

Micro-Jeu #1

« 1, 2, 3, Soleil ! »

Projet de production Bachelor 1 Game Design, ETPA Rennes 2019-2020

Table des matières

Table des matières.....	2
Introduction	2
1) Vue d'ensemble.....	3
2) Gameplay.....	4
3) Look & Feel.....	5
4) Données.....	6

Introduction

En préparation à la création de chacun des six prochains jeux, une question a été posée à la suite des contraintes imposées :
Que peut-on faire avec deux boutons ?

J'ai trouvé 4 interactions possibles :

- Le **temps d'appui**
- La **fréquence d'appui**
- Le **moment d'appui**
- L'**endroit d'appui**

Chacun des jeux qui vont suivre ont été pensés pour utiliser chacune de ces interactions différemment.

I) Vue d'ensemble

Nom : « 1, 2, 3, Soleil ! »

Pitch : Dans ce micro-jeu, on incarne un enfant qui joue au « 1, 2, 3, soleil ! », le but est donc d'atteindre le mur avant l'adversaire en n'avancant que lorsque meneur du jeu est retourné. Pour avancer, on doit alors appuyer rapidement à répétition le bouton situé au bas de l'écran pour faire avancer le personnage et arrêter au bon moment pour ne pas se faire sortir du jeu ou bien être trop lent et perdre la partie.

Le jeu est donc caractérisé par une grande part d'action mais également par un jeu d'attention de la part du joueur.

Le joueur devra être capable d'une bonne dextérité physique afin de faire avancer son personnage tout en étant suffisamment attentif pour s'arrêter ni trop tôt, ni trop tard.

La réussite de ce jeu dépend de deux paramètres :

La **fréquence d'appui** et le **moment d'appui**.

2) Gameplay

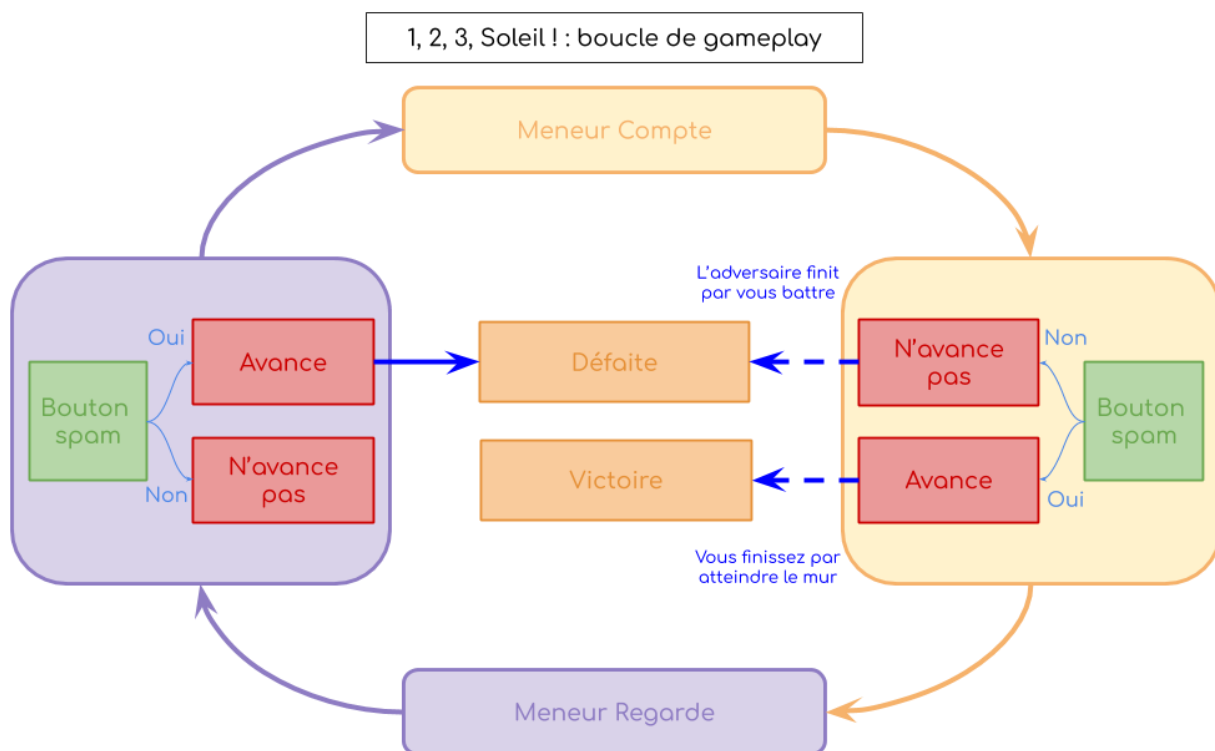
Pour ce premier micro-jeu, un unique bouton est mis à disposition au joueur avec un symbole représentant la course.

Le joueur doit tapoter frénétiquement ce bouton pour faire avancer son personnage tout en anticipant le moment où il devra s'arrêter.

Comme repère pour savoir quand il faut s'arrêter, le meneur dit au fur et à mesure : « 1, ... », puis « 2, ... » et « 3, ... » et enfin « Soleil ! »

L'adversaire sera scriptée et avancera de la même façon dans chaque partie, sauf s'il on veut modifier la difficulté du jeu. Cet adversaire avancera à côté du joueur et servira d'indicateur pour le temps qu'il reste au joueur pour gagner.

La partie multijoueur de ce jeu est plutôt simple, à la place d'une IA que le joueur affronte, chacun des participants sont les uns à côtés des autres sur l'écran et le premier à atteindre le mur l'emporte.



Le jeu démarre juste avant que le meneur compte, pour laisser le temps au joueur de rapidement se familiariser avec l'environnement et l'interface.

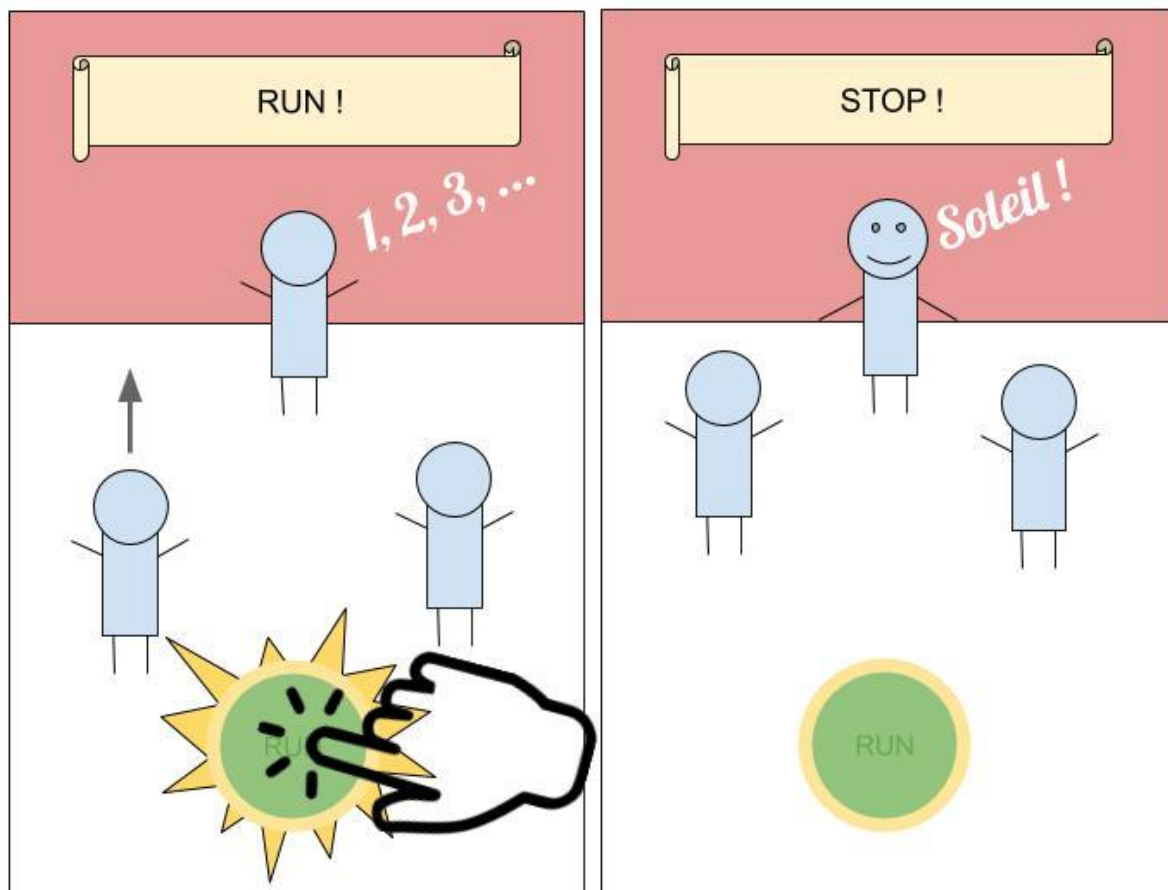
Le joueur a alors la possibilité d'appuyer sur le bouton ou non, s'il le fait il avance un peu, pour être efficace il faut appuyer de nombreuses fois sur le bouton, il n'y a aucun délai sur le bouton, permettant au joueur de multiplier rapidement les tapotements.

Si le joueur avance suffisamment lors de cette phase, il gagne le jeu, à contrario, s'il laisse l'adversaire le dépasser, il perd.

Il faudra néanmoins plusieurs itérations de cette phase pour atteindre le mur, lorsque le meneur a fini de compter, on passe à la phase suivante.

Lors de cette nouvelle phase, si le joueur avance, il perd, il doit donc arrêter d'appuyer et patienter jusqu'à ce que le meneur recompte.

3) Look & Feel





4) Données

Le jeu se découpe en deux phase :

- Une phase de course qui dure 3 secondes
- Une phase de pause qui dure 1 seconde

Chaque itération dure donc 4 secondes durant lesquelles le joueur est contraint à l'attention pour ne pas avancer au mauvais moment. Ainsi pour manier la difficulté on peut aisément modifier ces valeurs voir les rendre aléatoires.

Le joueur et son adversaire avancent petit à petit au fur et à mesure de chacun de leur appui frénétique sur le bouton.

La durée de l'expérience et donc sa difficulté (plus c'est long, plus c'est difficile de tenir) peut donc être réglée par la distance parcourue en un clic.

Micro-Jeu #2

« Marelle »

Projet de production Bachelor 1 Game Design, ETPA Rennes 2019-2020

Table des matières

Table des matières.....	2
Introduction	2
1) Vue d'ensemble.....	3
2) Gameplay.....	4
3) Look & Feel.....	5
4) Données.....	6

Introduction

En préparation à la création de chacun des six prochains jeux, une question a été posée à la suite des contraintes imposées :
Que peut-on faire avec deux boutons ?

J'ai trouvé 4 interactions possibles :

- Le **temps d'appui**
- La **fréquence d'appui**
- Le **moment d'appui**
- L'**endroit d'appui**

Chacun des jeux qui vont suivre ont été pensés pour utiliser chacune de ces interactions différemment.

I) Vue d'ensemble

Nom : « Marelle »

Pitch : Dans ce micro-jeu, on incarne un enfant qui joue à la marelle, le but est d'appuyer sur la ou les bonnes touches en fonction de la marelle dessinée au sol pour avancer jusqu'au ciel et remporter la partie, cependant si l'on met trop de temps à appuyer sur une touche on perd également.

Le jeu est donc caractérisé par les réflexes et la rapidité d'exécution qu'il demande ainsi que de l'anticipation puisque les prochaines touches correspondent à la marelle dessinée au sol.

Le joueur devra être capable d'agir rapidement selon les informations tout en anticipant la prochaine action pour ne pas perdre de temps.

La réussite dans ce jeu dépend donc du **moment d'appui** ainsi que de **l'endroit d'appui**.

2) Gameplay

Dans ce micro-jeu, l'écran est divisé en deux parties faisant office de boutons, la partie à droite et la partie à gauche.

La marelle est presque entièrement générée aléatoirement, seul le premier saut est constant : à gauche, afin de ne pas tomber dès le début sur le cas de figure où le joueur doit appuyer sur la droite et la gauche en même temps.

Il y a donc trois instructions différentes qui peuvent apparaître à l'écran :

- Droite : Un rond vert sur la marelle et le texte en vert
- Gauche : Un rond rouge et le texte rouge
- Les Deux : Les deux couleurs de rond côte à côte et le texte en jaune.

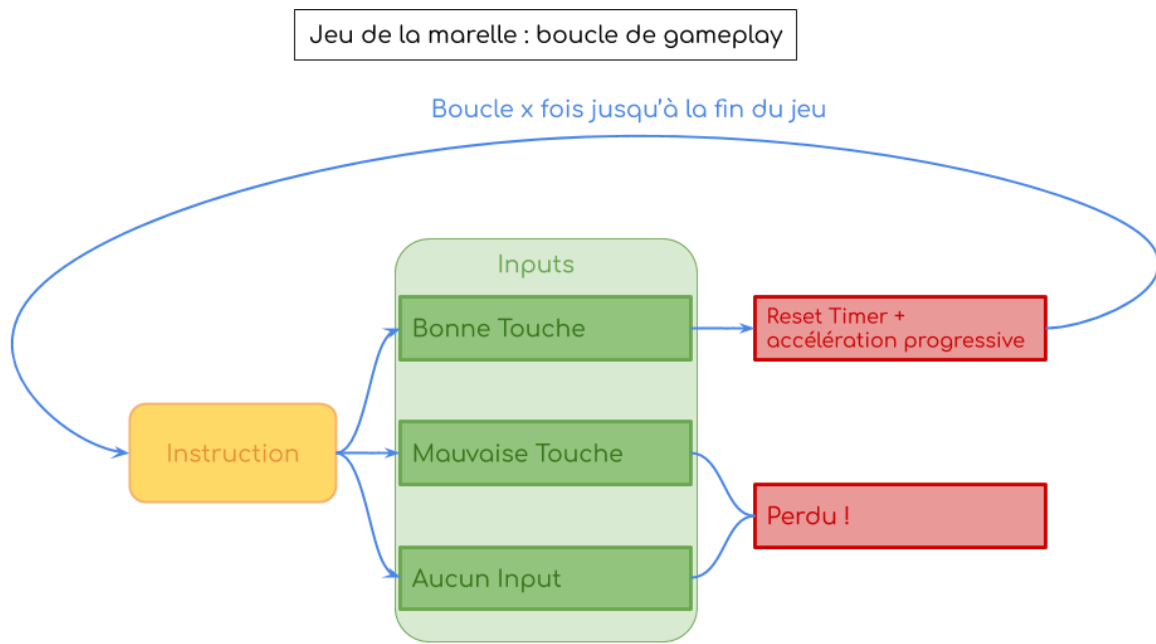
En retour visuel de l'avancement du joueur, l'environnement à été conçu en parallaxe et le déplacement se fait rapidement ce qui ajoute du dynamisme au jeu.

La partie multijoueur de ce jeu se déroule de la manière suivante :

Chaque joueur joue au jeu et le premier à terminer l'emporte sur les autres.

Dans le cas où personne ne gagne, c'est le joueur étant arrivé le plus loin qui l'emporte et en cas d'égalité, c'est celui arrivé le plus rapidement à ce point qui finit par remporter la victoire.

La progression des adversaire est visible sur l'écran de chacun puisque tout ceux qu'on affronte apparaissent en transparent à l'endroit où ils en sont dans le jeu.



Le jeu démarre à la première instruction, après deux secondes sans rien où le joueur s'adapte à l'environnement. L'instruction est reflétée à trois reprises dans l'interface :

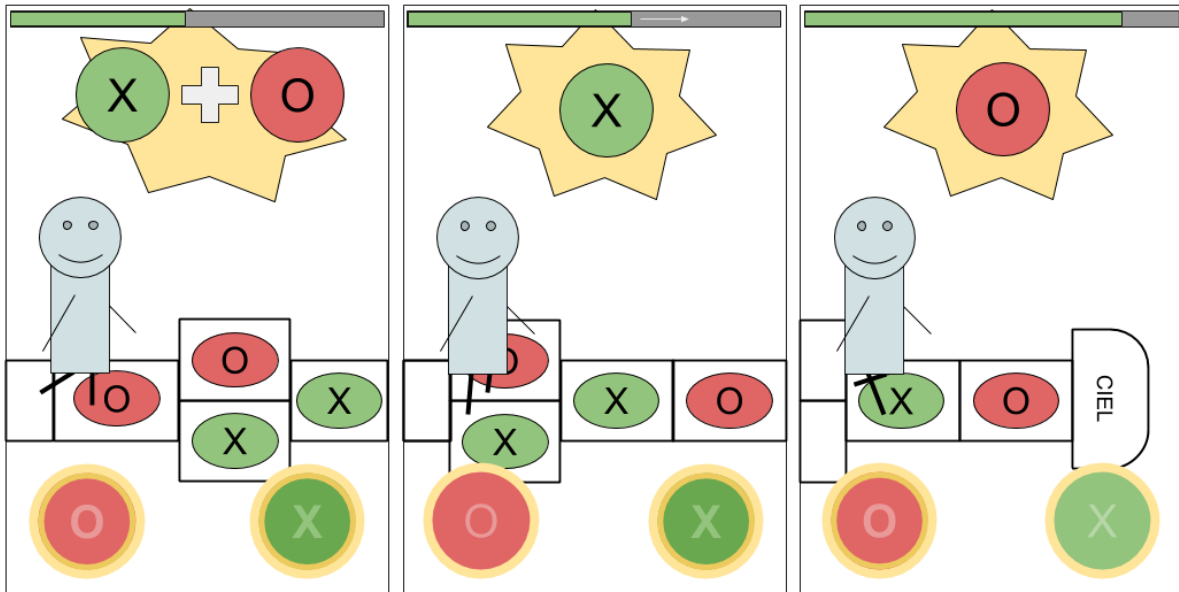
- Un texte central donne l'endroit à appuyer
- La couleur et l'aspect de la marelle change en fonction des boutons à appuyer.
- La couleur du texte est de la couleur représentant l'instruction qu'il décrit.

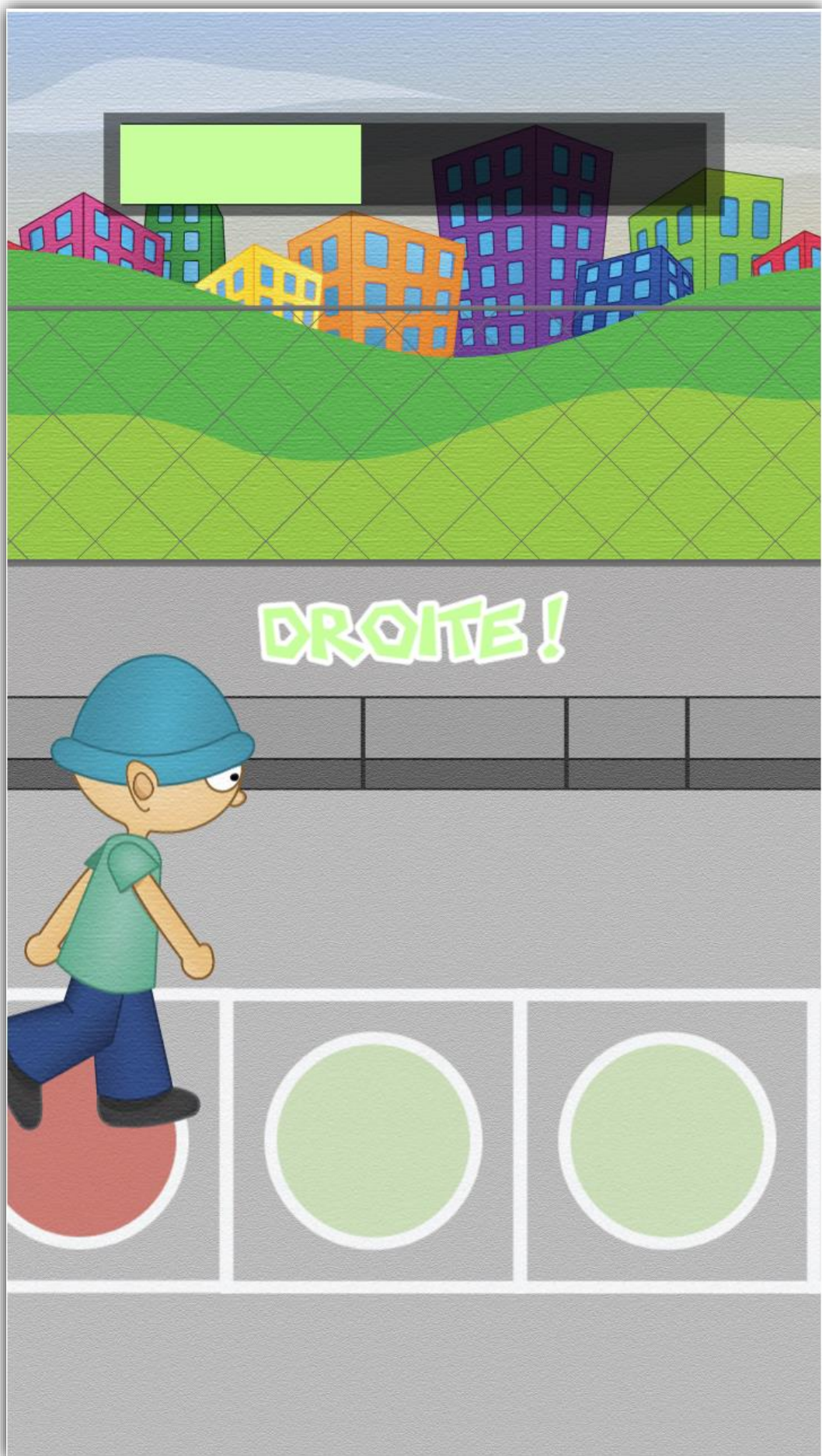
Le joueur peut alors appuyer sur le bon bouton ou non, s'il le fait il avance d'une case, le chronomètre mesurant le temps restant pour appuyer se réinitialise et se raccourcis.

Dans le cas où le joueur se trompe de touche ou n'appuie pas suffisamment rapidement, il perd la partie.

Il faudra répondre à ces instructions un certain nombre de fois pour terminer la partie, alors que le temps accordé diminue à chaque itération.

3) Look & Feel





4) Données

Le jeu est composé de 20 cases, ce qui fait donc 20 instructions à répondre rapidement.

Au début, le temps accordé au joueur est de deux secondes par instruction et diminue de 75 centièmes à chaque itération jusqu'à atteindre une limite d'une seconde pour chaque instruction jusqu'à la fin du jeu.

Pour moduler la difficulté du jeu, on peut donc raccourcir le temps accordé à la base où à la fin. On peut également accélérer le raccourcissement ou bien augmenter le nombre de cases à parcourir.

Tout ces changements peuvent se faire très simplement puisque la marelle est générée aléatoirement par le code.

On pourrait aussi augmenter la difficulté en réduisant les retours visuels, en ne laissant que la marelle par exemple.

Micro-Jeu #3

« Esquive »

Projet de production Bachelor 1 Game Design, ETPA Rennes 2019-2020

Table des matières

Table des matières.....	2
Introduction	2
1) Vue d'ensemble.....	3
2) Gameplay.....	4
3) Look & Feel.....	5
4) Données.....	6

Introduction

En préparation à la création de chacun des six prochains jeux, une question a été posée à la suite des contraintes imposées :
Que peut-on faire avec deux boutons ?

J'ai trouvé 4 interactions possibles :

- Le **temps d'appui**
- La **fréquence d'appui**
- Le **moment d'appui**
- L'**endroit d'appui**

Chacun des jeux qui vont suivre ont été pensés pour utiliser chacune de ces interactions différemment.

I) Vue d'ensemble

Nom : « Esquive »

Pitch : Dans ce micro-jeu, on incarne un enfant qui doit esquiver les molarads que d'autres enfants lui crachent depuis le haut du mur, la victoire lui revient s'il parvient à tous les éviter durant le temps impartit.

Le jeu est donc caractérisé par beaucoup d'anticipation de la part du joueur sur où les prochains projectiles arriveront et sur comment il doit se placer pour ne pas se retrouver bloqué.

La réussite de ce jeu dépend du **moment d'appui** ainsi que du **temps d'appui** car c'est ce qui définit le contrôle du personnage.

2) Gameplay

Pour ce micro-jeu, deux boutons sont à la disposition du joueur avec chacun une flèche dans deux sens différents.

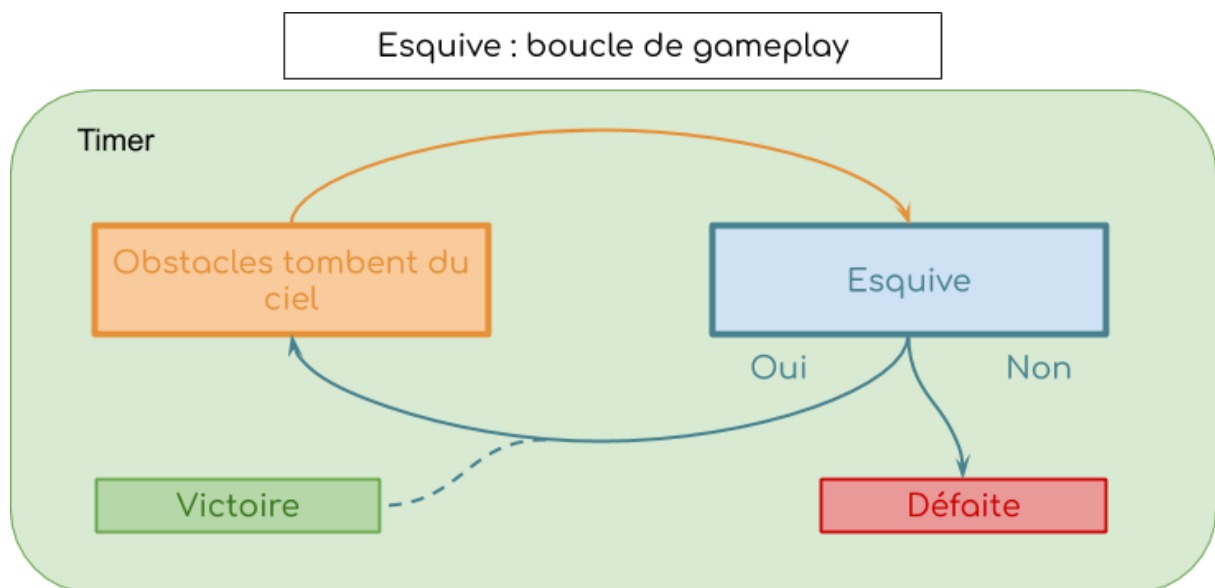
Le joueur doit appuyer sur ces touches pour déplacer son personnage afin qu'il ne rentre pas en contact avec les projectiles ennemis.

Pour pouvoir anticiper, les ennemis sont visibles en haut du mur et ils s'arrêtent momentanément pour lâcher leur molard.

Le joueur doit survivre dans cet environnement pour un certain temps donné afin de remporter la partie.

Pour la partie multijoueur, les adversaires sont tous au bas du mur mais ils peuvent se traverser afin d'esquiver.

La victoire revient à tous ceux qui arrivent au bout, laissant la possibilité d'un exæquo entre plusieurs joueurs.

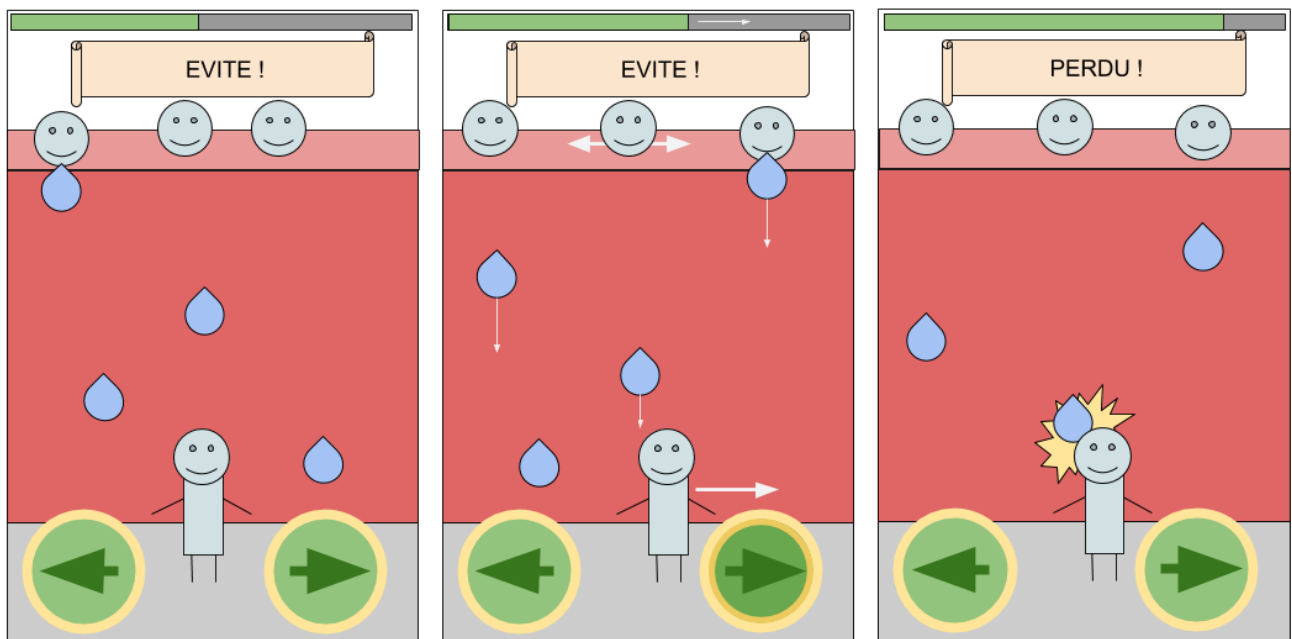


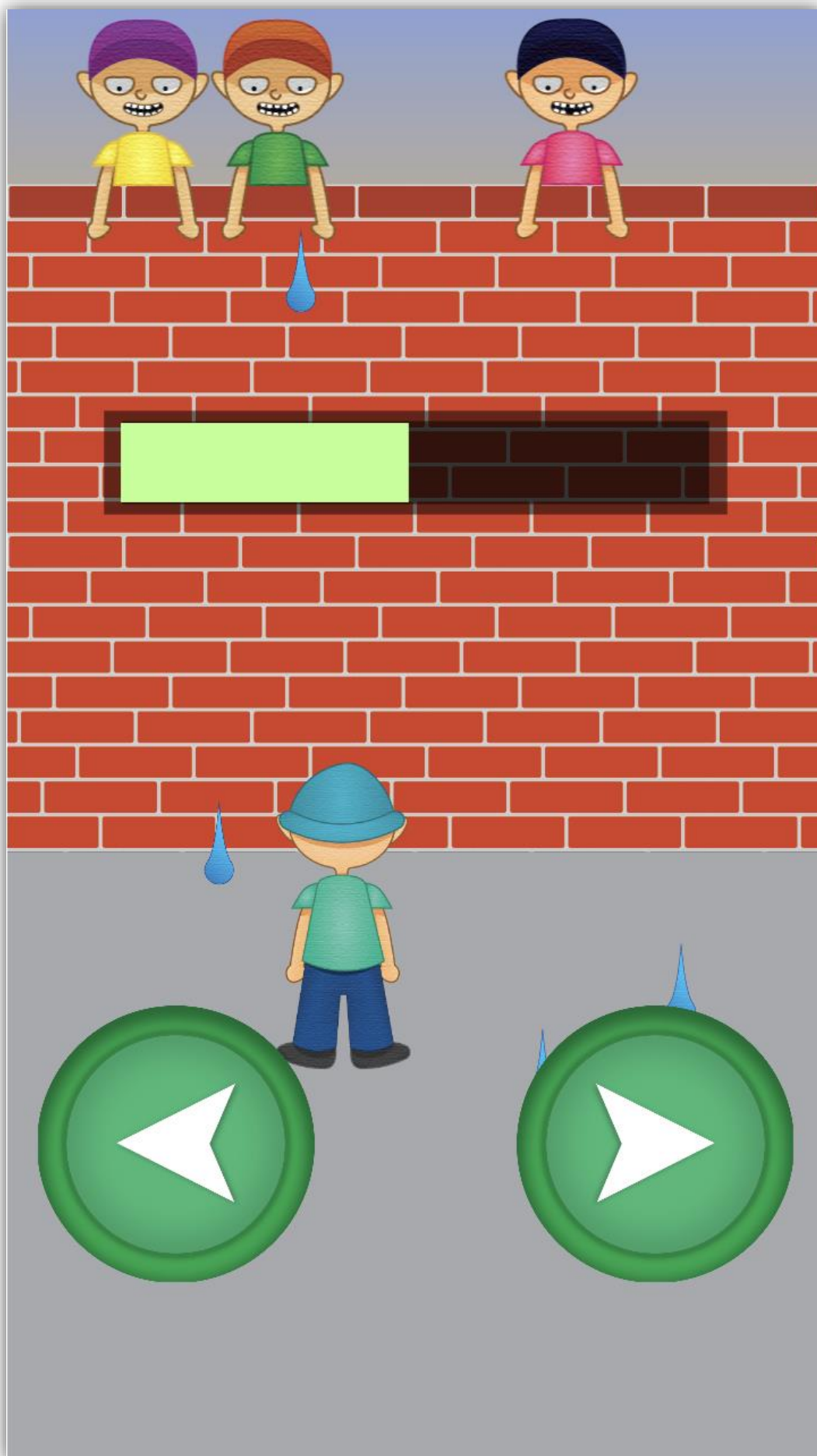
Le jeu démarre juste avant que les premiers projectiles ne tombent, afin de laisser le temps au joueur de se familiariser avec l'environnement et l'interface.

Le joueur peut alors appuyer sur les commandes afin d'esquiver les projectiles, pour chacun de ces projectiles, si le joueur arrive à l'esquiver il se rapproche petit à petit de la victoire puisque du temps est passé. A contrario, s'il n'esquive pas le projectile, le joueur essuie alors une défaite instantanée.

Il faudra esquiver plusieurs projectiles afin de remporter la victoire puisque l'objectif est finalement de survivre le plus longtemps possible.

3) Look & Feel





4) Données

Ce jeu possède différentes données pour chacun des trois éléments qui le caractérise :

- Le Joueur et sa vitesse de déplacement
- Le chronomètre et le temps accordé
- Les ennemis et leurs projectiles dont on peut modifier :
 - ▶ La fréquence de tir
 - ▶ La vitesse des tirs
 - ▶ La vitesse de déplacement des ennemis
 - ▶ Le temps qu'ils prennent pour s'arrêter et tirer
 - ▶ Le nombre d'ennemis

Changer ces paramètres permet d'altérer la difficulté, cependant, il faut réussir à trouver un équilibre afin que le jeu ne devienne pas impossible à terminer, ce qui est très vite arrivé.

Actuellement dans le jeu, la fréquence des tirs est aléatoire entre 2 et 4 secondes pour chaque ennemi sachant qu'il y a trois ennemis au total.

Micro-Jeu #4

« Billes »

Projet de production Bachelor 1 Game Design, ETPA Rennes 2019-2020

Table des matières

Table des matières.....	2
Introduction	2
1) Vue d'ensemble.....	3
2) Gameplay.....	4
3) Look & Feel.....	5
4) Données.....	6

Introduction

En préparation à la création de chacun des six prochains jeux, une question a été posée à la suite des contraintes imposées :
Que peut-on faire avec deux boutons ?

J'ai trouvé 4 interactions possibles :

- Le **temps d'appui**
- La **fréquence d'appui**
- Le **moment d'appui**
- L'**endroit d'appui**

Chacun des jeux qui vont suivre ont été pensés pour utiliser chacune de ces interactions différemment.

I) Vue d'ensemble

Nom : « Billes »

Pitch : Dans ce micro-jeu, on incarne un enfant qui joue aux billes et doit en un seul tir atteindre l'objectif, malgré les obstacles sur le chemin.

La réussite de ce jeu dépend uniquement de l'**endroit d'appui** puisque c'est la seule chose qui détermine la trajectoire de la bille bien qu'il faille un minimum de **temps d'appui** puisque l'on doit cliquer et glisser pour donner sa vitesse et sa direction à la bille.

2) Gameplay

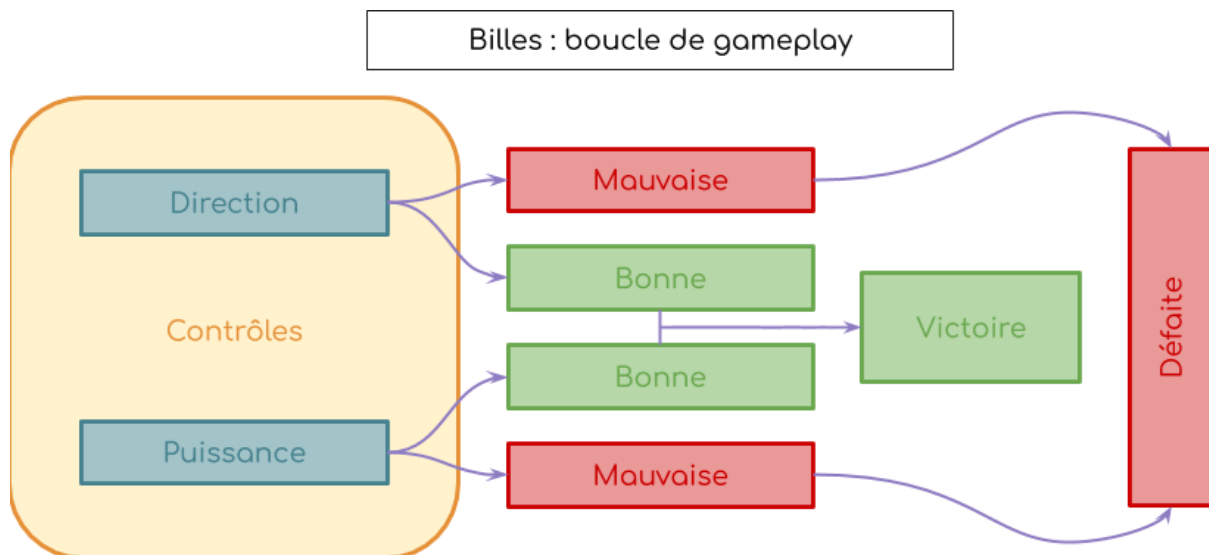
Pour ce micro-jeu, aucun bouton n'est à disposition du joueur, à la place, une bille se trouve à l'endroit où tout le reste du jeu on trouve habituellement le bouton, au bas de l'écran.

Le joueur doit alors appuyer sur la bille et tirer un point et en fonction du segment créé entre le doigt et la bille, selon sa longueur apporte la puissance accordée au petit objet et l'angle apporte l'angle auquel la bille sera projetée.

Ainsi, le joueur doit d'abord analyser l'environnement afin de trouver la trajectoire qui le fera remporter la victoire.

Cet environnement peut être fleuri de multiples obstacles différents afin de pimenter les choses. Les nombreux jeux mobiles du genre le prouvent très bien : On peut aisément changer les propriétés physiques des sols et des murs pour modifier le rebond ou la vitesse de la bille, laissant pour des possibilités de level design infinis.

Pour la partie multijoueur, les billes de tous les joueurs s'entrechoquent et c'est celui qui finit par être le plus proche de l'objectif lorsque tout le monde a tiré qui l'emporte.

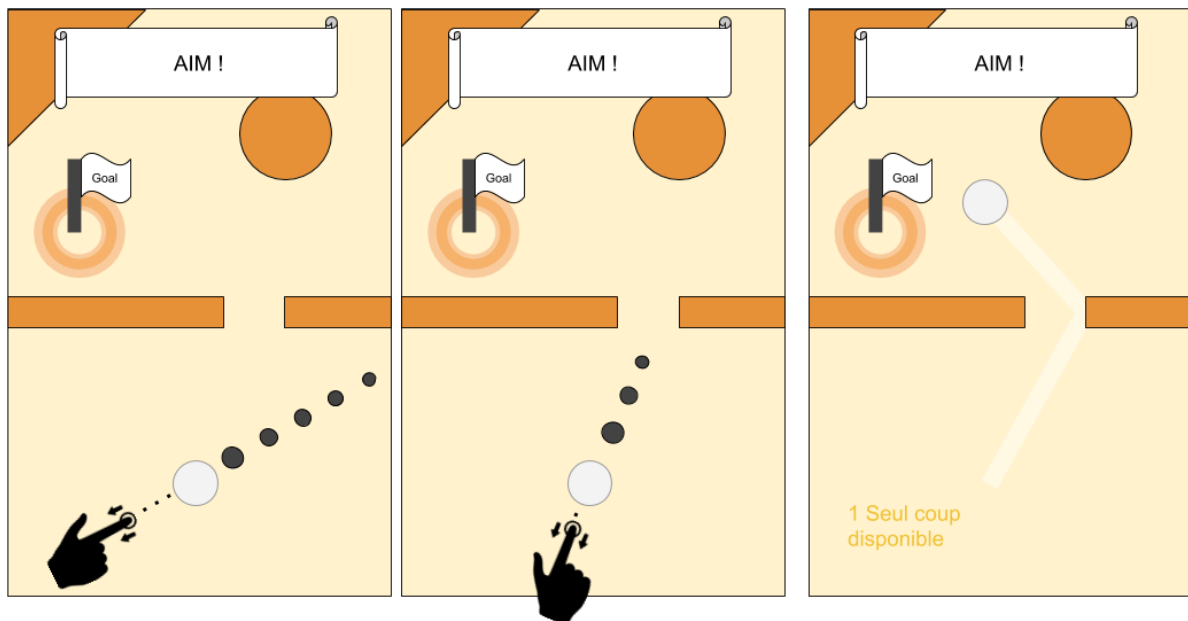


Le jeu n'a pas de limite de temps imposée, cependant, le jeu est suffisamment court pour que le joueur n'y passe pas trop de temps.

Le joueur a donc le contrôle de la direction et de la puissance qu'il donne à la bille, le retour visuel quant à ces valeurs se fait par des points dont la taille, le nombre et la trajectoire changent en fonction des paramètres précédemment évoqués.

Pour gagner il faut obtenir la meilleure combinaison de puissance/direction possible, si l'une des deux n'est pas correcte, c'est la défaite, la victoire ici n'est pas due au hasard mais bien à une bonne maîtrise de l'anticipation des rebonds et des obstacles présents.

3) Look & Feel



4) Données

Comme expliqué précédemment, ce qui permet le plus de quantifier la difficulté du jeu est le level design et ce dernier peut être pimenté indéfiniment afin de créer des expériences différentes à chaque niveau.

Faire des versions de ce micro-jeu plus difficiles se fera donc par le level design, toutefois comme le jeu dans sa globalité ne tourne pas autour de ce micro-jeu-ci, il faudra savoir rester raisonnable et garder des concepts simples afin de ne pas perdre le joueur d'un niveau à un autre.

Ainsi il serait plus sain de conserver dans toutes les versions la même base de jeu à laquelle on irait ajouter des obstacles pour corser un niveau que le joueur connaît déjà.

Micro-Jeu #5

« Foot »

Projet de production Bachelor 1 Game Design, ETPA Rennes 2019-2020

Table des matières

Table des matières.....	2
Introduction	2
1) Vue d'ensemble.....	3
2) Gameplay.....	4
3) Look & Feel.....	5
4) Données.....	6

Introduction

En préparation à la création de chacun des six prochains jeux, une question a été posée à la suite des contraintes imposées :
Que peut-on faire avec deux boutons ?

J'ai trouvé 4 interactions possibles :

- Le **temps d'appui**
- La **fréquence d'appui**
- Le **moment d'appui**
- L'**endroit d'appui**

Chacun des jeux qui vont suivre ont été pensés pour utiliser chacune de ces interactions différemment.

I) Vue d'ensemble

Nom : « Foot »

Pitch : Dans ce micro-jeu, on incarne un enfant qui joue au foot, afin de marquer le but, il doit dribbler les attaquants qui tentent de la tacler. Ainsi, le joueur peut effectuer sauter par-dessus le tacle adverse en appuyant sur le bouton.

Le jeu est donc caractérisé par de l'anticipation pour le saut ainsi que du timing sur quand appuyer.

La réussite de ce jeu dépend uniquement du **moment d'appui** car tout se joue au timing.

2) Gameplay

Pour ce micro-jeu, un unique bouton es disponible pour le joueur.

Le joueur doit appuyer sur le bouton au bon moment afin de sauter par-dessus ses adversaires qui tentent de le tacler.

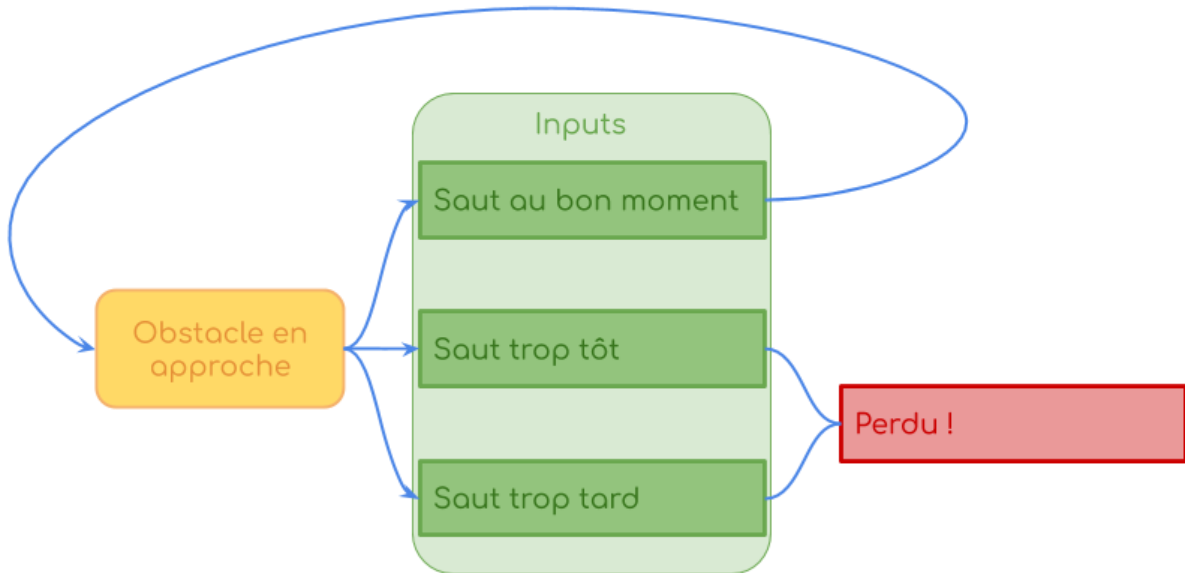
Pour pouvoir anticiper, les ennemis apparaissent à droite de l'écran avant qu'il ne soit trop tard et qu'ils réussissent leur tackle.

Pour la partie multijoueur, les adversaires sont tous au bas du mur mais ils peuvent se traverser afin d'esquiver.

La victoire revient à tous ceux qui arrivent au bout, laissant la possibilité d'un exæquo entre plusieurs joueurs.

Foot : boucle de gameplay

Boucle x fois jusqu'à la fin du jeu

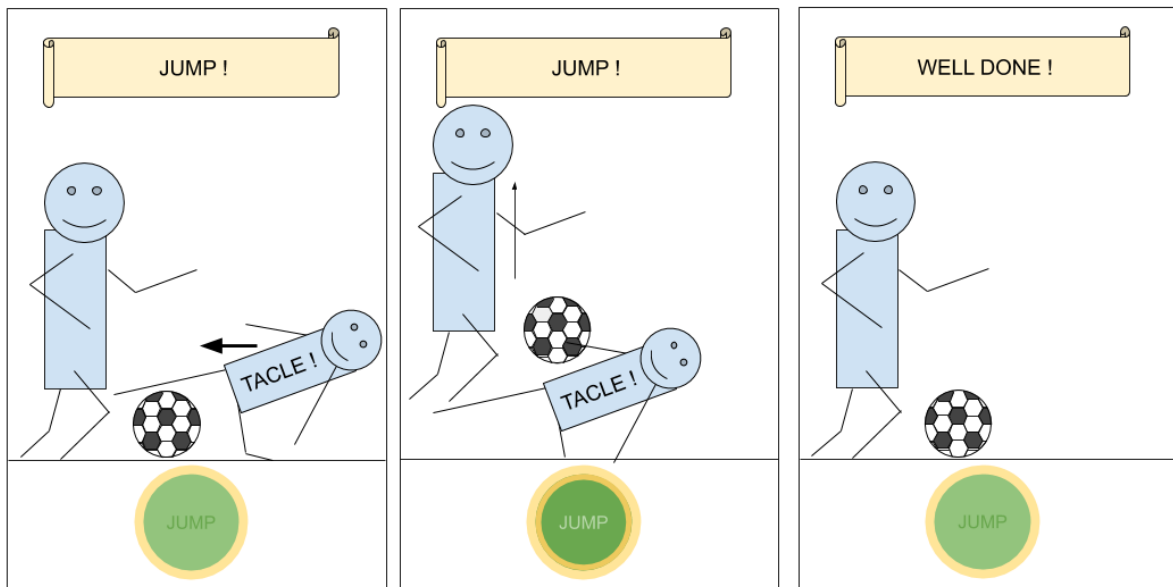


Le jeu démarre juste avant que les premiers adversaires ne fassent leur apparition, afin de laisser le temps au joueur de se familiariser avec l'environnement et l'interface.

Le joueur peut alors appuyer sur le bouton afin d'esquiver les tacles, pour chacun de ces obstacles, le joueur ne doit ni appuyer trop tôt, ni trop tard pour réussir

Il faudra esquiver plusieurs tacles afin de remporter la victoire.

3) Look & Feel



4) Données

Le jeu peut être mesuré par plusieurs paramètres :

- ▶ La fréquence d'apparition des ennemis
- ▶ Le contrôle qu'à le joueur sur son saut, actuellement il n'y a aucun contrôle après le début du saut, cela affecte également le temps que passe le joueur en un saut, si le saut est long, le joueur aura moins de contrôle sur lui et devra sauter plus tôt, là où un saut court lui forcerait à devoir sauter au dernier moment.
- ▶ La vitesse des ennemis

Tout ces paramètres peuvent être altérés afin de modifier la difficulté du jeu mais là encore, tout un travail d'équilibrage doit être fait au moindre changement afin que le jeu ne devienne pas impossible à compléter.

Micro-Jeu #6

« Fronde »

Projet de production Bachelor 1 Game Design, ETPA Rennes 2019-2020

Table des matières

Table des matières.....	2
Introduction	2
1) Vue d'ensemble.....	3
2) Gameplay.....	4
3) Look & Feel.....	5
4) Données.....	6

Introduction

En préparation à la création de chacun des six prochains jeux, une question a été posée à la suite des contraintes imposées :
Que peut-on faire avec deux boutons ?

J'ai trouvé 4 interactions possibles :

- Le **temps d'appui**
- La **fréquence d'appui**
- Le **moment d'appui**
- L'**endroit d'appui**

Chacun des jeux qui vont suivre ont été pensés pour utiliser chacune de ces interactions différemment.

I) Vue d'ensemble

Nom : « Fronde »

Pitch : Dans ce micro-jeu, on incarne un enfant qui tire à la fronde afin d'atteindre une cible, ici il n'est pas question de visée mais de puissance, le but étant de tirer un maximum sur la fronde sans la casser pour envoyer le caillou le plus loin possible vers la cible.

Le jeu se caractérise donc par la capacité du joueur à avoir un bon timing et à être patient.

La réussite du jeu dépend donc très majoritairement du **temps d'appui** puisque c'est ce qui déterminera si le joueur atteint la cible ou non.

2) Gameplay

Pour ce micro-jeu, un unique bouton es disponible pour le joueur.

Le joueur doit appuyer sur le bouton pour démarrer le jeu, tout se jouera au moment où il relâche le bouton.

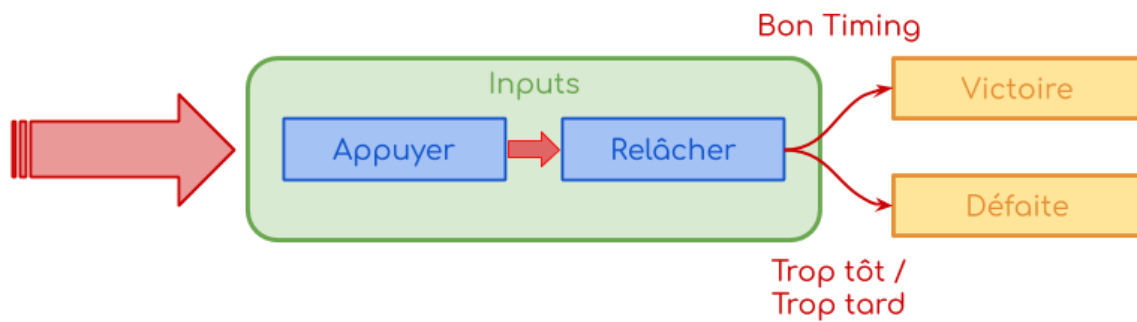
Pour que le joueur sache qu'il faille rester appuyer, l'indication « MAINTENIR » sera donnée au joueur.

Plusieurs retours visuels sont apportés au joueur afin qu'il sache à quel moment il doit lâcher le bouton :

- Une jauge qui se remplit avec la fenêtre dans laquelle la jauge doit s'arrêter apparente.
- La fronde qui se tend au fur et à mesure que la jauge se remplit, jusqu'à se casser si l'on appuie trop longtemps.

Pour la partie multijoueur, c'est celui qui sera le plus proche du centre dans la fenêtre de tir (reflété par la zone touchée en cible) qui remporte la victoire.

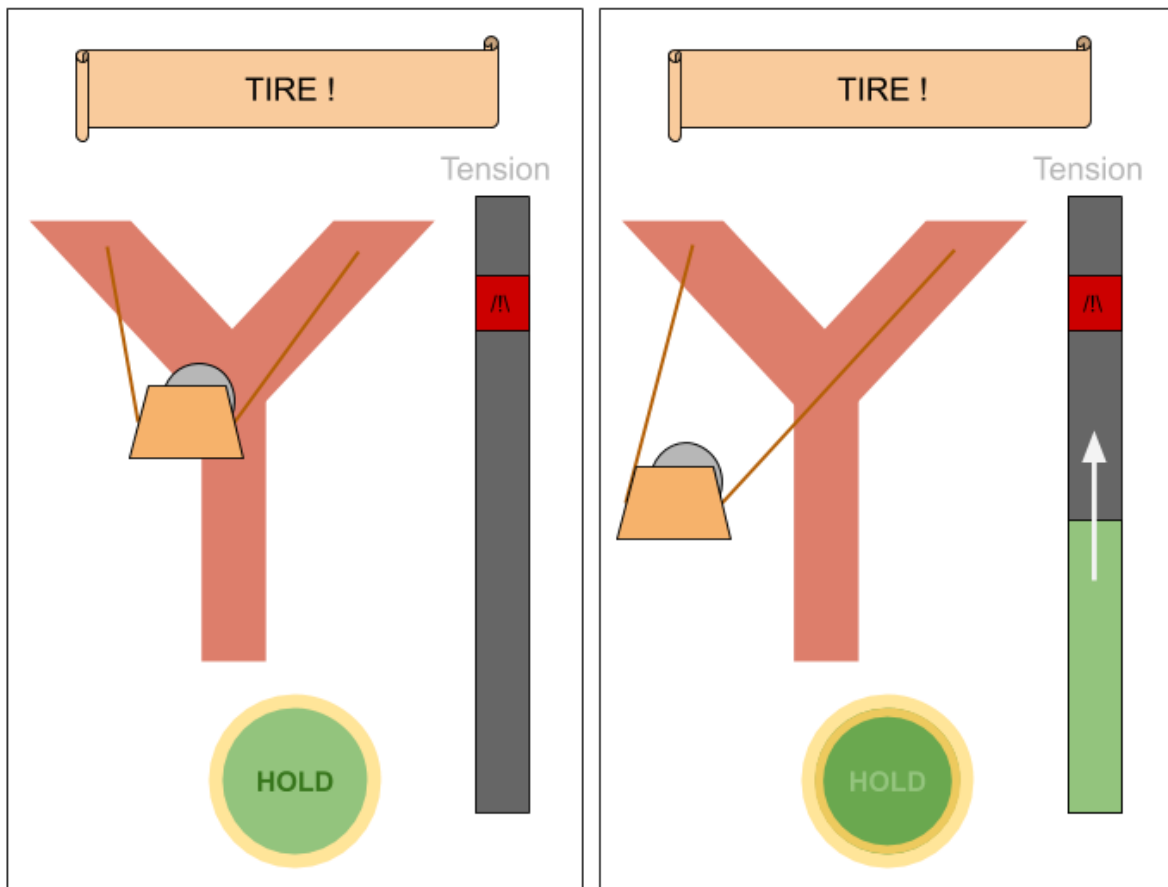
Elastique : boucle de gameplay



Le jeu ne démarre que lorsque le joueur appuie sur le bouton, laissant ainsi le temps au joueur de se familiariser avec l'environnement et l'interface.

Le joueur doit alors relâcher le bouton au bon moment, ni trop tôt, ni trop tard afin de rentrer dans une fenêtre de tir matérialisée par une jauge à droite se remplissant au fur et à mesure du temps que le joueur appuie.

3) Look & Feel



4) Données

Pour altérer la difficulté du jeu, on peut modifier différents éléments :

- Le comportement du remplissage de la jauge, on peut faire du retour visuel une difficulté en modifiant l'accélération qui remplit la jauge (commence par remplir lentement puis accélère progressivement)
- La fenêtre de relâchement, plus elle est petite, plus le jeu devient difficile