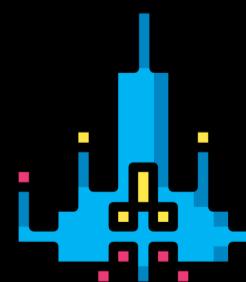
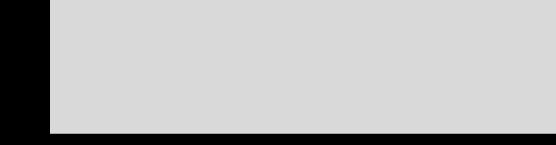
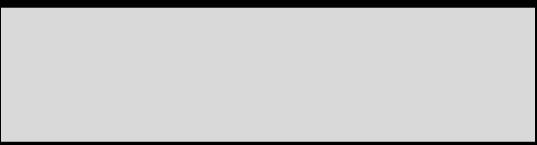
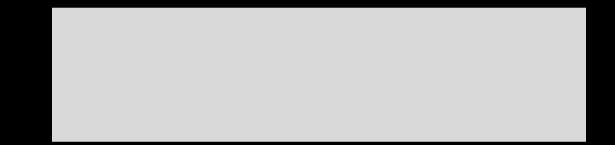


> joueur
✓ ennemis
nbr enn type 1 10 ⚡
vie type 1 1 ⚡
nbr enn type 2 10 ⚡
type 1 tir <input checked="" type="checkbox"/>
vie type 2 2 ⚡
type 2 tir <input checked="" type="checkbox"/>
> obstacles
> obstacle 1
> obstacle 2
> obstacle 3
test level
publish level



retour

Améliorations

argent: 100 pièces

+2 vie
100pièces

+1 vie
50pièces

+20% vitesse
déplacement
100pièces

+10% vitesse
déplacement
50 pièces

débloquer
améliorations
50 pièces

-10% vitesse
rechargement
50pièces

-20% vitesse
rechargement
100pièces

+1 dégât
missiles
50pièces

+2 dégât
missiles
100pièces

✓ joueur
Vies 3
Vitesse de rechargement 0,5s
Vitesse de déplacement 1
position x 800px
position y 700px

> ennemis
> obstacles
> obstacle 1
> obstacle 2
> obstacle 3

test level

publish level

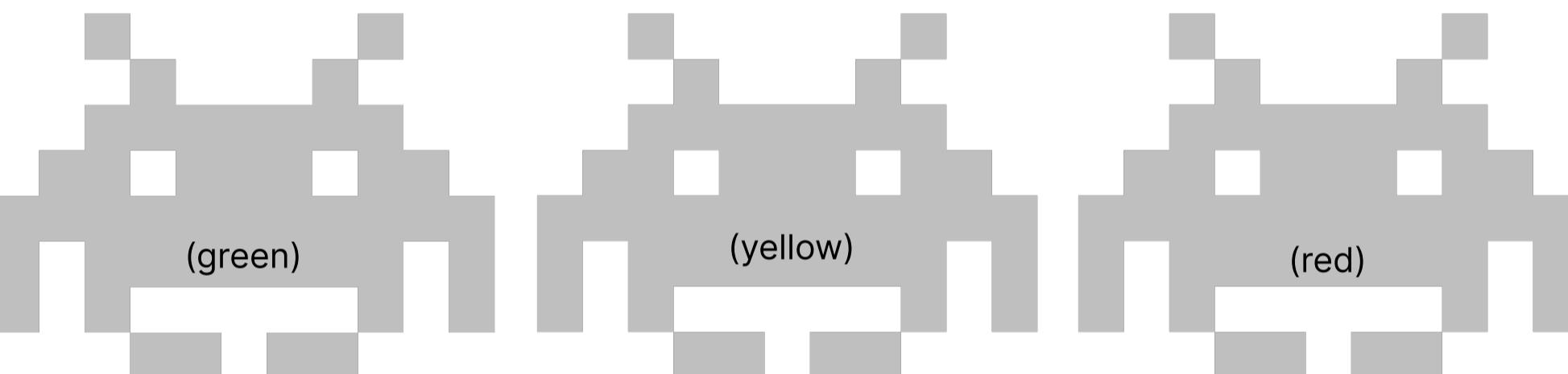


Publish level



nom (optionnel)

difficulté



facile

moyen

difficile

publish level

obstacle 1

obstacle 2

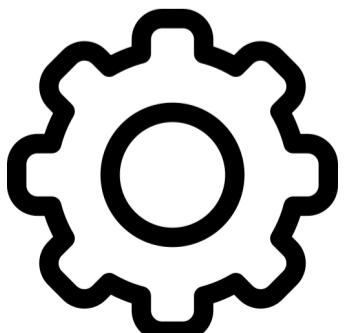
obstacle 3

SHOOT ME UP !

Jouer

Scores

Editeur de
niveau



accueil

top 10

niveau

survie



1	nom	123456
2	nomtresgrand	122893
3	nom3	120765
4	nomtresgrand2	109424
5	lorem ipsum	108972
6	joueur23	108971
7	qwertz	108432
8	qasdwer	107559
9	abc	105234
10	1234	99935
831	moi	7967

accueil

Jouer

survie

niveau 1

niveau 2

Amélioration
vaisseau

accueil

Paramètres

contraste élevé

changer de pseudo

nom1

✓ joueur
Vies 3 \diamond
Vitesse de rechargement 0,5s
Vitesse de déplacement 1 \diamond
position x 800px
position y 700px



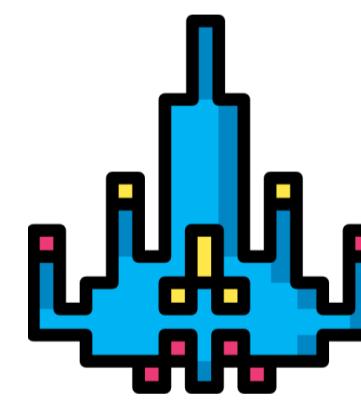
> ennemis

> obstacles

> obstacle 1

> obstacle 2

> obstacle 3



obstacle 1

test level

publish level

obstacle 2

obstacle 3

> joueur

✓ ennemis

nbr enn type 1 10 ◇

vie type 1 1 ◇

nbr enn type 2 10 ◇

type 1 tir

vie type 2 2 ◇

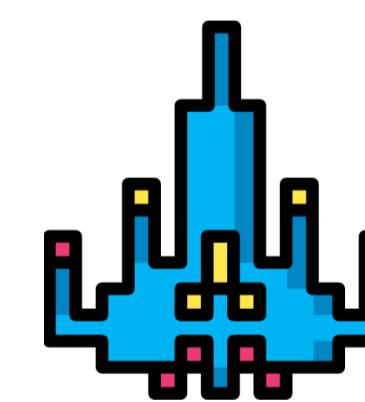
type 2 tir

> obstacles

> obstacle 1

> obstacle 2

> obstacle 3



obstacle 1

test level

publish level

obstacle 2

obstacle 3

- > joueur
- > ennemis
- ✓ obstacles
 - add

obstacle 1 X

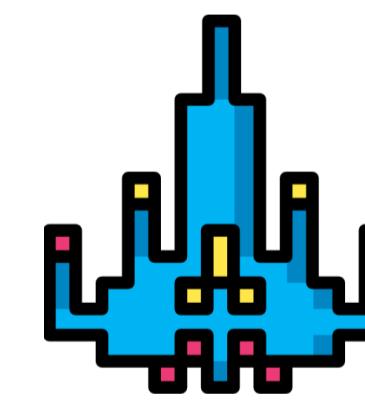
obstacle 2 X

obstacle 3 X

- > obstacle 1
- > obstacle 2
- > obstacle 3

test level

publish level

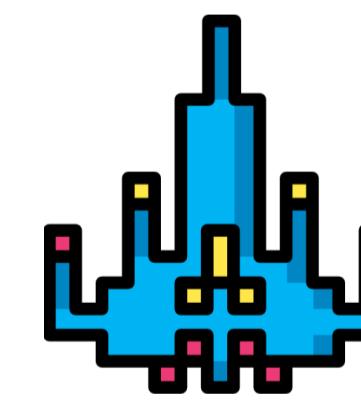


obstacle 1

obstacle 2

obstacle 3

> joueur
> ennemis
> obstacles
✓ obstacle 1
Vies 3◊
hauteur 50px
largeur 200px
position x 400px
position y 800px
> obstacle 2
> obstacle 3



obstacle 1

test level

publish level

obstacle 2

obstacle 3

Alex Martin



AGE	29
STATUS	Marrié
OCCUPATION	Ingénieur en informatique
LOCATION	Crissier, Vaud, Suisse
NIVEAU DE TECHNOLOGIE	Haut

“ J'adore la sensation de battre un niveau difficile après des heures de pratique. Space Invaders me rappelle pourquoi j'ai commencé à jouer aux jeux vidéo.

Personnalité

Sociable Curieux
Déterminé

Objectifs de vie

- Devenir un expert reconnu dans le domaine de l'intelligence artificielle.
- Voyager à travers le monde pour découvrir de nouvelles cultures et technologies.
- Créer une startup innovante dans le secteur des jeux vidéo.

Motivations

- La nostalgie des jeux d'arcade classiques.
- Le défi de battre ses propres records et ceux des autres joueurs.
- La satisfaction de maîtriser un jeu difficile.

Frustrations

- Les niveaux trop faciles qui ne présentent pas de défi.
- Les bugs ou problèmes techniques qui interrompent le jeu.
- Les adversaires qui utilisent des tricheurs ou des hacks.

Applications favorites



Platform

Téléphone: iPhone 13 Pro
ordinateur: MacBook Pro M1

Emma Dupont



AGE	24
STATUS	Married
OCCUPATION	Student in astrophysics
LOCATION	Lausanne, Vaud, Switzerland
NIVEAU DE TECHNOLOGIE	medium

“ L'univers est vaste et plein de mystères. Jouer à Space Invaders me rappelle que même les plus grands défis peuvent être surmontés avec persévérance.

Personnalité

Sociable Curieuse

Déterminée

Motivation

Obtenir un doctorat en astrophysique.
Travailler pour une agence spatiale comme l'ESA ou la NASA.
Voyager dans des observatoires du monde entier pour observer les étoiles et les galaxies.

Core needs

- Défi : La difficulté croissante des niveaux la pousse à s'améliorer constamment.
- Nostalgie : Le jeu lui rappelle les classiques de l'arcade qu'elle jouait enfant.
- Compétition : Elle aime comparer ses scores avec ceux de ses amis et de la communauté en ligne.

Frustrations

- Répétitivité : Les niveaux peuvent parfois sembler répétitifs après de longues sessions de jeu.
- Difficulté : Certains niveaux peuvent être extrêmement difficiles, ce qui peut être frustrant.
- Limites techniques : Les graphismes et les mécanismes de jeu peuvent sembler datés par rapport aux standards modernes.

Applications favorites



Platform

Téléphone: Samsung Galaxy S21
ordinateur: Dell XPS 15

Lucas Moreau



AGE	27
STATUS	Célibataire
OCCUPATION	Musicien (guitariste et compositeur)
LOCATION	Nantes, France
NIVEAU DE TECHNOLOGIE	Moyen

“ J'adore la simplicité de Space Invaders. Les couleurs contrastées et le gameplay répétitif permettent de vraiment me concentrer et me plonger dans le jeu, même si je ne vois pas tout parfaitement.

Personnalité

Créatif Patient
Persévérant

Objectifs de vie

- Devenir un musicien reconnu, en particulier dans le domaine de la musique de film.
- Organiser une tournée internationale pour jouer sa propre musique.
- Créer un studio d'enregistrement accessible à tous, peu importe leurs handicaps.

Motivations

- Le plaisir de jouer à Space Invaders, qui propose une interface simple et un gameplay accessible.
- Le besoin de se détendre et de se divertir après des sessions d'enregistrement.
- La satisfaction de maîtriser des jeux rétro grâce à des adaptations spécifiques.

Frustrations

- Les jeux vidéo qui ne prennent pas suffisamment en compte les besoins des malvoyants, avec des contrastes faibles ou des interfaces trop complexes.
- Les contrôles tactiles ou les systèmes de navigation non adaptés.
- Les descriptions sonores ou auditives manquantes dans les jeux vidéo, rendant certains jeux inaccessibles.

Applications favorites



Platform

Téléphone : iPhone SE avec des réglages d'accessibilité activés (agrandissement, voix-off, etc.).
Ordinateur : MacBook Air avec logiciels d'accessibilité comme VoiceOver.