

WARIO WARE

Game Design Document
"No time to answer"



Pitch

Vous vous apprêtez à passer sous un tunnel quand votre téléphone vibre. Dans quelques secondes, vous n'aurez plus de réseau. Il faut répondre. Et vite. Pour ça, les émojis sont nos amis ! Encore faut-il choisir le bon sous la pression du temps pour garder nos amis, attention à ne pas vous faire bloquer !



Sommaire

<u>Intro</u>	4
<u>Intention</u>	5
<u>Conditions de Victoire</u>	6
<u>Exemple basique</u>	7
<u>Visuel / Audio</u>	8
<u>Intention</u>	9
<u>Éléments importants</u>	11
<u>Humour</u>	12
<u>Feedback victoire/défaite</u>	12
<u>Taille des visuels</u>	13
<u>Gameplay basique</u>	14
<u>Intention</u>	15
<u>Input Joueur</u>	16
<u>Spécification des mécaniques</u>	17
<u>Comportement de messages</u>	18
<u>Choisir l'emoji</u>	20
<u>Système victoire / défaite</u>	21
<u>Système d'aléatoire (difficulté 2 et 3)</u>	24
<u>aléatoire emplacement emojis</u>	27
<u>Difficultés (rythmes et spécificités)</u>	28
<u>Difficulté 1</u>	29
<u>Difficulté 2</u>	31
<u>Difficulté 3</u>	33
<u>Feedbacks</u>	36
<u>Backlog</u>	38

INTRO

Intention

Comprendre un message rapidement et réfléchir pour en apporter une réponse cohérente et adaptée. Le but est de défier le joueur sur sa réflexion instinctive plus que sur sa dextérité.

But du jeu

Un message arrive sur le téléphone, il faut le lire rapidement et choisir le bon émoji ou mot en réponse.

Mot

«Choose!»

Conditions de victoire

1. Pour gagner, il suffit de choisir l'emoji ou le mot répondant adéquatement au message envoyé.
2. Ne pas donner de réponse durant le temps imparti ou en donner une mauvaise déclenche la condition de défaite du joueur.

Introduction sur les difficultés

La difficulté est basée sur le **nombre de propositions** d'emojis ou de mots pour répondre ET sur le **nombre de caractères** que comporte le message que reçoit le joueur.

Au niveau deux, certaines propositions sont remplacées par des mots pour apporter une surprise dans la découverte des niveaux de difficulté et légèrement déstabiliser le joueur.

Au niveau trois, certains messages sont remplacés par des sortes de charades composées d'emojis. Le joueur devra répondre en choisissant la bonne proposition de mot.

Rythme 1 = 5s

Rythme 2 = 4s

Rythme 3 = 3s

Exemple basique

1



2



3



Victoire

W
7

4



VISUEL / AUDIO

Note pour la réalisation artistique :

Le visuel sera majoritairement imposé. Les messages prédéfinis dans ce document et les émojis, de part leur nature liée au gameplay, seront également prédéfinis.

Le choix artistique du réalisateur du concept concernera plutôt l'interface, les couleurs et les polices.

Le choix des sons est libre mais doivent respecter les intentions.

Toutefois, il est libre d'apporter sur l'interface une touche d'humour personnelle (en changeant les nom des interlocuteurs par exemple, celui de base étant Rubika student).

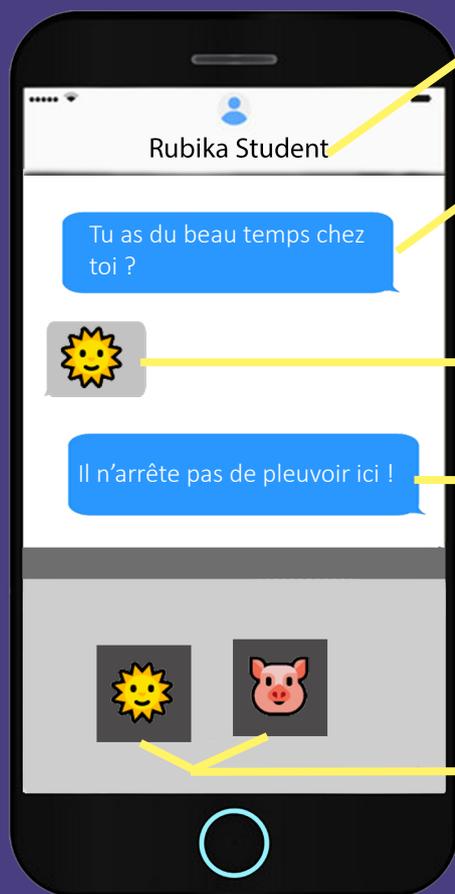
Intention

- On reste sur une interface basique de **messagerie type Messenger**.
- Le but est de rester **simple** pour éviter une dépense en temps trop conséquente en production d'asset et permettre de les réaliser sans difficulté ni technique conséquente.
- Toutefois, il faut que l'interface reste sobre mais vivante, avec des couleurs vives et expressives.

Thème visio/audio

- Le thème de base est l'**interface d'une messagerie** redessinée sur illustrator OU en version réaliste avec des screenshots (Je conseille fortement messenger pour la personnalisation des couleurs). Il est préférable de redessiner l'interface mais si le réalisateur n'est pas apte à produire lui-même ce genre d'asset ou ne veut pas dédier son temps de production à cela, il peut sans soucis se reporter sur les screens.
- **Bruitage messagerie** : Pour les effets sonores, le but est de rester cohérents avec le thème de la messagerie, à savoir un bref bruitage quand le message apparaît, un autre quand le joueur répond...
- Un fond sonore n'est pas nécessaire et viendrait perturber la concentration du joueur.

Exemple Visuel



interlocuteur

Message apparaissant en début de jeu

Réponse sélectionnée par le joueur

Espace dans laquelle l'animation de fin s'active, ici celle de victoire.

Propositions d'emoji faite au joueur.



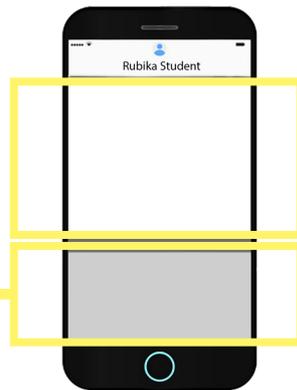
Le mini jeu simulant une interface mobile, le curseur est remplacé par un doigt.

Signalisation des éléments

Il y a 2 types d'éléments dans le jeu :

L'interface : éléments placés pour rester cohérent avec le réalisme, et permettre d'ajouter un aspect humoristique. Le joueur ne peut pas interagir avec ces éléments par aucune de ses actions.

Clavier numérique permettant au joueur de choisir l'emoji le plus adéquate.



Zone Message : Partie de l'écran dans laquelle les messages et les feedbacks de fin de jeu vont se jouer.

Les éléments de jeu (interactifs) : éléments ayant un impact ou étant impactés par l'action du joueur.

Les emojis, les messages, les feedbacks de fin de jeu, le curseur



Tu as du beau temps chez toi ?

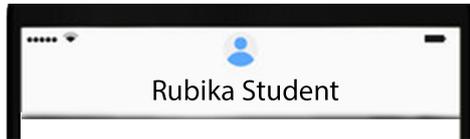


Il n'arrête pas de pleuvoir ici !

Vous ne pouvez pas répondre à cette conversation.
[En savoir plus](#)

Humour

On reste dans le côté décalé, agréable au visuel et humoristique par notamment les messages absurdes et les réponses cohérentes mais marrantes semi imposée au joueur. En effet, même si une seule réponse peut répondre à la question, peut paraître surprenante. L'interface en elle-même peut aussi véhiculer cet aspect. Le réalisateur du projet et libre d'y apporte sa contribution.



Ça te dit on joue à Ni oui ni non, j'adore ce jeu je suis trop fort !	OK	NON	OUI	Non. Oups j'ai perdu !
---	----	-----	-----	------------------------

message

Réponse Correcte

Erreurs

Réponse si victoire

Animation de fin de jeu

Animation de victoire :

L'emoji sur lequel a cliqué le joueur apparaît en-dessous du message, puis un nouveau message apparaît en réponse (message bonne réponse). Le mini jeu s'arrête deux secondes après l'affiche de ce dernier message.



Pas de réseau



Animation Erreur :

Quand le joueur clique sur un emoji Erreur, l'emoji sur lequel il vient d'appuyer apparaît dans la messagerie en réponse au message. Ensuite, un texte grisé apparaît en bas de l'écran au centre sur lequel il est écrit « ce correspondant vous a bloqué, vous ne pouvez plus répondre à cette conversation »

ami vous a bloqué

Vous ne pouvez pas répondre à cette conversation.
[En savoir plus](#)

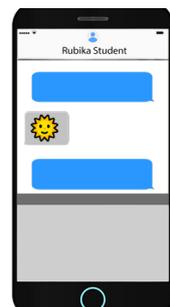


Animation Time out :

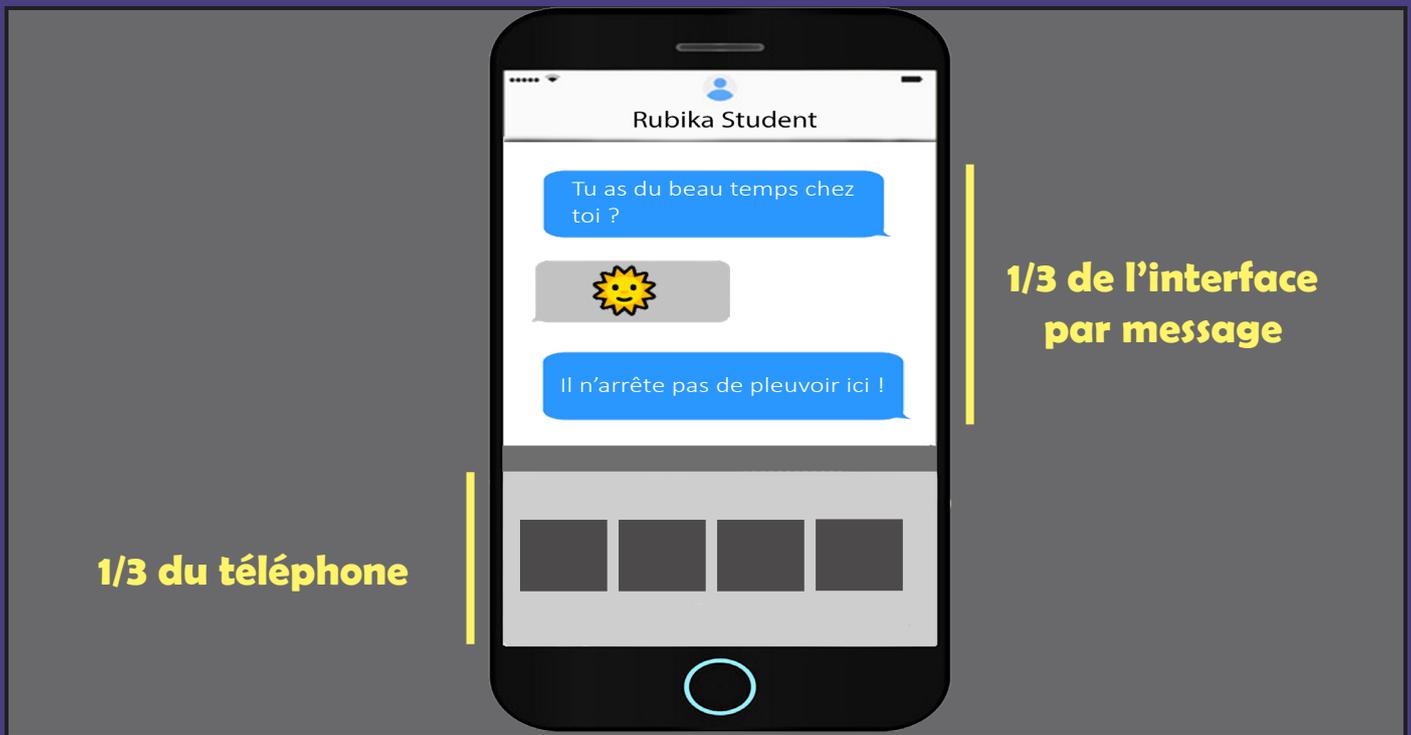
Quand le compteur arrive à 0, un message pop au centre de l'écran indiquant que le joueur n'a plus de réseau et qu'il ne peut plus répondre. 2 secondes après ce message, le mini jeu s'arrête et est perdu.

Réponse

ami vous répond



Taille des éléments



1/3 de l'interface
par message

1/3 du téléphone

1/3 de l'écran



largeur du téléphone avec une marge
confortable des 2 côtés (20-30px)



largeur du téléphone avec une marge
confortable des 2 côtés (20-30px) et 5-10
px entre chaque emplacement.



Doit pouvoir intégralement entrer dans un
des emplacements du clavier numérique.



la moitié du téléphone

Ces mesures ne sont que des valeurs indicatives, il est impossible de prédire la taille idéale de chaque élément avant de pouvoir les observer directement dans le jeu. Le programmeur a l'entière liberté et responsabilité de vérifier que tous les composants sont visibles et compréhensibles.

GAMEPLAY BASIQUE

Intention

- Le jeu ne se basant pas sur des compétences liées à la dextérité, il faut que le gameplay et les inputs soient extrêmement instinctives.
- Le joueur ne doit pas perdre de temps à comprendre comment le jeu se joue pour se concentrer sur la compréhension rapide du message et sur le choix de l'emoji.
- Dans ce jeu, le but n'est pas de répondre honnêtement ou de façon intime mais bien de choisir la réponse la plus adéquate à la situation proposée, même si nous ne sommes pas en accord avec la réponse.

Condition V/D

- Victoire : cliquer sur l'emoji correct avant le temps imparti
- Défaite : cliquer sur un mauvais emoji
- Défaite : ne cliquer sur aucun emoji à la fin du temps imparti.

Elément de l'écran

- [\[Voir schéma\]](#)
- Fond d'écran : fixe, pas d'interactions.
- Message : apparaissent mais pas d'interaction avec le joueur.
- Propositions d'emoji.
- Interface.

Inputs joueur

- **Souris**, déplacer un curseur sur une zone et cliquer avec le click gauche.
- **Sensibilité** : standart

Choisir l'emoji :

- Utiliser la souris : cliquer sur la zone grisée entourant l'emoji que vous souhaitez sélectionner.

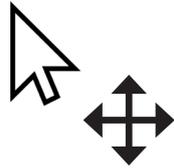


- Dans cet exemple, nous sommes à la difficulté 1 donc le joueur fait face à seulement 2 propositions
- La réponse du joueur doit être pertinente avec le message qu'il vient de recevoir.
- La réponse du joueur est directement envoyée dans la messagerie, peu importe s'il a vu juste ou non.

SPECIFICITE DES MECANIQUES

Input rappel

Le joueur doit pouvoir déplacer sa souris librement dans la scène de jeu à une sensibilité standard sur laquelle est habitué le joueur.



Déplacement curseur
souris

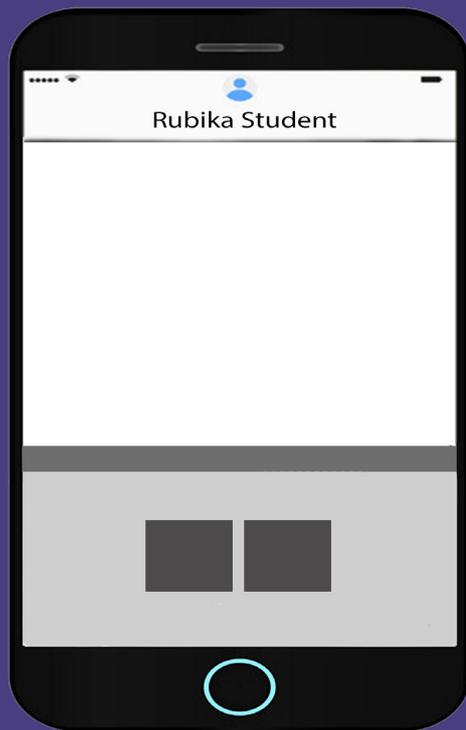


click gauche

Comportement Messages

- Dès que le mot « **choose** » disparaît, le message apparaît de la même façon que sur une messagerie lambda.
- Au même moment, le [clavier numérique](#) apparaît.
- A la place des caractères habituels, on y trouvera les propositions d'émojis et leur emplacement.
- Le message est sélectionné aléatoirement parmi une liste prédéfinie. Il y a 3 listes, une par [difficulté](#). Les émoji sont prédéfinis et liés aux messages. Seul leur emplacement parmi les 4 zones proposées dans le clavier numérique est décidé aléatoirement.
- Chaque élément de la liste dans laquelle le système va piocher est donc composé d'un message, et à partir de ce message vont se coller les émojis correspondants ainsi que le [message Réponse Correct](#) en cas de victoire (le nombre dépend de la difficulté).
- 1 seul représente la bonne réponse.

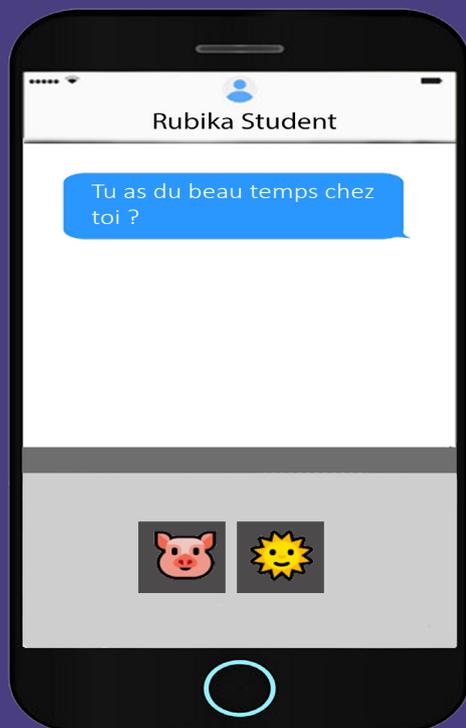
Illustration



Le mot «choose» disparaît, l'interface apparaît.



Message aléatoire parmi une liste



Puis le message arrive instantanément après le mot, et le timer est enclenché.

Choisir l'emoji

Souris :

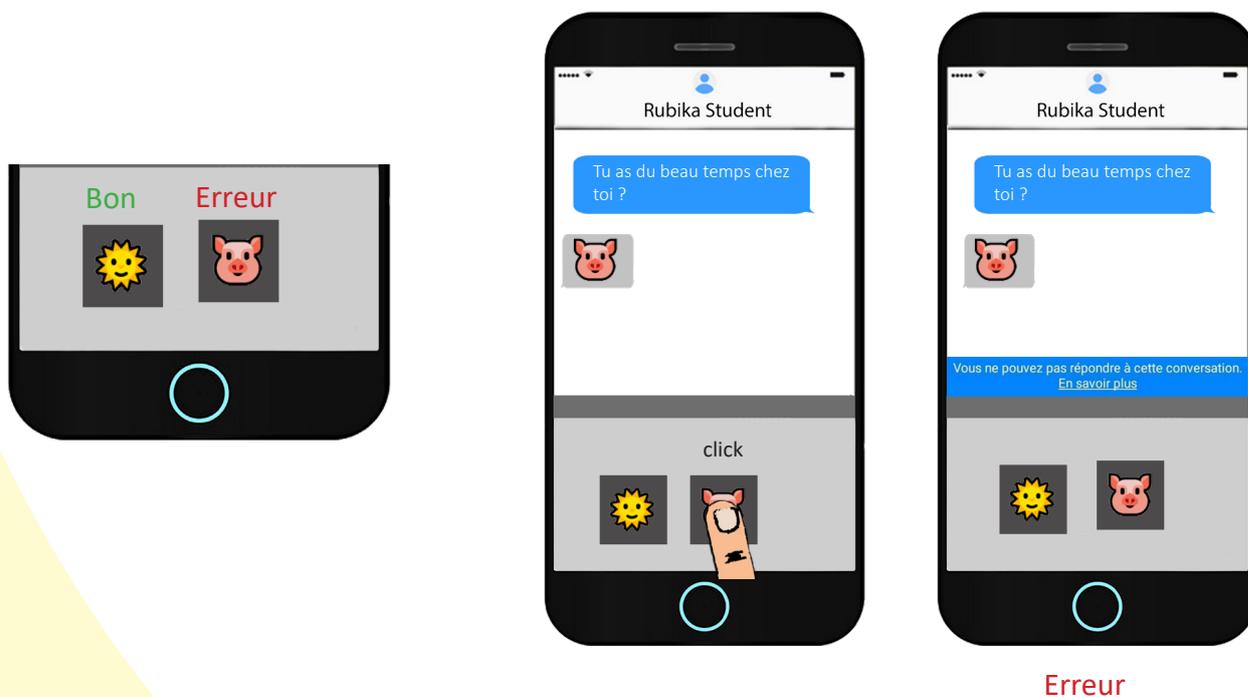
Les emoji sont placés en bas de l'écran, à la place du clavier numérique. Chacun est en fait une zone de trigger ou un bouton avec une illustration d'emoji en sprite.

Il y a 2 types d'emojis : Les emojis **Bon** et les emojis **Erreur**.

Quand le joueur clique sur le trigger de l'emoji **Bon** avant le temps imparti, le message de fin de victoire se lance et **les triggers sont désactivés**.

Quand le joueur clique sur le trigger de l'emoji **Erreur** avant la fin du temps imparti, l'animation de Défaite se lance se lance et **les triggers sont désactivés**

Une fois qu'un emoji est sélectionné par le joueur, qu'il soit **Bon** ou **Erreur**, celui-ci apparaît en dessous du message qu'on vous a envoyé.



Condition de victoire

De base, il faut dans la programmation vérifier si le joueur a cliqué et si c'est sur le bon émoji.

***une variable « click »** qui va venir vérifier si le joueur a cliqué sur un émoji ou non. Cette variable, en début de partie, est « false ».

***une variable bool « condition de victoire »** qui va venir vérifier si le bon message a été envoyé. Cette variable, au début de la partie est « false ».

Victoire : si le trigger émoji Bon est activé :

La fonction «Victoire» se lance :

Variable «click» = **True**

Variable «condition de victoire» =**True**

Les triggers des émojis sont désactivés.

Le compteur de temps est mis à 0.

A la fin du temps imparti, une fonction venant vérifier les conditions de victoire se lance :

Si Temps == 0 : La fonction « checkVictory » se lance :

Si var « click » ET var « condition de victoire » == True

L'animation de victoire se lance.

Le mini jeu est gagné.

Défaite : Si le trigger émoji Erreur est activé :

Fonction «Défaite» se lance :

Variable «click» = **True**

Variable «condition de victoire» reste «false».

Les triggers des émojis sont désactivés.

Le compteur de temps est mis à 0.

A la fin du temps imparti, une fonction venant vérifier les conditions de victoire se lance :

Si Temps == 0 : La fonction « checkVictory » se lance :

Si var « click »== True ET var « condition de victoire » == False :

L'animation Erreur se lance.

Le mini jeu est perdu.

Défaite : Si le timer ==0

La fonction « Time Out » se lance :

Variable «click» est toujours «false»

Variable «condition de victoire» reste «false».

Les triggers des émojis sont désactivés.

Si « click » == false ET timer == 0

L'animation Time out se lance.

Le mini jeu est perdu.



Illustration

Victoire



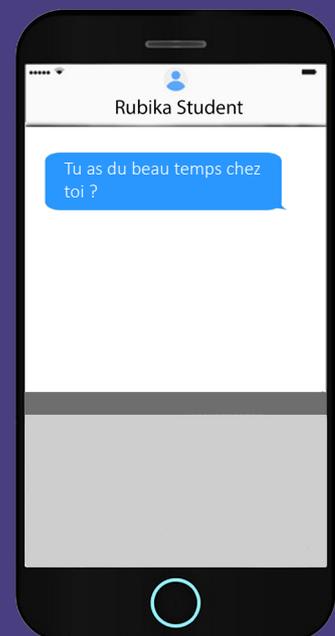
**click sur émoji Bon
Time = 0
emojis désactivés**

Défaite



**click sur émoji Erreur
Time = 0
emojis désactivés**

Time out Défaite



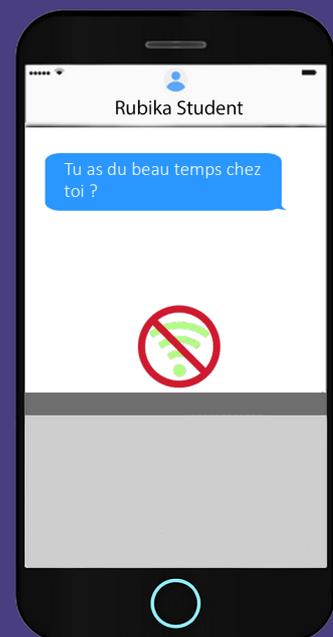
**Time = 0
pas de click
emojis désactivés**



ami satisfait



Ami vexé



Plus de réseau

Random system

Rappel comportement apparition du message :

Dès que le mini jeu est lancé, le mot « Choose » apparaît à l'écran.

1. Dès que le mot « choose » disparaît de l'écran (le temps d'apparition du mot étant une donnée délivrée dans le document du jeu Macro), **le système de choix aléatoire du message se lance.**
2. Ce système appelle une fonction qui va choisir un élément parmi une liste prédéfini.
3. Chaque niveau de difficulté est représenté par une nouvelle liste.
4. Il faudra alors, pendant la programmation du mini jeu, **bien séparer les 3 versions du jeu** et appliquer à la fonction de choix de message aléatoire la bonne liste.
5. Chaque liste est composée d'éléments à la structure identique :
6. Tout d'abord, il y a le **message de base.**
7. Ensuite, il y a l'émojis **Bon** et les emojis **Erreur** liés au message.
8. Puis le message réponse Correcte si le joueur choisit l'emoji Bon.
9. **Donc un Message est lié à : son emoji Bon + ses emojis Erreurs + son message Réponse Correcte.**

Système aléatoire, emplacement émoji

Fonction « aleaMessage » (maListe) :

fonction qui va retourner un message parmi une liste.

Variable liste « maListe » = liste de message prédéfinie [[difficultés](#)]

Random.maListe = liste [message]

parmi la liste, la fonction va sélectionner un élément au hasard.

Retourner message.

En début de jeu, le système choisi un message :

1. **aleaMessage (maListe)** = message aléatoire de la liste.
2. Les émojis liés au message sont sélectionnés.
3. Instancier « Message » dans la zone « [zoneMessage](#) ».
4. Instancier de façon aléatoire les émojis dans les emplacements prévus du clavier numérique.
5. Déclencher le compte à rebours.
6. Activer le message Réponse Correct si le joueur réussit.

Illustration



Message
Tu bois quoi ce soir ?
Au fait, tu aimes les choux ?
Tu as du beau temps chez toi ?
Tu vas à la salle ce matin ?
Devine combien j'ai de doigts
Ça te dit un foot ce soir ?
Tu n'as pas trop la pression ?
Pierre
Feuille
Ciseau

Tu as du beau temps chez toi ?

**Fontion aléaMessage
défnit au hasard un
message de la liste 1.**

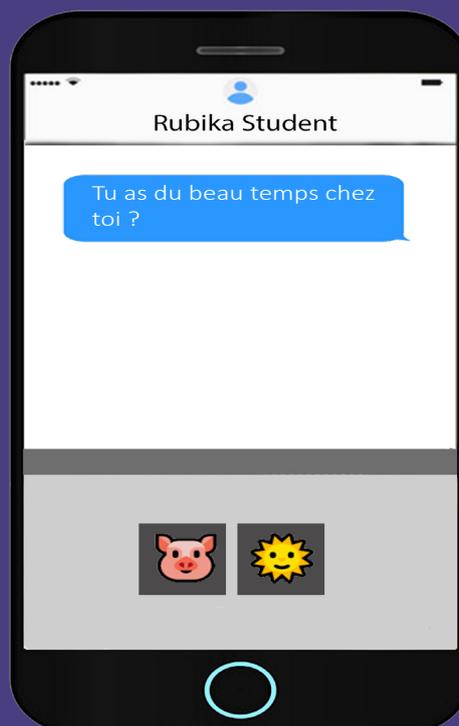
**on cherche un message
au hasard dans la liste**

le jeu démarre

3	Tu as du beau temps chez toi ?			Il n'arrête pas de pleuvoir ici !
---	--------------------------------	---	---	-----------------------------------

On retrouve alors les éléments liés à au message tiré au sort.

**Et on les affiche
sur l'interface du
joueur.**



Système aléatoire, emplacement émoji

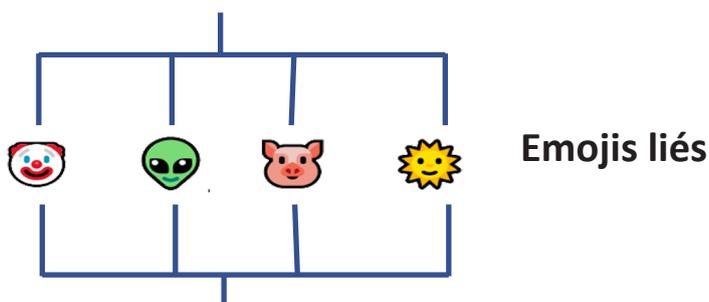
Selon la difficulté, le joueur fera face à 1, 2 ou 3 émoji **Erreurs**. C'est pourquoi leur emplacement diffère selon les niveaux.

Pour le niveau 1, il y a 2 propositions d'émojis, 3 pour le niveau 2 et 4 pour le niveau 3.

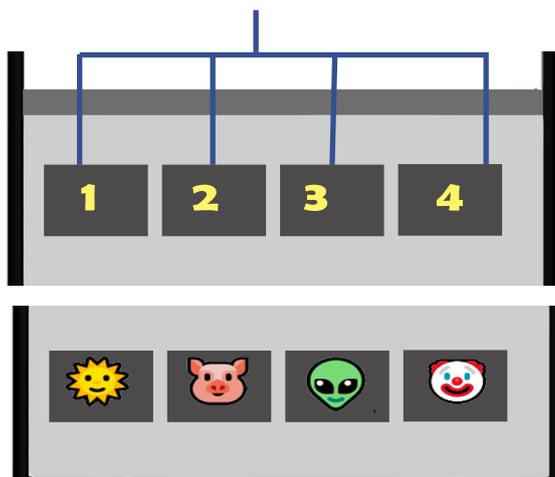
Les numéros correspondent à un emplacement prédéfini. Le cadre grisé à la taille et forme de la zone dans laquelle va apparaître l'émoji (centré verticalement et horizontalement dans la zone).

Il faut un système qui va définir au hasard dans quel emplacement va se placer tel ou tel émoji parmi ces 4 emplacements (difficulté 3) !

Message choisi aléatoirement



Mélange et redistribution aléatoire dans les emplacements.



On obtient finalement la position aléatoire des émojis.

DIFFICULTES

La difficulté de ce jeu réside dans le traitement rapide de données et dans la capacité de définir parmi une liste de proposition celle qui est la plus adéquate. Les éléments impactant la difficulté sont : le nombre de mots/ caractères dans le message, le nombre de propositions faites au joueur (avec toujours une seule bonne réponse) et la nature des messages/réponses.

Chaque niveau de difficulté est divisé en 3 rythmes différents. Les rythmes représentent le temps octroyé au joueur pour répondre au mini jeu.

En ce qui concerne les listes, par le nombre élevé d'élément à prendre en compte, il est possible que se soit un travail assez conséquent d'intégrer tous les messages. C'est pourquoi, SEULEMENT dans le cas où le temps viendrait à manquer, il est possible de diminuer les listes et retirer certains messages. Le programmeur est libre de choisir ceux qu'il souhaite retirer.

Difficulté 1

Le joueur va prendre en main la mécanique et comprendre que le challenge réside en la compréhension rapide du message. Les messages ne sont composés que de mots et les réponses seront toujours des émojis.

Temps

Rythme 1 = 5s

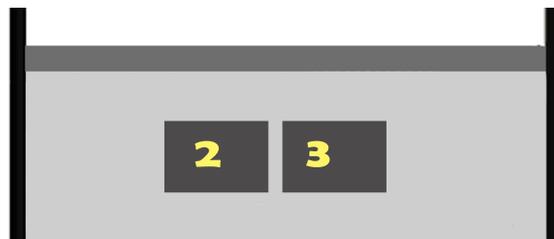
Rythme 2 = 4s

Rythme 3 = 3s

Logiciels / LD

Pour les messages de cette première difficulté, il n'y aura pas plus de 30 caractères.

Le nombre de propositions de réponse est également limité à 2 : un emoji **Bon** et un emoji **Erreur**.



Les emplacements des émojis dans le clavier numérique se feront entre le 2 et le 3.

La liste en place pour ce niveau est de 10 propositions.

Liste des messages :

Élément :	Message	Emoji Bon	Emoji Erreur	Message Bonne réponse
1	Tu bois quoi ce soir ?			Alcoolique va !
2	Au fait, tu aimes les choux ?			J'avoue c'est <u>dégueux</u> !
3	Tu as du beau temps chez toi ?			Il n'arrête pas de pleuvoir ici !
4	Tu vas à la salle ce matin ?			Wow, motivé !
5	Devine combien j'ai de doigts			<u>Mdr</u>
6	Ça te dit un foot ce soir ?			Aller ! rdv à 19h !
7	Tu n'as pas trop la pression ?			Moi la pression, je la bois !!!
8	Pierre			Je ne gagne jamais !
9	Feuille			Tu es trop fort !
10	Ciseau			Pourquoi je perds tout le temps !

Conditions de victoire

Pour gagner dans ce niveau de difficulté, il suffit simplement de cliquer sur l'emoji **Bon**.

Cliquer sur l'emoji **Erreur** met le joueur en échec. De même que s'il ne fait aucune proposition à la fin du temps imparti.

Difficulté 2

Dans ce niveau de difficulté, le joueur fera face au même schéma, c'est-à-dire un message auquel il faudra répondre en choisissant le bon émoji. MAIS, à certains moments, ce ne sera pas des émojis mais des mots que le joueur devra sélectionner, toujours en cliquant dessus.

Temps

Rythme 1 = 5s

Rythme 2 = 4s

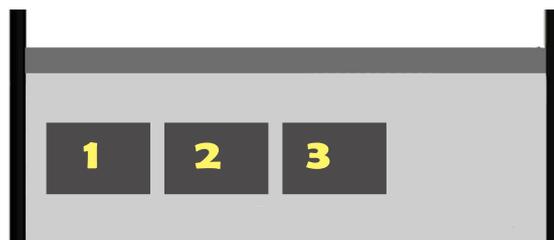
Rythme 3 = 3s

Logiciels / LD

Les messages feront cette fois entre 60 et 70 caractères, soit une dizaine de mots.

Il y aura 2 émojis **Erreur** et 1 émoji **Bon**.

Les emplacements des émojis dans le clavier numérique seront les 1, 2 et 3.



La liste pour ce niveau de difficulté est de 15 éléments.

Liste des messages :

Elmt	Message	Emoji Bon	Emoji Erreur	Emoji Erreur	Message réponse correcte
1	Il est déguisé en quoi déjà l'ennemi de Batman, il s'appelle Joker ?				Ah oui c'est vrai !
2	Ça te dit on joue à Ni oui ni non, j'adore ce jeu je suis trop fort !	OK	NON	OUI	Non. Oups j'ai perdu !
3	Tu n'es pas trop fatigué après hier soir ? Tu étais inarrêtable !				Ok je te laisse dormir XD
4	C'est quoi le nom de la fille dans Titanic ? Un truc de fleur je crois				Rose ! Bien sûr !
5	Complète la chanson ! Elle a les yeux revolver, elle a le regard qui...	TUE	PUE	SUE	Elle a tiré la première...
6	Surtout tu ne racontes pas tout ce que je viens de te dire !				Je te fais confiance
7	Tu as l'air trop bizarre sur tes photos, tu as fumé quoi sérieux !?				Mdr, j'en étais sûr
8	Ce soir on va sûrement faire un tour au casino, tu veux venir ?				On va gagner un max !
9	Merci pour le téléphone, tu aurais le code PIN pour le déverrouiller ?	1234	JOIE	*°\$/'	Merci beaucoup !
10	Complète la chanson ! J'irai chercher ton cœur, si tu l'emporte...	AILLEURS	BIERE	CHEVAL	Même si dans tes danses...
11	Dis, tu te rappelles le bruit du pistolet laser dans Star Wars ?	PFIYOU	CRAC	CLING	Pfiou Pfiou ! Tu es mort !
12	Bravo champion, il paraît que tu es arrivé premier à ta compet hier !				Beau gosse !
13	Au fait, le resto où tu voulais aller ce soir, il est non-fumeur ?				Ah... Je ne suis plus dispo ce soir...
14	C'était quoi déjà ton dernier personnage dans un jeu de rôle ?				Archer-voleur pour moi, la base !
15	Elle se transforme en quoi la chenille ? (C'est pour un devoir de SVT)				Merci, tu es trop intelligent !

Texte à la place de l'emoji

Lorsque les propositions ne sont plus des emojis mais des textes, ceux-ci apparaissent de la même manière qu'un emoji. Ils ne font pas plus de 10 caractères grand maximum. Le système de trigger où le joueur clique sur la bonne zone reste le même.

Conditions de victoire

La condition de victoire reste la même que pour la [difficulté 1](#)

Difficulté 3

Dans cet ultime niveau de difficulté, le joueur aura à faire au même mixte entre émojis et texte. Cependant, en plus de ces deux catégories, une nouvelle fait son apparition : les charades. En d'autres termes, le message initialement envoyé sera composé d'émojis illustrant une référence. Parmi les propositions possibles faites au joueur, il devra choisir le nom de la référence correcte.

Exemple : Devine le film : 🍌 👽 🏍️ ETE / JOKER / BATMAN / TITANIC

Temps

Rythme 1 = 5s

Rythme 2 = 4s

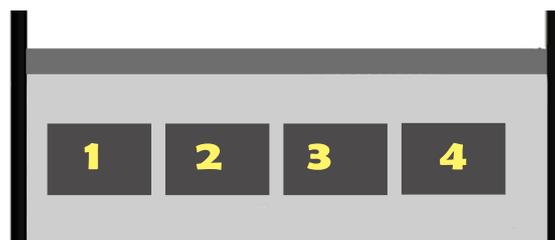
Rythme 3 = 3s

Logiciels / LD

Les messages (autres que les charades) feront cette fois au minimum 100 caractères.

Il y aura 3 propositions fausses pour une correcte.

Les 4 emplacements sont utilisés.



La liste utilisée est de 20 éléments.

Liste des messages :

Elmt	Message	Emoji Bon	Emoji Erreur2	Emoji Erreur3	Emoji Erreur	Message réponse correcte
1	Mec, j'ai trop mal, mon bras est étrangement violet et sens bizarre, tu penses que je devrais voir un médecin ?					Ouais, je pense que c'est plus prudent...
2	Au fait, bon tu sais que je suis fan de Nemo, donc je vais t'offrir un animal je pense, tu ne devineras jamais quoi !					Comment tu as deviné !
3	Salut, je voulais juste te dire que ce moment avec toi hier était formidable, je suis tellement impatiente de te revoir !					Trop mignon !
4	Devine le film :	ETE	TITANIC	BATMAN	JOKER	ETE téléphone maison !
5	Devine le film :	JOKER	TITANIC	BATMAN	ETE	<u>Why so serious !</u>
6	Devine le lieu :	JAPON	SUISSE	FRANCE	VEGAS	Comment t'as fait sérieux !
7	Devine le lieu :	VEGAS	FRANCE	JAPON	SUISSE	Quoi, tu as encore trouvé !
8	Devine le film :	TITANIC	ETE	BATMAN	JOKER	Ouais, facile aussi...
9	Devine le film :	BATMAN	ETE	JOKER	TITANIC	<u>l'm</u> Batman !
10	Devine la fête :	PÂQUE	NOËL	MARS	AVRIL	C'est grâce à l'œuf avoue !
11	Devine la fête :	NOËL	PÂQUE	MARS	AVRIL	Celui-là était pourtant compliqué !

Charades

Elles fonctionnent de la même manière que les texte qui remplace les émojis, elles permettent d'inverser le processus, de devoir comprendre des émoji et non plus devoir s'en servir pour s'exprimer.

12	Au fait, je suis en train d'apprendre à mon fils les numéros d'urgence, sauf que j'ai un doute, le 18 c'est pour appeler qui ?					Ah oui c'est vrai lol
13	On vient de regarder les Harry Potter, et on n'arrive pas à se mettre d'accord sur la forme de sa cicatrice, un avis ?					Ok, mais j'hésite encore avec le dollar.
14	Complète la chanson : Au clair de la lune, mon ami Pierrot. Prête ta plume pour écrire un mot. Ma chandelle est morte, je n'ai plus de...	FEU	RESEAU	PILE	PÂTE	Tu t'es entraîné, ce n'est pas possible !
15	Complète la chanson : Libérée, délivrée, je ne mentirais plus jamais ! Libérée, délivrée, c'est décidé je m'en...	VAIS	FOUS	TERRE	DORS	Encore trouvé, va à N'oubliez pas les paroles !
16	Ça y est, c'est enfin Halloween ! On se rejoint dès que tu es prêt. Tu vas te déguiser en quoi cette année ?					Oh, tu vas être trop stylé !
17	Cette année pour Halloween tu as sculpté des citrouilles ? Tu pourras me les montrer, j'adore ce que tu fais !					Je suis vraiment fan !
18	Tu sais que je suis un peu tête en l'air, donc que je n'oublie pas, ça tombe le combien la soirée du nouvel an ?					Oh, mais c'est le même jour que l'année dernière !
19	J'ai besoins de ton aide, j'ai trouvé un job de doubleur et je dois doubler un chat, tu pourrais m'aider ?	MIAOU	WOUAF	CUIC	RAOR	Ah oui, bah merci écoute lol
20	Trop cool, j'ai vu que tu venais d'avoir ton permis ! Tu as déjà acheté une voiture ? Montre-là moi !					Wow, tu t'es fait plaisir à ce que je vois !

Conditions de victoire

De la même manière que dans les [niveaux précédents](#).

FEEDBACK

Sonores / Visuels

Feedback « Appuyé » : quand le joueur clique sur une proposition, elle s'assombrie ponctuellement.



Feedback « j'ai un message » : sonnerie qui indique l'arrivée des différents messages dans la messagerie.

Feedback « echec » : bruitage sonore joué à l'arrivé du message « manque de réseau » de l'animation Time out ou l'arrivé du message « t'es bloqué » de l'animation Erreur.

Note pour le programmeur :

Celui qui aura la charge de ce mini-jeu aura la liberté du choix des bruitages, ainsi que la possibilité de rajouter des feedbacks s'il juge pertinent de les mettre. Cependant, les feedbacks énoncés ci-dessus sont le minimum à apporter au jeu.

BACKLOG

Curseur de souris

Pouvoir déplacer un curseur dans la scène et cliquer à partir de lui est la base du mini jeu.

Système aléatoire choix des messages

Rentrer dans le système les éléments de la liste 1.

Créer le système d'aléatoire choisissant un élément de cette liste.

Retourner avec ce système un message, son émoji Bon, son Emoji Erreur et son message Réponse Correcte.

Comportement message

Faire en sorte que le message sélectionné dans la liste apparaisse au début du jeu, à la disparition du mot « choose ». [\[deuxième référence\]](#)

Comportement émojis

Créer les 4 emplacements de trigger dans la zone du clavier numérique.

Faire en sorte que le nombre d'emplacements possibles pour les émojis soit ceux correspondant au niveau de difficulté (exemple : niveau 1, emplacements 2 et 3)

Créer le système d'emplacement aléatoire pour les émoji permettant de les placer au hasard parmi les emplacements prédéfinis.

Faire apparaître les émojis liés au message sélectionné précédemment dans le système de façon aléatoire parmi les emplacements au début du jeu, à la disparition du mot « choose ».

Émojis

Une fois les émojis apparus, permettre au joueur de cliquer dessus avec la souris (feedback « appuyé ») comme des boutons.

Une fois appuyé, désactiver les triggers et vérifier si le choix est le bon ou non.

Animations Victoire / Défaite

Créer les animations et faire en sorte que ce soit la bonne qui se joue en fonction du choix du joueur.

Temps

Créer les différents rythmes du mini-jeu (compte à rebours de 5s, 4s, ou 3s)

Créer l'animation Time out et l'actionner si aucun choix n'a été fait au bout du temps imparti.

Difficultés

Faire de même que précédemment avec les listes des difficultés 2 et 3.

Attention, le nombre de propositions change ainsi que les emplacements prédéfinis pour ces niveaux (difficulté 2 = 1-2-3 / difficulté 3 = 1-2-3-4).

Feedback

Créer tous les feedbacks sonores et visuels.

Habillage

Produire et importer les assets pour habiller l'écran (revêtement de messagerie type messenger).

écran de fin

Créer les 3 écrans de fin.

Tester

Vérifier que tout fonctionne et ajouter du polish si besoin et si le temps le permet.

Décompresser

Faire de grosses soirées alcoolisées ou non pour oublier les soirs de rushes.

