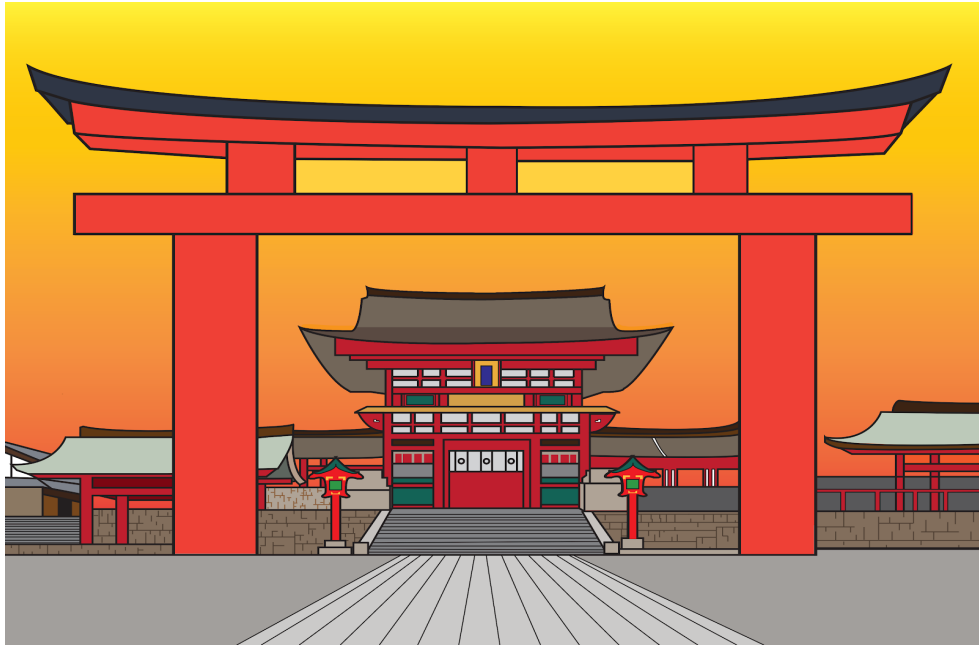


## Cours!!



### Pitch :

Pour son périple Kyonosuke se rend au sanctuaire de Fushimi inari taisha, arriver au sommet il en profite pour faire une prière. En partant Kyonosuke renverse une statue extrêmement précieuse. Les moines fou de rage le chasse du sanctuaire. Vous allez devoir faire un diversion pour l'aider à fuir le sanctuaire.

Ce micro-jeu est un “action” qui demande au joueur certain réflex et une capacité d'analyse pour esquiver les objet pendant sa course.

## Gameplay

Le joueur pourra uniquement sauter pour esquiver les caisses qui arrive au fur et à mesure. Pour l'instant le joueur ne fera que des sauts mais le niveau pourra augmenter en difficulté en ajoutant une fonction glisser par exemple pour passer sous des obstacles et pas juste au dessus. Le joueur pourra également faire un double saut pour esquiver des caisses plus hautes.

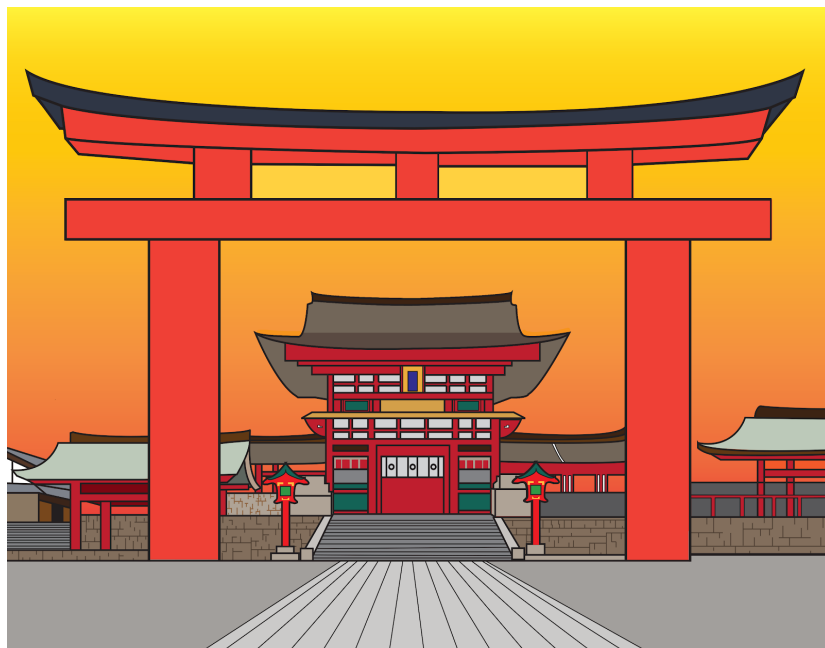


Le joueur devra esquiver un nombre  $x$  de caisse pour finir le micro-jeu. Quand le joueur débloque le micro-jeu dans une difficulté supérieure il devra esquiver plus de caisse avant d'atteindre son objectif.

## Look&feel

### Le décor :

J'ai décidé de faire ce micro-jeu avec un décor vraiment typique du japon, dans un sanctuaire/temple très connue au japon mais dans le monde également. Ce sanctuaire se situe à Fushimi Inari Taisha. Il est plus connue pour sa montée des marches avec ses milliers de torii. Dans mon thème je voulais faire voyager le joueur



dans des endroits connus du Japon et je pense que ce sanctuaire fait partie des endroits les plus connus du Japon aujourd'hui. De plus, je trouve qu'il fait beaucoup ressortir cet aspect traditionnel que l'on peut attendre d'un temple japonais. Je l'ai dessiné au loin pour que le joueur ne se focalise pas trop dessus et se concentre plus facilement sur les objets

à éviter. Il y a beaucoup de couleurs chaudes, notamment du rouge et du orange, pour bien montrer l'importance des torii dans le temple.



La montée jusqu'au sommet de la montagne pour accéder au temple.

### Personnage :

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 samuraï de l'époque que ce soit dans la coiffure, que dans les vêtements 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

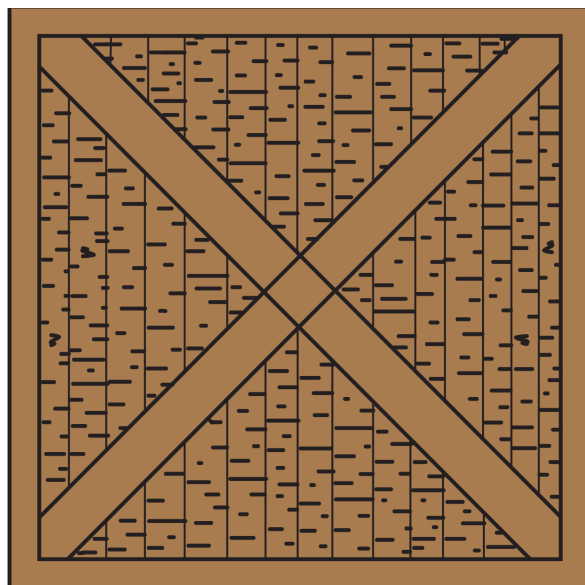


vêtements ample pour "faciliter les déplacement " avec des sandale noir qui sont elles des chaussures que presque tout le monde porter à l'époque. Pour le sabre un fourreau simple gris et le manche du sabre noir. Pour ce qui est de la coiffure le crâne dégarni et un cuche pour comme d'en temps également.

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.

### Objet :

Le joueur devra esquiver différents objets pour réussir à faire diversion. Pour l'instant les objets à esquiver sont représentés par des caisses, plus tard je rajouterai des barrières des murs etc... Pour la caisse très peu de couleur, uniquement du marron



et du noir. Le marron pour le bois de la caisse et le noir pour le contour et les détails. Je suis partie sur quelque chose d'assez simple mais compréhensible pour ne pas trop noyer le joueur sous les graphisme à cause du temple qui est lui bien plus travaillé.

## Donné

Le micro-jeu pourra se jouer dans plusieurs niveaux de difficultés. Tout d'abord le "niveau 1" qui est le micro-jeu basique. Puis le "niveau 2" qui lui augmente la vitesse des objets qui arrive et rajoute un double saut mais le joueur devra toujours esquiver x caisse pour finir. Puis viens le "niveaux 3" qui lui et un mode sans limite qui contient en plus la fonctionnalité du "niveau 2" c'est à dire le double saut. Plus le joueur ira loin plus il gagnera en score et en argent a la fin.