



Notice - Rattrape Tout

Sommaire

1. [Introduction au template](#)
2. [Fond de jeu](#)
3. [Éléments à rattraper](#)
4. [Éléments à éviter](#)
5. [Visuel Rattrape Tout](#)
6. [Exportation](#)
7. [Exemples de rendus](#)

Introduction au template

Introduction au template .psd

- Le template Photoshop se compose de 2 plans de travail représentant la vue Desktop et la vue Mobile de la mécanique de jeu.
- Les différents éléments composant la mécanique de jeu sont modifiables depuis la vue Desktop dans le groupe de calques *MODIFY / EXPORT*
- La vue Mobile permet uniquement la prévisualisation du rendu Ingame de la mécanique sur un device mobile.

La vue mobile ne doit pas être modifiée directement dans le .psd template.

Introduction au template - Pages mobile et desktop

- **Image de fond desktop au format .jpg**

Si votre campagne est publiée uniquement sur une url dédiée, le fond desktop a une largeur libre (1200 pixels recommandés) sur une hauteur libre (1000 pixels recommandés).

Si votre campagne est publiée sur Facebook, le fond doit faire 810 pixels de large sur une hauteur libre (**800 pixels recommandés**)

Si votre campagne est publiée à la fois sur Facebook et sur une url dédiée, votre configuration doit reprendre les dimensions imposées par Facebook, votre arrière plan peut cependant faire 1200px de large.

- **Pour le Rattrape Tout il n'y a pas besoin d'image de fond mobile car le jeu s'affiche automatiquement en Full Screen.**

Desktop View

Preview Mobile / DO NOT MODIFY

Layers Paths Channels

Q Kind ▾

Normal ▾ Opacity: 100% ▾

Lock: Fill: 100% ▾

▼ Desktop View

- ▼ MODIFY / EXPORT
 - Bonus 02
 - Bonus 01
 - Malus 02
 - Malus 01
 - PLAYER VISUAL
 - GAME BACKGROUND VISUAL
- Background
- > Preview Mobile / DO NOT MODIFY

GO fx

Spécificités Rattrape Tout

- Tous les éléments personnalisables sont disponibles dans le groupe de calques bleu



À **MODIFIER / EXPORTER** contient 6 calques :

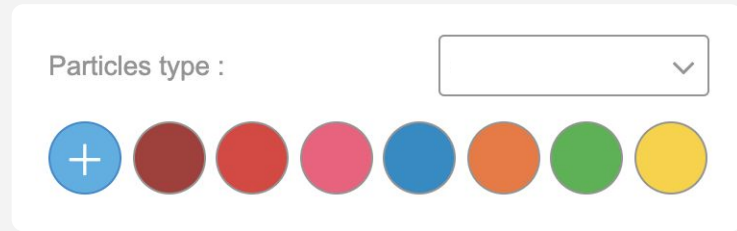
Ces 6 calques sont des objets dynamiques que vous pouvez ouvrir et modifier via un double-clic.



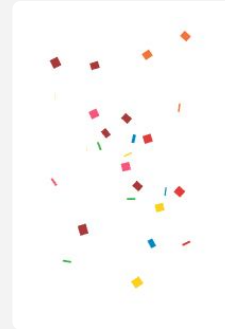
Configuration graphique

Particules

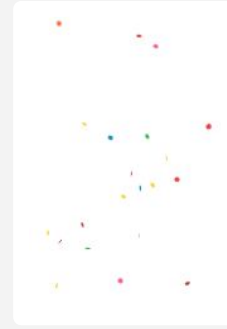
- Un effet de particules est activable sous Adictiz Box lorsque qu'un bonus rentre dans le rattrape tout.
- Vous pouvez choisir plusieurs couleurs.



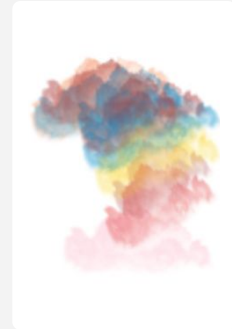
Etoile



Confetti



Poussière



Fumée

Creative Tips : Nous vous conseillons de choisir des couleurs de particules liées à celle de votre visuel de rattrape tout.

Vous pouvez également créer des visuels spécifiques pour les particules.

Fond de jeu

Fond du jeu

- Le visuel du fond du jeu est complètement personnalisable graphiquement.



Taille : 810 x 650 px

Éléments à rattraper

Éléments à rattraper

- Vous pouvez créer jusqu'à 6 visuels distincts pour les bonus.
- Chaque visuel se verra attribuer automatiquement un nombre de points allant de +10 à +60 en fonction du nombre de visuels créés.
- La taille des visuels est libre mais elle doit être proportionnelle au visuel du rattrape tout.



Taille libre

Taille recommandée : de 50/150 px x 50/150 px

Eléments à éviter

Eléments à éviter

- Vous pouvez créer jusqu'à 6 visuels distincts pour les malus.
- Chaque visuel se verra attribuer automatiquement un nombre de points allant de -10 à -60 en fonction du nombre de visuels créés.
- La taille des visuels est libre mais elle doit être proportionnelle au visuel du ratrape tout.



-10 points



-20 points



-30 points



-40 points



-50 points



-60 points

Taille libre

Taille recommandée : de 50/150 px x 50/150 px

Visuel rattrape tout

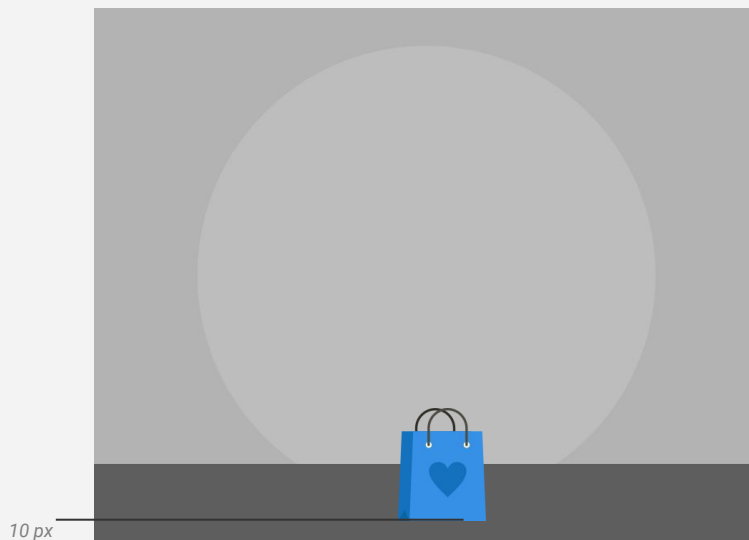
Visuel rattrape tout

- La taille du visuel est libre mais elle doit être proportionnelle aux visuels à éviter et à rattraper et ne pas excéder 200px de large pour ne pas empêcher l'évitement des malus.
- Il se place automatiquement à 10px au dessus du bas du fond de jeu



Taille libre

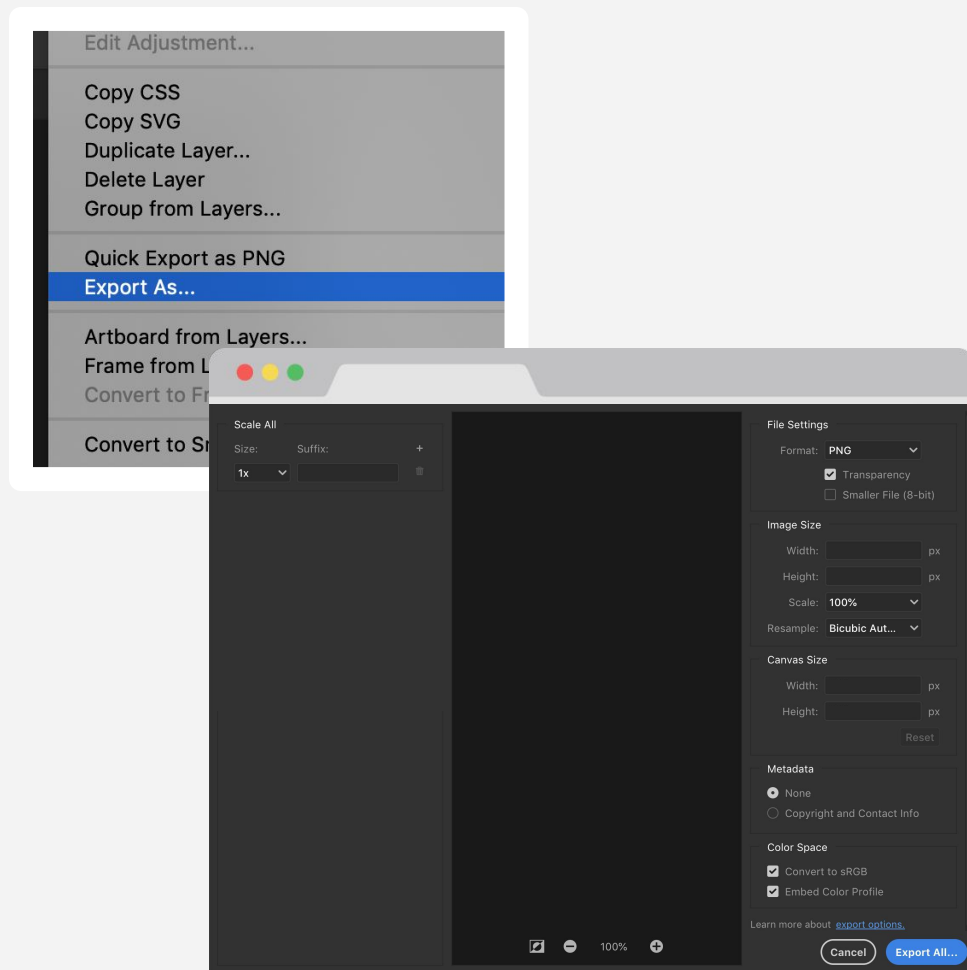
Taille recommandée : de 100/200 px x 100/200 px



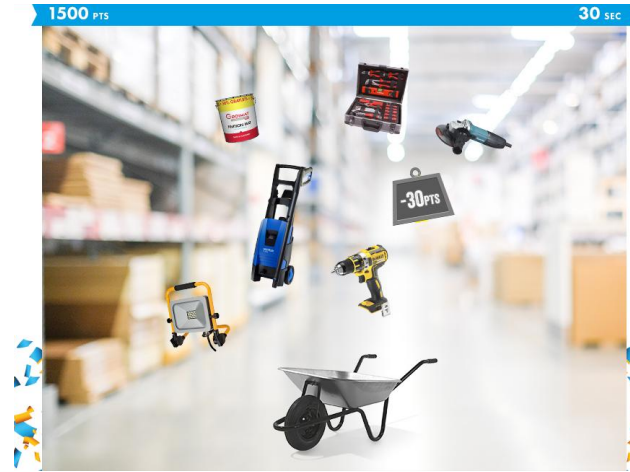
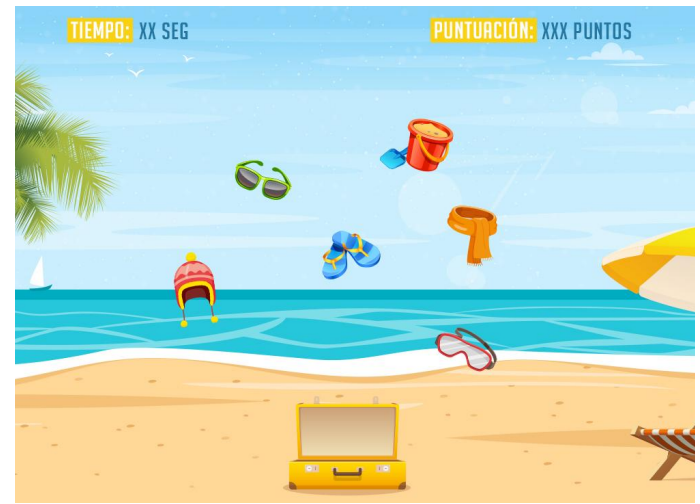
Exportation

Exportation

- Sélectionnez les calques
- Cliquez droit sur l'un d'eux et sélectionnez **Exporter sous...**
- Sélectionnez les paramètres suivants dans la popin d'exportation :
 - Format : PNG
 - Transparence : activée
 - Convertir en sRGB : activé
 - Incorporer le profil couleur : activé
- Cliquez sur le bouton **Tout exporter...** et sélectionnez le dossier de destination **"Assets - Rattrape Tout"** de votre répertoire de Rendu.
- Cette méthode rogne automatiquement l'espace vide autour des assets.



Exemples





<https://support.adictiz.com>

Euratechnologies
2 rue Fourier 59000 Lille

Webedia - 2 Rue Paul Vaillant
Couturier 92300 Levallois-Perret

+ 33 3 66 72 09 99
contact@adictiz.com