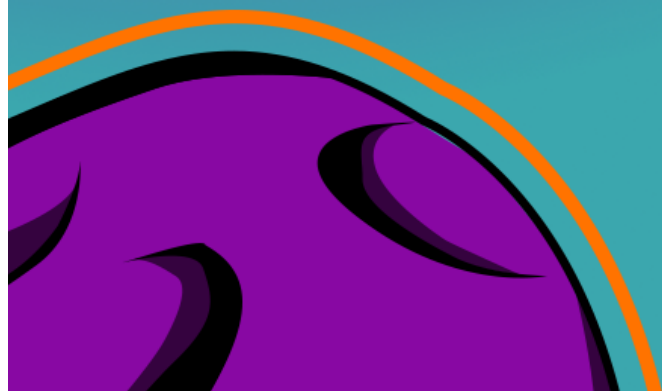




**CORRUPTED**

**MIND**



# Corrupted Mind

## Pages écrans

Trois pages écrans constitueront l'application.

- Accueil
- Règles
- Jeu
- Fin

## Description

Corrupted Mind est un jeu de basket où un joueur doit purifier les astéroïdes qui ont été touchés par une explosion d'énergie négative.

Le joueur doit ainsi réussir à mettre la sphère d'énergie pure (le ballon) dans le catalyseur d'énergie (le panier) pour purifier les astéroïdes environnants.

Il n'y a pas d'intelligence artificielle. Le joueur est donc muni d'un canon ayant une rotation de 90 degrés ne possédant que 5 sphères d'énergies, pour envoyer le ballon dans le panier.

Les sons types :

- Son de tir de canon.
- Son de filet de panier lorsque le ballon est dans le panier.
- Son de rotation du canon.
- Son d'aérodynamisme du ballon lorsqu'il est en mouvement.
- Son d'alerte lorsque la partie est gagnée.
- Son d'alerte lorsque la partie est perdue.
- 

## Objectif

L'objectif pour le joueur est de mettre le ballon dans le panier pour gagner la partie.

La partie est perdue si le joueur rate tous ses tirs, il n'y a que 5 chances.

# Récompenses

Pour ce jeu, la récompense offerte au joueur est l'inscription du score du joueur prenant en compte combien de tirs ont été fait pour gagner la partie.

# Spécifications techniques

Le jeu est destiné au Web et sera jouable sur ordinateur et mobile. Il utilisera la technologie Unity.

Il sera affiché en 1920X1080 (Full HD)

# Public cible

Ce jeu s'adresse aux joueurs de type Casual qui aiment les mini-jeux pour passer le temps. Pour les personnes de tous âges, étant à la portée de comprendre les règles du jeu Corrupted Mind. Les textes affichés sont écrits en français et ne cible aucun genre (sexe) en particulier.

# Interactivité

Les possibilités d'interactions offertes aux joueurs sont les suivantes :

- Le joueur peut inscrire son nom dans un champ texte sur la page d'accueil
- Le joueur peut démarrer le jeu grâce à un bouton sur la page d'accueil.
- Le joueur peut, en cours de partie, modifier la rotation du canon avec l'aide des flèches haut et bas sur le clavier.
- Le joueur peut, en cours de partie, effectuer un tir à l'aide de la barre d'espace sur le clavier.
- Le joueur peut rejouer une partie en faisant un clic gauche sur un bouton dans la page de fin de partie.
- Le joueur peut fermer les alertes apparaissant à l'aide d'un clic sur un bouton.

# Obligations

Le joueur doit inscrire son nom dans le champ texte sur la page d'accueil afin de lancer la partie. Autrement, une alerte apparait afin d'en informer le joueur

## Éléments de production

### Prototype minimal

- Programmer la mécanique de rotation du canon et en inclure sa limite (90degres max).
- Programmer la mécanique de tir du canon. Chaque tir aura un temps d'attente entre chaque de 2 secondes
- Programmer les côtés du panier, donnant lorsque le ballon touche l'un des côtés, une impression de rebond.
- Programmer l'intérieur du panier permettant de gagner la partie si le ballon touche la zone (rentre dans le panier).

### Prototype final

- Programmer la mécanique vérification des noms sur l'accueil.
- Programmer l'affichage d'alerte des règles du jeu avant que la partie commence.
- Programmer l'affichage d'une alerte si un nom n'est pas inscrit.
- Programmer la mécanique de force dans le tir du canon.
- Programmer la mécanique d'interaction des sons lorsqu'une action est effectuée.
- Programmer le démarrage d'une partie lors du clic.
- Programmer le redémarrage d'une nouvelle partie lors que la partie est terminée.
- Programmer l'affichage du joueur en cours dans l'interface.
- Visuel final des boutons.
- Visuel final du canon, du ballon et du panier.
- Visuel final de l'arrière-plan.
- Choix et intégration des polices.
- Design de l'image en fond d'accueil.