



THE PIRATE BAY

CADRAGE



Contexte :

Création d'un jeu de type « Ware » au sein d'un studio de développement.



Technologies:

- Utilisation de Phaser v3.
- langages : Html, CSS, JS + Jquery 3,5
- Utilisation de la suite Adobe



Persona :

- Adolescent européen/occidental.
- joueur au profil anthousiaste « Time-Filler ».



USER EXPERIENCE



Présentation :

- Expérience solo individualiste.
- utilisation des capacités de réflexes et de réflexion
- Personnage anthropomorphique.



Références :

- Pirate des Caraïbes .
 - Sea of Thieves.

Contraintes et Potentiels :

Contraintes :

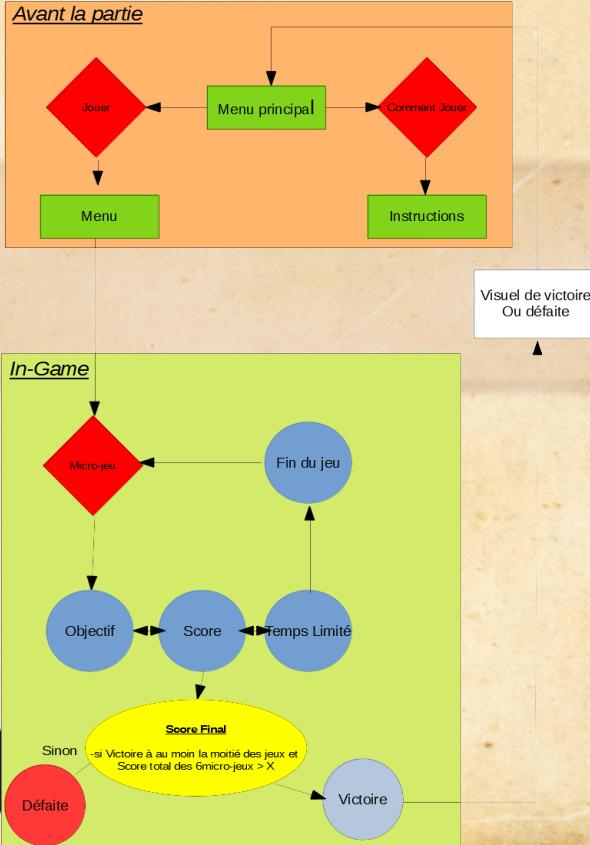
- temps de jeu très limité.
- très peu d'input accordés.
- gestion de l'interface pour le jeu mobile.

Potentiels :

- L'univers.
- Le format permet une grande variété de jeux.

CONCEPT

Schéma d'une partie idéale



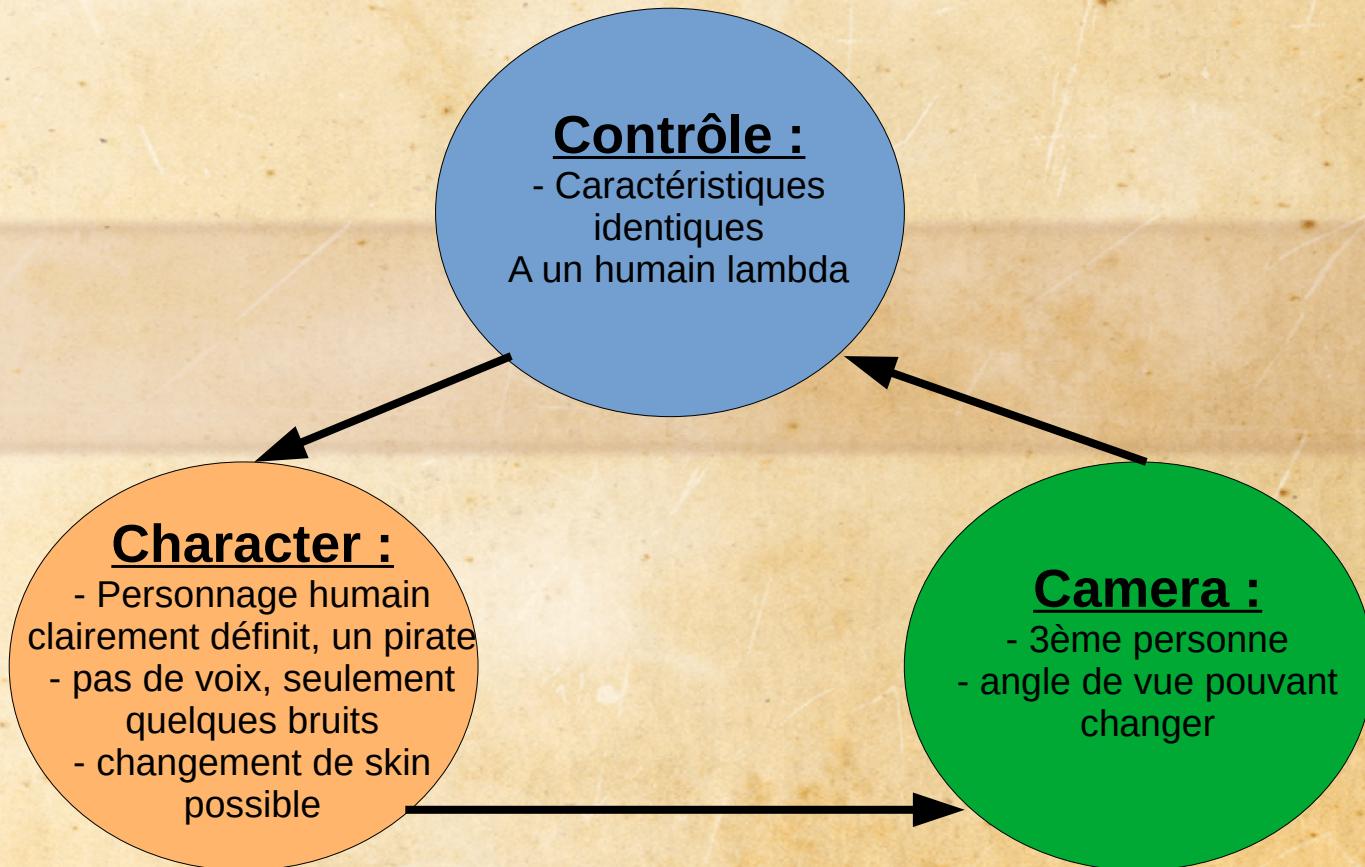
Références :

WarioWare



PummelParty





DIRECTION ARTISTIQUE

THE PIRATE BAY

JOUER

COMMENT JOUER



DIRECTION ARTISTIQUE



COMMENT JOUER

JOUER



Musiques :

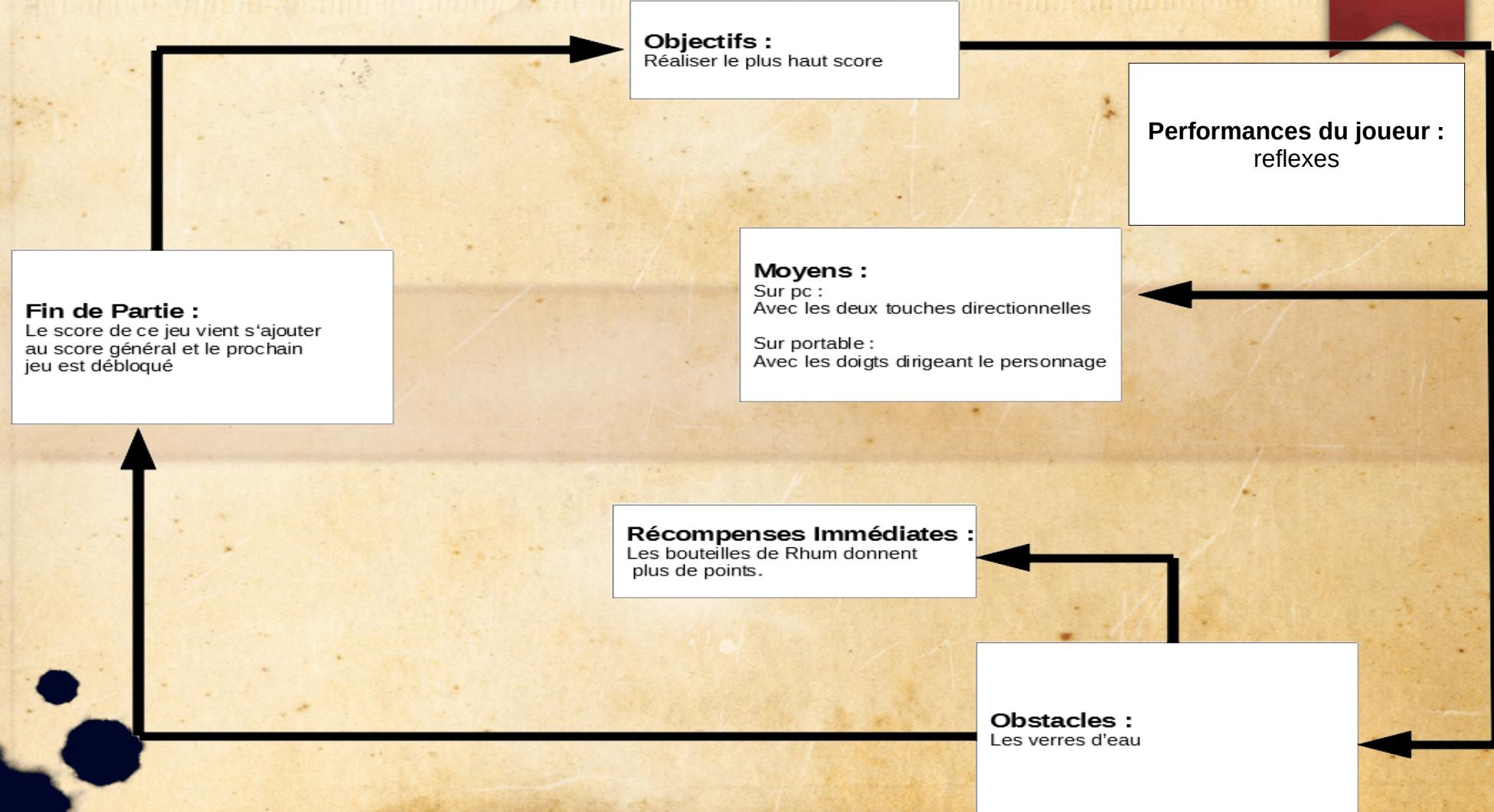
Des musiques sur le
évoquant la piraterie
Tel que :

Alestorm –
Keelhauled
Ou les OST de Pirate
des Caraïbes

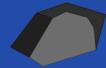
BOIS MOI SI TU PEUX

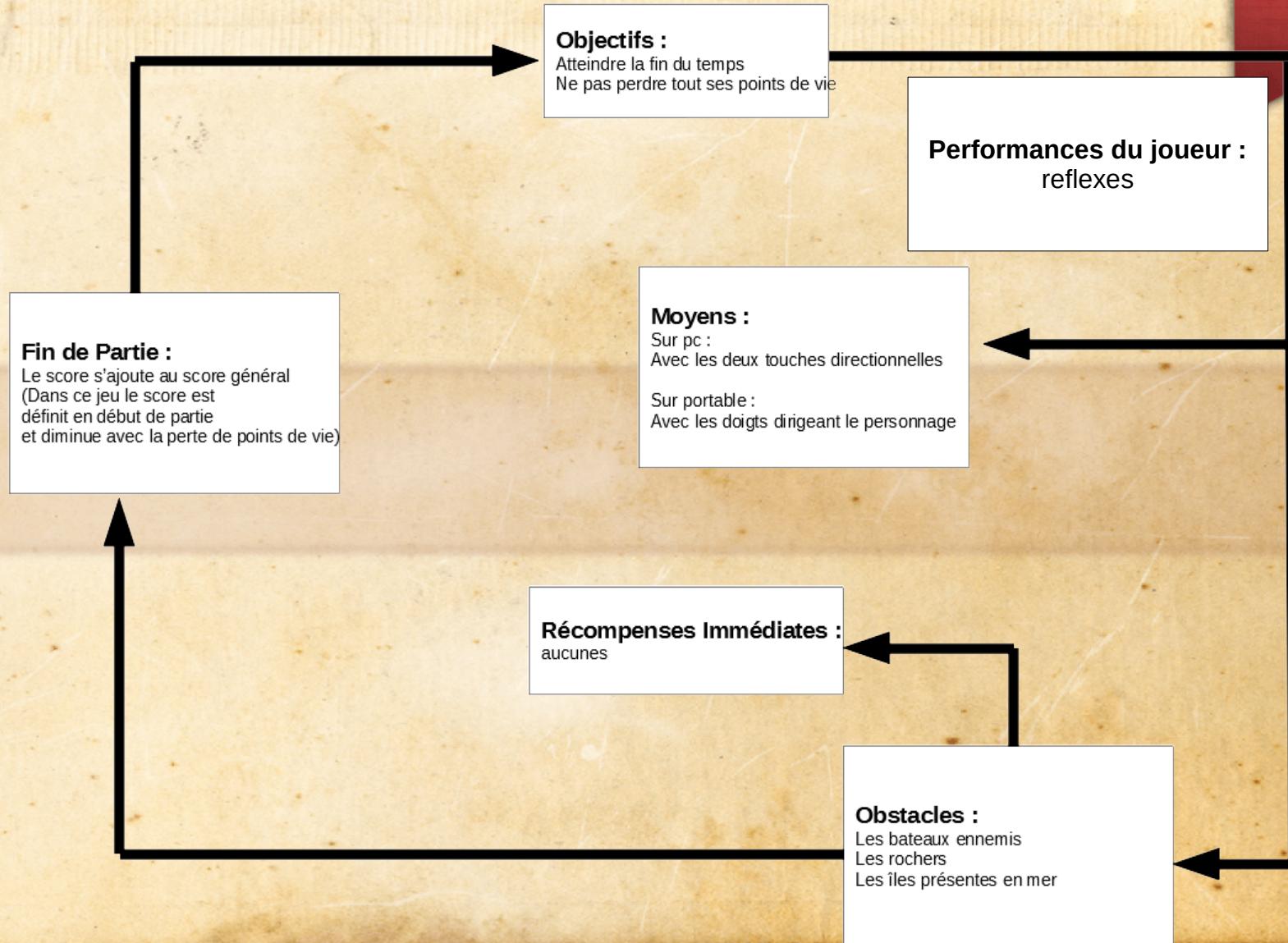
X50





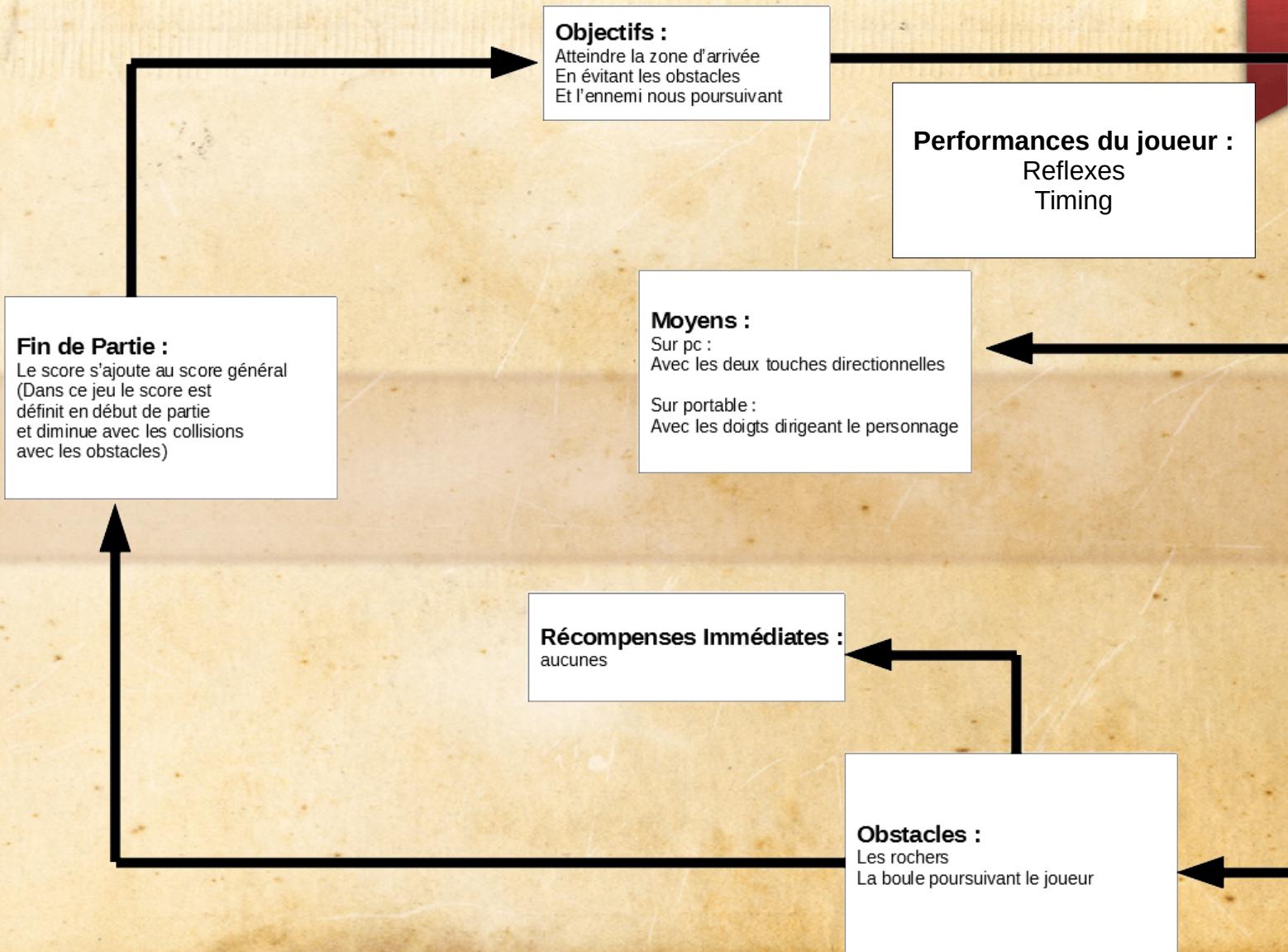
LA TRAVERSEE



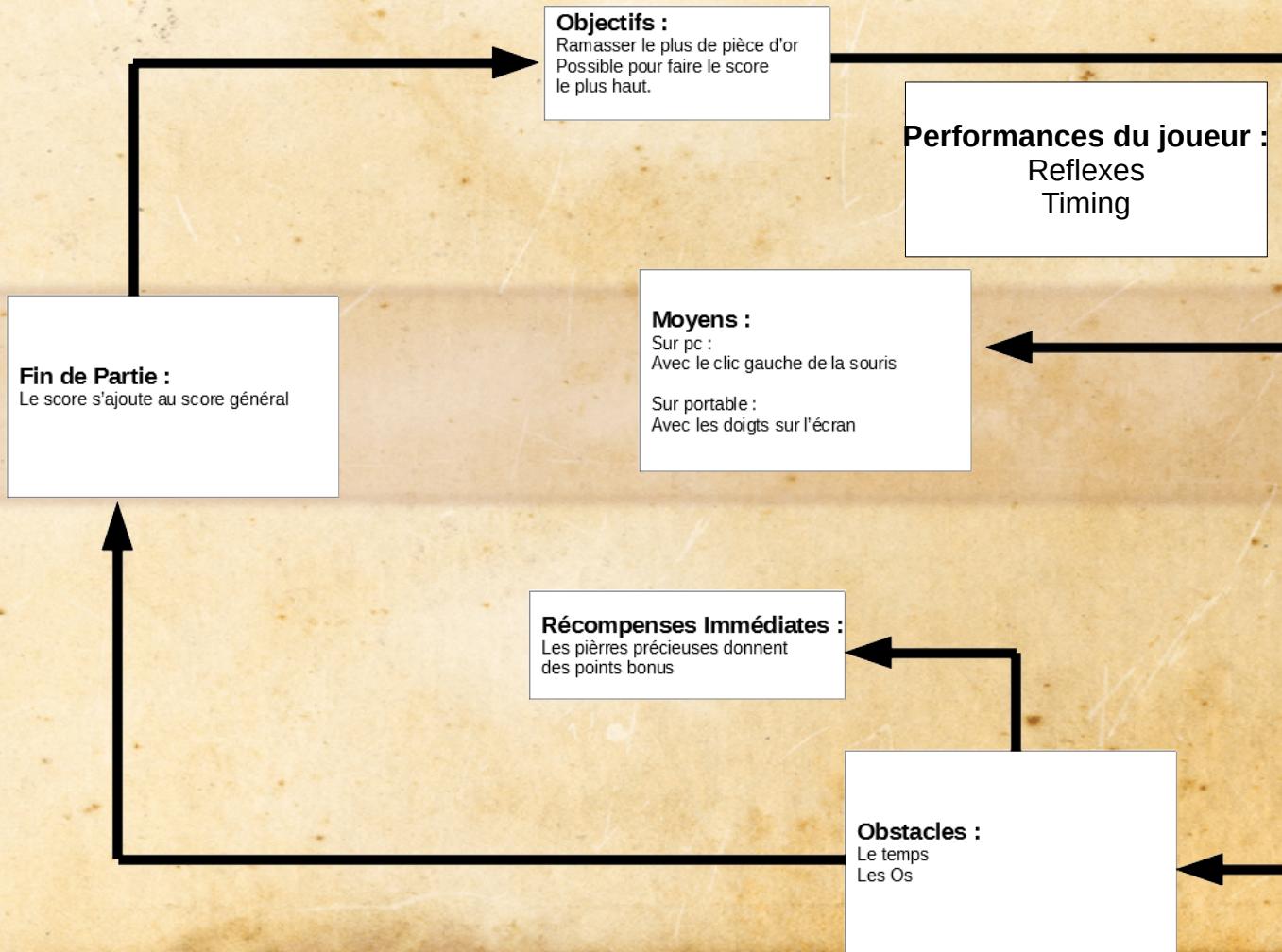


LE MAGOT

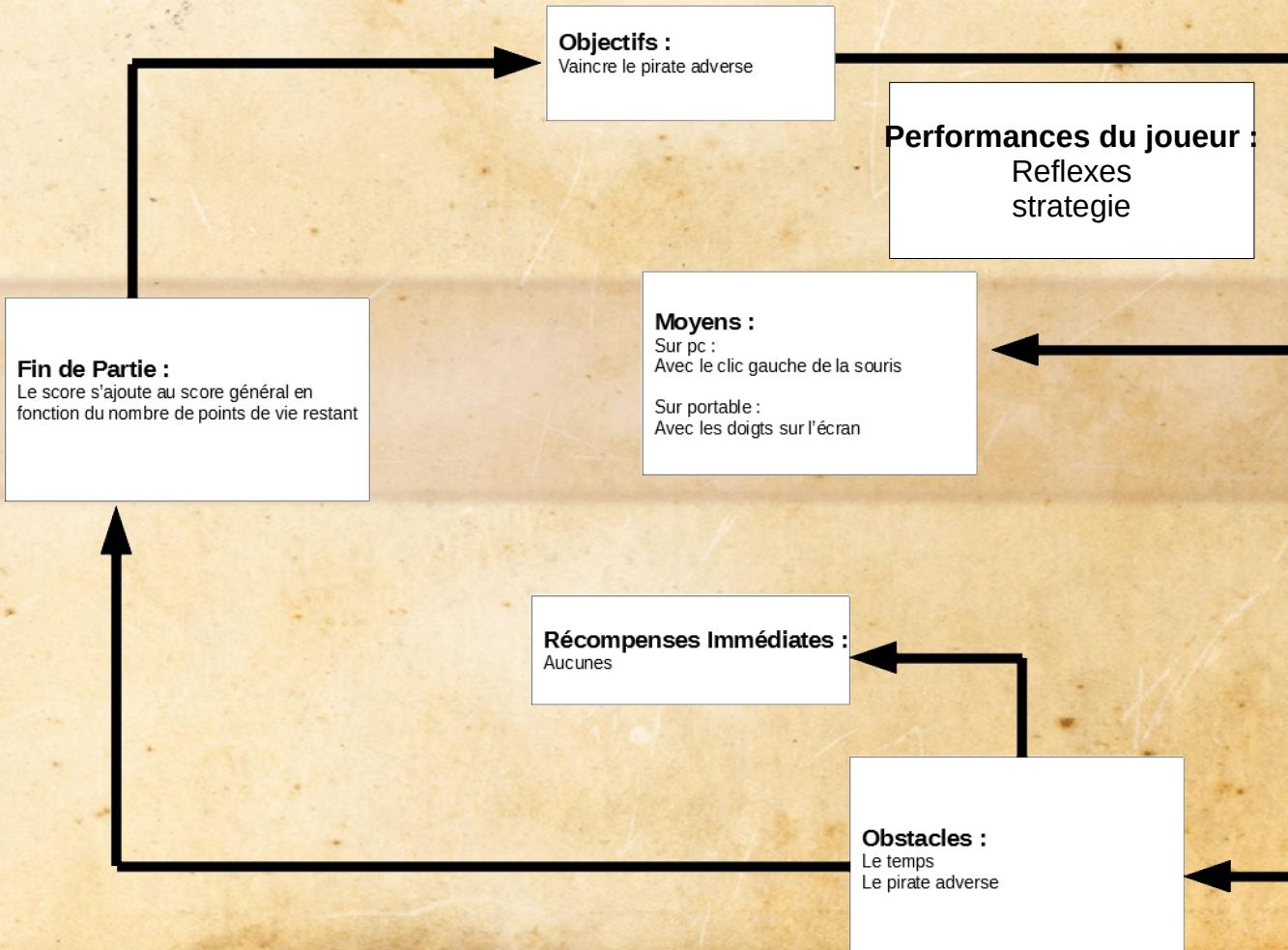




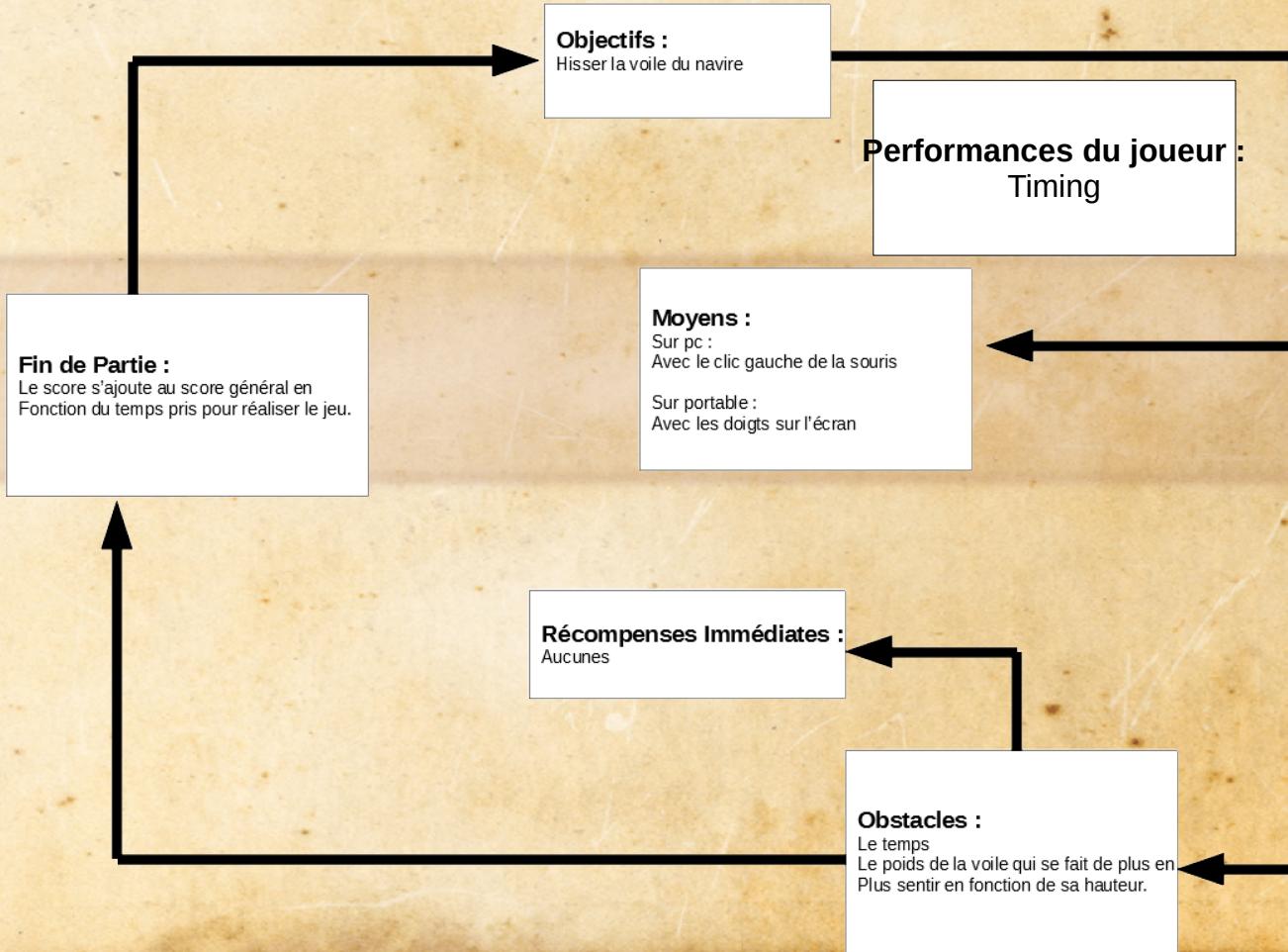
LES MAINS PLEINES



UNE MUTINERIE



HISSEZ HAUT !



POST-MORTEM



Difficultés rencontrés :

- savoir par où commencer
- programmation, interactivité
 - Gestion du temps
- faire ressortir les objets interactif

Solutions :

- réaliser des schémas
- abandon du menu au profit de 2 html
 - établir un agenda
 - création d'un flou sur le fond