

JEUX

-Catcher (attraper des objets qui tombe) :

DA : Alien qui mange des humains

- alien la bouche ouverte
- humain
- fond étoilé

-Dodge game (esquiver qqchse) :

DA : space ship qui évite des astéroïdes

- space ship
- astéroïdes en forme de flèche (gauche / droite)
- fond étoile

-Cowboys (tirer sur une personne en mode cowboy) :

DA : 1vs1 contre les hommes

- alien
- humain w/ gun (anim de sorti d'arme)
- intérieur vaisseau

-Keep Out (mitrailler une touche pour tenir qqchse) :

DA : alien qui essaie de rentrer dans le vaisseau

- alien
- porte
- humain qui tient la porte
- fond intérieur vaisseau

- Enigme père fourras (20aine de question) :

DA : alien qui parle à un autre alien

- alien (x2)
- comptoir pour le 2^{ème} alien (celui qui pose les questions)

-Timer (le tps défile puis ce cache et le joueur dois arriver à 9 sec) :

DA : l'alien trouve le bon timing pour rentre dans le vaisseau

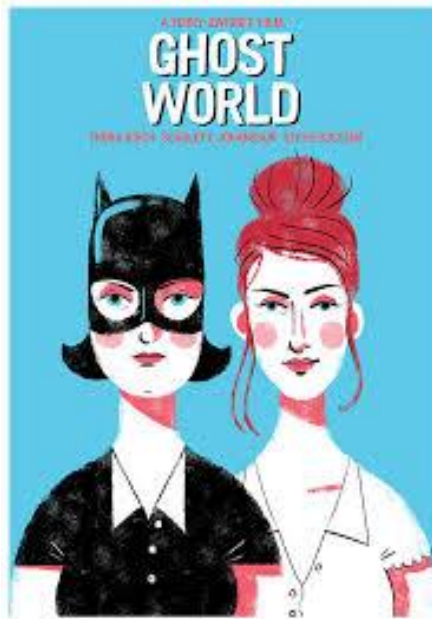
- une porte
- un cadrant (pour accueillir un timer)

STYLE GRAPHIQUE :

Glen Brogan



Graham Corcoran

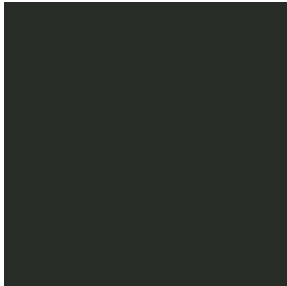


James Gilleard



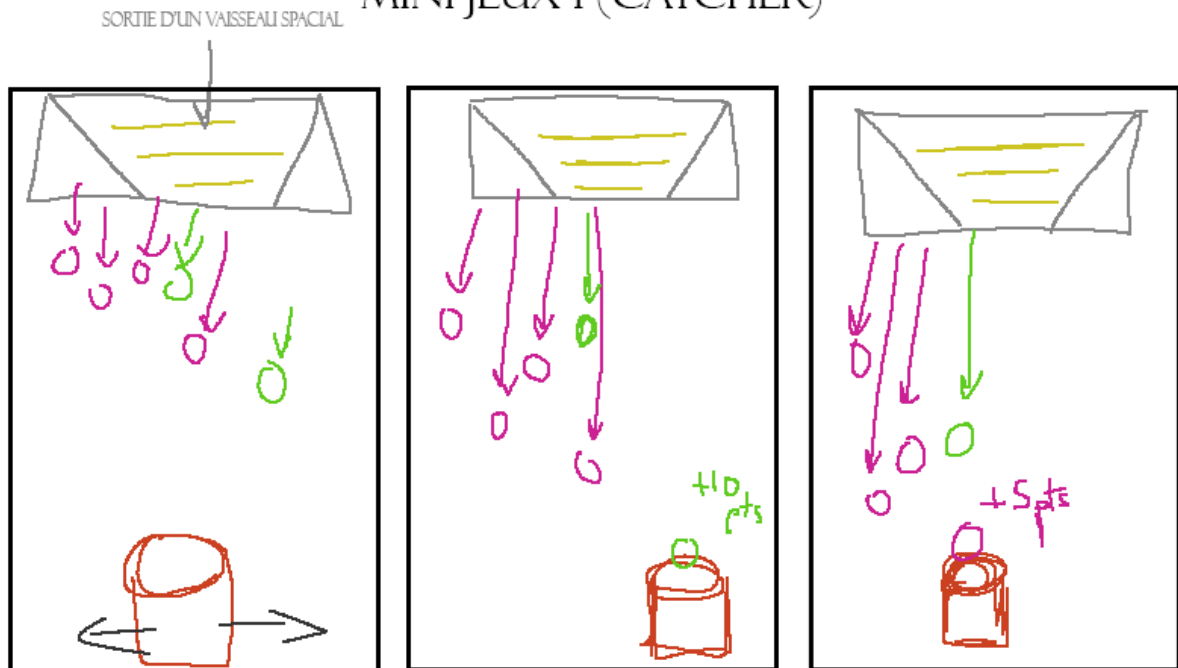
MOODBOARD





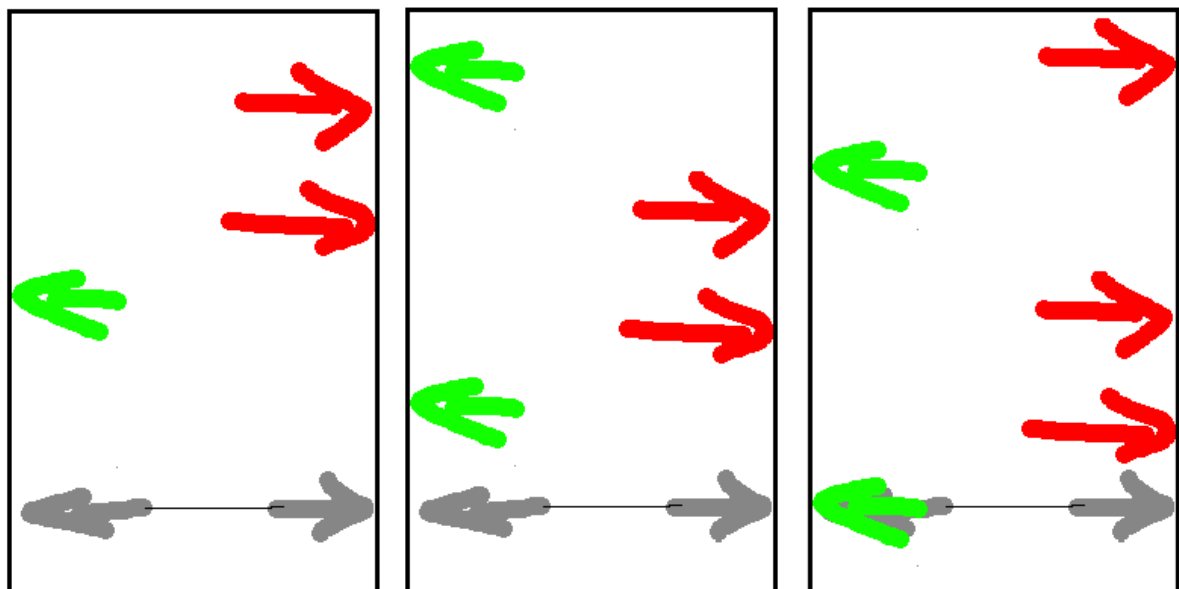
DETAIL DES MINI-JEU

MINI-JEU 1 (CATCHER)



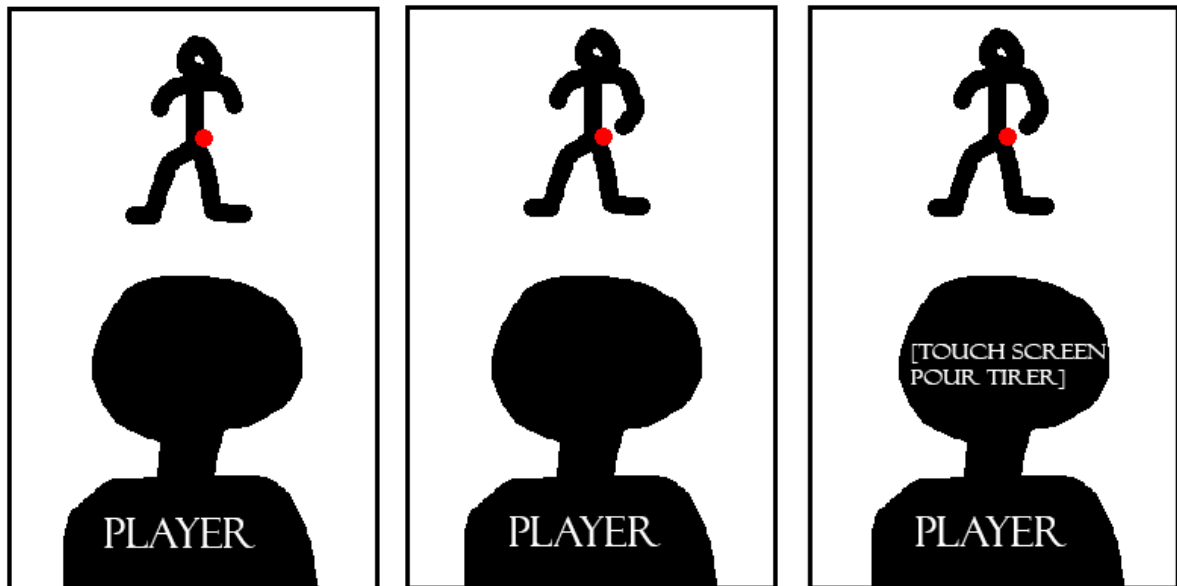
LE JOUEUR DEPLACE LE SCEAU AVEC SON DOIGT

MINI-JEU 2 (GUITARE HERO LIKE)

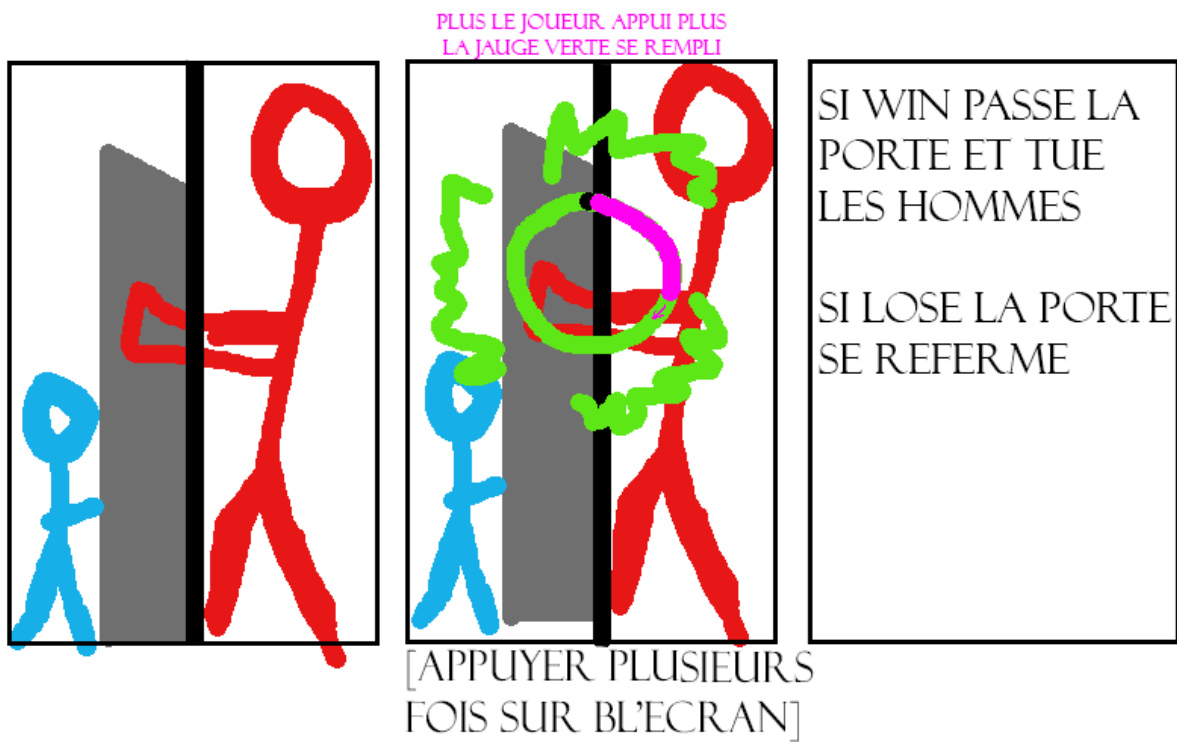


QUAND LES FLECHES QUI TOMBENT SE SUPPERPOSE AVEC LES GRISES
LE JOUEUR DOIT APPUYER SUR CETTE DERNIERE POUR GAGNER DES POINTS

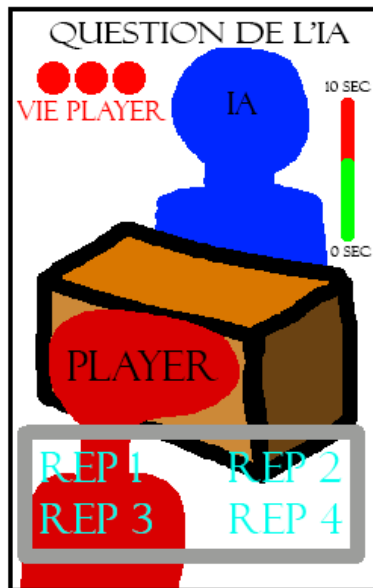
MINI-JEUX 3 (COWBOYS)



MINI-JEUX 4 (SMASH BUTTON)



MINI-JEUX 5 (ENIGME)

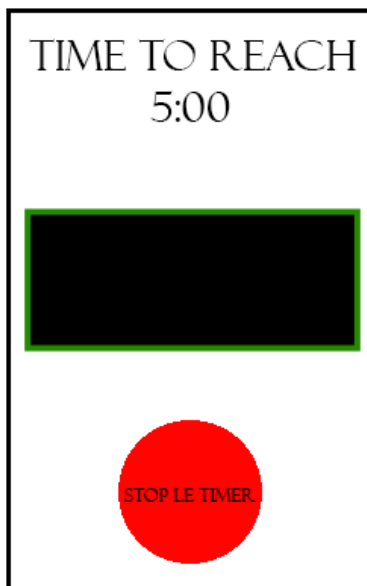
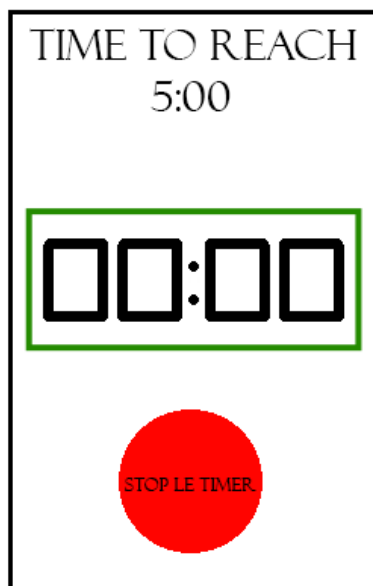


SI LE PLAYER SE
TROMPE DE
REPONSE IL
PERD UNE VIE

SI IL REUSSI IL
PASSE A LA
QUESTION
SUIVANTE

AU TOTAL
3 QUESTIONS

MINI-JEUX 6 (TIMER)



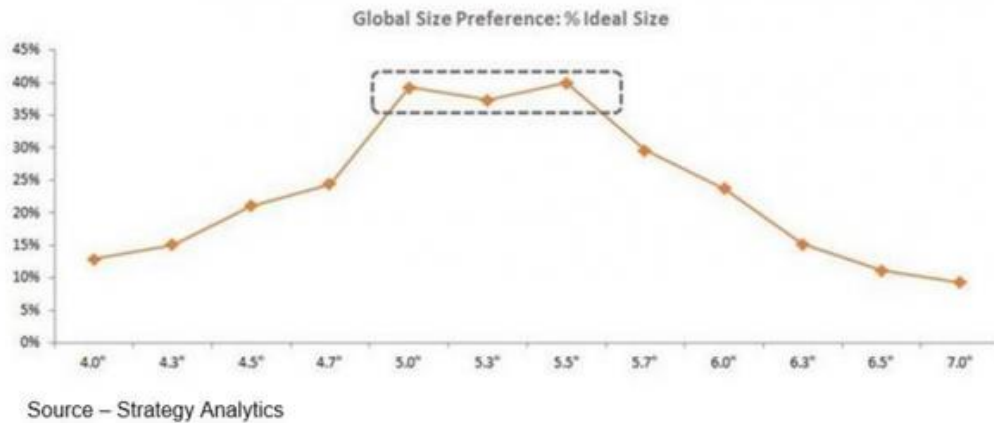
AU BOUT D'UNE 10AINE DE SECONDES,
LE TIMER SE CACHE

QUAND LE
JOUEUR
APPUI SUR LE
BOUTON ROUGE,
LE TIMER
S'ARRETE ET
REVEL LE TEMPS
AFFICHER
SI LE TEMPS
AFFICHER ET
EGALE AU
GOAL (+ OU - 5 SEC)
LE JOUEUR GAGNE

POUR LES NIVEAUX
DE DIFFIUCLETE LE
TIMER SERAS
PLUS OU MOINS RAPIDE

DIMENSION DU JEU (taille du téléphone) :

5 " (11.1x6.2 cm) au format 16:9. Ce format est celui que la population préfère le plus (étude publiée le 31 mars 2019 : <https://www.presse-citron.net/quelle-taille-ideale-ecran-smartphone/>) et utilise le plus



Mode campagne → les aliens vont de planète en planète jusqu'à la terre dans le but de la coloniser

Mode PVE → les aliens combattent d'autres aliens (de la même planète) pour prouver qui est le plus fort

Mode partie rapide → le joueur joue un alien et fait des mini-jeux (voir ci-dessus) pendant des parties d'une dizaine de secondes

4W du grand jeu :

- WHEN : L'histoire se passe dans une galaxie lointaine, très lointaine. Où règne un climat de guerre et de destruction. C'est une époque encore inconnue pour l'espèce humaine car les humains n'ont pas encore l'avancement technique suffisant pour pouvoir se déplacer dans l'univers. Les aliens (que le joueur incarne) combattent d'autres aliens pour montrer qui est le plus fort (grâce à un système de classement en ligne et de niveau).
- WHAT : C'est un jeu de conquête et de réflexion pour la réflexion de la meilleure construction de team d'alien
- WHO : C'est un jeu single player et multiplayer avec une expérience majoritairement solo
- WHY : le sentiment qui doit en ressortir est celui de supériorité face à l'ordinateur et face au joueur adverse en cas de victoire, alors qu'en cas de défaite le joueur va avoir envie de se surpasser pour avoir envie de gagner / prendre sa revanche sur son prochain adversaire

La transition entre chaque jeu se fait de la manière suivante : le joueur termine sa partie, puis décide s'il veut recommencer ou changer de jeu. Dans le cas où il veut changer de jeu, il retourne sur le menu titre du choix des mini-jeux. Dans le cas où il recommence il peut décider s'il garde le même niveau ou s'il augmente la difficulté.

Dans le cas d'une victoire, le joueur se verra récompensé d'une augmentation de rank, ainsi que d'un bonus d'xp et sur selon le niveau de difficulté un alien supplémentaire ou un item qui permettra d'augmenter la puissance de ses aliens

En cas de défaite*, le joueur ne recevra aucune récompense si ce n'est que son rank qui baisse.

*condition de défaite :

- Jeux 1 : ne pas avoir 'manger' assez d'humain (change selon le niveau)
- Jeux 2 : raté minimum 10% des météorites qui tombent
- Jeux 3 : le cowboy alien adverse tire le joueur
- Jeux 4 : le joueur n'appuie pas assez rapidement sur l'écran
- Jeux 5 : le joueur ne répond pas bien à toutes les questions
- Jeux 6 : le joueur se trompe de temps (+/- 5 sec)

DESCRIPTIF D'UNE PARTIE TYPE

Le joueur allume l'application, se connecte sur son compte puis arrive sur le menu du jeu. Une fois connecté, il y aura toutes les nouveautés/promo qui sont disponibles sur le marché et ensuite il aura accès au menu. Sur ce menu, il aura le choix entre le mode 'campagne', 'guerre' et 'rapide'.

Si le joueur choisit le mode 'campagne', il arrivera sur un menu où toutes les missions seront affichées (selon son niveau de progression, les missions indisponibles seront grisées), une fois la mission choisie, il aura accès au choix de la composition de son équipe de combat. Dans le combat, le joueur doit choisir quelle attaque son alien doit faire ainsi que choisir la cible de cette attaque et ceci pour chaque personnage que le joueur aura, viendra ensuite le tour des aliens adverses, qui eux joueront 'aléatoirement', le joueur devra battre 4 vagues d'ennemi avant d'arriver à la vague du boss qui, forcément, est plus fort que les autres aliens. Si toute le boss a été vaincu, le joueur voit défiler toutes ses récompenses et a le choix entre recommencer ce combat, changer d'équipe, continuer (le niveau suivant), ou quitter (retour au menu)

Si le joueur choisit le mode 'guerre', il arrivera sur un menu pour choisir le mode de jeu. S'il choisit le mode 'compétition' chaque victoire augmentera son rank mais chaque défaite le fera baisser. S'il choisit le mode 'duel' le joueur se battra contre des joueurs du monde entier sans sanction négative mise à part la frustration d'avoir perdu, mais en cas de victoire, le joueur se verra accordé de l'xp supplémentaire. Les phases de combat se déroulent de la même manière que dans le mode 'campagne'.