

FROM THE STUDIO BEHIND THE MOST CRITICALLY ACCLAIMED GAME VIRUS, SAVE MICRO.
THIS STUDIO HAS A VERY BRIGHT FUTURE!
Record sales for Farm Clicker! Investors are fighting for SAMS shares!
LEAKED FOOTAGE SHOW SAMUEL'S NEXT GAME, SAMS SHARES UP BY 15.78%.
WHAT A DAY TO BE ALIVE! YOU DON'T WANT TO MISS THIS ONE!
Activision should stop making games, Samuel is here to take beat them all!
This guy, Samuel, knows how to do things. Can't wait for the next one!
For his second game, Samuel gave everything!
An amazing clicker game is coming. Shut up and take my money!
YOUR MOM WILL ALSO LOVE THIS GAME, ONE WORD, INCREDIBLE!
Don't waste your money on \$80 games, get this one.
Got addicted in less than a click. Can't wait to tap again!
FARM CLICKER ENTERS THE ESPORT AND COMPETITIVE WORLD!
HE IS SO CONFIDENT ABOUT HIS GAME THAT HE JUST PUTS CRITICS AND A PIG! WHAT A GUY!
Second game for this little studio, unsurprised about the good content!
SAMUEL NOW IN FORBES TOP 10 RICHEST PEOPLE IN THE WORLD.
PLAY ON THE GO, IT'S COMING TO ANDROID AND IOS!
Newborn named Samuel raised by 33% this year.
If I, were Samuel, teacher, I'd give him 100%.
IN A RECENT INTERVIEW, SAMUEL'S PARENTS SAID THEY WERE PROUD OF HIM.
Samuel rejected Facebook offer of \$40B. Buy Nintendo instead.
If you need to remember the best game this year, it's Samuel!
I can't believe this studio managed to make such great game!



What are you waiting for?

PLAY FARM CLICKER NOW!

Farm Clicker

Pages écrans

Il y aura trois pages écrans dans l'application.

- Menu
 - Bouton *play*, le logo du jeu et le *copyright*
- Jeu
 - Interface cliquable pour augmenter le score et interagir avec les autres pages
- Amélioration (Pop-up)
 - Tracteurs, silo, animaux, drones, graines, etc..
- Tâches (Pop-up)
 - Des défis et des récompenses seront proposés au joueur.

Description

Farm Clicker est un jeu très simple, le joueur doit aider un fermier à construire sa ferme. Pour l'aider, le joueur devra toucher l'écran de jeu à répétition pour augmenter son pointage, monnaie que l'on appelle « Billet de maïs » en français ou « *Corn dollars* » en anglais. Plus le temps passe, plus le nombre de billets de maïs augmente, plus le joueur pourra débloquent d'améliorations. Les améliorations aident le joueur à augmenter le pointage plus rapidement. Ce jeu n'a pas de système de vie ou de niveaux (en excluant les niveaux d'améliorations). C'est un jeu à un seul joueur. Le jeu peut être fermé et rouvert sans perte de données, permettant au joueur de continuer sa partie.

Objectifs

Le joueur doit accumuler le plus de billets de maïs possible en cliquant rapidement sur l'écran de jeu avec la souris ou le doigt selon l'interface de jeu. Les améliorations aident le joueur à augmenter le pointage plus rapidement, mais sont facultatives. Le jeu n'a cependant pas de fin.

Récompenses

Il n'y a pas vraiment de récompense pour ce jeu. Le nombre de billets de maïs est le seul *score*.

Spécifications techniques

Le jeu est destiné aux ordinateurs opérant les systèmes Windows et MacOS. Si j'ai le temps, je vais tenter de l'exporter sur mobile Android et par la suite iOS. Il utilisera les technologies Unity et C#. Il sera affiché en 1920x1080, la résolution sur les appareils mobiles sera *responsive* alors, peu importe la résolution de l'appareil, l'interface sera identique.

Public cible

Ce jeu s'adresse aux joueurs occasionnels pour des parties rapides. Destiné aux personnes de tous âges, le jeu est conçu pour qu'un enfant en bas âge soit capable de comprendre le principe de ce jeu et d'y jouer sans difficulté. Les textes affichés sont écrits en français ou en anglais, le joueur aura le choix de la langue au menu. Aucun genre (sexe) en particulier n'est ciblé pour ce jeu.

Interactivité

Les possibilités d'interactions offertes aux joueurs sont les suivantes :

- démarrer une partie à l'aide d'un bouton sur l'écran Menu.
- donner un nom au personnage sur l'écran Menu.
- changer la langue du jeu à l'aide d'un bouton sur l'écran Menu.
- recommencer le jeu à l'aide d'un bouton sur l'écran Menu.
- quitter le jeu à l'aide d'un bouton sur l'écran Menu.
- d'ouvrir/fermer un menu hamburger avec les boutons pour changer la langue, recommencer la partie et quitter le jeu, sur l'écran Menu.
- choisir l'apparence de son personnage à l'aide d'un bouton sur l'écran Menu.
- d'appuyer sur l'écran pour faire augmenter le nombre de billets de maïs sur l'écran Jeu.
- d'ouvrir/fermer la page du magasin à l'aide d'un bouton sur l'écran Jeu/Magasin.
- d'ouvrir/fermer la page de tâches à l'aide d'un bouton sur l'écran Jeu/Tâches.
- d'appuyer sur les animaux achetés pour augmenter leur niveau de bonheur sur l'écran Jeu.
- d'appuyer sur le personnage pour faire apparaître un petit dialogue sur l'écran Jeu.
- d'ouvrir/fermer un menu hamburger pour accéder au bouton menu et au bouton aide.
- retourner au menu à l'aide d'un bouton sur l'écran Jeu.
- d'afficher les dialogues d'aide grâce à un bouton sur l'écran Jeu.
- d'acheter une amélioration à l'aide d'un bouton en appuyant sur l'amélioration désirée sur l'écran Magasin.
- d'accepter des récompenses à l'aide d'un bouton sur l'écran Tâches.

Éléments de production

Prototype minimal (Ce qui est nécessaire à tester l'interactivité principale du jeu en soi)

- Programmer la mécanique des boutons à l'écran Menu.
- Programmer la mécanique de *score* à l'écran Jeu.
- Programmer la mécanique de détection des appuis sur l'interface.
- Programmer la mécanique de changement de scène et *pop-up*.
- Programmer la mécanique d'apparition des objets achetés.
- Programmer la mécanique des clics automatiques des objets achetés.
- Programmer la mécanique des récompenses.

Projet final(Ce qui ajoute du détail, de la finition, de la plus-value. Ce qui complète le projet entier tel qu'on l'imagine)

- Programmer le démarrage d'une partie lors du clic sur le bouton jouer.
- Programmer la sélection de la langue au Menu.
- Programmer la sélection du physique/sexe du personnage.
- Programmer la zone de texte pour le nom du personnage. Si le joueur n'entre rien, un nom sera donné automatiquement.
- Programmer le redémarrage d'une nouvelle partie quand le joueur appuie sur le bouton recommencer.
- Programmer la fermeture du jeu lors d'un appui sur le bouton quitter.
- Programmer l'affichage des instructions en tant que dialogue du personnage.
- Programmer l'affichage du *score* des billets de maïs.
- Programmer l'affichage du personnage.
- Programmer l'affichage des dialogues du personnage.
- Programmer l'affichage des objets achetés dans le magasin.
- Programmer l'affichage des tâches.
- Programmer l'affichage des nuages en aléatoire, de leur vitesse aléatoire, de leur grosseur aléatoire, de leur longueur aléatoire et de leur position de départ aléatoire.
- Programmer un cycle de lever et de coucher du soleil.
- Programmer un niveau de bonheur des animaux qui donne au joueur des billets de maïs après un certain temps.
- Visuel final du fond d'écran.
- Visuel final des animations aux différents menus.
- Visuel final du personnage et de son animation.
- Visuel final des nuages.
- Visuel final des boutons.
- Visuel final des objets, animaux, bâtiments, etc.
- Choix et intégration des polices.
- Une interface minimaliste, style des graphiques en *flat design*, pas d'images trop complexes, de belles animations et transitions.
- Une trame sonore très *douce* et relaxante donnant une ambiance de campagne au printemps.
- Des sons simples pour les diverses interactions du joueur.