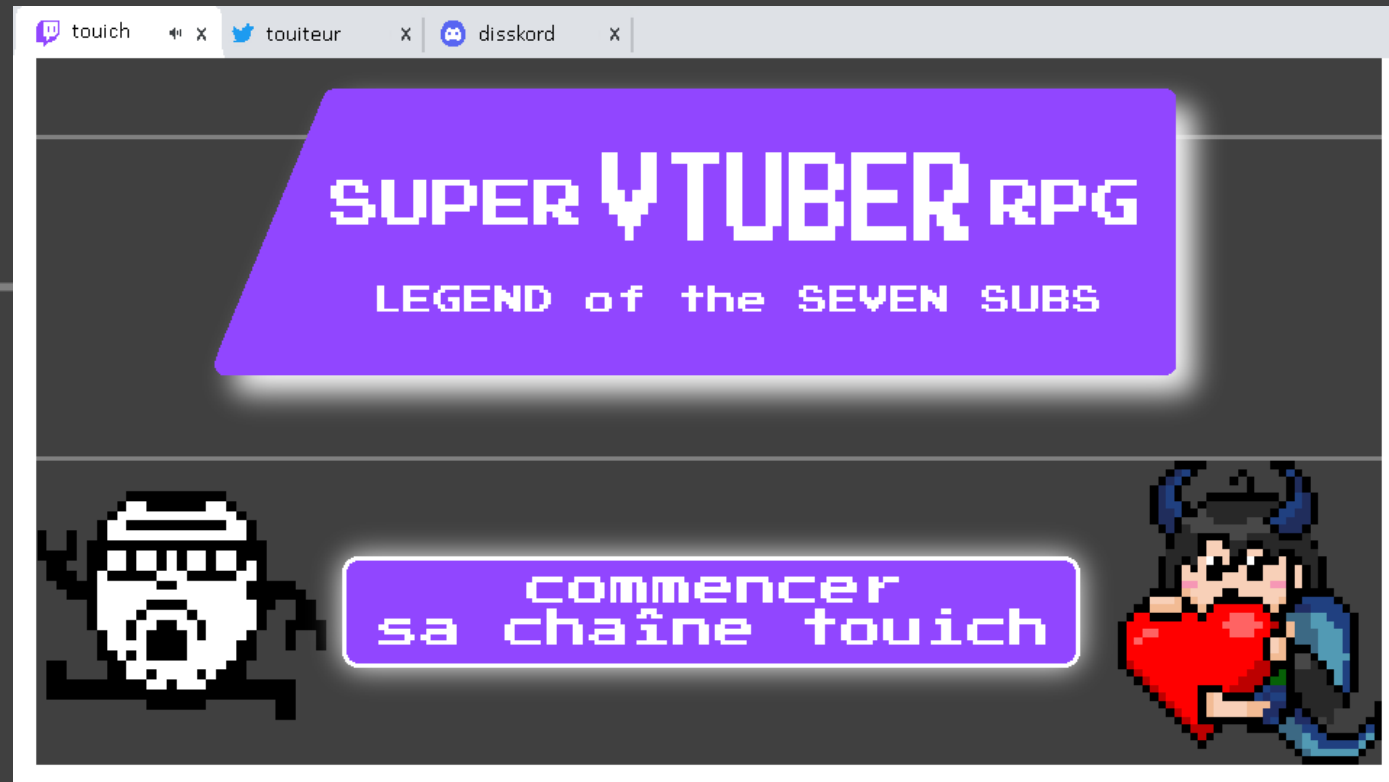


- Ecran titre du jeu -
Esthétique page internet
Twitch (thème sombre)
Le titre du jeu est une référence à
Super Mario RPG : Legend of the Seven stars





**- Ecran de game over -
Esthétique page internet
"cancelled" étant un terme lié à la cancel
culture pour "bannir" une personne de la
société à cause d'actes immoraux**

**- Ecran de victoire -
Esthétique page internet
Sur twitch, les créateurs peuvent commencer à être
rémunéré à partir du moment où ils sont affiliés
Twitch (c'est-à-dire avoir 50 subs, et autres
conditions)**





touich



touiteur



disskord



- Personnage principale -

**Le personnage est basé sur le design des
Vtubeuse, des streameuses Twitch
utilisant un avatar virtuel.**

- Power up -

**Les deux power up prennent la forme de
boule de feu, symbolisant les raids twitch
(envoyer les viewers de son live sur le
stream de quelqu'un d'autre)**

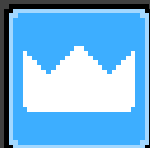
**La première version est violette, couleur
de Twitch**

**La deuxième version est verte, couleur
des modos**

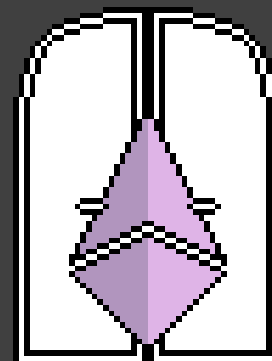




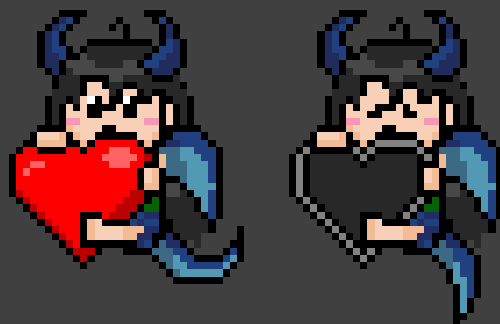
- interface power up -
Le premier power up à obtenir prend la forme du logo des modérateurs sur twitch.



Le deuxième power up) obtenir prend la forme du logo des utilisateurs de prime gaming sur twitch



- Porte des affiliés -
La porte de fin de jeu n'est accessible uniquement qu'après avoir récolter les 50 subs éparpillé dans le jeu.
Sur la porte il y a un logo de bits Twitch, le même que sur le succès "devenir affilié" sur Twitch



- Point Coeur -
La barre de vie est symbolisée par des cœurs, basé sur un type d'émote très commun chez les Vtubeuse (un chibi de l'avatar tenant un cœur entre ses mains). Et aussi le chibi est triste quand le cœur est vide.

- icône des subs -
Basée sur l'étoile sur le bouton d'abonnement sur twitch.
Inutilisée car j'ai trouvé + clair d'indiquer textuellement qu'on récoltait des subs





- Ennemis twitch -

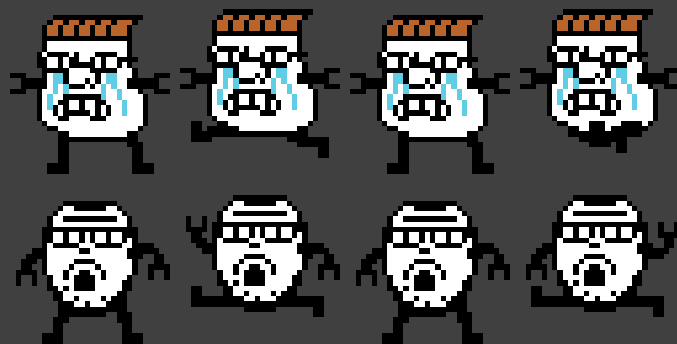
Les ennemis de Twitch sont basés sur des émotes commun sur Twitch. Le kappa, le lul et le pogg.

Ils rebondissent dans un écran 16/9 noir, reprenant le "mur d'emoji" qu'on peut voir sur certains logiciels de stream



- vie -

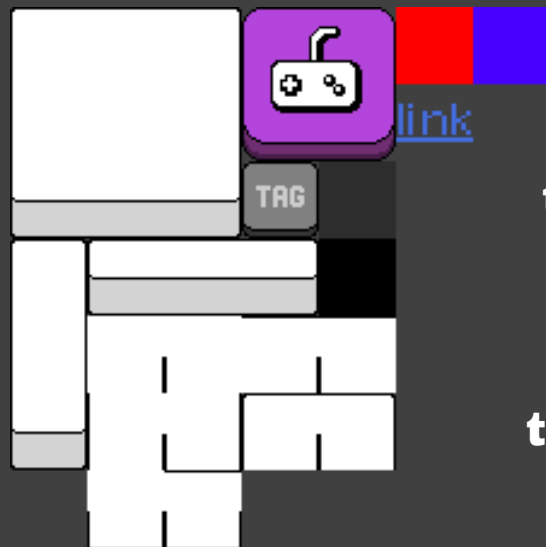
Le cœur de vie est repris du bouton "suivre" sur twitch (fond violet, contour blanc)



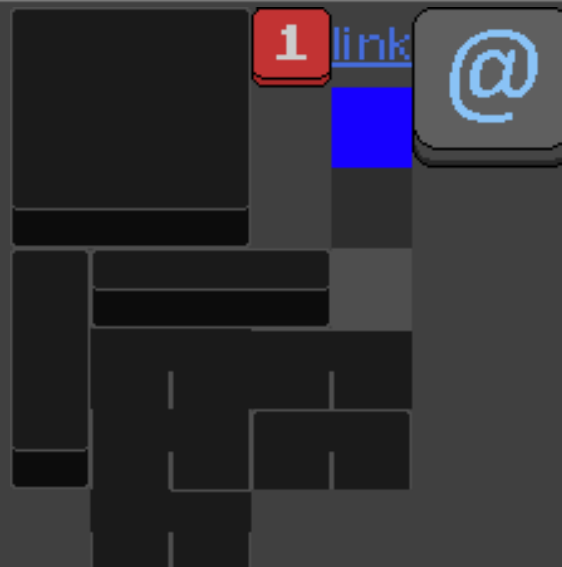
- Ennemis Twitter -

Les ennemis twitter sont basé sur le meme des wojaks, des dessins de personnages mal fait, représentant des gens salés et des rageux.

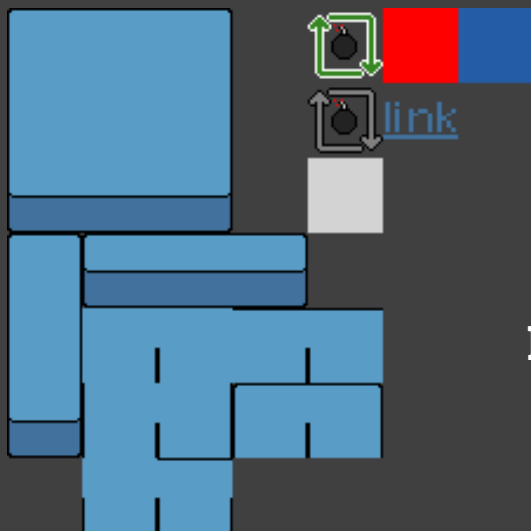
On a donc la tête du wojak nerd et le wojak pointing. Ils ont toujours l'animation de marche car ils sont énervés et instables.



- tiled twitch -
Le sol est en thème sombre, les murs en thèmes clair. Les petits blocs sont des tags twitch, les gros blocs sont des catégories twitch. Les liens sont en bleu et agissent en téléporteur



- tiled discord -
Le sol et les murs sont en thème sombre tous les deux. Les petits blocs sont des notifications (1), et les gros blocs sont des mentions (@everyone)



- tiled twitter -
Le sol est en thème clair, les murs sont bleus comme la couleur majoritaire de twitter. Les bombes sont entourées d'un logo retweet et agissent comme des mines (obstacles faisant des dégâts)



touch



touiteur



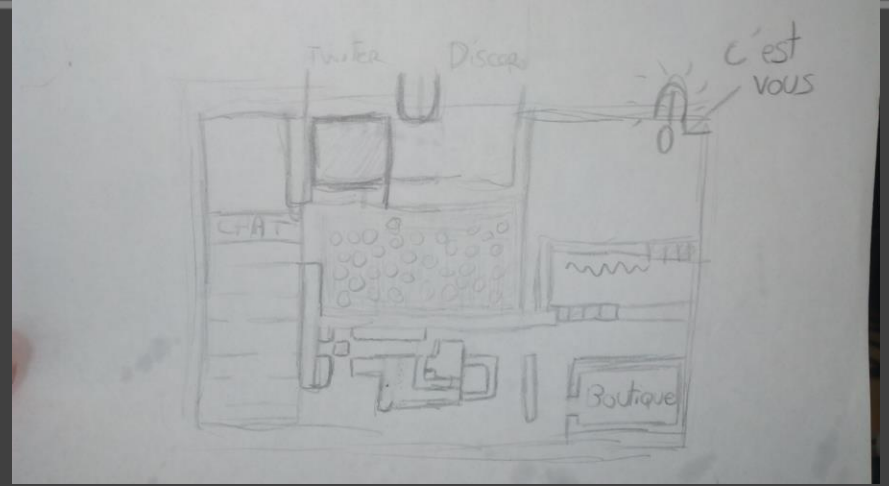
disskord



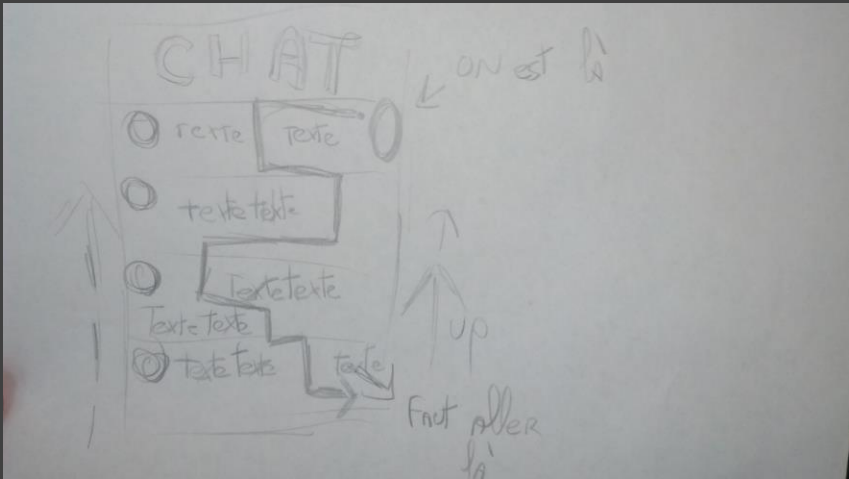
- level design -



- twitch – prototype 1 -

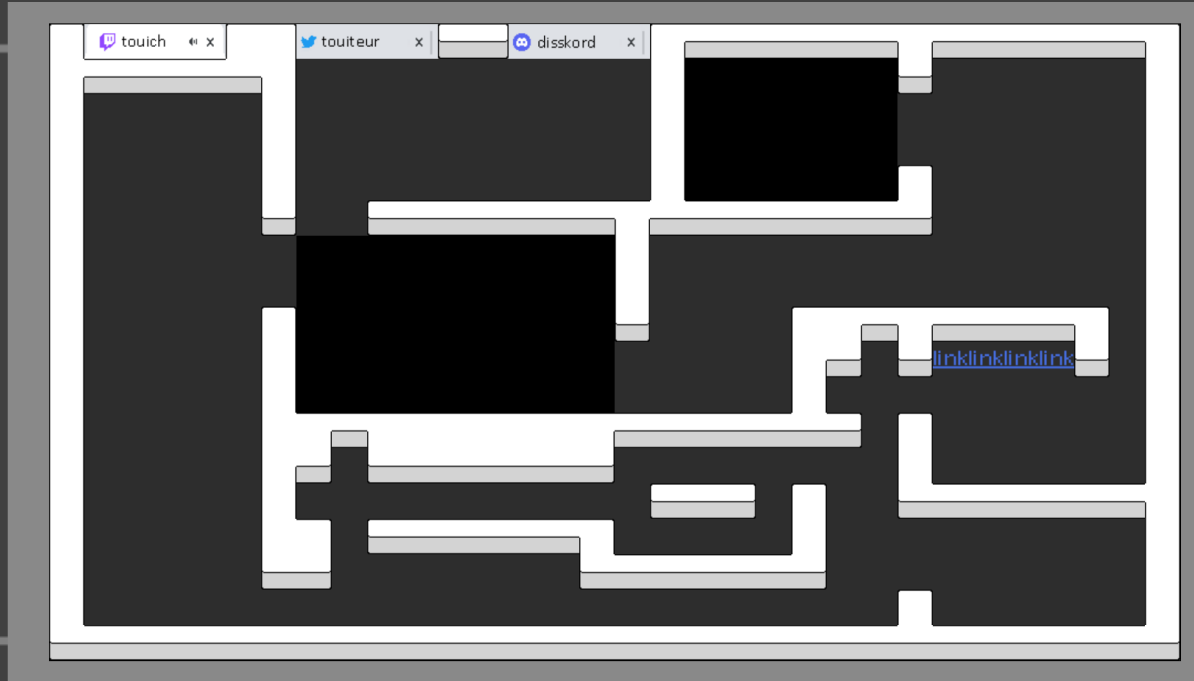


- twitch – prototype 2 -



- twitch -
- croquis du
passage dans le
chat (en bas à
gauche) -

Comme élément de gameplay, j'ai repris le mur d'emoji de stream et le chat twitch, pour les transformer en obstacle (les emojis nous font des dégâts et le chat nous fait reculer)



- twitch – final sur tiled -

(les blocs à pousser et le chat ne sont pas affichés sur tiled, ils sont posés directement depuis phaser)

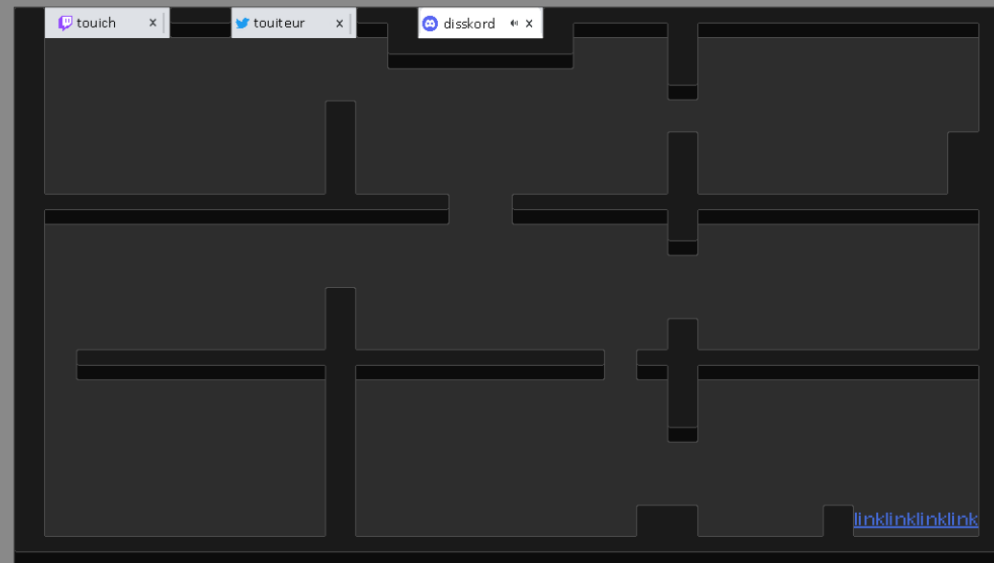
Par rapport au prototype 2 :

- la boutique a été enlevée pour laisser juste un item posé au sol, évitant de demander au joueur de retourner en arrière pour récupérer + de subs (monnaies d'échange à la base)**
- La porte de fin a été décalée dans une "pièce" à part, pour mieux la démarquer**



- Discord - prototype -

La zone de discord est séparée en différentes portions plus petites, représentant les différents salons Discord qu'on pourrait retrouver sur un serveur.



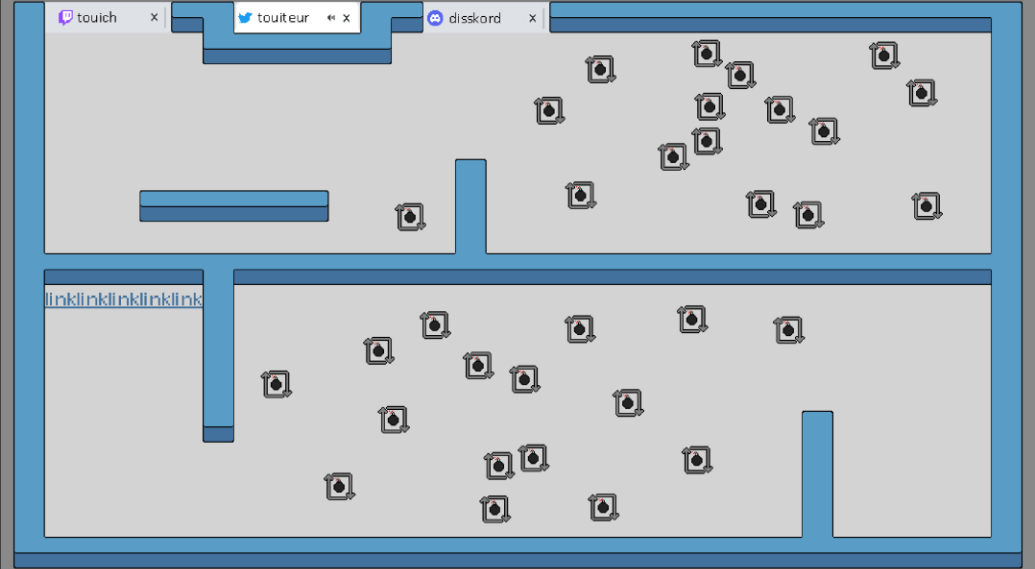
- Discord - final sur tiled -

L'idée des salles a été gardée, mais les salles étaient trop petites pour y mettre des éléments distinctifs pour chaque salon. J'en ai donc fait finalement une zone plus calme, de repos et de transition entre twitch et twitter

- Twitter - prototype -

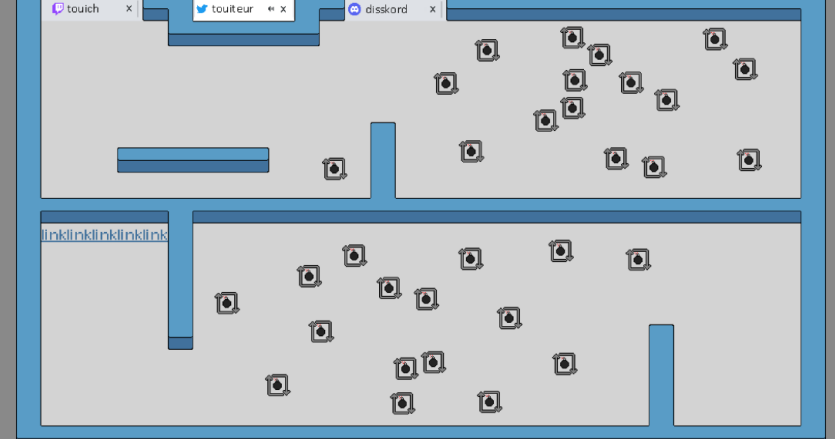
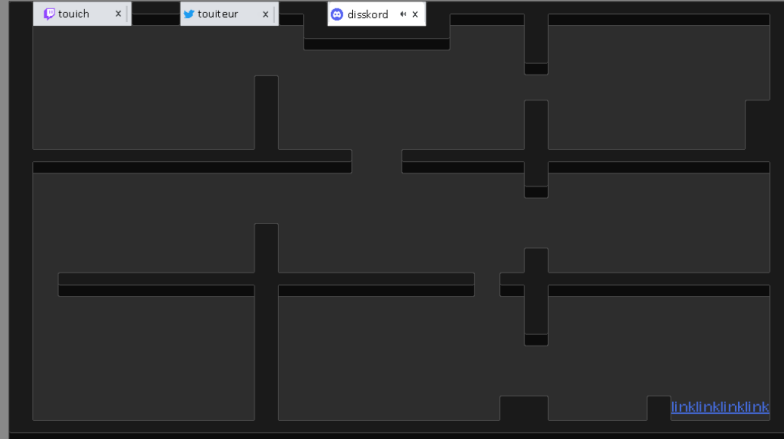
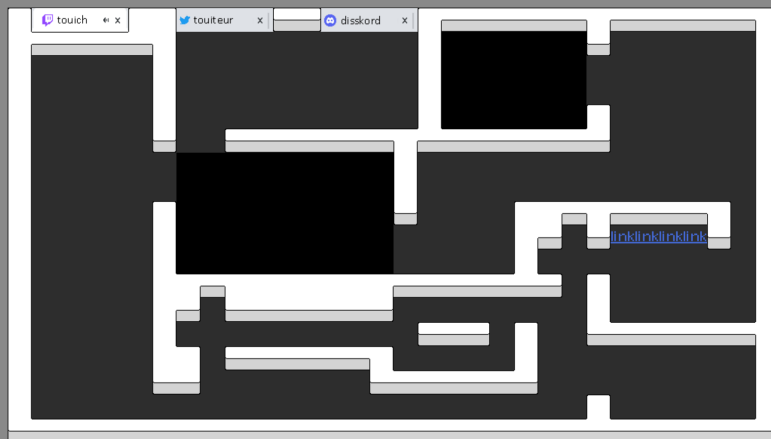
Twitter est séparé entièrement en deux parties distinctes, une haute et une basse, représentant à la fois un tweet/retweet, et les conflits qu'il y a tout le temps sur twitter.

C'est la zone avec le plus d'ennemis et d'ostacles étant donné que twitter est connu pour ses dramas.



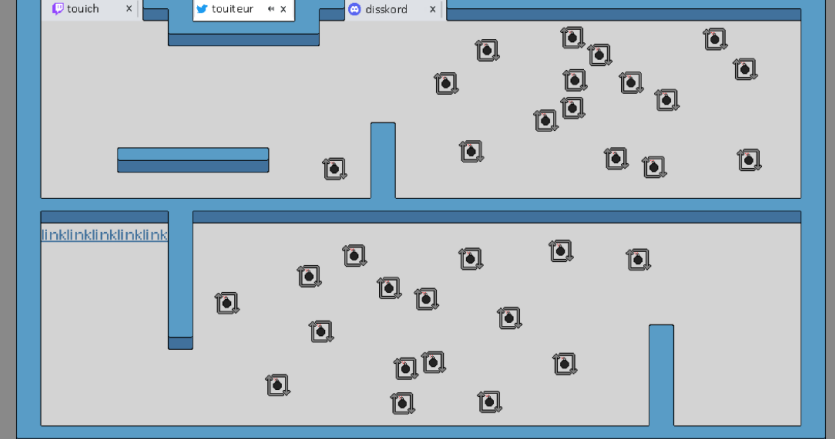
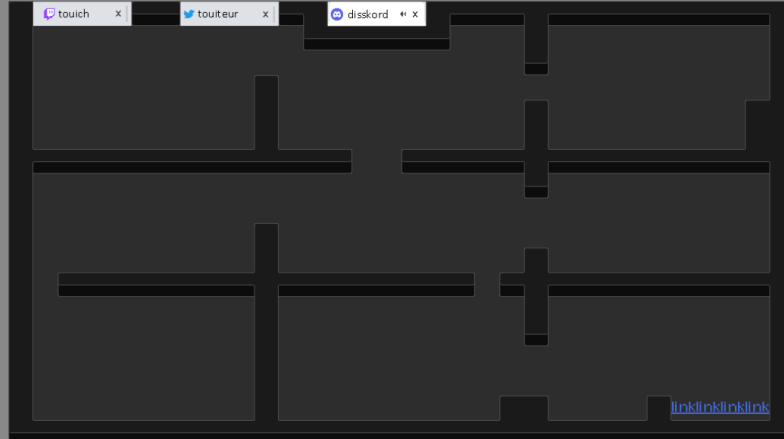
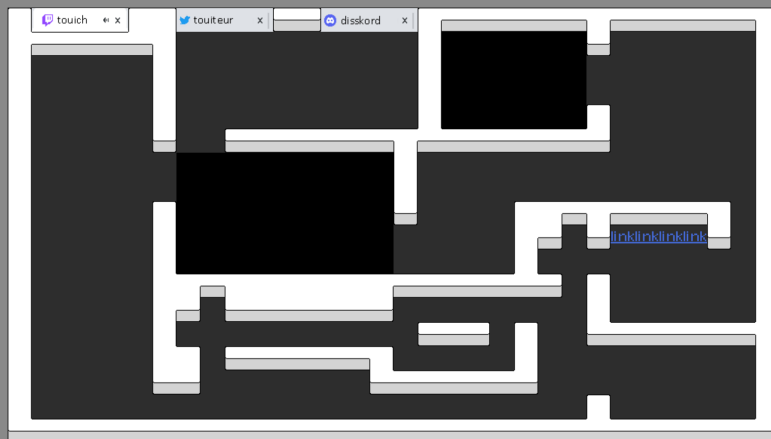
- Twitter – final sur tiled -

J'ai gardé globalement la même idée que le prototype, mais j'ai placé plus de "mines" pour créer de vrais chemins entre elles. Il y a moins de mur que sur les autres zones, mais plus de danger, ce qui donne l'impression d'être moins protégé.



- Guide complet du jeu -

On commence évidemment dans Twitch, juste devant la porte de fin, pour que l'objectif soit clair dès le début du jeu. On tombe également juste après sur un bloc nous bloquant l'accès à un lien. On fait donc le tour par la gauche, passant par le mur d'émoji (avec un bloc différent qu'on ne peut pas passer non plus, nous bloquant l'accès aux autres pages internet) et le chat twitch, pour retourner en bas à droite et récupérer le premier power up : un raid pouvant pousser les blocs. Un bloc se trouvant juste à côté du power up, on comprend vite où aller, et on atteint le lien. Arrivé sur discord, la zone est plus calme, c'est une zone de repos et de transition. On rencontre plus de gros blocs qu'on ne peut toujours pas pousser, alors on continue juste en dessous vers le deuxième lien.



On arrive alors sur twitter, avec un pic de difficulté (ennemis qui nous suit, obstacles au sol). On peut également tuer les ennemis avec le raid, nous permettant de temps en temps de récupérer des cœurs, et donc de se soigner, compensant la difficulté de la zone. Une fois passé tout à gauche, on récupère le deuxième power up : un raid plus puissant, permettant de détruire les gros blocs. Un dernier lien nous ramène sur discord, juste devant un gros bloc, incitant le joueur à tirer dessus avec son nouveau power up. Maintenant tous les power up obtenu, le joueur peut accéder à n'importe quelle zone du jeu pour récupérer les subs qui lui manque, et ainsi terminer le jeu; notamment la zone en haut de twitter, inaccessible jusqu'à présent, et où il y a encore plus d'ennemis et d'obstacles sur la route, comme un dernier test pour le joueur.



touich



touiteur



disskord



- Fin -