

Jeux

En route pour le million !



JUSTAL KEVIN
2015-2016

justal.kevin@gmail.com

1 Nom du jeu

- Cube
- Melt

2 Requis

Le jeu doit premièrement être **simple**. C'est à dire qu'il faut être capable de parcourir le jeu et de pouvoir jouer avec un simple doigt. Il faut qu'il soit simple à jouer mais que le jeu demande un certains niveaux pour obtenir un gros score

Le jeu doit avoir une **difficulté croissante exponentielle**, c'est à dire qu'il faut que la difficulté du jeu doit être relativement simple dans les premiers niveaux puis progressivement la difficulté doit monter de manière violente.

Le jeu doit être basé sur **le rythme et le timing**. Il s'agit là du système de jeu sur mobile qui a le mieux fonctionné dans le monde. Il faut que la musique du jeu colle avec les appuis sur le clavier.

3 Technologies

3.1 Phonegap

Afin de faire une application avec les technologies que je maîtrise le mieux et aussi afin d'être sur toutes les plateformes.

3.2 JQuery Mobile

Afin de gérer les événements du joueur et d'être cross-plateforme.

4 Analyse de l'existant

4.1 Flappy bird

People in the same classroom can play and compete easily because [Flappy Bird] is simple to learn, but you need skill to get a high score

4.1.1 Niveaux

Les niveaux sont aléatoires, ce n'est jamais la même séquence.

4.1.2 Décors

Le fond du jeu n'est qu'une image immobile reprise de Mario.
Seul le premier plan se déplace (les tuyaux et le sol).
Le personnage principal est toujours à la même place.

4.1.3 Design

Grosse reprise de mario. Justice copyright ?

4.1.4 Musiques

Il n'y a que de simples bruitages. On retrouve un son lorsque l'on passe un tuyau, un son lorsque l'on se cogne et un son lorsque le pigeon fait un mouvement d'ailes.

4.1.5 Diffusion

Another blogger questioned whether the massive success of Flappy Bird was due to the use of bots, or fake accounts run by computers, to falsely create downloads or reviews.

4.2 Super Graviton

4.3 The impossible game

4.4 Geometry Dash

4.4.1 Niveaux

Nombreux niveaux, des plus simples aux plus complexes. Les joueurs peuvent créer leurs propres niveaux.

4.4.2 Décors

L'arrière plan est composé de forme simple (Grands carrés/Grands cercles) qui se déplace à faible vitesse.

Le personnage principal est toujours au même endroit pendant le jeu (au départ il arrive de la gauche puis le jeu commence).

Animation complexe pour afficher ou ne pas afficher les plateformes (fondu, déplacement haut/bas des éléments, apparition sous forme de carré).

4.4.3 Design

Simple, épuré, simple dégradé. Beaucoup d'effets de lumières.

4.4.4 Musiques

Chaque niveau a un son unique. Les sons sont généralement de 3 à 4 minutes alors que les niveaux durent 1.5 à 2 minutes.

5 Idées

Un jeu où on défile vers la gauche et on ajoute des obstacles au fur et à mesure du temps. Pour les déplacements, on appuie sur l'écran pour aller en haut ou en bas. Si on appuie pendant que l'on n'a pas touché le bord opposé au premier déplacement, on retourne vers celui où on était avant.

Le jeu doit jouer avec les couleurs lorsque le cube arrive sur une plateforme.

Un simple cube est suffisant pour le graphisme, avec une tête dedans ;)

OPTIONNEL : Le jeu doit pouvoir ajouter un son de l'utilisateur et créer un niveau dessus.