



Dossier technique Joey's Mind

Sommaire

Considérations Coding :	pages 2-3
Présentation QTE :	page 4
Présentation shooter :	pages 5-6
Présentation Bouncing Boulette :	pages 7-8
Présentation runner :	pages 9-10
Présentation course à la prod :	page 11
Présentation l'esquive crayons :	pages 12-13
NB metrics :	page 14



Considérations de design

- Fonds 2D statiques ('écrans') avec des objets interactifs.
- La souris (pour l'instant) guide le déroulement du jeu (sélection d'activité et action) par « les cliques » du joueur. (L'objectif est de paramétrer les commandes pour téléphone portable afin que tous sois dirigé au doigt).

Pour le multi-joueurs (ces considérations ne seront pas présentent pendant la présentation).

- Un inventaire de boutique.
- Personnalisation d'un avatar en drag and drop.
- Des combinaisons d'objets et d'effets pour personnaliser le style de jeu du joueur (booster+item + effet permanent faction ou d'influence).
- Textes et illustrations multiples en fonction :
 - Des actions du joueur (usage d'un point d'influence sur un autre joueur ou sur lui-même, mini jeu gagné ou perdu) avec des sous titres.
 - D'évènement (devenir boss, être rétrogradé ou promu) avec des sous titres.
 - De l'affichage des objectifs de chaque mini jeu sur un post it.

Considérations Technique

- L'éditeur de niveau (qui sera Illustrator pour le menu ainsi que les assets et animate pour les spritesheets).
- Identifier le challenge (contraintes=obstacles + moyen=UI) à travers un fond fixe (mise en évidence du danger par forme simple ou couleur et éviter surcharge de détail).



- Système de sauvegarde/chargement de la progression du joueur en solo/multi-joueurs.
- Un évènement déclencheur pour assurer/débloquer la progression.
- Spritesheets des personnages.
- Enchaînement rapide des mini jeux (durée de 10 à 45 secondes) dans une mécanique de jeux Ware.
- Musique de fond et effets sonores.

Contraintes

- La plateforme de jeu : téléphone portable. (dimension écran pour affichage, interface adapté, assets légères pour l'espace mémoire que le jeu occupera dans l'appareil).

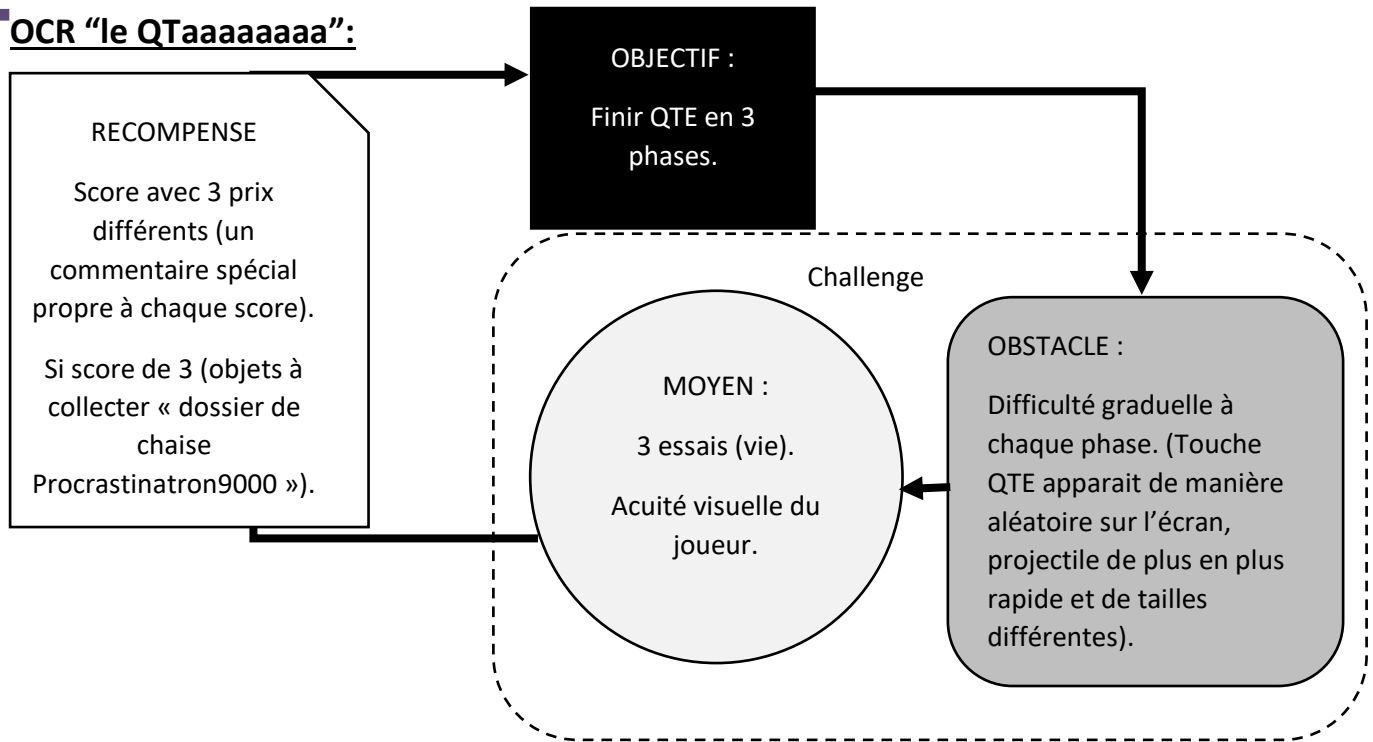
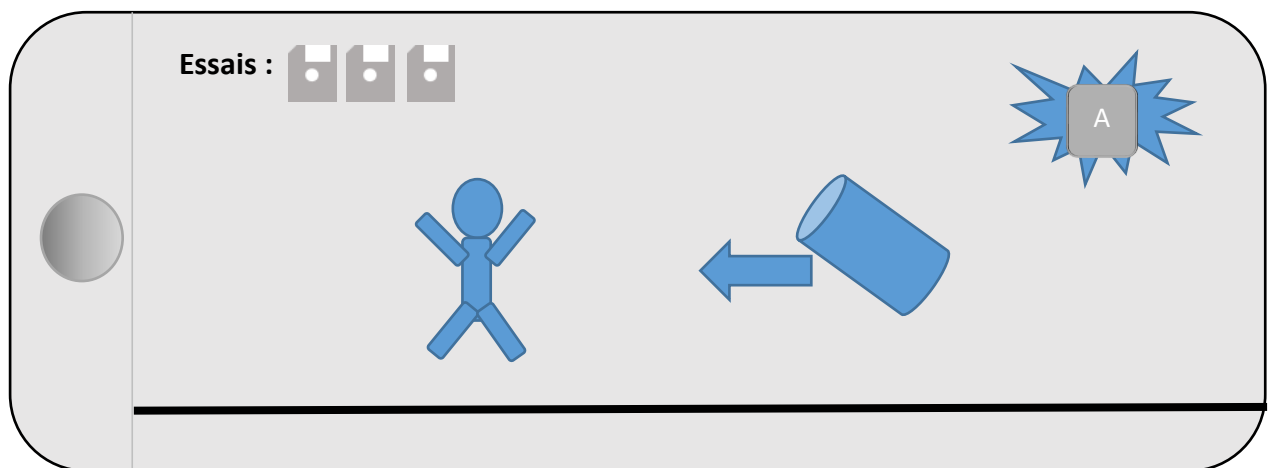
Objectifs

- Faire un jeu humoristique, simple de prise en main (compréhension des mini jeux, objectifs) et accessible (en terme de plateforme ou de persona).
- Les mini jeux doivent être simples de codage pour un programmeur novice ou confirmé.

Méthode de développement

- Phaser 3
- HTML5
- Github

4

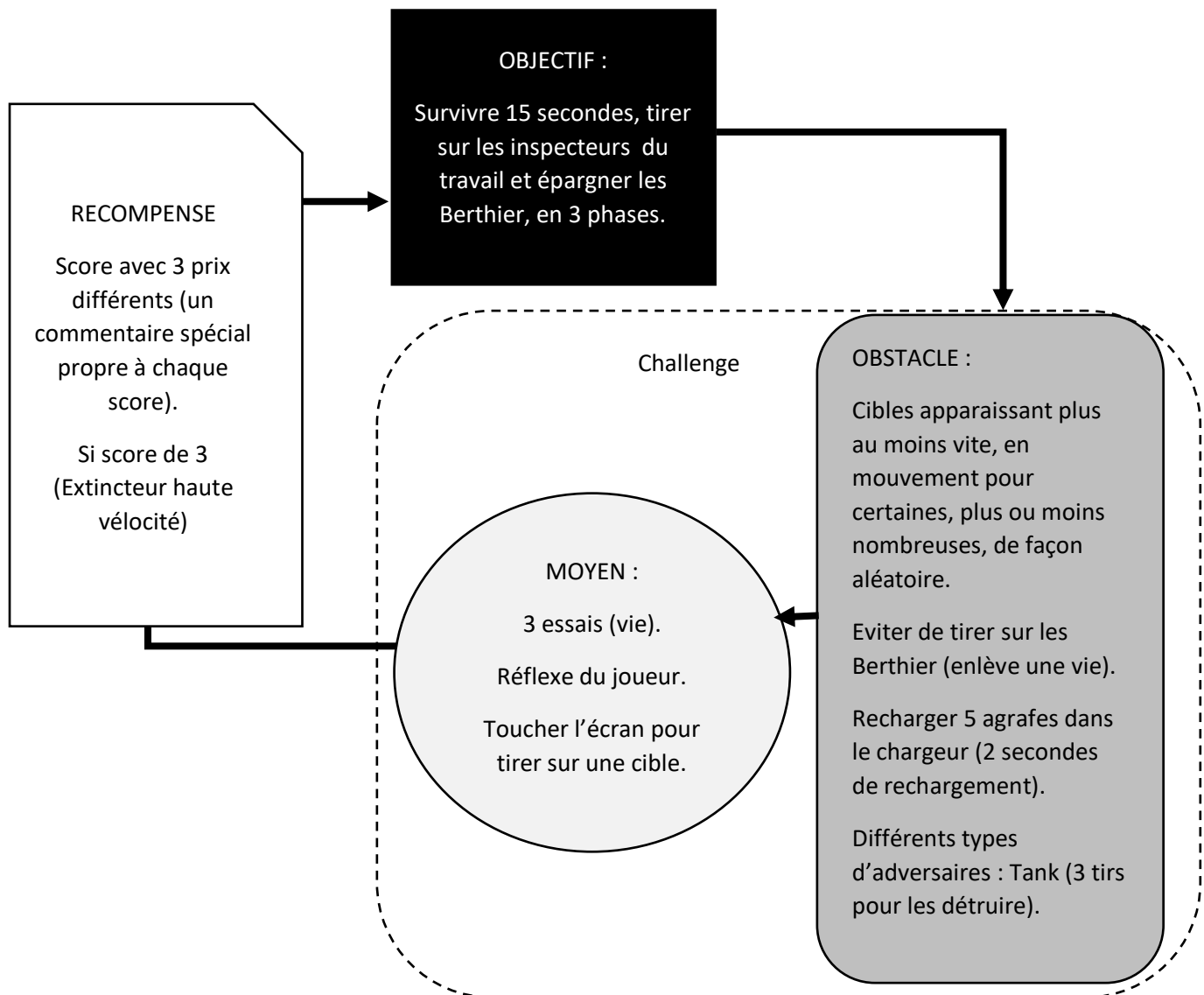
OCR "le QTaaaaaaa":**Look and feel:****Game :** QTE**Play :** Cliquer sur la touche qui apparaitra aléatoirement sur l'écran le plus vite possible. En 3 phases.

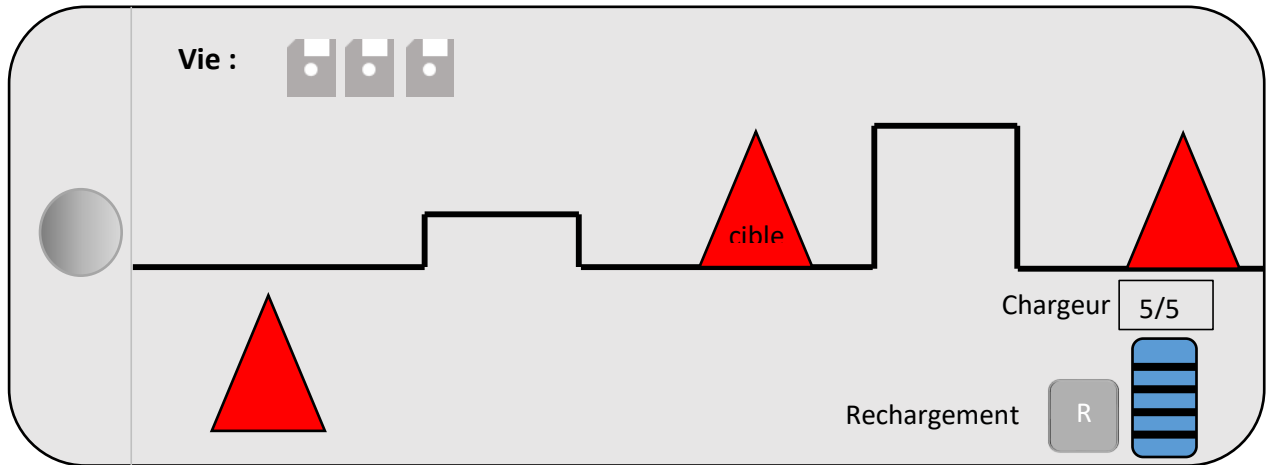


OCR shooter:

Game : Jeux de tir « point and shoot » (pas de cible)

Play : Survivre 15 secondes en tirant sur les inspecteurs du travail tout en évitant de tirer sur les Berthier, en 3 phases.

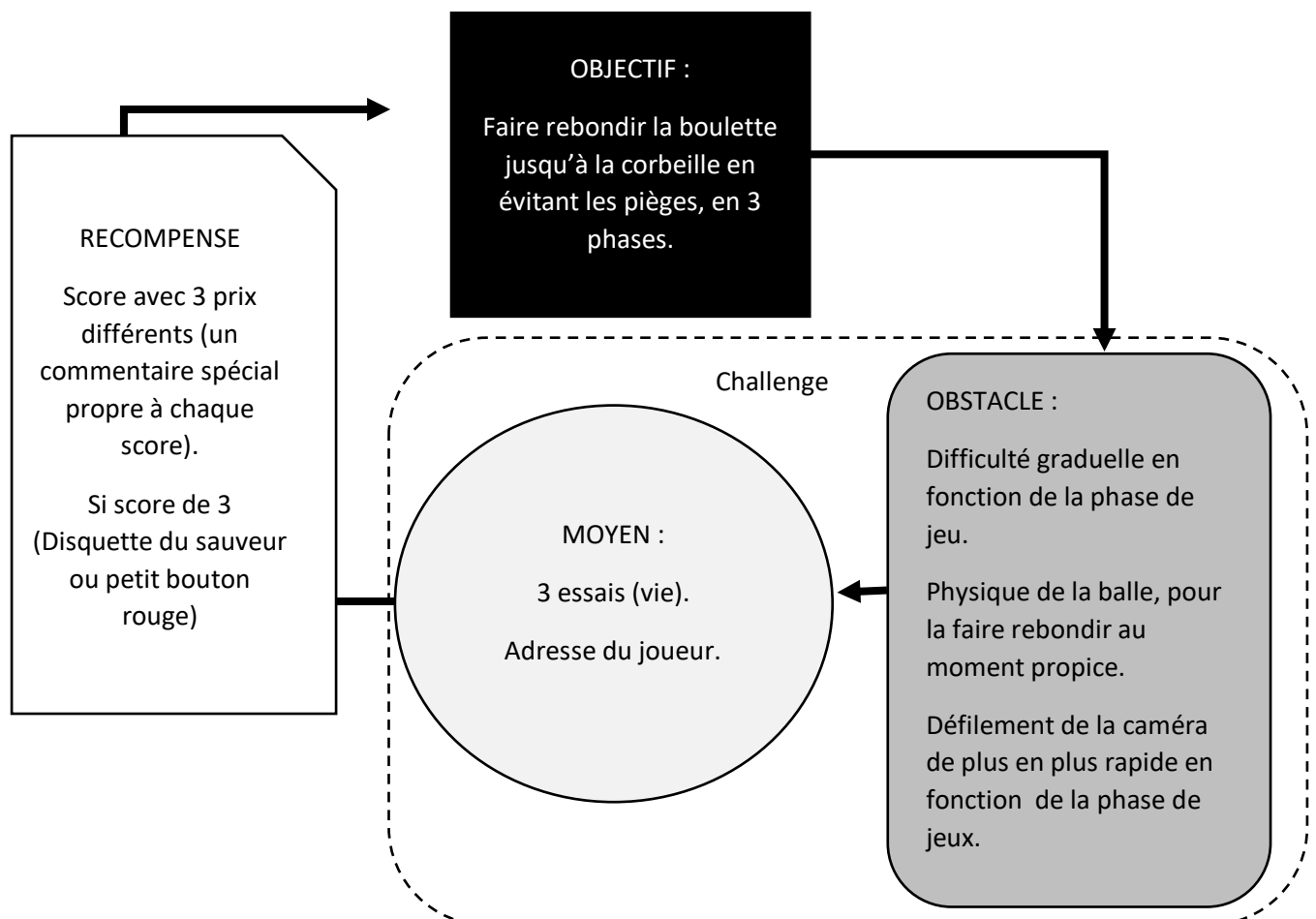


Look and feel:Illustration shooter :

OCR Bouncing Boulette:

What is the **Game** : Un jeu d'adresse en solo (compétitif en multi-joueur).

How do you play **Play** : Il faut faire rebondir la boulette jusqu'à la corbeille en évitant les pièges, en 3 phases, le tout pour obtenir un score final qui indique la performance du joueur.





Look and feel:

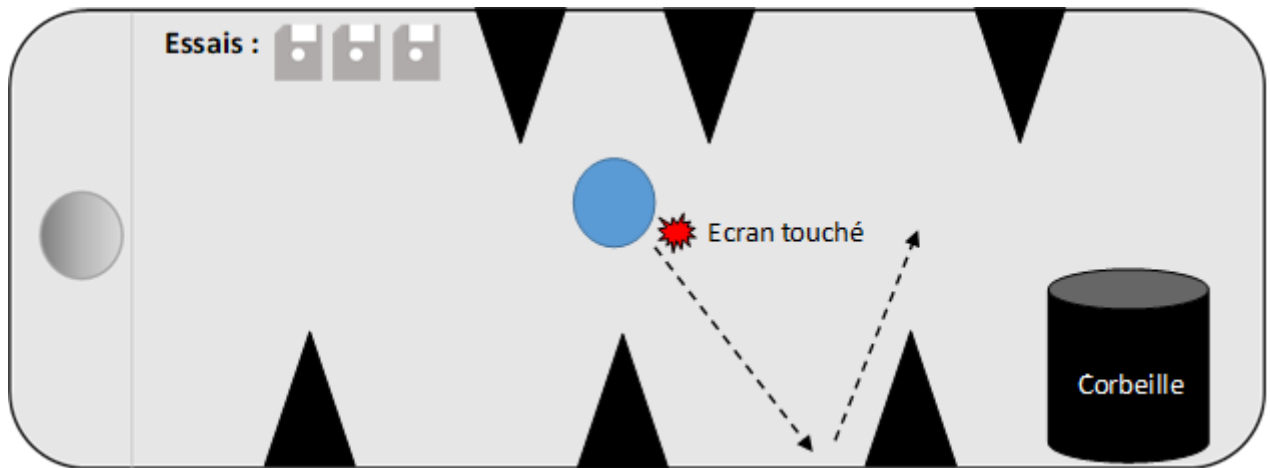
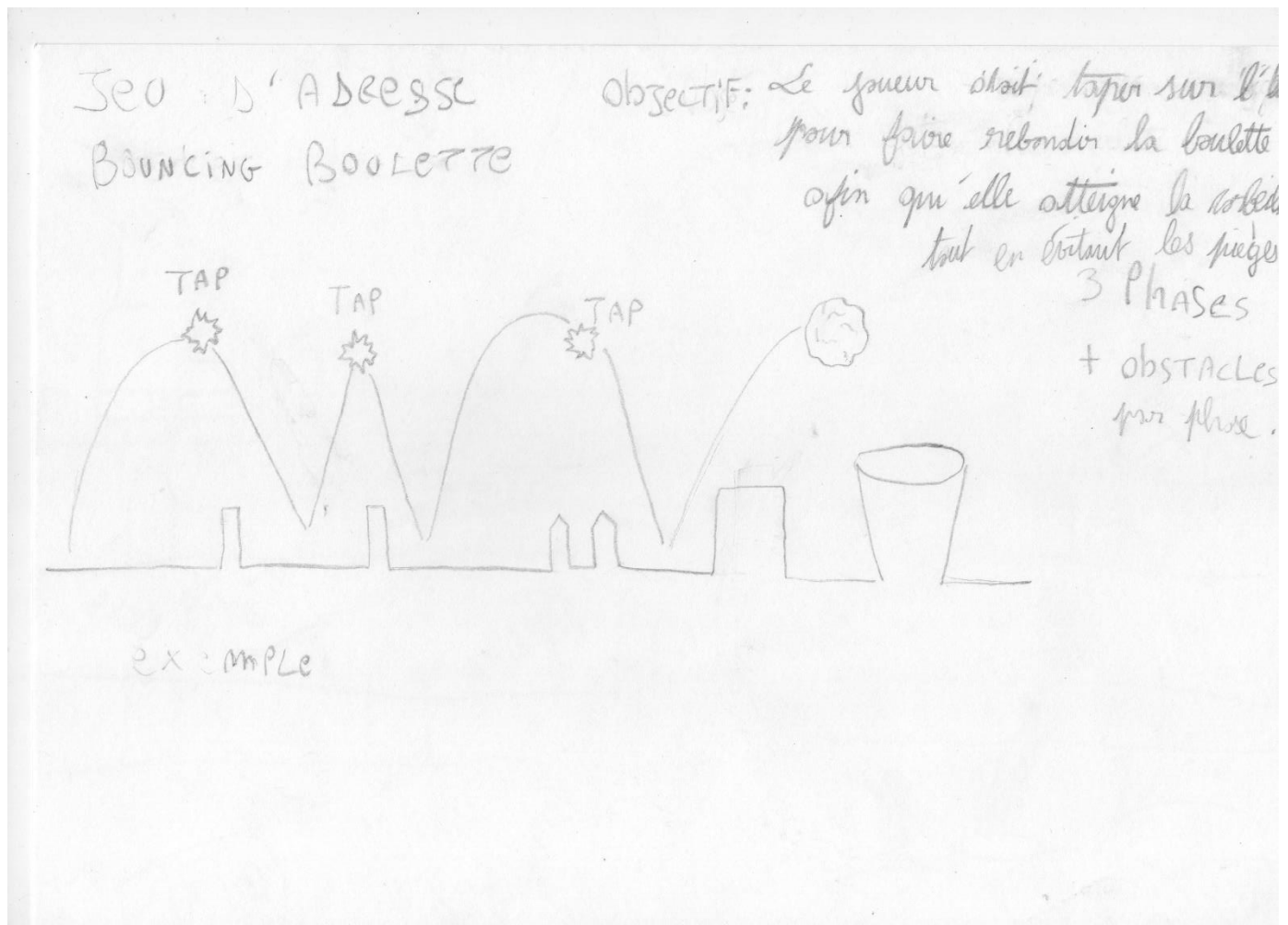
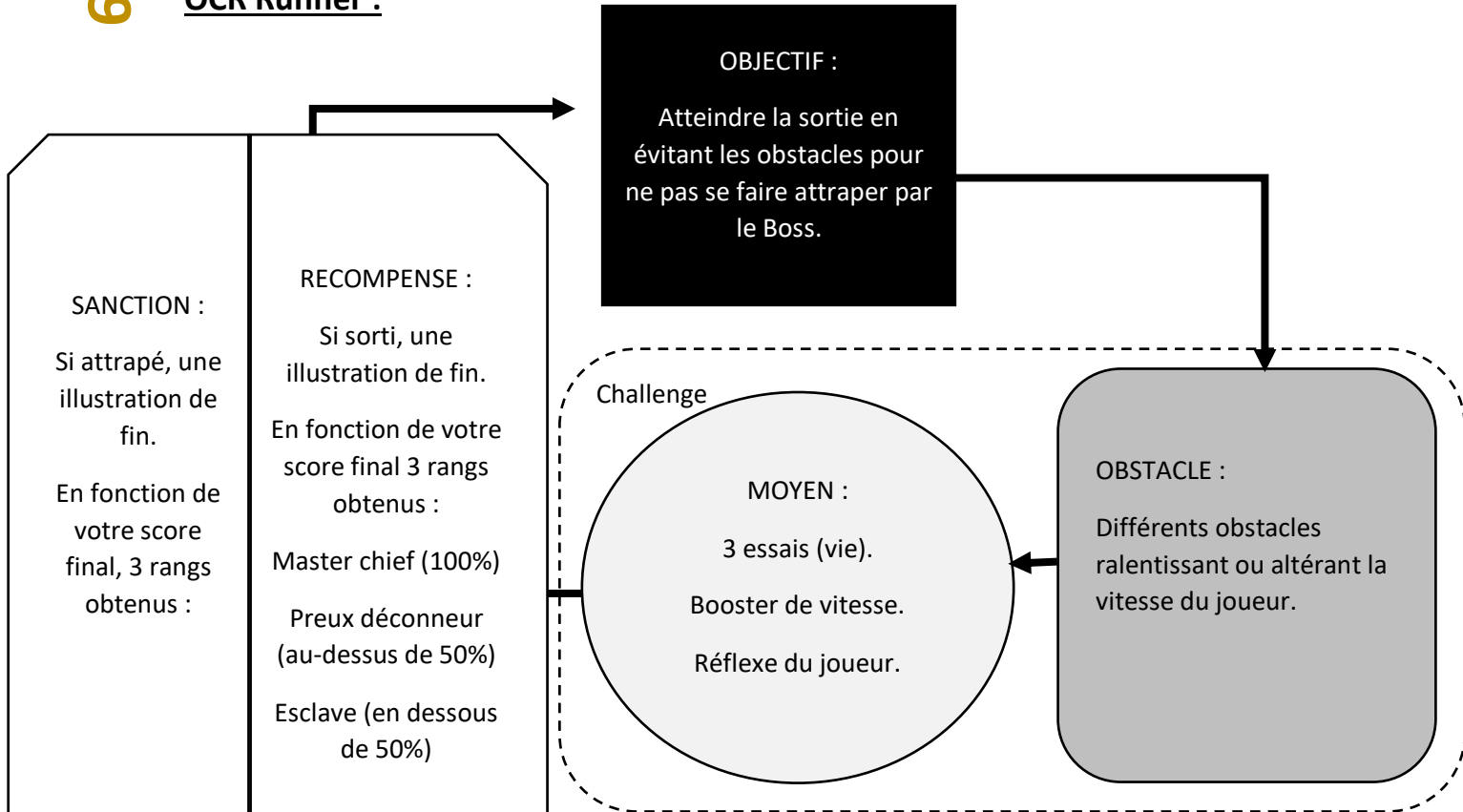


Illustration bouncing boulette:





Game : Jeu de course en solo.

Play : Atteindre la sortie en évitant les obstacles qui vous ralentiront tout en prenant des booster afin d'aller plus vite, pour ne pas se faire attraper par le Boss.

Look and feel :

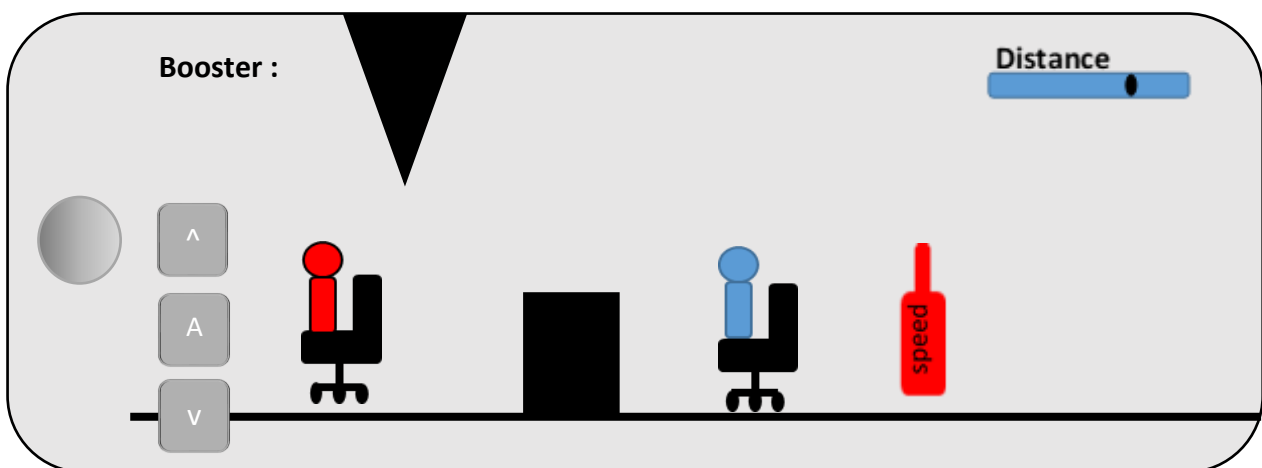
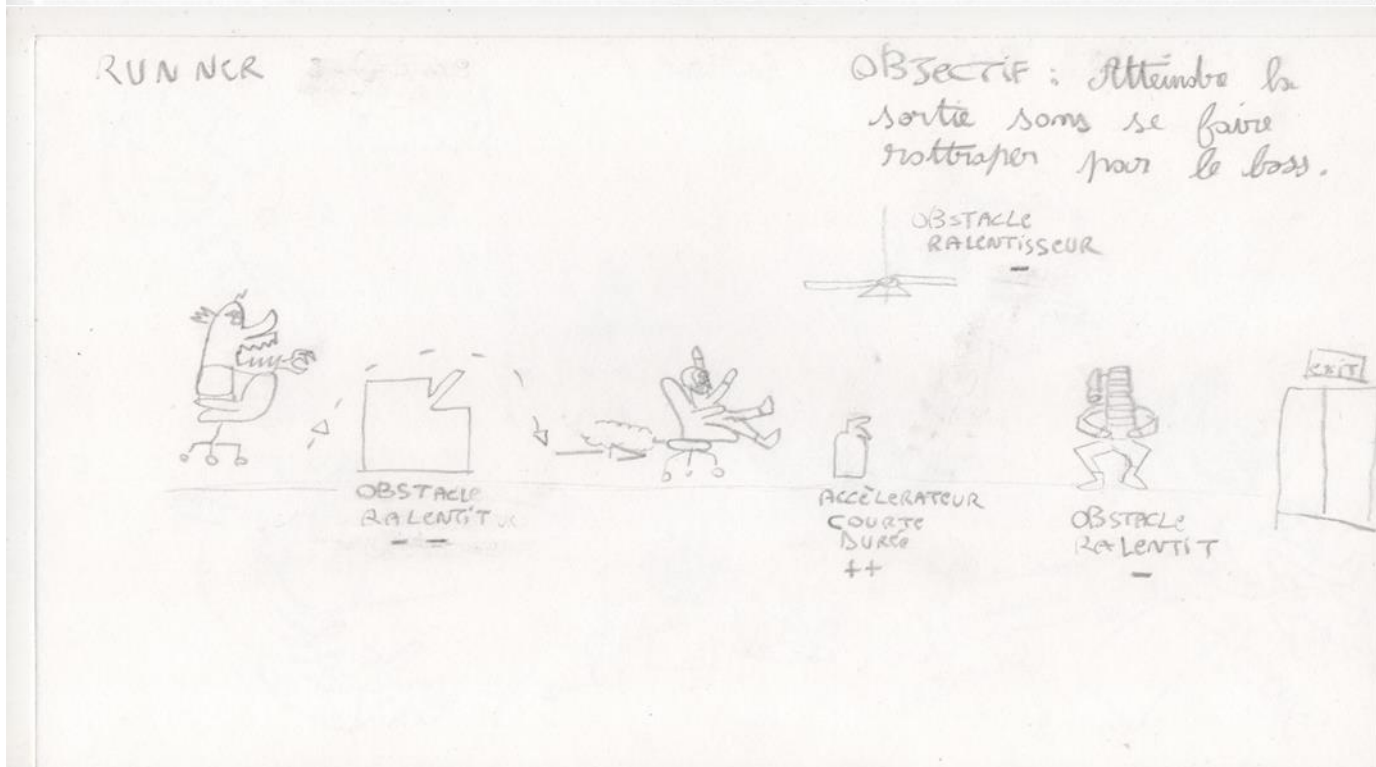
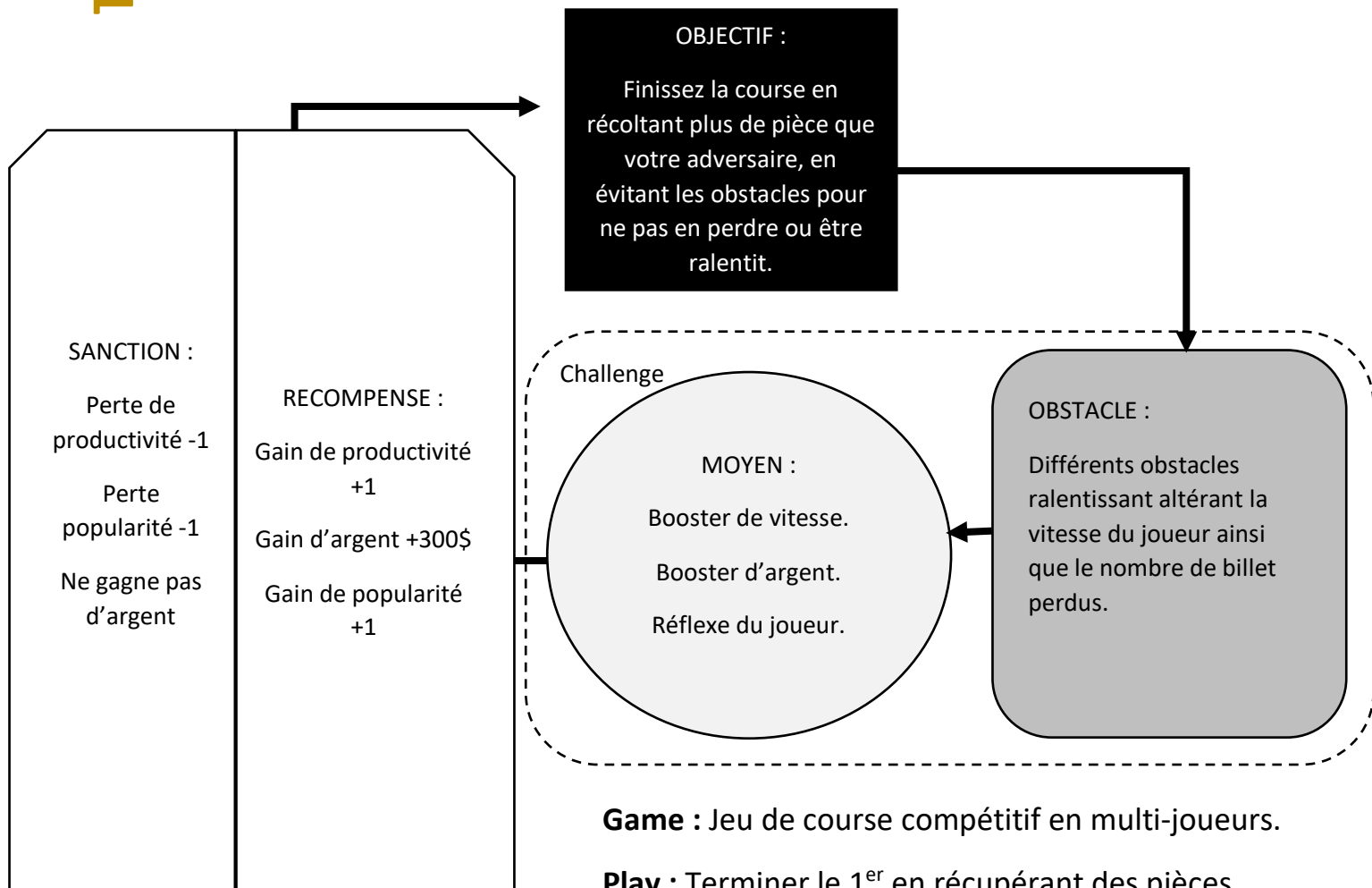


Illustration scène finale runner + présentation mini jeu runner : (solo)



OCR La course à la productivité : Runner multi-joueurs : mini jeu de prod.

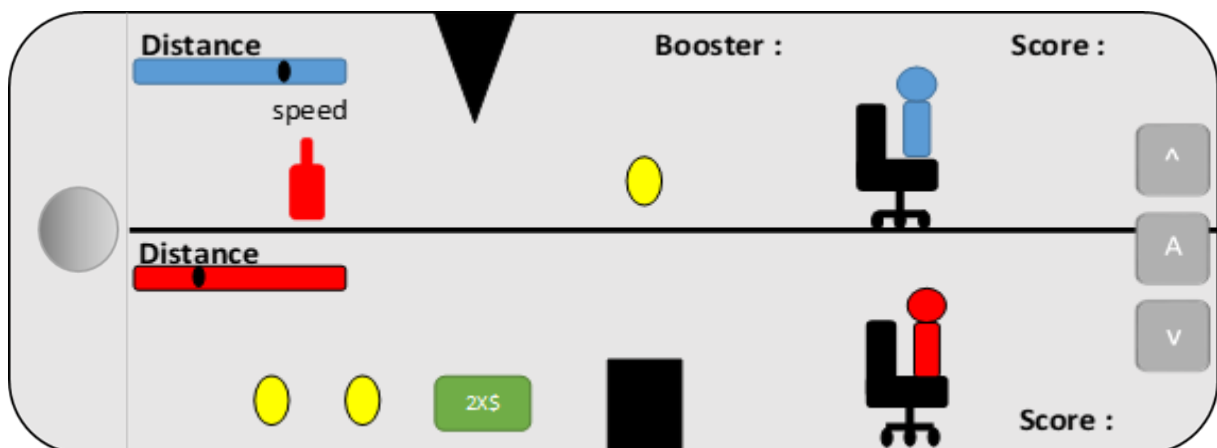
11



Game : Jeu de course compétitif en multi-joueurs.

Play : Terminer le 1^{er} en récupérant des pièces pour obtenir un bonus, éviter les obstacles qui vous ralentiront tout en prenant des boosters afin d'aller plus vite.

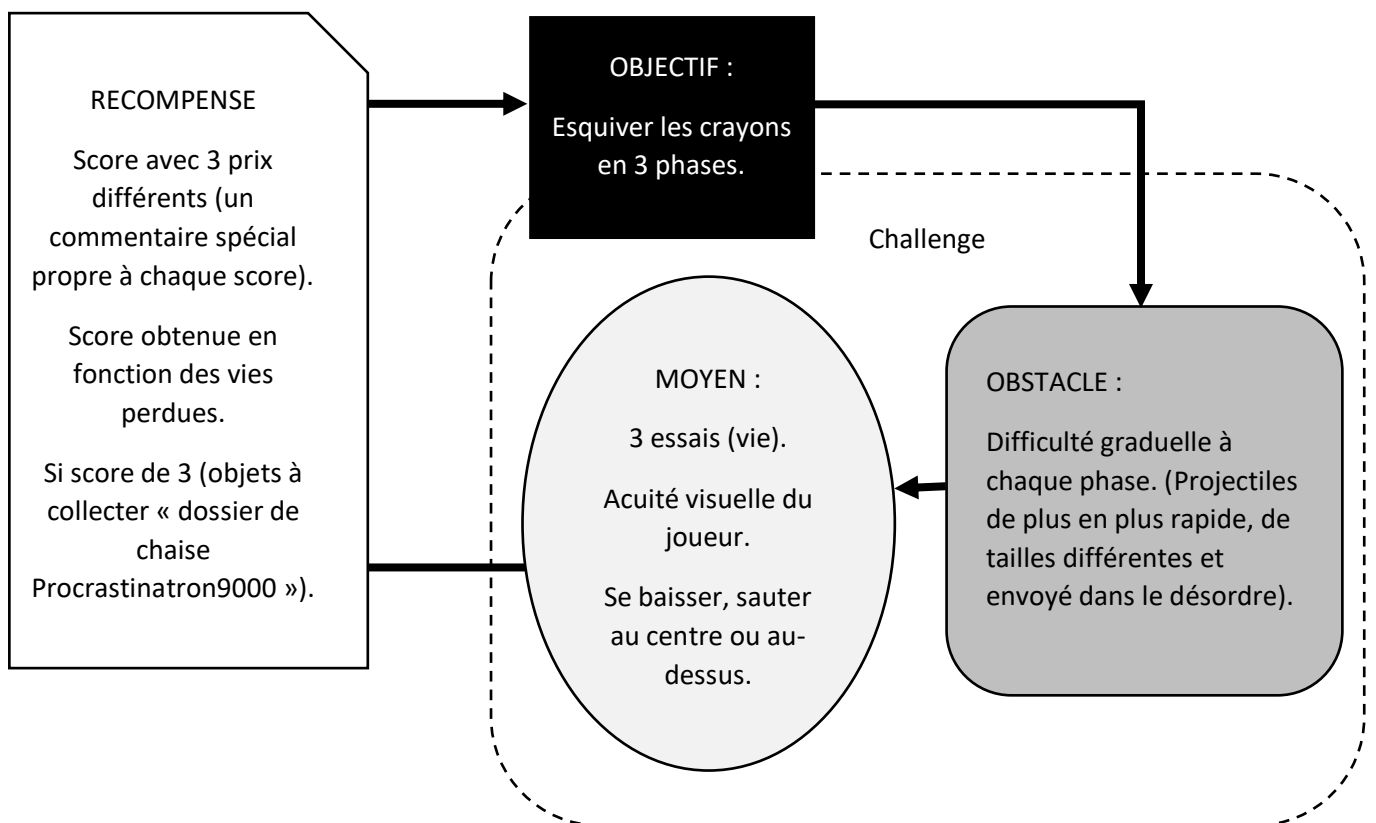
Look and feel :

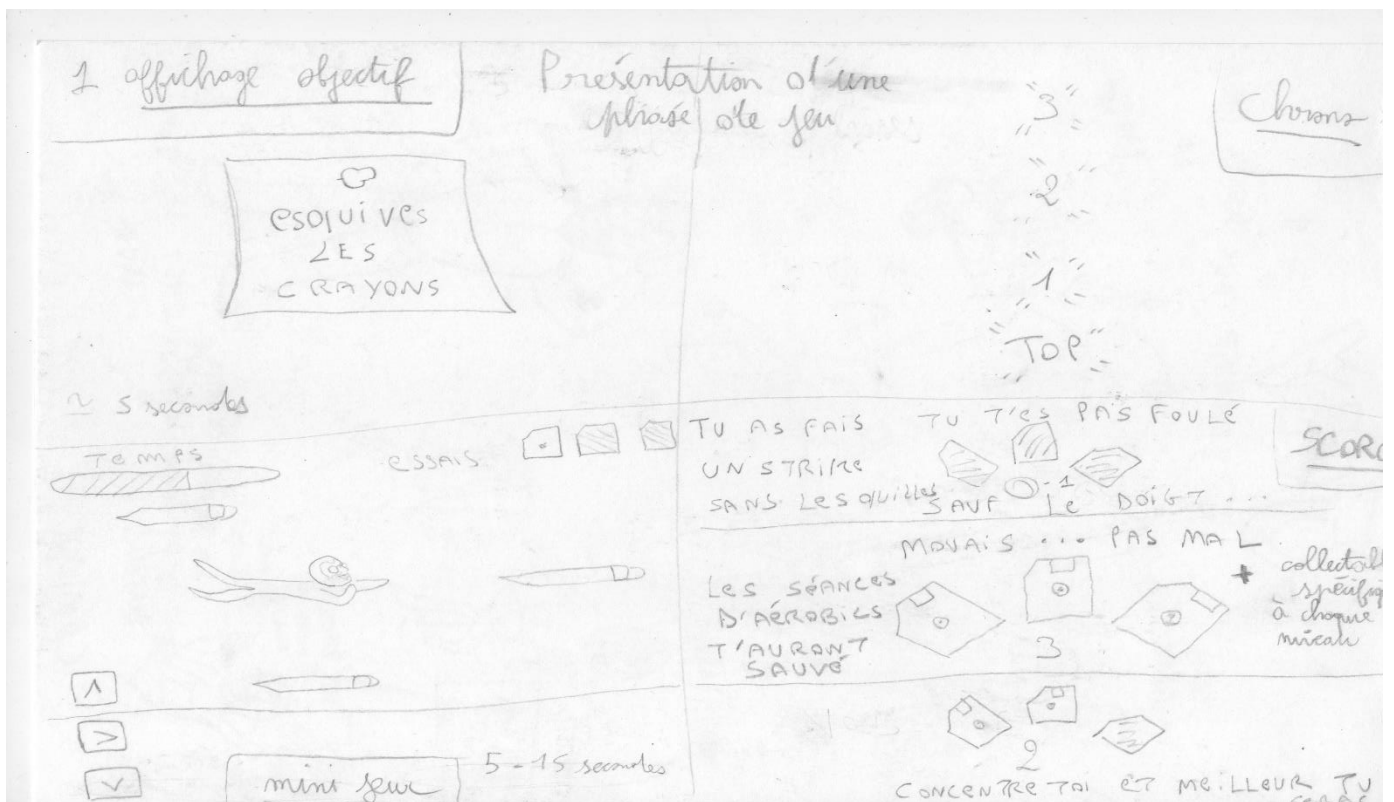
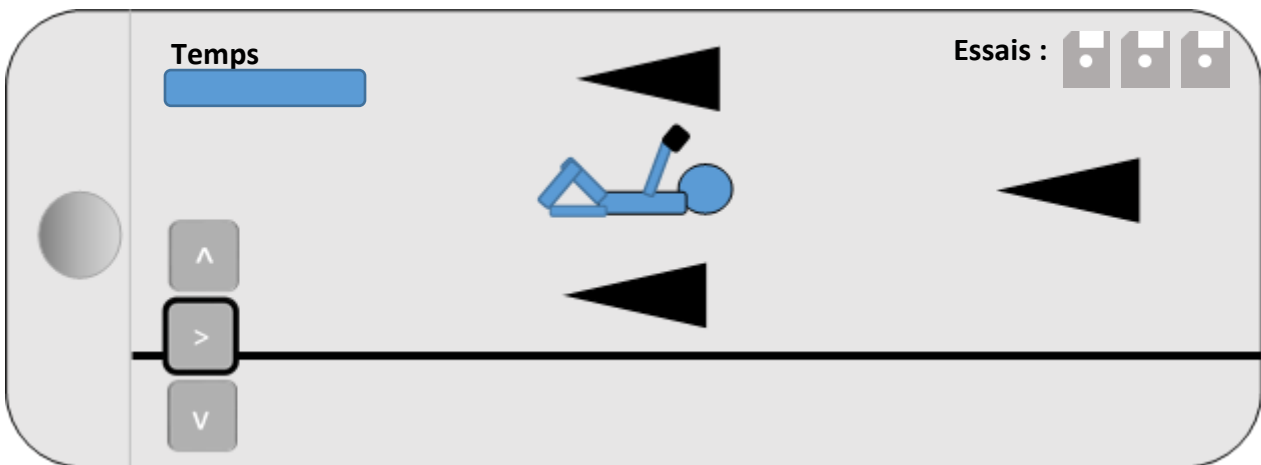


OCR l'esquive crayons:

Game: Jeu d'adresse en multi-joueurs.

Play: Esquiver les crayons en vous baissant, sautant au milieu ou au-dessus.



Look and feel et illustration :Présentation objectif : 5 secondesPhase de jeu : 10-15 secondes

NB metrics: Tous les mini jeux solo influenceront sur le score final du joueur dans le tutorial, alors que ceux multi-joueurs, influenceront sur les metrics de bien-être, de productivité, d'argents, de popularité ainsi que de rang du joueur (pour plus d'information se référer à la partie MULTIJOUEURS dans le document de Design).