

ÉVOLUTION DE CITY GAZ

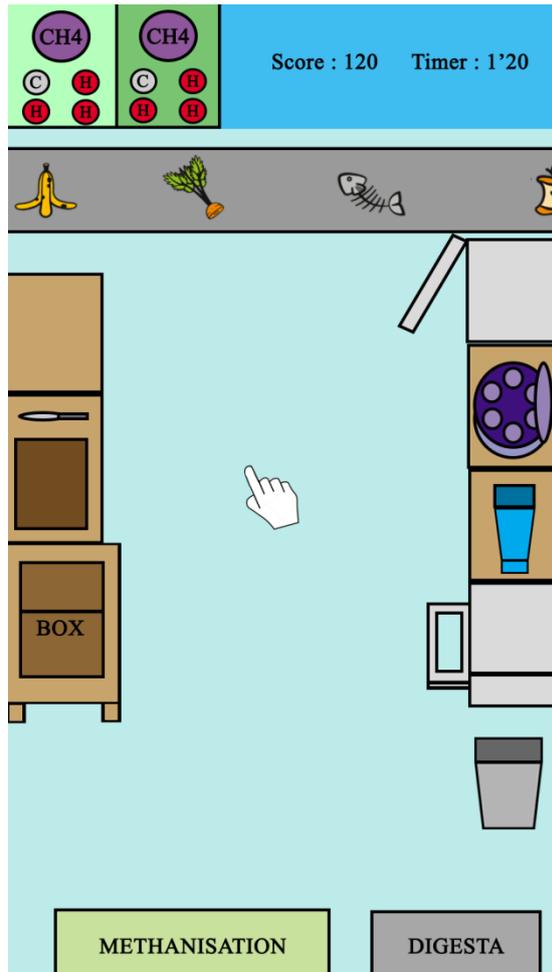
Contenu de la V.2



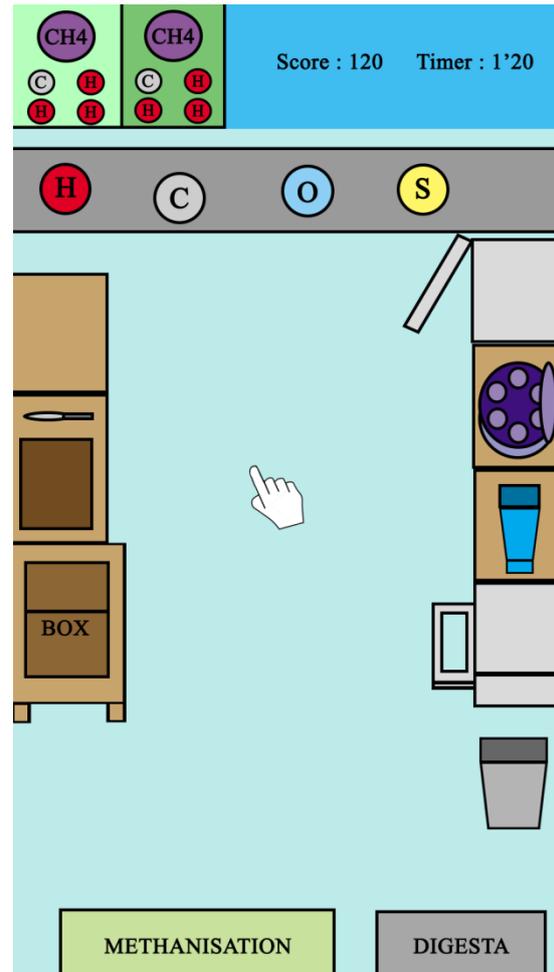
Sommaire

I- NOUVEAU MINI-JEU : RECETTE DU MÉTHANISEUR	2
II- SYSTÈME D'EVENT	7
a) Jeu n°1 - Circuit de gaz	7
b) Jeu n°2 – Tapis trieur	10
III- CITY BUILDING.....	14
IV- SYSTÈME DE CLAN	18
a) Jeu Affrontement – Candy Crush	18
b) Jeu Coopératif – Recette du méthaniseur.....	21
c) Fin de saison – Classement	22
V- CONCLUSION SUR LE CONTENU DE LA V.2	23
VI- IDÉE D'AMÉLIORATION DE LA V.1*	23
Page de documentation pour les combinaisons du Candy crush game	24

I- NOUVEAU MINI-JEU : RECETTE DU MÉTHANISEUR



Gameplay 1



Gameplay 2

But : Fabriquer le maximum de biométhane (ou autres atomes dans le cas du 2^{ème} gameplay) dans le temps imparti.

Gameplay :

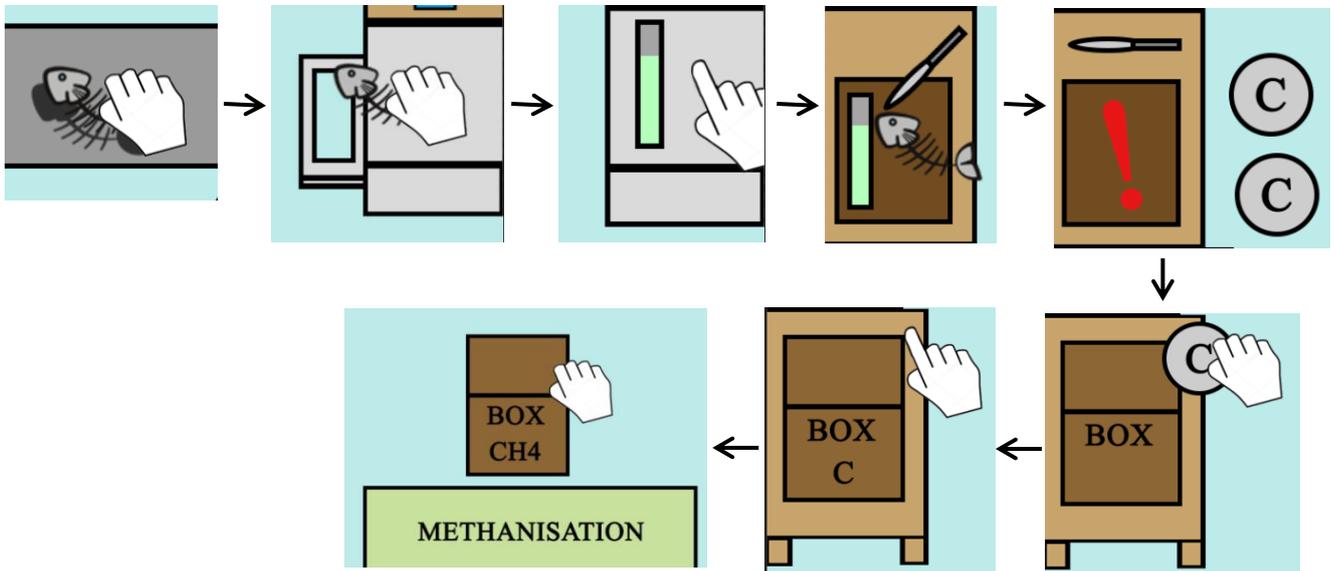
Le joueur se retrouve dans le « méthaniseur », qui ressemble à une « cuisine ».

Dans un premier temps, il recevra une consigne pour réaliser du biométhane (ou autres). Il lui sera expliqué les étapes à réaliser pour l'obtenir en début de niveau. Deux types de confections (=gameplay) sont possibles pour ce jeu.

Le 1^{er} type de confection peut se faire de la sorte :

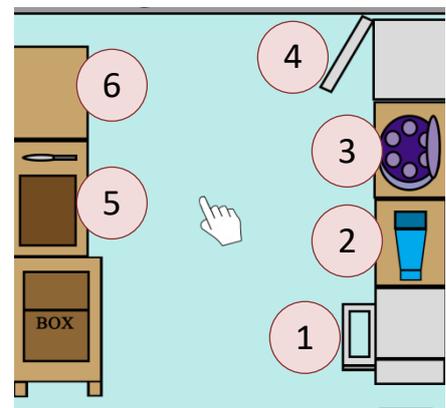
- Le joueur devra récupérer un déchet particulier qui défilera sur le tapis.
- Une fois récupérer, il devra l'amener jusque dans l'un traitement (voir ci-dessous) pendant X seconde.s (à déterminer).

- Le traitement terminé, il devra ensuite « découper » le déchet pour obtenir des molécules (C, O, H, S).
- En traitant les bons déchets et obtenant les bonnes molécules, le joueur devra assembler les molécules dans une « boîte » pour constituer le méthane (CH₄).
- Enfin, le joueur devra amener la boîte avec le méthane jusqu'au tuyau de sortie.



Le joueur aura donc la possibilité d'appliquer plusieurs traitements sur les déchets (*la liste est exhaustive et modifiable*) :

- 1) Les faire chauffer via le « four »,
- 2) Les malaxer via le « mixeur »,
- 3) Les centrifuger via « la centrifugeuse »,
- 4) Les refroidir via le « frigo »,
- 5) Les découper via la « planche à découper »,
- 6) Les stockager.



Ainsi, chaque déchet devra recevoir un traitement particulier afin de fournir des molécules à associer :

- La banane devra être chauffée uniquement pour donner : 2 C
- La carotte devra être découpée uniquement pour donner : 4 H
- Le poisson devra être refroidi puis malaxer pour donner : 1 S et 1 O
- La pomme devra être découpée pour être chauffée pour donner : 2 H, 1 C et 1 S
- La fleur devra être chauffée puis malaxer pour donner : 2 C, 2 O, 1 H
- L'excrément devra être refroidi et centrifugé pour donner : 2 S et 3 O

Remarque : le joueur aura la possibilité de stocker les molécules en trop sur des « tables » ou bien de les jeter via la « poubelle ».

En traitant différents déchets, le joueur obtiendra les molécules qui lui faut pour faire du biométhane :

- *Ex : si les deux déchets disponibles sont la carotte et le poisson, alors le joueur devra traiter un de chaque pour obtenir les molécules du biométhane (carotte donnera les 4 H et le poisson 1 C (le C en plus pourra être utilisé pour une seconde confection)).*

Le 2^{ème} type de gameplay reprend la même démarche. La différence réside dans la récupération, non pas des déchets, mais directement des molécules sur le tapis. Ces dernières devront subir un traitement (voir ci-dessous) pour pouvoir s'assembler et donner des atomes. Autre différence : le biométhane ne serait pas la seule « recette ». Les autres atomes se dégageant durant la méthanisation en ferait parti également (CO₂, H₂O, H₂S). Il faudrait alors apporter le biométhane dans un tuyau « méthanisation » et les autres éléments dans le tuyau « digesta ».

Les molécules doivent donc subir un traitement avant d'être associé :

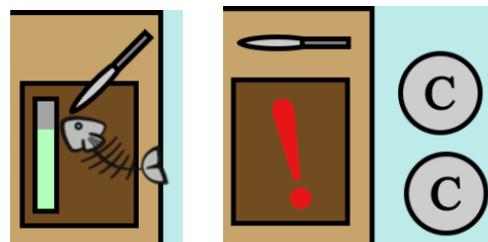
- H devra être chauffé,
- O devra être découpé,
- C devra être malaxé,
- S devra être refroidi.

Remarque : la possibilité d'avoir d'autres atomes (comme OH, ou C₂H₅OH) en plus des molécules de départ permettrait d'avoir une progression de difficulté plus adéquate.

UI/UX :

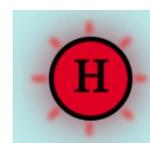
Lorsque le joueur attrape un.e déchet/molécule, un effet visuel (petite aura par exemple) peut s'afficher en plus de jouer un effet sonore (un « boing » par exemple).

Lorsque le joueur voudra lancer un traitement (four, découpe, etc), il lui suffira de glisser le/la déchet/molécule vers le traitement. Un petit timer s'écoulera juste à côté du traitement (soit sous forme de barre descendante, soit un sablier) qui, une fois terminé, fera disparaître le timer et émettra un son de minuteur ou de cloche avec un effet visuel autour du traitement fini (un point d'exclamation par exemple). Pour tout traitement, une molécule apparaîtra à côté de celui-ci.



Dans le cas du gameplay 2, les molécules seront identiques mais elles émettront une aura de leur couleur une fois sorti du traitement.

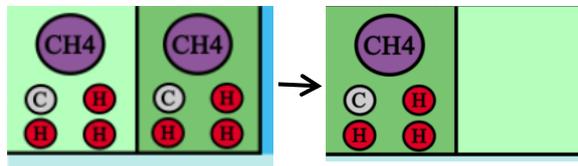
Les molécules obtenues seront des petites boules avec une couleur définie (rouge pour H, bleu pour O, gris pour C, etc) et leur symbole marqué dessus.



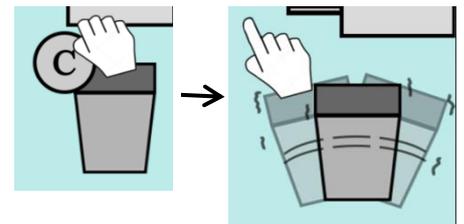
Pour l'assemblage, il suffira de glisser les molécules dans une boîte d'assemblage. Cette boîte marquera au fur et à mesure son contenu et se fermera lorsqu'un atome est entièrement assemblé. Si le joueur venait à se tromper, il peut attraper la boîte avec une pression et secouer un certain temps pour la renverser. Ainsi, il récupère toutes les molécules déposées dans la boîte.



Enfin, il suffit d'amener la boîte vers le tuyau marqué « méthanisation » pour finir la « recette ». Celle-ci, affichée en haut à gauche comme le montre l'image ci-dessous disparaîtra et laissera place à la suivante. Une nouvelle boîte apparaîtra par la suite (vide bien sûr).



Si le joueur veut se débarrasser d'un élément, il lui suffit de prendre celui-ci et de le déplacer vers la poubelle qui sera indiquée ainsi et de lâcher. La poubelle émettra un petit bruit ainsi qu'un mouvement de balancier pour indiquer que l'élément a disparu.



Contrôles :

Tactile : tout se fait à base de pression sur l'écran. Ainsi, pour déplacer un élément, il suffit de cliquer et maintenir la pression puis de le déplacer. Relâcher la pression permet de lâcher un élément.

Score :

Il comptabilise le nombre de « biométhane » (ou autres atomes dans le cas du 2^{ème} gameplay) fabriqué.

Victoire :

Lorsque le joueur a exécuté assez de biométhane (ou autres « recettes » pour le 2nd gameplay) dans le temps imparti.

Défaite :

Le timer est terminé et le nombre de biométhane effectué (et autres « recettes ») n'est pas suffisant.

Référence : Overcook (<https://youtu.be/1rd8kfNH9go?t=590>)



II- SYSTÈME D'EVENT

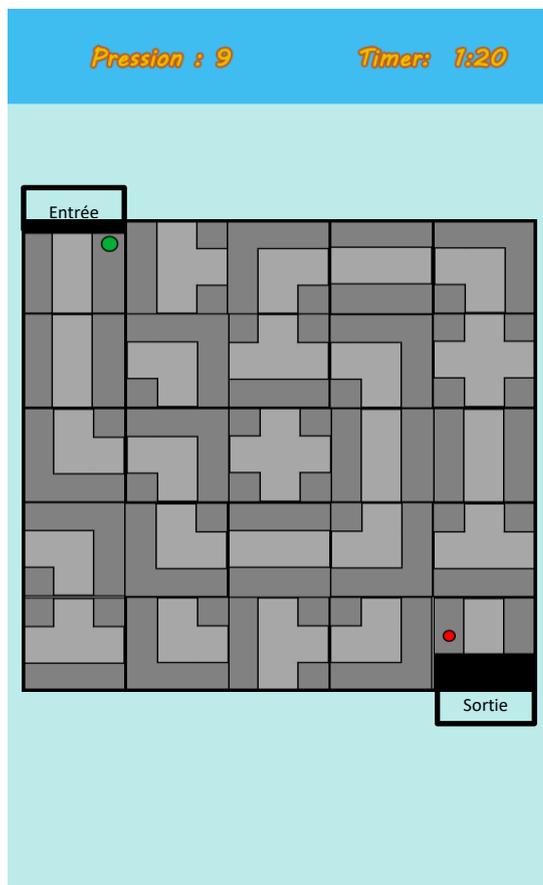
Lorsque les joueurs se connectent à City gaz, l'interface du menu principal affichera une barre de progression. Il s'agit du cumul de gaz obtenu par la communauté entière du jeu. Ainsi, tous les joueurs jouant au mini-jeu font progresser cette barre en fonction du nombre de **gaz vert** obtenu durant une partie. Ils ont donc un but commun à atteindre.

Une fois la barre remplie et donc l'objectif atteint, les joueurs auront la possibilité de jouer à un mini-jeu « event » durant une certaine durée (à déterminer). Celui-ci leur permettra d'obtenir davantage de points « **gaz vert** » et de **monnaie** qui serviront pour la partie « city building » (voir plus bas).

NB : le niveau que devra exécuter le joueur dépendra de son expérience sur celui-ci, c'est-à-dire que le niveau sera plus complexe si le joueur a déjà participé à plusieurs mini-jeu event. (Exemple : Si le joueur joue au mini-jeu pour la première fois, il aura un niveau « tutoriel » pour lui expliquer le principe, tandis qu'un joueur avec 100 parties aura un niveau plus difficile.)

- **Victoire** : Le joueur remporte des points/monnaie selon son résultat (moins il mettra de temps, plus il obtiendra de récompense).
- **Défaite** : Le joueur aura une compensation (quelques points) pour avoir passé du temps sur l'event.

NB : le mini-jeu event n'est disponible que pendant un certain temps. Au bout de cette période, il ne sera plus disponible et il faudra attendre la prochaine barre de progression.



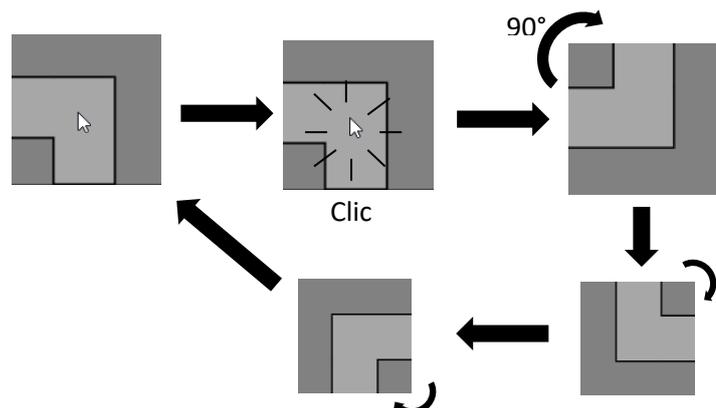
Les jeux possibles pour l'event sont les suivants.

a) Jeu n°1 - Circuit de gaz

But : Amener le gaz jusqu'à la sortie avant la fin du timer.

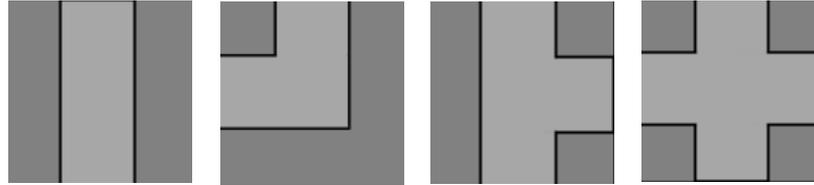
Gameplay :

Le joueur fait face à un « quadrillage » de plusieurs cubes (ici 25 cubes). En associant plusieurs cubes, il est capable de créer un chemin qui mènera l'arrivée du gaz jusqu'à la sortie. En cliquant sur un cube, il peut le faire tourner à 90° et cela, dans quatre directions différentes afin de diriger les tuyaux.



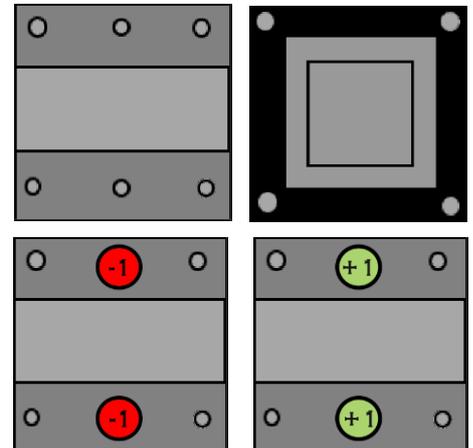
Il existe quatre types de tuyaux :

- Droit,
- En angle,
- En T,
- En croix.

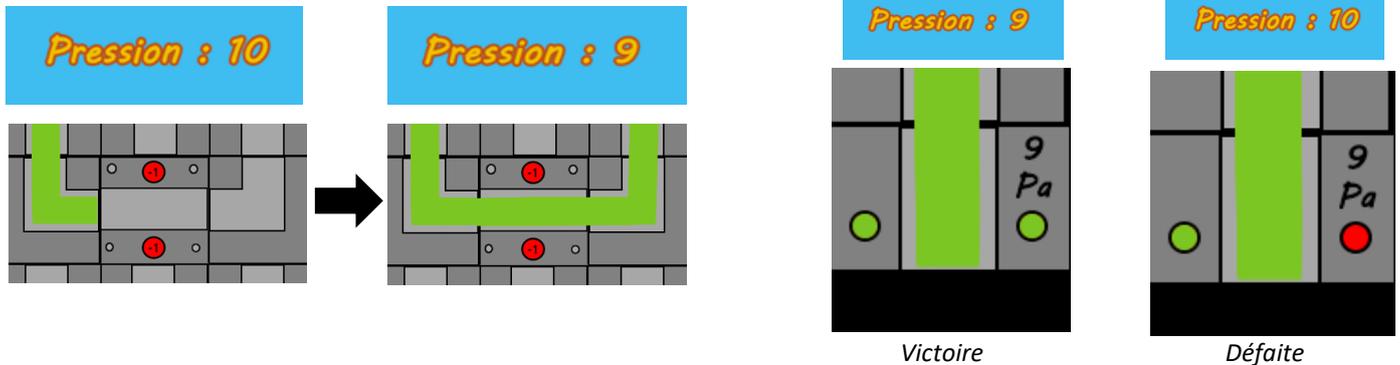


En progressant dans les niveaux, le joueur pourra rencontrer différents types d'obstacles :

- Des tuyaux fixes (le joueur ne pourra pas les tourner, seulement faire passer le gaz),
- Des cubes pleins (qui viendront gêner l'acheminement du gaz),
- Amener une entrée de gaz vers deux sorties (possible grâce aux tuyaux en T ou en croix).
- Des tuyaux d'augmentation/diminution de pression



Pour ce dernier obstacle, le joueur devra donc prendre soin de passer ou non dans les tuyaux de pression afin que celle-ci corresponde à celle désirée à la sortie. La pression souhaitée sera indiquée sur la case « sortie ».

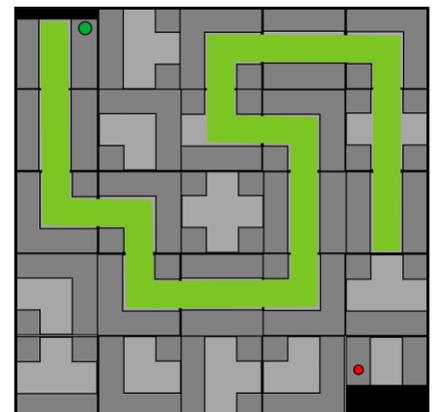


UI/UX :

L'arrivée de gaz est indiquée par une loupiote verte.

La sortie est indiquée par une loupiote rouge (et/ou une valeur désirée pour la pression) qui, lorsque le gaz arrive à destination, devient verte en plus d'avoir un effet sonore.

Lorsque le gaz traverse des tuyaux, ceux-ci sont en surbrillance (verte par exemple). Les autres tuyaux restent neutres (ex : gris).



Contrôles :

Tactile : le joueur aura juste à taper une fois sur le cube qu'il veut faire tourner.

Score :

Le joueur obtiendra +/- de points « **gaz vert** »/**monnaie** en fonction de son temps : plus il sera rapide à exécuter le jeu, plus il gagnera de point.

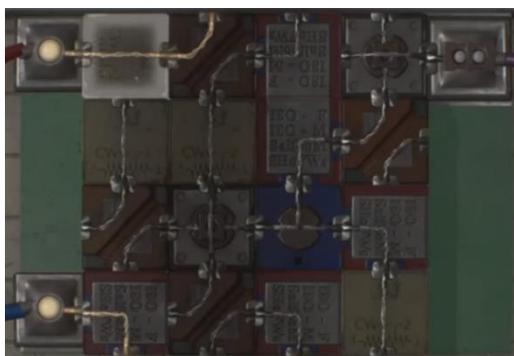
Victoire :

Lorsque le gaz est amené à la/les sortie.s et/ou que la pression est bonne, et ce, dans le temps imparti

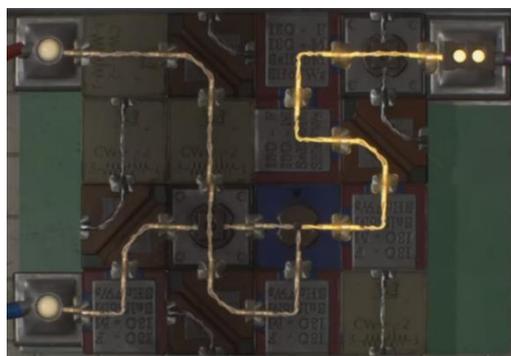
Défaite :

Le timer est terminé et le gaz n'a pas été amené à la/les sortie.s et/ou la pression n'est pas la bonne.

Référence : Resident Evil 2 remake – Passage pour ouvrir la cellule de Ben ou le bureau privé du Chef de la police (https://youtu.be/7_Qip4tQEmg?t=8536)

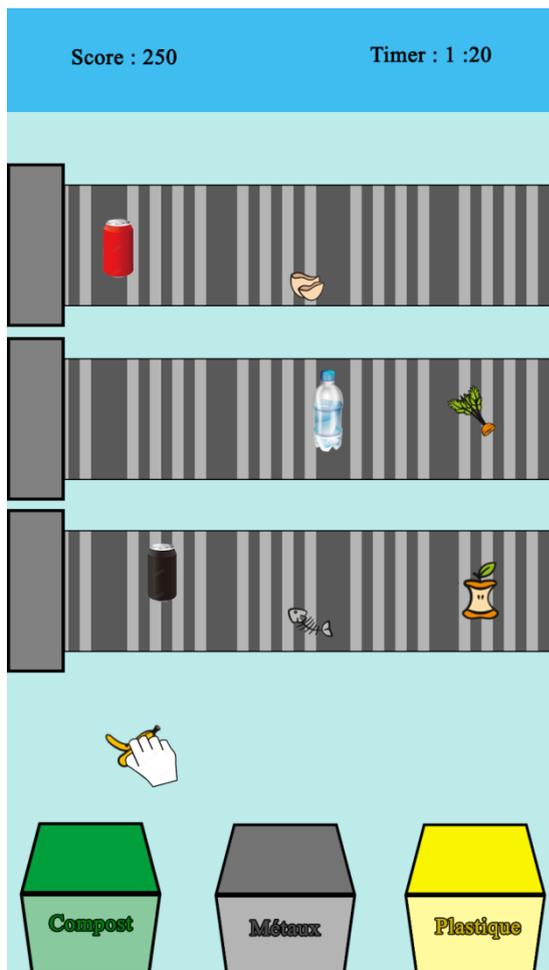


En début de jeu ...

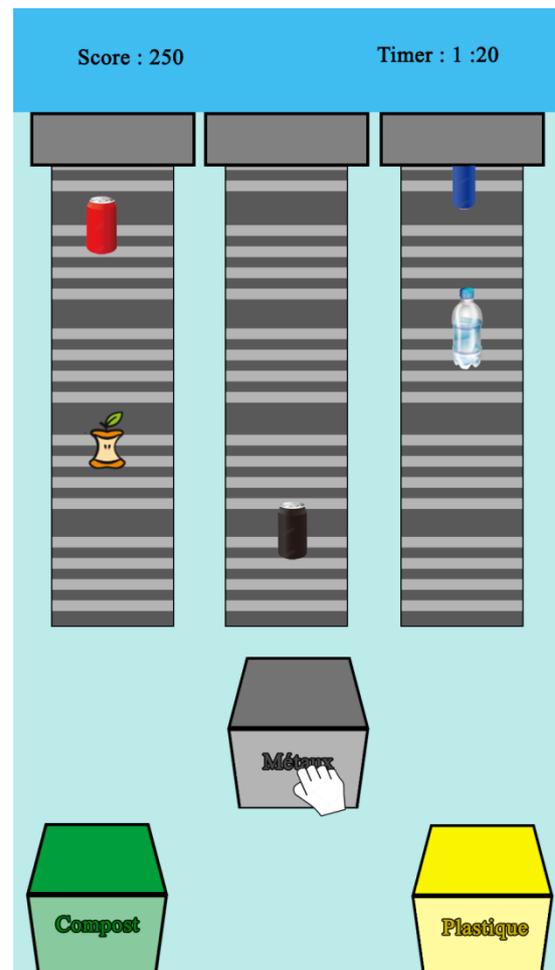


et une fois le jeu terminé.

b) Jeu n°2 – Tapis trieur



Gameplay 1



Gameplay 2

But : Récupérer un certain nombre de déchet dans les poubelles (notamment le composte) dans le temps imparti OU récupérer le plus de déchet dans le temps imparti.

Gameplay :

Le joueur fait face à trois tapis (verticaux ou horizontaux selon le gameplay. Voir ci-dessous) qui vont faire défiler des « déchets » (composte, éléments métalliques, éléments plastiques, autres). La vitesse et le nombre d'éléments sur les tapis dépendront de la progression du joueur (*plus il avancera dans les niveaux, plus ils seront difficile*).

En plus des tapis, le joueur aura sur son écran des « poubelles » (différentes selon le tri à effectuer).

Ensuite, 2 possibilités de gameplay :

- Le premier gameplay consiste à trier les déchets selon les poubelles. Pour se faire, le joueur devra « attraper » le déchet sur les tapis horizontaux et l’amener jusqu’à la bonne poubelle (poubelle jaune pour les plastiques, poubelle verte pour le composte, poubelle grise pour les métaux etc). Les déchets qui ne sont pas bien trié font perdre des points au joueur pour le score final. Les déchets qui ne sont pas récupérés sont perdus une fois arrivé au bout du tapis.
 - Ce gameplay met en avant l’importance du tri sélectif.
 - Ressemble à la feature « color » du Candy crush game.
 - La difficulté viendra avec le nombre de composant, le type de composant (2 au début, 5 sur les derniers niveaux par exemple) et la vitesse des tapis.



Le joueur repère un déchet....



Il l’attrape...



Et le relâche dans la poubelle adéquate.

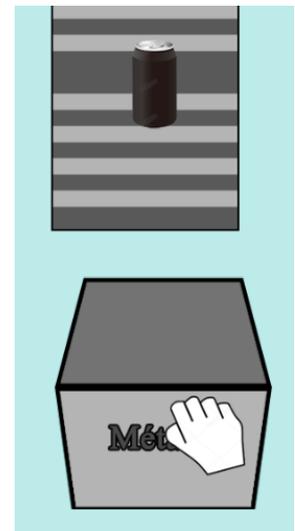
- Le second gameplay consiste à récupérer les déchets en amenant la poubelle jusqu’au tapis verticaux.
 - Ce gameplay insiste davantage sur le compostage.
 - Ressemble à « Gift grab » de Pummel Party (voir référence)



Le joueur repère la poubelle....



Il l’attrape...



Et vient la positionner près du tapis pour récupérer le déchet.

UI/UX :**Gameplay 1 :**

Lorsque le joueur attrape un déchet, un effet visuel (petite aura par exemple) peut s'afficher en plus de jouer un effet sonore (un « boing » par exemple).

Pour les déchets qui vont dans la bonne poubelle, cette dernière pourrait s'animer (un petit saut ou bien simplement se secouer) pour indiquer que le déchet est bien placé en plus d'un effet sonore. Dans le cas contraire, le déchet pourrait s'envoler ou juste être jeté sur le côté et la poubelle pourrait refermer son couvercle un instant pour montrer que le joueur s'est trompé.

Si le déchet est lâché avant d'atteindre la poubelle, celui-ci tombe naturellement pour quitter l'écran et est perdu.

Gameplay 2 :

Lorsqu'un déchet tombe dans la poubelle, celle-ci pourrait émettre une petite aura instantanée ou bien clignoté une fois pour indiquer que le joueur a bon en plus d'un effet sonore.

Si un mauvais déchet tombe dans la poubelle, un effet sonore d'erreur peut être joué en plus de la poubelle qui se ferme un instant (ou 1s dans le cas de la pénalité).

Les mauvais déchets qui arrivent à la fin du tapis disparaissent simplement en touchant le « sol ».

Contrôles :

Tactile : le joueur devra maintenir une pression sur l'écran pour attraper le déchet et le glisser vers la poubelle puis relâcher la pression pour lâcher le déchet (gameplay 1).

OU

Maintenir une pression sur la poubelle et la glisser jusqu'au tapis pour récupérer les déchets. Si le joueur vient à lâcher la pression, la poubelle retourne à son emplacement initial (gameplay 2).

Score :

Le joueur marquera +/- de points « **gaz vert** » en fonction de son temps restant : plus il récupérera le nombre de déchet requis rapidement, plus il gagnera de point.

Victoire :

Lorsque le nombre de déchets requis a été atteint.

Défaite :

Le timer est terminé et le nombre de déchets n'a pas été récupéré.

Référence : Pummel Party – « Gift grab » qui consiste à récupérer le maximum de cadeaux tout en évitant le charbon (<https://youtu.be/wtVOExyhoxU?t=601>)



Il faut attraper les cadeaux...



et éviter le charbon.

III- CITY BUILDING

La partie « city building » permet de construire des bâtiments en rapport avec le **gaz vert** afin de sensibiliser les utilisateurs à l'utilité de cette énergie en plus d'apporter un système de gestion au jeu.

But : Remporter des points « **éco-respects** » pour le classement de clan.

Avant de commencer :

Dans toute l'application, le joueur aura la possibilité de récupérer trois ressources :

- **Le gaz vert**, en jouant au mini-jeu et en réussissant le mini-jeu « event ».
- **L'argent** (*définir la devise*) que l'on obtiendra en se connectant quotidiennement ou bien en accomplissant le mini-jeu « event ».
- Les points « **éco-respects** » obtenues grâce aux bâtiments et au système de clan (voir plus loin).

Gameplay :

Grâce aux deux premières ressources et à son niveau de jeu, le joueur aura la possibilité de se rendre dans la boutique de l'application pour acheter des cartes de « construction » : elles permettent d'obtenir des bâtiments** et de les construire.

NB : Il est possible de mettre en place un achat **de coffres** contre de la monnaie. Le joueur a alors une chance d'obtenir un butin aléatoire (soit une carte « gratuite » (le joueur n'a pas besoin de consommer ses ressources), soit du **gaz vert**, soit de **l'argent**, soit plusieurs de chaque. Tout dépendra du « ratio de loot »). Les coffres coûteront davantage en monnaie que les cartes classiques.

- o *Jeu de référence : le butin à la fin d'une série de Brawl dans Hearstones. Lorsque le jeu termine sa partie de Brawl, il obtient un butin avec plusieurs objets aléatoires entre des cartes, des poussières et/ou de la monnaie.*



Afin d'obtenir une carte de construction (*exemple : le centre de collecte*), le joueur devra rassembler un certain nombre de ressources pour pouvoir construire son bâtiment.

Prenons comme exemple la carte ci-contre (*tiré du jeu Hearstones*). Imaginons qu'il s'agisse du centre de collecte que nous avons cité. Afin de le construire, il faudrait :

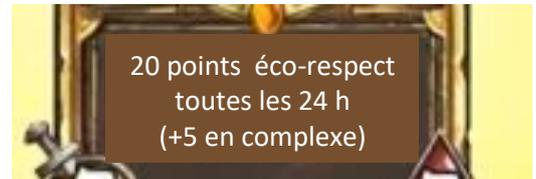
- Avoir atteint le niveau 7 (*représenté par le cristal en haut à gauche*),
- 3 de **monnaie** (*représenté par la pastille jaune en bas à gauche*),
- 7 de **gaz vert** (*représenté par la pastille rouge en bas à droite*).



En remplissant ces conditions, le joueur a la possibilité de consommer les ressources (le **gaz vert** et **l'argent** seulement. Le niveau ne bouge pas, il s'agit juste d'un requis) afin de **construire le bâtiment sur son terrain**.

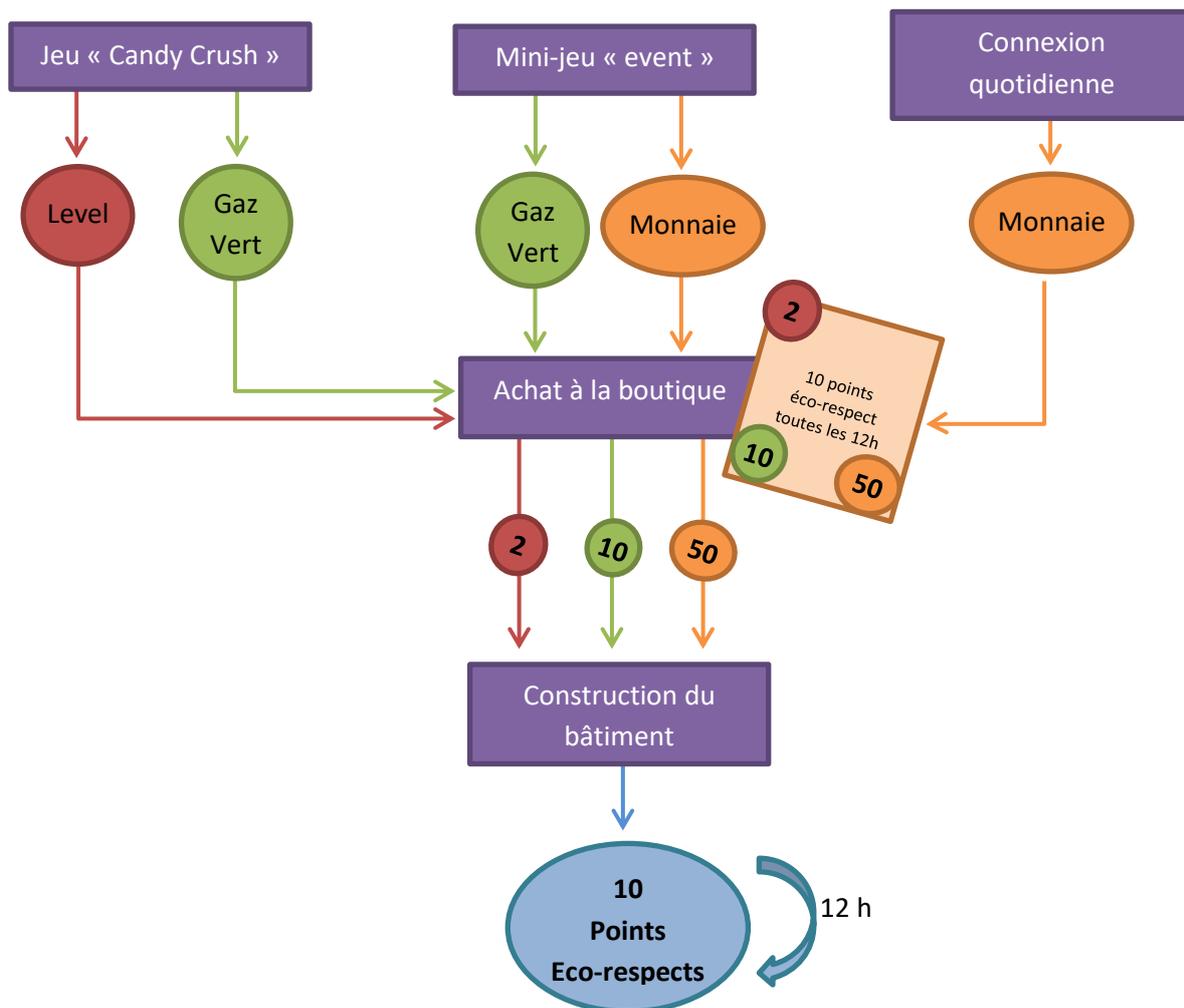
En posant le bâtiment sur son terrain, le joueur va obtenir des points « **éco-respects** » en fonction de la carte obtenue.

- Reprenons l'exemple précédent : le centre de collecte permet d'obtenir 20 points toutes les 24h.



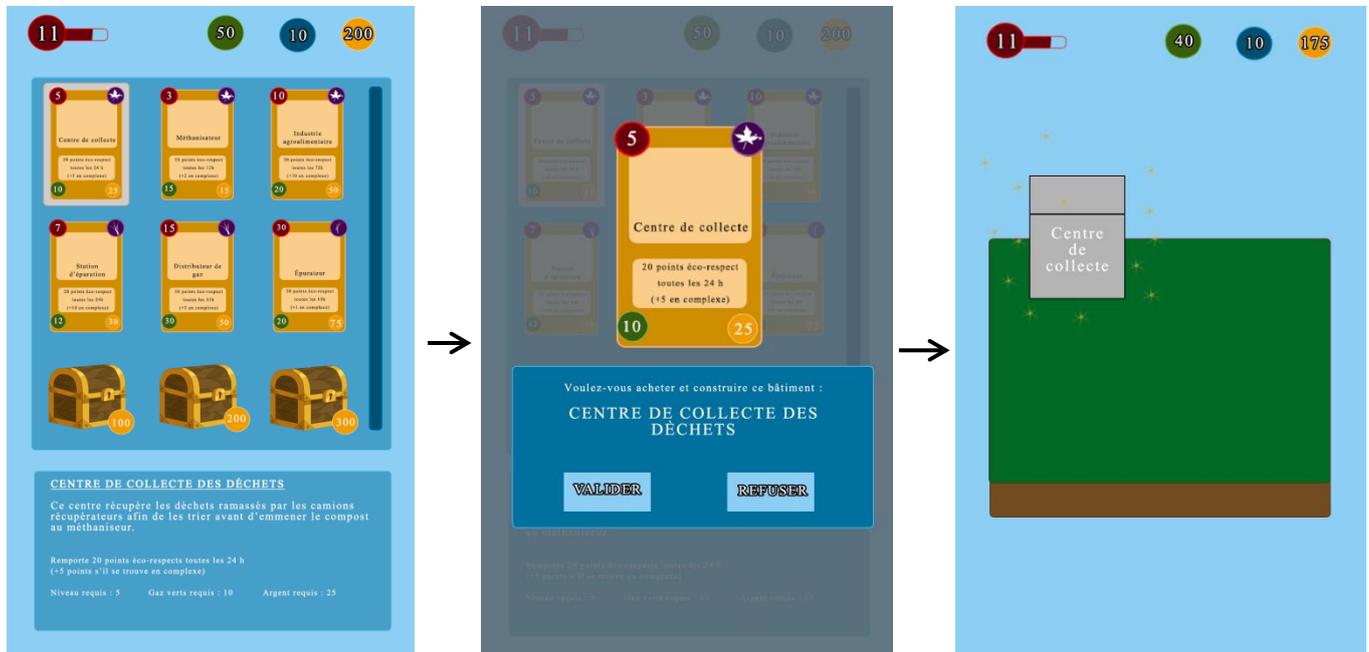
Il est également possible de faire un « complexe » : il s'agit d'associer des bâtiments d'une même famille pour gagner un bonus de points « **éco-respect** ».

- Exemple de ce symbole. Si le joueur construit tous les bâtiments du même complexe (=même symbole), il aura un bonus de points pour chaque bâtiment. Pour le centre de collecte, il remportera 5 points en plus des 20 points de base.



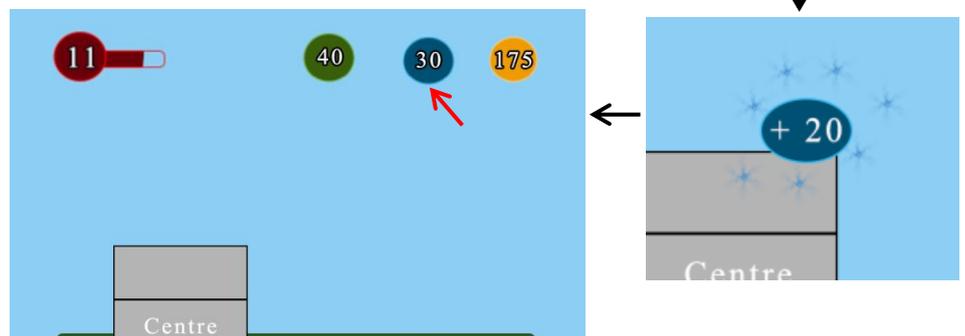
** Je me suis un peu renseigné sur les différents bâtiments qui sont utiles pour la production du gaz vert : j'en ai quelques-uns (maison/industrie agroalimentaire; exploitation agricole ; station d'épuration ; camions de transports (camion) ; site de méthanisation ; épurateur ; distributeur de gaz). Cela serait intéressant de demander ce qu'il peut exister comme bâtiments en plus.

UI/UX :



Un bouton « BOUTIQUE » sera disponible sur l'écran principal.

Une fois dans la boutique, un clic sur un.e carte/coffre permet d'afficher les informations la/le concernant. Un second clic permet de demander l'achat. Il faut ensuite valider/refuser celui-ci. En cas de refus, le joueur retourne dans la boutique.



Une fois l'achat d'une carte réalisé, le jeu quitte la boutique pour rejoindre l'écran de « city building » et montre la construction du bâtiment avec une petite animation et des bruitages de construction.

Le bâtiment construit, il faudra attendre un certain (marqué sur la carte d'achat) pour obtenir les points « éco-respect ». Lorsque ceux-ci ont été produits, le joueur devra les recueillir en cliquant sur le bâtiment en question lorsque celui affichera les points. Les points viendront s'ajouter à ceux que possèdent déjà le joueur et ce, avec un petit effet de lumière et un son de récompense.

Dans le cas où le joueur souhaite avoir des informations sur son bâtiment, il lui suffit de double-cliquer sur celui-ci pour ouvrir une petite fenêtre avec la carte d'achat et les informations sur la construction. En cliquant sur le côté de l'écran, le joueur revient à l'écran de city building.

Contrôles :

Tactile : le joueur aura simplement à se déplacer dans l'interface en cliquant sur les différents boutons pour construire ses bâtiments.

IV- SYSTÈME DE CLAN

La mise en place d'un système de clan permet trois options : de la coopération entre joueurs, de la compétition ou bien les deux. Dans tous les cas.

But : remporter un maximum de points « éco-respect » afin d'amener son clan au top 1. (*Rappel : les bâtiments permettent également de gagner des points « éco-respects ». Il y a donc deux manières différentes d'en obtenir.*)

Les joueurs auront donc la possibilité de se rendre dans l'onglet « Clan » (disponible sur l'écran principal) pour y obtenir :

- Le nom du clan,
- Le logo,
- Le nombre de membre,
- Le classement actuel du clan,
- Le nombre de points « éco-respects » de clan.
- La liste des membres, leurs points et leur classement au sein du clan.



De plus, ils auront la possibilité de sélectionner un mode de jeu pour acquérir des points : soit Affrontement, soit Coopération ou bien les deux si les deux modes sont implémentés.

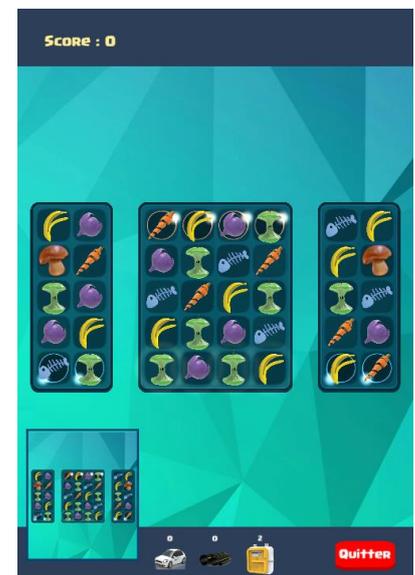
a) Jeu Affrontement – Candy Crush

Le principe reste le même que le mini-jeu de base.

But : Faire le meilleur score OU atteindre le score requis le plus rapidement possible.

Gameplay :

Comme dit ci-dessus, le principe de base reste le même : il faut exécuter des combinaisons avec 3 éléments ou plus pour marquer des points au score. La différence réside dans les éléments spéciaux (bomb, cross bomb, horizontal bomb, etc) qui, en plus d'avoir un effet d'élimination massif sur le plateau du joueur, iront poser des malus dans le camp adverse.



- *Ex : Le joueur compose une bombe orange. En la faisant exploser, cette dernière éliminera les déchets sur les cases adjacentes (=élimine un carré de déchets) MAIS elle sera transférée dans le camp adverse et se transformera en carré de sandwich sur l'un des déchets orange.*

Voici les différents malus associés aux éléments spéciaux :

Élément spécial	Effet chez le joueur	Effet chez l'adversaire
Bomb (B)	Élimine 3 x 3 déchets	Forme 3 x 3 sandwiches
Horizontal bomb (HB)	Élimine la ligne de la bombe	Forme une ligne de sandwiches
Vertical bomb (VB)	Élimine la colonne de la bombe	Forme une colonne de sandwiches
Cross bomb (CB)	Élimine la ligne et la colonne de la bombe	Forme une ligne et une colonne de sandwiches
Cake (Ca)	Élimine tous les déchets d'un type	Forme des sandwiches sur tous les déchets du même type choisi
B + B	Élimine 5 x 5 déchets	Forme 5 x 5 sandwiches
B + VB ou B + HB	Élimine 3 lignes/colonnes	Forme 3 lignes/colonnes de sandwiches
B + CB	Élimine 3 lignes et colonnes	Forme 3 lignes et colonnes de sandwiches
B + Ca	Forme des bombes sur le type de déchets choisis et élimine 3x3 déchets.	Forme 5 x 5 de « lock » sur un déchet du type de la bombe
HB + VB ou HB + HB ou VB + VB	Élimine la ligne et la colonne	Forme une ligne et une colonne de sandwiches
HB + Ca ou VB + Ca	Forme des VB ou HB sur le type de déchets choisis et élimine la ligne/colonne	Forme une ligne/colonne de « lock » sur un déchet du type de la bombe
CB + HB ou CB + VB	Élimine la ligne, la colonne et les diagonales	Forme une ligne, une colonne et des diagonales de sandwiches.
CB + Ca	Forme des CB sur le type de déchets choisis et la ligne et la colonne	Forme une ligne et une colonne de « lock » sur un déchet du type de la bombe
Ca + Ca	Élimine tous les déchets	Choisit un type de déchet aléatoirement et forme des « lock » sur ceux-ci.

NB : Les sandwiches se formeront aléatoirement sur un même type de déchet utilisé pour former l'élément (Si la bombe orange est utilisée alors le carré de sandwich se formera sur un déchet orange chez l'adversaire).

Dans le cas où un joueur serait bloqué malgré la redistribution automatique des déchets, son plateau serait « nettoyé » de tous les malus mais il ne pourra pas jouer avant quelques secondes (permettant à son adversaire de gagner des points).

Victoire/Défaite :

Le joueur qui accomplit l'objectif est le gagnant. Il remportera un grand nombre de points « éco-respects » (à déterminer).

Le perdant remportera une compensation de sa participation en gagnant quelques points « éco-respects ». (Il faut inciter le joueur à rejouer et non pas le dégoûter d'avoir perdu du temps sans rien gagner malgré cela).

UI/UX :

L'écran de l'adversaire est présent en bas à gauche et permet de suivre la progression de ce dernier. Le joueur n'a cependant pas d'information sur son score. Il ne voit que la zone de jeu et les interactions (*les éléments spéciaux qu'il envoie et qu'il reçoit*).



Comme expliqué, lorsque le joueur fait exploser une bombe (ici l'horizontal bomb jaune) celle-ci se dirige vers le plateau de l'adversaire, sur une case aléatoire mais de la même couleur (donc jaune) avant d'exploser et de faire apparaître des sandwiches.

Contrôles :

Ils restent les mêmes que pour le jeu Candy crush.

b) Jeu Coopératif – Recette du méthaniseur

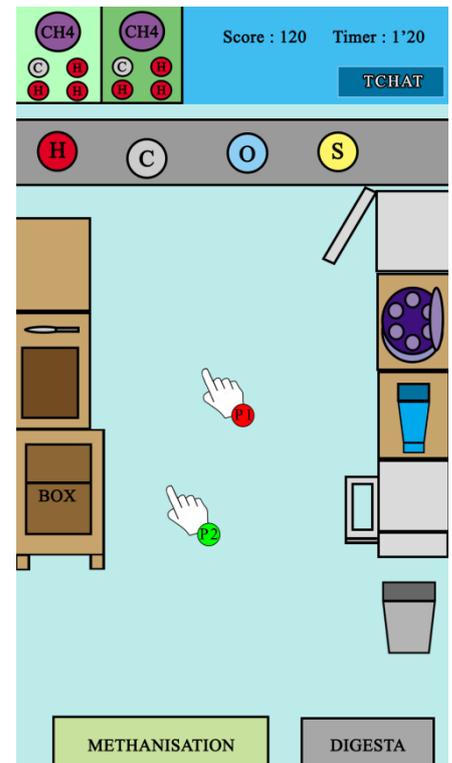
Une fois encore, il s'agit d'adapter le jeu « Recette du méthaniseur » pour un mode coopératif.

But : Fabriquer le maximum de biométhane (ou autres atomes dans le cas du 2^{ème} gameplay) dans le temps imparti.

Gameplay :

Le gameplay est exactement identique à celui expliqué dans le mini-jeu (*voir I) Nouveau mini-jeu – Recette du méthaniseur*). La difficulté du mode coopératif est de ne pas s'emmêler les pinceaux entre les joueurs. Il faudra donc de la coordination.

Afin de simplifier la communication, un tchat sera disponible grâce au bouton prévu en haut de l'écran.



Victoire :

Selon le nombre de « recettes » exécutées, les joueurs obtiendront un nombre de points « éco-respects » équivalent.

- Ex : Si les joueurs ont fait 3 recettes, ils recevront, chacun, 30 points. Si ils ont en font 10, ils recevront 100 points. (Ces valeurs sont indicatives).

Il n'y a pas de véritable défaite. Même en ne finissant aucune recette, les joueurs recevront une compensation de points pour le temps passé sur le mini-jeu.

Contrôles/UI/UX

Les contrôles sont exactement les mêmes que pour le mini-jeu méthaniseur. Il en va de même pour l'UI/UX à l'exception du bouton « Tchat » qui, une fois que le joueur a cliqué dessus, ouvrira une fenêtre de discussion. Pour envoyer le message, il suffira de cliquer sur l'icône « envoi ». Pour fermer la fenêtre, il faut cliquer sur la petite croix en haut à droite de la fenêtre de discussion. Le camarade recevra alors le message, avec une indication sonore, en haut de son écran qui disparaît au bout d'un moment.



c) Fin de saison – Classement

Après plusieurs mois ou semaine (*à déterminer*), la fin de saison arrive. Lors de la connexion du joueur en ce jour, une fenêtre particulière s'affichera : il s'agira du classement inter et intra clan.

Le classement inter clan récapitule les clans ayant cumulés le plus de points « éco-respect ».

Un classement interne au clan sera disponible également : les membres qui auront le plus contribué auront la possibilité d'obtenir des bonus (soit une carte « construction », soit de la monnaie, soit du gaz vert).

CLASSEMENT INTERCLAN


LES GASPARD

10^{ème}
sur 1000

Clan	Points	Rang
Les meumeus	150 000	1er
Collectors	148 568	2 ^{ème}
City gaz team	125 002	3 ^{ème}
besties	110 054	4 ^{ème}
Carma	90 657	5 ^{ème}
Super clan !	90 004	6 ^{ème}
Neracounet	89 998	7 ^{ème}

CLASSEMENT INTRACLAN

Sacha

2^{ème}
sur 50

Membres	Points	Rang
Douglas	12 000	1er
Sacha	11 300	2 ^{ème}
Francis	9 050	3 ^{ème}
Arthur	1 645	4 ^{ème}
Gaël	900	5 ^{ème}

RÉCOMPENSE :




V- CONCLUSION SUR LE CONTENU DE LA V.2

- Implémenter un nouveau mini-jeu permettra d'innover et de proposer du nouveau contenu en termes de gameplay.
- Le système d'événement permettra d'inciter le joueur à se connecter chaque jour, plusieurs fois, pour obtenir des ressources, indispensable pour sa progression. De plus, les mini-jeux des événements étant uniques, les joueurs peuvent y voir comme de la nouveauté en termes de gameplay (notamment sur la durée courte des jeux ou encore le côté contre-la-montre).
- Le système de « city building » permet d'attirer de nouveau joueur (appelé « builder ») en plus d'apporter du nouveau contenu innovant par rapport à la V.1. De plus, si cela est désiré, il y a possibilité d'implémenter des achats IRL pour obtenir davantage de ressources dans le jeu.
- Le système de clan permet d'attirer des joueurs qui veulent de la compétition et/ou de la coopération en plus de proposer une évolution de gameplay sur des mini-jeux déjà pratiqués.

VI- IDÉE D'AMÉLIORATION DE LA V.1*

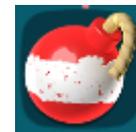
- Rafraîchir le design graphique,
- Réarranger l'interface, notamment sur l'accueil avec la mise en avant de la partie building + pour accueillir les futures features (*les événements, le nouveau mini-jeu, etc*).
- Pour le mini-jeu Candy crush :
 - o Ajouter une sélection de niveaux,
 - o Modifier la barre de score qui pourrait être représentée par un tas de compost qui grandit au fur et à mesure.
 - o Modifier le design des éléments spéciaux (les bombs, cake, etc),
 - o Implémenter un personnage en bas de l'écran s'exclamant après les phrases de réussites lors d'un certain nombre de combinaisons,
 - o Possibilité de réarranger l'interface.
 - o Rajouter un bouton « Option » qui permettrait, notamment, d'avoir accès à une documentation sur les combinaisons d'éléments (voir ci-dessous).

* J'ai rassemblé les idées que nous avons évoquées durant notre conversation téléphonique.

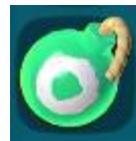
Page de documentation pour les combinaisons du Candy crush game



Bombe colonne
(détruit une colonne)



Bombe ligne
(détruit une ligne)



Bombe 3x3
(détruit un carré)



Bombe croix
(détruit une ligne et
une colonne)



Gâteau
(détruit tous les déchets
d'une même couleur)

