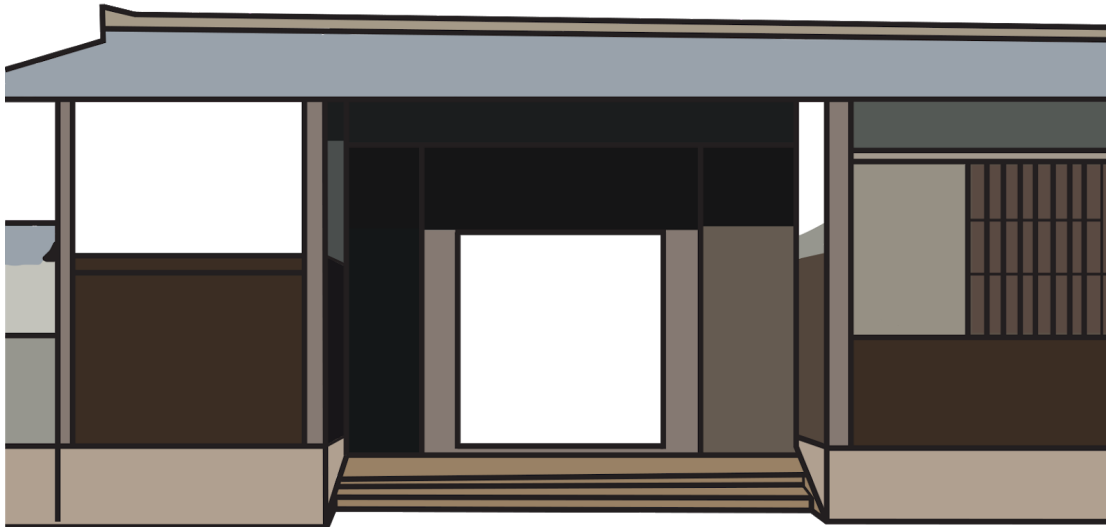


## Un marchand pas très content



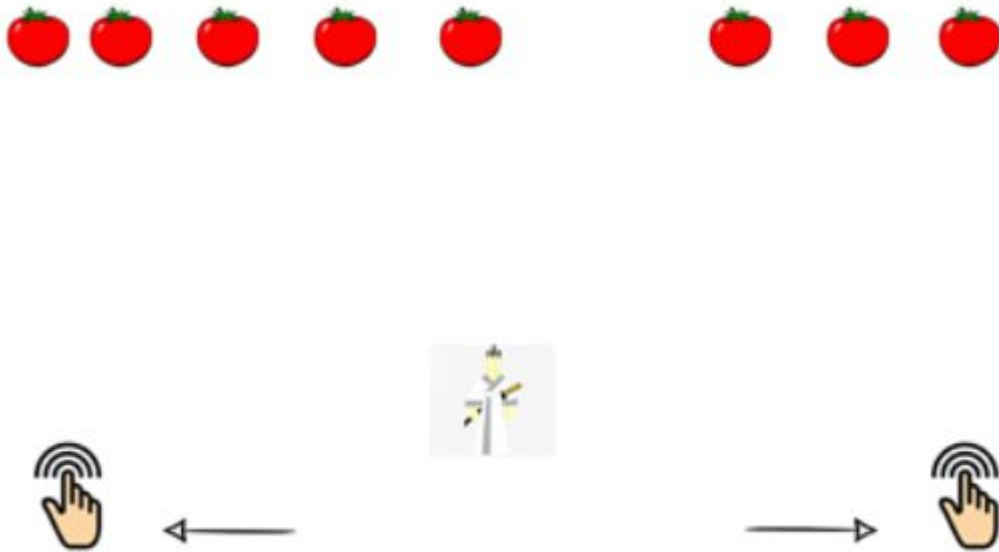
### Pitch :

Kyonosuke est grand samuraï connue pour sa maladresse, durant son périple il trébuche violemment et renverse un marchand. Le marchand énerver enrage et chasse Kyonosuke en lançant tout ce qu'il trouve à portée de main. Vous vous êtes déguisé en Kyonosuke pour prendre sa place. Vous allez devoir esquiver tous les objets que vous lance le marchand.

Ce micro-jeu est un "action" qui demande au joueur certain réflex pour esquiver tout ce qui lui tombe dessus.

## Gameplay

Le joueur devra déplacer son personnage soit à droite soit à gauche pour esquiver ce qui lui tomber dessus au fur et à mesure. Pour l'instant les objets à esquiver sont des tomates mais je compte rajouter plein d'autres objets pour rendre ce micro-jeu plus amusant. Comme on peut le voir dans l'image dessus il y aura un trou à chaque fois dans une ligne d'objets, le joueur devra se placer dans ce trou pour ne pas se faire toucher. Il devra échapper à un certain nombre de vagues pour réussir s'enfuir.

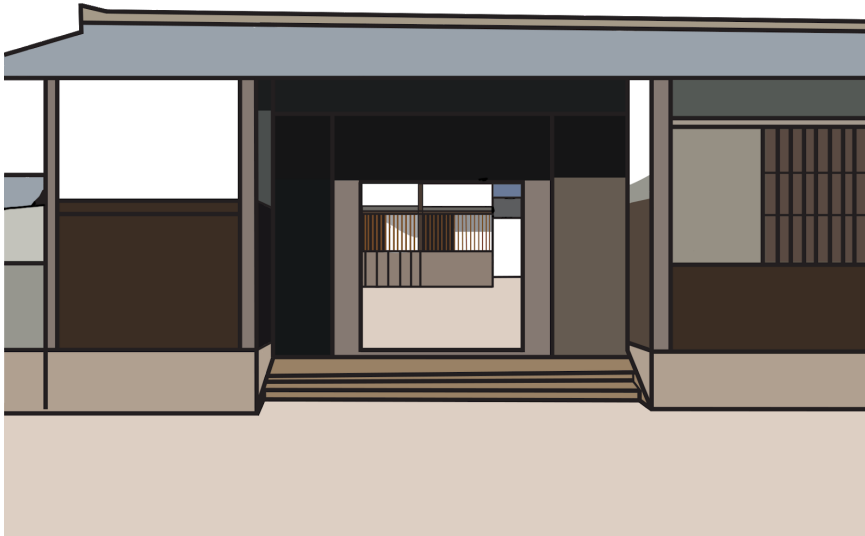


Plus le nombre de vague augmente plus les objets lancés sont gros et difficiles à esquiver, de plus ils retombent plus vite à cause de leur poids. Le joueur devra se déplacer et réagir de plus en plus vite pour ne pas finir écrasé. Si le joueur est touché par le moindre objet, aussi insignifiant soit-il, le micro-jeu prend fin et le joueur perd une vie. Le joueur aura la possibilité de débloquer à nouveau le micro-jeu durant son aventure, mais dans une difficulté supérieure.

## Look&feel

### Décor :

Pour le premier micro-jeu je voulais plonger directement le joueur au coeur du japon avec une maison en décor typique du japon traditionnel. Avec un mélange de couleur assez varié entre des teintes claire et foncée. Je trouve ce genre de maison



très représentative de l'ancien japon, encore aujourd'hui on peut en retrouver énormément dans des petites villes/villages qui se retrouve un peu à l'écart comme dans la province d'Izumo connue pour surtout pour ses nombreux temple traditionnelle.

### Samurai :

Le joueur pourra incarner le samurai de son choix, mais pour l'instant je pense garder celui ci comme référence. J'ai essayé de retranscrire ma vision d'un samouraï de l'époque que ce soit dans la coiffure, que dans les vêtement qu'il porte. je ne voulais pas un samuraï avec trop d'armure ou trop habillé mais juste un samuraï assez simple comme il serait vêtu dans la vie de tous les jours. j'ai fait des



vêtements ample pour "faciliter les déplacement " avec des sandale noir qui sont elles des chaussures que presque tout le monde porter à l'époque. Pour le sabre un fourreau simple gris et le manche du sabre noir. Pour ce qui est de la coiffure le crâne dégarni et un cuche pour comme d'en temps également.

Je l'ai fait dans une posture de course car dans le micro-jeu il devra se déplacer de gauche à droite pour esquiver les objets.

### Les objets :

Pour les objets je voulais que des objets que je trouve amusant de mettre, pour rappelles c'est un marchand enragé qui jette sur le joueur une multitude d'objets.



J'aimerais garder quelque chose dans le même style c'est à dire des objets en tout genre mais qui reste soit des icônes du japon, soit des objets traditionnels. J'ai trouver cette figurine de son vrai nom Maneki Neko sympa et qui rentre parfaitement dans le thème que je chercher. Dans le même genre je pensais faire un éventail floral. Au départ je voulais plus faire des objets comme des troncs d'arbres etc... Mais je trouver ce genre d'objets(ce chat par exemple) plus amusant et il colle plus à l'absurdité que je voulais donner au jeu en lui même.



### Narration :

Pour la narration j'ai marqué le synopsis du micro-jeu sur un vieux parchemin japonais, pour donner l'impression qu'on nous raconte une histoire, ou plutôt qu'on la vit. Le synopsis étant notre point de vue on moment où Kyonosuke trébuche (pour ce micro-jeu en tout cas). Puis on arrive dans le jeu et là on essaye de réparer l'erreur de Kyonosuke qui vient juste de nous être racontée. Je trouve que mettre le synopsis sur un parchemin renforce le côté traditionnelle japonais que je veux retranscrire dans le jeu.

### Exemple visuel :

Ici j'ai voulu montrer à quoi le jeu pourrait ressembler à la fin, le joueur contrôle donc le samuraï, et il doit esquiver les Maneki neko que le marchand lui jette dessus. Dans ce schéma les proportions ne sont pas exactes mais ça donne une idée



globale du jeu. Je pense que ça rendra mieux avec plusieurs types d'objets comme cité plus haut. Dans toutes ces illustrations j'ai essayé de mettre le plus possible le côté cartoon que je voulais. La plupart des assets n'ont pas de détails, dans les couleurs en tout cas et sont juste des couleurs unies.

## Donnée

Au cours du jeu le joueur pourra re débloquent ce niveaux mais dans un difficultés supérieure. C'est à dire que les objets qui tombent seront différents, plus lourd ce qui accélère leurs vitesse de chute. Il faut donc une variable de vitesse pour qu'on puisse changer leurs vitesses de chutent. De plus le niveau sera plus dure car l'espace dans les lignes pour échapper aux projectiles sera réduit, il nous faut également une variable X et Y pour les objets. Puis une possibilité de changer les objets, pour avoir des tailles de plus en plus gros. De plus un système sans limite avec des vagues vient s'y ajouter pour rendre le niveaux de plus en plus dure à chaque vagues.