

## Dossier Technique



# Sommaire

<b>Bento Race</b>	<b>3</b>
Un peu de Gameplay:	3
Look&feel:	3
Données:	5
<b>Draw this shadow !</b>	<b>6</b>
Un peu de Gameplay:	6
Look&feel:	6
Données:	7
<b>Taille de la zone à dessiner</b>	<b>7</b>
<b>Timer court (10 secondes)</b>	<b>7</b>
<b>Tokyo Tower</b>	<b>8</b>
Un peu de Gameplay:	8
Look&feel:	8
Données:	8
<b>Crazy fight</b>	<b>9</b>
Un peu de Gameplay :	9
Look&feel:	9
Données:	10
<b>Katana train</b>	<b>10</b>
Un peu de Gameplay:	11
Look&feel:	11
Données:	11
<b>Do your sushis</b>	<b>11</b>
Un peu de Gameplay:	12
Look&feel:	12
Données:	12

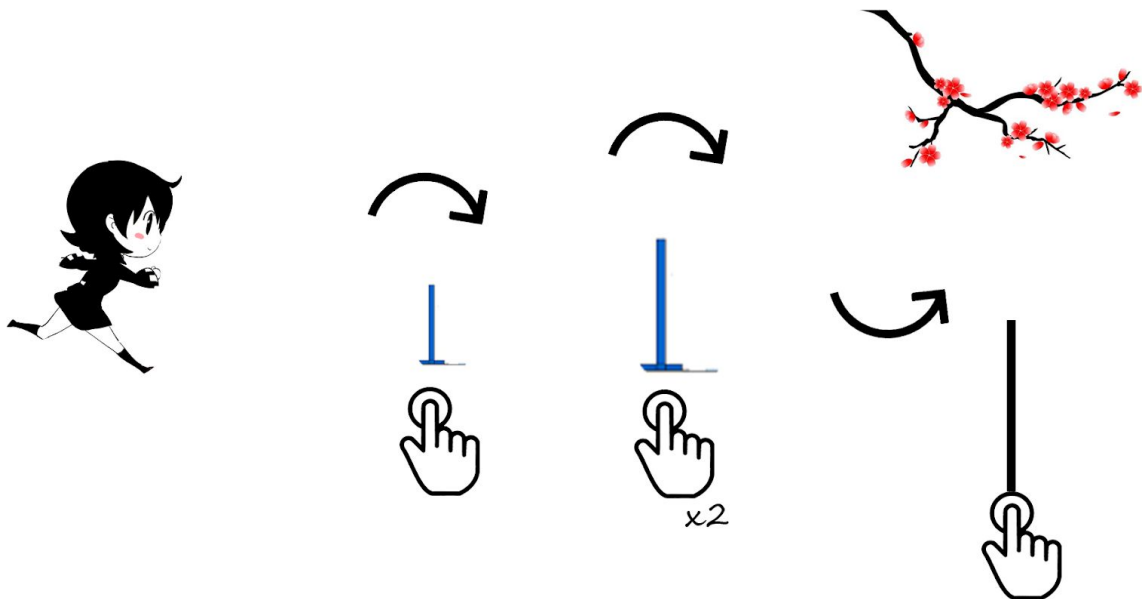
# Bento Race

Bento race est un jeu de course d'obstacles. Vous devez sauter, glisser et courir le plus vite possible dans tout Tokyo pour ne pas rater votre rendez-vous au petit déjeuner avec Saiya, une de vos amis d'enfance tout en évitant les obstacles mis sur votre route.

Ce jeu est donc un jeu d'action basé sur les réflexes du joueur. En effet, il ne faut pas toucher un seul obstacle, auquel cas le niveau est perdu.

## Un peu de Gameplay:

Pour mieux visualiser le jeu voici un schéma :

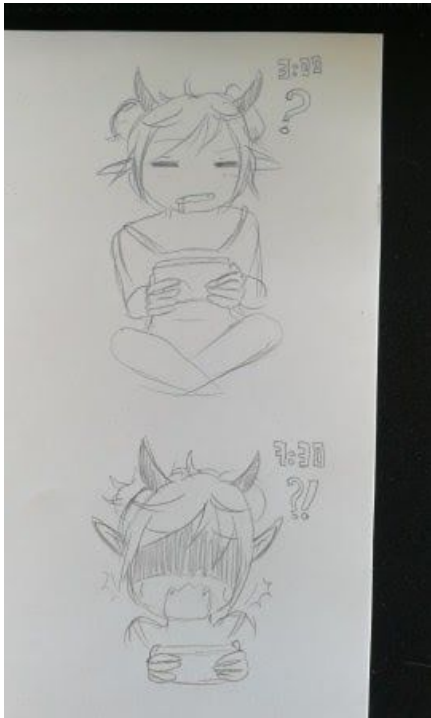


Nous pouvons donc constater que pour ce jeu il faudra soit cliquer/double cliquer, soit glisser le doigt vers le bas. Un clique est égal à un saut et un double clique à un double saut. Quant au dernier contrôle, il permet de passer en dessous de certains obstacles. Il faudra donc gérer ces deux contrôles pour arriver au bout de la course et ne pas toucher un seul obstacle.

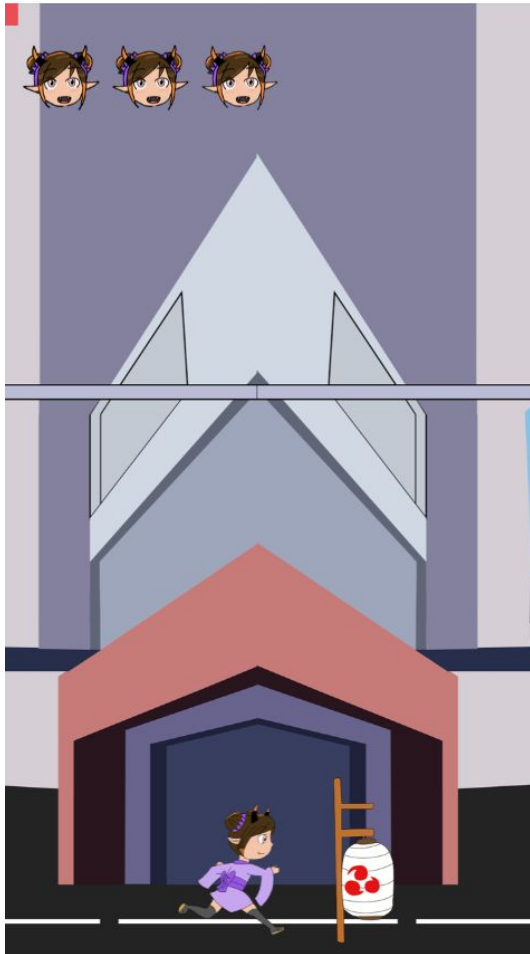
## Look&feel:

Dans ce mini-jeu nous allons revivre un souvenir de Mayu. Elle devait aller prendre son bento avec Saiya, une de ses amies, un jour de printemps. Mais comme à son habitude, elle a raté le réveil. S'ensuit une course effrénée dans Tokyo pour arriver à temps au Bento-Sugoi, leur restaurant préféré où l'attend Saiya.

Voici quelques croquis représentant Mayu et le début de la scène où elle se rend compte qu'elle a raté le réveil ainsi que l'esquisse de ce qui sera sa chambre :



A ces images nous y ajouterons des détails et de nombreuses couleurs pour dynamiser le tout. Ces images seront utilisées pour la mise en scène du début. Une fois que le mini-jeu commence nous verrons cela:



Ici nous pouvons avoir une idée de ce à quoi les décors ressembleront. Le personnage effectue sa course en premier plan et en arrière plan nous aurons un décor de la ville de Tokyo.

Voici une capture du jeu.

#### **Données:**

- Vitesse du personnage (vélocité de 600)
- Hauteur des sauts du personnage
- Distance entre chaque obstacles

# Draw this shadow !

Draw this shadow ! est un jeu de rapidité mais surtout de précision. Pour réussir ce niveau il vous faudra redessiner l'ombre que vous voyez à travers la porte. Mais attention, si vous dépassez vous avez perdu ! Pour ce jeu il vous faudra être précis et rapide mais vous devrez également garder votre concentration et ne pas la relâcher au risque de dépasser et de rater le niveau.

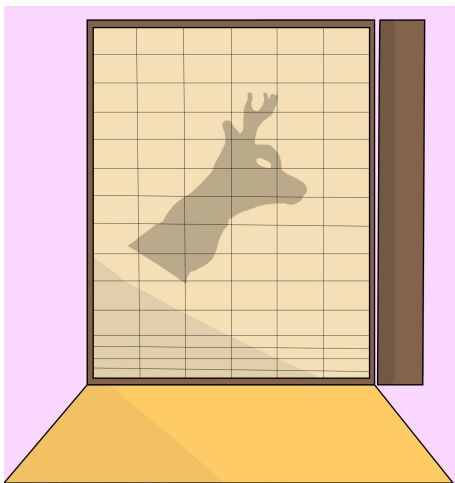
## Un peu de Gameplay:

Pour ce jeu , un seul contrôle: votre doigt. Vous devrez passer sur l'ombre qui sera d'une opacité assez importante pour rajouter de la difficulté. Votre objectif : remplir toute la forme sans dépasser dans le temps imparti et c'est d'ailleurs ici que toute la difficulté se trouve. Plus on est rapide/pressé moins on est précis. C'est pourquoi il est important de savoir rester concentré durant ce laps de temps.

## Look&feel:

Pour ce jeu les décors vont rester simples. Votre personnage, l'ami lié au souvenir et la porte. En effet, durant ce mini-jeu nous allons revivre le souvenir de Mayu où elle passait une soirée pyjama avec son amie Kumiko. Pendant cette soirée les deux amies s'amusaient à faire des ombres chinoises, elles trouvaient ça complexe et elles aimaient se mettre au défi.

Voici la pièce dans laquelle Mayu et Kumiko se trouveront :



Une porte en tissu Japonaise, un tatami, ces éléments rappellent le thème du Japon. Le background rose quand à lui rappelle le thème des chibi.

Sur cette image, la forme dessinée sur la porte est celle que l'on va devoir remplir pour réussir le défi.



Cette forme étant une ombre chinoise pour rester en cohérence avec l'histoire.

Sur le tatami nous pourrons apercevoir Mayu et Kumiko qui seront elles même en train de s'amuser à en faire.

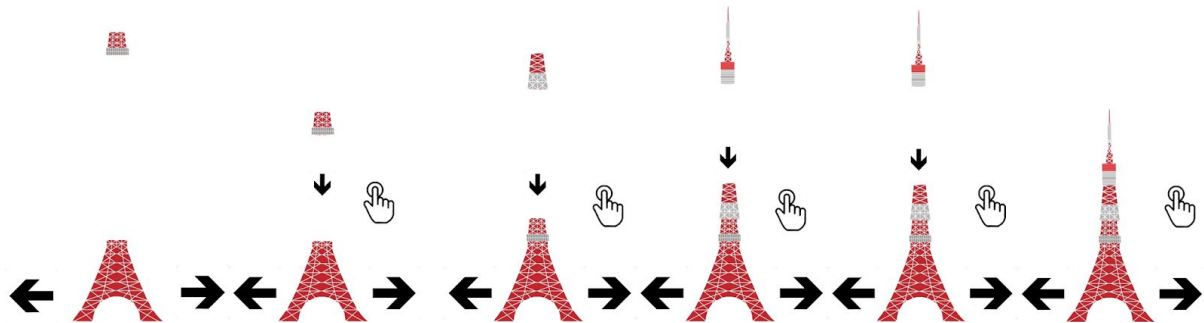
**Données:**

- Taille de la zone à dessiner
- Timer court (10 secondes)

# Tokyo Tower

## Un peu de Gameplay:

Tokyo Tower est un jeu qui repose sur la mécanique d'empilement. En effet, pour remporter ce mini-jeu vous allez devoir empiler les différentes parties de la Tokyo Tower. Mais attention: contrairement à d'autres jeux de ce type, ici ce n'est pas la pièce à empiler qui bouge mais la base de la tour.

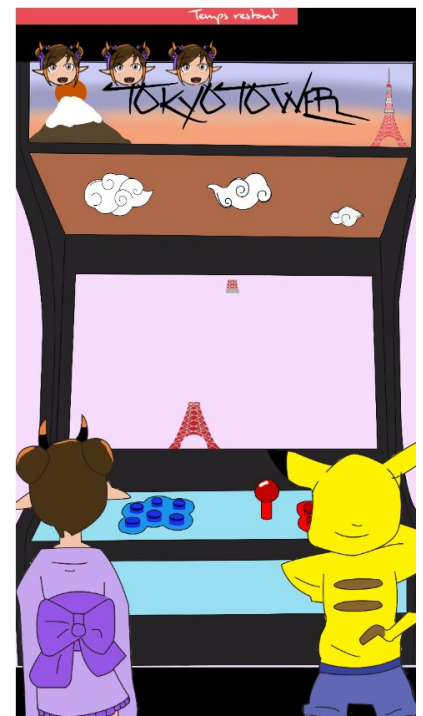


## Look&feel:

Dans ce souvenir, Mayu, après une journée épuisante d'école, décide avec son amie Hiyori d'aller se détendre à la salle arcade du coin. Elles ont un jeu favori auquel elles jouent dès qu'elles vont à la salle d'arcade, Tokyo Tower. Elles se défient souvent toutes les deux, qui va faire le meilleur score ? Qui va va faire tomber la tour ? Elles passaient beaucoup de temps sur ce jeu mais Mayu n'a jamais réussi à la vaincre...

C'est pourquoi le jeu se déroulera sur un écran d'une borne d'arcade, on pourra voir en bas de l'image nos deux personnages qui sont en train de jouer et nous nous jouerons sur l'écran de la borne.

L'image ci-contre représente une capture d'écran du jeu.



## Données:

- Timer court (10 secondes)
- temps de réapparition de l'objet après échec
- Rapidité de déplacement de la base
- Taille de la zone touchable



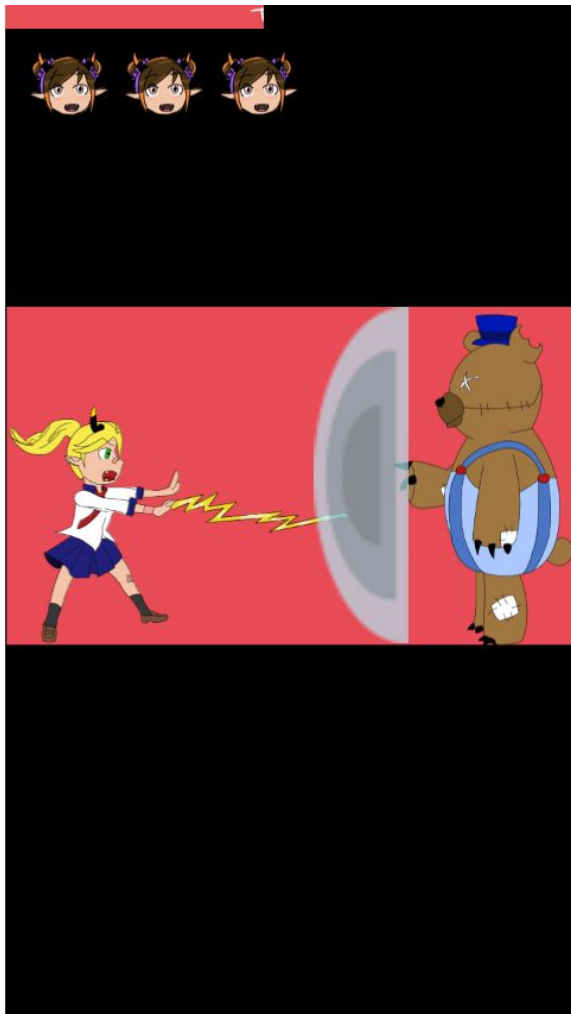
# Crazy fight

## Un peu de Gameplay :

Le principe de crazy fight est assez simple: aider Chise à vaincre son ennemi Kumabo. Pour cela vous n'avez qu'une chose à faire: le déstabiliser. Pour ce faire, il suffit de cliquer sur lui de nombreuses fois mais attention le temps est limité. Si vous ne parvenez pas à bout de Kumabo avant la fin du temps imparti vous perdrez une vie. Vous pourrez recommencer jusqu'à réussir mais les vies sont limitées également.

## Look&feel:

Ce souvenir se déroule avec Chise, une amie de Mayu, son ami "casse cou". Chise est toujours en train de relever les défis, de se battre, de défendre les autres et de courir partout. Un jour Chise proposa à Mayu de venir avec elle chasser Kumabo avec elle, pour lui montrer comment se déroule un vrai combat. Chise voulait lui montrer à quel point un combat réel est plus difficile qu'un entraînement. Voici donc à quoi va ressembler le jeu :



D'un côté Chise, de l'autre Kumabo. Vous vous êtes Mayu et vous observez le combat depuis le côté mais vous comptez bien aider Chise.

Le but est donc de faire tomber le bouclier de Kumabo pour le vaincre.

Il y aura trois étapes différentes avant de le vaincre.

- La première est la passivité: il ne fait rien car le combat l'ennuie
- La seconde est la moquerie: il se moque de Chise
- La troisième est l'état de surprise: il comprend qu'il va perdre et perd enfin en étant touché et à terre. Dans ce cas le mini-jeu est gagné.

Avant ce mini-jeu comme avant chaque mini-jeu nous aurons droit à une petite partie narration qui nous positionne dans le contexte comme par exemple :



**Données:**

- Nombre de cliques qu'il faut effectuer pour parvenir à la fin ( peut varier entre chaque étape)
- Timer court ( 10 secondes)

# Katana train

## Un peu de Gameplay:

Katana train est un jeu basé sur l'adresse. Durant ce jeu vous serez l'élève de Yukimura, l'ami de Mayu qui est un maître des Katanas. Mayu aime assister à ses entraînements. Le but du jeu est de reproduire avec précision et rapidité les mouvements de Yukimura sans faire de faux mouvement sinon le niveau est raté. Voici un schéma pour y voir plus clair :



On peut donc comprendre grâce à ce schéma qu'il vous faudra utiliser votre doigt pour suivre les mouvements du katana. Vous devez repasser exactement au même endroit. Il faut garder à l'esprit que vous n'avez pas un temps illimité, le temps entre chaque mouvement sera court.

## Look&feel:



Pour ce jeu nous serons accompagné d'un personnage masculin, un maître des katanas charismatique. Le jeu se déroulera dans un dojo.



## Données:

- Vitesse des mouvements du maître
- Taille de la zone qu'il faut reproduire ( que ce soit en longueur ou en largeur)

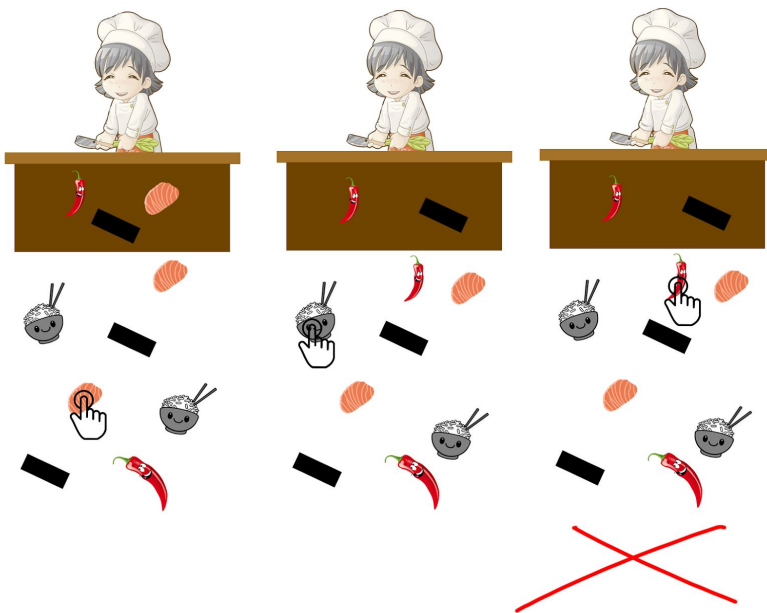
- Timer court entre chaque mouvement

## Do your sushis

### Un peu de Gameplay:

Pour ce mini-jeu vous aurez besoin de réflexes. **Do your sushis** va vous demander une grande concentration et de bons réflexes. En effet, le principe est de récupérer vos ingrédients pour faire vos sushis mais attention la difficulté réside dans l'attention que vous porterez à l'endroit où vous cliquerez. Il ne faut pas attraper le mauvais ingrédient sinon ce sera un échec du niveau. Ici vous n'aurez pas de nombreux controls, d'ailleurs il n'y en a qu'un seul: cliquer pour récolter les ingrédients.

### Look&feel:



Comme nous pouvons le voir ce jeu se jouera sur la hauteur de votre téléphone, les ingrédients vont tomber du haut vers le bas, attrapez les avant qu'ils ne tombent.

Dans ce jeu nous ferons la rencontre de Eijiro, l'ami cuisinier de Mayu.

### Données:

- Vitesse de la chute des objets (la gravité de 400 peut augmenter pour élever la difficulté)
- Timer court (10 secondes)
- Génération aléatoire des bons et mauvais ingrédients (à n'importe quel moment un mauvais ingrédient peut apparaître)

