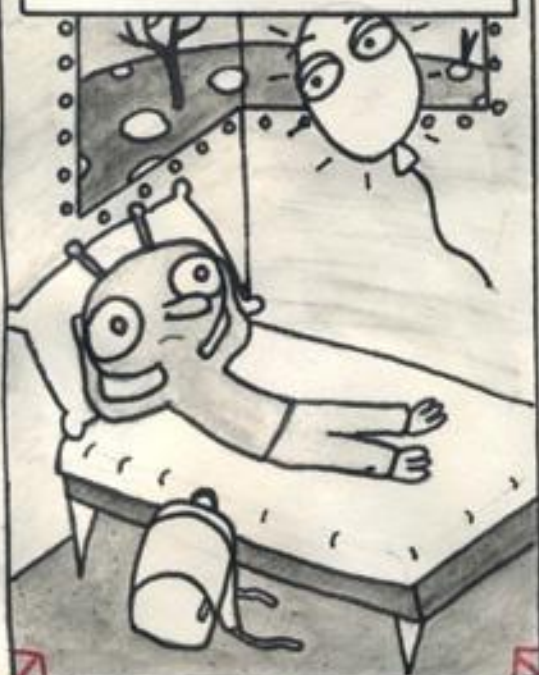


Texte narrateur



Plan 1 -
plan
moyen

Bloome et Duche s'ennuient
dans la chambre de Bloome
Travelling avant léger /
Texte narrateur en encadré / image fixe

Texte narrateur



Plan 2 -
plan
rapproché

Duche a l'idée de partir
et d'aller découvrir la Terre
en volant.

Texte narrateur



Plan 3 -
plan
moyen

Bloome et Duche se réjouissent
de l'idée et du voyage.

Texte narrateur



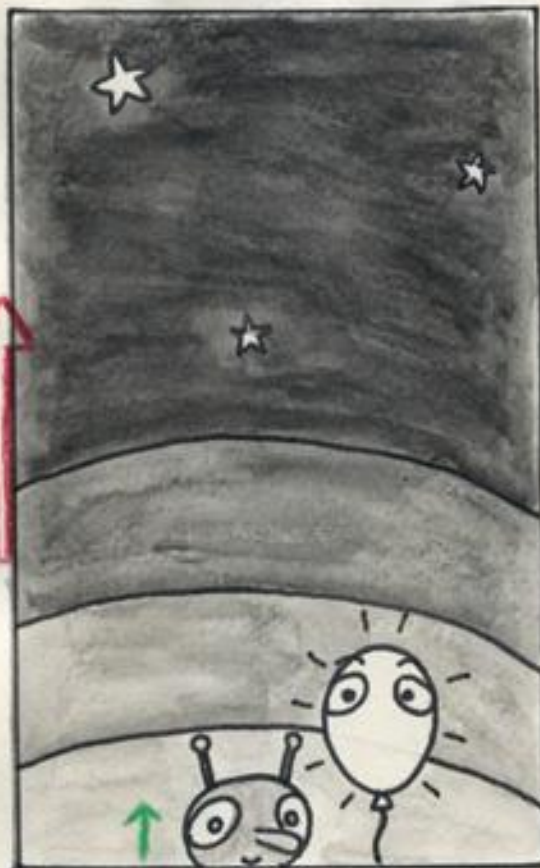
Plan 4 -
plan
d'ensemble

Bloome et Duche passent le
pas de la porte. L'aventure
commence.



Plan 1 -
plan
d'ensemble

[Travelling vertical -
de l'atmosphère de la
planète précédente à l'espace.



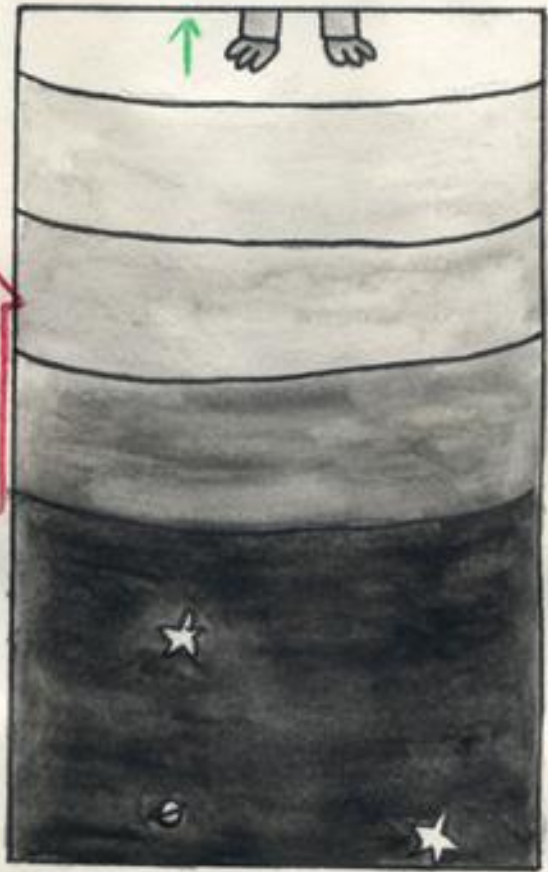
Bloome et Anche apparaissent:
montent vers le haut plus vite
que la caméra.



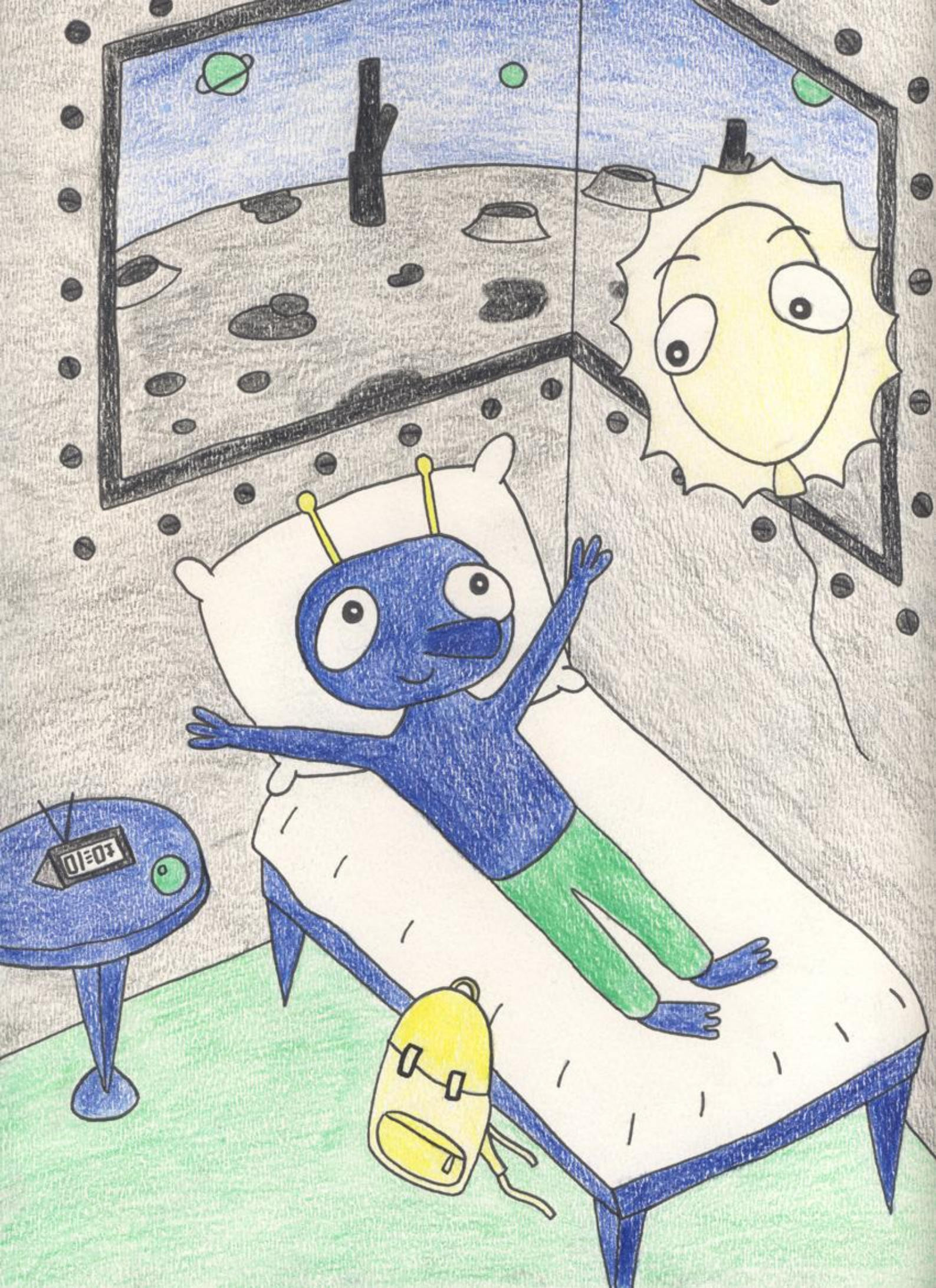
Plan 2 -
plan rapproché

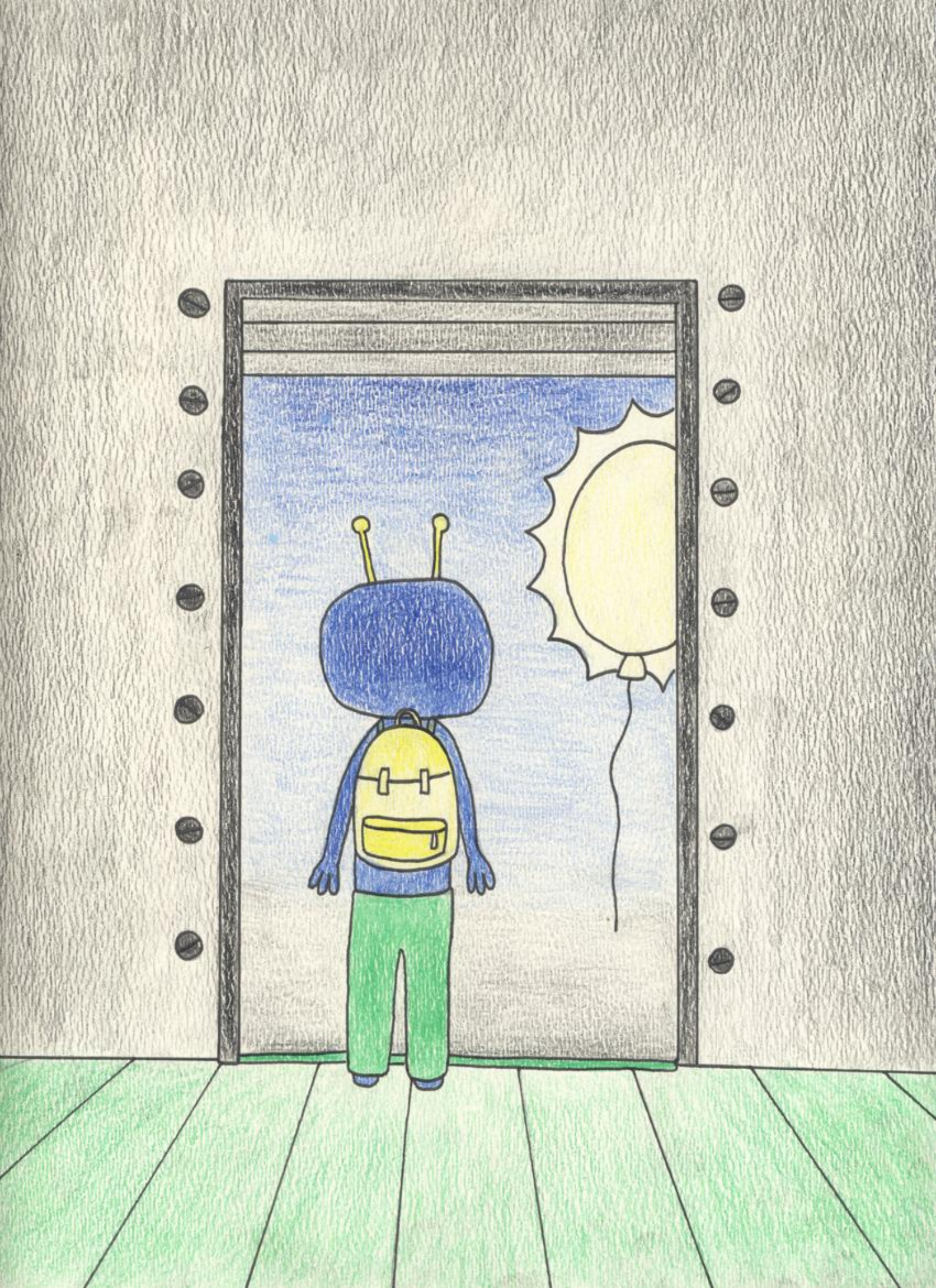
Bloome et Anche sont
enjoués. Bloome lève le
ballon.
Travelling avant léger

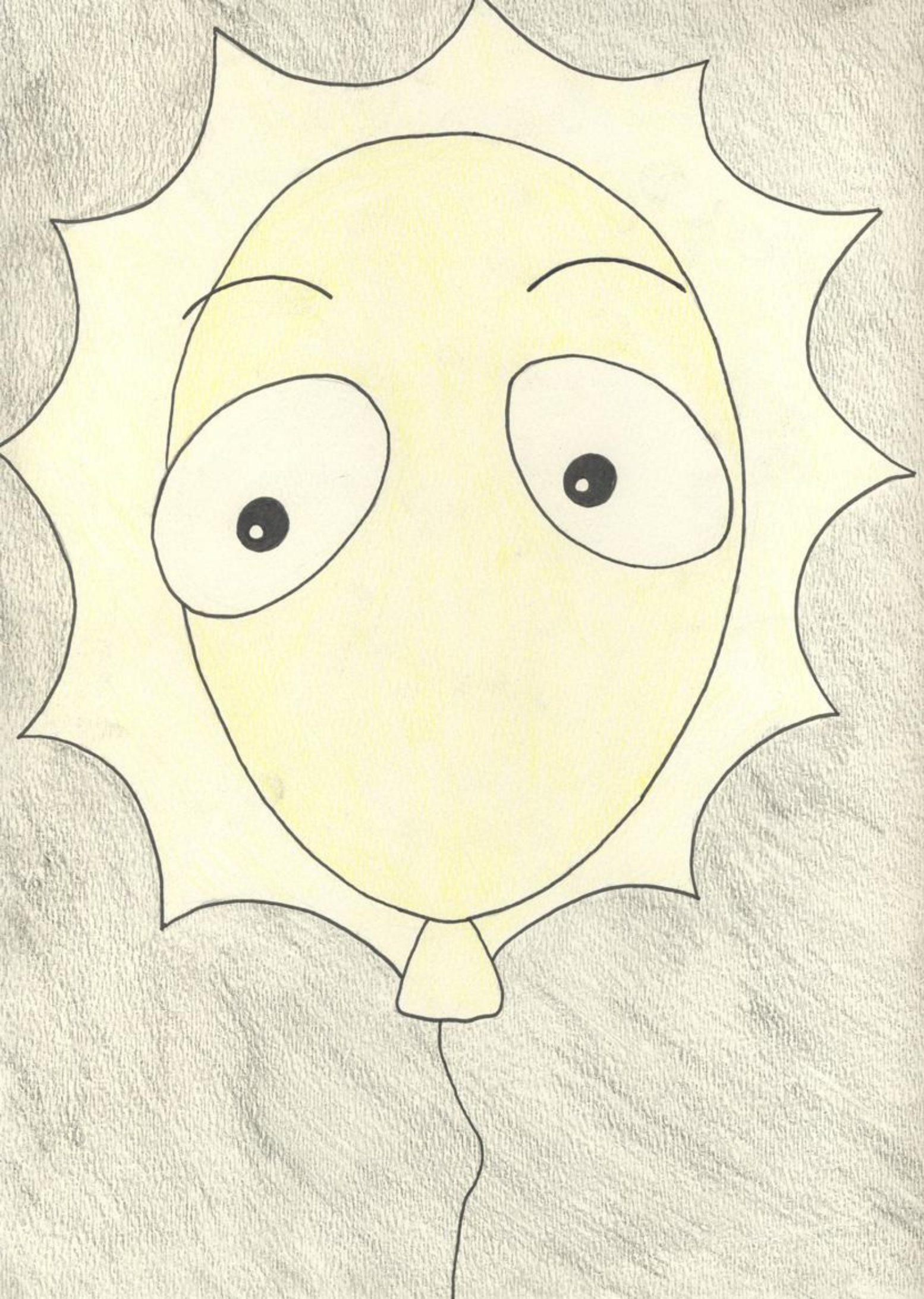
Plan 3 -
plan
d'ensemble



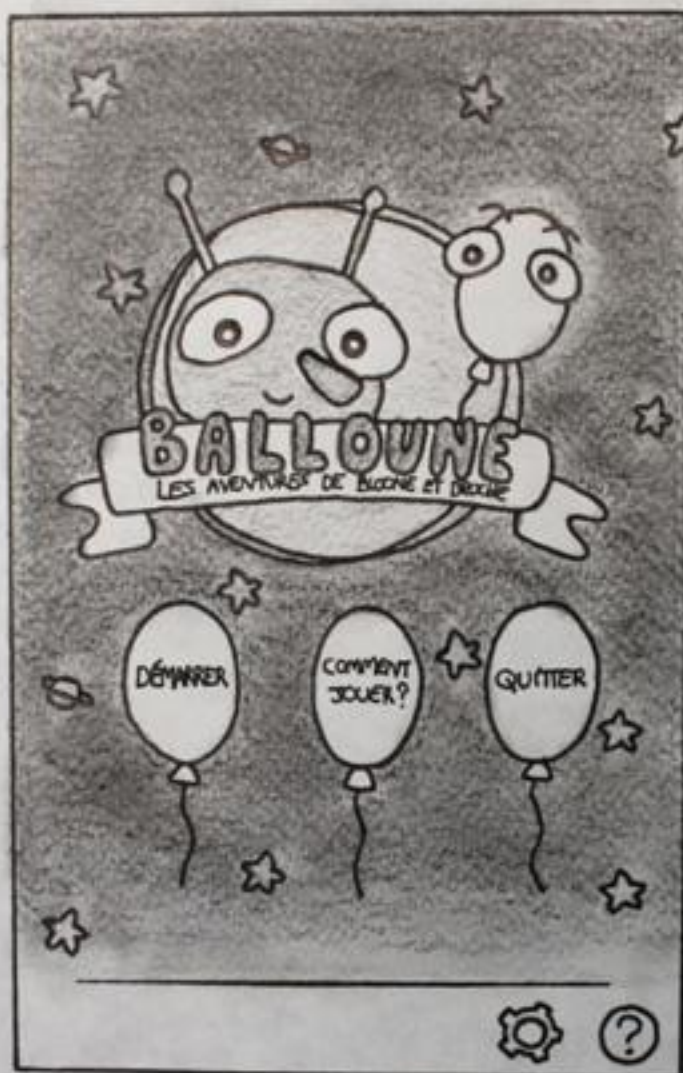
Blaone et Bruche continuent
de monter et sortent du
cadre. Ils entrent dans
l'atmosphère de la planète
suivante.







Ciel étoilé en
scrolling vertical
(animation) >



< logo du jeu
Bloone et Droone

boutons démarrer (choix
du niveau), comment
jouer (instructions) et
quitter. Animation
d'éclatement des ballons >

< boutons options et à
propos: menu options
et à propos

BALLOUNE

Apprends
à jouer

Joue !

Quitter



Options

Général

Langue Français ▼

Musique ON

Bruitages ON

Contrôles

Leap Motion  Tactile

Main du joueur Main droite ▼



À propos

Équipe de réalisation

Morgane Robert
Alexandre Percereau
Marine Bastard-Rosset
Baptiste Ory

Musique

Ultima Syriarum est Palaestina per intervalla
Itaque tum Scaevola cum in eam ipsam
mentionem
Post hoc impie perpetratum quod in aliis quoque

Remerciements

Tempore quo primis auspiciis in mundanum
Itaque verae amicitiae difficillime reperiuntur in

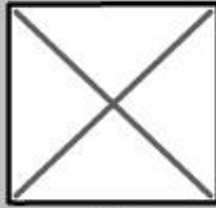
[>Le site web officiel<](#)



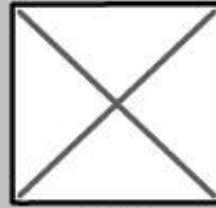
Cabane à sucre
© Copyright 2018



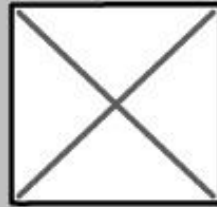
Apprends à jouer



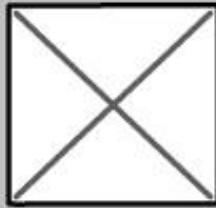
Défile



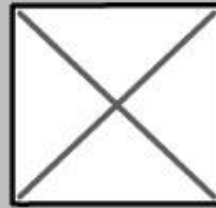
Clique



Oriente-toi



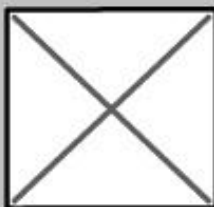
Tiens le ballon



Lâche le ballon

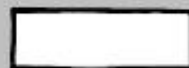
Essaye !





Tiens le ballon

Arrêter

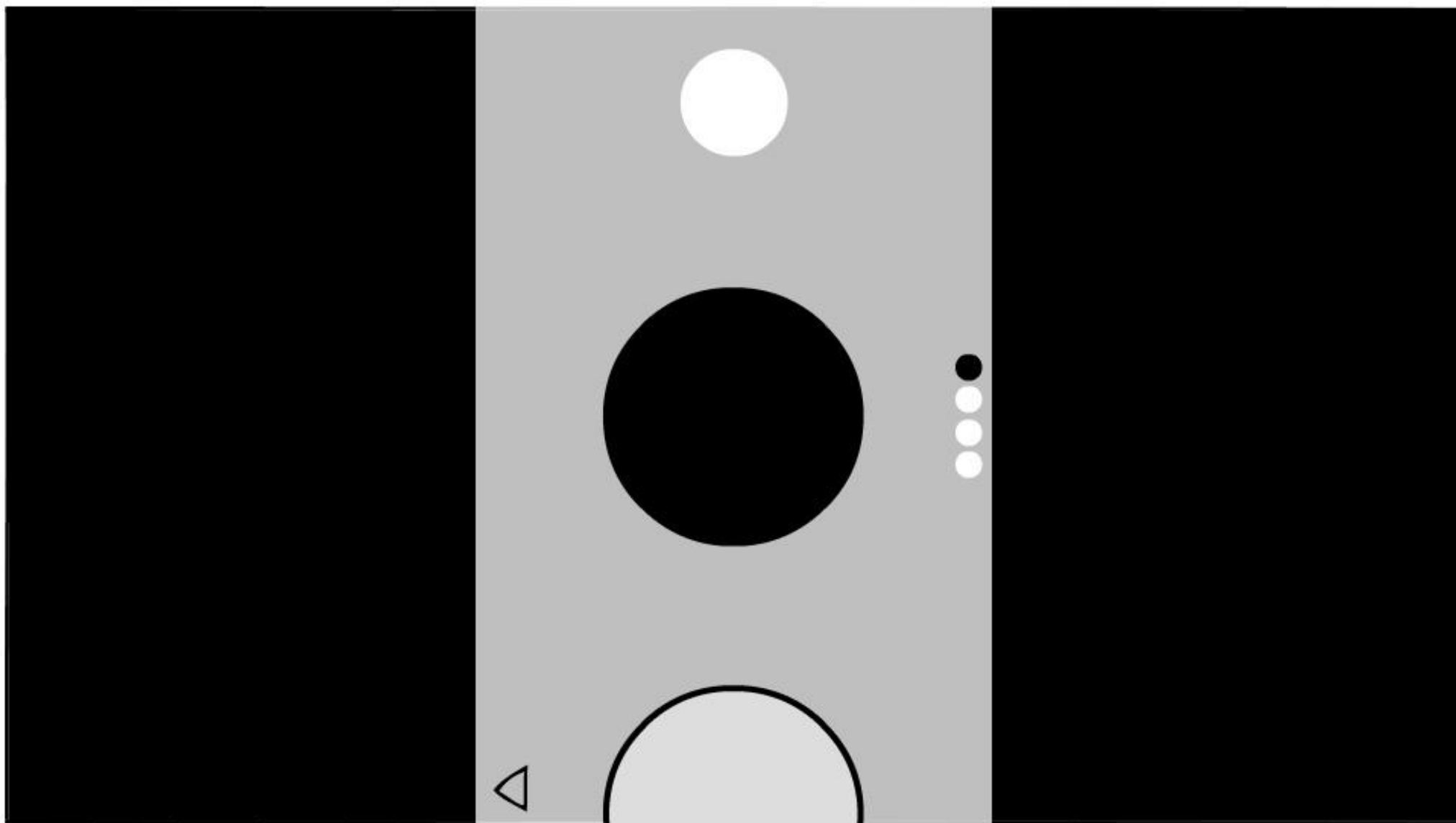


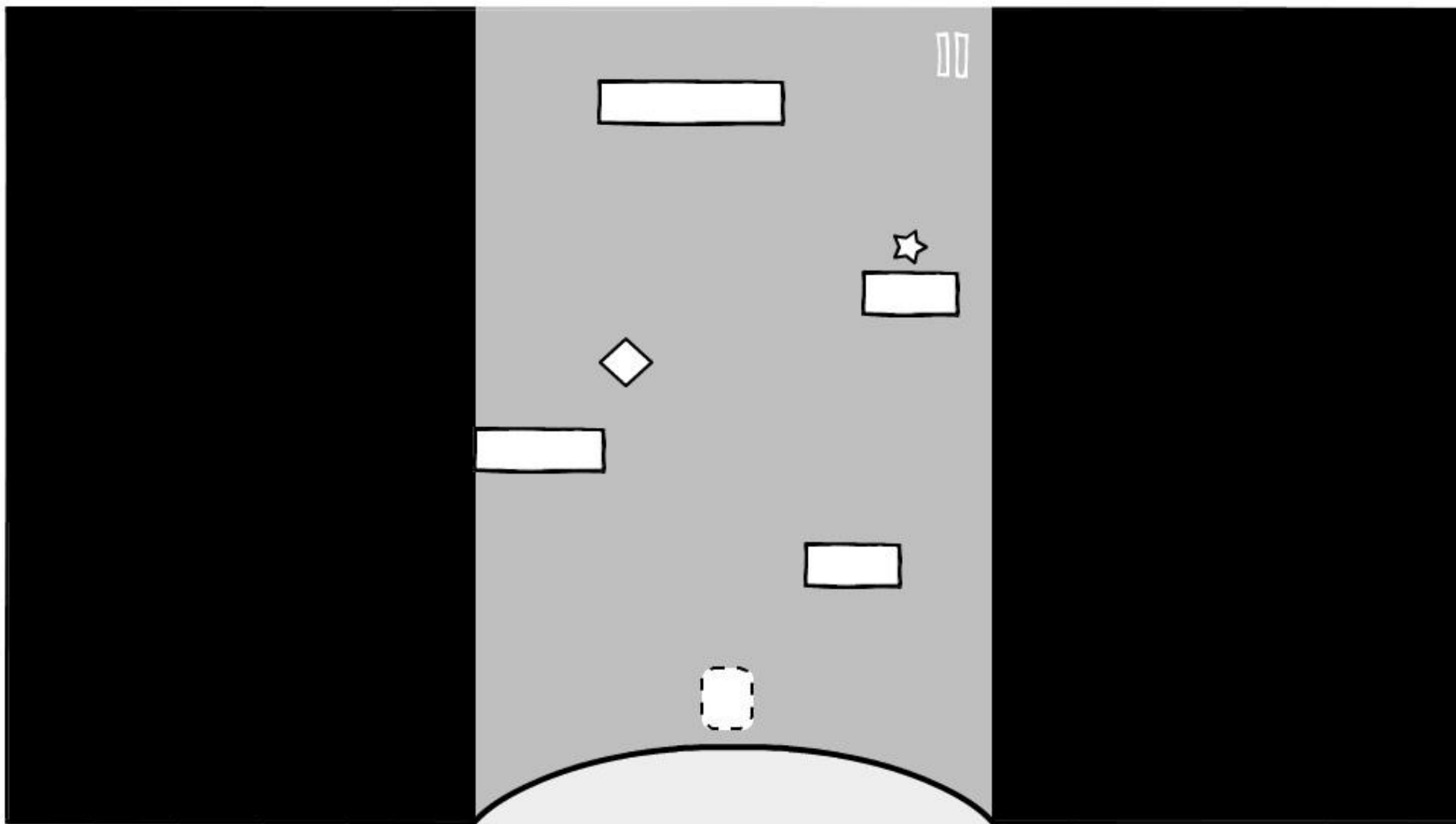


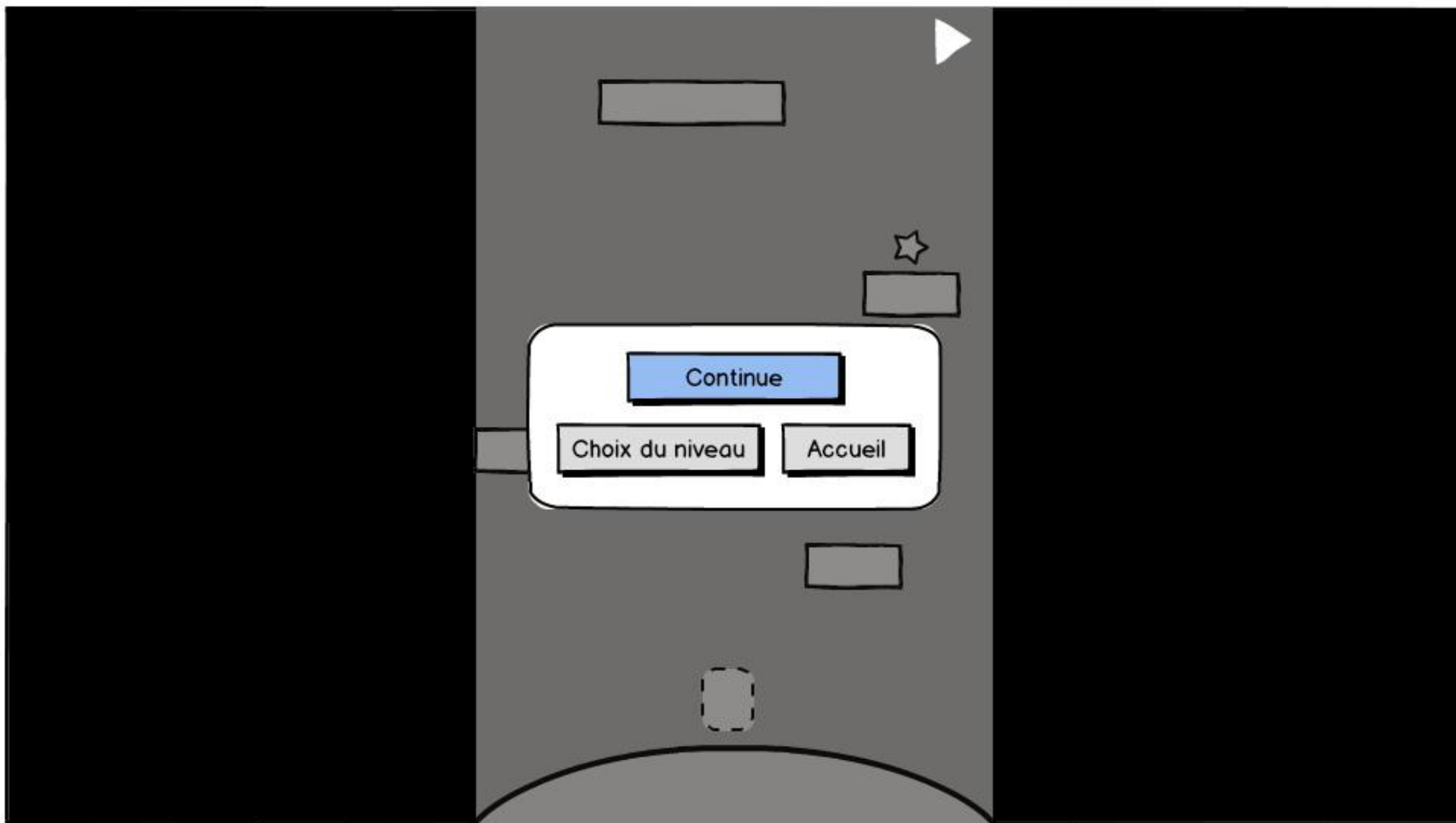
Planète n°1

Ballons dorés : 2/3











JOUE !

**APPRENDS
À JOUER**

QUITTER



A PROPOS

ÉQUIPE DE RÉALISATION

MARINE BASTARD-ROSSET

BAPTISTE ORY

ALEXANDRE PERCEREAU

MORGANE ROBERT

MUSIQUE

- ERGO EGO SENATOR INIMICUS, SI ITA VULTIS
- DUMQUE IBI DIU MORATUR COMMEATUS
- NEMO QUAESO MIRETUR, SI POST EXSUDATOS
- CYPRUM ITIDEM INSULAM PROCUL A
- EODEM TEMPORE SERENIANUS EX DUCE

REMERCIEMENTS

UTQUE PROELIORUM PERITI RECTORES PRIMO
CATERVAS DENSAS OPPONUNT ET FORTES,
DEINDE LEVES ARMATURAS, POST IACULATORES
ULTIMASQUE SUBSIDIALES ACIES, SI FORS ADEGE-
RIT, IUVATURAS, ITA PRAEPOSITIS URBANAE FAMI-
LIAE SUBSIDIALES ACIES

»LE SITE WEB DE BALLOUNE«



CABANE À SUCRE
© COPYRIGHT 2018

OPTIONS

GÉNÉRAL

LANGUE

Français ▼

LEAP MOTION



CLAVIER

SON

NIVEAU DU SON



MUSIQUE

ON



BRUITAGES



OFF



APPRENDS A JOUER

DANS LE MENU



NAVIGUE



CLIQUE

DANS LE JEU



TIENS
LE BALLON



LÂCHE
LE BALLON



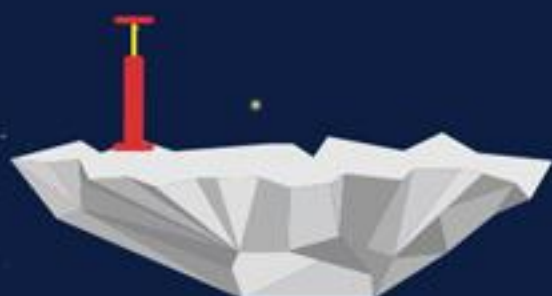
ORIENTE-TOI



ESSAYE !



Orienté ta main fermée à gauche
et à droite pour te déplacer sur
les plate-formes



J'AI COMPRIS !









PAUSE

CONTINUE

REJOUE

MENU PRINCIPAL


QUITTER

Level design niveau 1 : *planète lunaire*

Récupérables :

Lumière 

Ballon d'or 

Pompe 

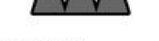
Ennemies :

Aliens   Météorite 

Pics 

Plateformes :

Roches  Astéroïde 

Métal 

Autres :

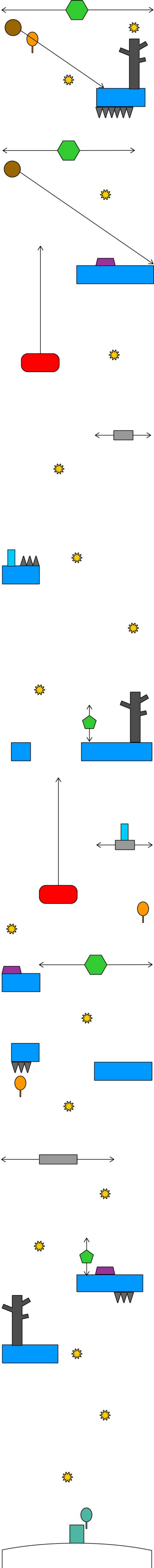
Bloone-Druche 

Arbre noire 

Amats 

Règles :

- Les **lumières** sont le carburant de Druche. Elles forment un chemin pour progresser en volant, et disparaissent temporairement (4000ms) lorsqu'elles sont récupérées.
- Le ballon Druche a **2 états** : normal et gros. Il commence normal (1 vie) et peut récupérer des **pompes** pour avoir le second état. Avec le second état, Druche a 2 vies.
- **Ne plus avoir de vie** fait recommencer le niveau au début.
- Il y a trois **ballons d'or** récupérables par niveau. Cela allonge la durée de vie du jeu. Ils sont placés dans des lieux difficiles à atteindre. Récupérer tous les ballons (niveau et jeu) offre des récompenses.
- Les **ennemies** ont différents mouvements : statiques (pics), vol horizontal (grand alien), saut vertical (petit alien) et passage diagonal (météorite). Ils font perdre une vie lorsqu'on les touche. Retomber sur les ennemis « vivants » permet de les faire disparaître et offre une impulsion.
- Les **plateformes** ont différents comportements : roches volantes (statiques), astéroïdes (montent en haut et s'effritent, avant de réapparaître à leur point de départ) et plaques de métal (mouvement vertical).
- D'autres **objets** ont une influence sur le niveau : la surélévation avec les arbres noirs et les amats.



Plan du dispositif prévu



- ① Utilisateur de l'application.
- ② Zone de détection de mouvement de la leap motion.
- ③ Leap Motion relié à un ordinateur.
- ④ Ordinateur avec le jeu d'installé et les fichiers de reconnaissance de la leap motion.
- ⑤ Ecran vertical relié à l'ordinateur afin d'être adapté aux dimensions du jeu.

Explication :

L'utilisateur de l'application se tiendra debout ou assis derrière une table où se trouvera la leap motion qui captera ses mouvements. Cette leap motion sera relié à un ordinateur avec écran vertical dans lequel auront été installés les fichiers de configuration de la leap motion ainsi que le jeu Balloune.

L'écran vertical permettra d'adapter les dimensions du jeu à l'écran afin de ne pas perdre de surface d'utilisation et de pouvoir avoir une expérience utilisateur optimisée.

Exemple interface utilisateur

Niveau lunaire



- ① Personnage que l'utilisateur contrôle. La caméra suit le personnage seulement en vertical, elle reste bloquée à l'horizontal.
 - ② Plateforme sur laquelle le personnage peut se reposer pour regagner de l'énergie si sa barre d'énergie est trop faible.
 - ③ Ennemi en mouvement que l'utilisateur doit esquiver sous peine de perdre un point de vie.
 - ④ Pompe qui permet au personnage de regagner un point de vie.
 - ⑤ Boule d'énergie qui permet de récupérer de l'énergie en la ramassant, les boules réapparaissent quelques secondes après avoir été ramassées.
 - ⑥ Objet en mouvement dans le décors que l'utilisateur doit esquiver sous peine de perdre un point de vie.
 - ⑦ Ballon d'or : ce sont des ballons difficiles à ramasser, ils font office de score pour l'utilisateur.
- Dans le menu de sélection des niveaux l'utilisateur peut voir le nombre de ballons qu'il a réussi à ramasser pour chaque planète.
- ⑧ Barre d'énergie : cette barre indique le niveau d'énergie du personnage. Si cette barre est vide le personnage ne peut plus s'envoler et il doit attendre que sa barre se recharge un peu avant de pouvoir voler de nouveau.
 - ⑨ Barre de vie : cette barre indique à l'utilisateur le nombre de vie qu'il reste au personnage, si le nombre de vie atteint zéro, l'utilisateur doit recommencer le niveau.
 - ⑩ Barre de ballons d'or : indique à l'utilisateur le nombre de ballons d'or qu'il a ramassé pour ce niveau.

INSTITUT DE FIN D'ÉTUDES

UNE INFINITÉ D'IDÉES

PRÉSENTATION







