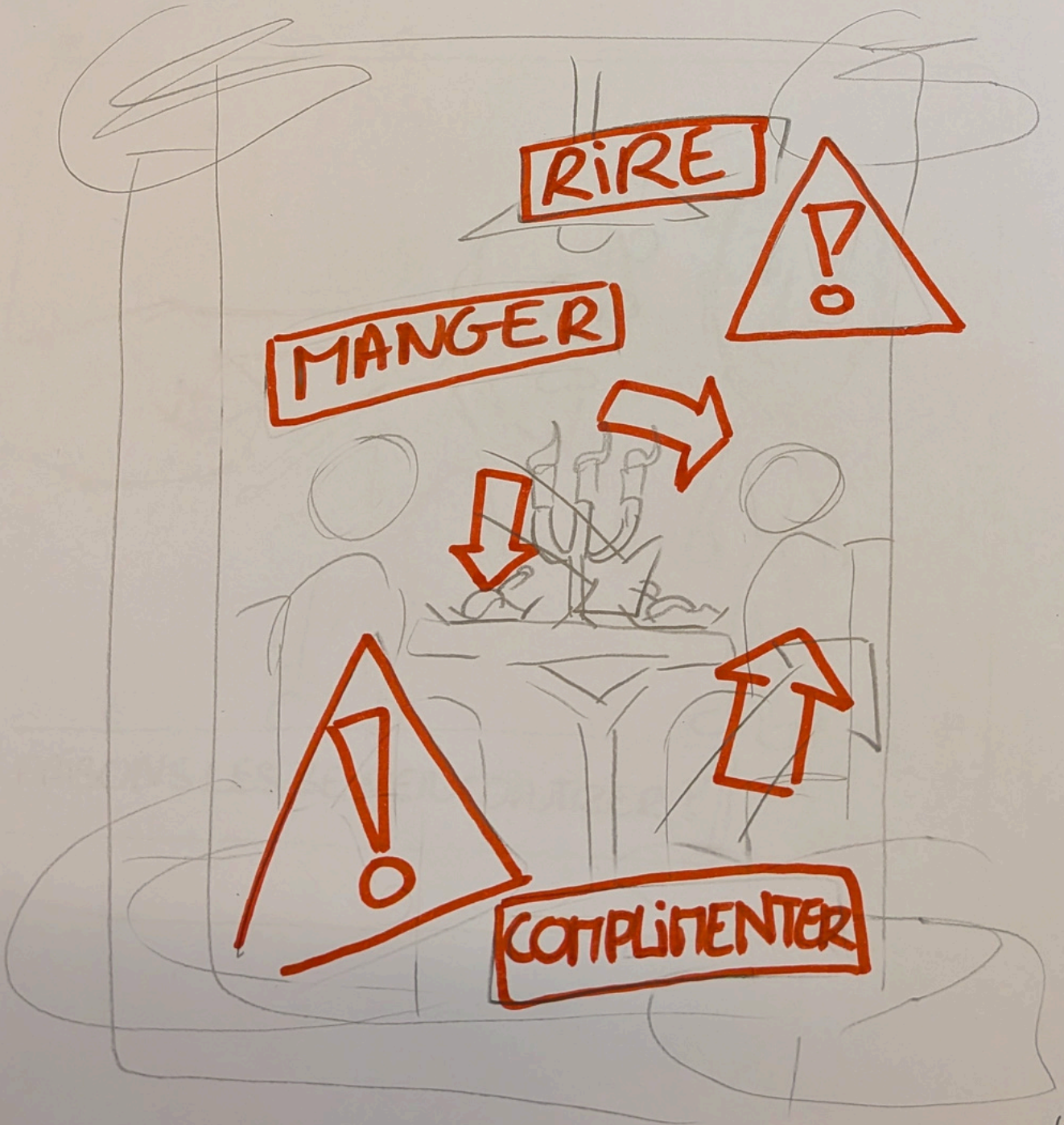
# HYPOTHÈSE

III. INCITATION PH

DECLINAISON VRAIE  
VIE

## CAHIER DES CHARGES

- CIBLE : jeune adulte, aime les jeux vidéos
- BUDGET : élevé
- ↳ COMMANDITAIRE : AFJV
- CONTRAINTES : maximalisme, impactant



# HYPOTHÈSE

III. INCITATION pt 1

TUTORIEL  
AFFICHE

CADRE DES CHARGES

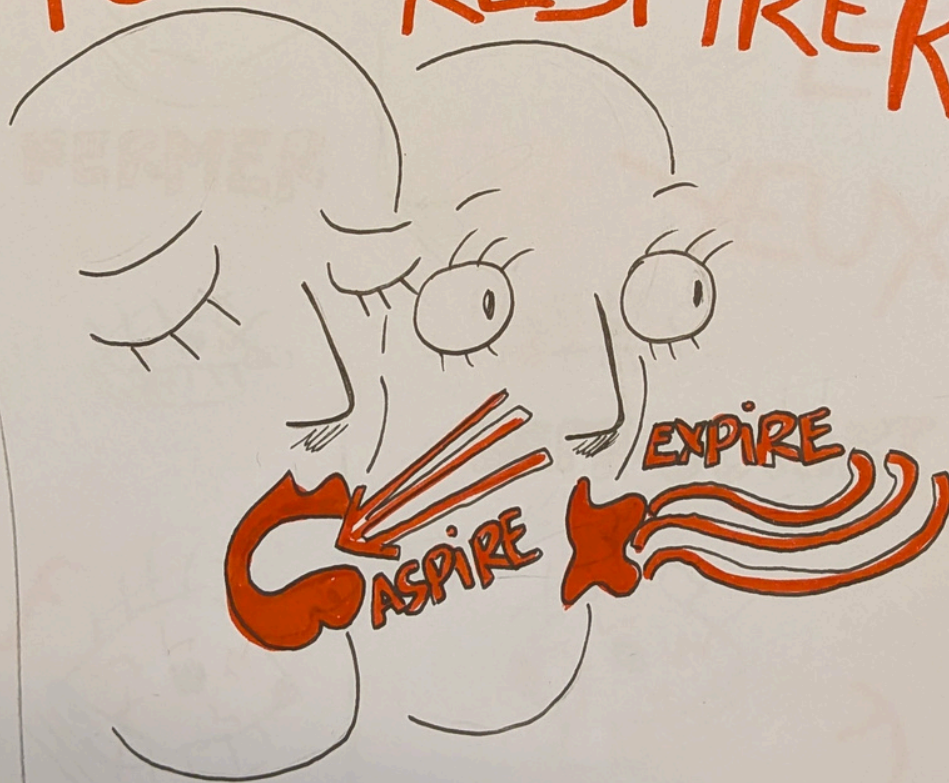
• CIBLE: jeune adulte <sup>aime les</sup> jeux-vidéos

• BUDGET: élevé

↳ COMMANDITAIRE: AFJV

• CONTRAINTES: maximalisme,  
impactant

## TUTO COMMENT RESPIRER



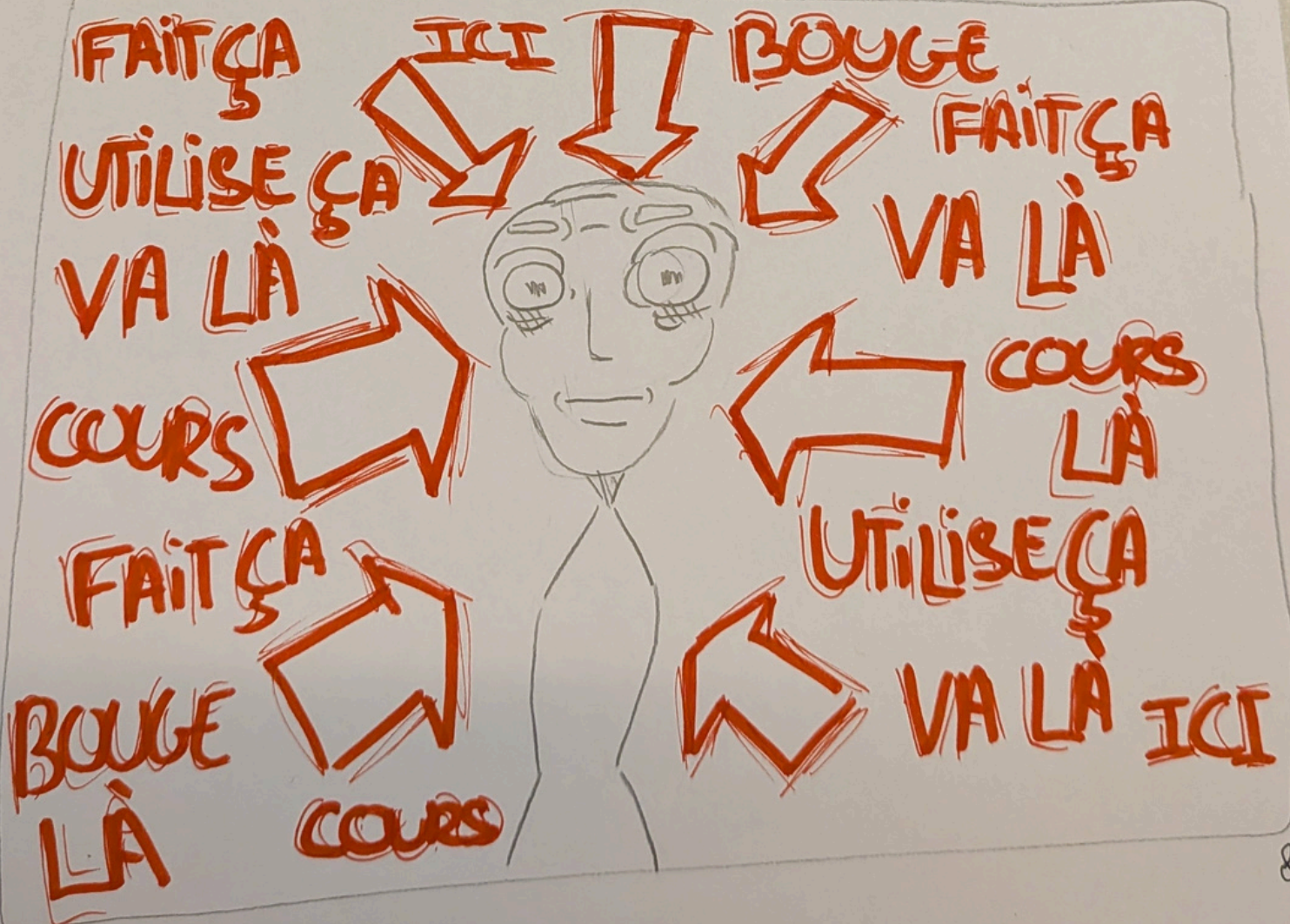
# HYPOTHÈSE

## III. INCITATION pt1

### CAHIER DES CHARGES

- CIBLE: jeune adulte <sup>dime les jeux vidéos</sup>
- BUDGET: élevé  
↳ COMMANDITAIRE: AFJV
- CONTRAINTES: maximalisme, impactant

COMMENT LE PERSONNAGE  
DOIT LE SENTIR



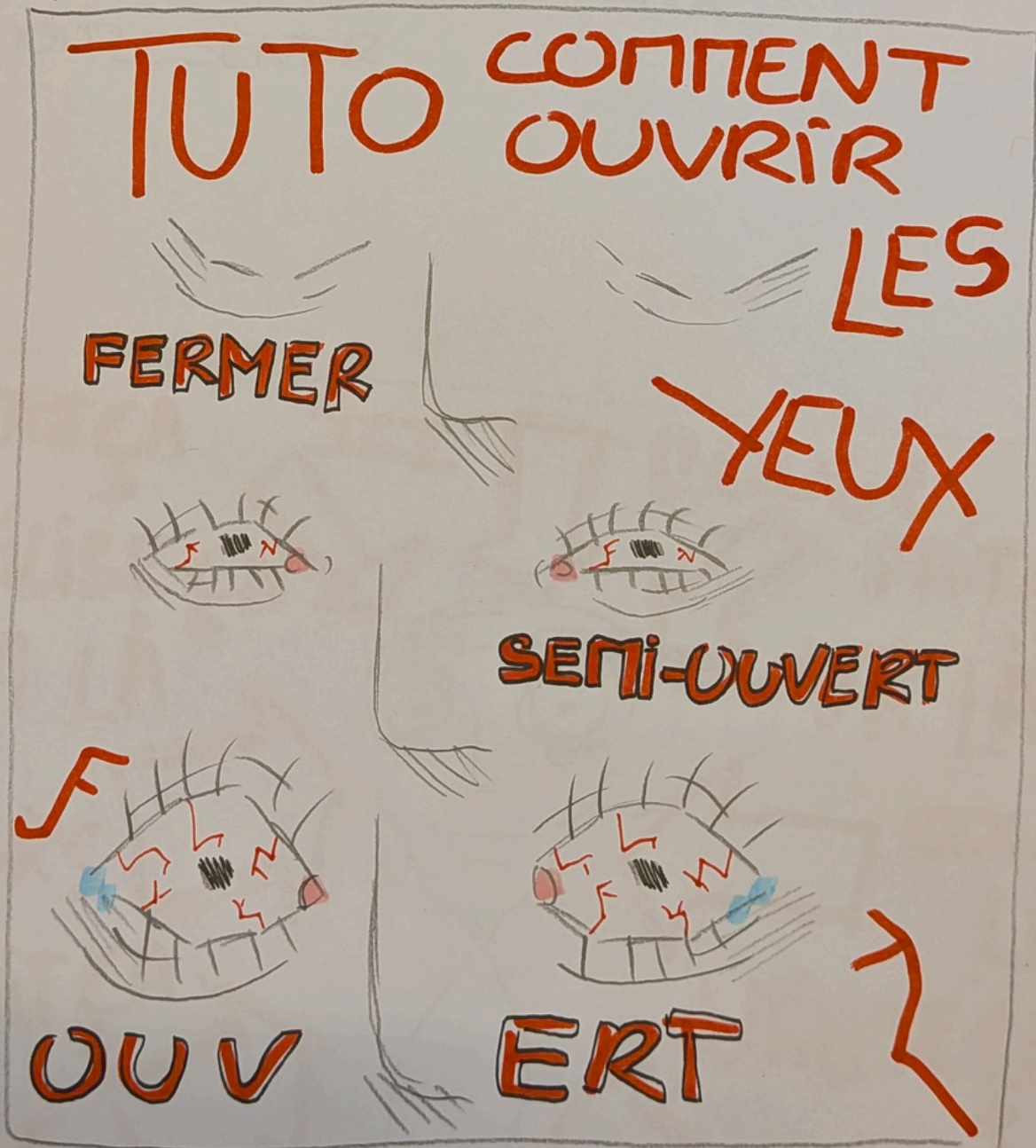
# HYPOTHÈSE

III. INCITATION pt 1

TUTORIEL  
AFFICHE

## CAHIER DES CHARGES

- CIBLE: jeune adulte <sup>comme les</sup> jeux
- BUDGET: élevé
- ↳ COMMANDITAIRE: AFJV
- CONTRAINTES: maximalisme  
important



# HYPOTHÈSE

III. INCITATION p12  
DÉNONCER À L'AIDE D'UN JEU

JEUX EN 2D POUR PC

CONCEPTE : UN JEU DE GESTION

(très libre = top autonomie)

↳ en jeu de ténacité  
(plein de règles)

CATÉGORIE DES CHARGES

• CIBLE : ado / jeune adulte

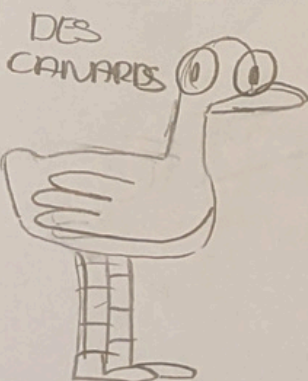
• BUDGET : MOYEN

↳ COMMANDITAIRE : Edmund, Fertiler

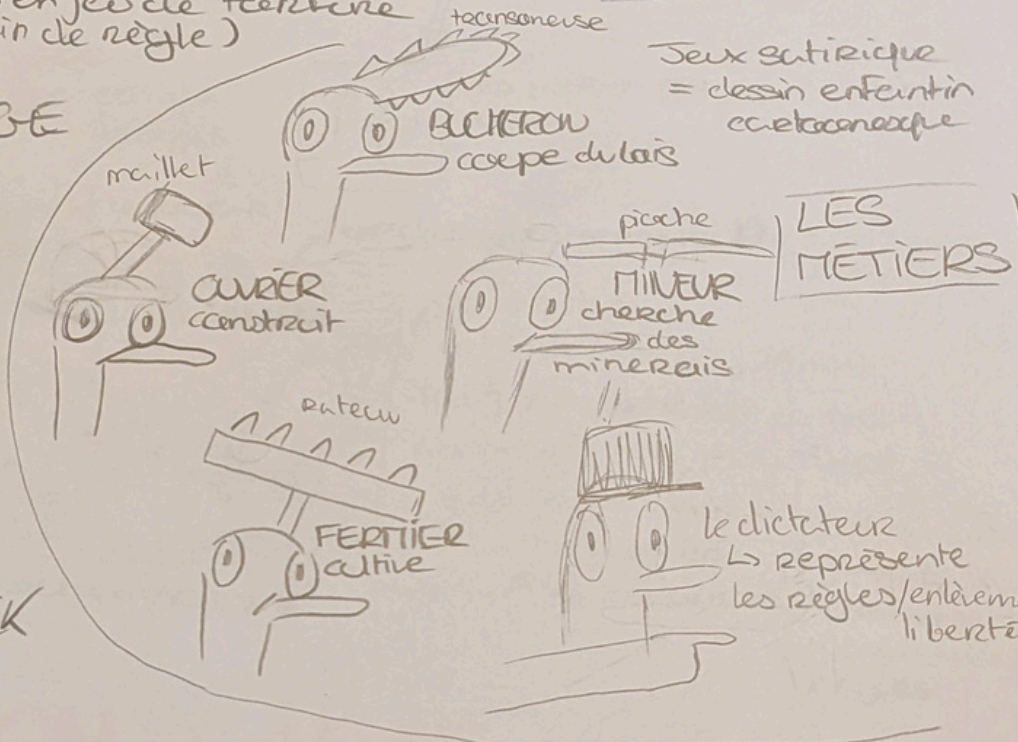
• CONTRAINTES : jeux vidéo, satirique, amusant, de fi, unimeux

Jeux satirique  
= dessin enfantine  
économique

PERSONNAGE



NOM : DUCK DUCK FARM



LOGO



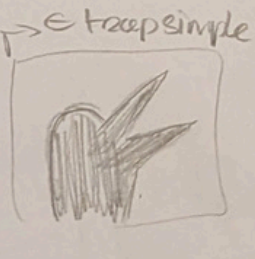
↳ le spéil  
animation de marche



↳ trop simple



↳ communiquer



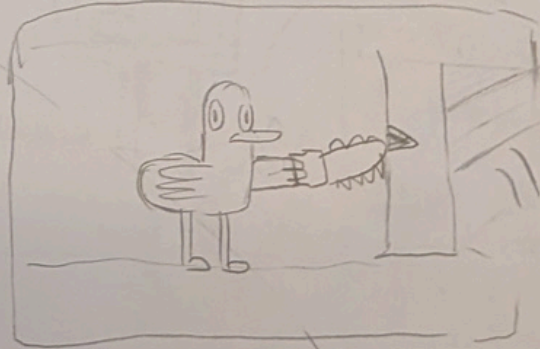
↳ trop simple



↳ amusant



↳ temps de chargement  
simple et efficace



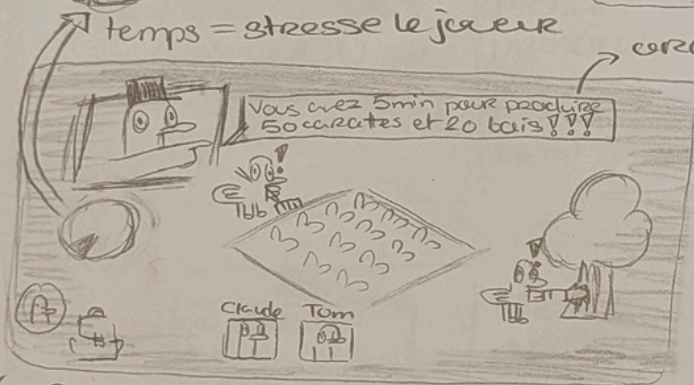
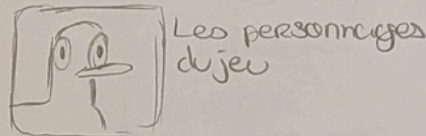
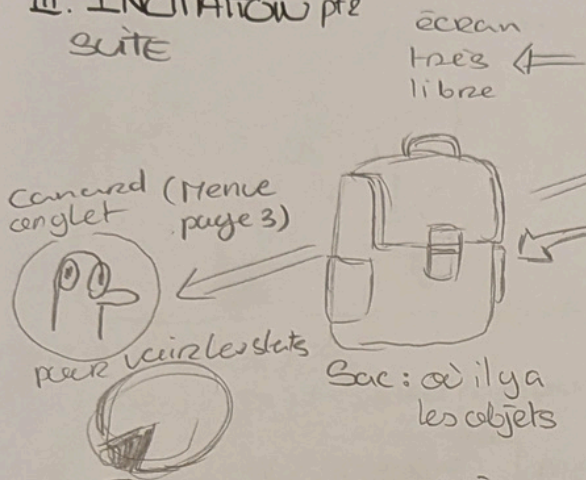
temps de chargement

animateur  
coupe  
du bois  
↳ reprend  
une action  
du jeu

# HYPOTHÈSE

GAMERPLAY en perspective cumulée

## III. INCITATION pt 2 suite

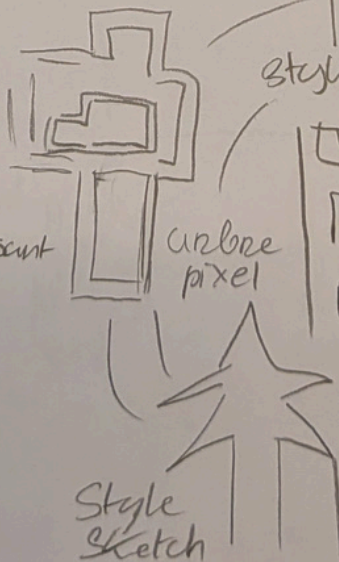
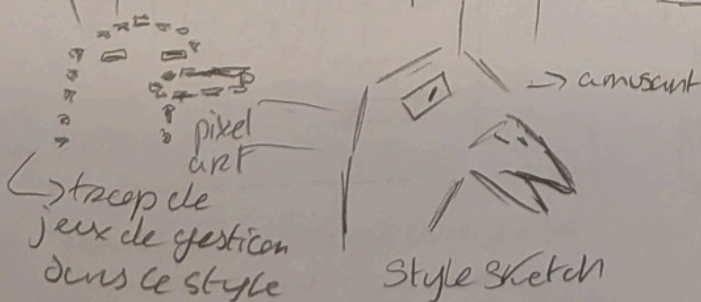
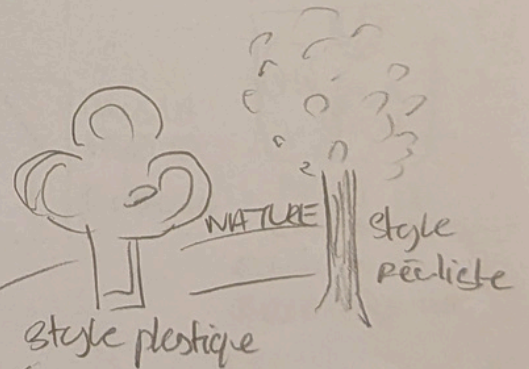
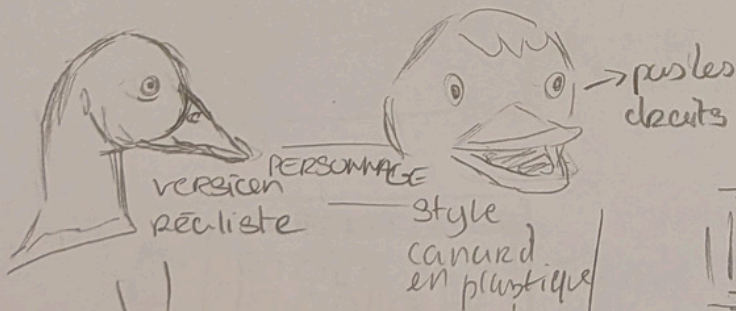


- 1 fois de temps en temps (≈ toute les 15 min) le dictateur vient donner des ordres
  - ↳ Si tu le fais pers, il peut:
    - détruire ta ferme
    - tuer tes canards
    - voler tes ressources
- critique les jeux quitte  
contreignent à cause des règles

↳ Cache = aspect emprisonné

# DÉCLINAISON DE STYLE

## AUTRE STYLE DE DESSIN

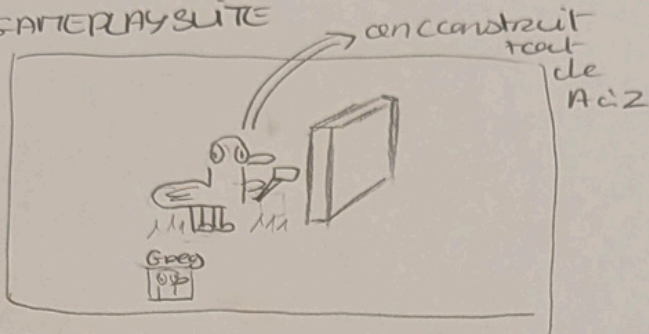


- ### TYPOGRAPHIE 1
- DV = style cartoon + amusant
  - DW = style discord + texture
  - DU = style long étiré + style BD

# HYPOTHÈSE

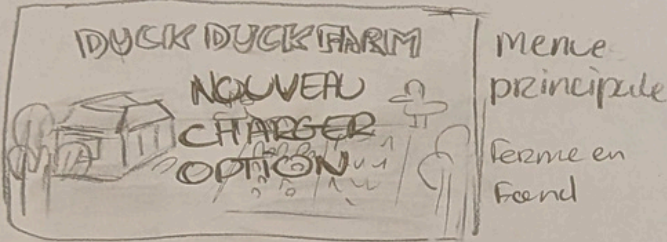
## III. INCITATION pt2

GAMERPLAY SITE

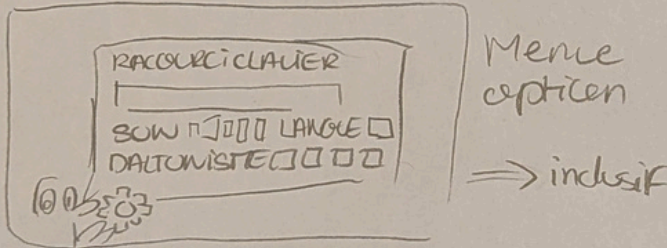


## LES MENUS

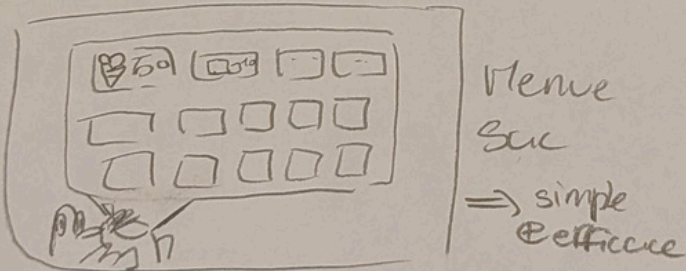
TYPO IDU ⇒ effet cartoon



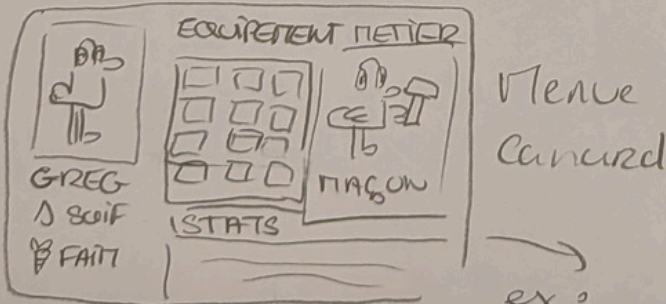
Même principale  
Ferme en fond



Même option  
⇒ inclusif



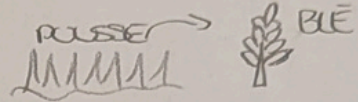
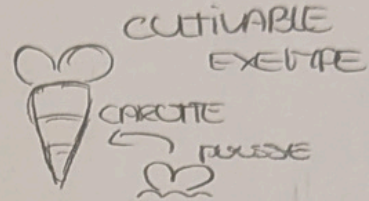
Même son  
⇒ simple & efficace



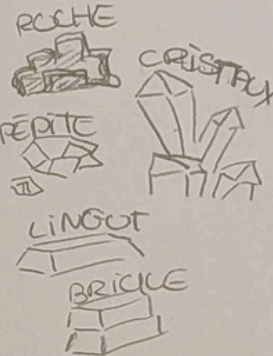
Même canard  
ex ?

↳ possibilité de personnaliser = amusant, encourage prise en main, attachement

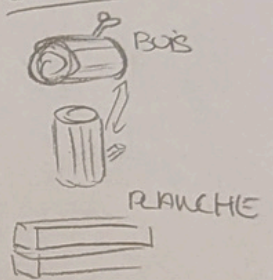
## ESTHÉTIQUE DES CONSOMMABLES



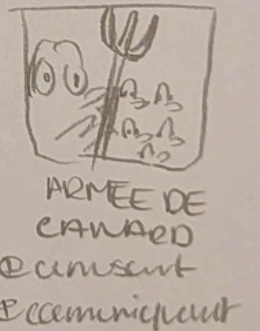
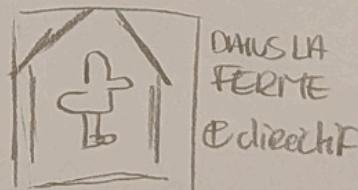
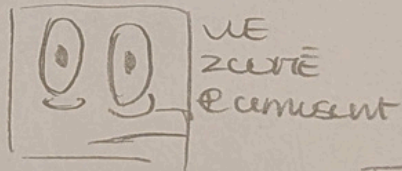
### MINER



### CURE DE BOIS



## AUTRES LOGOS



reteneant = AIDE À DIFFERENCIER LES PERSONNAGES  
ou canard