

WARE

idée mini jeu :

- séries d'obstacles pour rejoindre son arme / copains / bouton d'explosion = saut accroupi ,... = roller / skate / aile
- dessiner une ombre chinoise le plus vite possible et le mieux possible
- faire empiler des morceaux de tour sur une base mouvante pour reconstituer la tour de Tokyo ou pour créer le monstre de notre personnage
- deux personnages se battent avec leur pouvoir, déstabiliser l'ennemi pour gagner

UNIVER VISUEL

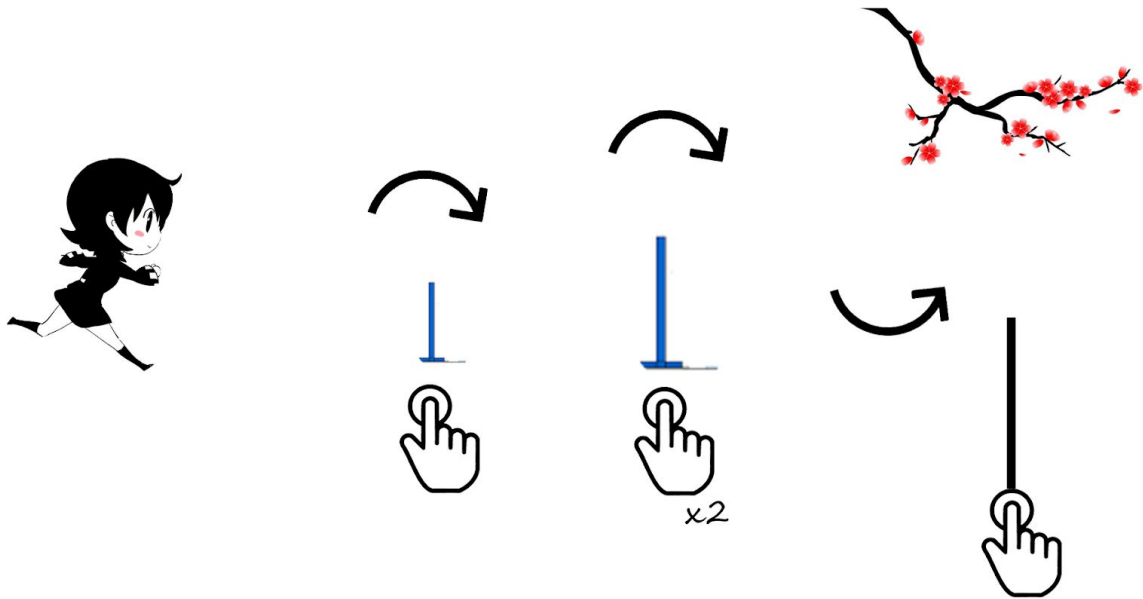


tyt

mot clé:

- ❖ chibi
- ❖ enfant
- ❖ mignon
- ❖ japonais
- ❖ écolière
- ❖ kimono
- ❖ pouvoir
- ❖ démons
- ❖ décalé

JEU 1 : Parcours d'obstacles



“ Un jour de printemps, Mayu courra dans tout Tokyo pour rejoindre Saïya qui l’attend pour prendre leur petit déjeuner, mais comme à son habitude, Mayu à rater son réveil !! Arriveras-tu à l’heure au déjeuner ?”

MISE EN SCÈNE : 1 image , Mayu dans son lit qui dort -> Réveil qui sonne -> Mayu qui dort -> Focus sur le réveil qui passe de 10h à 11h50 -> Mayu se réveille trkl -> Voit le réveil et sursaut -> part = début de la course

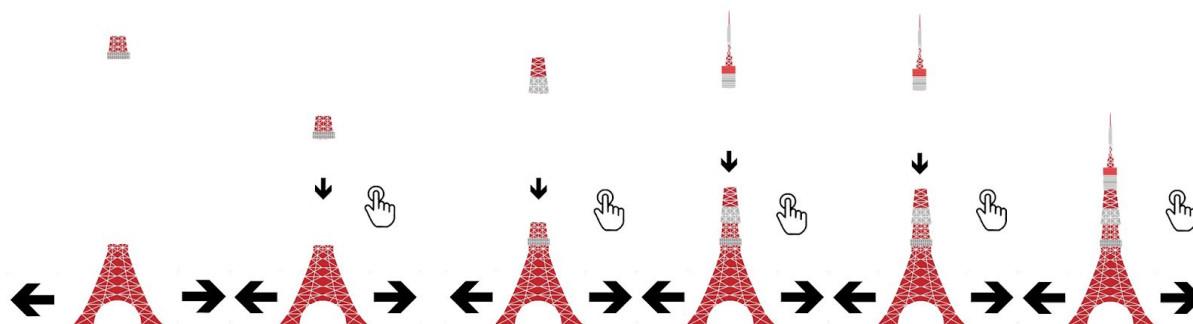
Course SPRITE : 2 sprite pour la course , 1 d’un simple saut, 1 d’un salto (pour double saut, et un glissade.



JEU 2 : Ombre chinoise



JEU 3 : Tokyo tower



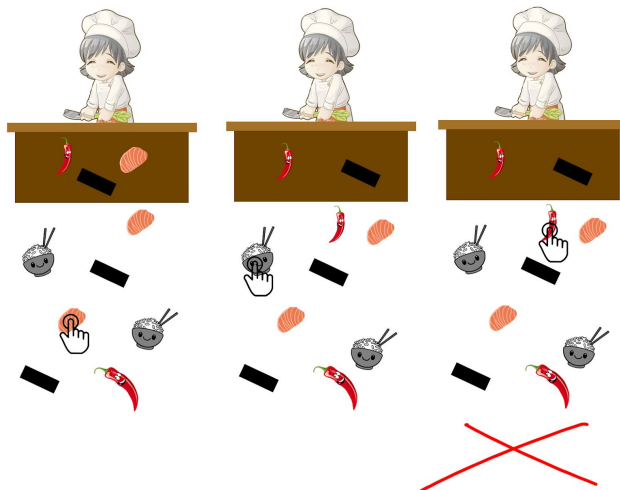
JEU 4 : Le combat de fou (ou pas trop)



JEU 5 : Entraînement de katana



JEU 6 : Do your sushis



Histoire :

Vous incarnez une petite démonsse qui aime tout faire péter mais qui aime surtout le Japon et ses traditions. Vous êtes rapide, réactif, précis mais surtout vous êtes maître du katana et vous savez lancer des sorts diabolique. Au cours de votre voyage vous allez revivre vos meilleurs souvenirs seul ou avec vos amis, j'espère que vous saurez les reproduire à la perfection.

communautaire ? comme les solliciter ? afficher le nom ?

rejouabilité ? difficulté qui change (vitesse, nb d'obs, taille? dlc d'histoire ?) == données