

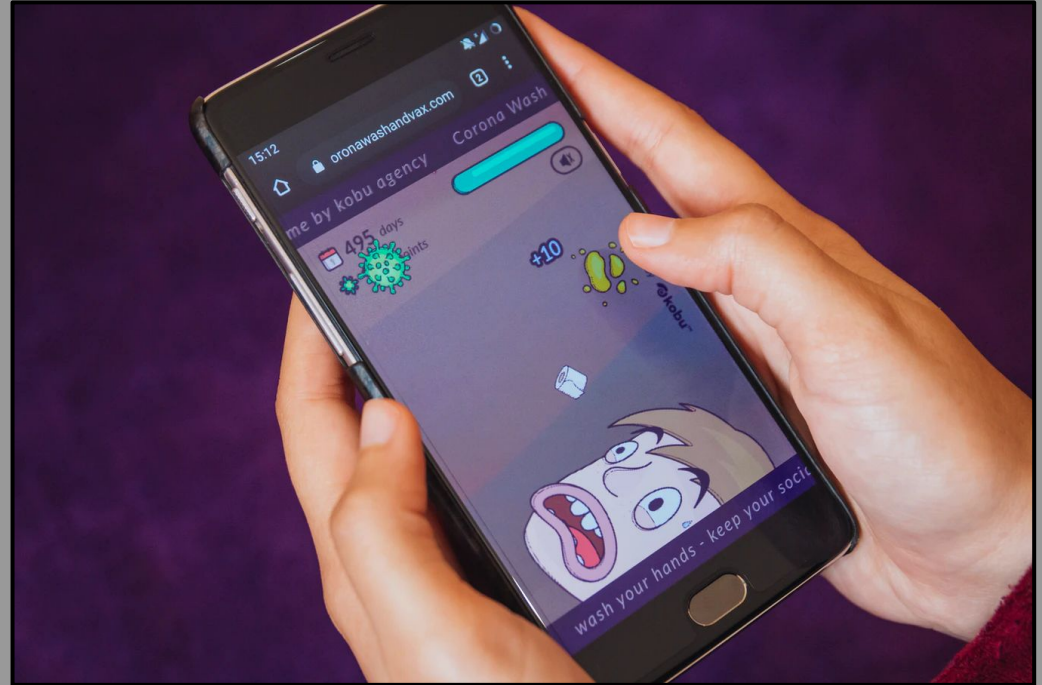
Production jeu “WARE”

- Cadrage
- UeX
- Concept
- 3C
- DA
- Post-Mortem



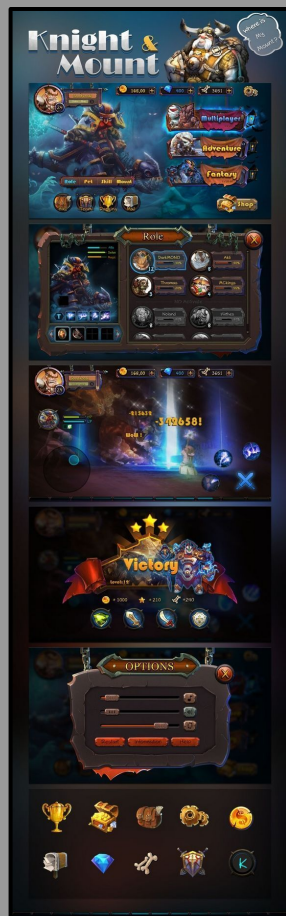
Cadrage

- Jeu mobile de type Ware
- Adolescents européens
- Communauté
- Immersion et compétition
- Références du genre



UeX

- Définition
- Références
- Contraintes et potentiels
- Scope



Payback Thief



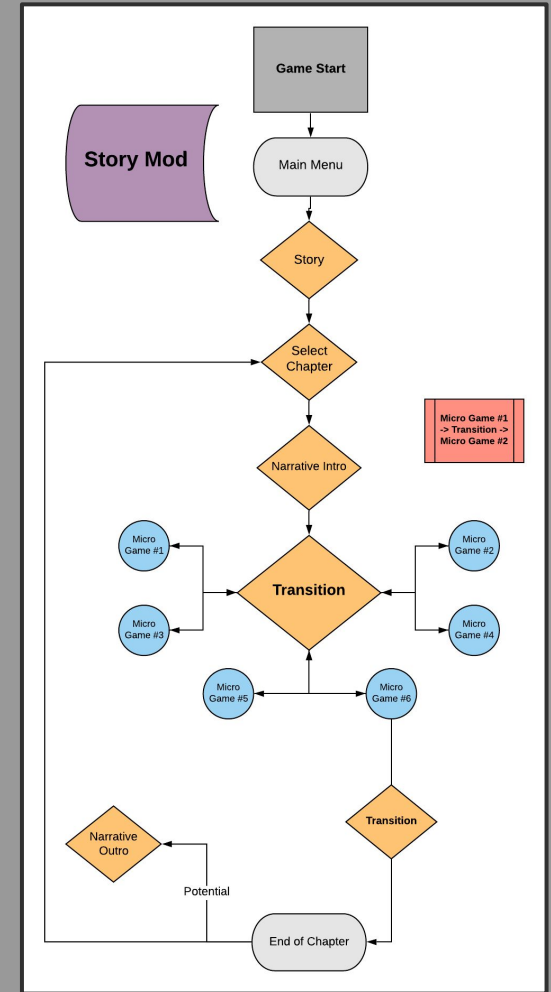
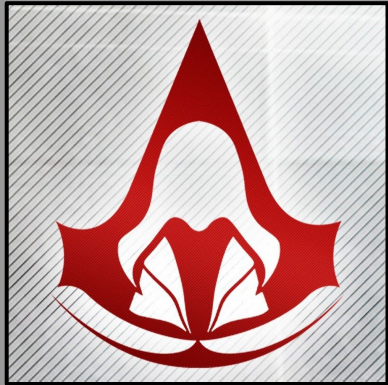
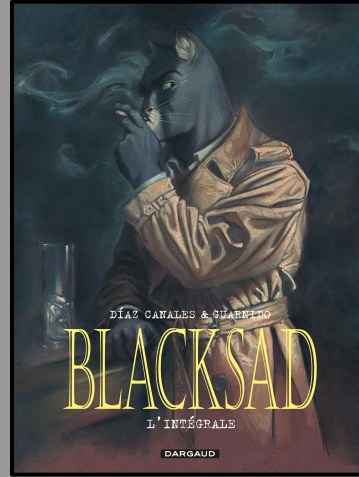
Pitch :

Le joueur incarne un animal voleur anthropomorphique où son objectif est de voler des œuvres pour se venger, et par la même occasion vivre de ses vols.

Narration :

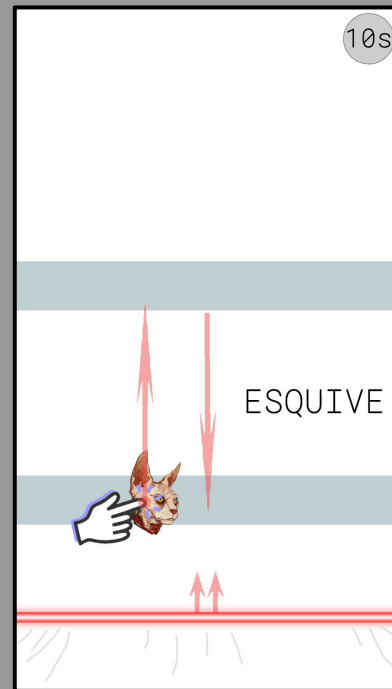
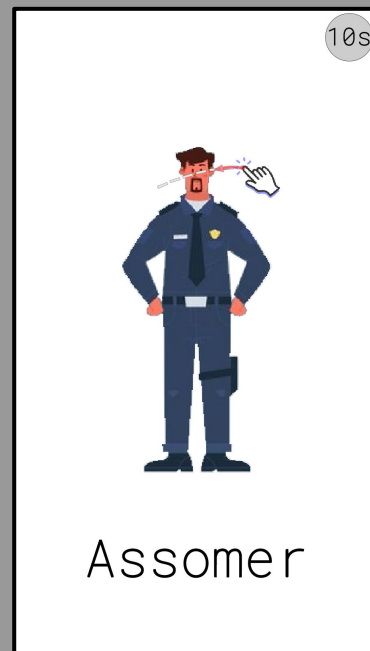
Ezio est un jeune adulte chat ayant décidé de vivre au dessus des règles, son pays lui a enlevé sa famille, ses proches, le laissant seul et sans moyens. Il a donc décidé de prendre sa revanche en volant ce qui était cher à l'état.

- Mode Histoire/Arcade
- Les références
- Schéma



3C

- Character
- Caméra
- Control

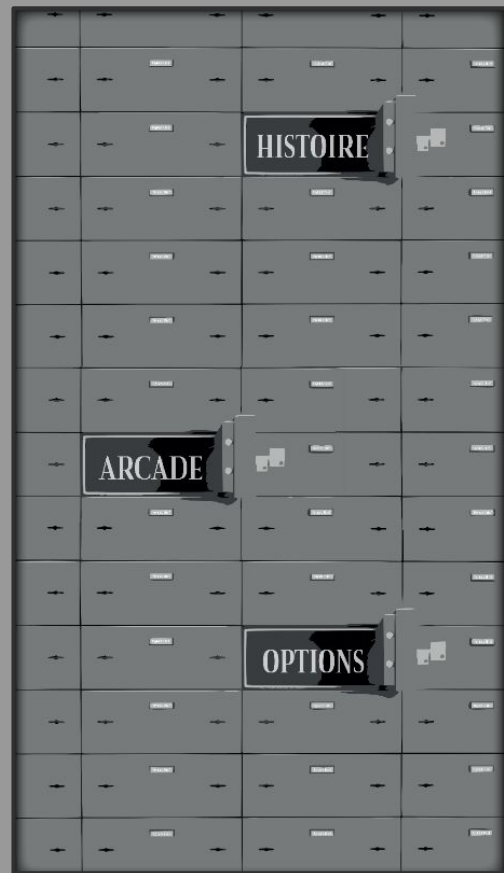


DA



DA

- Vectoriel
- Typo Pomino
- Noir, Gris, Blanc, Jaune
- Design immersif
- Personnage anthropomorphe



Post-Mortem

- Ajout de Typo et mécanique de Slide
 - Soluces trouvées à l'aide de la librairie Phaser et de logiciels de bitmapfont generator.
- Logiciels Animate fonctionne plus
 - Découpé mes transitions et les générés en image pour rendre l'enchaînement des jeux fluides
- Le vectoriel
 - Pratiquer pour prendre en main le style, à l'aide de vidéos et des cours.
- Inclure de la narration en gardant l'aspect compétitif amicale
 - Générer un mode Arcade et Histoire

Remerciements

- L'équipe pédagogique de l'ETPA de Rennes
- Kévin Nabot (testeur et avis extérieur sur le projet)
- Ugo Tabone (testeur et avis extérieur sur le projet)
- Joseph Ronzier (avis extérieur sur le projet)
- Mathieu Chaffre (avis extérieur sur le projet)
- Damien Le Mal (avis extérieur sur le projet)

