

Présentation PJS4



COURBOIS PAUL - DI SANTO BENJAMIN - LEOPARDO JULIEN

PLATEAU JULES - SENGUTTUVAN VELAN - WEBER SIMON

GROUPE 19





Sommaire

- I. Qui sommes-nous ?
- II. Présentation de College War
- III. Gameplay
- IV. Charte Graphique / Sound Design
- V. Ergonomie
- VI. Conclusion
- VII. Démonstration de l'application



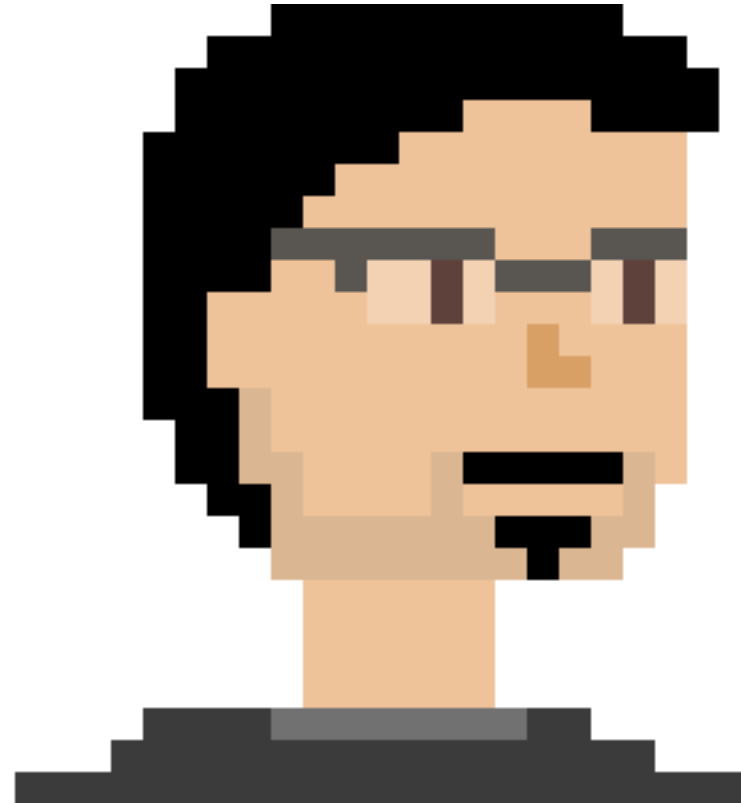
Qui sommes-nous ?

PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE



Simon Weber

Chef de Projet
Game Designer





Julien Leopardo

Architecte Logiciel

Développeur





Jules Plateau

Game Designer

Développeur





Benjamin Di Santo

Intégrateur graphiste

Mainteneur Git





Paul Courbois

Directeur Artistique

UX Designer





Velan Senguttuvan

Développeur





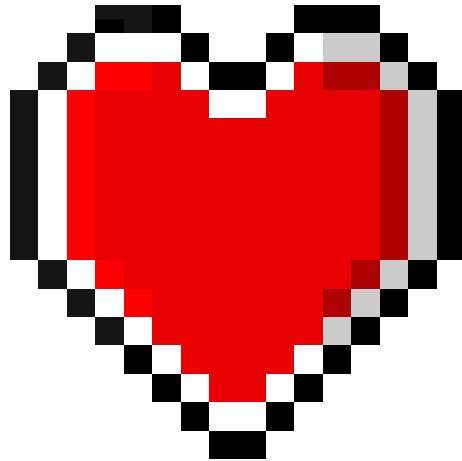
Présentation du projet

UNE PASSION ET COLLEGE WAR



PRESENTATION DU PROJET

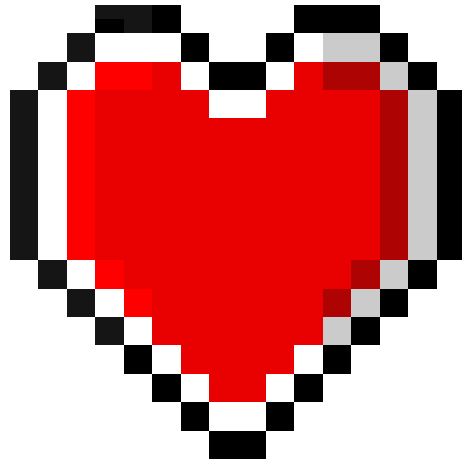
UNE PASSION





PRESENTATION DU PROJET

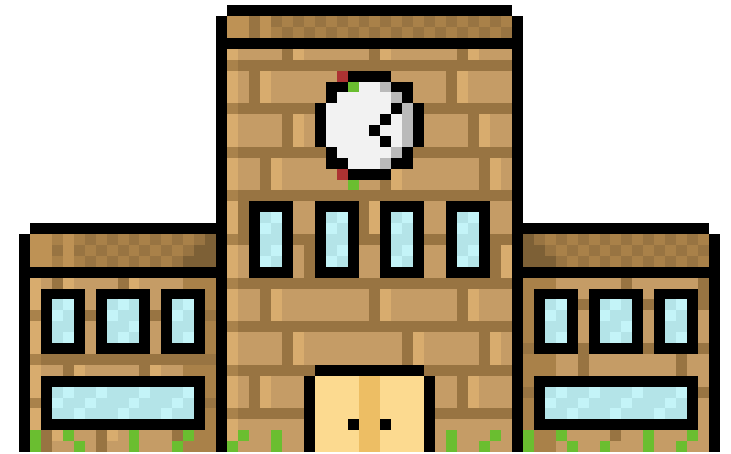
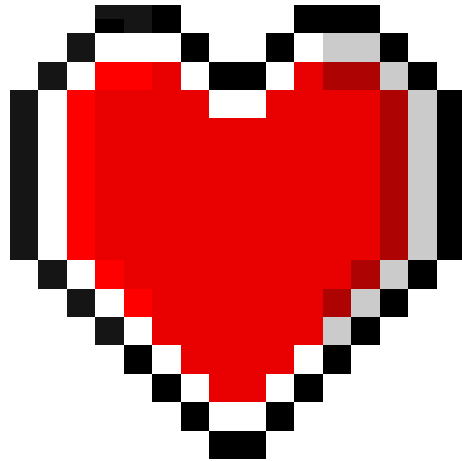
UNE PASSION





PRESENTATION DU PROJET

UNE PASSION





PRESENTATION DU PROJET

COLLEGE WAR



Logo de notre jeu intitulé « College War »



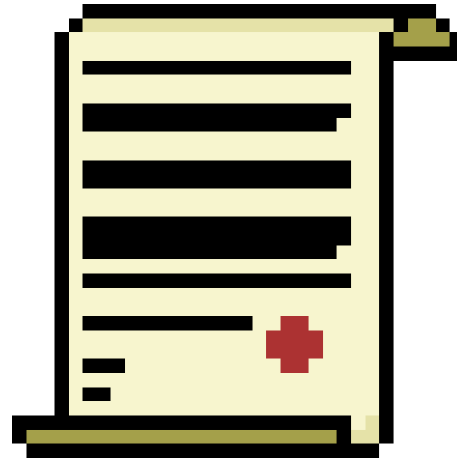
Gameplay

BUT DU JEU, MULTIJOUEUR ET SAUVEGARDE



GAMEPLAY

BUT DU JEU

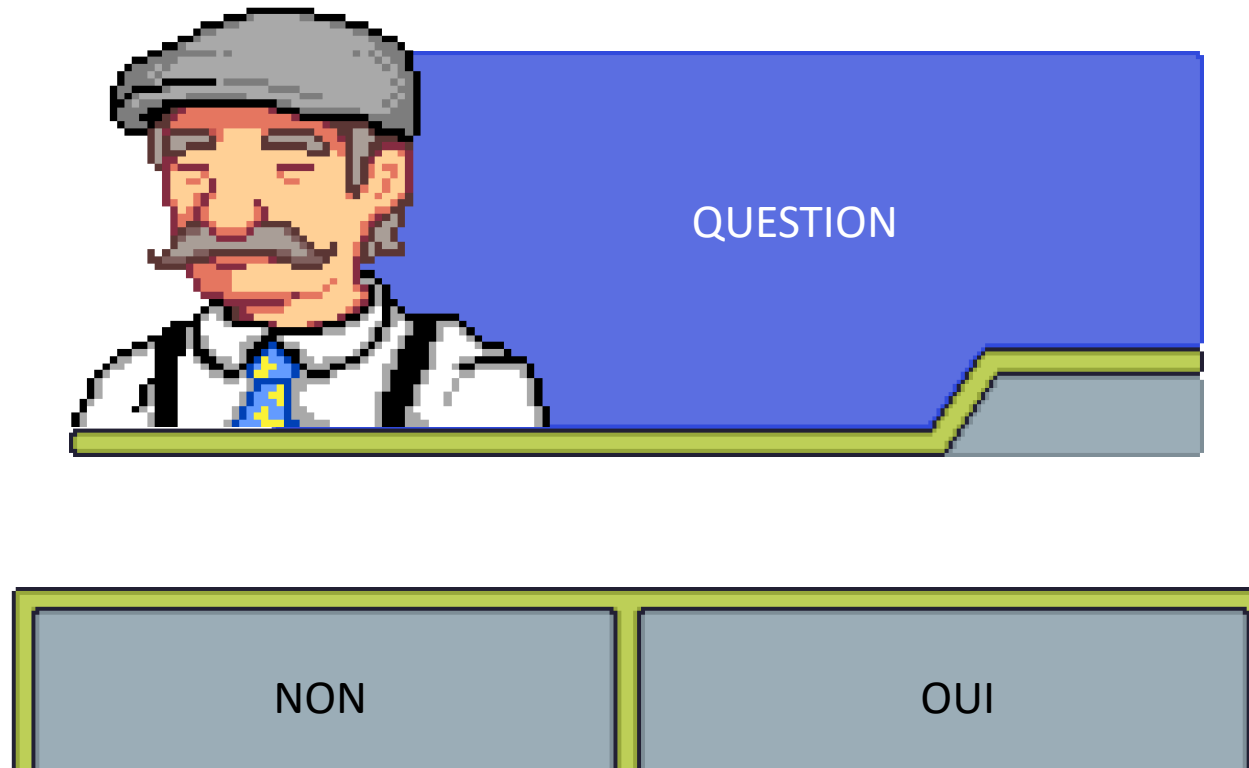


Diplôme Universitaire de Technologie Informatique



GAMEPLAY

BUT DU JEU

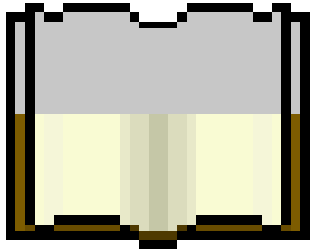


Interface générale des questions du jeu

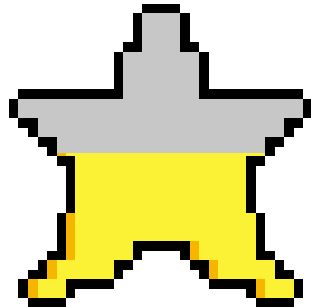


GAMEPLAY

BUT DU JEU



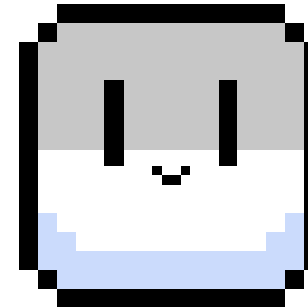
Jauge de savoir



Jauge de popularité



Jauge de santé



Jauge de moral

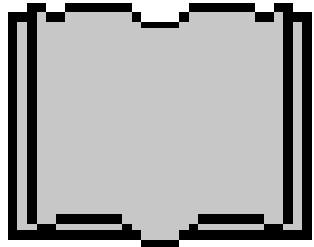


Jauge d'argent

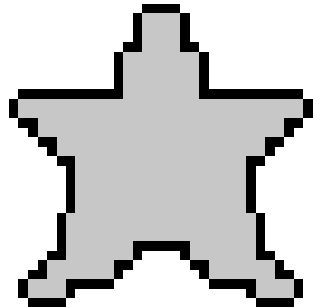


GAMEPLAY

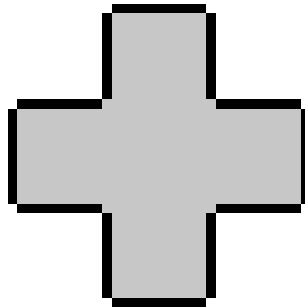
BUT DU JEU



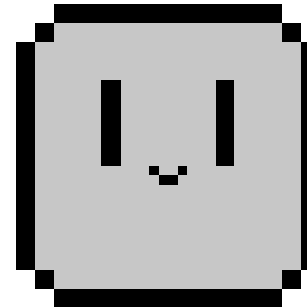
*Jauge de savoir
vide*



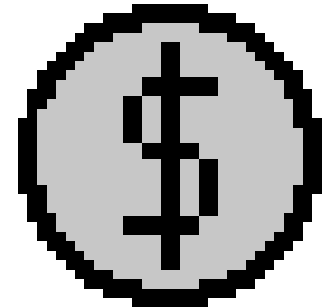
*Jauge de popularité
vide*



*Jauge de santé
vide*



*Jauge de moral
vide*

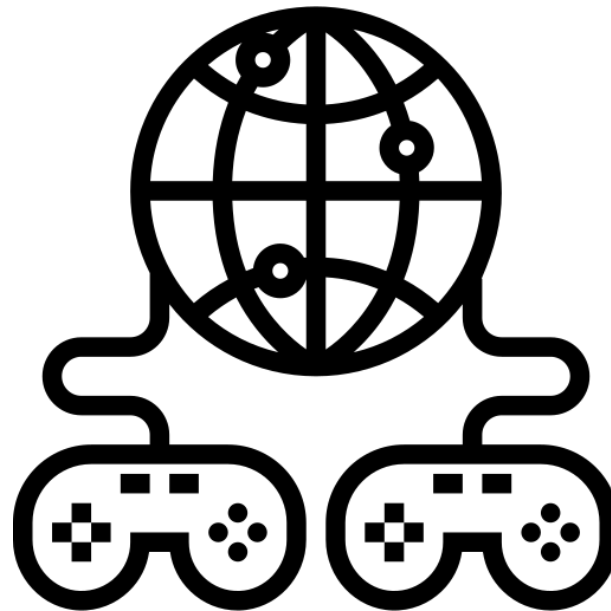


*Jauge d'argent
vide*



GAMEPLAY

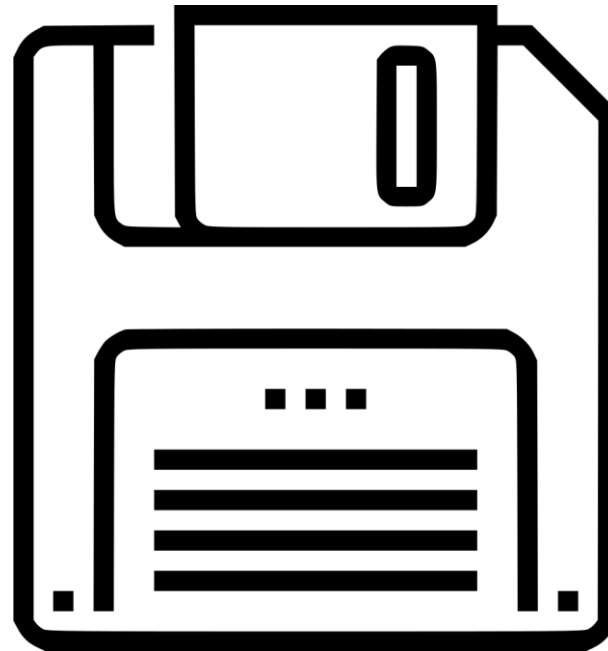
MULTIJOUEUR





GAMEPLAY

SAUVEGARDE





Charte graphique / Sound Design

TOUTE UNE QUESTION DE PIXELS ET DE SONS



CHARTRE GRAPHIQUE

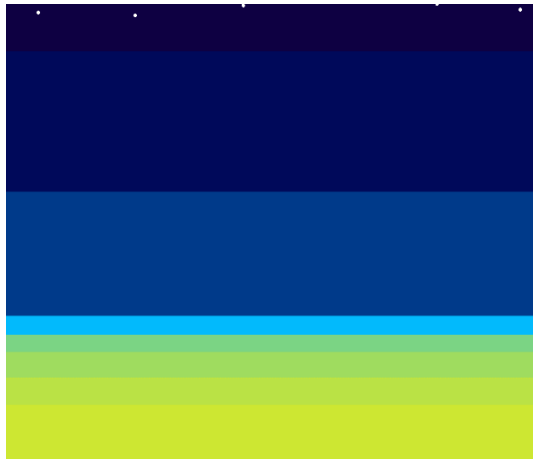


Ecran de partie



CHARTRE GRAPHIQUE / SOUND DESIGN

CHARTRE GRAPHIQUE



Fond matin



Fond jour



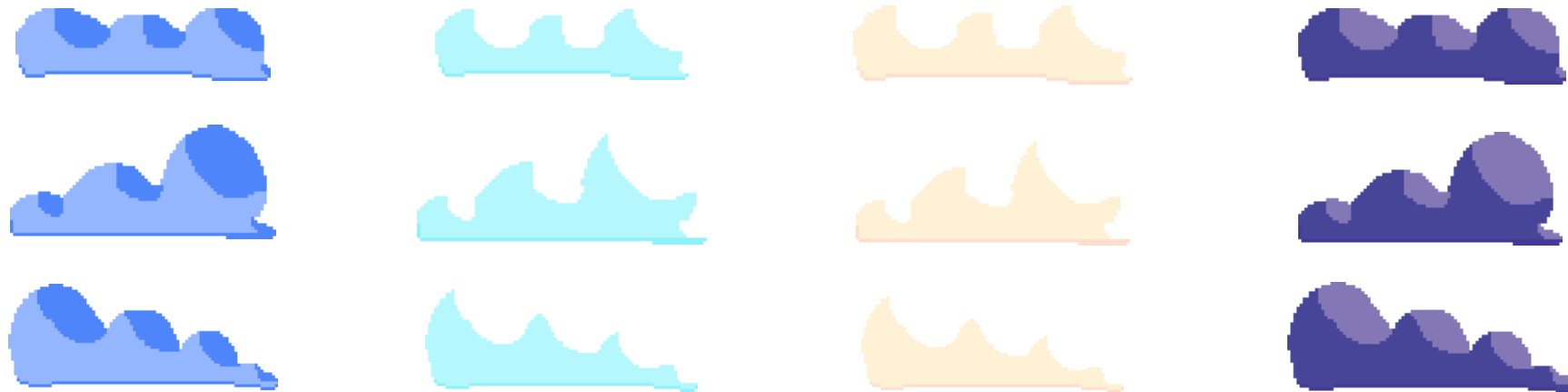
Fond crepuscule



Fond nuit



CHARTE GRAPHIQUE



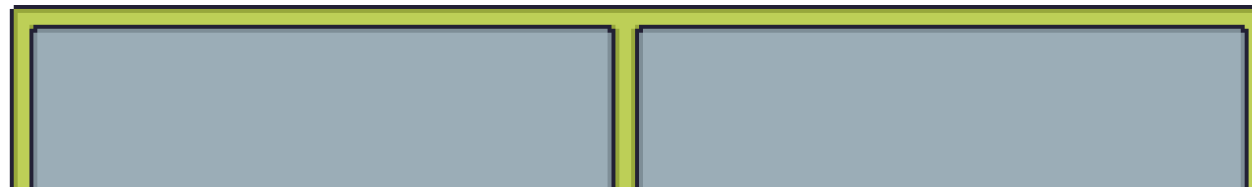
Trois nuages déclinés pour chaque fond



CHARTRE GRAPHIQUE



Interface des questions du jeu



Interface des réponses des questions du jeu



CHARTRE GRAPHIQUE



Les cinq jauges vides, à moitié remplies et remplies



CHARTRE GRAPHIQUE



Objet travail



Objet triche



Objet fumeur



Objet en couple



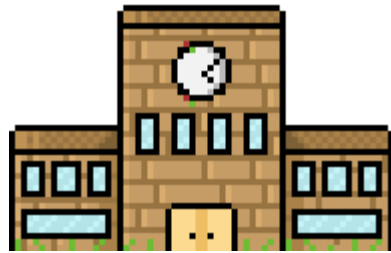
Objet excuse retard



Objet buveur



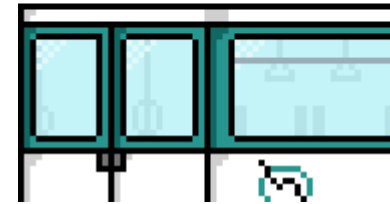
CHARTRE GRAPHIQUE



Lieu école



Lieu appartement



Lieu métro



CHARTRE GRAPHIQUE



Léa



Sécurité



Ordi



Ryan



Anonyme



Marvin



Marc

CHARTE GRAPHIQUE



Ecran de partie gagnée



Ecran de partie perdue



CHARTE GRAPHIQUE



Avatars de l'équipe



CHARTE GRAPHIQUE

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890

Police pixel employé dans notre jeu



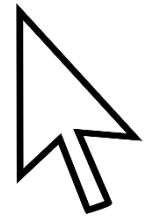
CHARTE GRAPHIQUE / SOUND DESIGN

SOUND DESIGN





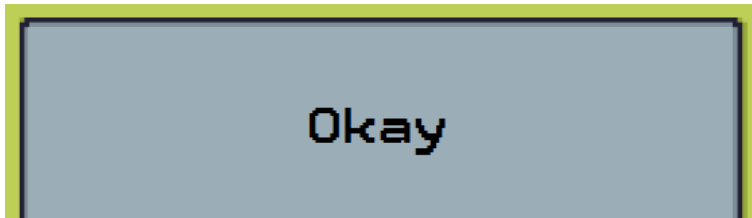
SOUND DESIGN



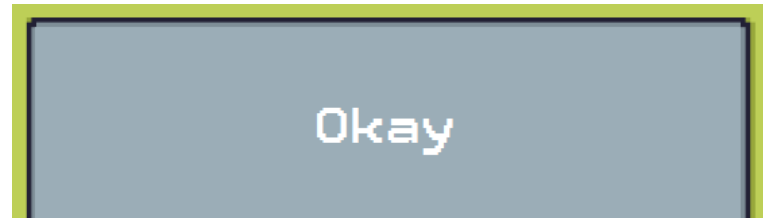
+

COMMENCER UNE PARTIE
CONTINUER

=



COMMENCER UNE PARTIE
CONTINUER





SOUND DESIGN



Menu principal



Menu de chargement



SOUND DESIGN



Ecran de partie



SOUND DESIGN



Ecran de partie gagnée



Ecran de partie perdue

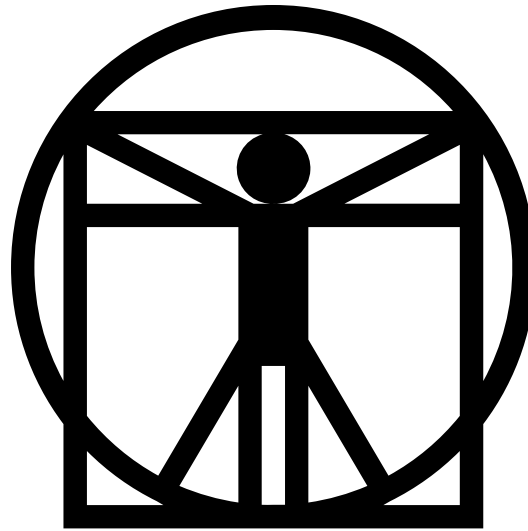


Ergonomie

LA SIMPLICITE, UN ATOUT MAJEUR



ERGONOMIE





ERGONOMIE



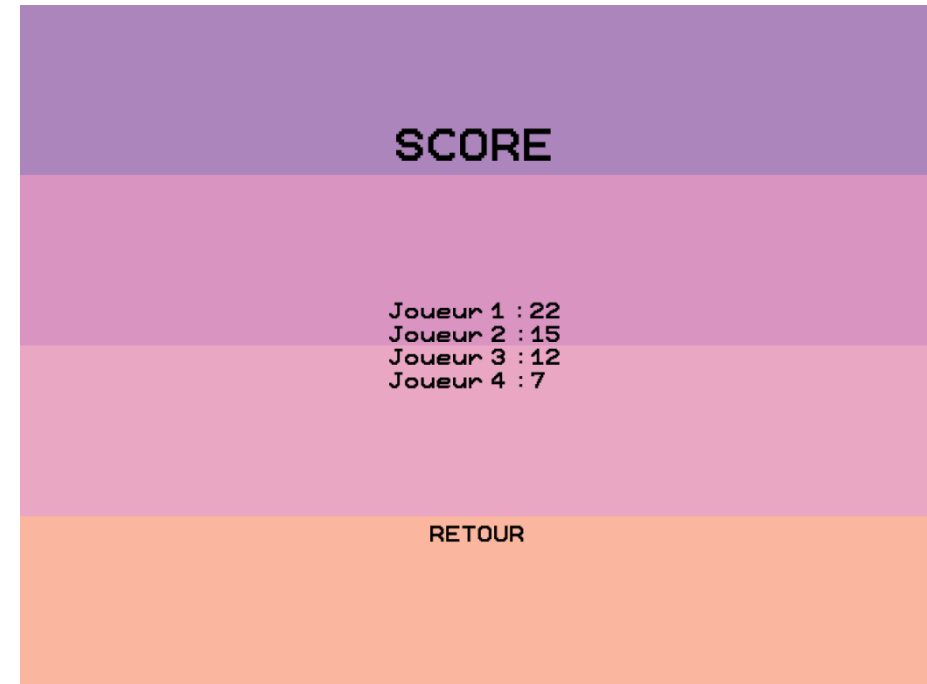
Menu principal



ERGONOMIE



Ecran des sauvegardes



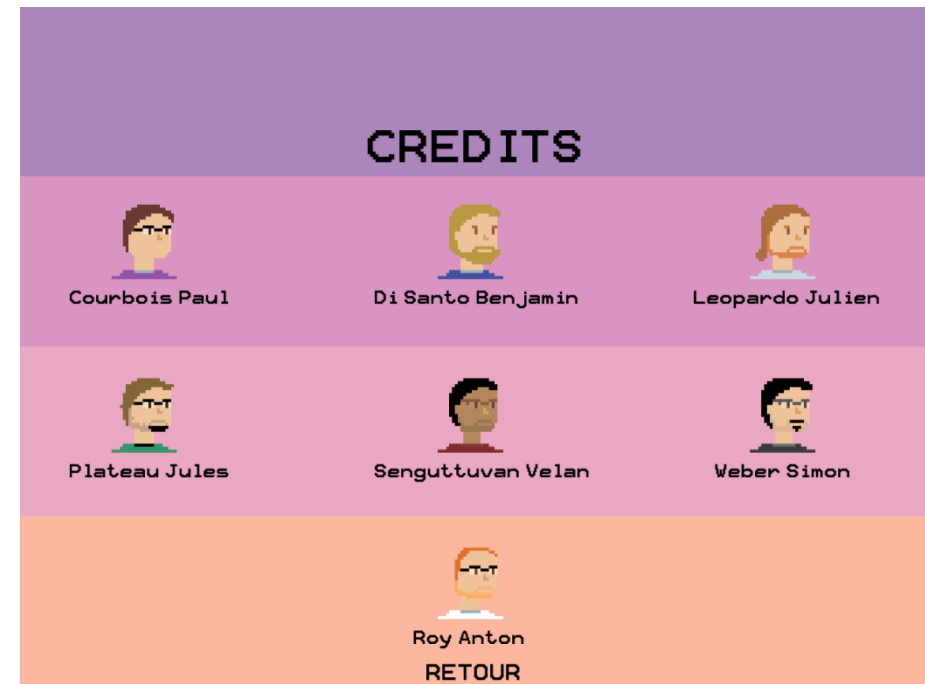
Ecran des scores



ERGONOMIE



Ecran des sauvegardes

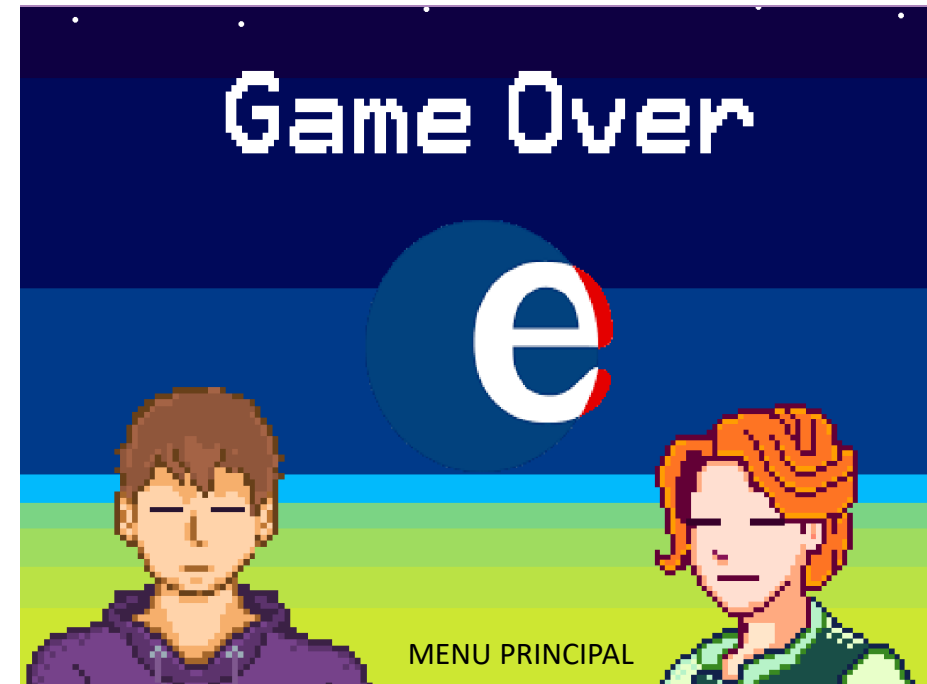


Ecran des crédits

ERGONOMIE



Ecran de partie gagnée



Ecran de partie perdue



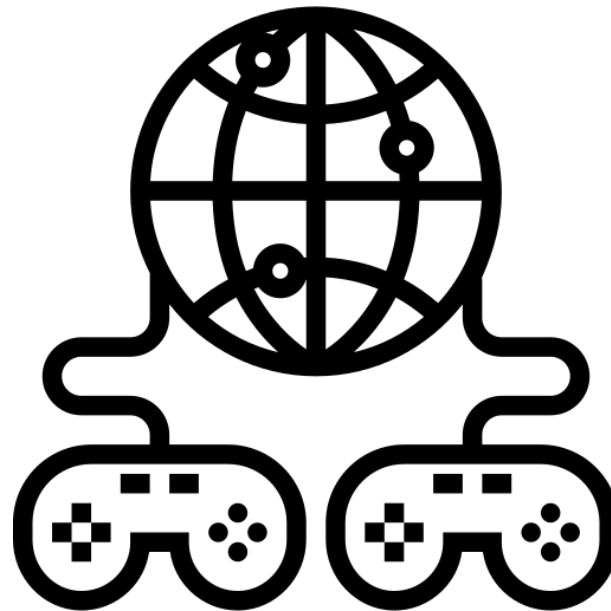
Conclusion

AMELIORATIONS POSSIBLES ET POURQUOI NOTRE JEU



CONCLUSION

AMELIORATIONS POSSIBLES



Multijoueur en ligne sur 2 réseaux différents



CONCLUSION

AMELIORATIONS POSSIBLES

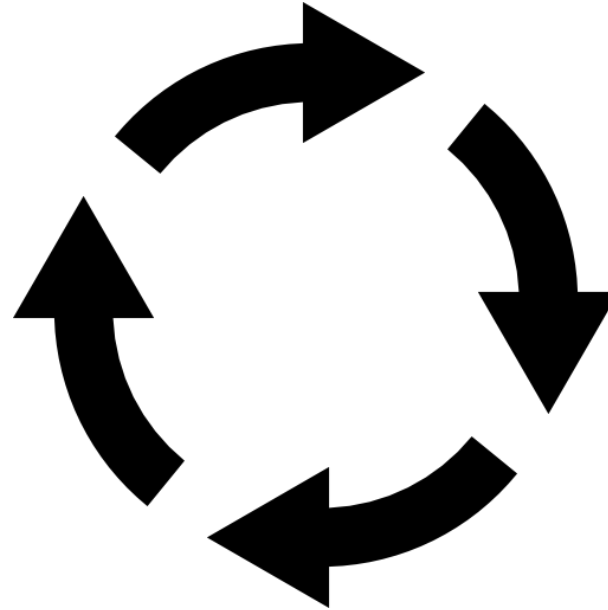


College War sur Android



CONCLUSION

AMELIORATIONS POSSIBLES

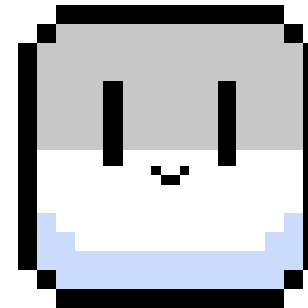
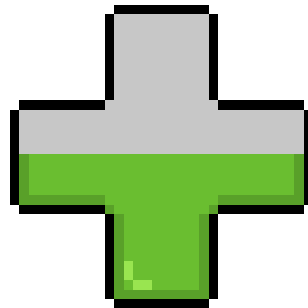
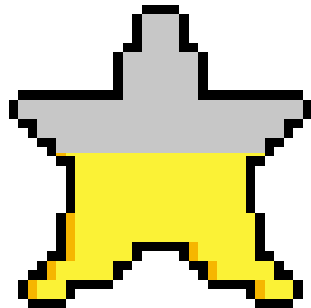
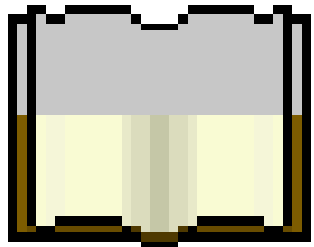


Système de cycle de périodes comme en IUT



CONCLUSION

AMELIORATIONS POSSIBLES



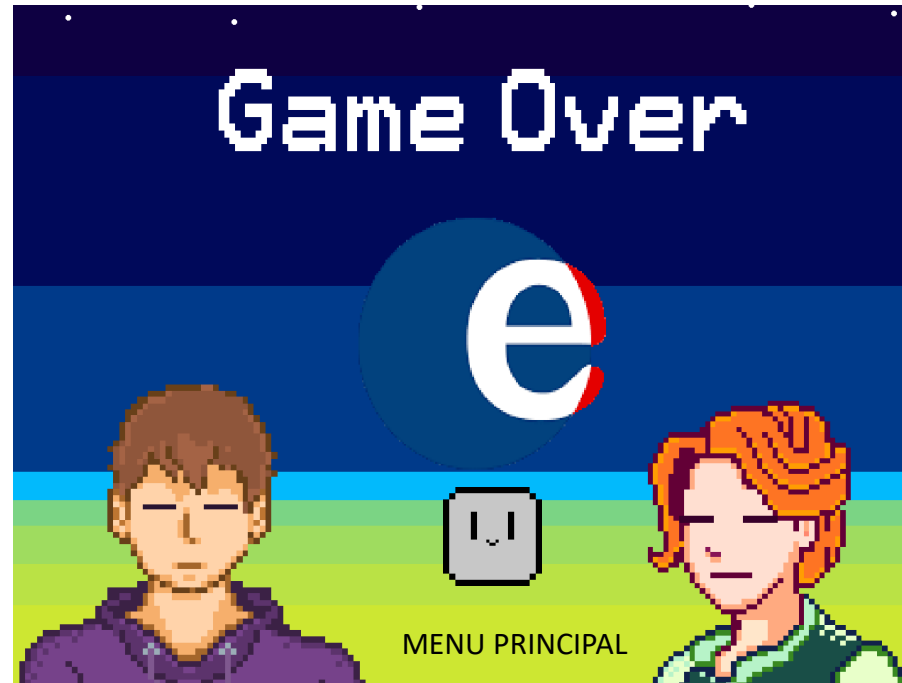
NON	OUI
-----	-----

Voir les jauges impactées avant le choix



CONCLUSION

AMELIORATIONS POSSIBLES



Ecran de partie perdue amélioré



CONCLUSION

POURQUOI NOTRE JEU

SIMPLE

NOSTALGIQUE

FUN



DEMONSTRATION