



HUMANIMALS

“Attrape-les tous... même le gars louche qui fouille dans les poubelles”

Dillenschneider Célia - STAGNITTO Tamara

NOTES DE CONCEPTION

Objectifs du projet

- Créer une expérience mobile divertissante qui mélange le réel, l'irréel et le virtuel.
- Utiliser l'humour pour offrir une réflexion sur les comportements humains.
- Exploiter la technologie de réalité augmentée pour proposer une interaction directe avec l'environnement réel.

APPLICATION MOBILE

- Inspirée de Pokémon Go
- Capturez des personnes trash et déjantés



CONCEPT

“ Scannez votre environnement”

“Repérez le Humanimals”

“Capturez-les avec des sacs spéciaux”



TYPES

HUMANIMALS

Ordre : Les bordéliques, Laisse une traînée de destruction pure partout où il passe

Action : Les cogneurs du carnage, impulsif et brutal, qui préfère taper avant de réfléchir

Relation : Utilise les émotions et les relations pour manipuler

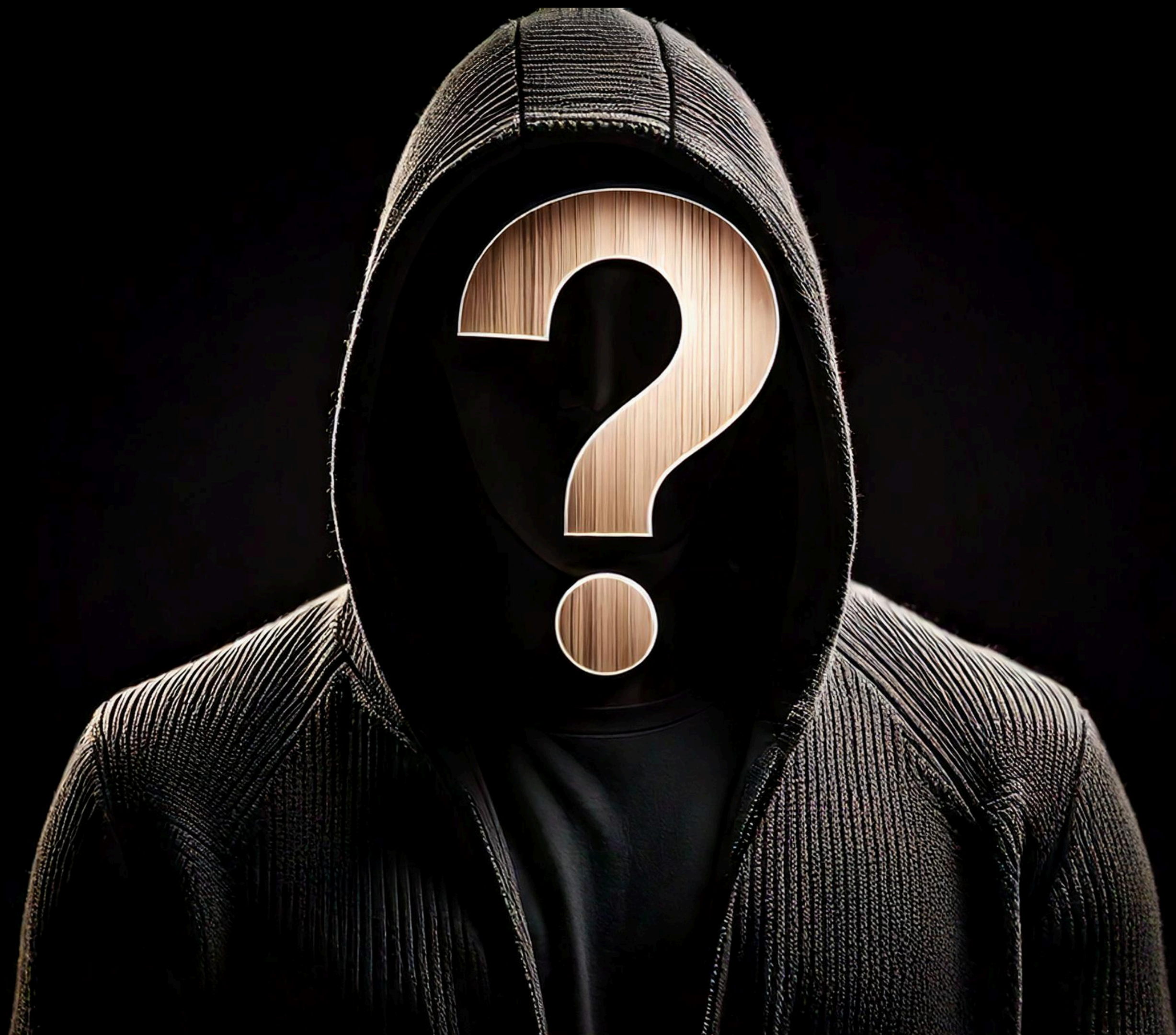
Confiance : Inspire la confiance pour mieux trahir

Réflexion : Jouent sur la stratégie et la planification

Argent : Utilise l'argent comme arme pour se battre

Social : Bureaucrate

Émotion : Psychos





DOMINER

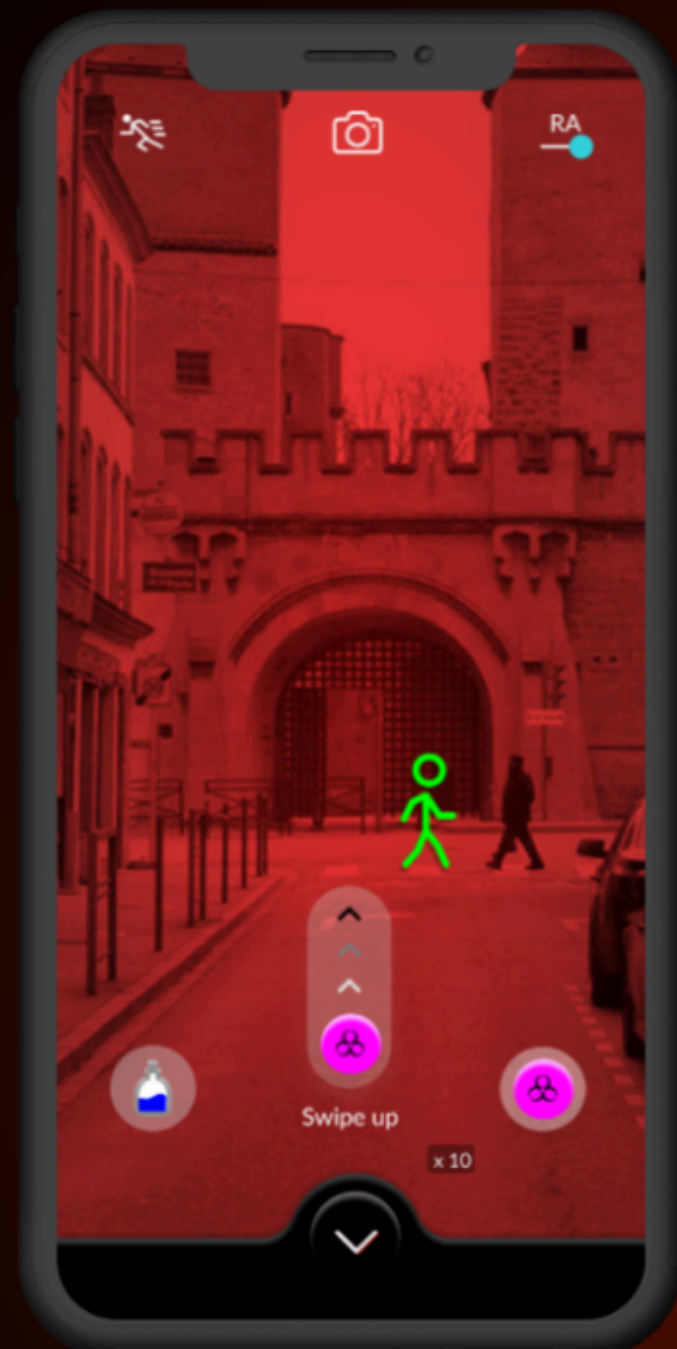
CAPTURER

SCANNER

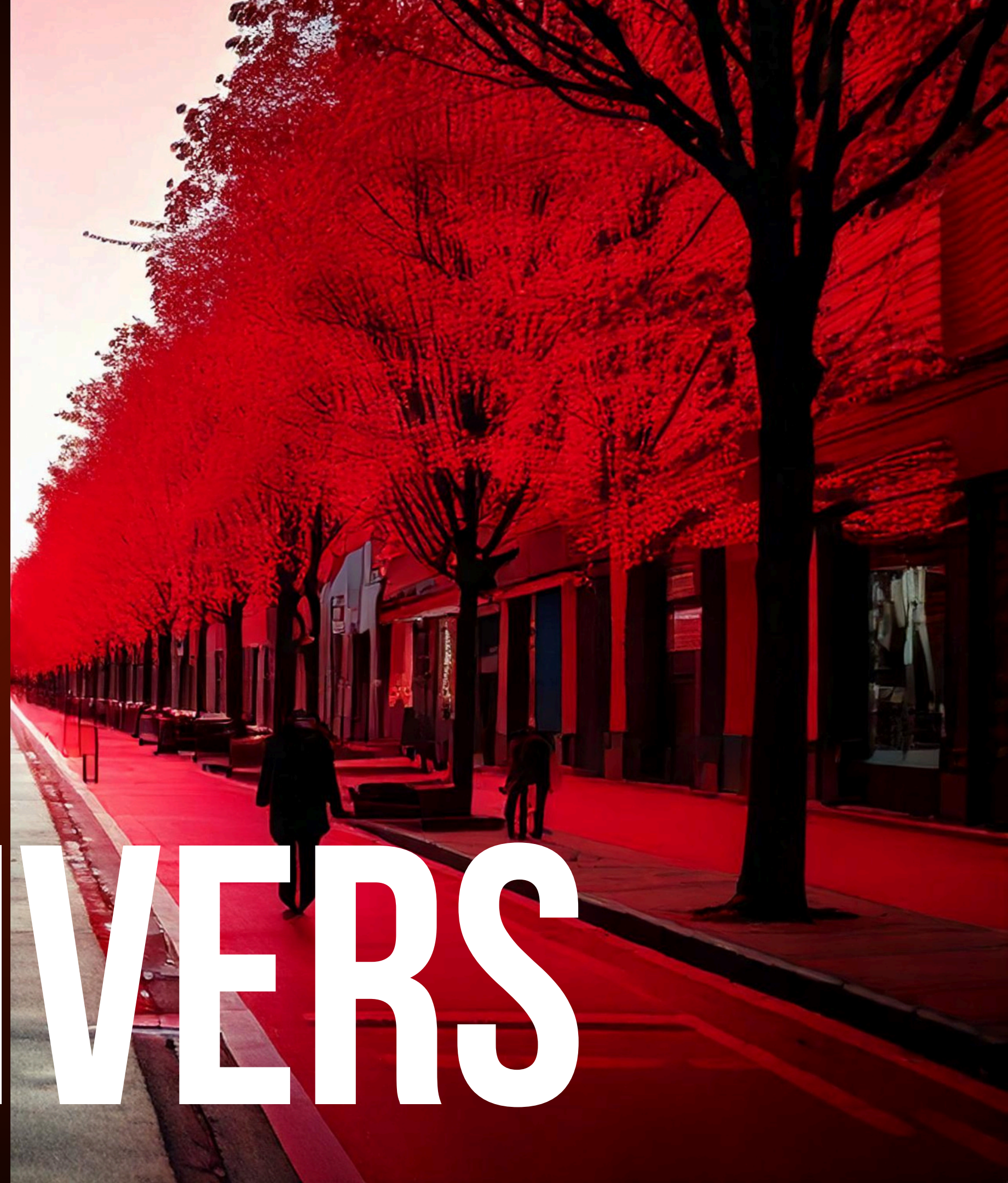
GAMEPLAY



L'UNIVERS



L'UNIVERS



**POURQUOI
HUMANIMALS ?**



INTERFACE

HUMANIMALS





Pages chargement/message

Pages d'objet/boutique/humanimals

Page paramètre



Pages d'action



***ALORS, ÊTES-VOUS PRÊT À DEVENIR LE MAÎTRE
ULTIME DES HUMAINS ?***