

DODGE BURNOUT - Rational Design

L'interface de dialogues

Types d'objectifs macro & medium

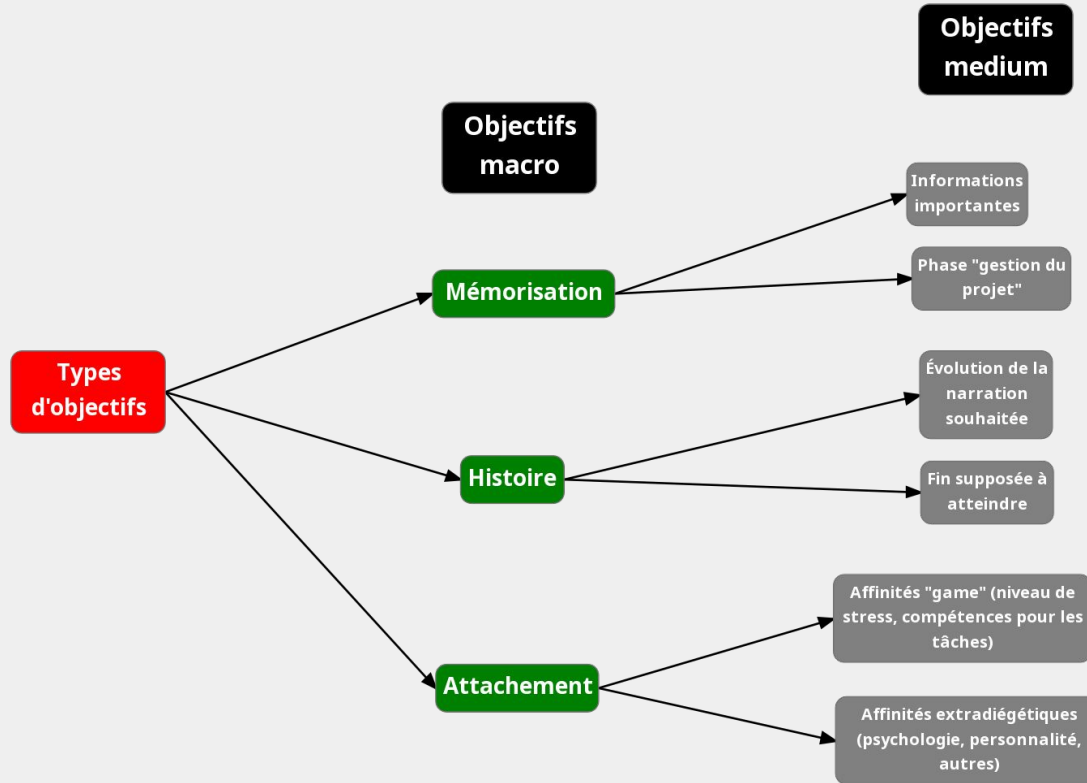
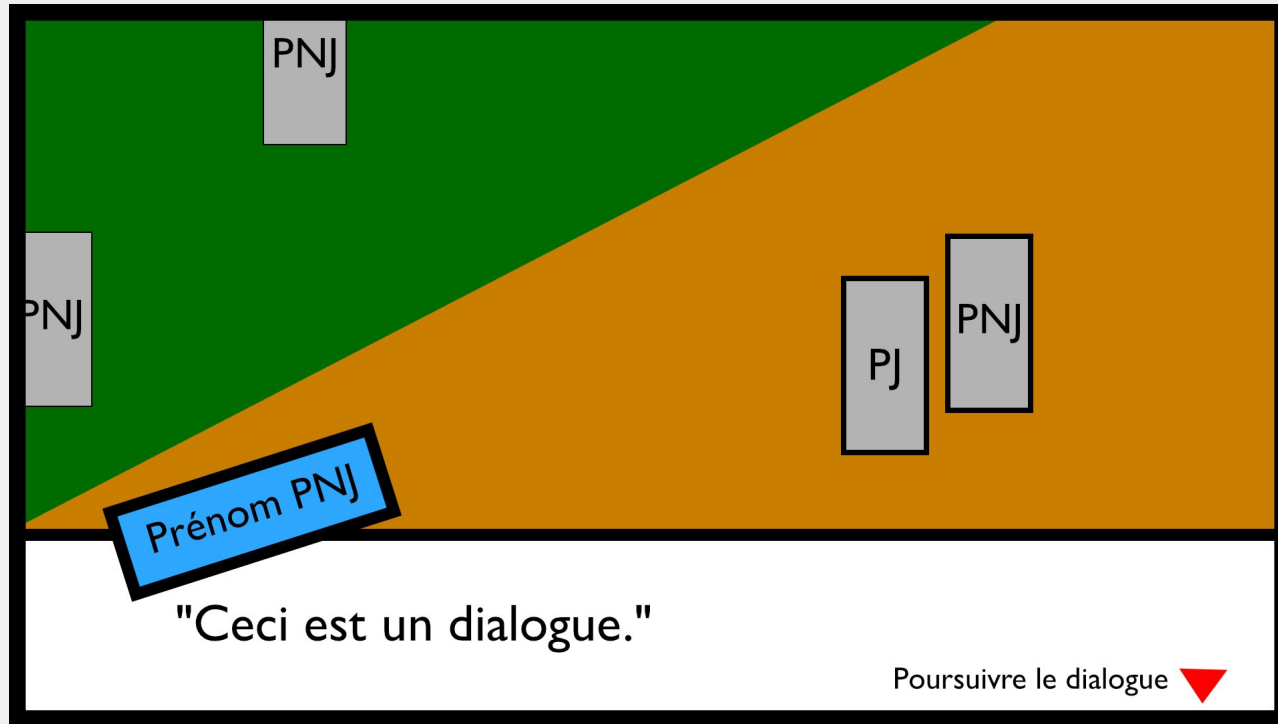


Schéma de l'interface



Format général d'un dialogue

Texte décrivant **un stress bon ou mauvais** pour la semaine.

+

Texte décrivant **une tâche à effectuer souhaitée** et/ou **un ressenti sur une tâche affiliée** pour la semaine.

=

Dialogue du personnage pour la semaine.

Dialogues d'un personnage par semaines (exemple)

Numéro de la semaine	Dialogue pour un personnage
S1	"Salut ! J'suis en train de bosser sur le level design du niveau Kentucky, ça s'passe bien pour l'instant. En espérant que le crunch ne s'empire pas, évidemment... Si j'ai du temps, j'peux commencer le développement des premiers ennemis."
	Gestion du projet
S2	"Yop ! Le level design du Kentucky est ok ! Enfin une bonne chose de faite, je suis content." (bon) "Par contre, je ne sais pas qui m'a mis sur du sound design mais j'ai toujours détesté ça...." (mauvais)
	Gestion du projet
S3	"Ouais j'suis en train de refaire une partie level design du niveau Californie, vers la fin du jeu là... Apparemment ça plaît pas au lead, super. Le crunch qui ne s'arrange pas en plus, argh... (mauvais) "J'suis d'accord pour qu'on me mette sur la programmation des events du dernier niveau, ça devrait être facile pour moi !" (bon)

Dialogues d'un personnage par semaines

Numéro de la semaine	Dialogue pour un personnage
S1	texteBase = " ". texteTache = " ". (dialogueSemaine de départ)
	Gestion du projet
S2	texteBase = " ". (bon / mauvais) texteTache = " ". (bon / mauvais). (dialogueSemaine)
	Gestion du projet
S3	texteBase = " ". (bon / mauvais) texteTache = " ". (bon / mauvais). (dialogueSemaine)
	Gestion du projet
S4	texteBase = " ". (bon / mauvais) texteTache = " ". (bon / mauvais). (dialogueSemaine)
	Gestion du projet
S5	texteBase = " ". (bon / mauvais) texteTache = " ". (bon / mauvais). (dialogueSemaine)

Impact de la vitesse d'affichage sur le dialogue

nomPersonnage (élément de liste)	Sébastien	Séréna
texteBase (élément de liste)	"Je ne sais pas ce qui se passe, mais le travail des développeuses est vraiment lent ! Ça n'se passait pas comme ça dans mon ancienne entreprise... [...] (stressé)"	"Hey ! J'ai réussi à réparer le bug de collision, ça s'est fait plutôt rapidement. Ça fait du bien de passer sur autre chose. [...] (pas stressée)"
vitesseAffichage (décimal multiplicateur)	x1.5	x1.0