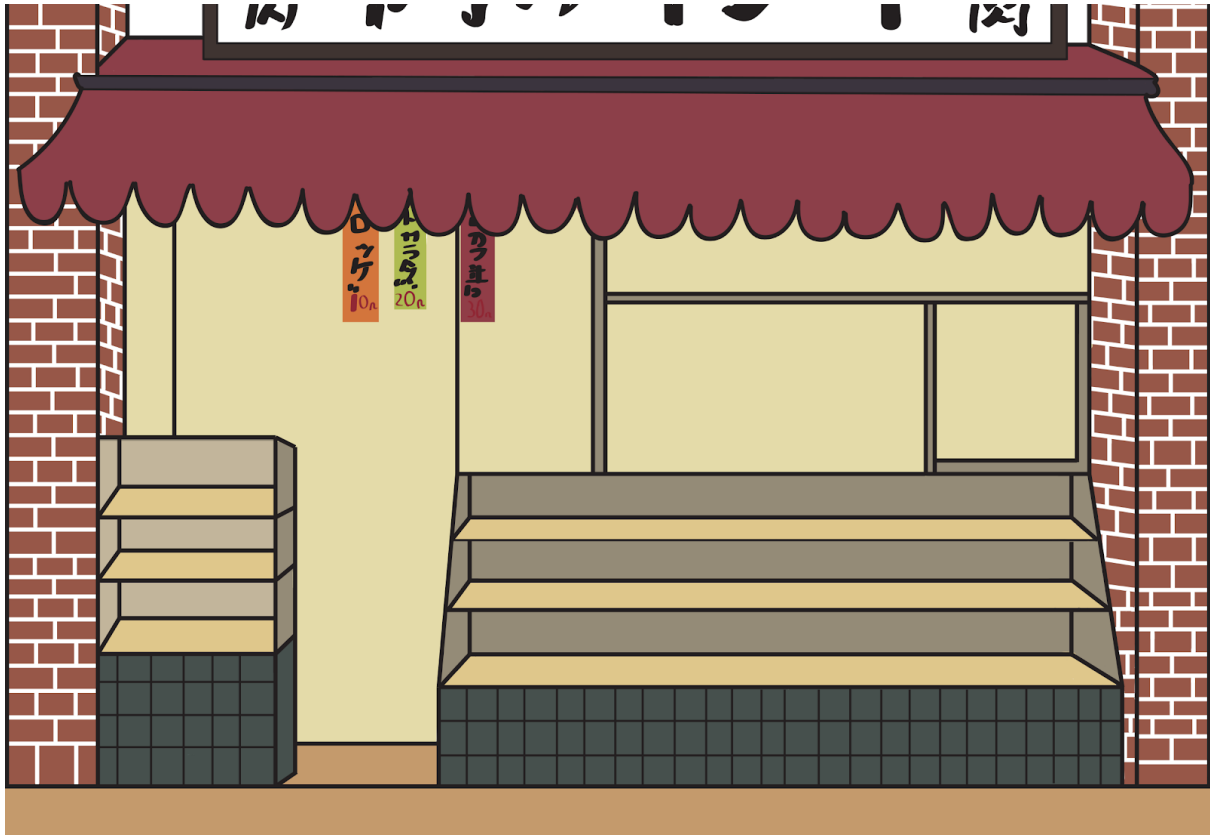


## Rattrape tout



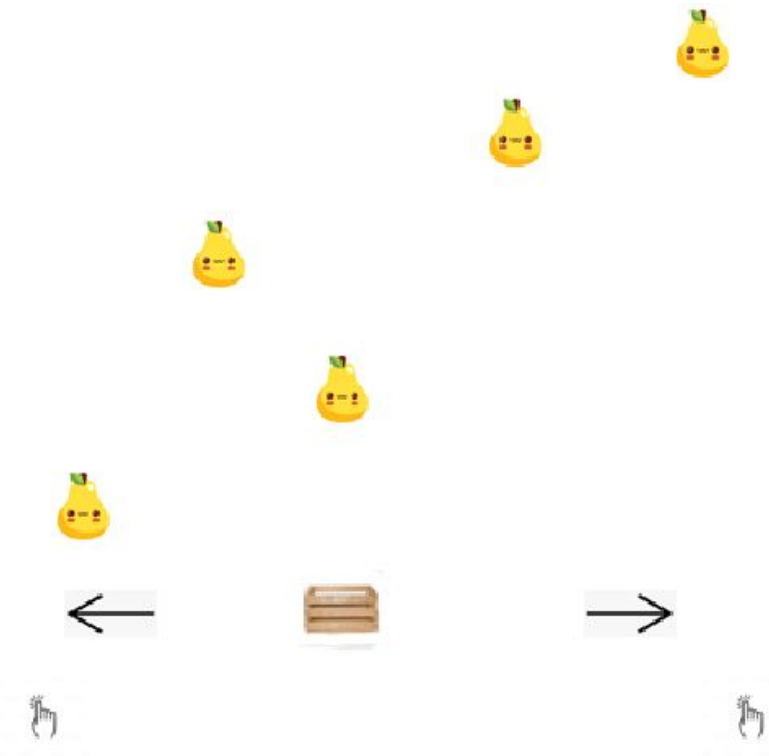
### Pitch :

Kyonosuke entend un grand bruit sourd derrière lui, il prend immédiatement peur et tombe sur un chariot remplis de nourriture et de fruit japonais, puis s'évanouit à cause de sa chute. Vous allez devoir récupérer tous les marchandises qui tombe en vous aidant d'un panier que vous venez de ramasser.

C'est un micro-jeu d'action qui demande au joueur de la rapidité et des reflex

## Gameplay

Le joueur devras déplacer un panier en osier pour récupérer les différents fruits/nourriture qui tombe, il le déplace de droite à gauche sur l'écran en restant appuyer soit à gauche soit à droite.

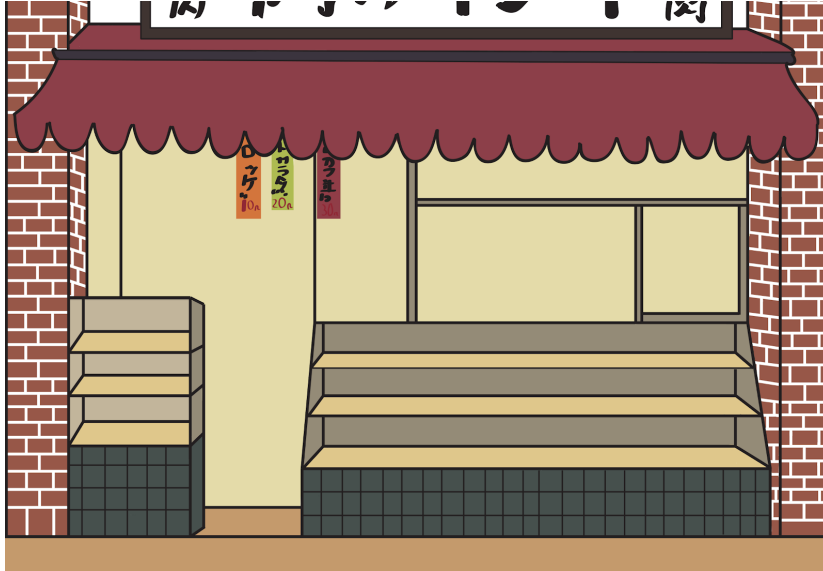


Si jamais le joueur n'arrive pas rattraper le moindre fruit le micro-jeu prend fin et il passe à la suite. Comme montré sur ce schéma les objets/nourritures tombent successivement il faudra placer le panier dessous avant que qu'ils ne tombent. Au bout de x "fruit" ramasser le micro-jeu sera terminé et le joueur pourra continuer le niveau. Les fruits tombent tous à la même vitesse et cette vitesse est déterminée par la difficulté niveau.

## Look&feel

### Le décor :

Pour le décor j'ai choisi une boutique japonaise car ce mixte bien avec le pitch du micro-jeu et que ça correspond au côté traditionnelle du japon. Je justifie la boutique par le fait que le chariot sur lequel tombe Kyonosuke et un marchand qui se fait



ravitailé. De plus on retrouve beaucoup de rue commerçante au japon où l'on peut voir des magasins exactement comme ça notamment à Asakusa où on peut y retrouver des rues commerçantes typiques de l'ère Edo.

### Les objets :

Au début je comptais mettre uniquement des fruits puis je me suis dit que mettre aussi des plats traditionnels apporterait du plus au micro-jeu. Alors je me suis penché sur l'idée et j'ai donc fait un bol de ramen avec beaucoup de couleurs pour espérer



donner envie au joueur. J'aimerais y mettre quelques plats colorés à l'avenir. De plus ce plat colle

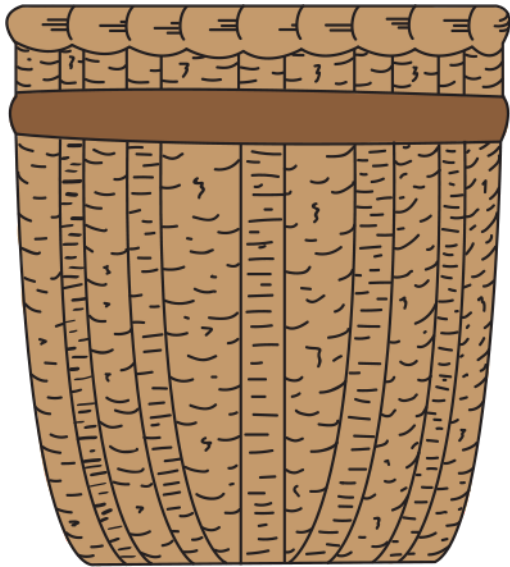


parfaitement à mon thème de part son origine. Je comptais également rajouter d'autres plats comme des dango, une nourriture qu'on voit assez souvent dans les

mangas/anime. J'aime beaucoup l'idée des dango pour leur côté coloré qu'on peut leur donner.

### Le joueur :

Le joueur contrôle un panier en osier dans lequel il devra récupérer les fruits qui tombent. Pour le panier j'ai choisis que 2 couleurs, du marron et du noir toujours



pour garder un style simple représentatif du cartoon. J'ai donc utilisé deux teintes de marron pour l'osier ainsi que du noir pour les détails et accentuer l'osier. Avec ce panier j'ai essayé de montrer les différents objets que pouvez utiliser les marchand à l'époque ou même encore aujourd'hui dans certaine région. Comme dit plus haut c'est aussi ce genre de panier qu'on vas beaucoup retrouver comme dans Samuraï Champloo qui lui parle des samuraï à l'époque edo ou encore plus récemment Demon Slayer qui parle également de samuraï(plus ou moins).

## Donnée

Une fois tous les niveaux terminer le joueur pourra refaire le micro-jeu mais en plus dur. Les éléments de difficulté changeable son assez similaire que celui du premier micro-jeu c'est à dire la vitesse de chute des objets/nourritures mais c'est fois ci c'est le nombre d'objets qui sera augmenter et non la taille.

Le joueur pourra le faire en sans limite c'est à dire qu'il n'y a pas de limite dans le temps, tant que le joueur rattrape les objets le jeu continue. Tous les x objets ramassés la vitesse et le nombre d'objets augmente pour rajouter de la difficulté. Le micro-jeu se fera en vague quand il a ramassé x objets une nouvelle manche plus dur ce lance.