

Casse boîte !

Dernière chance...

Vue d'ensemble

Ce 6ième micro jeu est un jeu rapidité et d'endurance, le joueur contrôlera les bras d'un super héros musclé.. Le but sera de frapper une boîte d'entraînement un maximum de fois en enchaînant les combinaisons de touches le plus vite possible.

Ceci est le micro jeu de la dernière chance.

Le joueur pourra avec la touche haut et bas dirigé les bras pour frapper s'il le peut de plus en plus vite.

C'est un jeu de rapidité et d'endurance, le joueur devra pendant 10 secondes enchaînés les haut et bas de ses touches le plus rapidement pour gagné des points.

Chaque coup donné à la caisse rapporte des points. Il n'y aura malus ni d'autre objectif, il faut donner de soi pour gagner le plus de points.

Attention l'objectif sera des paliers de points à obtenir. Si le joueur tombe dans la dernière chance au début du jeu alors les paliers des points seront bas mais si il échoue en fin de jeu alors les paliers seront haut.

Gameplay

Le joueur aura à sa disposition deux inputs, un bouton haut et un bouton bas, chacun contrôle le mouvement des 2 bras.

Le joueur devra donc appuyer sur le bouton bas pour frapper et appuyer sur le bouton haut pour soulever ses bras avant de refrapper.

Chaque coup mit à la boîte rapportera des points au joueur, le joueur n'est pas limité en nombre ni en malus, il doit juste taper la boîte le plus de fois possible avant la fin du timer.

Les animations sont rapides et permettent au joueur de pouvoir avoir le score qu'il mérite en fonction de ses performances.



Look and feels

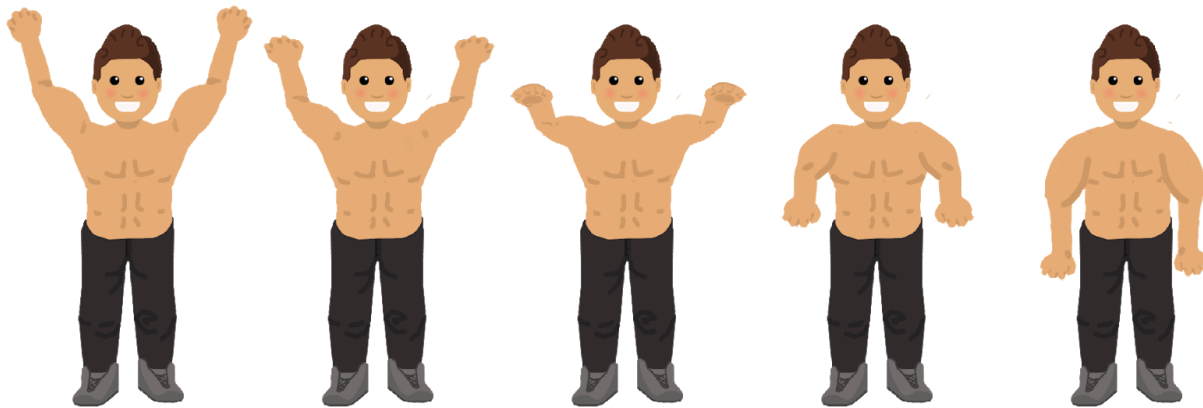
Voici une image montrant un prototype du jeu.

Nous verrons donc l'aspect graphique du jeu voulu.

L'interface est sobre et n'affichera que le score et les 2 inputs.



Le design reste semblable aux autres micro jeux. Un design simple et facilitant les ressources pour le mobile. Le joueur doit juste apercevoir les mouvements du personnage pour voir l'action qu'il fait avec ses bras. C'est pourquoi c'est un décor sobre et sans trop d'effets en trop puisque $\frac{1}{4}$ de l'écran sera caché par les pouces du joueur.



Voici ici les animations quand le joueur tapera avec ses poings.

Données

Le joueur aura **10 secondes** dans le but d'infliger le plus de coups possible à la boîte grâce à ses poings.

Les animations pour frapper durent 0,2 secondes et pareil pour celle remontant.

Le joueur gagne **100 points** par coup infligé à la caisse.

Ceci est l'objectif en cas d'échec du premier micro jeu.

Si le joueur n'a pas amassé au moins **2000 points** en 10 secondes alors il aura perdu définitivement ici.

Ceci est l'objectif en cas d'échec du deuxième micro jeu.

Si le joueur n'a pas amassé au moins **2500 points** en 10 secondes alors il aura perdu définitivement ici.

Ceci est l'objectif en cas d'échec du 3ième micro jeu.

Si le joueur n'a pas amassé au moins **3000 points** en 10 secondes alors il aura perdu définitivement ici.

Ceci est l'objectif en cas d'échec du 4ième micro jeu.

Si le joueur n'a pas amassé au moins **4000 points** en 10 secondes alors il aura perdu définitivement ici.

Ceci est l'objectif en cas d'échec du 5ème micro jeu.

Si le joueur n'a pas amassé au moins **6000 points** en 10 secondes alors il aura perdu définitivement ici.

Il n'y a aucun bonus de vie dans ce micro jeu de la dernière chance. Le seul moyen d'avoir des poings est de les mériter grâce à la performance du joueur.

Nous voulions donc qu'il se concentre sur son unique objectif taper la boîte pour infliger le maximum de dégâts et avoir le maximum de points.

Il peut évidemment perdre en cas de non performance, dans ce cas c'est le game over définitif.