[Thierry.perreau2@free.fr](mailto:Thierry.perreau2@free.fr)

t.perreau@isartdigital.com

06 74 39 00 97

Skype :Titis220599

Gamer tag ps3/ps4 : Titis77

36 ans dans le jeu vidéo : nombreuses offres de stage ! de réf de JV

**Veille JV**

No exit, jeu de Coktel : 1er jeu de combat 🡪 nul

Croisière pour un cadavre : plan cinématographique + perso en 3D donc il peut se rapprocher de la caméra sans être pixellisé. Jeu d’aventure le + dur

Flashback,1992 : 1er inventaire

Fade to black, 1995/1996 : 1ère caméra à la 3é personne avec bcp de défaut 🡪 à aider à créer Tomb Raider. Bug qui faisait que la caméra se collait à la tête lorsqu’on dégainait.

Moto racer : course + cross 🡪 5 million d’exemplaire en 1 mois

Moto racer world tour (⬄3), 2000 : 1er jeu où on peut être dans un trafic

Puddle : intéressant, à voir

Wipeout : 1er jeu ayant une cohérence visuelle, sonore et gameplay en meme temps

* VR : options qui peut donner une caméra fixe, le côté du cockbit 🡪 meilleur jeu VR

**Batman (VR)**

Calibrage casque

Demande assis/debout

Situation forte : ici gotham en entier

On ne doit pas pouvoir faire n’importe quoi

Rester focus sur ce que le jeu veut nous faire voir (qd on nus parle, faire action)

**Eagle Flight (VR)**

Point au centre + bec pour ne pas avoir de motion sickness

Jeu punitif car aucun checkpoint

**Moss (VR) 🡪 PFE réalisable:**

* Raconte une histoire, dans un décor non interactif, on ne peut interagir qu’avec le livre
* Cinématique dans des pages de livre qu’on tourne qui marche bien
* En 2 tableaux, il y a toutes les mécaniques
* Checkpoint aux endroits critiques

**Oddmar (android/ios):**

* Très belle scène cinématique
* Très beau menu
* Indique clairement les checkpoints
* Checkpoint avant un danger (petit trou avec de l’eau en dessous) 🡪 tres progressif
* Petite étoile qui brille sur les roues (il aurait fallu unindicateur en plus pour dire que le chariot peut bouger
* Toujours une récompense si le joueur à des chemins à parcourir annexes
* Jeu très casu qui évolue vers du super meat by avec du die& retry

🡪 pour un jeu tablette, il faut être lourd et fort visuellement pour les sign et feedback

* Sur tablette, jusqu’au 20é niveau souvent pour les casu puis ils peuvent plus se lacher

**Extinction :**

* Menu qui sont comme un jeu tablette qui se dit AAA
* Dialogue qui scrolle dans des petits carrés, dialogues inintéressants, visuel différents entre la cinématique et le jeu
* Dialogue qui arrette le jeu
* Tutoriel qui coupe pour chaque action
* Caméra pas ouf
* On n’explique pas la mini map et le HUD
* Déjà accès à des mécaniques qui seront expliqué plus tard 🡪 erreur
* N’explique pas certaines mécanique (comme monter sur les murs)
* Bug bloquant ennemi qui est bloqué dans une maison
* On n’apprend pas au joueur qu’il y a des améliorations + on propose via le menu en petit en bas puis ils expliquent qu’on peut débloquer des améliorations alors qu’on a déjà tout dépenser mal.
* Explique un truc important pendant un combat
* Parle d’une tour en combat en arrêtant le temps sans la montrer
* Juste tuer des méchants 🡪 va bcp dans le style arcade

**God Of War 4:**

* Caméra proche du perso, 3é personne
* Moins sanguinolent
* Vraies grandes histoires
* Rythme lent pour mettre l’accent sur l’histoire
* Cadre qui se met par-dessus pour le grand public et ne pas louper les informations importantes
* Ils ne peuvent passer sous une grille avec un trou béant
* Le fils qui devient de plus ne plus un support
* Menu simple, épurée mais pas trop ergonomique au niveau répartition
* Rune sur le chemin critique

**Claybook :**

* Tout en pate a modelé 🡪 défi technique
* Transformer le personnage
* Fin trop brutale d’un niveau
* Vrai RLD, rch forte
* On peut rembobiner l’objet qu’on dirige mais pas le décor
* Caméra au fraise

**Shadow of the tomb raider**

* Régler la difficulté comme on veut
* On joue pendant la scène cinématique
* Tuto sur les roches, le décor comme splinter cell
* Enigme de photo qui n’est pas pour les casu

**Scribble nauts**

* On tape ce qu’on veut pour s’aider à résoudre des énigmes : échelle pour aller en hauteur, des ailes, réacteur ….
* Système d’écriture : on tape comme sur une vieille machine/téléphone, les lettres correspondent aux touches + les lettres se grisent au fur et à mesure avec déjà des réponses
* Interface

**Spiderman**

* Forte accessibilité : réglage de la difficulté, désactiver QTE, énigme, arrière plan ATH, grands sous-titres (penser un jour pour les daltonien, non voyant,..)…
* Tuto combat qui nous arrête 🡪 nuit au rythme + UI/UX
* Combat à la batman arkham

**Tap titans 2 :** Simple to use hard to master: de plus en plus de choses à l’écran avec de moins en moins d’input

**CSR2 :** jeu de course ou on passe les vitesses, juicy

**Clash of clan**

**Hearthstone**

**Smite**

**Burrito bison :** juicy, propre, bonne interface, on va toujours plus loin, acheter bonus avant la mission (monétisation)

**Dragon ball z dokkan battle :** minimum input maximum output

**Jetpack joyride**

**Cliff hopper:** runner infini ou on debloque de nouveau perso

**Summoner war :** gatcha, meilleur F2P

**Pudding monster:** easy to play hard to master, juicy, proper

**Fire emblem heroes:** mission a volonté, tres systemique, fonctionne bien

**Timber man**

**Color switch :** simple, propre

**Dynastie warriors unleashed** : custimisation, gatcha, cartonne en asie 🡪 précurseur

**Plants vs zombie**

**Blades brim :** runner qui reprend une licence

**Bubblegum heroe** : juicy

**Monster legends** : builder, creature, batiment de plus en plus long, mauvais tuto (fleche avec gros texte)

**WWE tap mania** : minimum input max output, gatcha

**Bomber heroes**: bomberman en free to play, socket ( perso nu ou on doit rajouter des elements dans des slots)

**Star wars galaxy** : socket, perso connu on veut les avoir (monétisation), mauvais tuto/ 15 première minute mauvaise car ne pense pas au sociale

**Digimon heroes** : gatcha, craft

**Heroes charge** : americain qui copie les chinois et qui ont pu payer les charge tellement c’est rentable

**Final fantasy brave exius :** gatcha, évolution 🡪 a été aussi fait en tap pour le grand public

**Yakuza kiwami 2 :**

* **project judge :** prendre une licence qui a du mal dans un autre continent et changer l’axe

**valkyria chronicle :** reprise gameplay psp, tactic

**planet alpha:** DA