

Arthur Cazzaro

HYPERTEXT

superheroes



Projet :

IT GIRL ONLINE est un jeu interactif autour de l'univers de la mode et de la culture mondaine.

Le joueur incarne un jeune créateur qui doit progressivement se faire une place dans l'industrie de la mode jusqu'à devenir un designer reconnu et influent.

Le jeu se construit comme une expérience narrative interactive, où le joueur avance dans l'histoire en prenant différentes décisions. Chaque choix influence la progression, la popularité et la réputation du personnage dans le milieu de la mode.

L'objectif principal est de devenir le créateur le plus populaire, en développant sa marque, en participant à des événements mondains et en construisant sa réputation auprès de personnalités influentes.





Concept

Le joueur devra par exemple :

- organiser un défilé de mode
- ouvrir une boutique
- rencontrer des créateurs célèbres
- choisir des tenues pour des célébrités
- gérer des situations inattendues ou des scandales

Certaines missions prennent la forme de défis narratifs, par exemple :

- découvrir qui a volé la robe de Naomi Campbell
 - gérer les dramas entre célébrités, comme les conflits entre Paris Hilton et Lindsay Lohan
 - choisir quel designer rencontrer entre Donatella Versace ou Karl Lagerfeld
 - sélectionner la tenue parfaite pour une sortie shopping de Kate Moss
-

Direction artistique

La direction artistique du projet repose sur un mélange d'images, de dessins et de couleurs fortes.

L'univers visuel s'inspire de :

- l'esthétique pop
- les magazines de mode
- les collages graphiques
- les univers numériques colorés

Les interfaces et illustrations seront simples mais dynamiques, avec :

- beaucoup de couleurs
- des compositions visuelles riches
- des éléments graphiques inspirés du monde de la mode

Ce mélange de visuels permet de créer un univers expressif, vivant et accessible, qui correspond à l'énergie du milieu fashion.



Références artistiques



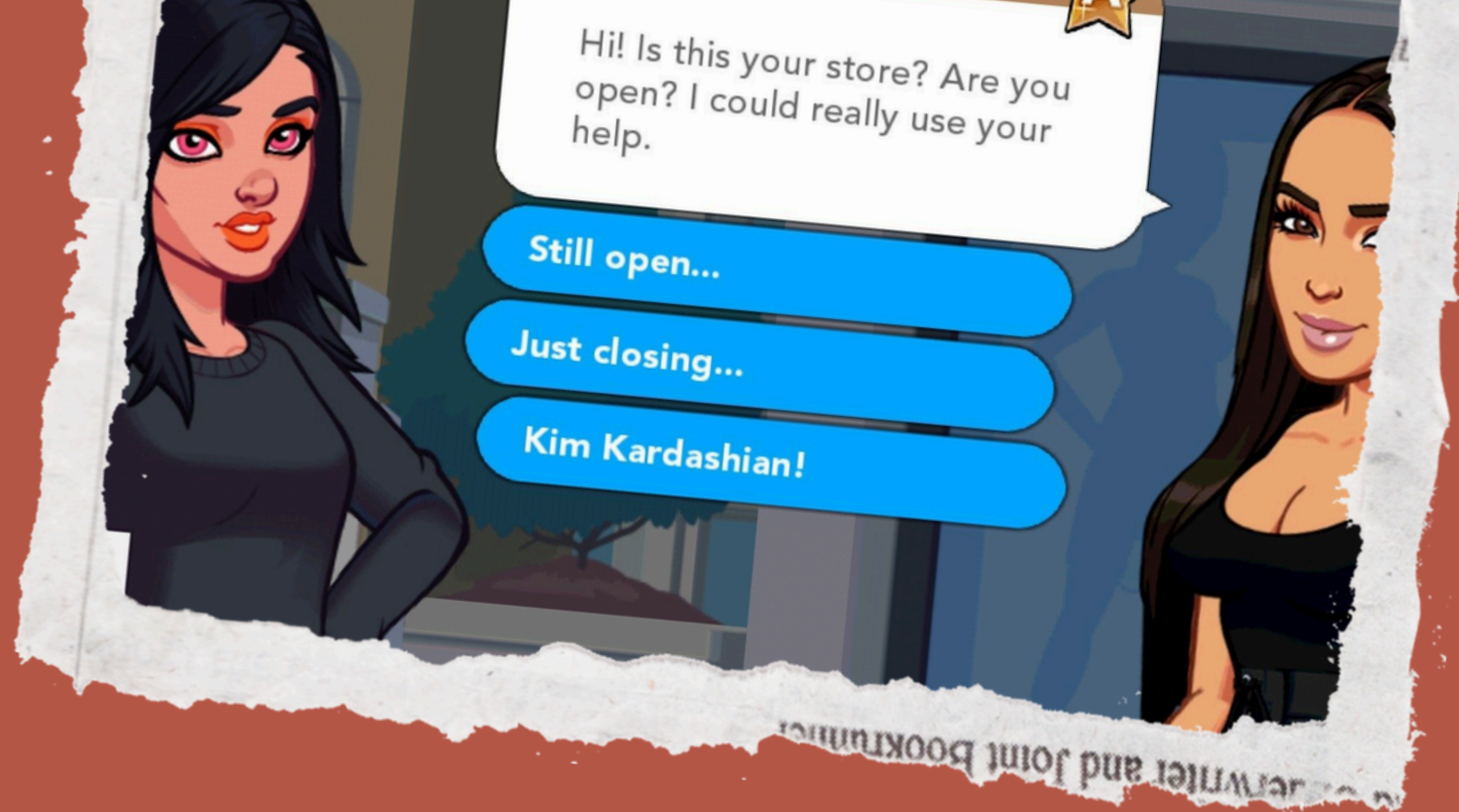
Joe Hamilton

Le travail de Joe Hamilton est une référence importante pour le projet.

Son approche du collage numérique, mêlant photographies, éléments graphiques et compositions visuelles complexes, inspire directement l'esthétique du jeu.

Cette influence se retrouve dans l'idée de créer un univers visuel composé de différentes images, textures et couleurs, pour donner une sensation de monde visuel riche et contemporain.

Références artistiques



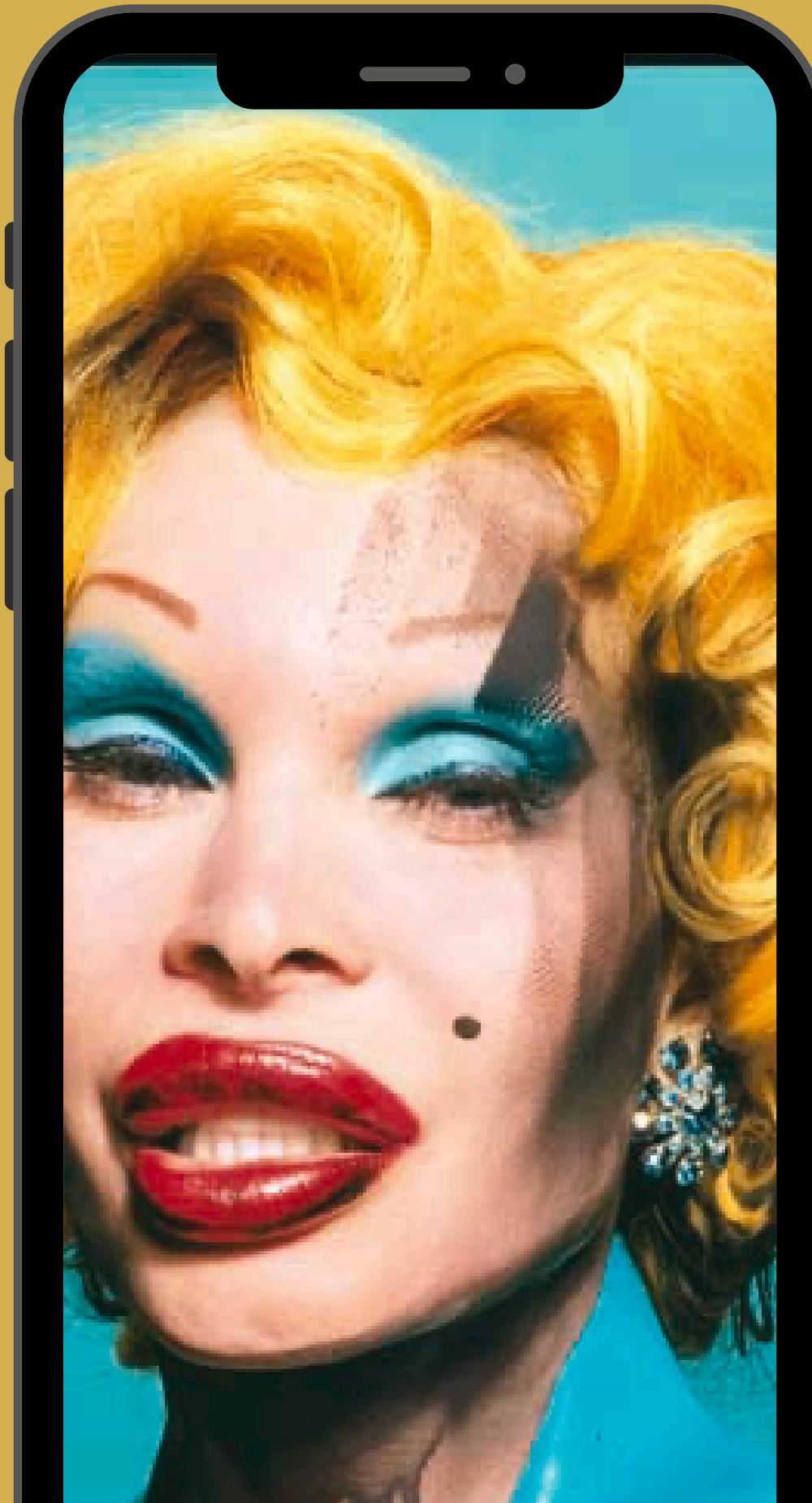
Le jeu mobile Kim Kardashian Hollywood est également une référence pour la structure du gameplay.

Dans ce jeu, le joueur doit développer sa célébrité en :

- participant à des événements
- choisissant des tenues
- rencontrant des personnalités
- augmentant sa popularité

Ce système de progression inspirera la structure du projet, en l'adaptant à l'univers de la mode et du design.





Références artistiques

Le travail de David LaChapelle est aussi une référence pour ce projet.

Son style est reconnaissable grâce à ses images très colorées, inspirées de la mode et de la culture des célébrités.

Ses photographies mettent souvent en scène des univers glamour et exagérés, avec des décors très visuels et beaucoup de couleurs.

Cette esthétique inspire l'univers du jeu, qui cherche à créer une ambiance pop, mondaine et dynamique.

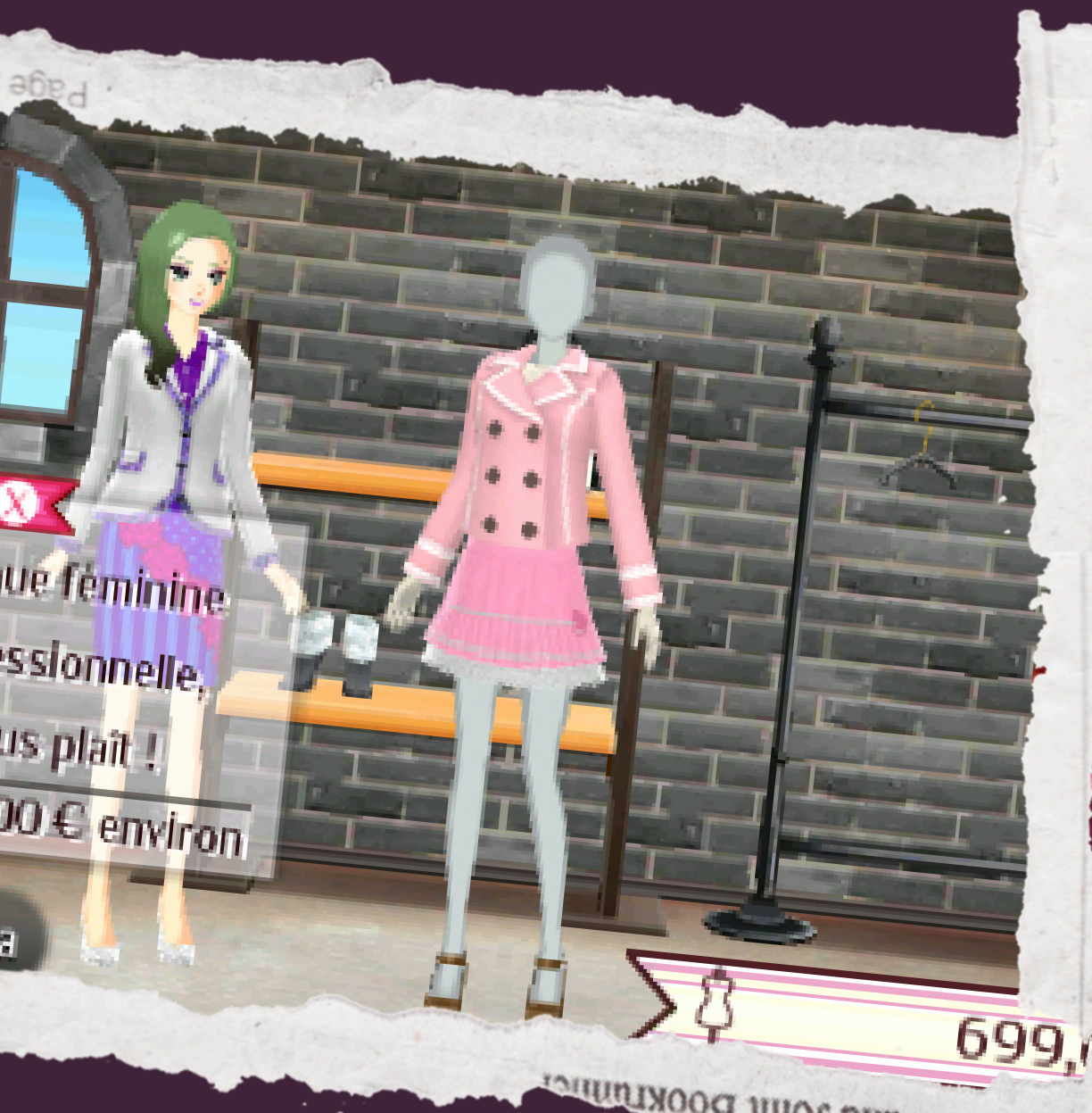
Références artistiques

La Maison du Style :

Le projet s'inspire également du jeu La Nouvelle Maison du Style, notamment pour :

- le thème de la mode
- les choix de vêtements
- la création de looks
- l'évolution dans l'industrie fashion

Cette référence permet d'imaginer un jeu accessible où les décisions du joueur influencent sa carrière de créateur.



Inspiration : culture mondaine et actualité

Le jeu s'inspire aussi de la culture mondaine et médiatique, passée et actuelle.

Les situations rencontrées dans le jeu reprennent l'esprit :

- des scandales du monde de la mode
- des rivalités entre célébrités
- des moments iconiques de la pop culture

Ces éléments permettent de créer des scènes narratives amusantes et reconnaissables, qui rendent l'expérience plus immersive et divertissante





Objectif du projet

L'objectif du projet est de créer un jeu interactif simple mais immersif, qui permet au joueur de vivre une ascension dans l'univers de la mode.

À travers les choix et les événements, le joueur construit progressivement :

- sa réputation
- sa popularité
- sa carrière de designer

Le projet explore ainsi la rencontre entre jeu interactif, culture de la mode et univers visuel coloré.
