

# 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

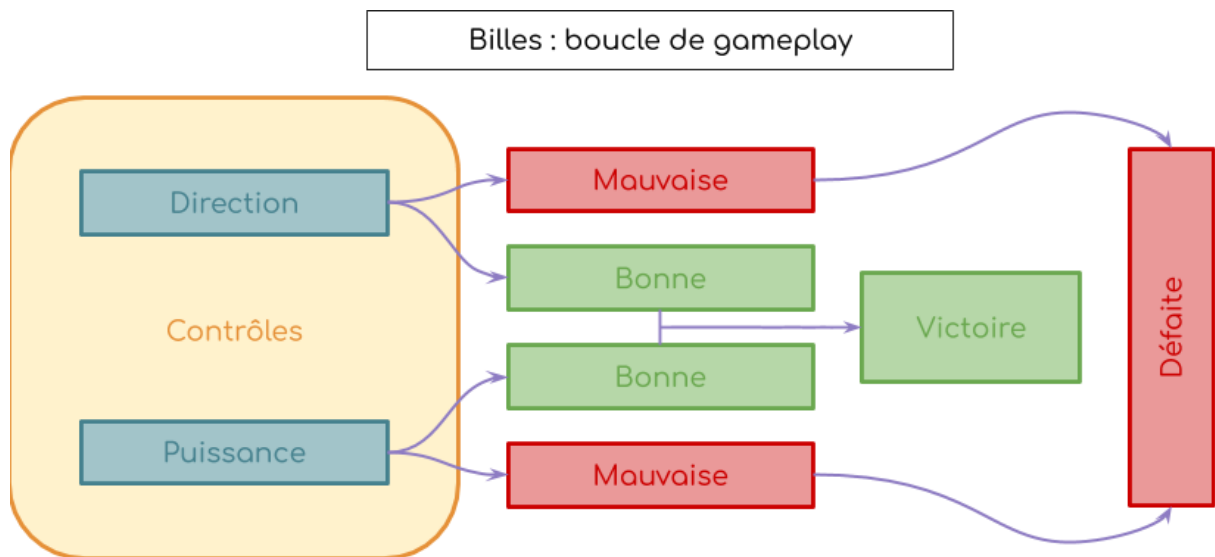
Pour ce micro-jeu, aucun bouton n'est à disposition du joueur, à la place, une bille se trouve à l'endroit où tout le reste du jeu on trouve habituellement le bouton, au bas de l'écran.

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.

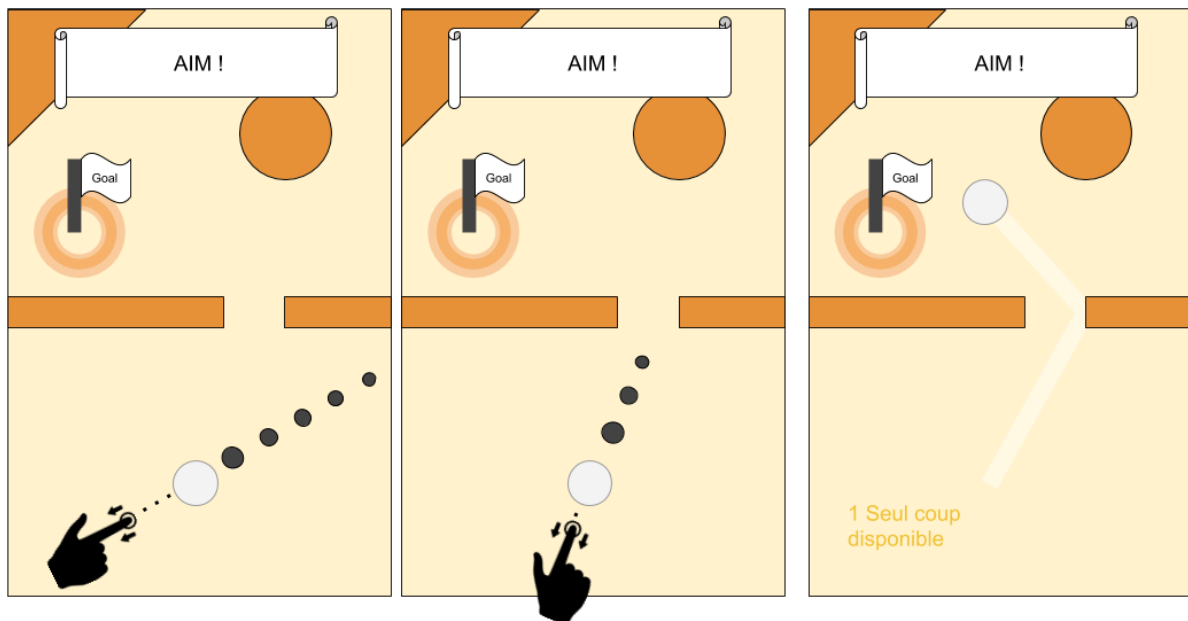


Le jeu n'a pas de limite de temps imposée, cependant, le jeu est suffisamment court pour que le joueur n'y passe pas trop de temps.

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.