

La Guerre des Moustiques

Document Technique
Bachelor 1 Game Design,
ETPA Rennes 2019-2020

Premier niveau :

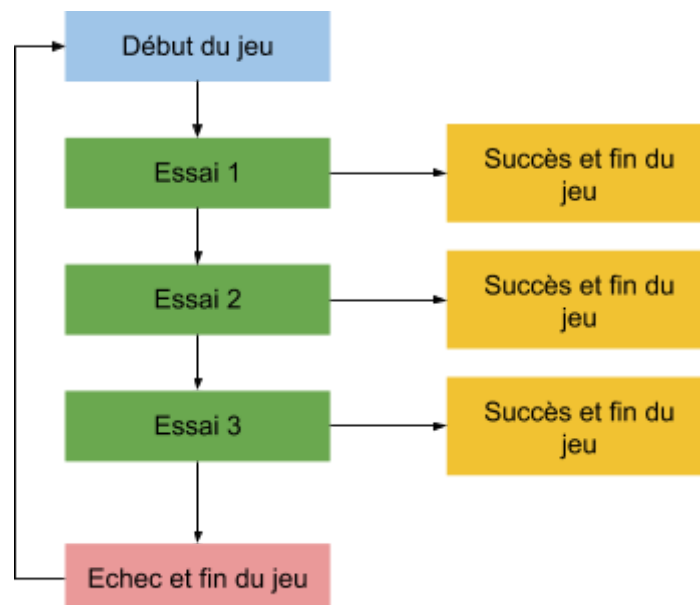
1.1 Vue d'ensemble :

Dans ce premier mini jeu, le joueur découvre une jauge avec en son centre une zone verte qui représente la zone dans laquelle il doit stopper le trait rouge afin de réussir le mini jeu. Le déplacement de cette barre rouge se fait de gauche à droite (comme le montre la flèche bleue, qui n'apparaîtra pas en jeu) en adoptant une vitesse régulière. Le joueur doit appuyer sur le bouton d'action pour arrêter la barre.

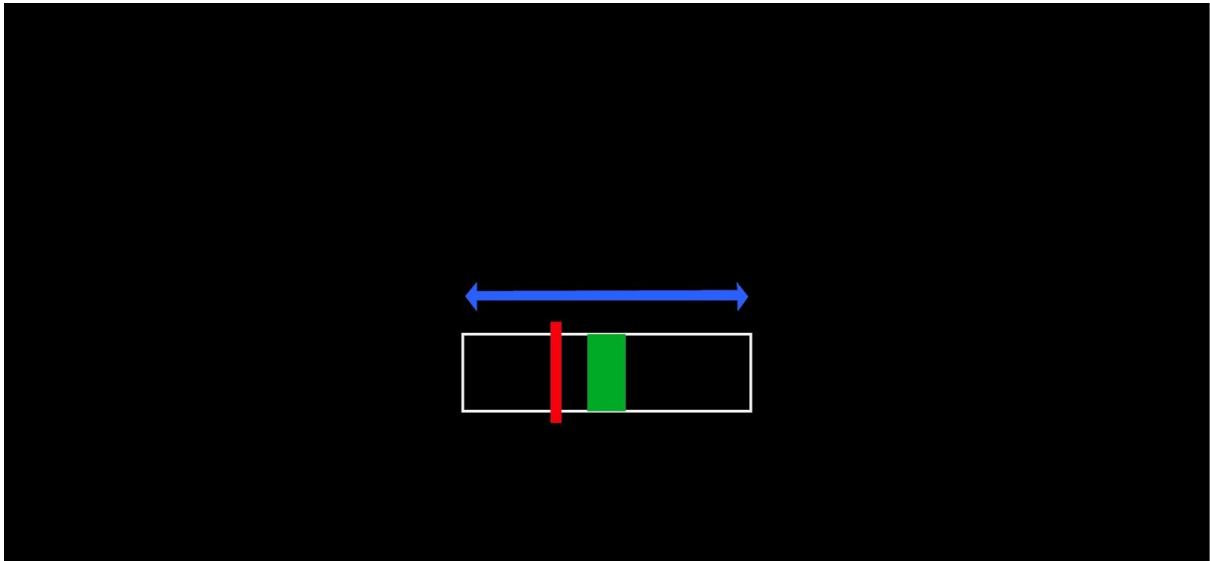
Le joueur doit faire appel à son sens du timing afin d'arrêter la barre rouge dans la zone verte.

1.2 Gameplay :

Le curseur de la jauge se déplace à une vitesse régulière, et le joueur se doit d'appuyer sur la commande d'action afin de l'arrêter. Au moment de l'arrêt du curseur, soit il est dans la zone verte, auquel cas le mini jeu est réussi, soit il n'est pas dans la zone verte et le joueur perd un essai. Au bout de trois échecs, le joueur échoue.



1.3 Look and Feel :



Jauge et curseur présents sur le niveau

1.4 Données :

Dans ce mini-jeu, le joueur possède **trois** essais. Au bout du troisième échec; le joueur subit un “Game Over” et doit recommencer le niveau.

Second niveau :

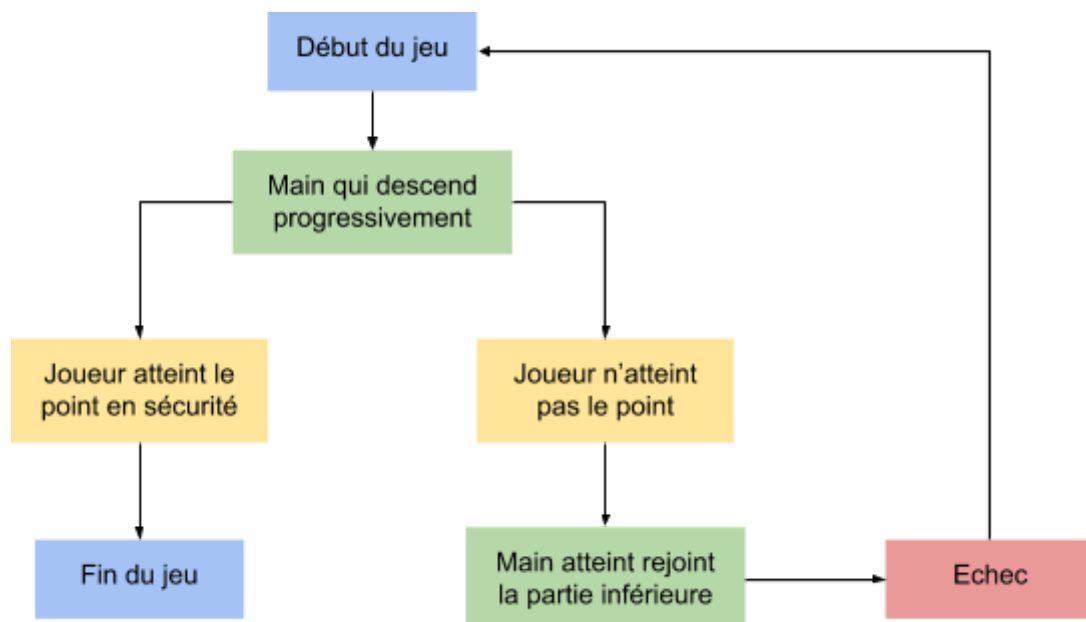
1.1 Vue d'ensemble :

Le second mini-jeu met en situation d'urgence le joueur, la main qui remplit la bordure supérieure de l'écran se déplace vers le bas et s'apprête à écraser le moustique incarné par le joueur. Celui-ci se doit de rentrer dans le trou sur la peau qui remplit quant à elle la partie inférieure de l'écran, sous peine d'être écrasé.

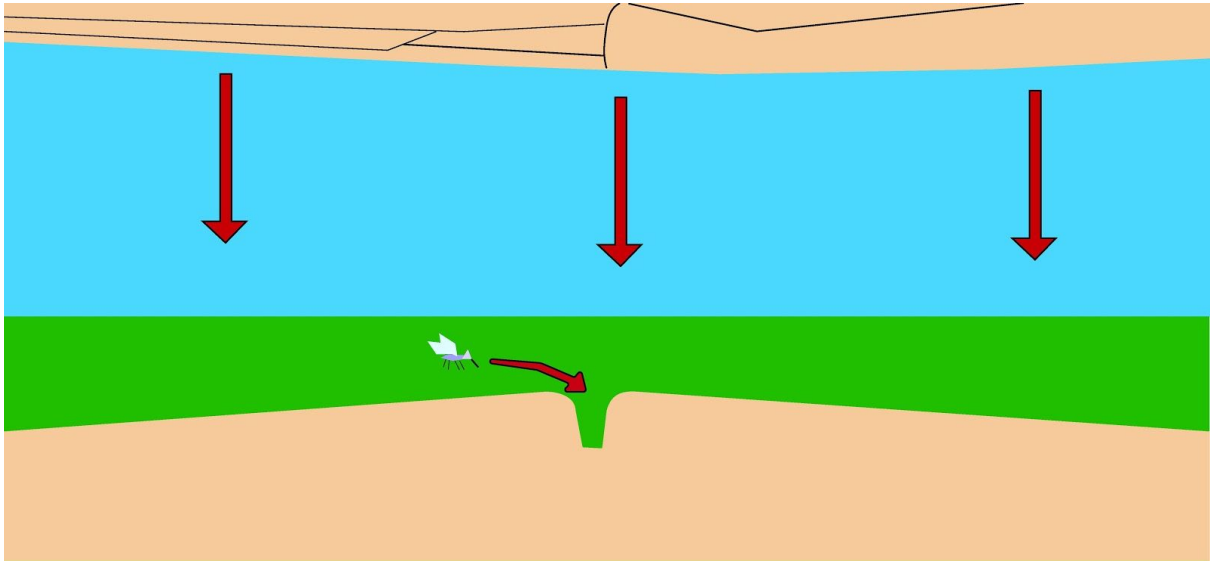
Dans ce mini jeu, le joueur doit utiliser le déplacement latéral et la touche action qui sert à sauter afin d'atteindre très rapidement le trou et s'y abriter. Des obstacles pourront être ajoutés selon la difficulté souhaitée. Le joueur doit faire appel à sa capacité à s'adapter rapidement et à comprendre rapidement le but du mini jeu afin de le réussir.

1.2 Gameplay :

La partie supérieure de l'écran qui représente une main se ferme progressivement sur le joueur à une vitesse régulière. Lorsqu'elle arrive au niveau de la partie inférieure, soit le joueur se situe dans l'emplacement qui n'est pas écrasé par la main, auquel cas il réussit le niveau, soit non et il échoue.



1.3 Look and Feel :



Schématisation de la direction de la main, une flèche indique le but du joueur

1.4 Données :

Le joueur va disposer de **5 secondes** pour atteindre son objectif. Au bout de ce temps imparti, celui-ci échoue si il ne se trouve pas dans la zone sécurisée.

Troisième niveau :

1.1 Vue d'ensemble :

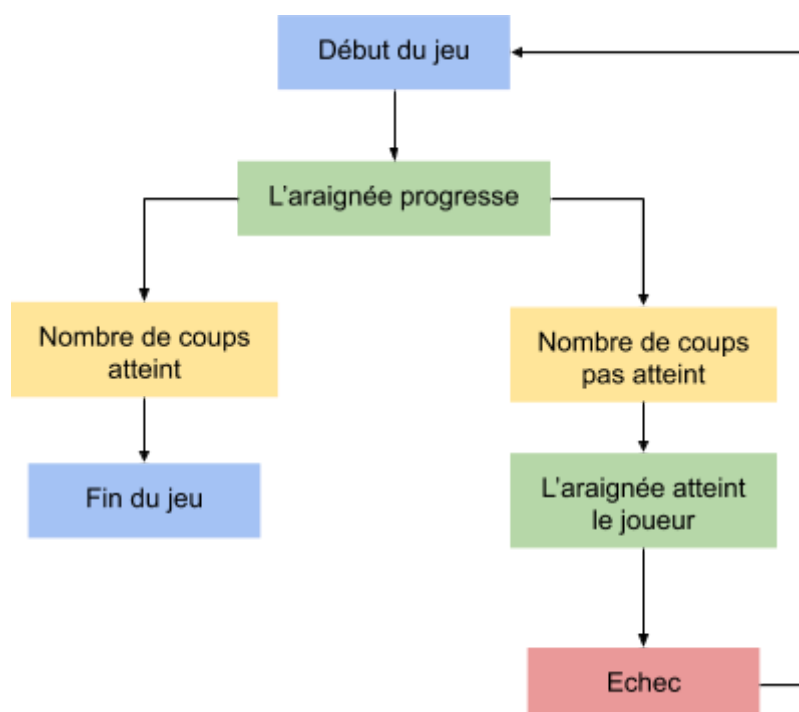
Dans ce niveau, le moustique incarné par le joueur se prend dans une toile d'araignée et l'araignée commence à s'approcher.

Le joueur doit alors appuyer le plus rapidement possible sur les touches de déplacement latéral afin de s'extraire de la toile avant que l'araignée ne l'ait atteint. Si il appuie assez rapidement, le moustique s'envolera avant que l'araignée n'ait le temps de le dévorer. Sinon, le moustique meurt et le joueur recommence le niveau.

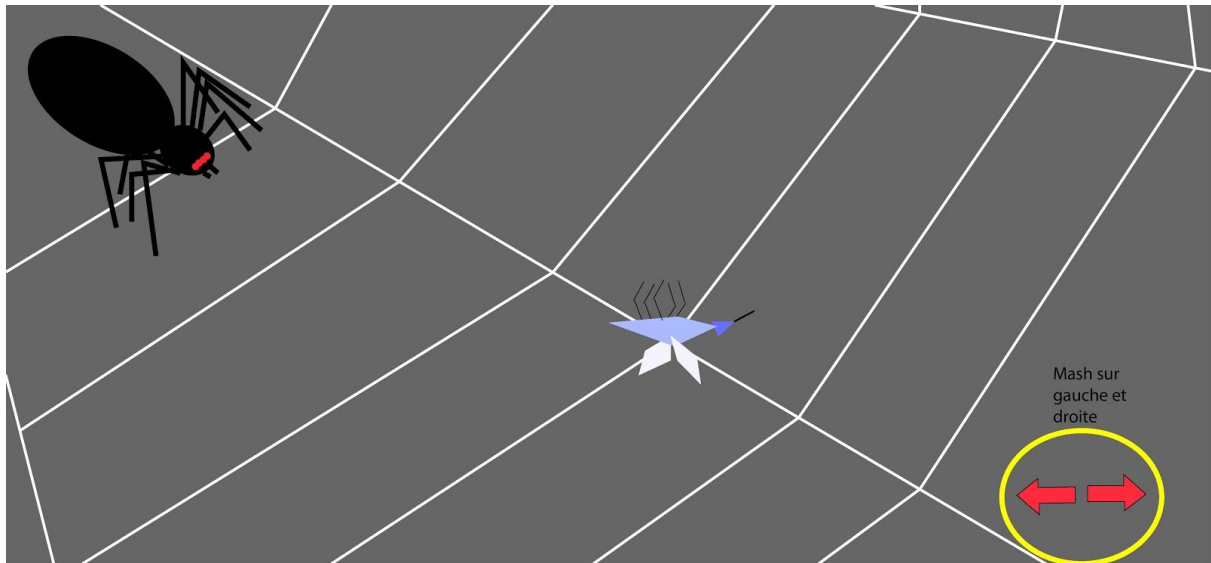
Cette fois-ci, le joueur devra faire appel à sa capacité à appuyer le plus rapidement possible sur son écran de téléphone tout en alternant la gauche et la droite, ce qui demande de la coordination.

1.2 Gameplay :

L'araignée s'approche progressivement du joueur et celui-ci doit appuyer assez rapidement pour réussir le mini jeu en appuyant dans le bon ordre un certain nombre de fois avant la fin du temps imparti (représenté par la progression de l'araignée).



1.3 Look and Feel :



Le cercle jaune représente les commandes sur lesquelles le joueur doit appuyer pour réussir le niveau

1.4 Données :

Le joueur dispose de **10 secondes** et doit appuyer **15 fois** sur chaque commande. C'est à dire qu'il doit appuyer quinze fois sur la commande de déplacement vers la gauche, et quinze fois sur celle de déplacement vers la droite.

Quatrième niveau :

1.1 Vue d'ensemble :

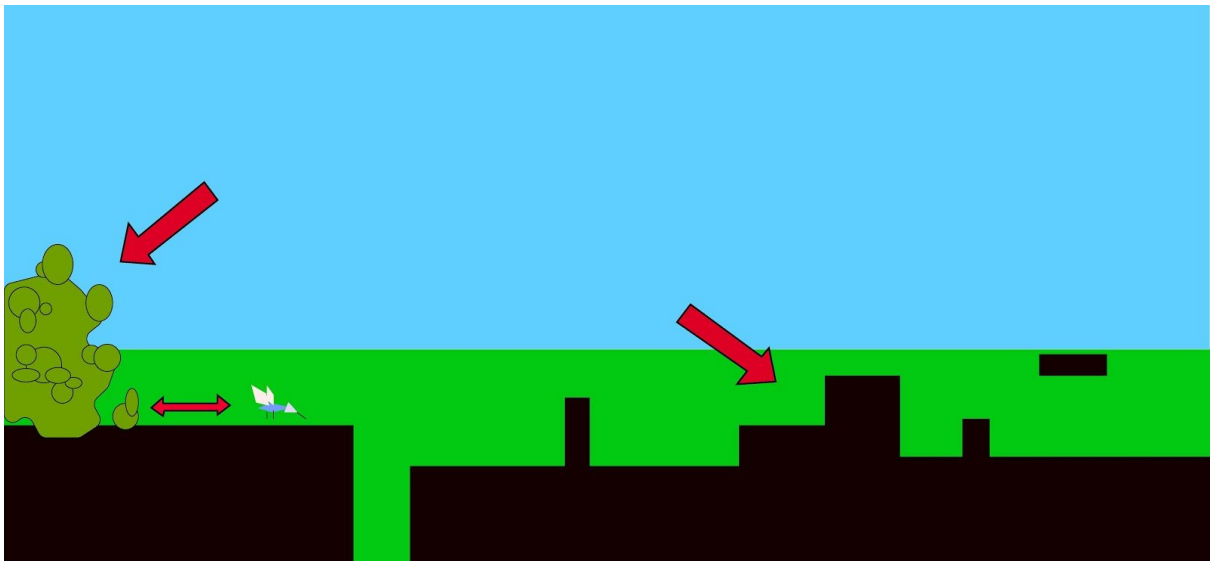
Dans ce niveau, un gaz de bombe anti moustique poursuit le joueur, celui ci doit franchir les obstacles en sautant car ses ailes sont endommagées par le niveau précédent. Le moustique du joueur possède une certaine avance au début du niveau et avance au même rythme que le gaz. S'il heurte trop d'obstacles, le gaz atteint le moustique du joueur et celui ci échoue dans le niveau.

1.2 Gameplay :

Dans ce niveau, le joueur possède une certaine avance sur le gaz. Chaque obstacle qu'il rencontre est présent pour le retarder dans sa progression, tandis que le gaz garde une vitesse constante.

S'il conserve une avance suffisante jusqu'au bout du niveau, le joueur termine le mini jeu. Mais si le gaz le rattrape, alors il échoue et il recommence le niveau.

1.3 Look and Feel :



La double flèche représente la distance de départ entre le joueur et le gaz.

1.4 Données :

Le joueur possède environ **1,5 secondes** d'avance sur le gaz, pour un parcours d'environ **15 secondes**.

S'il perd son avance au cours des quinze secondes pendant lesquelles son moustique avance, celui-ci échoue dans le niveau.

Cinquième niveau :

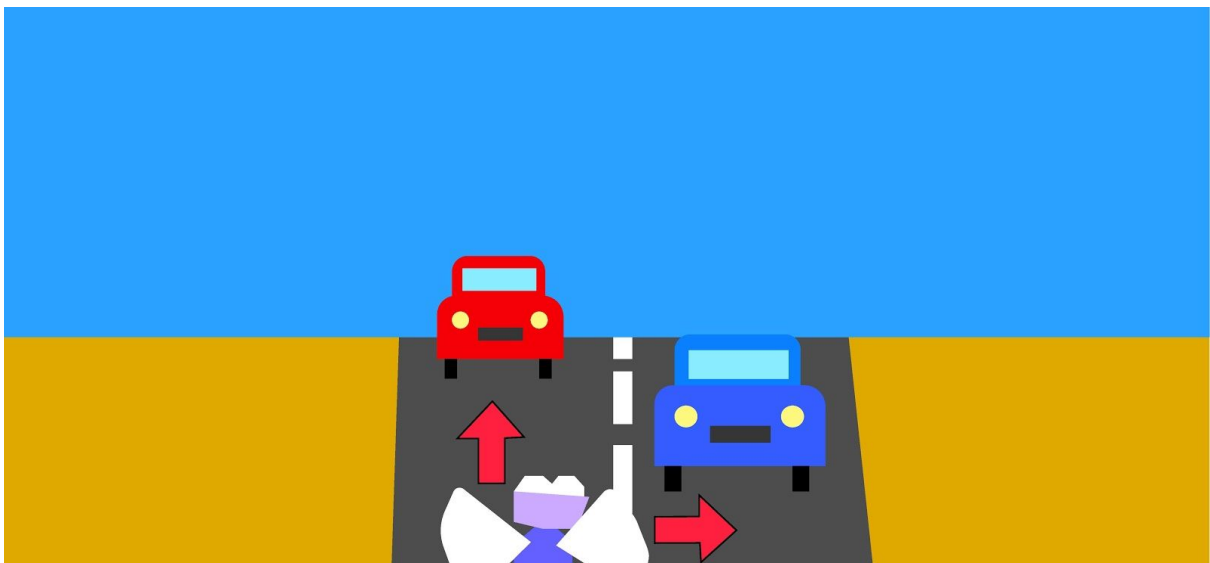
1.1 Vue d'ensemble :

Au cours de ce niveau, le joueur doit se déplacer vers la partie gauche ou droite de l'écran afin d'éviter les voitures qui lui arrivent dessus. S'il survit suffisamment, le moustique du joueur reprend ses esprits et traverse la route, ce qui permet au joueur de réussir le mini jeu.

1.2 Gameplay :

Le joueur doit survivre à un certain nombre de voitures qui avancent vers lui en se déplaçant sur deux chemins possibles. Lorsqu'une voiture arrive sur la route, elle bloque en réalité un chemin et le joueur devra emprunter chaque chemin libre pour que son moustique ne s'écrase pas contre un pare brise.

1.3 Look and Feel :



Dans cette situation, la voiture bleue bloque le chemin de droite, et la rouge celui de gauche. Le joueur doit donc passer sur le chemin de droite après le passage de la voiture bleue.

1.4 Données :

Ce mini jeu est plus long que les précédents. Le joueur doit survivre à l'arrivée de **15 voitures**.

Les trois premières voitures seront très lentes et simples à esquiver, puis les cinq suivantes seront de plus en plus compliquées à esquiver tandis que les sept dernières voitures arriveront en s'enchaînant afin de pousser le joueur à anticiper pour les éviter.

Sixième niveau :

1.1 Vue d'ensemble :

Le dernier niveau du jeu est l'affrontement entre le joueur et le boss de fin de jeu. Ce niveau s'inspire du jeu de Nes "Punch Out!" et le joueur doit vaincre le boss en utilisant trois commandes. Il peut esquiver vers la droite ou la gauche grâce aux flèches directionnelles, ou il peut attaquer.

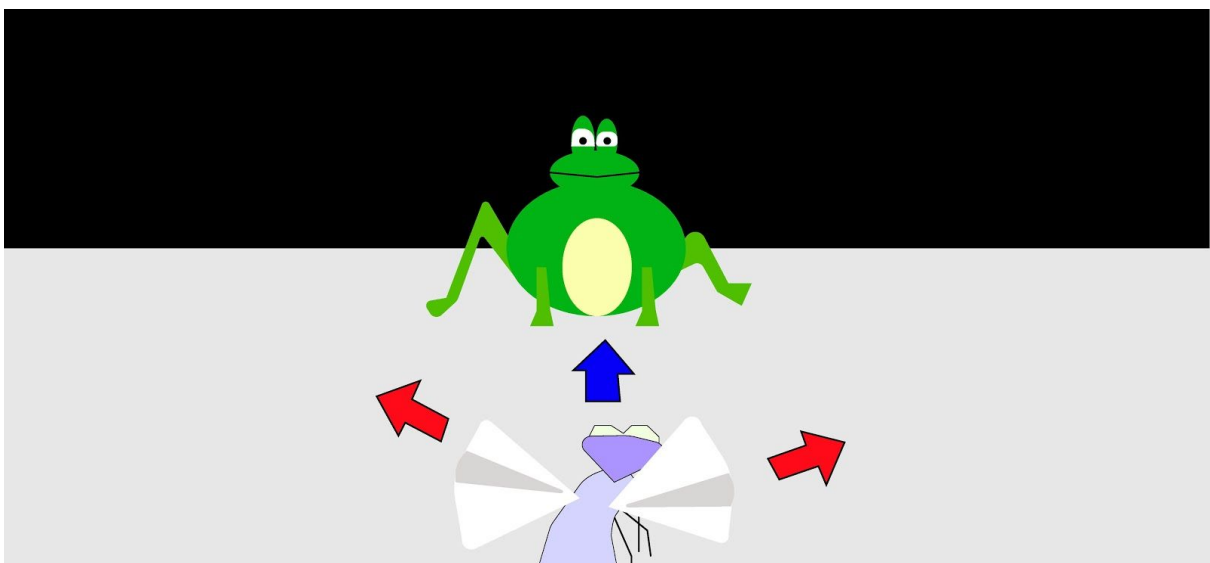
Si le joueur porte suffisamment de coups au boss sans mourir, ce dernier finit par succomber et le joueur termine le jeu.

1.2 Gameplay :

Dans ce niveau, le boss se tient face au joueur, et attaque aléatoirement au centre de l'écran. Le joueur doit esquiver les attaques du boss en se déplaçant au bon moment sur la droite ou sur la gauche de l'écran.

Le joueur peut attaquer le boss. Le premier des deux qui aura atteint l'autre un nombre de fois suffisantes sera le vainqueur. Bien évidemment, le boss est beaucoup plus résistant que le personnage du joueur.

1.3 Look and Feel :



Les flèches rouges représentent les directions potentielles de déplacement du joueur pour esquiver les attaques du boss. La flèche bleue représente la commande d'attaque.