

# White Boxes

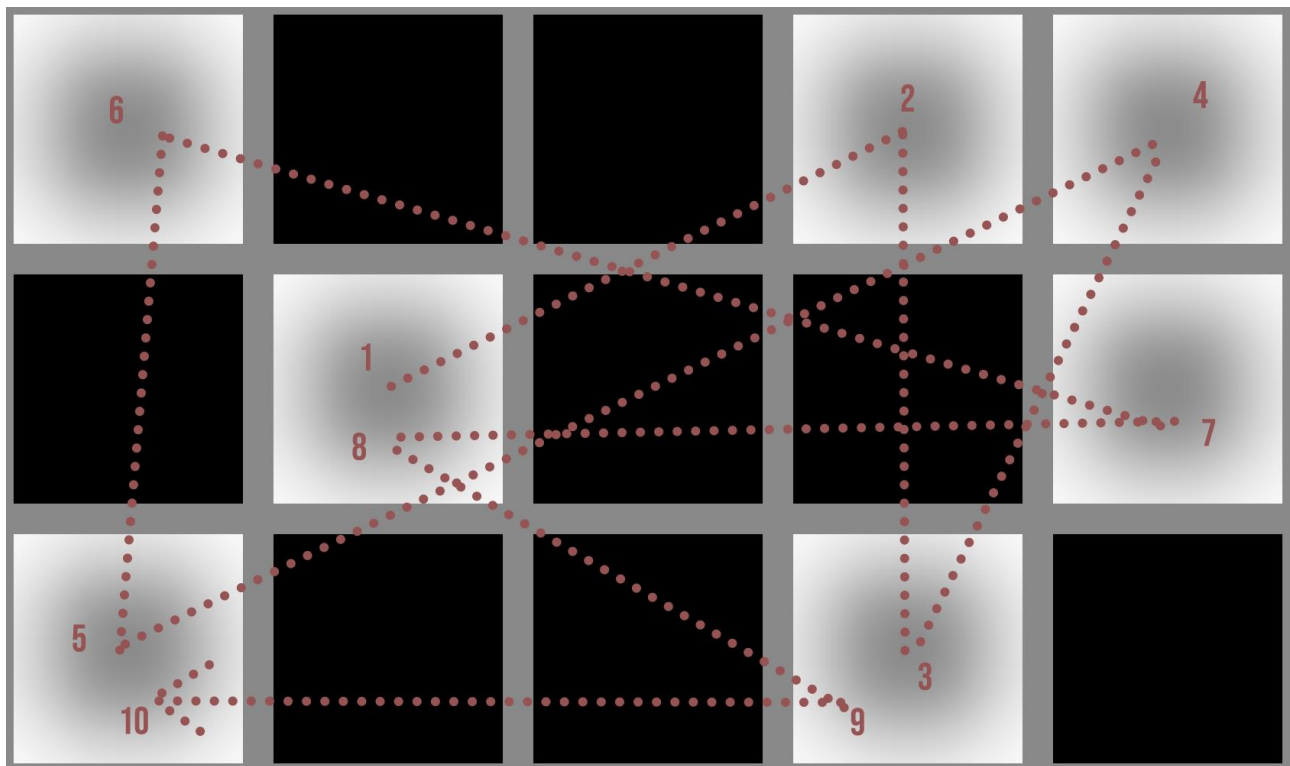
Néo Joly | Game Design B | Mai-Juin 2020

## Vue d'ensemble

White Boxes est un micro-jeu chronométré en 10 secondes dans lequel le joueur va devoir appuyer le plus rapidement possible sur les cases de couleur blanche. Ce jeu appelle à la capacité cognitive de réflexe et de rapidité.

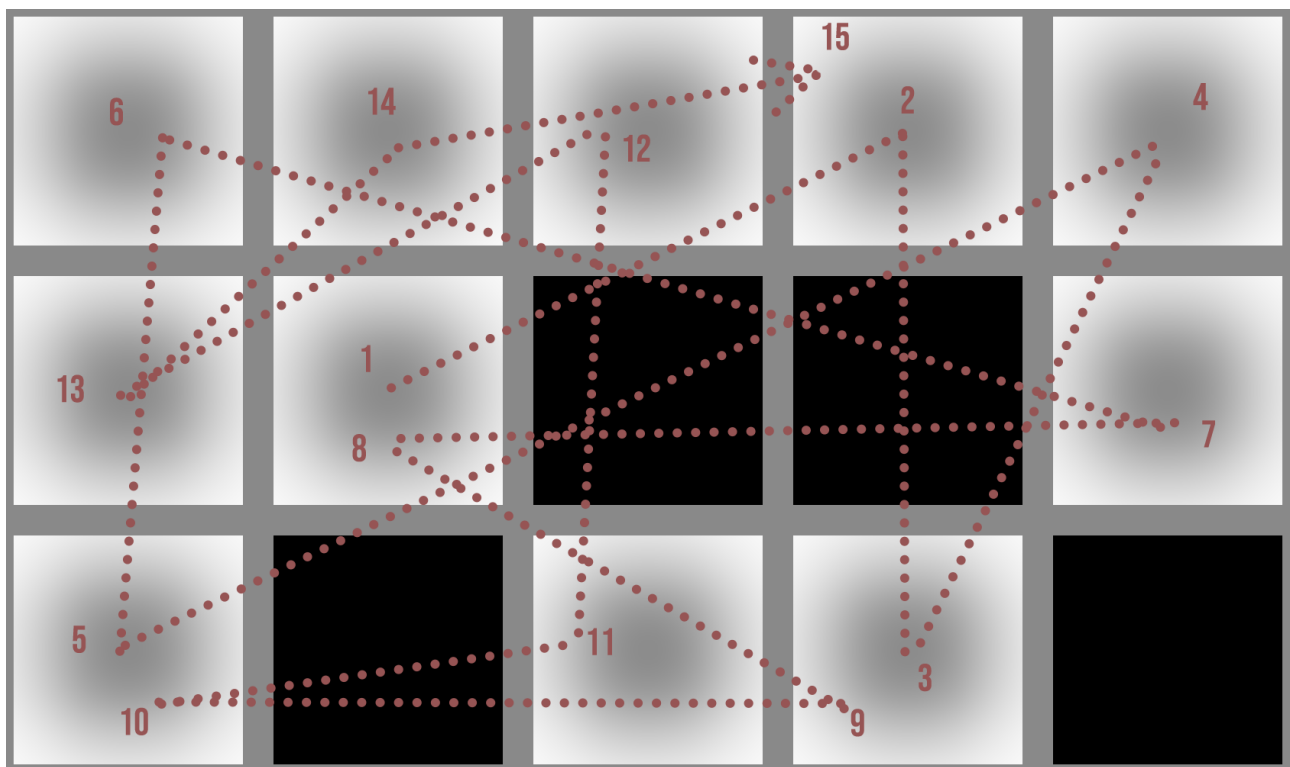
## Gameplay

Le jeu comporte un input de touche d'écran, où il faut appuyer sur une case.

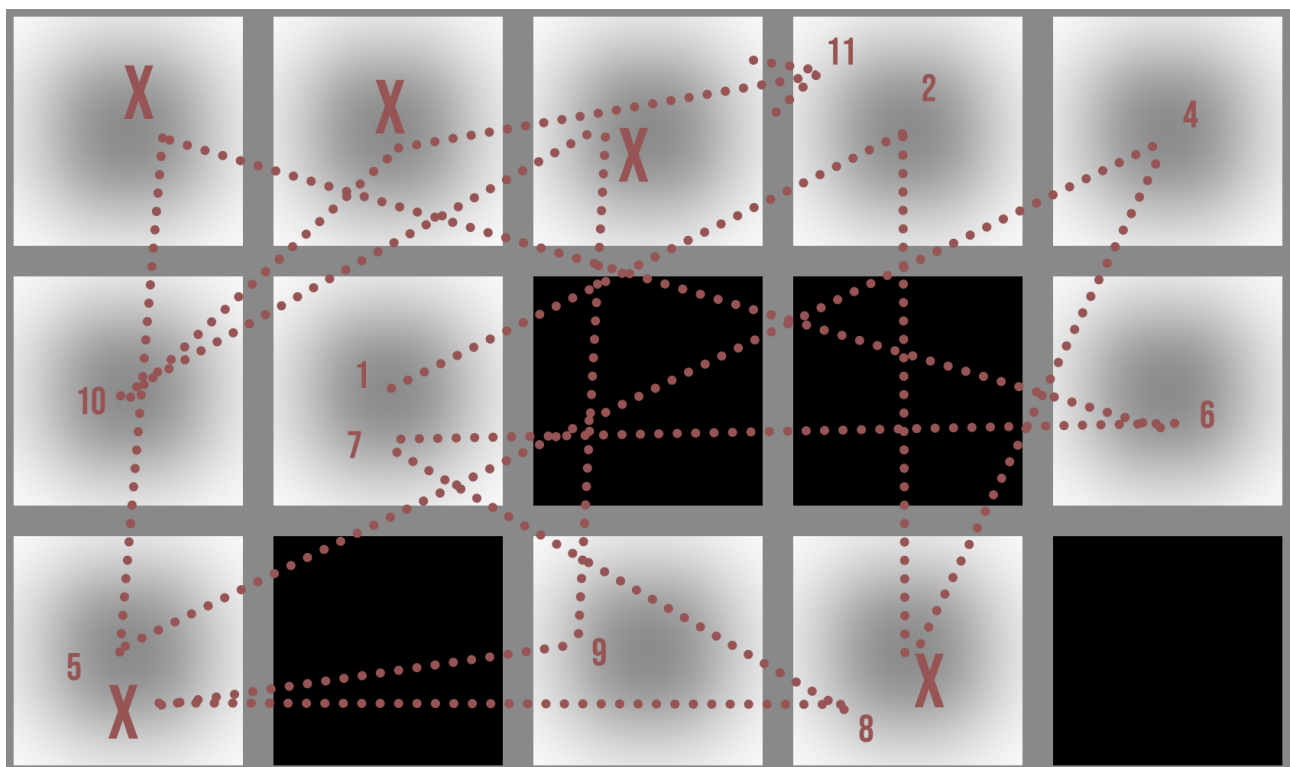


Le joueur va devoir appuyer sur les cases blanches dans l'ordre dans lequel elles apparaissent. Une case blanche apparaît chaque seconde, il faut donc être rapide. Une fois appuyée, la case disparaît. Une case peut apparaître plusieurs fois.

Dans la difficulté Intermédiaire, le joueur doit appuyer sur 15 cases au lieu de 10.



Si le joueur choisit le mode Expert, il devra faire face à des pièges, qui sont des fausses cases. Celles-ci font « semblant » d'apparaître, puis disparaissent aussitôt pour laisser la vraie case apparaître.



## Look & Feel

Le jeu sera composé du background qui sera une image animée de formes grises foncées abstraites sur fond gris clair légèrement flouté, mais presque pas apparent, dû aux cases qui prendront une grande partie de l'écran. Il faudra cliquer sur l'écran pour valider la case. Le chronomètre représenté par un rond qui se vide de façon « camembert », servant de référence de temps pour le joueur, sera placé en haut à gauche de l'écran. Une légère lueur blanche lui permettra de se distinguer sur l'écran.

