

Bombs party

Micro jeu 1

Vue d'ensemble

Ce deuxième micro jeu est un jeu de plateforme où le joueur doit utiliser sa précision et sa rapidité pour éviter les bombes et récupérer les points de flammes. Le but sera de terminer le niveau en moins ou en 10 secondes. Il faudra donc éviter les bombes sur son passage et récupérer les points de flammes qui augmenteront le score.

Il faudra éviter toutes les bombes pour réussir le niveau et essayer de récupérer tous les points disponibles sur la map... Cependant certains sont plus dur à récupérer que d'autres...

C'est un jeu de plateforme simple où le joueur devra utiliser sa rapidité et sa précision pour aller jusqu'au bout de l'objectif. Le joueur pourra s'améliorer en rejouant le niveau puisqu'il pourra optimiser son parcours en récupérant tous les points de flammes disponibles sur la map. Son score évoluera au fil des parties rejouées.

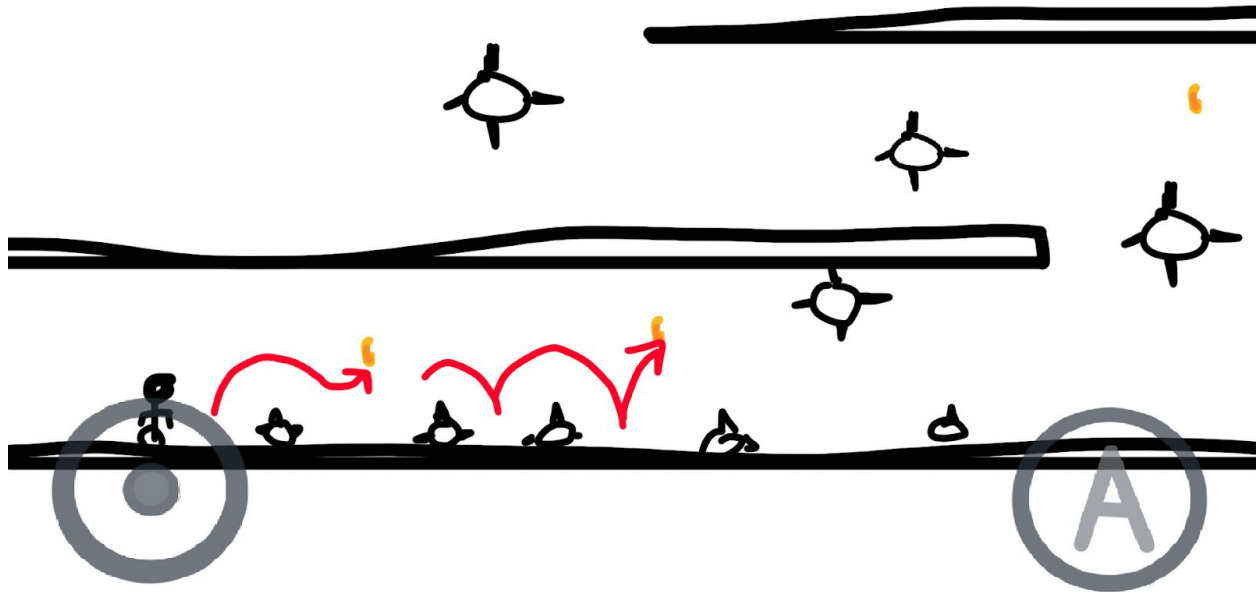
Gameplay

Le joueur aura à sa disposition deux inputs. Un joystick pour aller de gauche à droite et un bouton double sauts. Le joueur devra donc éviter les bombes qui bougeront dans le niveau pour arriver jusqu'à la fin.

Chaque flamme récupérer lui donnera du score en plus et chaque bombes touché lui enlèvera une vie. Le joueur aura 2 vies et si il touche 2 bombes alors il ira en dernière chance.

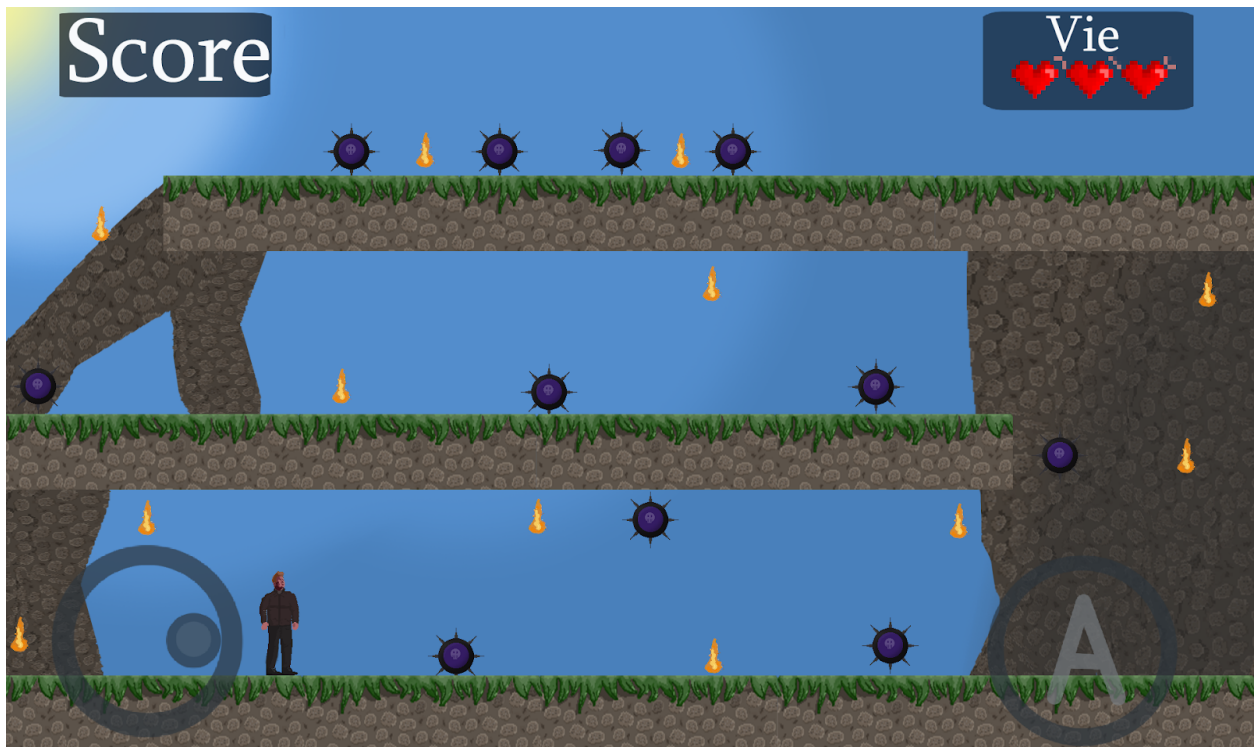
Les bombes apparaîtront toujours de la même manière sur la map mais auront un patern en fonction de l'avancement du niveau. Les premières bombes seront plus facile à éviter que les dernières. Les flammes seront aussi plus dur à attraper à la fin du niveau.

Le joueur pourra donc optimiser ses routes en fonction de ses parties joués et quand il aura compris le niveau parfaitement.



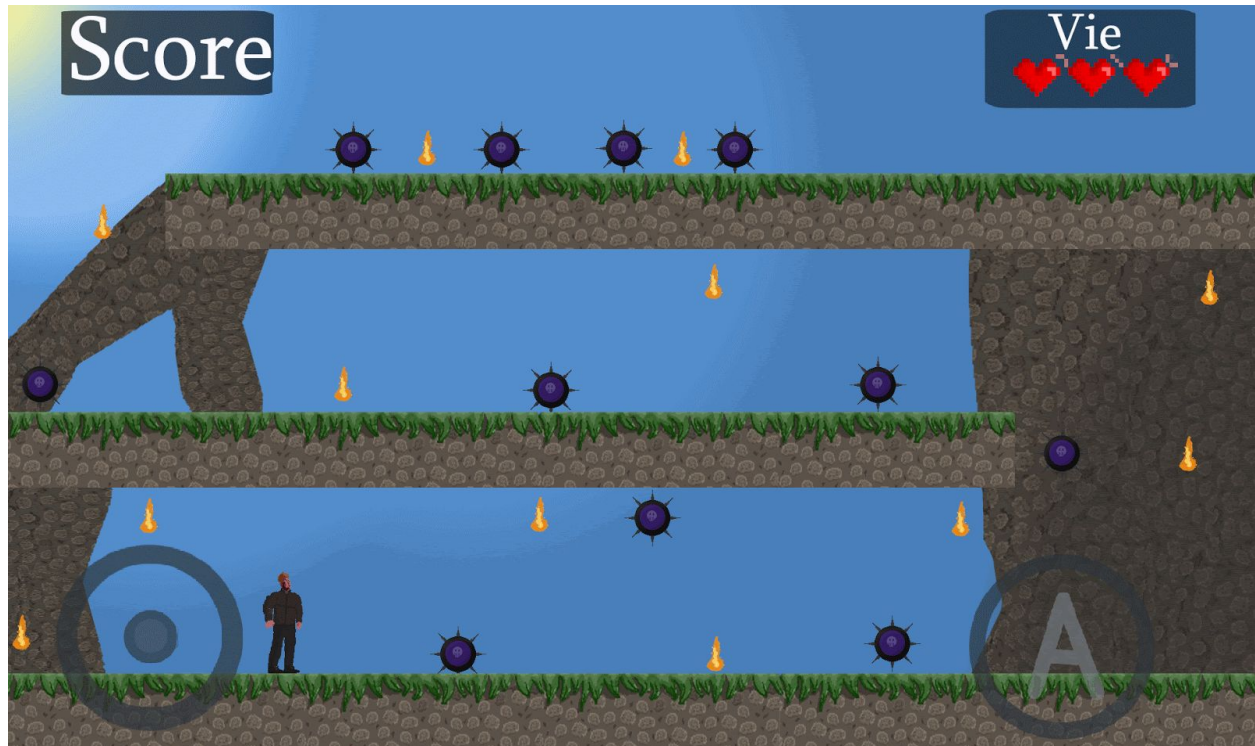
Looks and feel

Voici une image montrant l'aspect graphique du jeu et ce qu'il pourrait donner en version finale. Le joueur commencera en bas à gauche et devra aller en haut à droite. Un asset sera créer pour montrer la ligne d'arrivée. Le joueur aura 2 vies et non 3 pour augmenter le challenge.



Nous apercevons, les bombes, les flammes à récupérer et le joueur.

Voici une animation pour montrer comment le jeu se déroulera. Les bombes bougeront dans le jeu futur pour augmenter la difficulté.



Données

Le joueur possédera **10 secondes** pour arriver à la fin du niveau et récupérer un maximum de flammes. Les bombes apparaîtront au même endroit à chaque fois cependant leur mouvement augmenteront la difficulté à laquelle le joueur devra surmonter grâce à sa rapidité.

Les flammes rapporteront **100 points** au score.

Si le joueur fini le niveau en moins de 8 secondes, il obtiendra un score bonus de 200 points. Si il termine en moins de 7 secondes 300 points. Et ainsi de suite pour chaque seconde en moins.

Si le joueur touche 2 bombes alors il sera tué, le score sera gelé jusqu'à ce qu'il réussisse sa dernière chance.

Le micro jeu de la dernière chance sera expliqué dans son propre document technique.

Si le joueur a 2 vies à la fin il obtiendra un bonus de 100 points.

Sinon si il a une vie aucun point bonus.

Nous voulons que le joueur soit rapide et utilise sa précision pour éviter toutes les bombes sur son passage et qu'il termine le niveau très rapidement en récupérant tous les objectifs sur son passage. Ceci est un challenge à remonter à chaque partie puisque le joueur ne réussira surement pas ce challenge de la première fois. Il pourra grâce à la stabilité du niveau, le refaire et améliorer son parcours pour gagner encore plus de points.

Dodges !

Micro jeu 2

Vue d'ensemble

Ce 3ième micro jeu est un jeu de réflexe et de rapidité, le joueur contrôlera l'armure d'un super héros. Le but sera d'arriver à la fin du niveau en esquivant le plus de buildings.

Le joueur pourra avec sa touche action accélérée ce qui augmentera le débit des bâtiments mais seront plus dur à esquiver.

C'est un jeu d'esquive et de course avec une grande phase de vitesse ou le joueur devra user de sa rapidité et de sa réflexion rapide pour analyser quel chemin sera le mieux à prendre pour esquiver les buildings. Le joueur pourra s'améliorer car le temps ne sera que de 10 secondes. Il pourra alors avoir un meilleur score quand il rejouera car le jeu n'est limité qu'en temps et non en nombre de bâtiments.

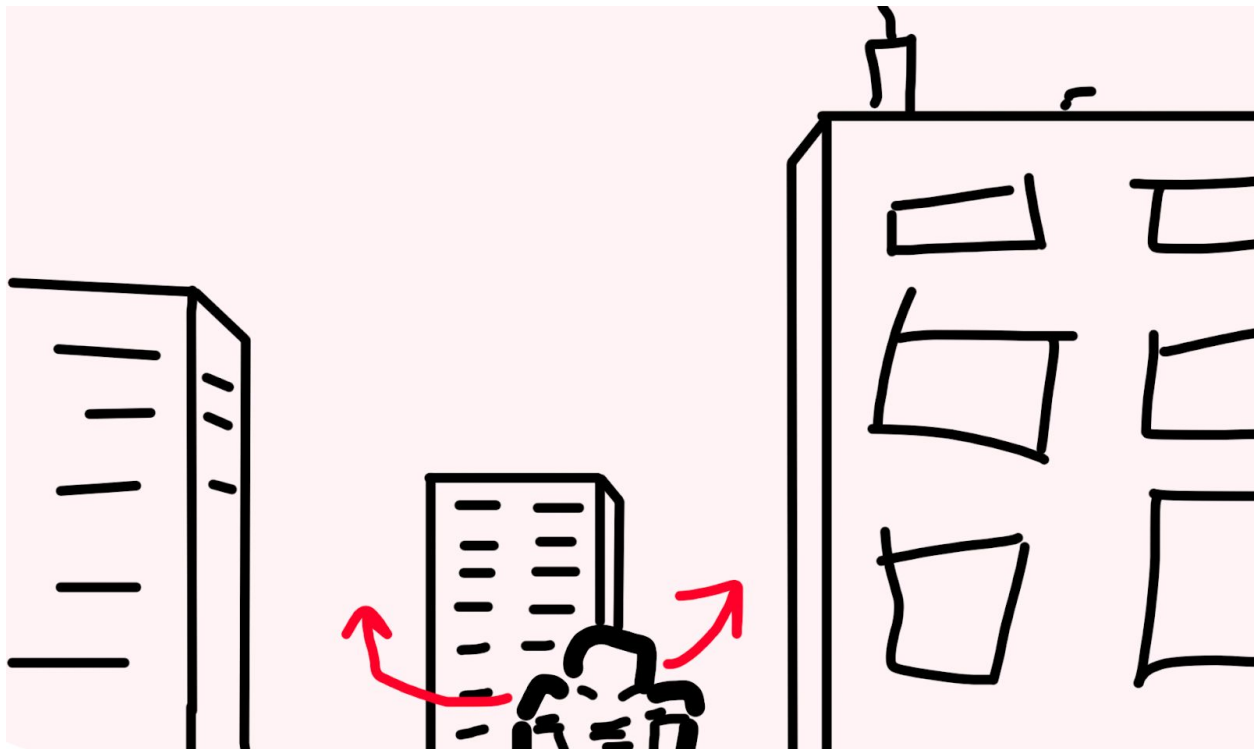
Gameplay

Le joueur aura à sa disposition deux inputs, un joystick pour aller à gauche ou à droite et un bouton qui boostera le joueur.

Le joueur devra donc ajuster sa trajectoire en fonction des bâtiments qu'il verra en face de lui.

Chaque bâtiment esquivé rapporte du score et chaque bâtiment touché enlèvera une vie. Le joueur aura 3 vies et quand si il épuise toutes ses vies alors il passera dans un autre micro jeu de seconde chance que l'on verra plus tard.

Les bâtiments apparaîtront un peu partout sur la map en avant et le joueur devra donc piloter correctement. Il y aura beaucoup d'aléatoire dans ce jeu car, les bâtiments n'apparaîtront pas de la même manière à chaque parties. Les performances du joueur seront analysés en fonction de ses réflexes et non de sa mémoire.



Look and feels

Voici une image montrant un prototype du jeu avec une animation.
Nous verrons donc l'aspect graphique du jeu voulu.
L'interface est sombre et n'affichera que les objectifs, score et les 2 inputs.



Nous voyons ici les 3 barres de vies, le score en haut à gauche et les inputs sur les côtés en bas. Le joueur devra éviter les bâtiments qui approcheront assez vite vers lui. Le joueur glissera à gauche ou à droite pour esquiver. Un bouton action est utilisé juste pour le boost de vitesse afin de gagner encore plus de points d'esquives. Du moins si le joueur est capable.



Voici l'animation montrant un peu le final du micro jeu.

Données

Le joueur possédera **10 secondes** pour esquiver un maximum de bâtiments.

Chaque bâtiment apparaîtra aléatoirement.

Les esquives de bâtiments rapporteront **100 points** au score.

Si le joueur n'a touché **aucun** bâtiment à la fin du jeu alors il gagnera **400 points** de score.

Si il **a touché un** bâtiment alors il aura la **moitié** de ce score.

Si il a touché deux bâtiments alors aucun point en plus ne sera attribué à la fin du jeu.

Si il touche 3 bâtiments c'est la fin du jeu et il ira en dernière chance.

Le micro jeu de la dernière chance sera expliqué dans son propre document technique.

Nous voulons que le joueur ne puisse jamais connaître à l'avance le chemin qu'il va parcourir à toute vitesse. Si l'envie lui en dit il pourra booster son personnage pour esquiver encore plus de bâtiments, cependant il risque aussi d'en toucher plus. Alors seul ses compétences lui attribuera un score meilleur ou pas.

Le joueur pourra s'améliorer constamment en prévoyant les vitesses de bâtiments qui resteront les même à part quand il prend un boost. Et saura de plus en plus manier le personnage volant.

Casse boîte !

Dernière chance...

Micro jeu 6

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.

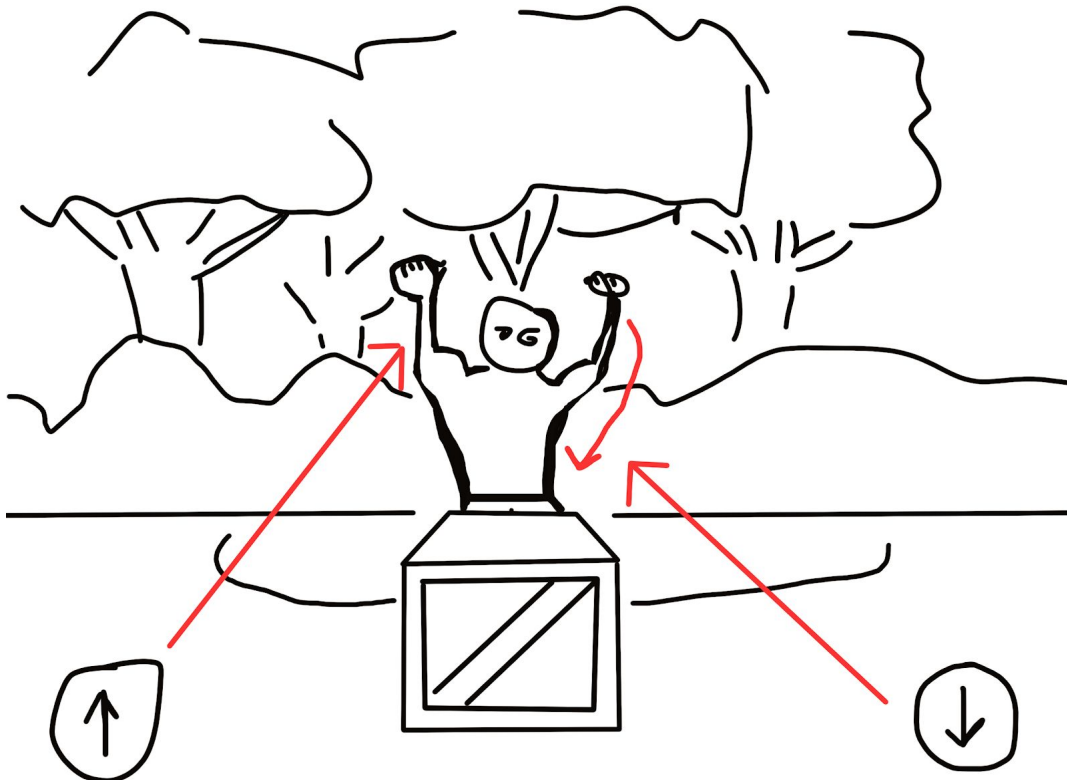
Gameplay

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.

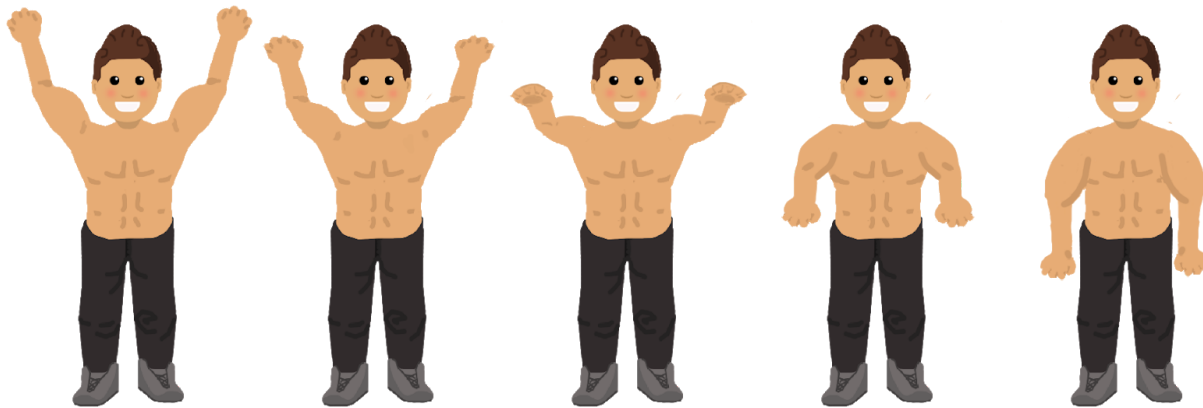


Look and feels

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.

FLEXible ?

Micro jeu 4

Vue d'ensemble

Ce 4ième micro jeu est un jeu de rythme et d'attention, le joueur contrôlera les bras d'un super héros musclé. Le but sera d'enchaîner les bonnes combinaisons de touche pour effectuer son entraînement.

Un tableau défilera avec les touches sur lesquels appuyés au bon moment.

Le joueur pourra avec la touche A levé le bras droit du personnage et la touche B le bras gauche.

C'est un jeu d'attention et de rythme, le joueur devra pendant 10 secondes enchaînés les A et B dans l'ordre dans lesquels le tableau les a prescrit pour effectuer les bonnes enchaînements.

Chaque bonne enchaînement rapportera 100 points cependant un enchaînement perdu fera perdre 50 points.

Attention à ne pas trop louper d'enchaînement ! Sinon c'est la dernière chance !

Gameplay

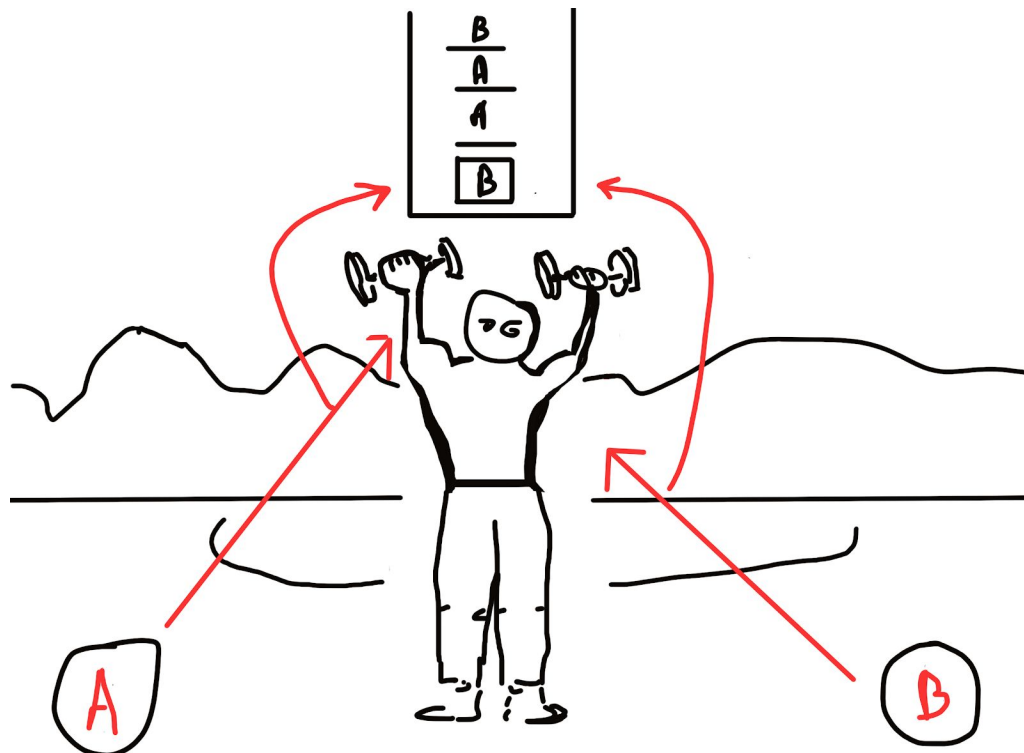
Le joueur aura à sa disposition deux inputs, un bouton A et un bouton B. Le joueur devra donc appuyer sur les bonnes touches au bon moment pour pouvoir faire les enchaînements correctement, comme les jeux de rythmes ou le joueur doit appuyer sur les bonnes notes pour réussir.

Chaque bon mouvement rapportera donc des points, si le joueur réussit plusieurs mouvement il pourra gagner des points bonus.

Les touches à appuyer dans le bon ordre apparaîtront en haut de l'écran au dessus du personnage et seront à chaque fois aléatoire. Il n'y a alors aucun moyen de mémoriser le jeu.

Le joueur doit utiliser son attention et son rythme pour pouvoir mener à bien son objectif.

En cas d'échec des enchaînements le joueur perdra des points mais si il échoue plus de 3 fois alors ce sera la fin du micro jeu et il ira en dernière



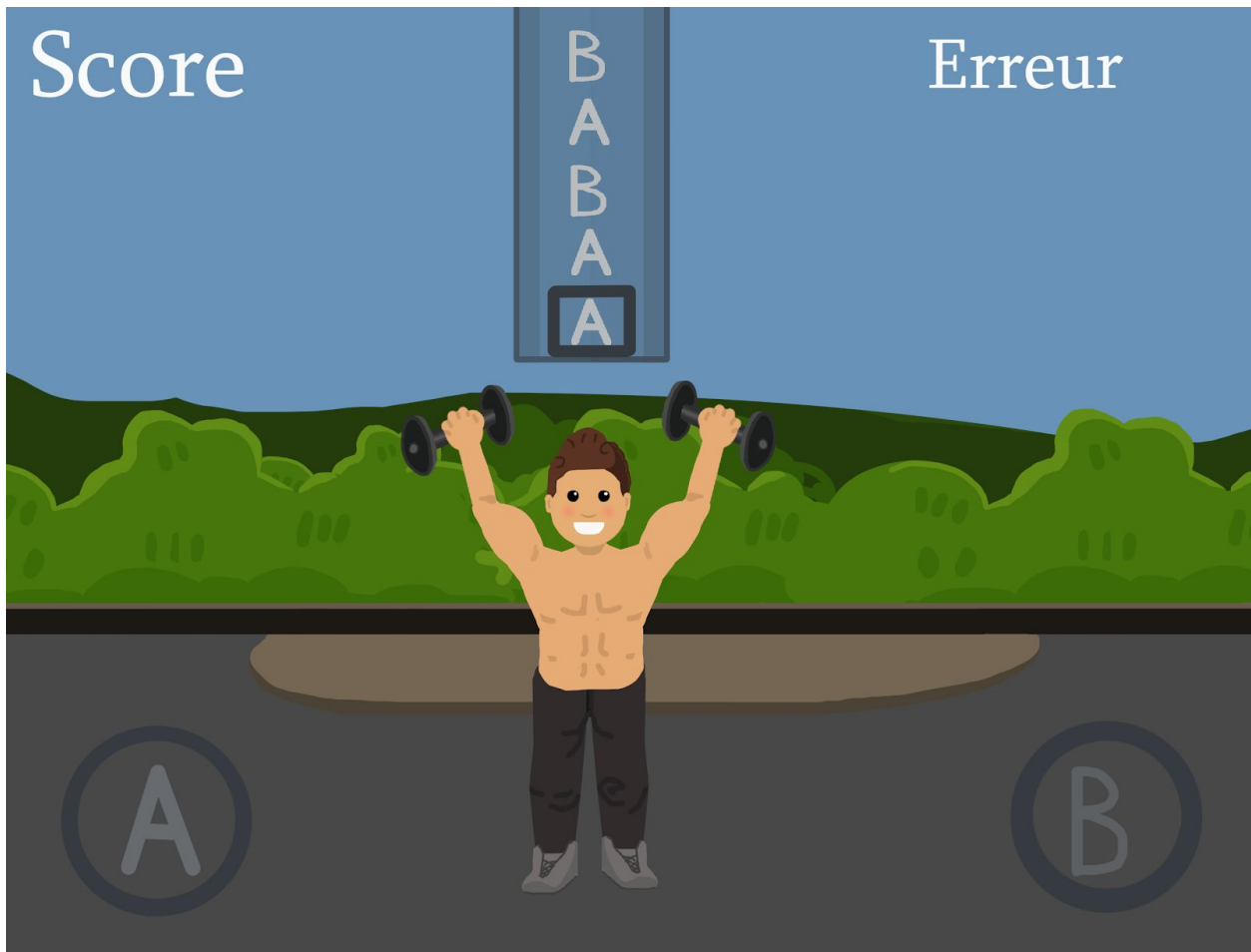
chance

Look and feels

Voici une image montrant un prototype du jeu.

Nous verrons donc l'aspect graphique du jeu voulu.

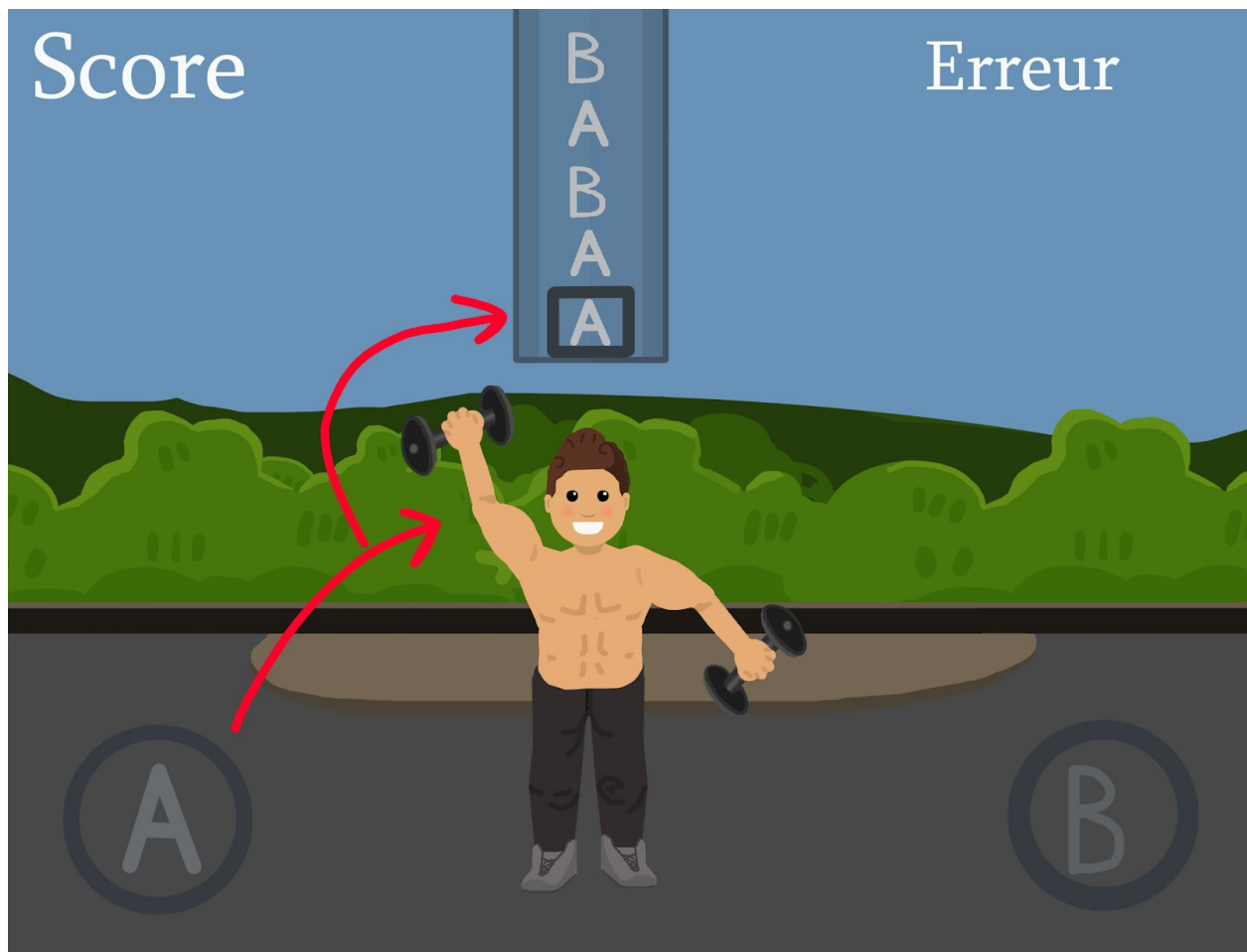
L'interface est sobre et n'affichera que le score, les 2 inputs et le tableau des touches.



Voici donc la maquette du jeu.

Nous apercevons donc le tableau des touches au milieu en haut

L'aspect graphique reste le même par rapport aux autres micro jeu.



Ici une action dans laquelle le joueur appuis sur A et effectue son mouvement de bras.

Données

Le joueur possédera **10 secondes** pour arriver à enchaîner le plus de combinaisons possible.

Les enchaînements apparaîtront toutes les **0.5 secondes**, il y en aura 4 visible dans le tableau dont une qu'il faudra appuyer quand elle arrivera à la fin du tableau.

Les enchainements rapporteront **100 points** au score.

Si le joueur fait 6 enchaînements sans se tromper il gagne **200 points** bonus.

Si le joueur ne rate aucune touche durant son micro jeu il gagnera alors **500 points** bonus à la fin.

Le joueur aura **3 vies** dans lequel il peut se tromper 2 fois d'enchaînement.

Si le joueur perd toutes ses vies il va alors en dernière chance.

Nous voulons que le joueur soit rapide et utilise son attention pour réussir tous ses enchaînements parfaitement et qu'il termine le niveau en ayant fait aucune erreur. Ceci est un challenge à remonter à chaque partie puisque le joueur devra a chaque fois faire attention aux nouvelles combinaisons puisque les touches dans le tableau de rythme apparaîtront aléatoirement.

Freeze fire !

Micro jeu 3

Vue d'ensemble

Ce 5ième micro jeu est un jeu d'attention et d'esquive, le joueur contrôlera le super héros de feu. Le but sera d'éviter les pics de glace que lui envoie ses ennemis.

Il pourra les éviter grâce à deux actions qui seront sauter et accroupissement.

Le joueur devra donc éviter les pics de glace qui arriveront à droite de l'écran en appuyant sur le bon bouton qui sera saut ou accroupissement en fonction de la hauteur du glaçon.

C'est un jeu d'esquive dans lequel le joueur peut s'améliorer constamment, les pics de glaces ne seront toujours jeter de manière aléatoire ce qui poussera le joueur à être attentif !

Attention à ne pas prendre trop de pics, sinon ce sera la dernière chance !

Gameplay

Le joueur aura à sa disposition deux inputs, un bouton A qui sera le saut et un bouton B qui sera l'accroupissement.

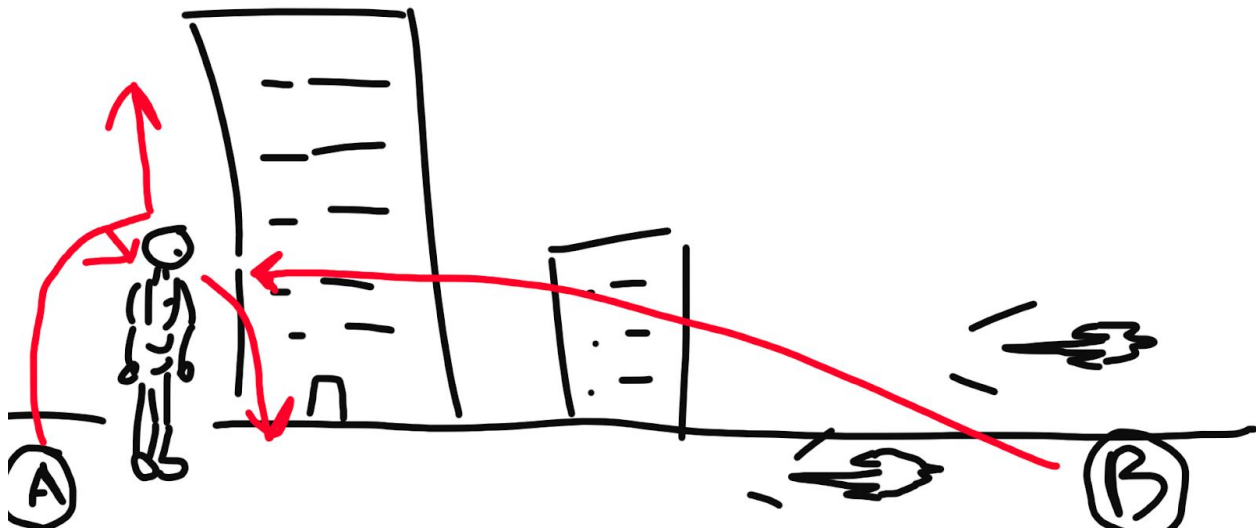
Le joueur devra donc ajuster sa trajectoire en fonction des pics de glaces qui arriveront à différentes hauteurs.

Chaque pic de glace esquivé rapporte du score et chaque pic de glace touché enlèvera une vie. Le joueur aura 2 vies et quand si il épuise toutes ses vies alors il passera dans un autre micro jeu de seconde chance que l'on verra plus tard.

Les pics de glaces apparaîtront en haut ou en bas sur la map et le joueur devra donc esquiver correctement. Il y aura beaucoup d'aléatoire dans ce jeu car, les pics de glace n'apparaîtront pas de la même manière à chaque parties. Les performances du joueur seront analysés en fonction de ses réflexes et non de sa mémoire.

Score :

Vie
VV



Look and feels

Voici 2 images montrant un prototype du jeu.

Nous verrons donc l'aspect graphique du jeu voulu.

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



Ici avec l'interface.



Données

Le joueur possédera **10 secondes** pour esquiver un maximum de pics de glace.

Les pics de glace rapporteront **100 points** au score.

Si le joueur n'a touché **aucun** pics de glace alors il gagnera **400 points** de score.

Si il **a touché un** pic de glace alors il aura la **moitié** de ce score.

Sil il a touché deux pics de glace alors le jeu s'arrête le score est gelée jusqu'au prochain micro jeu si le joueur réussit à sortir du micro jeu de la seconde chance.

Le micro jeu de la dernière chance sera expliqué dans son propre document technique.

Nous voulons que le joueur fasse vraiment attention sur quel est le type de glace qui va s'approcher de lui et quel mouvement il a besoin de faire pour l'esquiver. C'est pourquoi si le joueur est performant il pourra gagner pleins de points bonus à la fin si il fait un sans faute. Les pics de glace rapportent **100 points** car si le joueur est bon il pourra gagner encore plus de points si il touche aucun pics.

Le joueur aura 1,5 secondes pour réagir puisque le glaçon le touchera à partir de ce temps.

Risque de brûlure

Micro jeu 5

Vue d'ensemble

Ce premier micro jeu est un jeu de réflexe et de rapidité, le joueur contrôlera le bras d'un super héros qui tire des boules de feu grâce à ses mains. Le but sera de viser à gauche ou à droite rapidement et de décider si on tire ou non.

Car il faudra bien évidemment éliminer les ennemis cependant il y aura des alliées qui apparaîtront il faudra alors ne pas tirer dessus sous peine de perdre des points de vies d'innocent et d'aller en dernière chance !

C'est un jeu de tire simple ou le joueur devra user de sa rapidité et de sa réflexion rapide pour analyser sur quoi il doit tirer. Le joueur pourra s'améliorer car le temps ne sera que de 10 secondes. Il pourra alors avoir un meilleur score quand il rejouera car le jeu n'est limité qu'en temps et non en nombre d'ennemies.

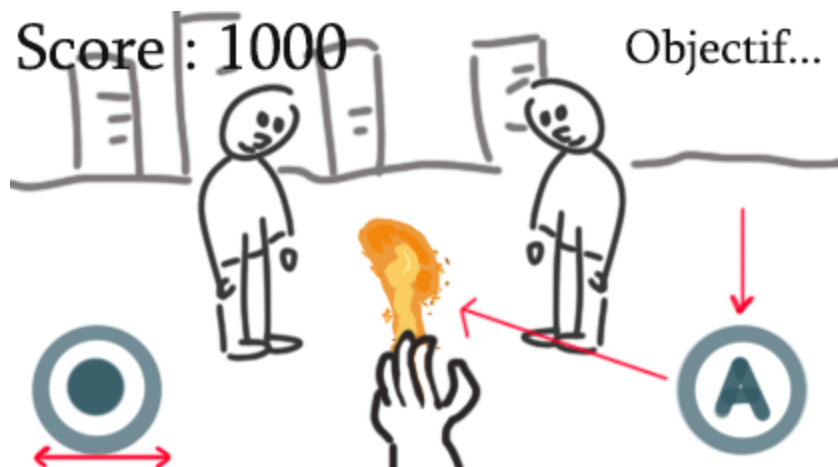
Gameplay

Le joueur aura à sa disposition deux inputs, un joystick pour aller à gauche ou à droite et un bouton tirer.

Le joueur n'aura pas à viser parfaitement l'endroit où il veut tirer, la main sera juste orientée à gauche ou à droite.

Chaque ennemi tué rapporte du score et chaque innocent tué enlèvera une vie. Le joueur aura 2 vies et quand si il épuise toutes ses vies alors il passera dans un autre micro jeu de seconde chance que l'on verra plus tard.

Les ennemis et alliés apparaîtront donc à gauche ou à droite et le joueur devra donc viser correctement la cible. Les personnages ne resteront que deux secondes à l'écran. Il se peut alors qu'il y ait 2 fois un ennemi ou alors 2 fois un allié dans ce cas le joueur devra faire attention à ne pas tirer dessus. Quand un ennemi ou un allié est tué, un autre le remplace aléatoirement. L'aléatoire sera la partie principale du jeu puisque le joueur aura un chaque fois un nouveau patern à chaque partie. Look and feels



Look and feels

Voici 2 images montrant un prototype du jeu avec une animation.
Nous verrons donc l'aspect graphique du jeu voulu.
L'interface est sobre et n'affichera que les objectifs, score et les 2 inputs.



Ici donc nous apercevons la main avec laquelle nous tirons, ce sera donc en vu en première personne. Le joueur tira avec la touche Action en bas à droite et bougera le joystick de gauche.

Ici nous voyons donc l'action du tire, le joueur devra éviter de tirer sur l'innocent par réflexe sous perdre une vie innocent.



Voici une maquette animé pour montrer l'aspect du jeu. (La disparition d'ennemi n'est pas appliqué sur ce GIF, il montre juste les contrôles et le tire.



Données

Le joueur possédera **10 secondes** pour tuer un maximum d'ennemis. Chaque ennemi ou allié restera **2 secondes** à l'écran avant de disparaître.

Les ennemis rapporteront **100 points** au score.

Si le joueur n'a touché **aucun** innocent alors il gagnera **400 points** de score.

Si il **a touché un** innocent alors il aura la **moitié** de ce score.

Sil il a touché deux innocents alors le jeu s'arrête le score est gelée jusqu'au prochain micro jeu si le joueur réussit à sortir du micro jeu de la seconde chance.

Le projectile pour tirer sera quasi instantané. 0,3 secondes de travel time.

Le micro jeu de la dernière chance sera expliqué dans son propre document technique.

Nous voulons que le joueur fasse vraiment attention sur quoi il tire c'est pourquoi il y aura une grosse récompense de score si il a touché aucun innocent. Les ennemis rapportent 100 points car si le joueur est bon il pourra enchaîner plusieurs ennemis à la fois si le patern le permet. Les ennemis et innocents apparaîtront aléatoirement donc il ne sera pas possible d'anticiper.