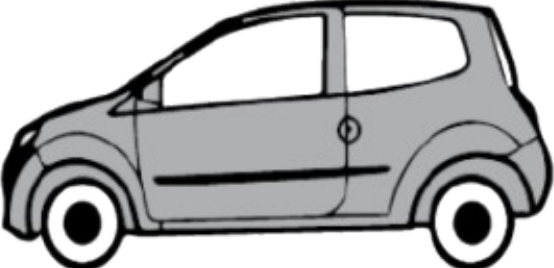


CONCEPT

 CRAZY
TWINGO 



Cacapriolo Qwentine,
Cruveiller jean et Picard Yaël

TABLE DES MATIERES

2

- **Introduction** ---- 1 - 4

parcours utilisateur ---- 25
description support ---- 26

- **Le sujet/ Concept** ---- 5 - 19

pitch ---- 5 - 6
regles ---- 7
intentions ---- 8
pilier ---- 9
analyse/ thematique ---- 10 - 11
objets/événement/succès ---- 12/16
cibles/besoins ---- 17 - 18
benchmark ---- 19

- **Enjeux artistique** ---- 27 - 30

inspirations ---- 27
moodboard ---- 28
Charte graphique ---- 29
Direction artistique ---- 30

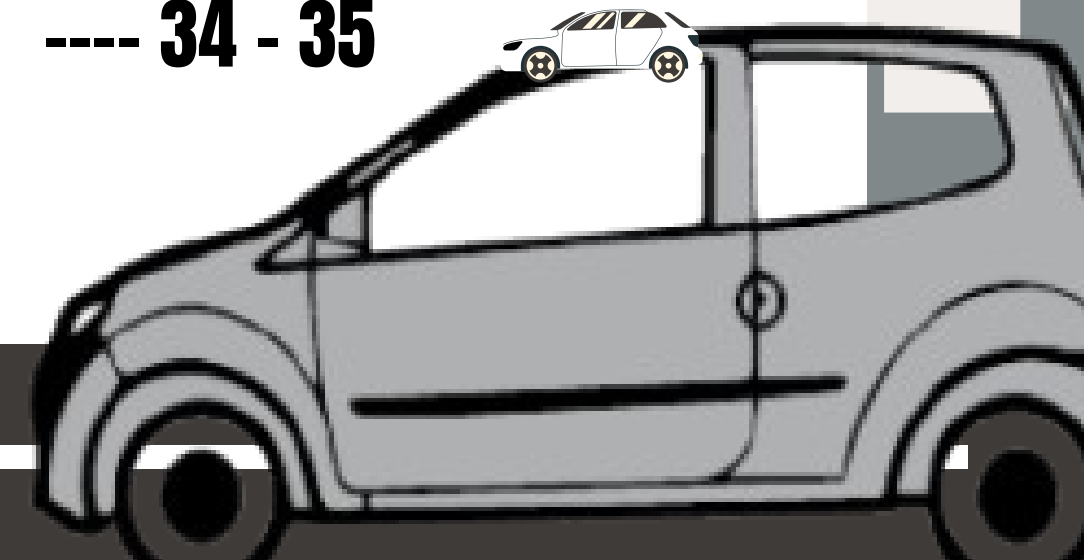
- **Details de l'expérience** ---- 20 - 26

univers de l'expérience ---- 20 - 21
scenario : usage/expérience ---- 22 - 23
narration ---- 24

- **Strategie de conception** ---- 31 - 33

Test utilisateur et accessibilité ---- 31
Outils numérique ---- 32
Déploiement ---- 33

- **Conclusion.** ---- 34 - 35



EQUIPES

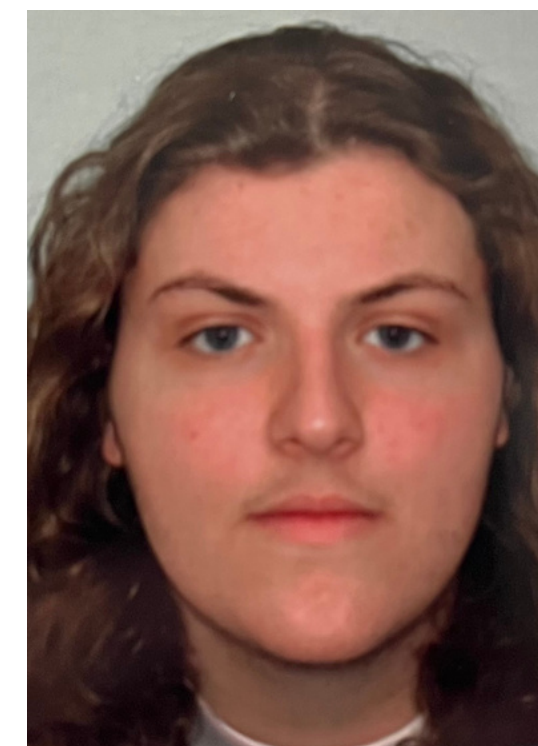
3



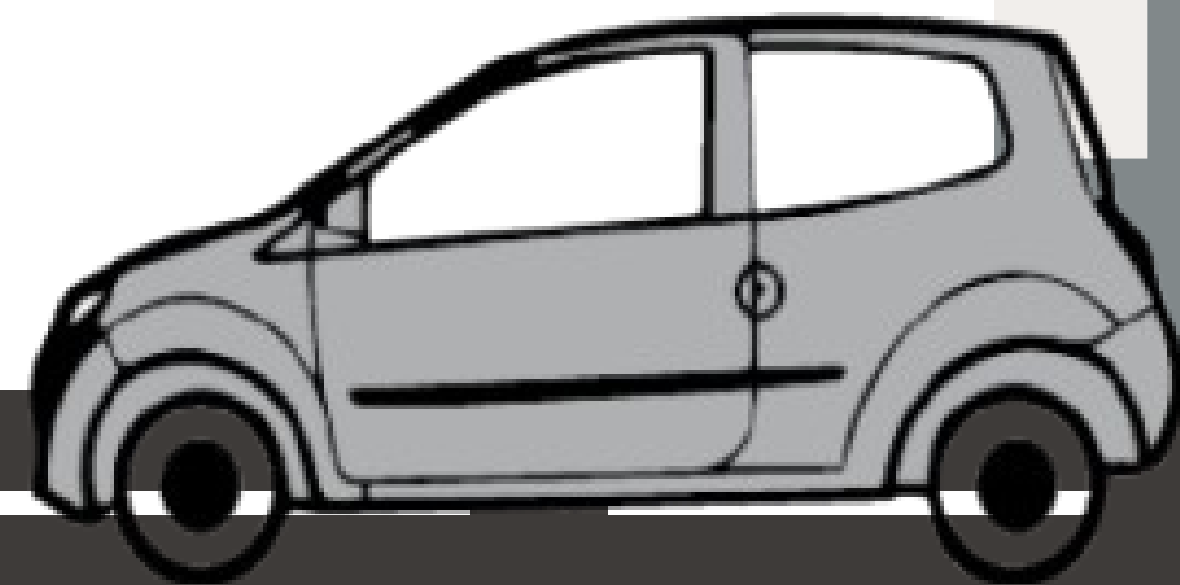
Quentin



Yaël



Jean

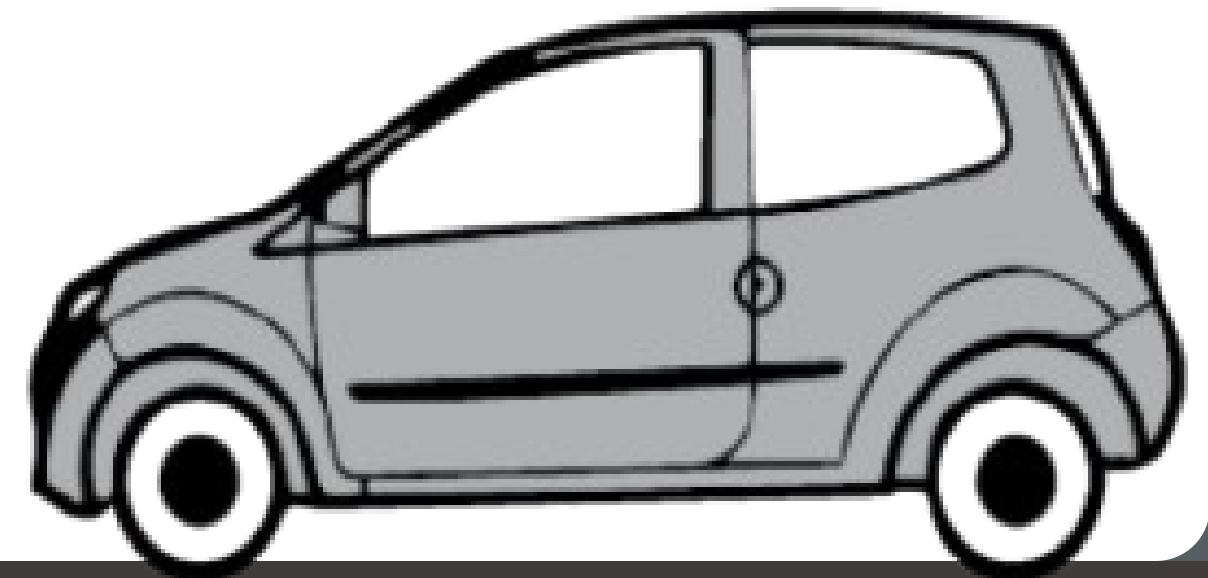


POINT DE DEPART

4

Crazy Twingo est un jeu d'arcade humoristique et chaotique basé sur la conduite d'une Twingo personnalisable dans des environnements aléatoires.

L'objectif : créer une expérience déjantée où la surprise, la difficulté modulable et le fun sont au cœur de l'expérience.



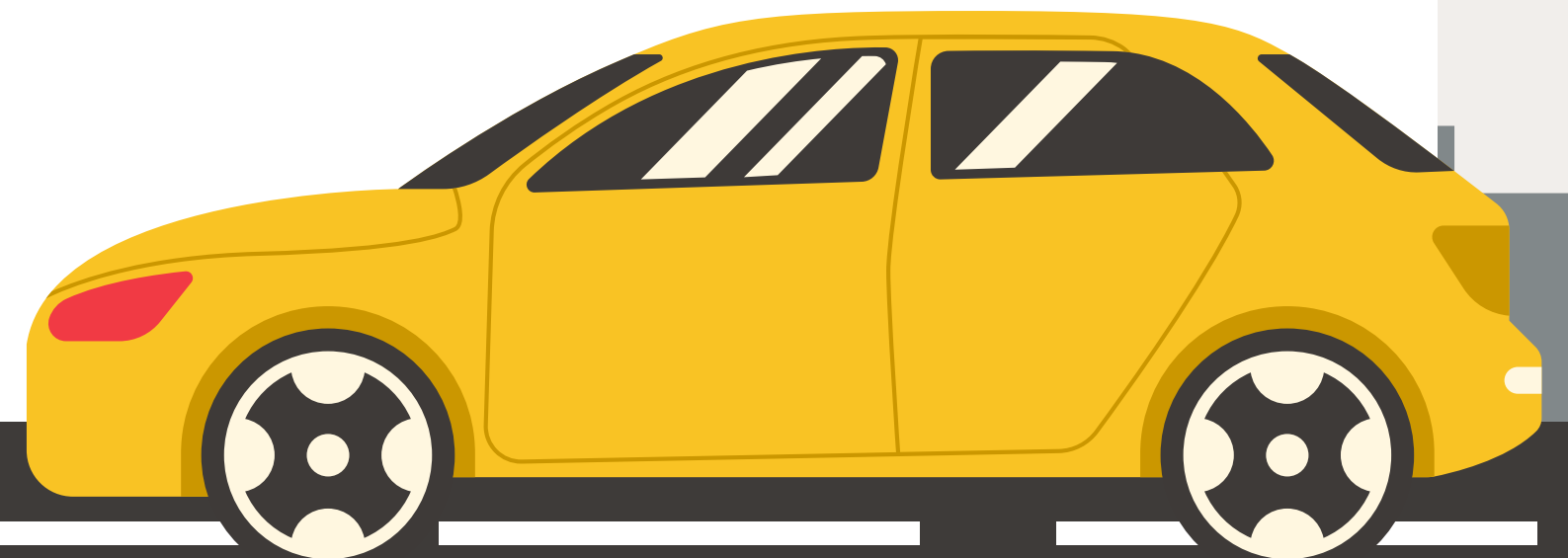
LE CONCEPT

LE PITCH

**ça t'es déjà arrivé de rentrer dans une poubelle avec ta Twingo ?
Si oui ce jeu est fait pour toi !**



katchow



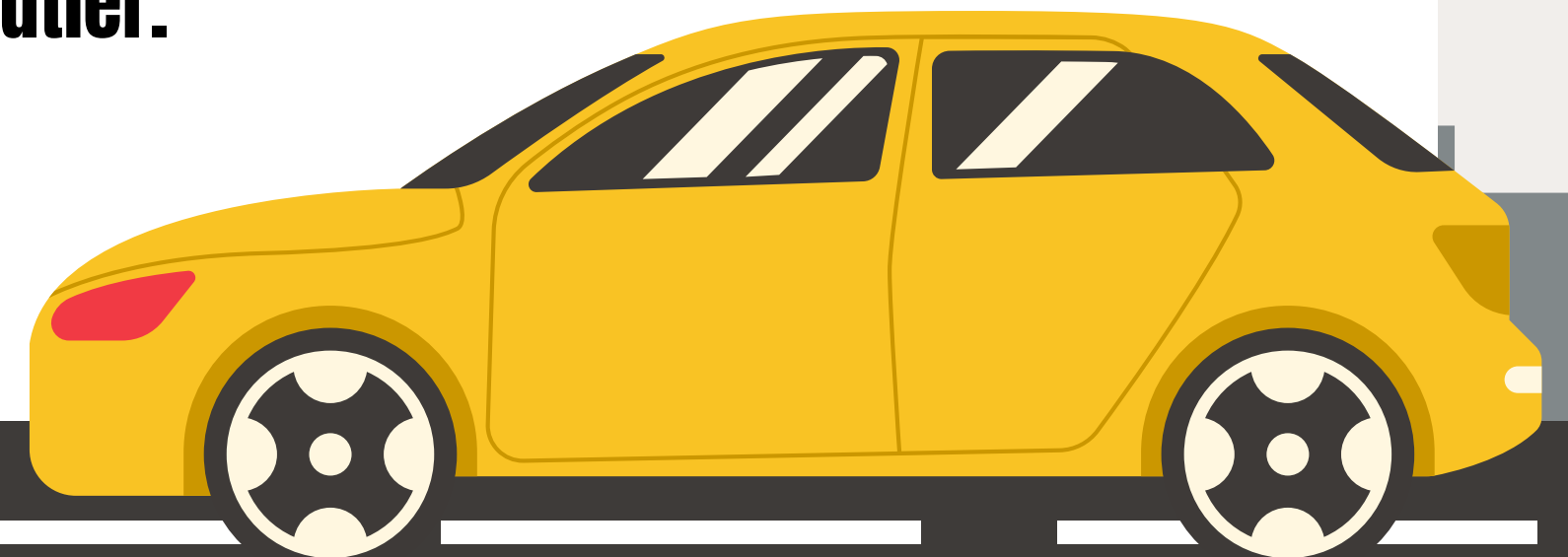
LE CONCEPT

5

LE PITCH

Crazy Twingo est un jeu de courses et d'épreuves chaotiques où le joueur conduit une Twingo à travers des environnements imprévisibles.

Entre objets absurdes, météo catastrophique et modes de jeu variés, le joueur doit progresser, débloquer des skins, améliorer son véhicule et survivre au chaos routier.



LE CONCEPT

LES REGLES

1

Prenez part à une conduite folle à bord de la Crazy Twingo

2

Vous devez esquiver les poubelles malicieuse sur la route

3

Le but sera d'arriver au point final sans avoir pris de dégâts

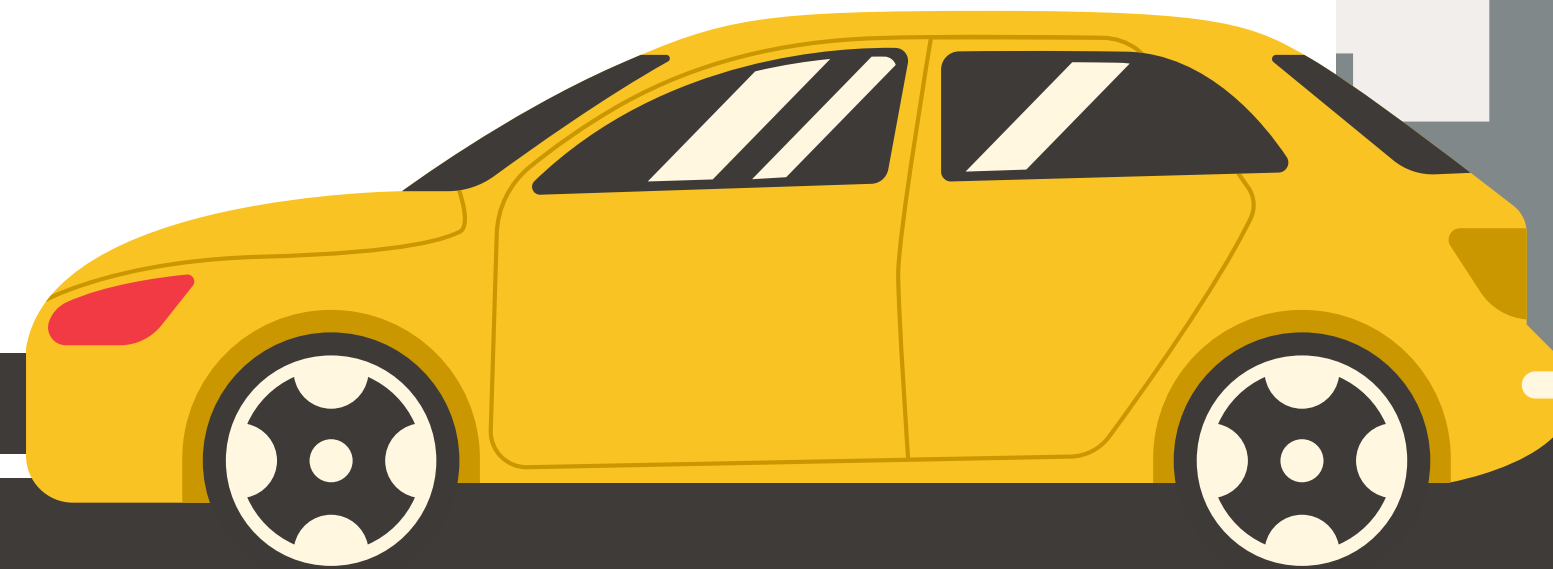
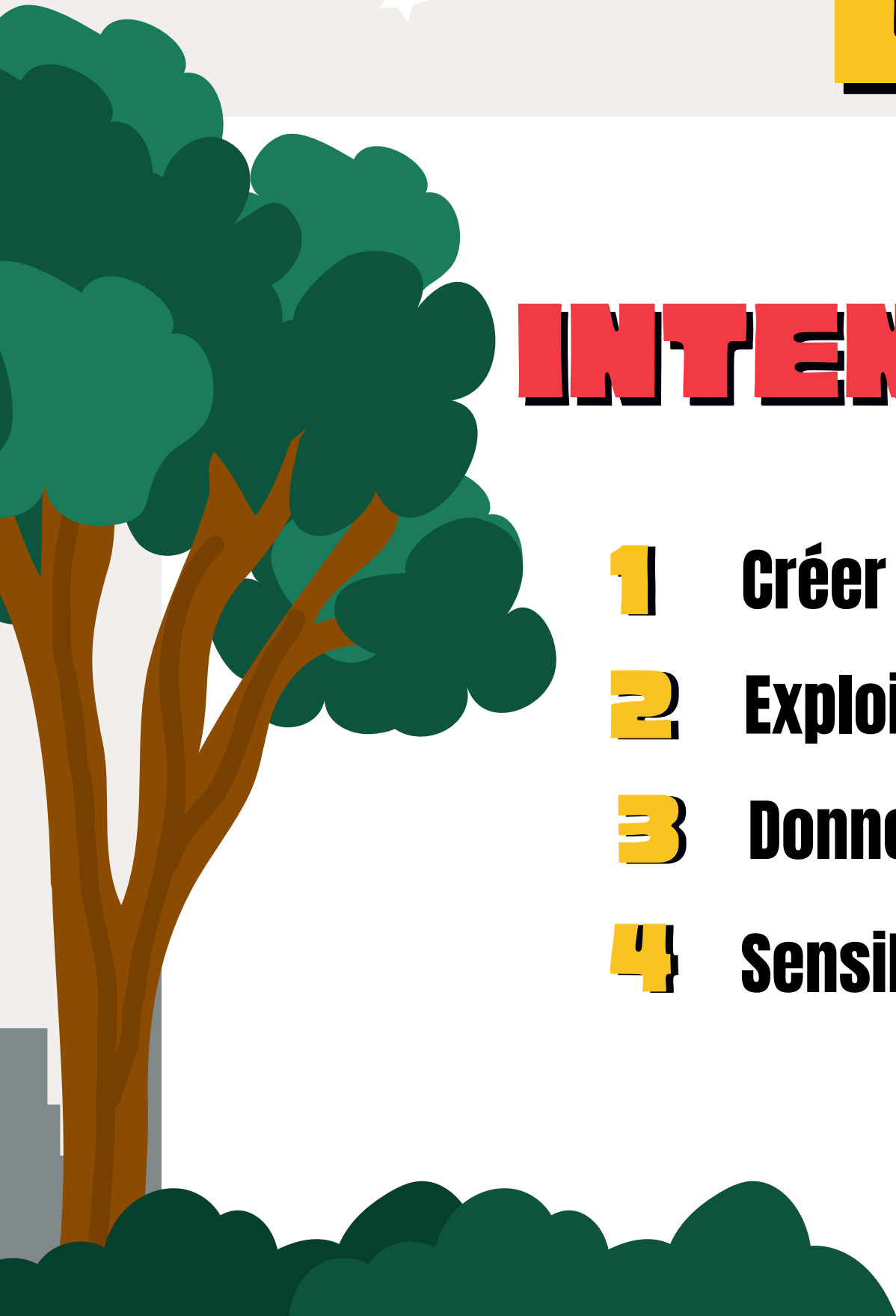


LE CONCEPT

6

INTENTIONS

- 1** Créer une expérience fun, surprenante et rejouable.
- 2** Exploiter l'imprévu grâce à une génération procédurale.
- 3** Donner au joueur un sentiment de progression via la customisation.
- 4** Sensibiliser à la route

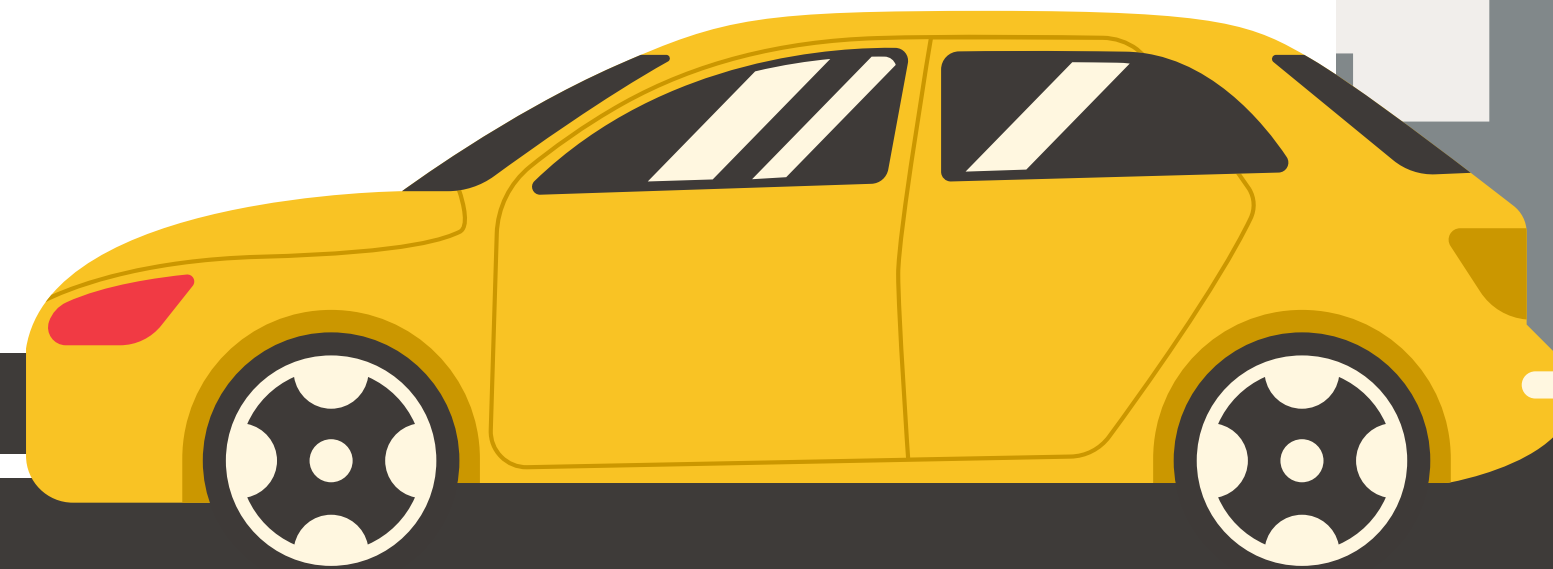


LE CONCEPT



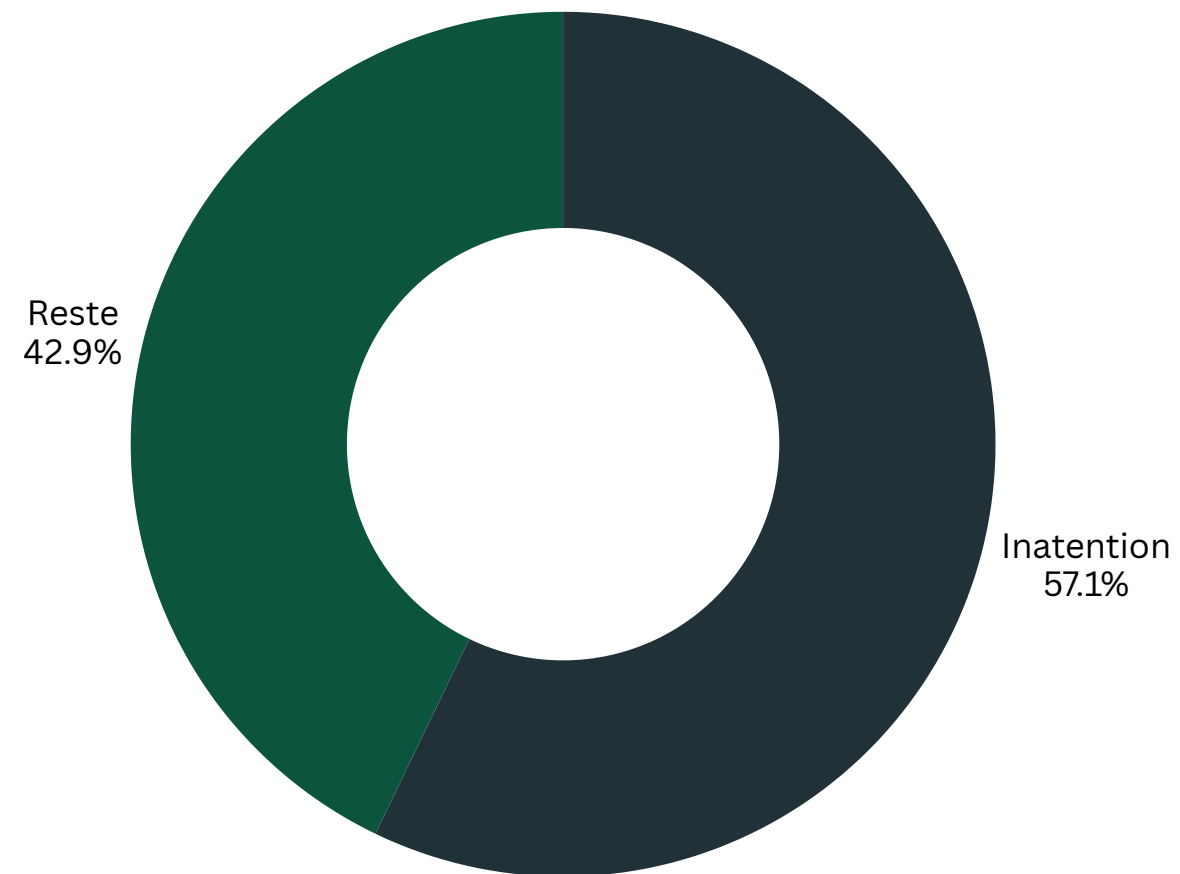
PILLIER

- **Imprévisibilité : météo, obstacles, événements spéciaux, items.**
- **Humour & absurdité : bedo, bob, hiboux, poubelles volantes...**
- **Rejouabilité : niveaux procéduraux.**
- **Progression & gamification : skins, succès, modes à débloquer.**
- **Customisation : voiture très modulable.**



LE CONCEPT

ANALYSE



**causes des accidents en france depuis
2025**

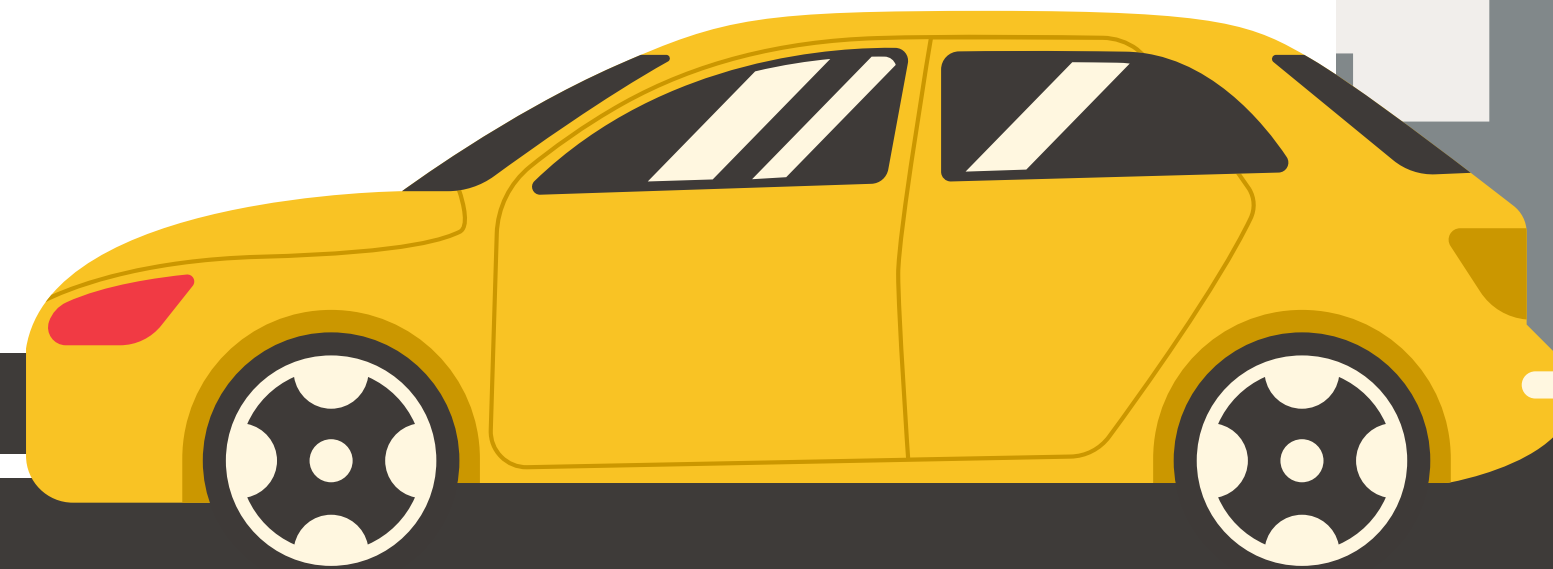
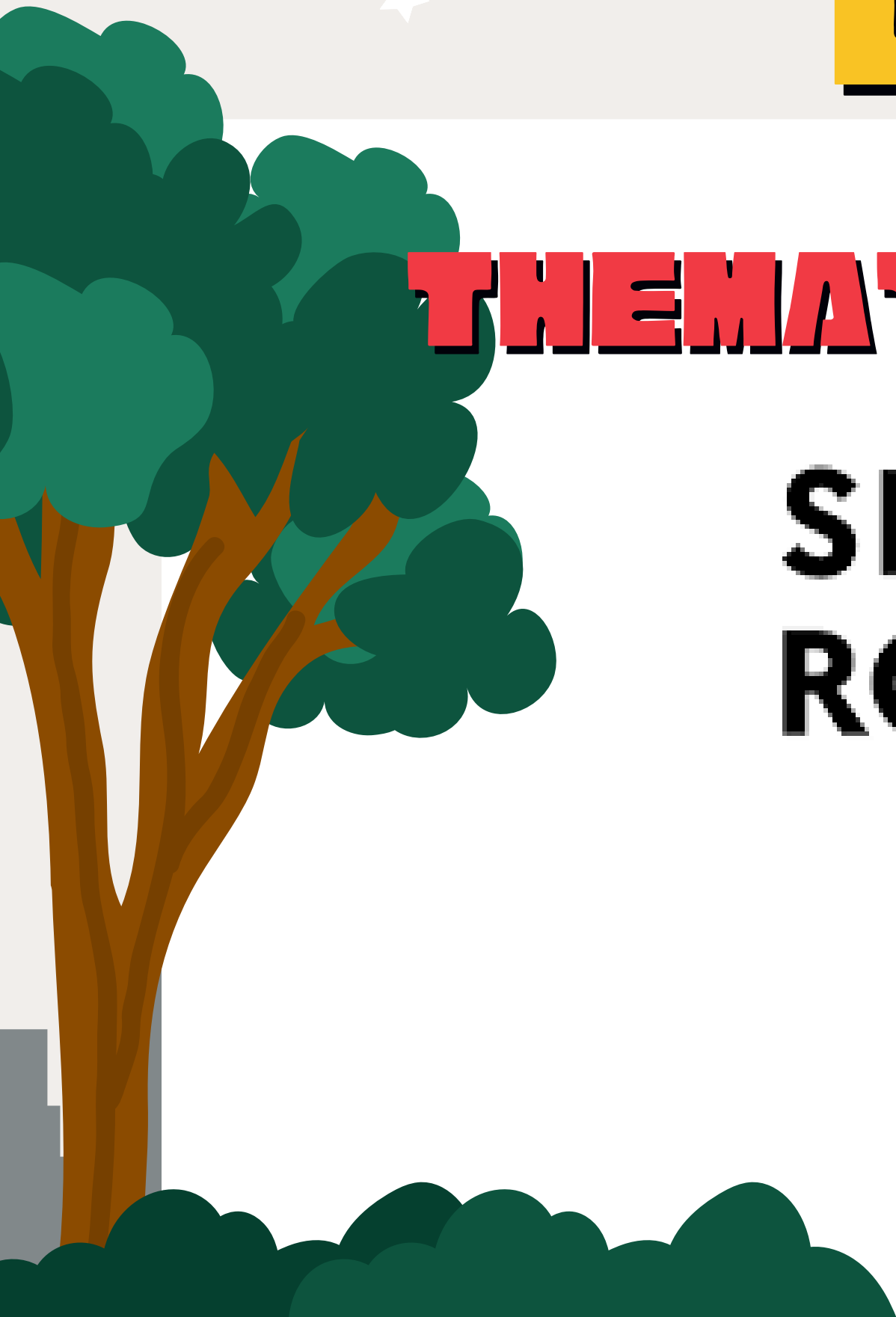


LE CONCEPT

THEMATIQUE



**SÉCURITÉ
ROUTIÈRE VIVRE,
ENSEMBLE**



LE CONCEPT

OBJECT (MALUS/BONUS)

1



2



3



LE CONCEPT

OBJECT (MALUS/BONUS)

- 1** Permet de baisser la vision sur la route
- 2** Rend la conduite compliquer avec des images épileptiques
- 3** La voiture + son style Bob Marley avec un turbo ++ avec la musique



LE CONCEPT

DIFFERENTS EVENEMENTS DU JEUX



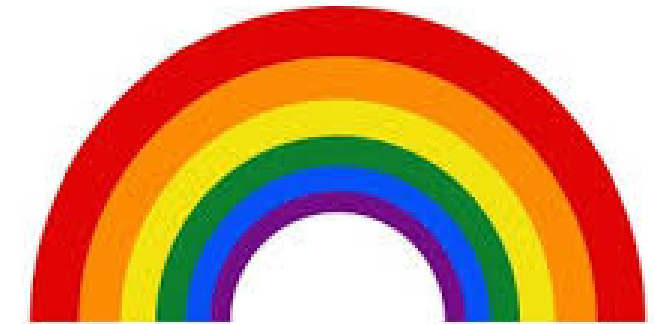
1



2



3



4



LE CONCEPT

CUSTOM VOITURE

- Voiture de mini golf
- Van d'été
- Voiture militaire
- La mystery machine

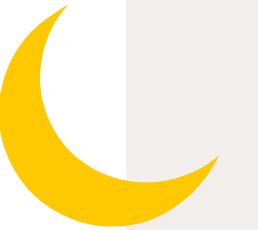
A débloquent après chaque événements de jeux



LE CONCEPT

SUCCEES

- **Le Routard:** Succès rencontrer les 4 événements du jeux
- **Pimp my Ride:** Débloquer toutes les customs des voitures
- **Salut Man !:** Avoir le CD + le Bedo en même temps
- **Un jeudi pas comme les autres :** Rentrer dans 10 poubelles
- **BOUM ! :** Rentrer dans le proviseur



LE CONCEPT

NOTRE CIBLE + BESOINS

CIBLE

Les gamers

Age : ~13/35 ans

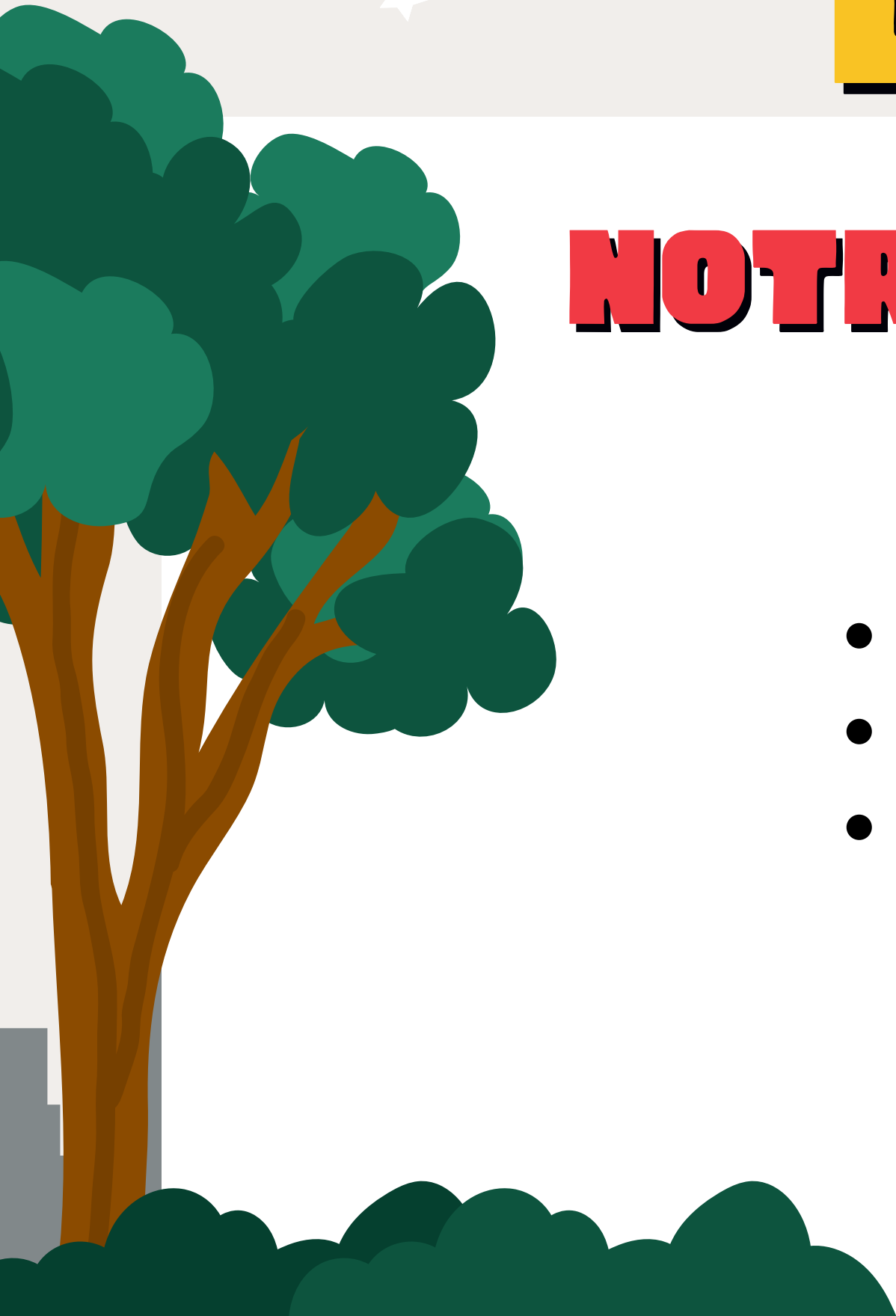


LE CONCEPT

NOTRE CIBLE + BESOINS

- Des parties rapides
- Du fun immédiat
- Une progression visible (skin/sucées)

Jeu vidéo (numérique)



LE CONCEPT

BENCHMARK

1. Traffic Racer

Forces :

Gameplay simple et addictif.
Bonne sensation de vitesse.

Faiblesses :

Objectifs répétitifs (toujours aller le plus loin possible).
Peu de vraies situations d'accidents réalistes.

Benchmark - 2 concurrents

2. Avoid The Crash

Forces :

Concept clair : éviter la collision en jouant sur le timing.
Parties courtes et nerveuses.

Faiblesses :

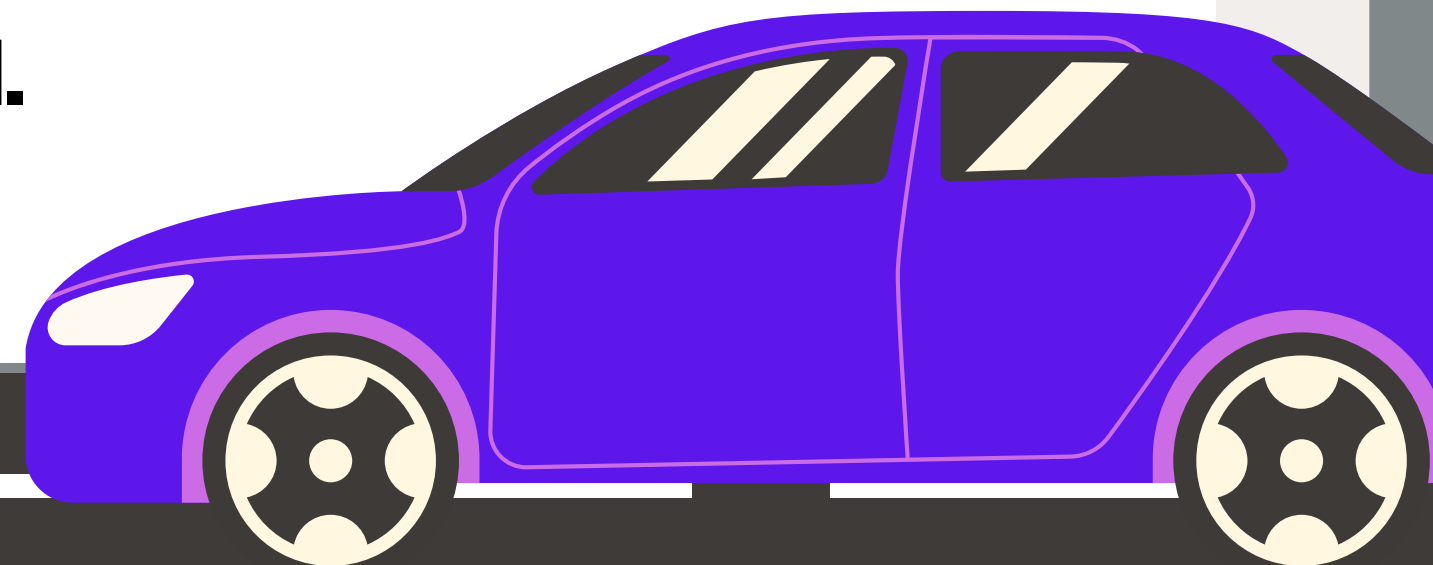
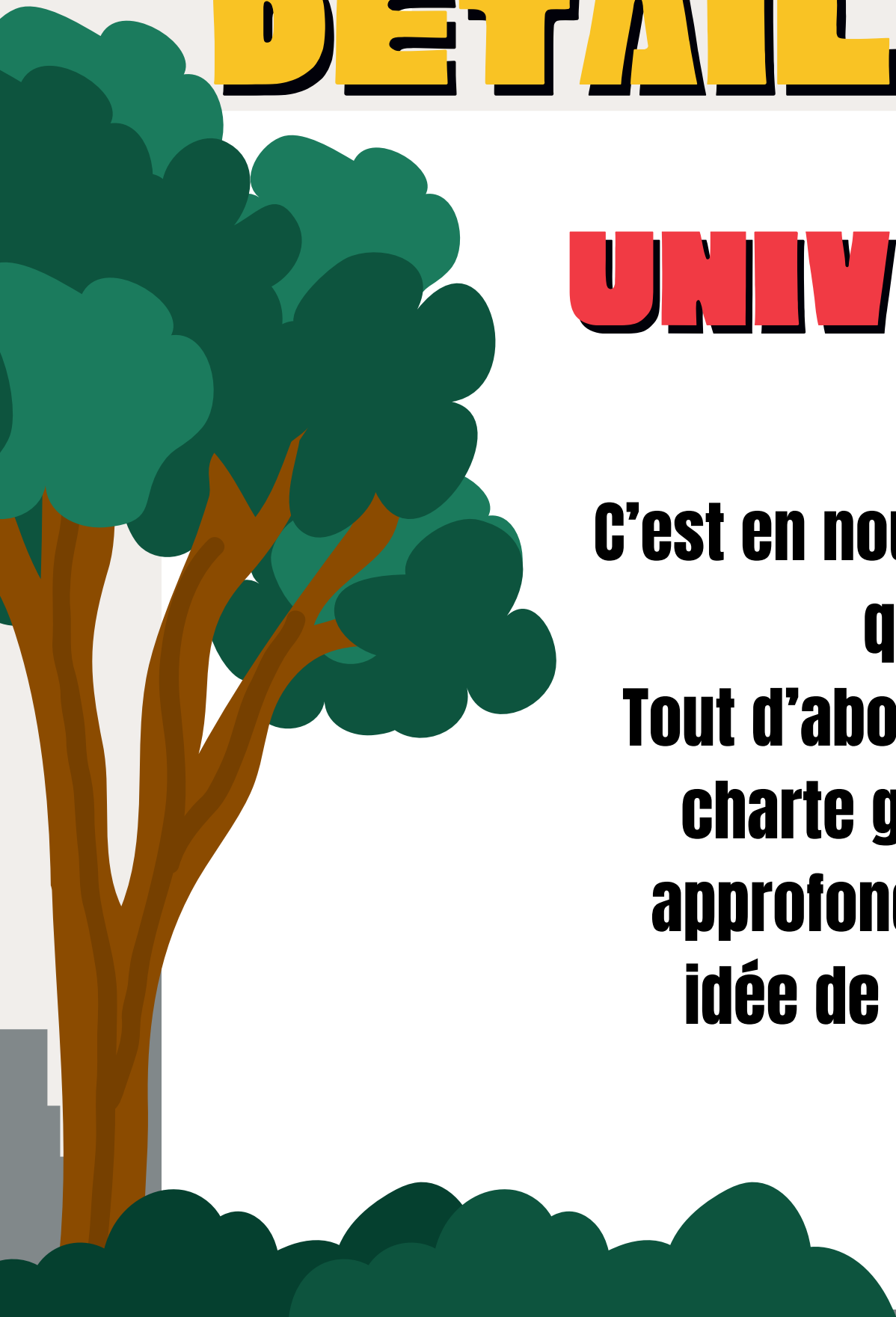
Peu de profondeur de gameplay.
Manque de contenu et de variété.

DETAILS DE L'EXPERIENCE

UNIVERS DE L'EXPERIENCE

**C'est en nous appuyant sur nos experience vecu et de joueurs
que nous avons pu construire cet univers.**

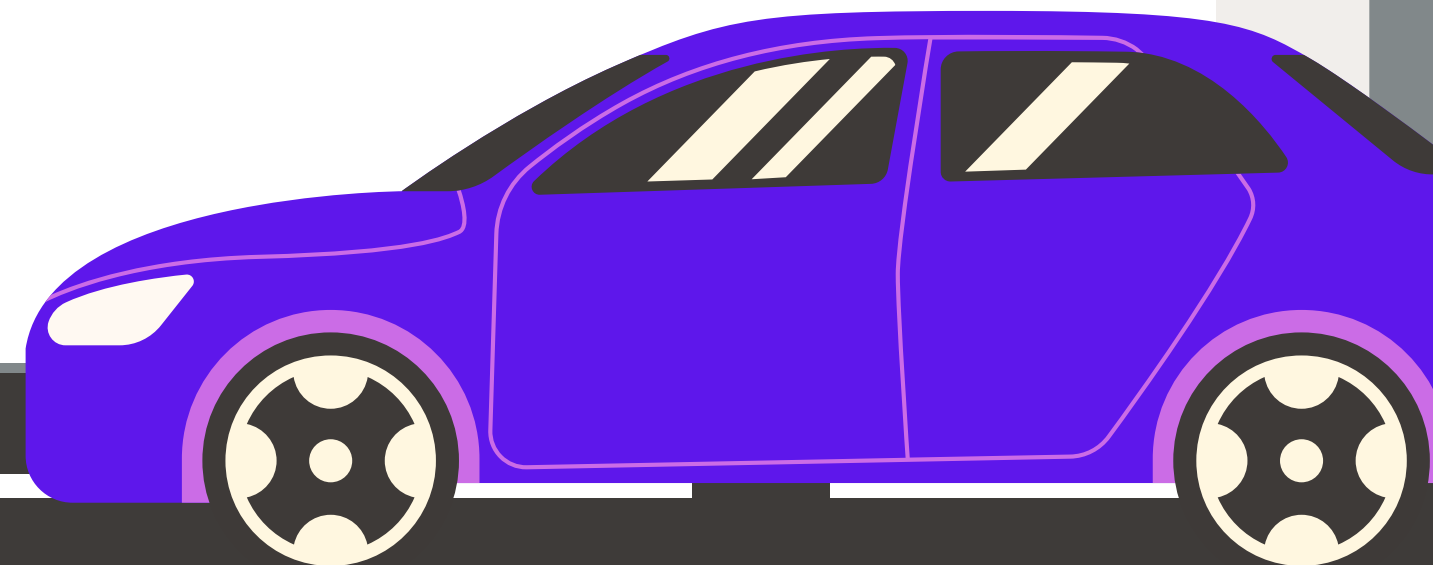
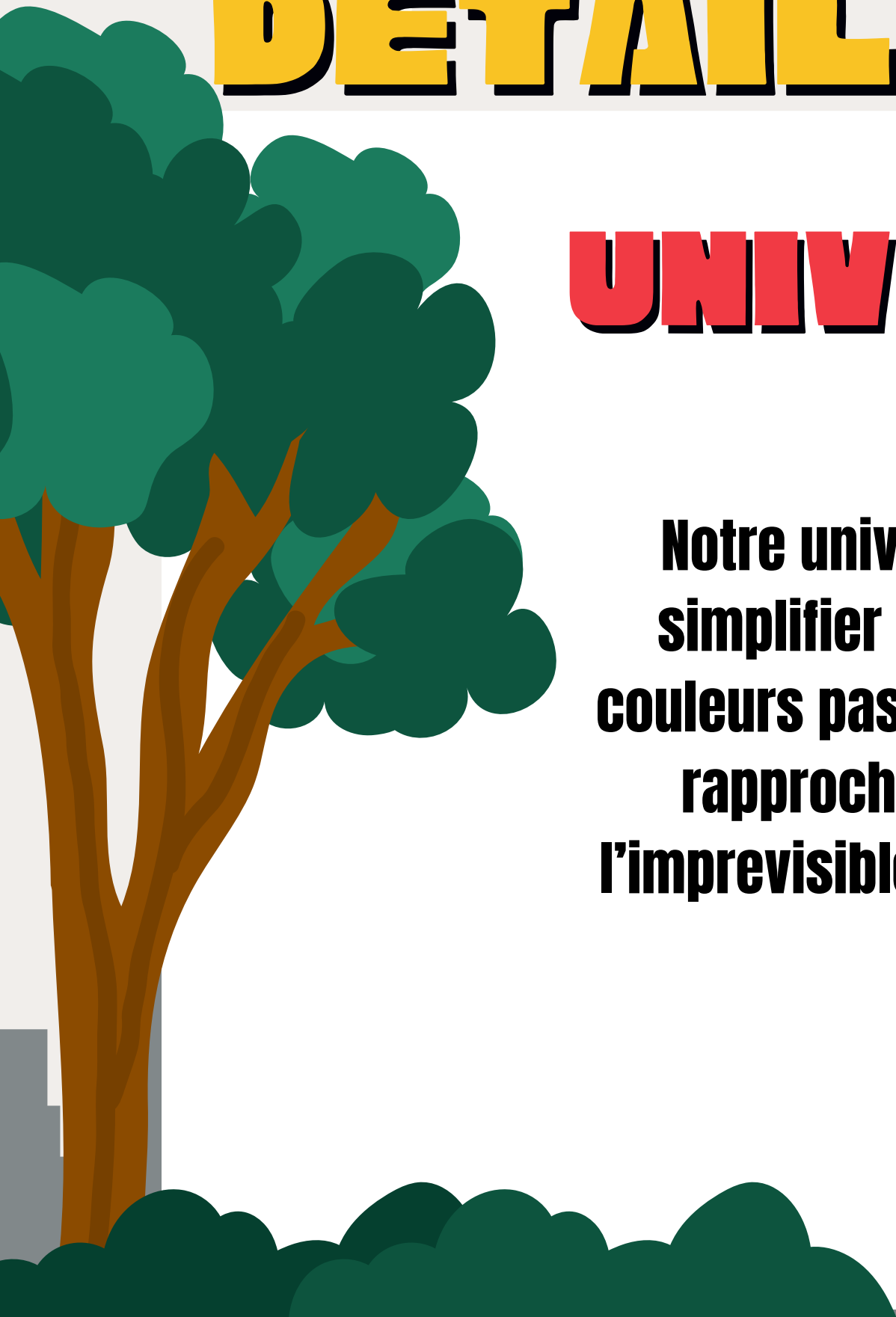
**Tout d'abord il était primordiale d'avoir un moodboard et une
charte graphique pour pouvoir installer l'ambiance, puis
approfondir notre direction artistique et avoir une meilleur
idée de comment notre jeux sera illustrer designer pour
trouver l'atmosphere du jeu.**



DETAILS DE L'EXPERIENCE

UNIVERS DE L'EXPERIENCE

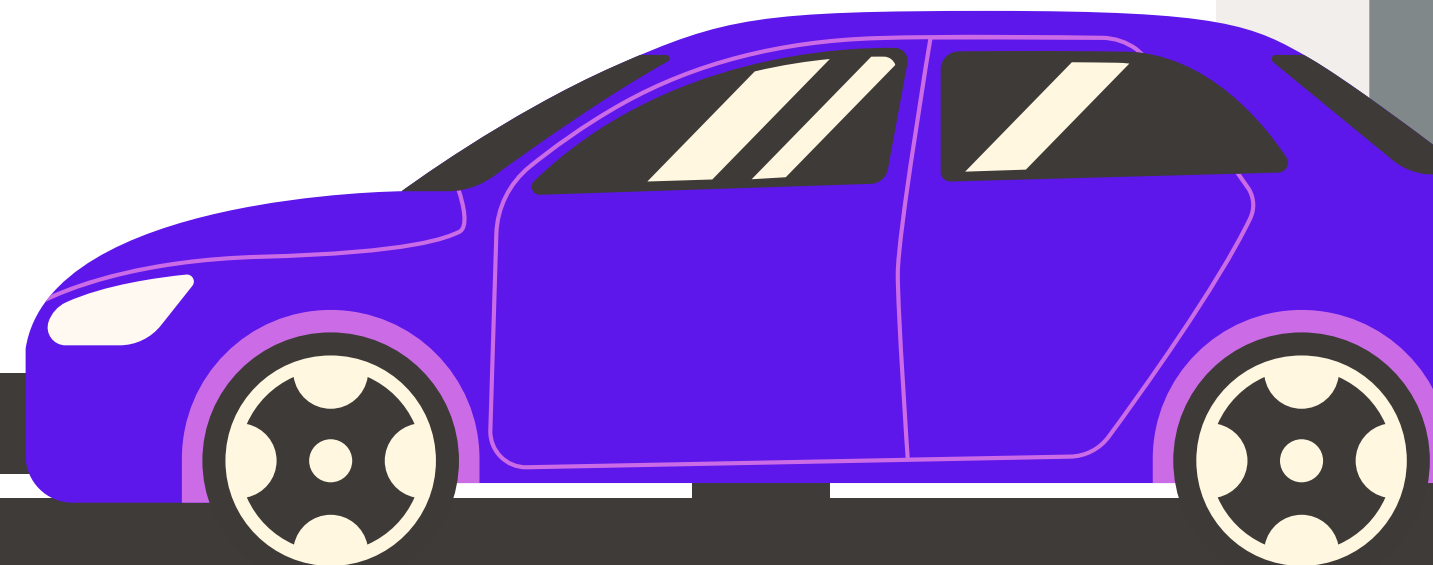
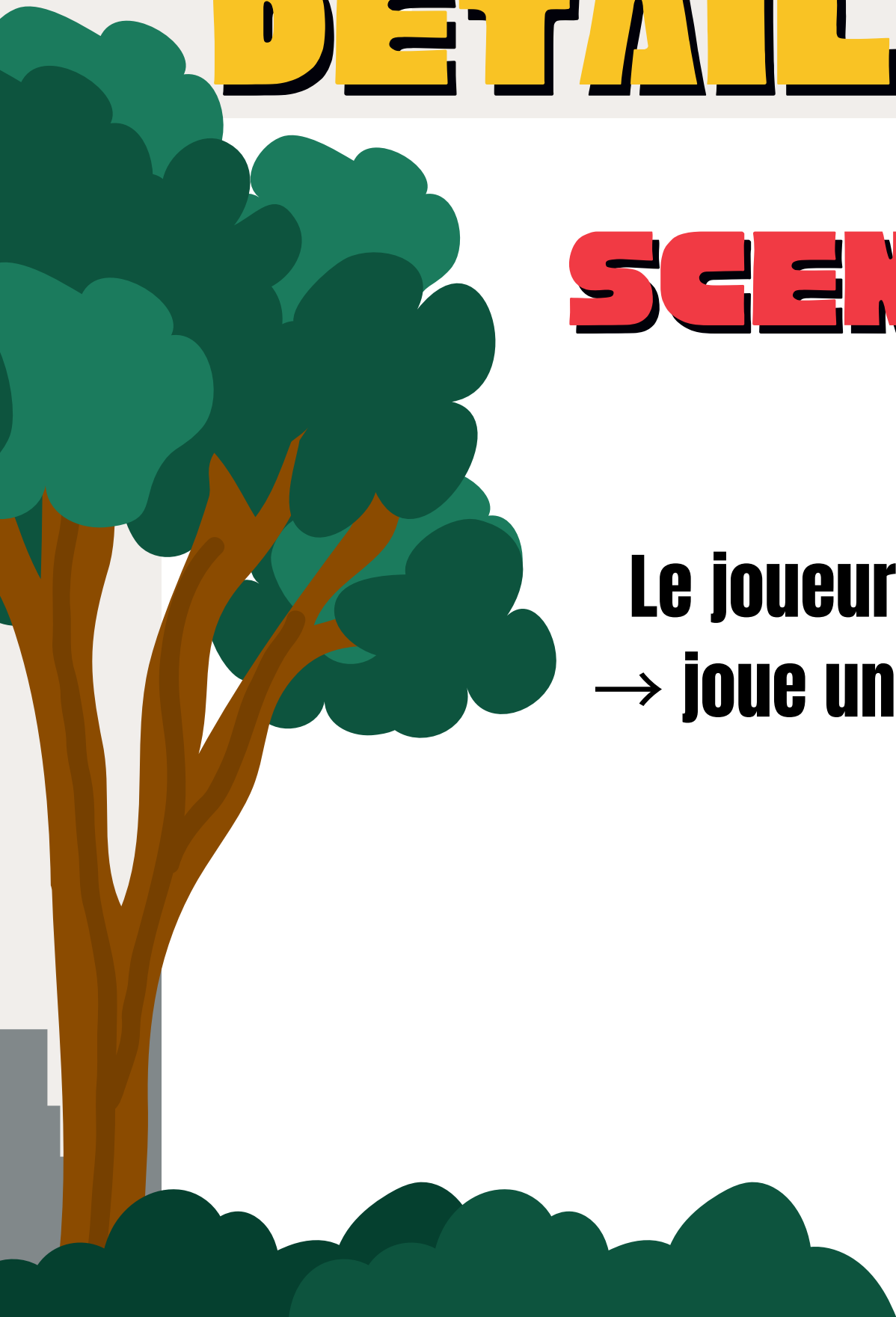
Notre univers s'inscrit dans un monde chaotique dans lequel on a simplifier et adouci le style avec cette effet cartoons. Grâce à des couleurs pas trop aggressive et un esthetique simple des lignes qui se rapprocherai du dessin pour crée un juste milieu entre le chaos l'imprevisible et le ludique. Pour instaurer une ambiance plutot joviale.



DETAILS DE L'EXPERIENCE

SCENARIO D'USAGE

**Le joueur lance le jeu → choisit un mode → customise sa Twingo
→ joue une partie → récupère objets et récompenses → progresse
et débloque du contenu.**

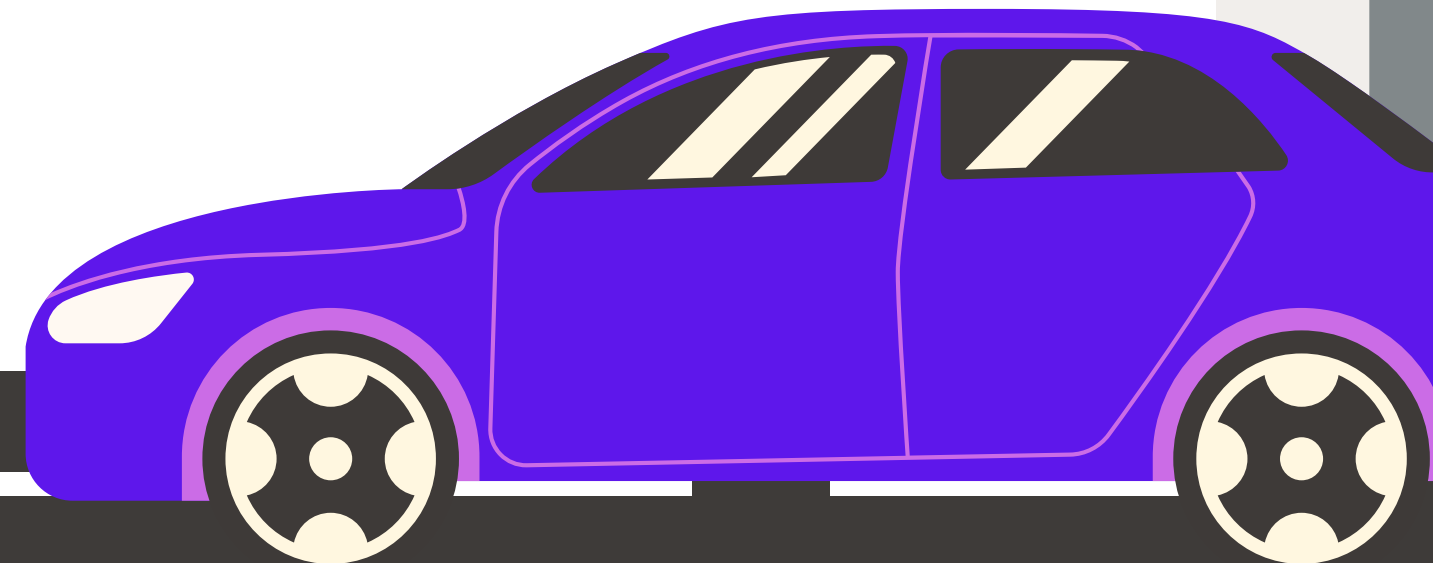
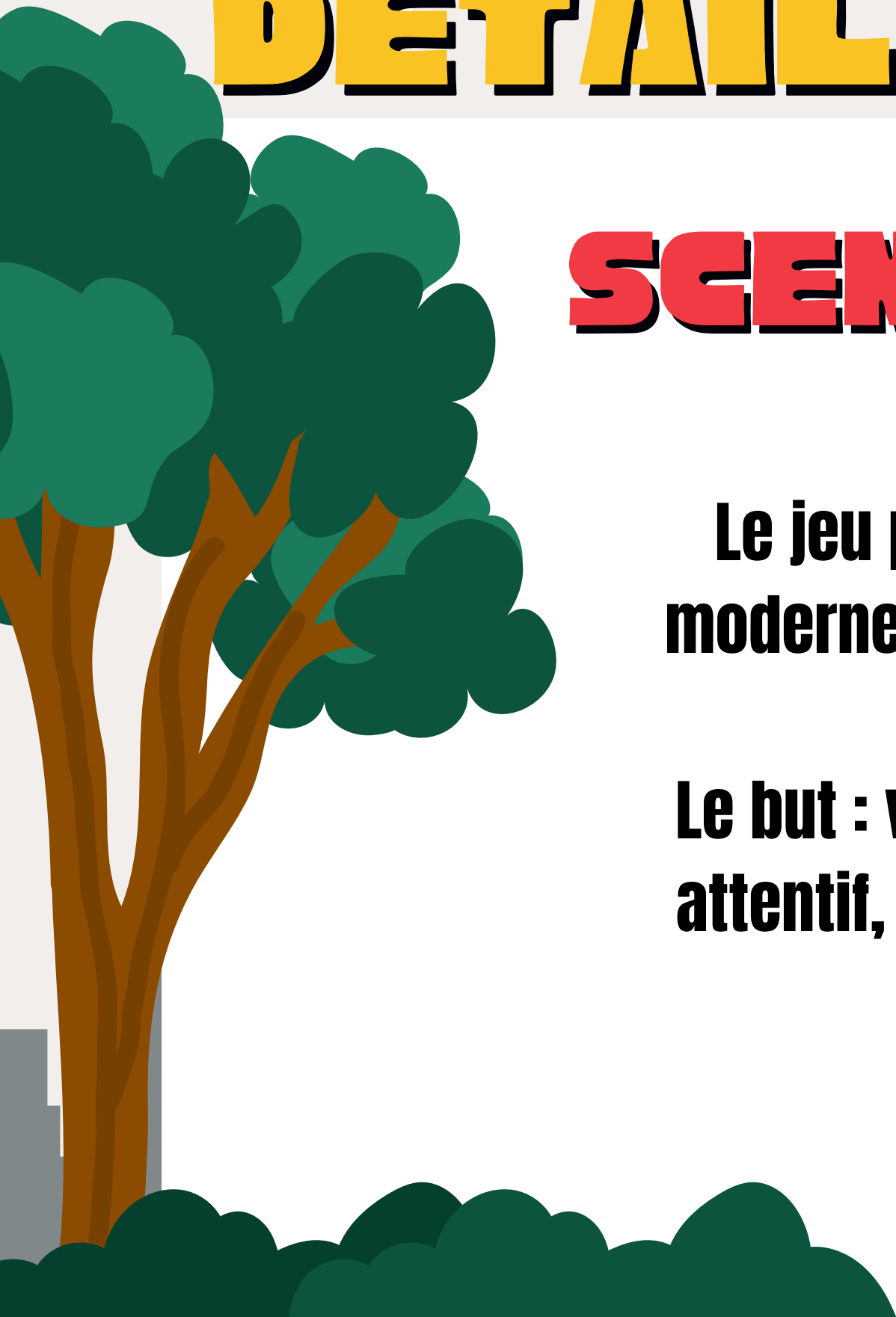


DETAILS DE L'EXPERIENCE

SCENARIO D'EXPERIENCE

Le jeu plonge le joueur dans un environnement urbain moderne et réaliste, où la circulation est dense, rapide et imprévisible.

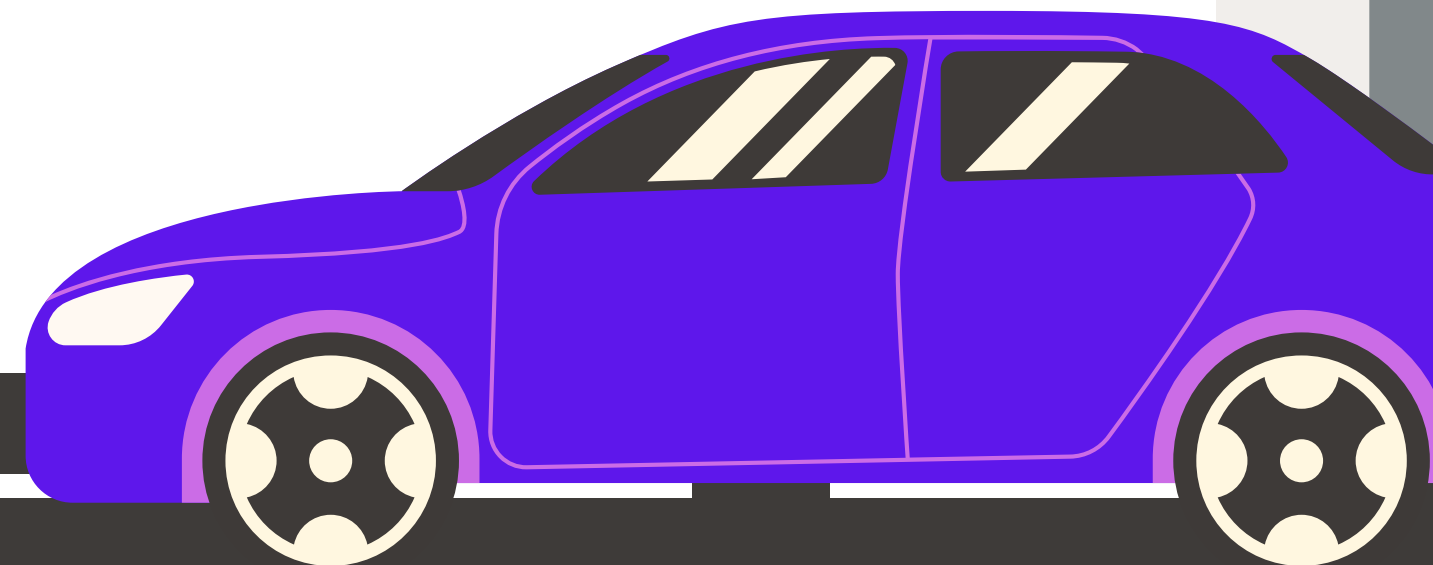
Le but : vivre l'expérience d'un conducteur qui doit rester attentif, anticiper le danger collecter des bonus et éviter l'accident à tout instant.



DETAILS DE L'EXPERIENCE

NARRATION

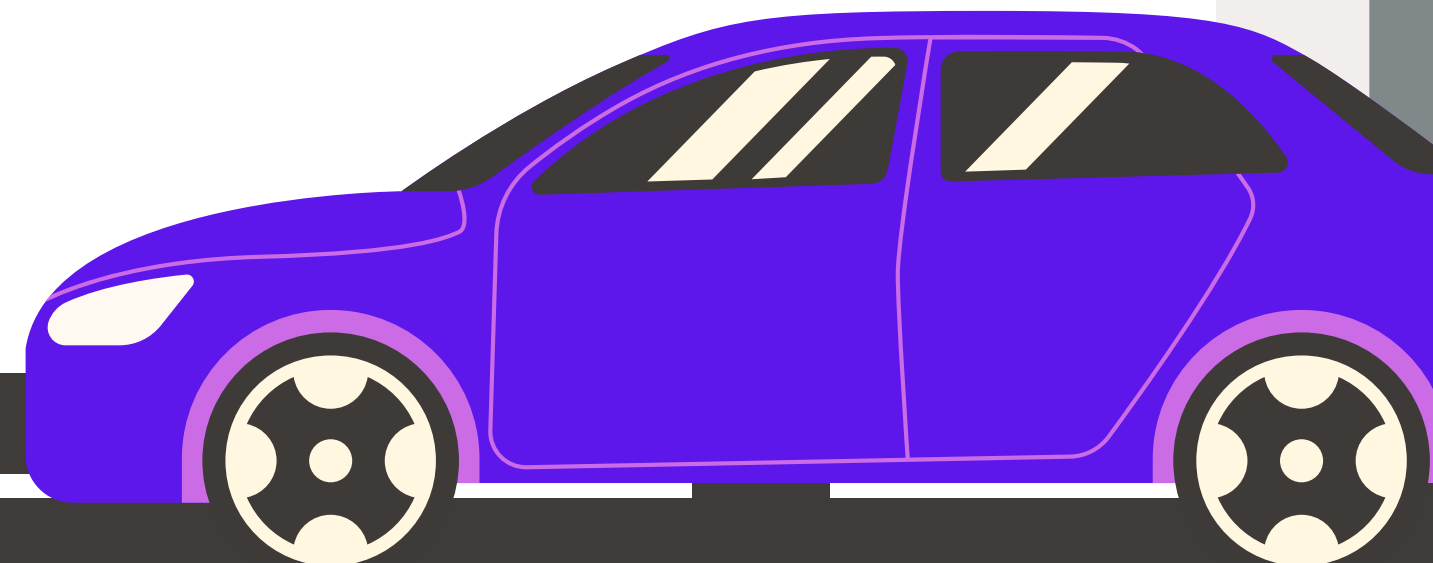
Tu n'es pas ici pour faire la course.
Tu n'es pas là pour montrer que tu es le plus rapide.
Tu n'est pas la pour avoir la plus belle voiture.
Tu ne possède q'une seule mission :
éviter les obstacles et les accidents.



DETAILS DE L'EXPERIENCE

PARCOURS UTILISATEUR

Découverte du jeu > Lancement / Menu / Choix du mode > Lancement du jeu
> Début de la conduite > Éviter les obstacles / dangers / collect xp
> Augmentation de la difficulté > Accident / Fin de partie > Score / Résultat
> Rejouer / changer de mode



DETAILS DE L'EXPERIENCE

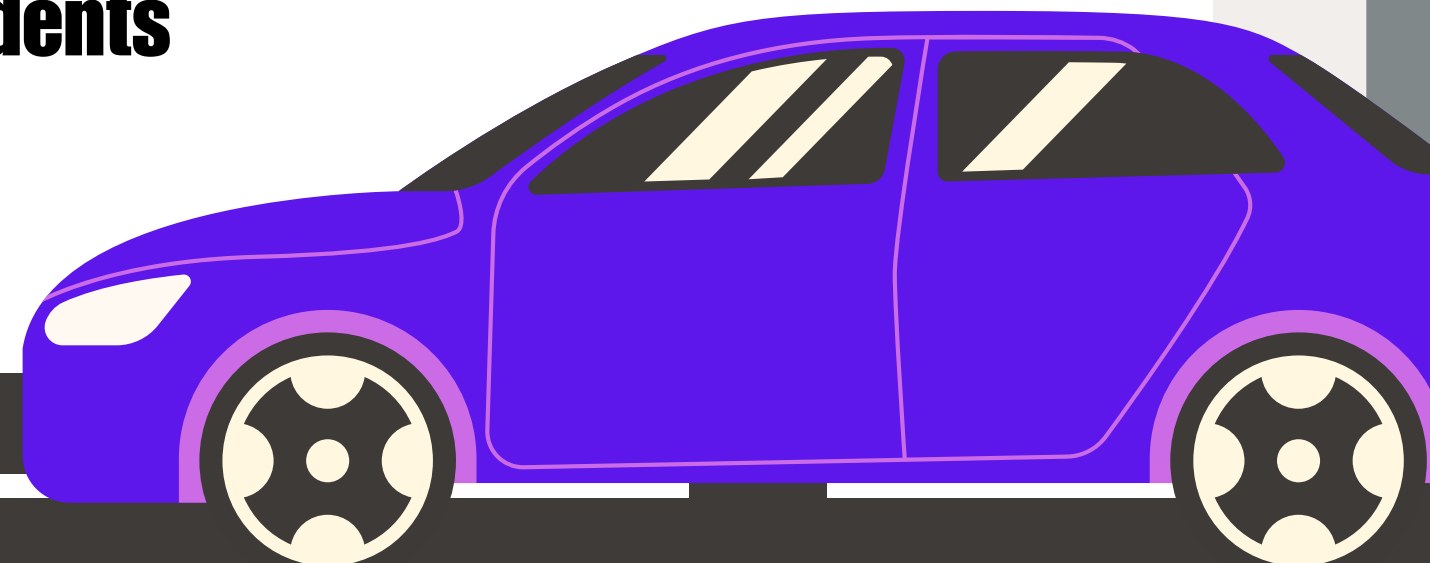
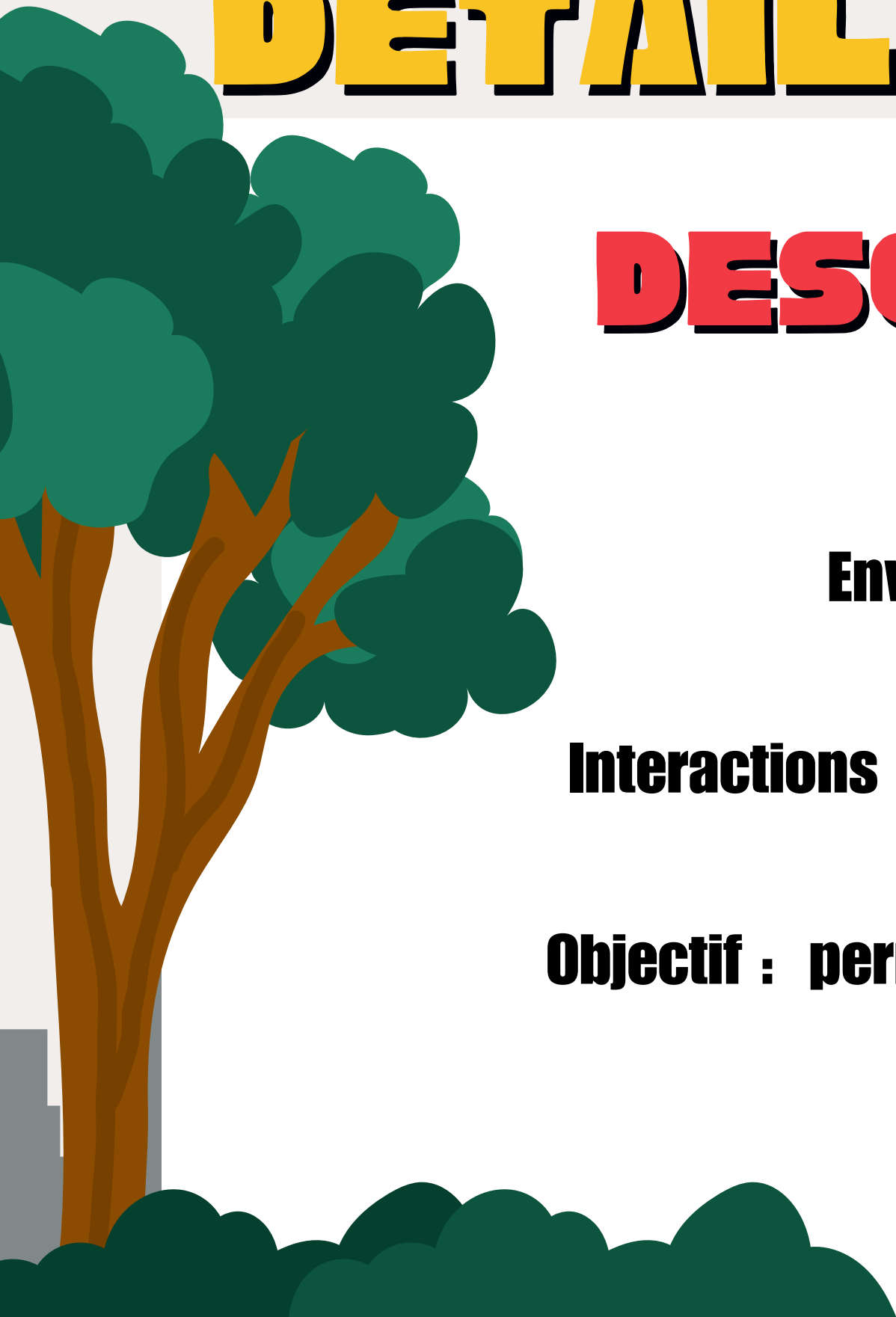
DESCRIPTION DU SUPPORT

Véhicule : voiture contrôlée par le joueur

Environnement : routes, carrefours, trafic, piétons,
météo dynamique

Interactions : déplacement, freinage, changement de voie, réaction aux
dangers

Objectif : permettre au joueur de ressentir la tension et l'adrénaline de la
conduite et d'éviter les accidents



★ ENJEUX ARTISTIQUES

INSPIRATIONS



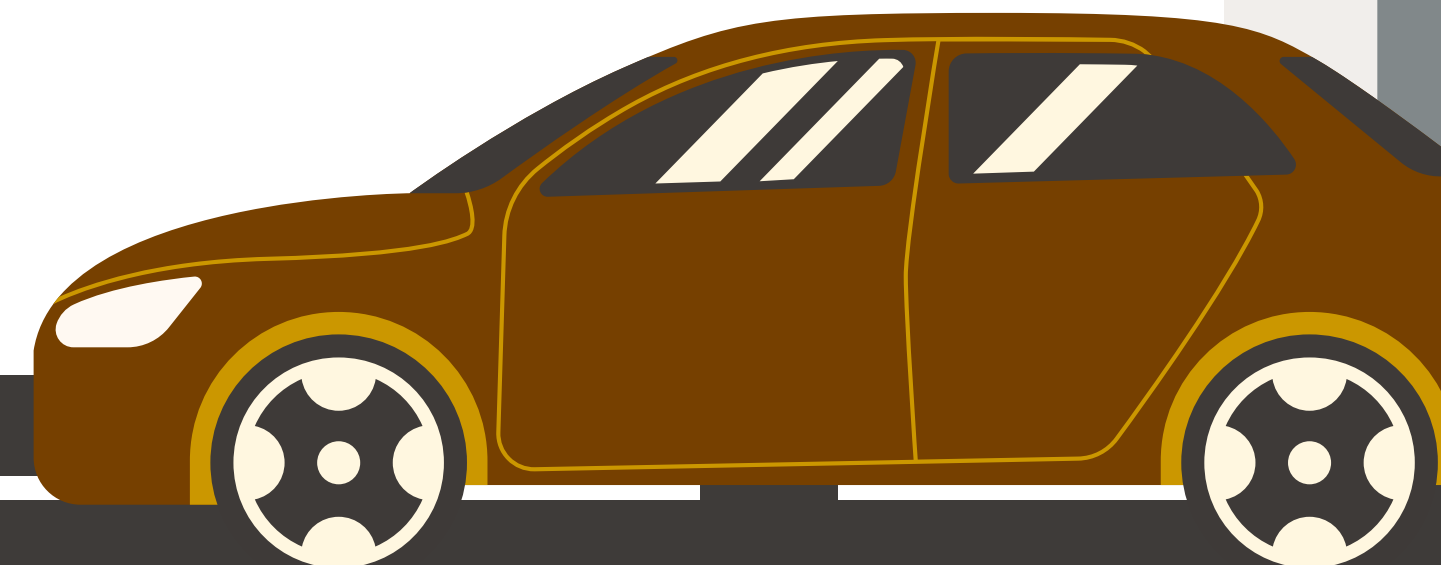
Turbo Dismount 2

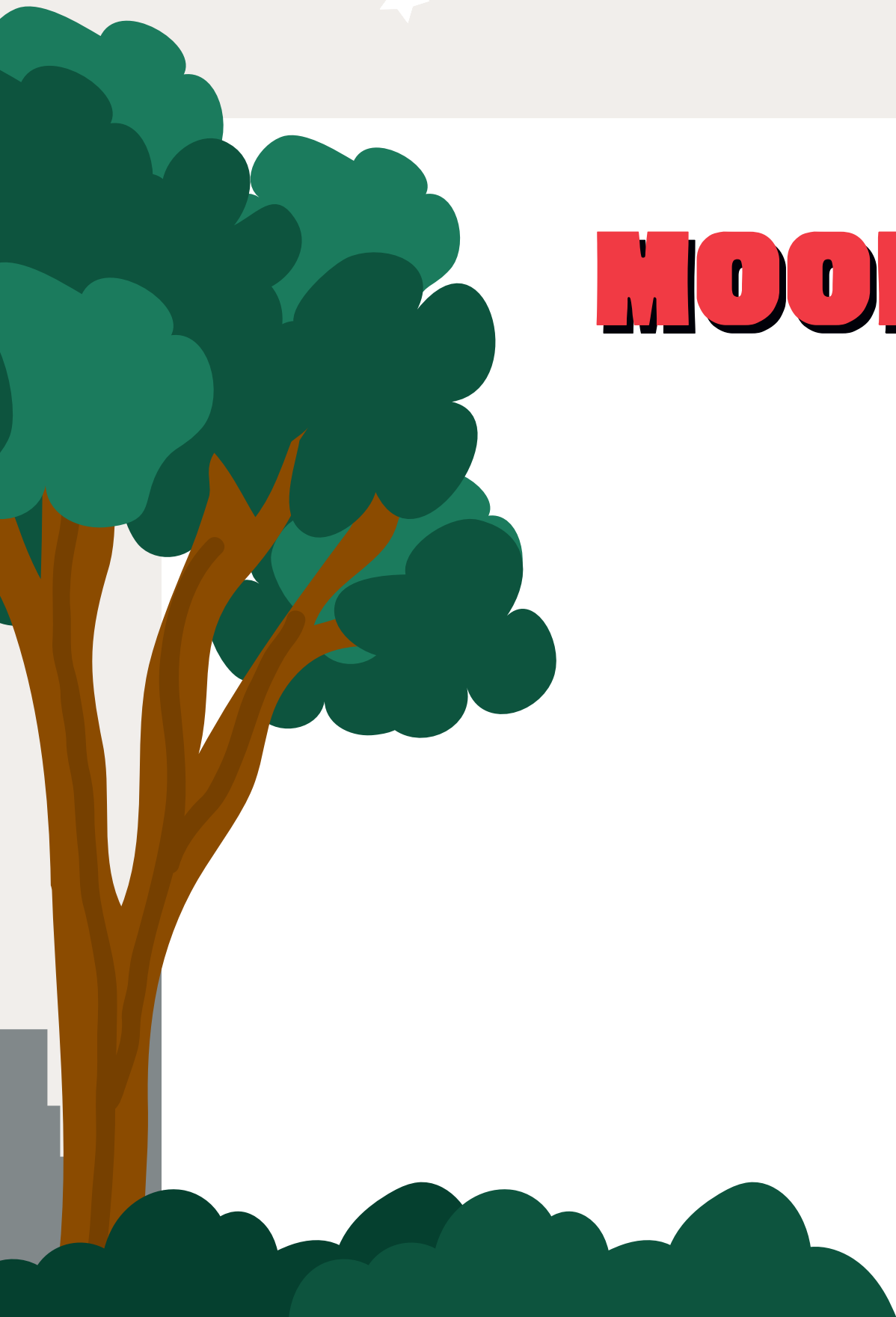


**traverser un simulateur de rue
(Roblox)**

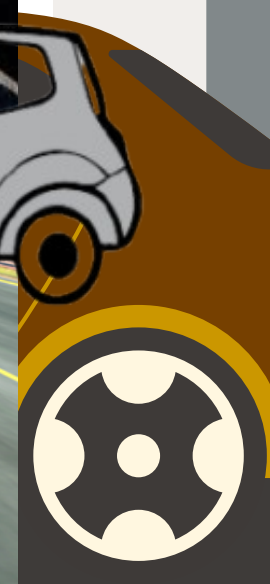


Crazy taxi





MOODBOARD

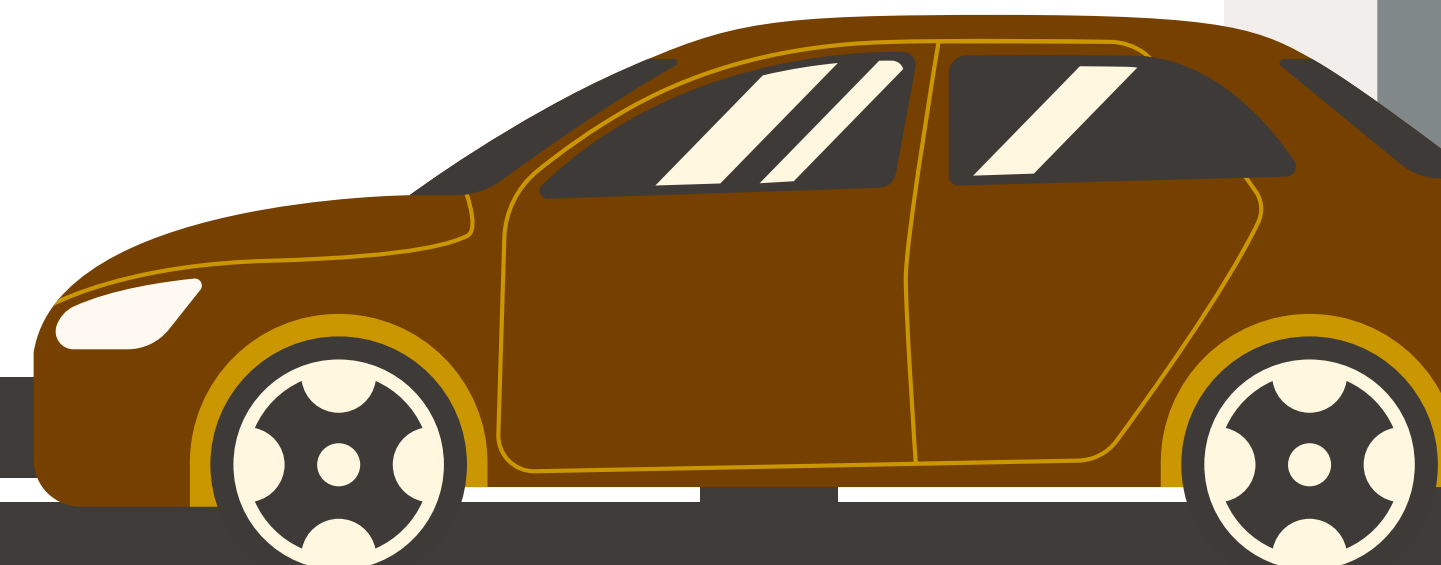
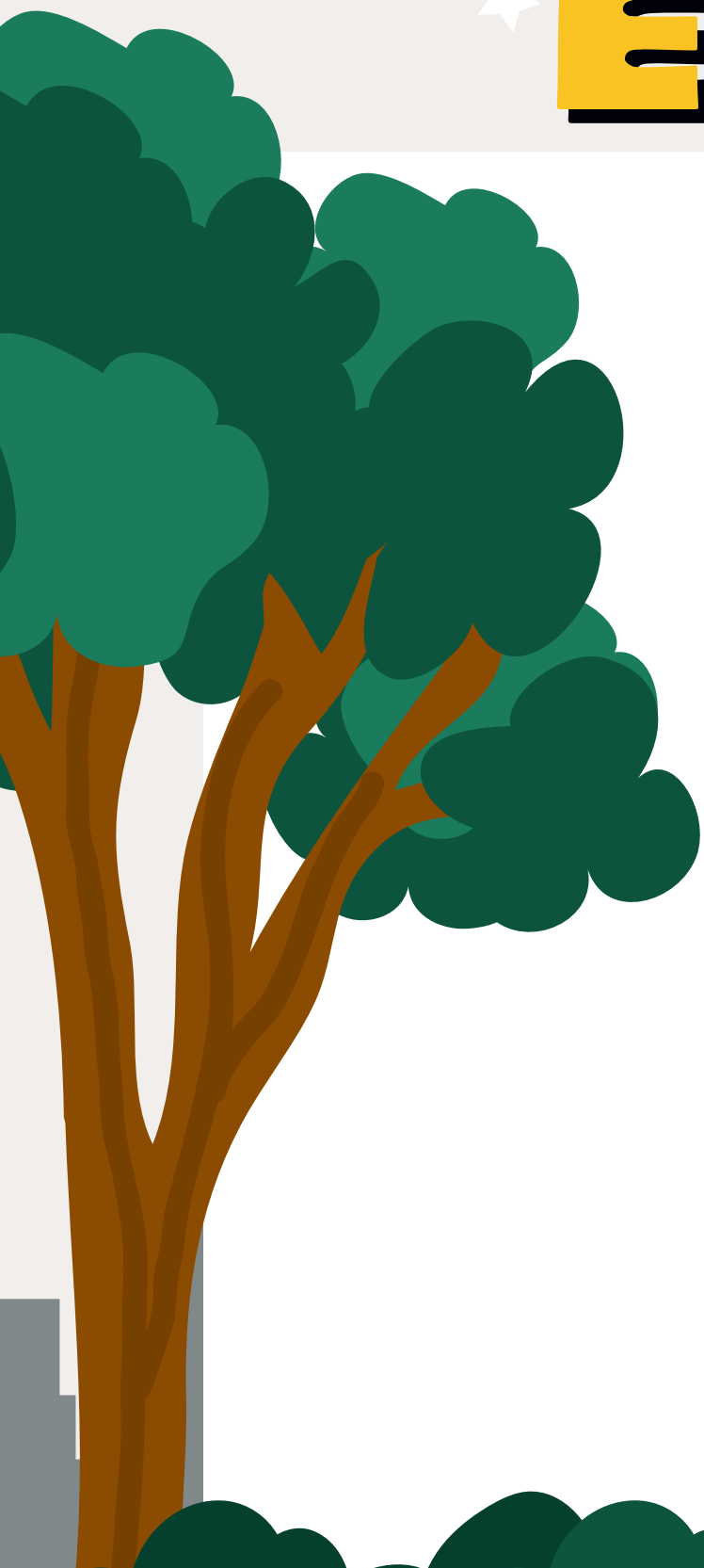


★ ENJEUX ARTISTIQUES

CHARTRE GRAPHIQUE



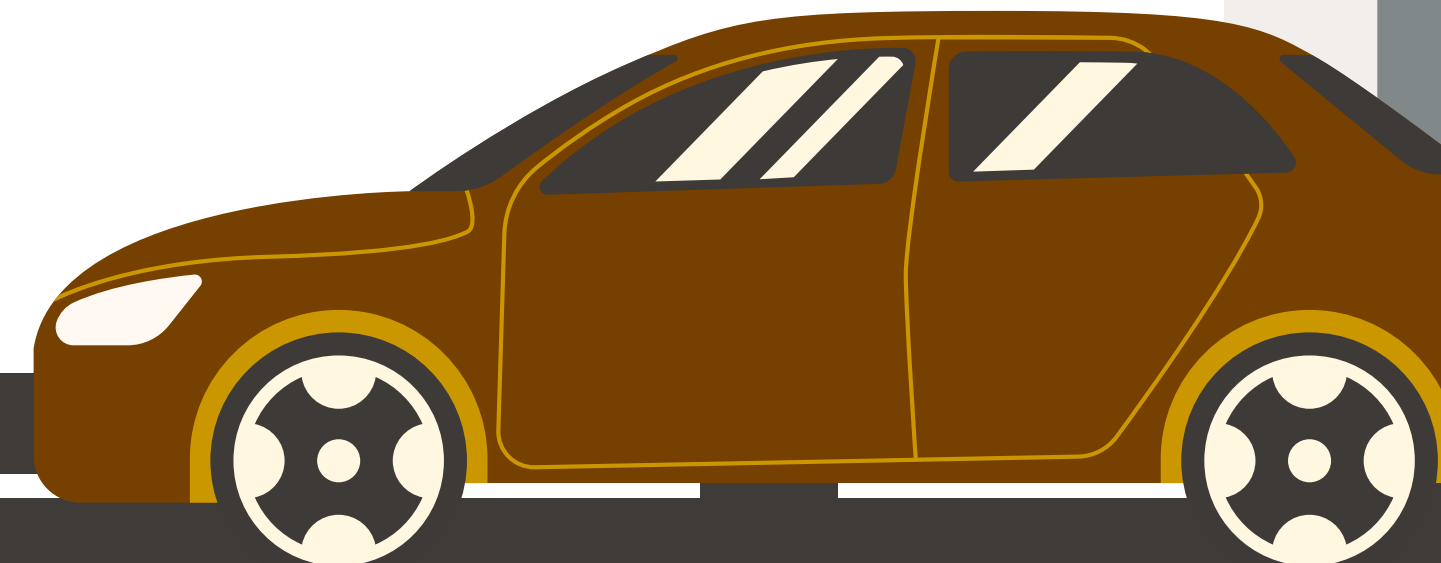
#8c8c89 #000000 #05402f #f9c324 #f13a44



★ ENJEUX ARTISTIQUES

DIRECTION ARTISTIQUE SONORE

Pour renforcer l'immersion dans notre jeu. Nous n'utiliserons pas de parole ni de discussions, et allons beaucoup jouer sur le bruits (impacts, explosions, grincements de pneus...) qui reste contrôler tout de même car nous ne voulons pas partir sur un jeu d'actions. Également nous voulons jouer sur la musique avec un son qui pourrait rester dans la tête, que l'on aime bien au début puis que l'on déteste à force de perdre.



STRATEGIE DE CONCEPTION PAR ANTICIPATION

TESTS UTILISATEURS ET ACCESSIBILITE

Le projet interesse t il ?

Le concept et le but est il facile a comprendre ?

Les mécaniques de jeu sont elles simple et facile à cerner ?

Le jeu bug il ?

Pour répondre à ces questions nous comptons faire tester le jeux à une 10e de personne si possible qui serait intéresser par le projet. On pense aux étudiant de mmi.

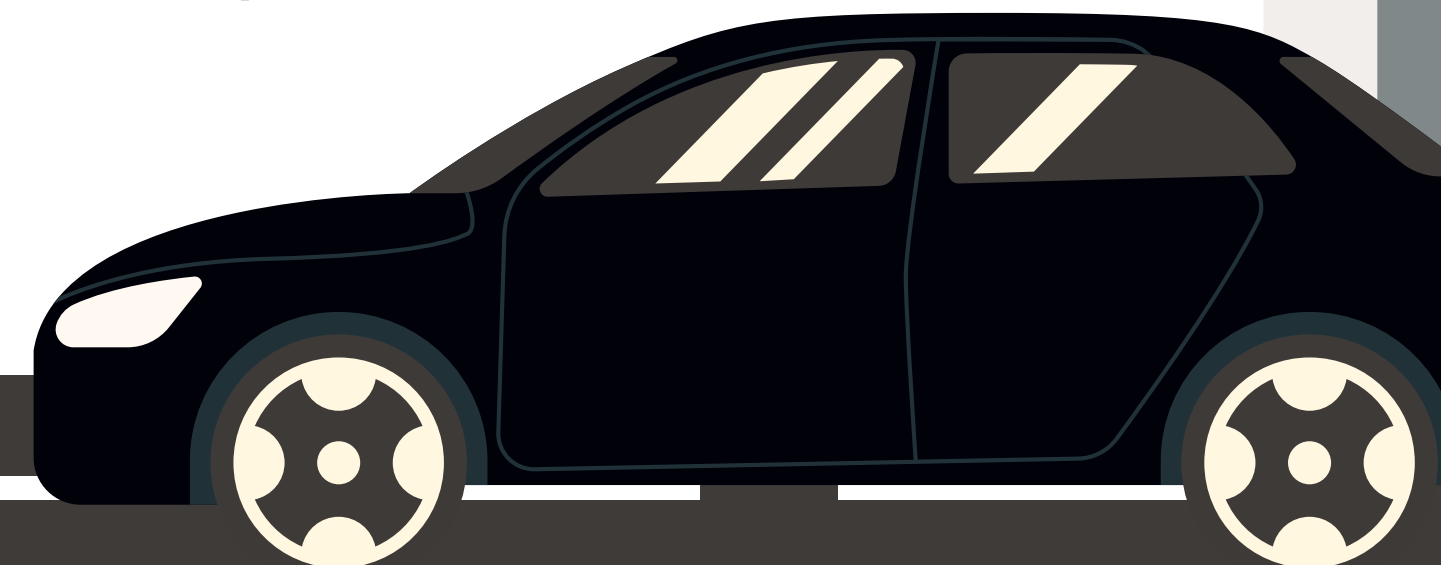
- 1/ Test du jeu sur une période de 5j**
- 2/ Retour de bug sur un google doc**
- 3/ Proposition des testeur pour améliorer l'experience**

STRATEGIE DE CONCEPTION PAR ANTICIPATION

OUTILS NUMERIQUE

Pour concevoir et tester le jeu, on utilise des outils numériques comme :

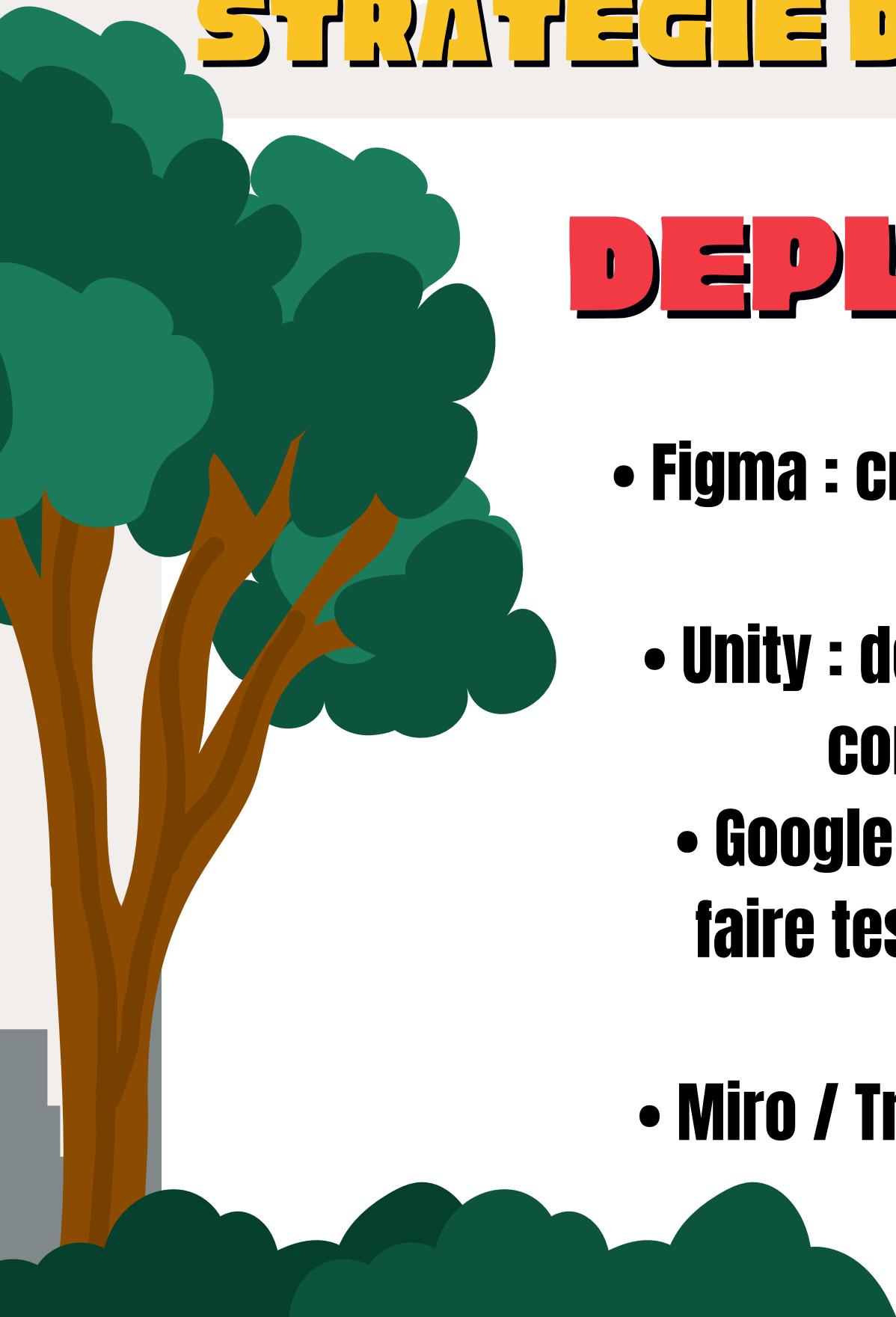
- **Design & Interfaces : Figma (menus, visuels)**
- **Développement & Simulation : Unity (prototype du jeu, collisions, score)**
- **Tests utilisateurs : Playtests sur mobile via Google Play / TestFlight**
- **Organisation & Idéation : Miro ou Trello (règles du jeu, bonus/malus)**



STRATEGIE DE CONCEPTION PAR ANTICIPATION

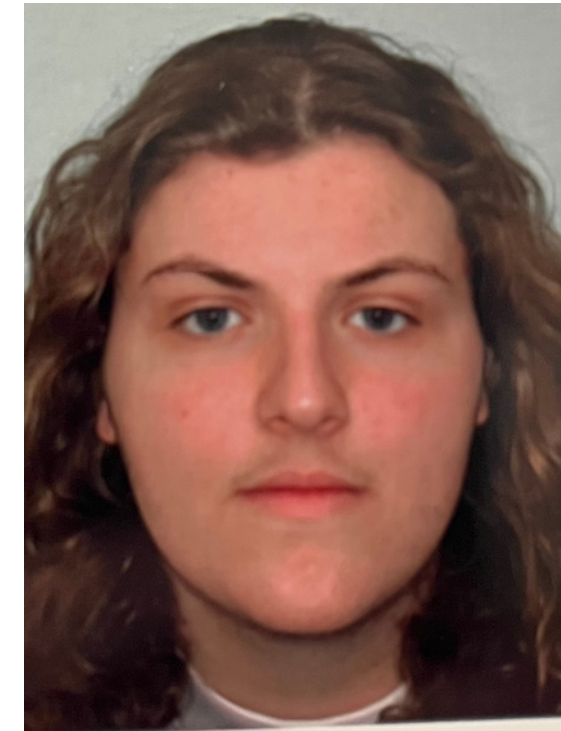
DEPLOIEMENT

- **Figma** : créer l'interface du jeu (menus, jauges, score) et visualiser l'expérience.
- **Unity** : développer un prototype jouable pour simuler la conduite, les obstacles, les bonus/malus.
- **Google Play / Apple store / pateform pc(steam ect..):** faire tester rapidement le jeu sur smartphone et pc, recueillir des retours et avis .
- **Miro / Trello** : organiser les idées, construire les règles et anticiper l'évolution du projet.

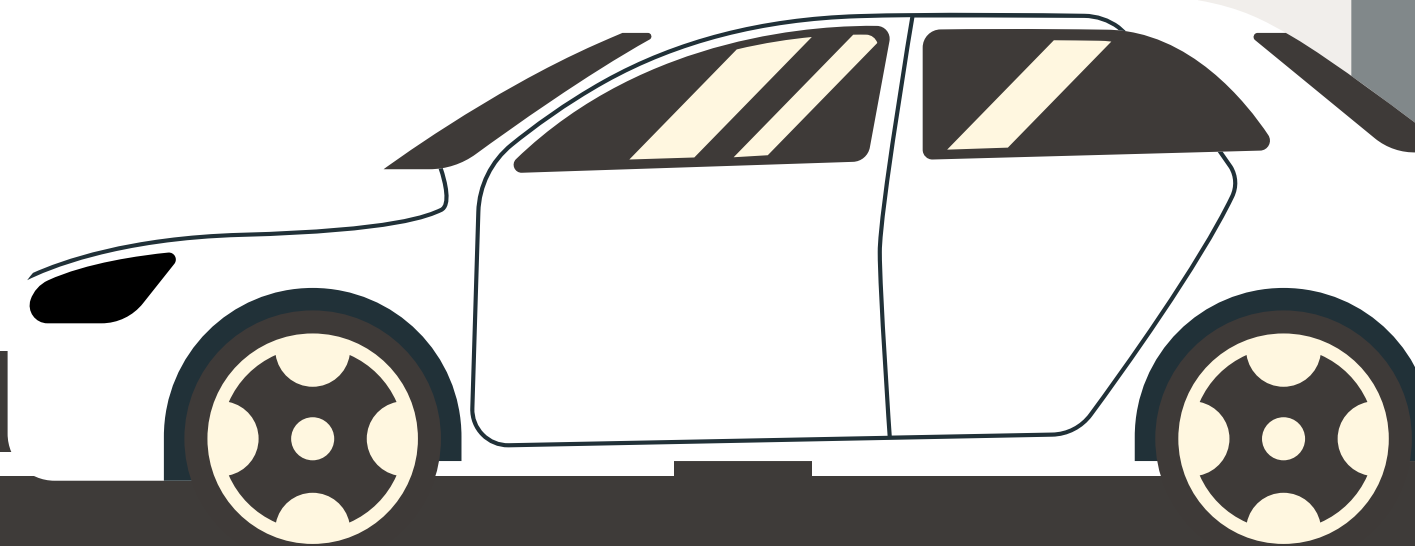


CONCLUSION

Ce projet de jeu sur l'accident de Jean nous a permis d'imaginer une expérience drôle et ludique sur la sécurité routière où l'on doit éviter les accidents devenant un défi amusant. Il nous a appris à développer une idée de jeu de manière créative tout en intégrant des notions importantes et marrantes de prévention sur la route.



Le coupable



MERCI POUR VOTRE
ATTENTION!

