

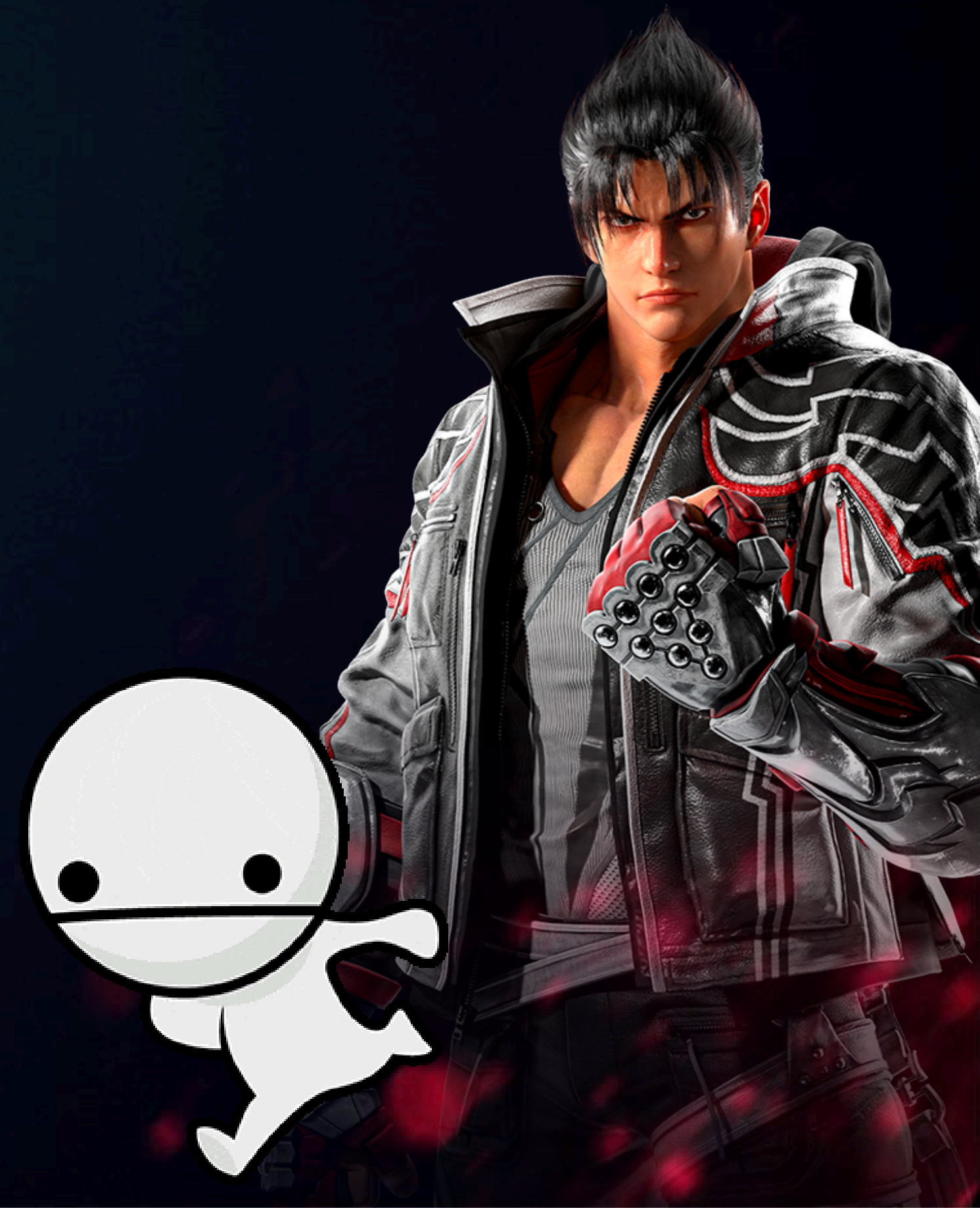
BOTTLEBLOCK THEATER



Le concept

Nous avons décidé de mixer les univers de Tekken 8 et de BattleBlock Theater en recréant l'introduction des personnages de Jin et Lars, avec l'esthétique de BattleBlock Theater.

Nous souhaitons redesigner les deux personnages avec le style très minimaliste de BattleBlock Theater. L'animation sera au style cartoon.



Le Scénario

Dans notre vidéo, nous débutons avec l'intro traditionnelle de Tekken, présentant Jin et Lars se préparant pour un affrontement imminent. Un zoom arrière révèle la véritable intention de leur combat : Ils ne se battent pas pour la gloire ou la victoire, mais pour le dernier sushi restant. Cette révélation finale ajoute un soupçon d'humour et de légèreté à la vidéo, surprenant ainsi le spectateur en mettant en avant l'absurdité de la situation.



L'équipe



Alix PASSEY

Motion Design



Bertille DIAGUILI

Motion Design



Lamia EDDAHBI

DA & illustrations

Prototypes



Jin



Lars

Les personnages

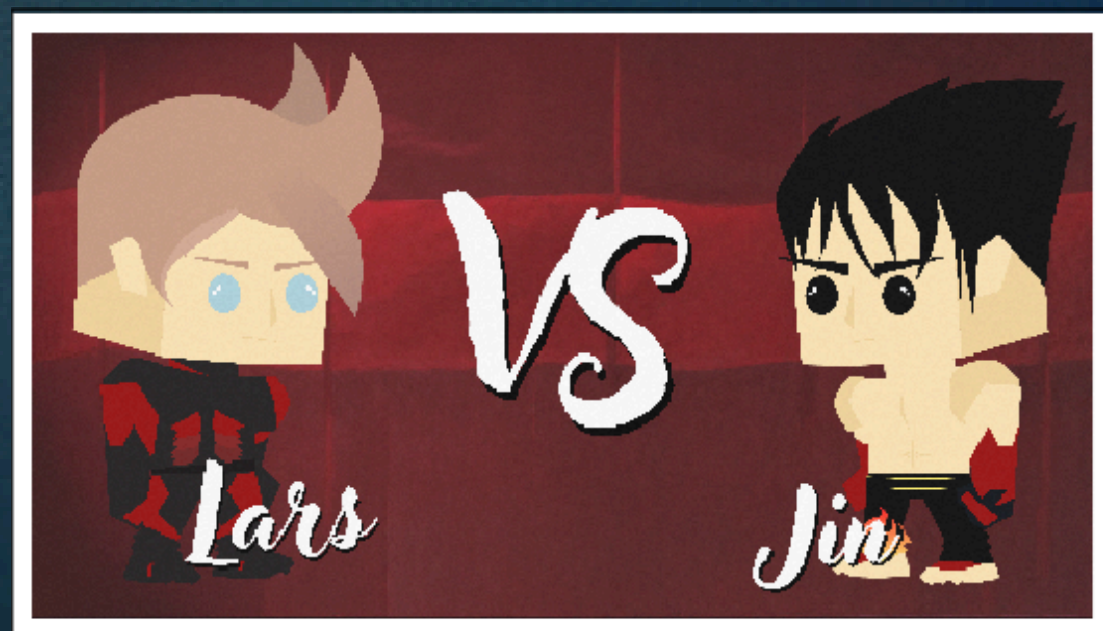


Jin



Lars

Storyboard



Intro + Sound Design



Zoom sur le perso A + réplique du personnage A



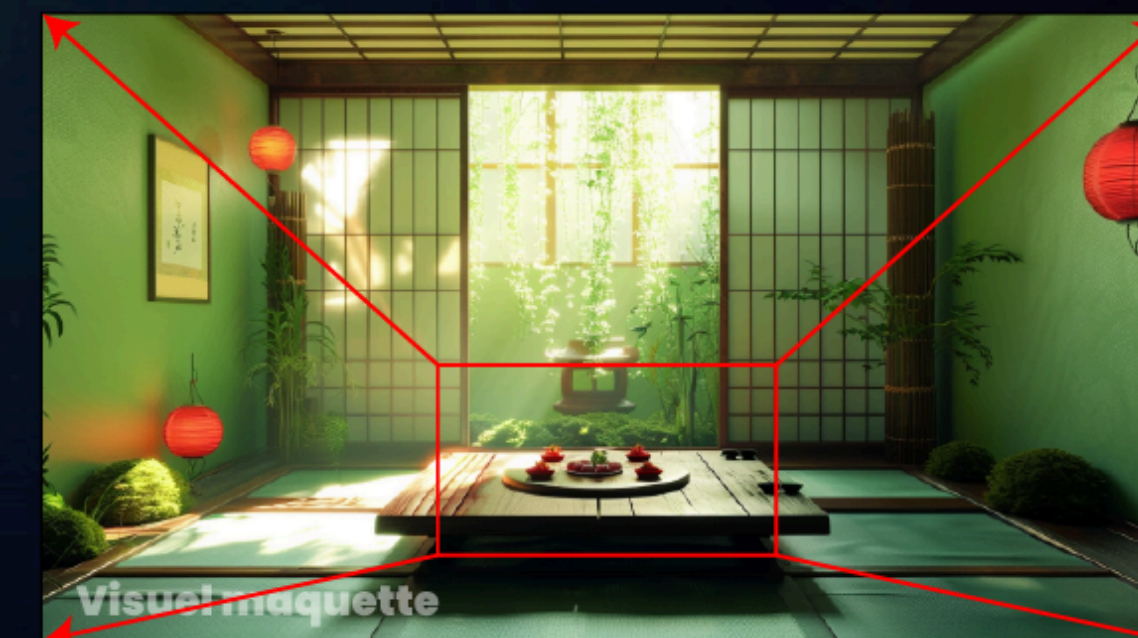
Zoom sur le perso B + réplique du personnage B



Close up sur le visage. Le personnage B regarde vers le bas avec insistance.



Close up sur le visage. Le personnage A regarde vers le bas avec insistance.



Plan sur le plat japonais où il reste 1 sushi puis dézoom sur la scène globale

Storyboard



Plan d'ensemble + "Fight"



Gros plan sur le combat de baguette



Close up sur le visage rapide sur le personnage A.



Close up sur le visage rapide sur le personnage B.

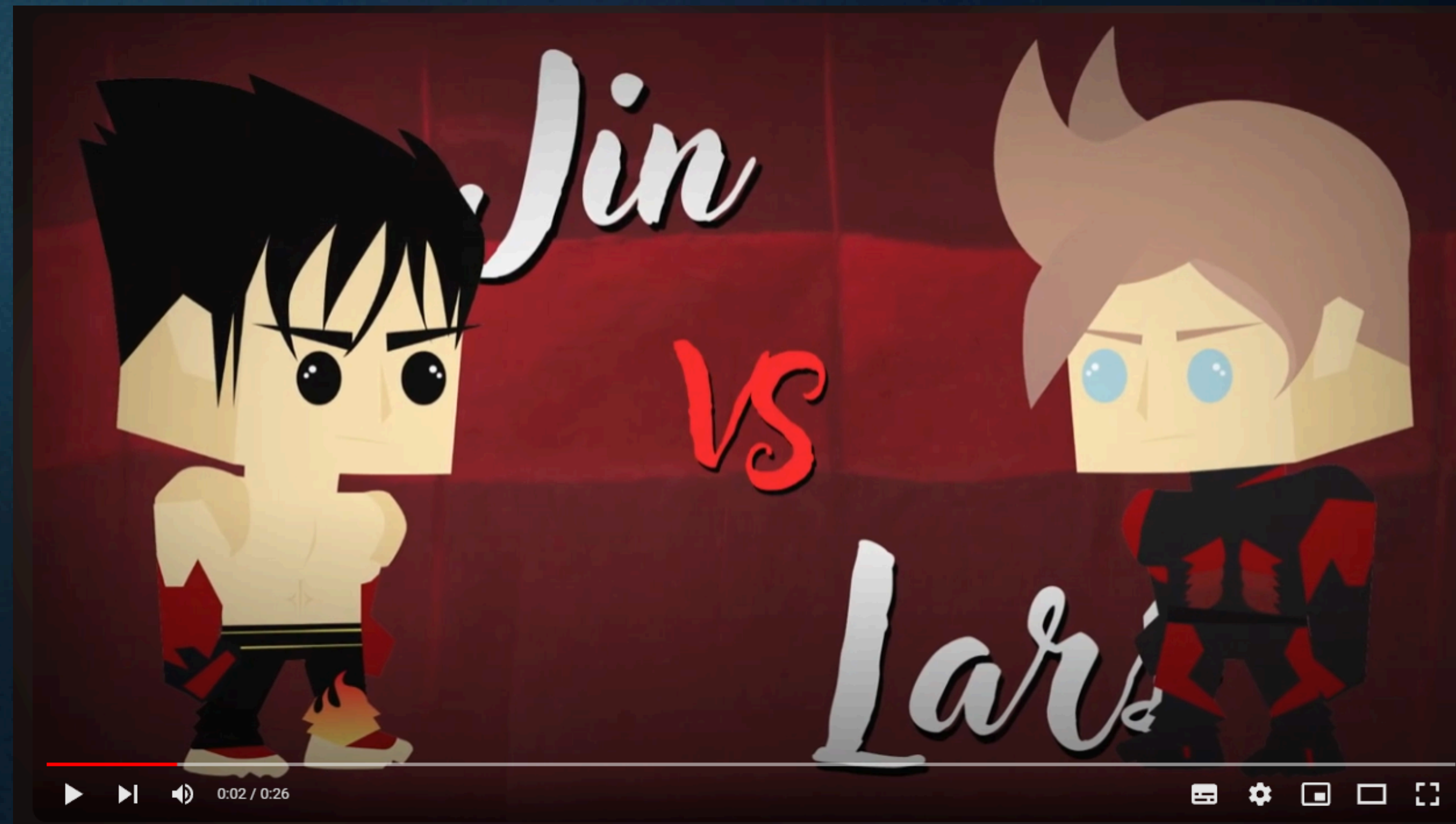


Gros plan sur le combat de baguettes



Plan rapproché sur le sushi qui tombe par terre + "Game Over"

Rendu final



<https://youtu.be/7dNCYCJ7FVg>