

THE FOREST COLOR

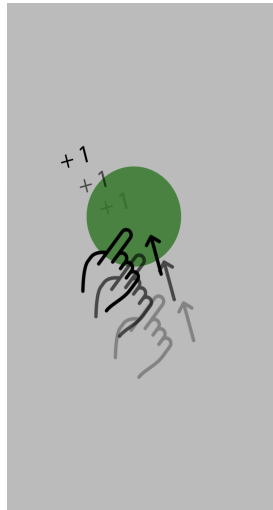
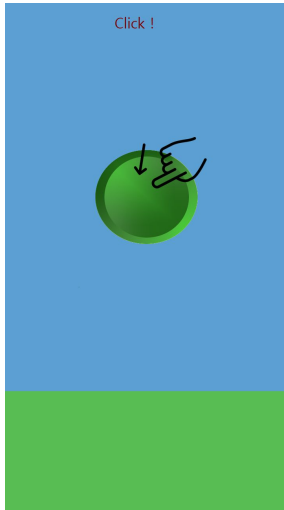


Vue d'ensemble:

Dans ce micro-jeu, le joueur se trouve à la place d'Ambre, qui rencontre dans l'un de ses mondes intérieurs, un esprit qui jalousement, garde l'une des couleurs. Pour pouvoir le récupérer, Ambre doit se soumettre à la consigne de cet esprit.

The Forest Color est un clicker game de 5 secondes qui se joue en individuel. Ici, le joueur doit cliquer sur l'objectif 20 fois pour pouvoir valider le niveau, de ce fait, le sens du toucher est mis à contribution. Le challenge principal de ce niveau consiste à cliquer le plus vite possible avant la fin du temps imparti.

Gameplay:



La mécanique de jeu reste simple, il suffit juste de cliquer autant de fois que nécessaire pour passer au niveau suivant. l'interface est composée d'un bouton, qui représente aussi bien l'objectif à atteindre, que le moyen d'y parvenir. C'est donc avec ce bouton que le joueur devra interagir. Ce

micro-jeu est le tout premier, non seulement de par sa difficulté mais aussi par sa représentation graphique. Grâce à l'application mobile Click Speed Test, nous avons testé le nombre de clics que nous pouvons faire en 5 secondes, même sans trop se hâter, le score varie entre 20 et 22 clic, si l'on se dépêche, on peut atteindre les 30 clics. le niveau simple s'explique donc par le nombre de clic que l'on doit accumuler.

Look&Feel:



Voici l'illustration du fond, qui s'affiche sur tout l'écran du téléphone, comme il s'agit du premier micro-jeu de la série, il est fait de noir et de blanc. la matérialisation du monde intérieur d'Ambre est représentatif de son état émotionnel, au début de la série, Ambre ne montre aucune joie ni d'émotion particulière, elle se sent comme vide, ainsi que sa perception des choses, fade.

Sur l'interface du jeu, on retrouve donc le fond en noir et blanc, ainsi que le bouton, mis en valeur par sa couleur. La consigne donnée par l'esprit est placée sur l'écran de façon à ce que l'on comprenne que c'est lui qui nous donne ce challenge. En haut se trouve le compteur de clic.

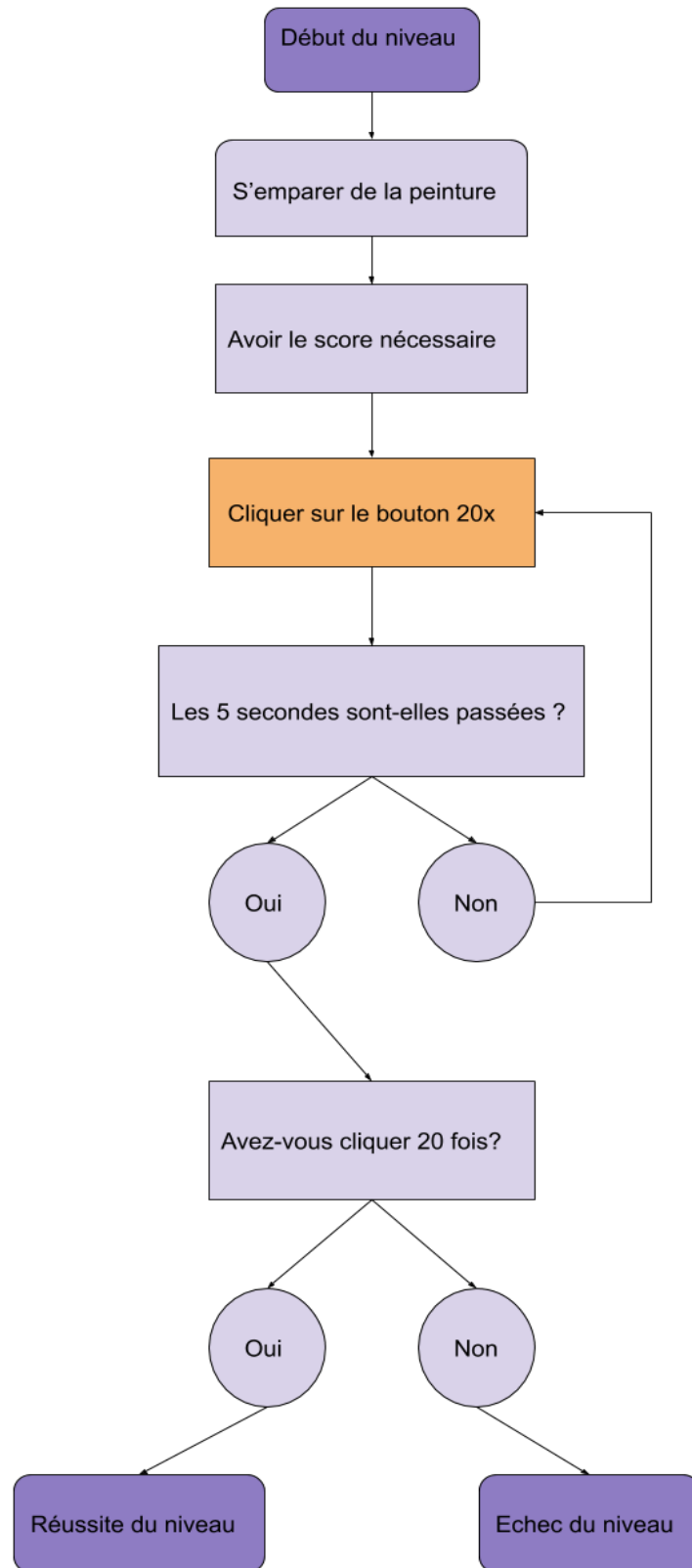
Le bouton est placé en bas de l'écran, dans une zone où les joueurs peuvent cliquer facilement, c'est naturellement ici que les doigts sont généralement placés pour pouvoir interagir avec l'écran, il s'agit d'une habitude. La placement du bouton est donc réfléchi et n'est pas laissé au hasard.



Une fois la vingtaine de clic passée, l'écran de victoire apparaît, tandis que si la condition de victoire n'est pas respecté, c'est l'écran de défaite qui s'affiche.



Données:



pour ce micro-jeu, il y a un input principal de contrôle, qui permet d'accumuler les clics, le décompte se fait grâce à la fonction liée au clic:

```
peintureV.on('click',function() {  
    num ++;  
    nombre.html(num);
```

Dans les fonctions preload sont chargés les écrans de transitions victoire/défaite, ces images sont directement intégrées dès le début dans l'écran mais reste cachés

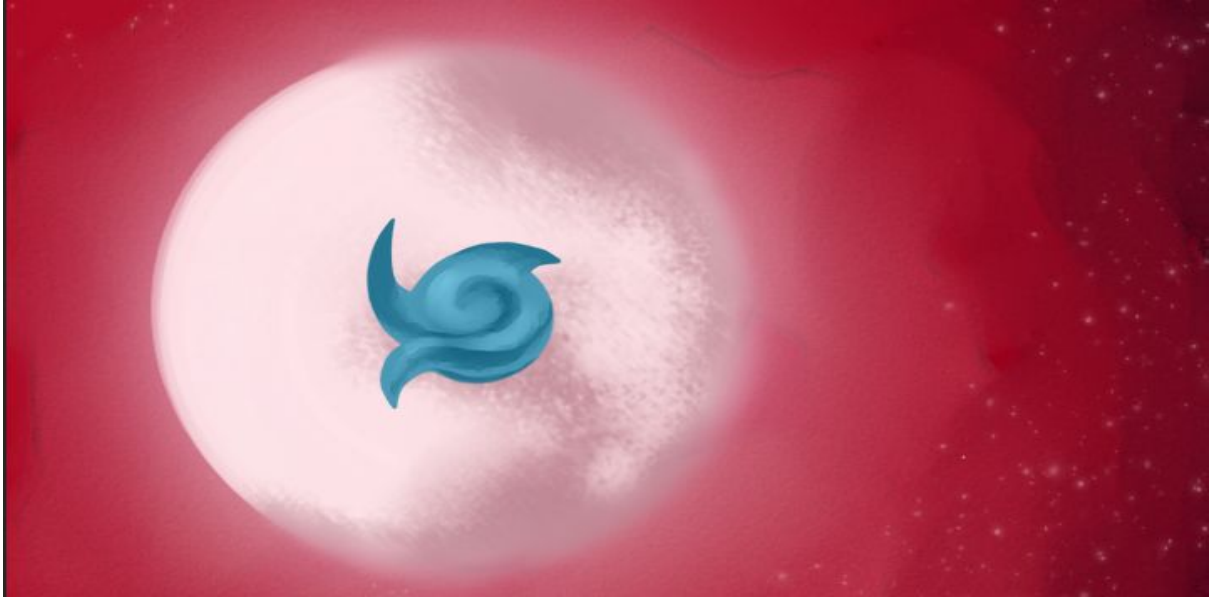
```
function preload(){  
    this.load.image('victoire','asset/victoire.png');  
}
```

```
document.getElementById('imageVictoire').style.visibility = "hidden";  
document.getElementById('imageDefaite').style.visibility = "hidden";
```

Si la condition "if" est remplie, l'élément main se brise et les images de victoire ou de défaite apparaissent donc.

```
if (num == 20){  
    document.getElementById('imageVictoire').style.visibility = "visible";  
    document.getElementById('main').remove();
```

LONELY MOON

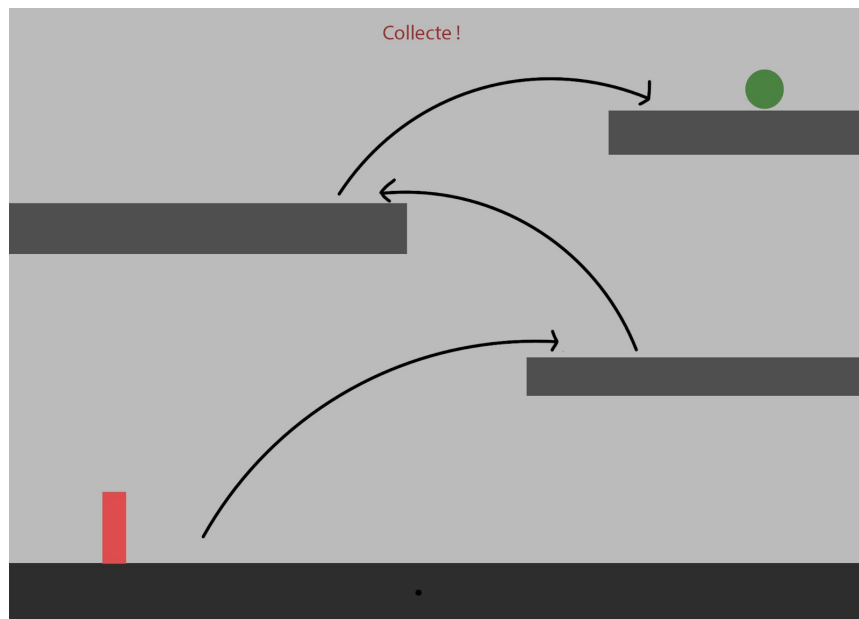


Vue d'ensemble:

Pour ce second niveau, nous contrôlons Ambre, dans une autre représentation de son monde intérieur, avec une vue de côté, il s'agit d'un petit platformer game dans lequel nous devons atteindre la prochaine plateforme ainsi que l'objectif. encore une fois c'est le sens du toucher qui est mis à l'épreuve.

Le joueur dispose de 5 secondes pour atteindre donc la prochaine plateforme, ce micro-jeu est placé en second car sa difficulté, la zone de jeu est relativement petite, et n'est constituée que de deux plateformes, celle de base et celle où l'objectif est posé, il n'y a donc qu'un saut à faire pour pouvoir valider le niveau, la cadence de course est telle qu'elle nous permet donc de se déplacer rapidement.

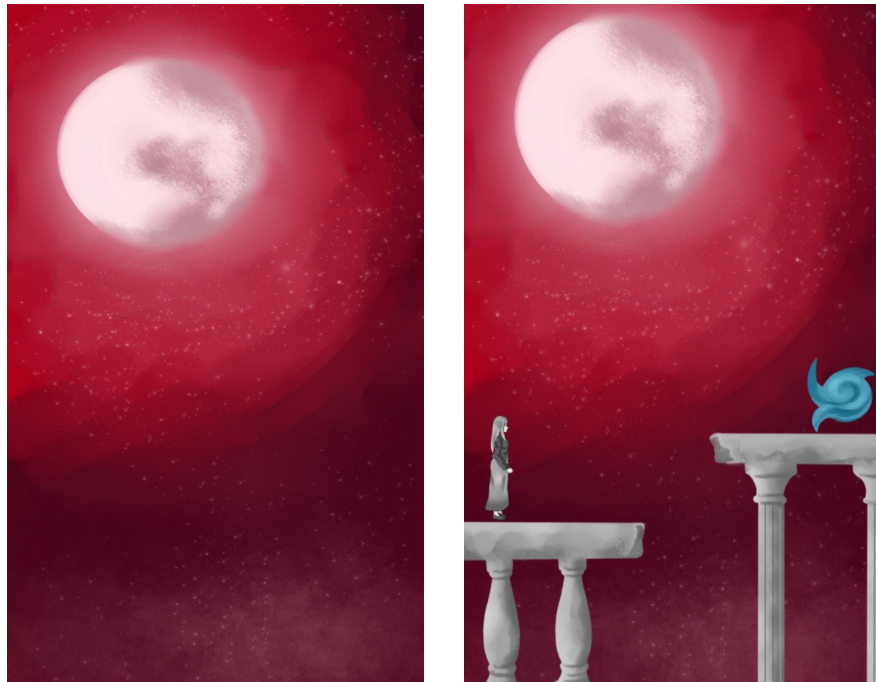
Gameplay:



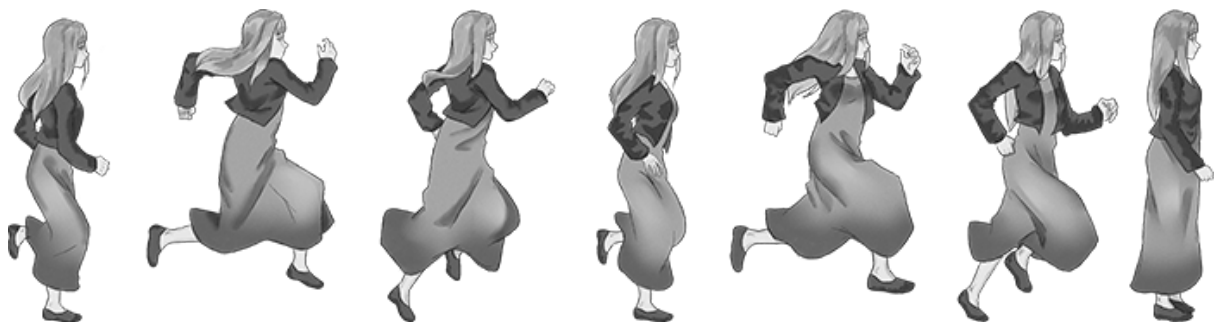
Grâce aux contrôles, nous pouvons faire courir et sauter Ambre, il n'y a pas de possibilité de contrôler la vitesse ou bien de s'accroupir, il n'y a que le strict minimum pour pouvoir atteindre l'objectif, de plus le cours laps de temps accordé ne permet pas de pouvoir contrôler totalement l'avatar.

Pour pouvoir répondre à la mécanique, le joueur doit guider Ambre à travers le niveau en interagissant avec l'écran, il s'agit donc de faire glisser son doigt sur l'écran. horizontalement pour courir et vers le haut pour faire sauter le personnage.

Look&Feel:

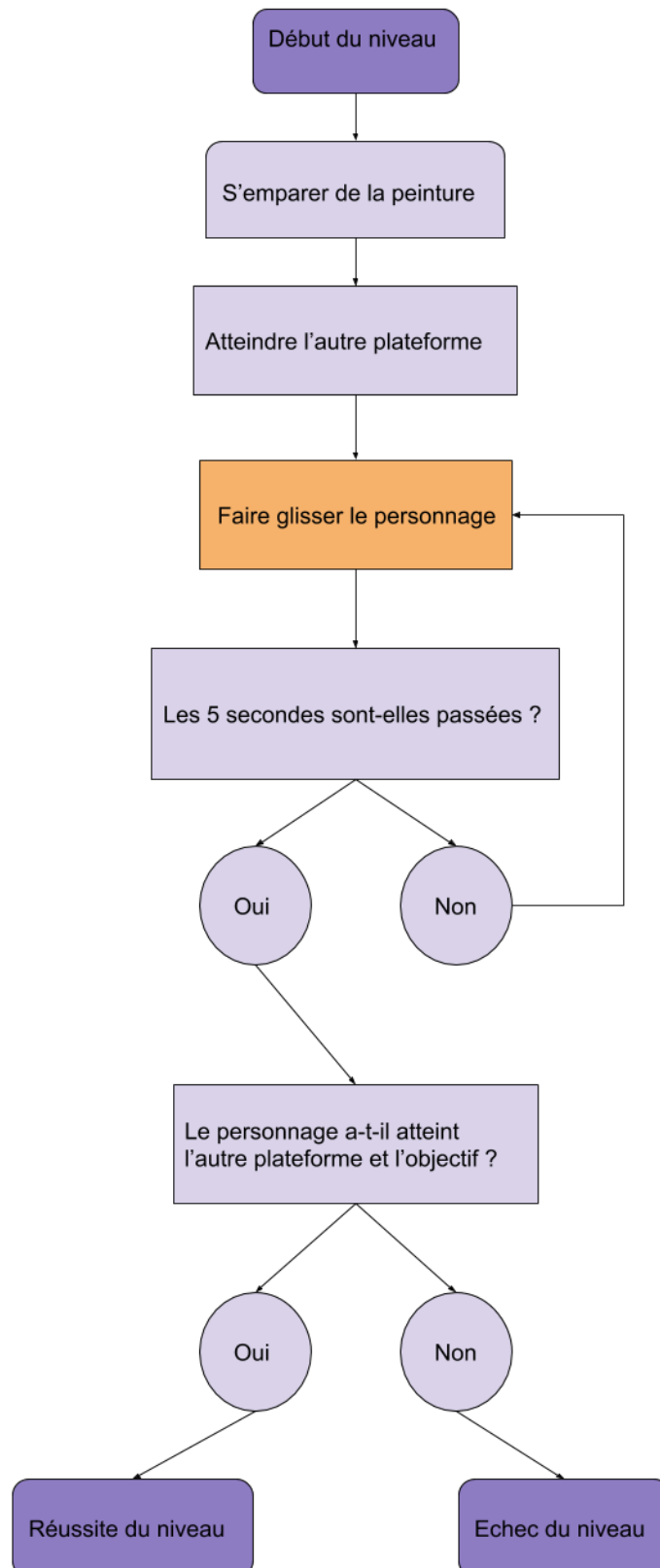


Le ciel, en plus de l'objectif sont les seuls éléments colorés du décor, les plateformes et Ambre restent en noir et blanc. Dans les micros-jeux qui vont suivre dans cette série, plus nous avançons, plus nous retrouvons des couleurs dans les différents niveaux.



Voici le sprite d'animation d'Ambre, directement intégré en code, le code `set.FlipX` permet d'automatiquement tourner les images du sprite selon la direction droite ou gauche, c'est pourquoi il n'y a pas les même frames tournées dans l'autre.

Données:



```
var platforms;  
var player;  
var cursor;  
var peintureC;  
var victoire;  
var defaite;
```

Après avoir créé les variables des éléments du jeu, on va chercher les assets dans le dossier avant de les charger par la suite grâce à la fonction preload . Nous mettons ensuite en place le background sans oublier le .setOrigin pour le centrer directement par rapport à notre format.

```
function create(){  
    this.add.image(0, 0, 'background').setOrigin(0, 0);  
  
    //emplacement des plateformes  
    platforms = this.physics.add.staticGroup();  
    platforms.create(150,1150,'platform1').setScale(1).refreshBody();  
    platforms.create(575,1100,'platform2').setScale(1).refreshBody();  
}
```

dans la fonction create, là où l'on paramètre le background, on place les plateformes. Après avoir placé les éléments principaux du décors, on s'attaque au placement du personnage et de son objectif, c'est aussi dans cette fonction create qu'on l'on programme la collision entre les éléments, pour éviter qu'ils ne se traversent et se perdent dans le vide.

```
this.physics.add.collider(peintureC,platforms); //permet à l'objet de ne pas traverser
```

C'est aussi dans les paramètres de l'emplacement du personnage que l'on programme l'input avec lequel on va pouvoir interagir, dans notre cas, il s'agit du clavier avec les touches directionnelles. Toujours en ce qui concerne les déplacements, on y découpe également le sprite, pour faire correspondre certaines frame avec certaines actions comme sauter, se déplacer vers la droite ou même se stopper.

Viens ensuite la fonction `hitpeintureC`, qui est aussi la condition de victoire, si le joueur touche la variable `peintureC`, l'image de victoire se déclenche.

```
function hitpeintureC(player, peintureC){ .....  
    this.add.image(0, 0, 'victoire').setOrigin(0, 0);  
}
```

Grâce à la fonction `update`, nous pouvons mettre en place l'animation du déplacement et du saut, comme expliqué en dessous du sprite, `setFlipX` permet de tourner les frames du sprite automatiquement selon la direction choisie.

The Queen

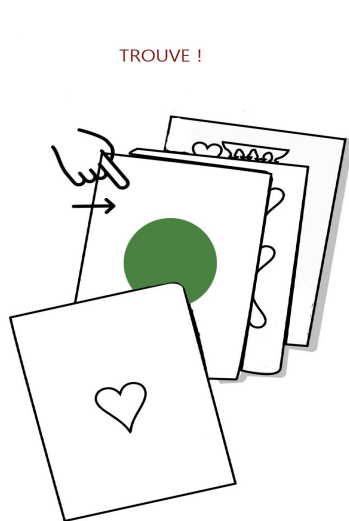


Vue d'ensemble:

Tout comme avec The Forest Color, le joueur se trouve à la place d'Ambre, qui doit trouver dans une série de cartes qu'elle garde la Reine, celle qui contient la couleur.

The Queen est un point & click de 8 secondes qui se joue en individuel, le joueur doit faire preuve d'analyse rapide et de réflexe pour pouvoir remplir l'objectif et ainsi valider le niveau.

Gameplay:



L'objectif est de cliquer une seule et unique fois sur la bonne carte. Parmi tout un tas de carte classique se trouve une avec le logo de la peinture, c'est celle-ci que le joueur doit trouver en premier, puis cliquer dessus le plus vite possible avant la fin du temps imparti. Il ne s'agit pas de deviner et de cliquer pour retourner une carte et la découvrir, les cartes sont déjà posées de manière à ce que le joueur

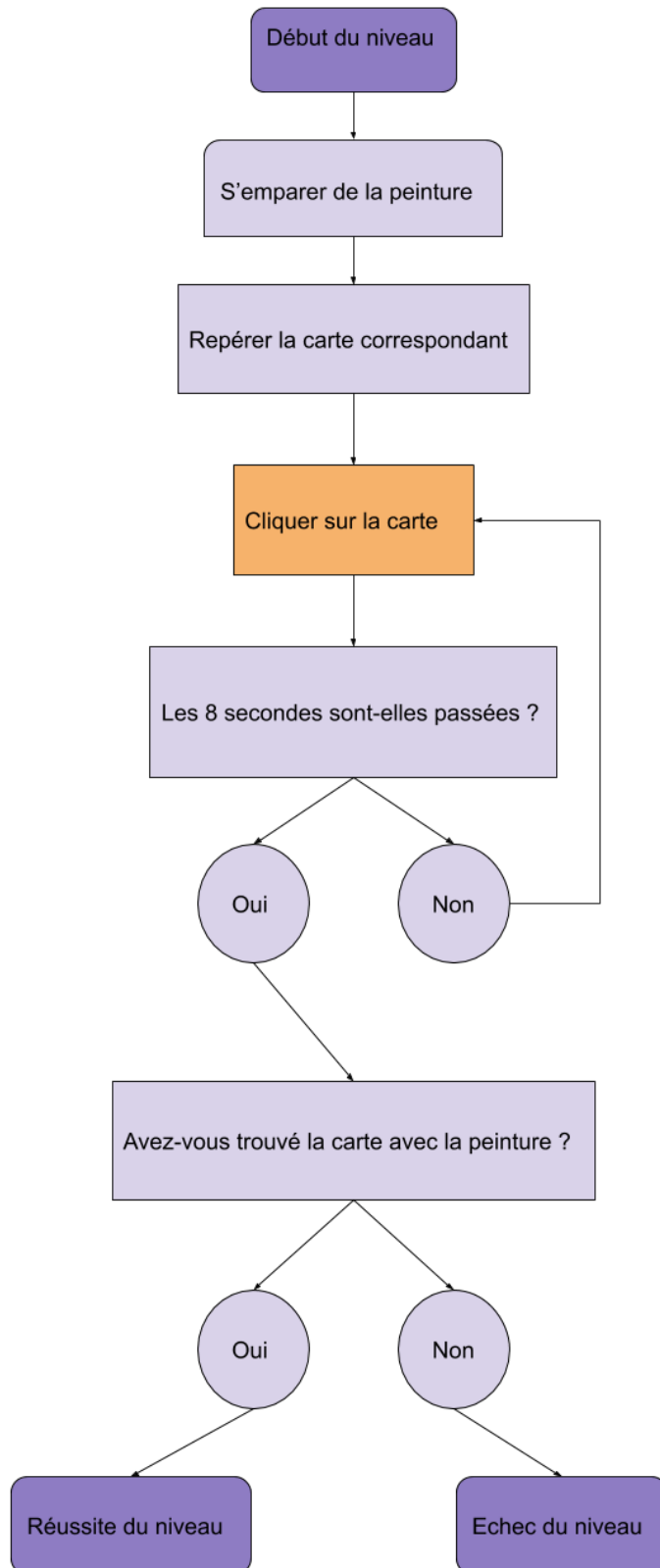
puisse repérer tous les visuels en quelques secondes.

Look& Feel:



le fond se trouve être lui même semblable à une carte, on y retrouve même un personnage, qui est la reine en son centre, tout comme les personnages que l'on peut trouver dans un jeu de carte classique, avec le logo des valeurs sur les côtés. tout est en noir et blanc, les cartes cependant son plus retravaillées et sont ornées de détails en couleurs selon leur type (carreau, trèfle, etc etc). L'objectif, qui est la peinture sur l'une des carte, est donc aussi coloré.

Données:



La base du code est la même qu'un clicker game, avant tout, il faut créer une div main dans lequel nous allons créer notre background, puis déterminer quelles sont les variables, ici, il s'agit du nombre de clic qui va déterminer la victoire, le timer, l'objectif ou bien encore la variable de la victoire. Juste après, avec la fonction preload, on charge les écrans de victoire et de défaite puis on les cache avec `.style.visibility = hidden`

```
document.getElementById('imageVictoire').style.visibility = "hidden";  
document.getElementById('imageDefaite').style.visibility = "hidden";
```

THROUGH DARKNESS

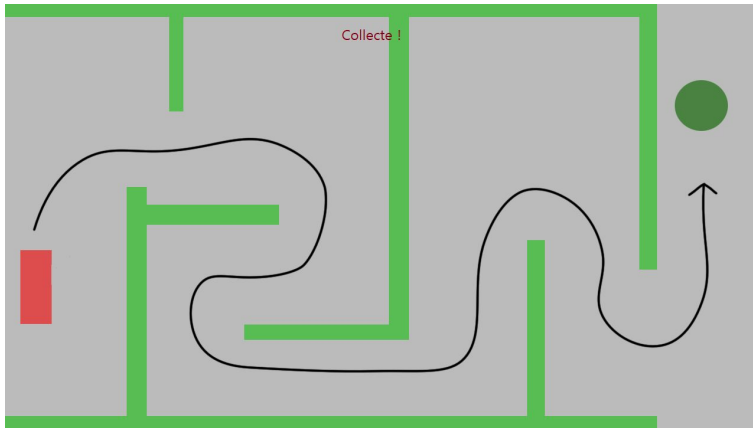


Vue d'ensemble:

Dans Through Darkness, Ambre doit trouver son chemin et traverser un labyrinthe qui renferme l'une des couleurs.

Il s'agit d'un micro-jeu en vue de dessus de 10 secondes, joueur doit faire preuve de rapidité tout en guidant Ambre au bout du chemin, ici encore le sens du toucher est donc mis à contribution. Le temps est un peu plus long car la distance parcourue pour arriver à l'objectif est plus conséquente comparé celle du platformer. C'est aussi pour cette raison que ce micro-jeu se joue en format paysage, pour diversifier le gameplay ainsi que le niveau de difficulté.

Gameplay:



Le joueur doit faire glisser son doigt pour pouvoir guider Ambre, cette dernière suivra le chemin qui lui est indiqué en évitant les obstacles. L'interface est composé du

personnage en vu de dessus, et de l'objectif, tout deux sont à l'opposé l'un de l'autre puisqu'il s'agit de dépasser la distance qui les sépare le plus vite possible.

Des structures de végétations font office d'obstacles pour ralentir le personnage dans son trajet. La consigne est marquée tout en haut pour éviter d'obstruer la vue du joueur lors de la phase de jeu.

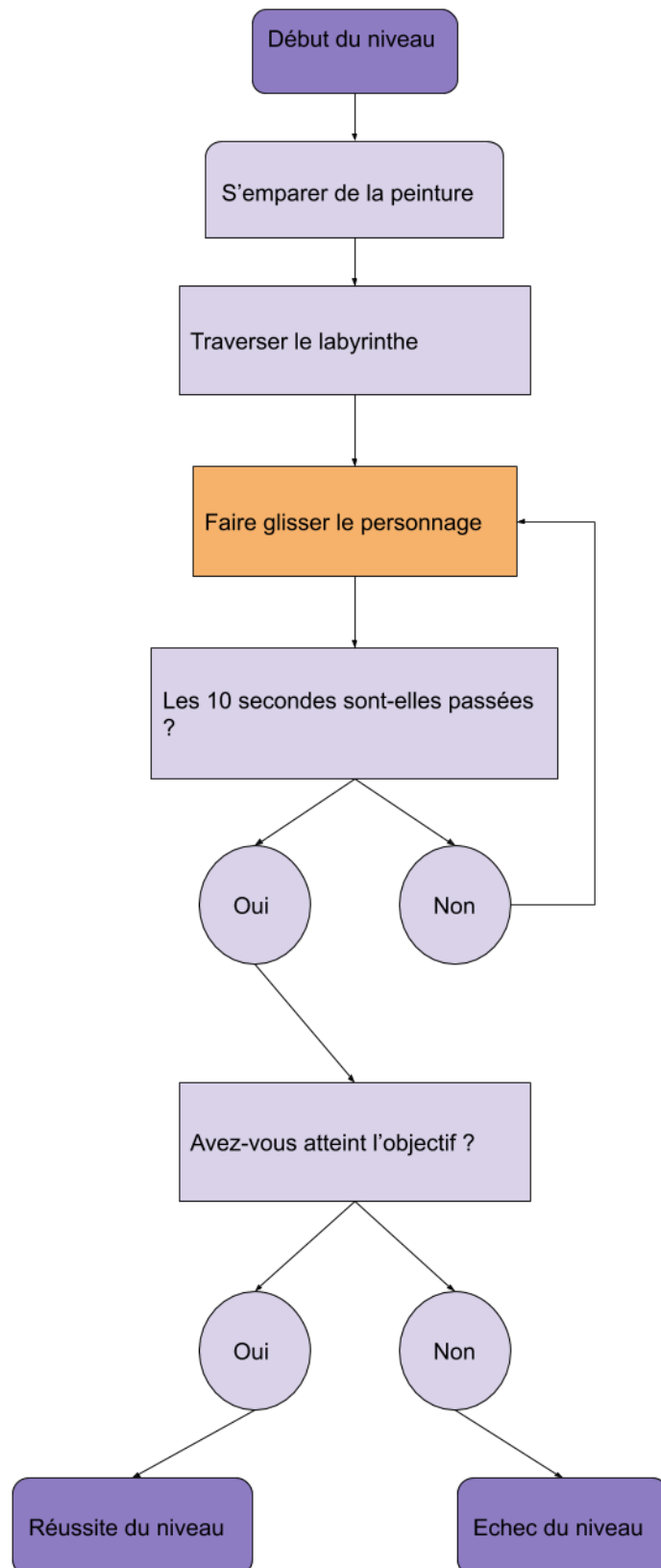
Look&Fee:



la particularité de ce micro-jeu réside surtout dans la partie graphique, la labyrinthe se color petit à petit à mesure que l'on se rapproche de l'objectif. Le personnage d'ambre

n'est que très peu détaillé à cause du point de vue du dessus.

Données:



The Room

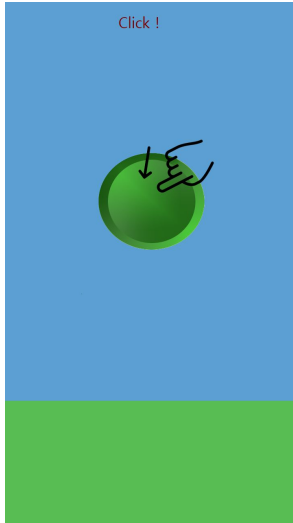


Vue d'ensemble:

Dans ce micro-jeu, Ambre doit rechercher dans la pièce la peinture qui est entreposée quelque part.

Il s'agit d'un clicker game de 5 secondes qui se joue en individuel. Le joueur doit repérer le plus vite possible son objectif et cliquer dessus pour valider le niveau, l'analyse rapide et le sens du toucher sont encore une fois de mise.

Gameplay:



Nous devons aider Ambre à repérer la couleur, pour ce faire il faut cliquer une fois avant la fin du temps imparti. L'interface est composée d'un fond, puis de l'élément à repérer qui est donc la condition de victoire. C'est avec ce bouton que le joueur doit interagir. Le temps accordé au joueur est de 5 secondes, l'élément à repérer étant mis en valeur par sa couleur et sa forme désormais connue, il n'est pas nécessaire de rallonger le temps.

Look&Feel:



Voici le fond en question, Ambre retrouve petit à petit les couleurs de son monde, tout comme elle retrouve un peu plus le moral, mais tout n'est pas terminé, il ne lui reste plus qu'à se faire face à elle même.

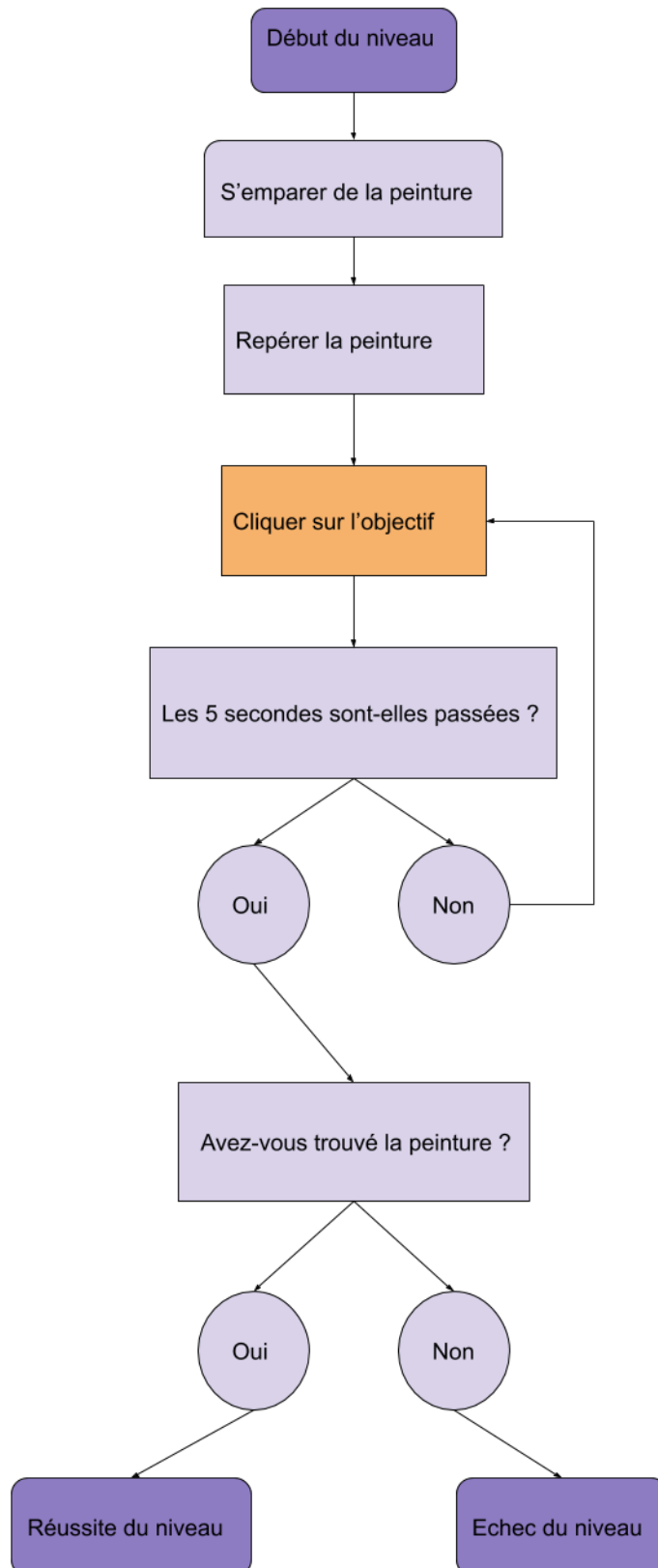


Sur ce fond est rajouté l'indice de l'objectif, ainsi que la peinture, l'image dans son entièreté contient des nuances de violet, d'où l'intérêt de vouloir fondre la peinture violette dans ce micro-jeu et non dans un autre.

en haut à gauche se trouve le timer. Le bouton n'est pas placé trop haut, toujours à la hauteur de l'endroit où les pouces sont généralement posés.

Si l'objectif est rempli avant l'écoulement des 5 secondes, l'écran de victoire apparaît, c'est celui de la défaite et il faut recommencer.

Données:



ME

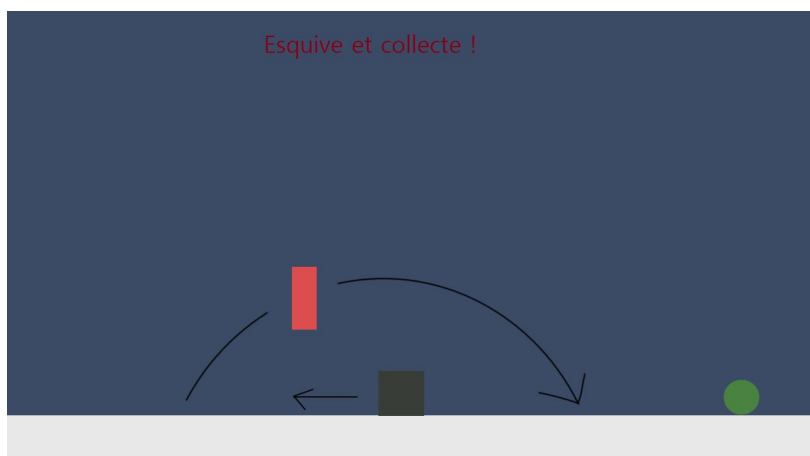


Vue d'ensemble:

Il est temps pour Ambre de se faire face à elle-même et de récupérer la couleur finale, pour ce faire elle doit s'affronter et s'accepter, elle doit atteindre sa copie à l'autre bout de la plateforme en évitant l'obstacle qui cherchera à la détruire.

Me est un micro-jeu d'action de 5 secondes qui se joue en individuel et dans lequel le joueur devra faire appel à ses réflexes pour pouvoir éviter l'obstacle et se rendre à son objectif le plus vite possible, de plus comme il doit guider Ambre, le sens du toucher est de nouveau mis à contribution. La difficulté réside dans la double condition pour pouvoir valider le niveau: esquiver et atteindre.

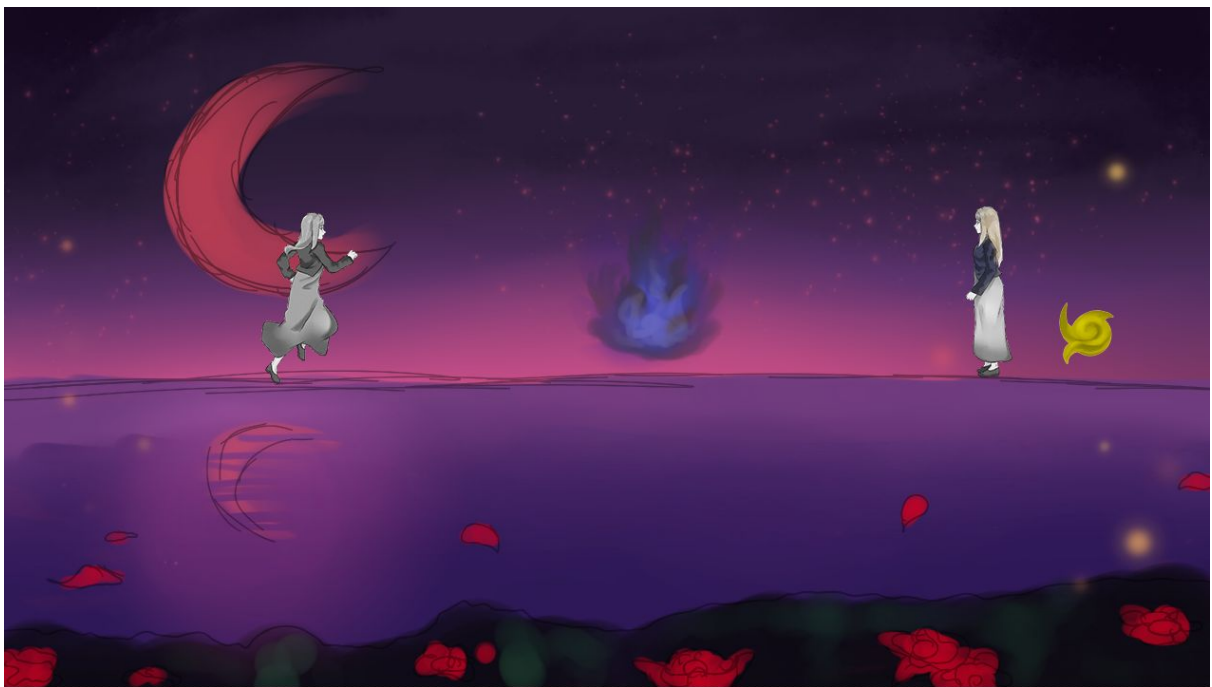
Gameplay:



Dans ce micro-jeu, le joueur doit tout comme le jeu de plateforme et de labyrinthe, guider

Ambre en formant un chemin. Ce dernier est très linéaire, cependant il ne faut pas simplement courir jusqu'à la copie d'Ambre, cette fois-ci il y a un monstre à éviter pour pouvoir continuer le chemin. Donc deux inputs sont nécessaires pour permettre au joueur d'atteindre la condition de victoire, un pour la direction vers la droite, et un autre pour sauter. Le joueur dispose donc de 5 secondes pour parcourir la distance le séparant de son objectif, et éviter qu'il ne meurt.

Look&Feel:



Ce micro-jeu est en format paysage pour permettre une meilleure expérience de jeu, permettre au joueur d'avoir une marge plus importante pour courir et sauter. Le fond représente toujours une partie du monde intérieur d'Ambre, ici tout est coloré, y compris sa copie, seule Ambre demeure sans couleurs, elle finira par les retrouver si elle se rejoint et s'accepte. Sa copie de trouve tout à l'autre bout, dans l'attente qu'on vienne la chercher. Mais en revanche, il y a un obstacle qui est prêt à empêcher Ambre d'arriver au bout de son objectif, ses peurs, matérialisées par une forme étrange

et intangible, comme une aura malsaine qui ne doit pas toucher notre protagoniste.

Données:

