

# 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 dribler 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.

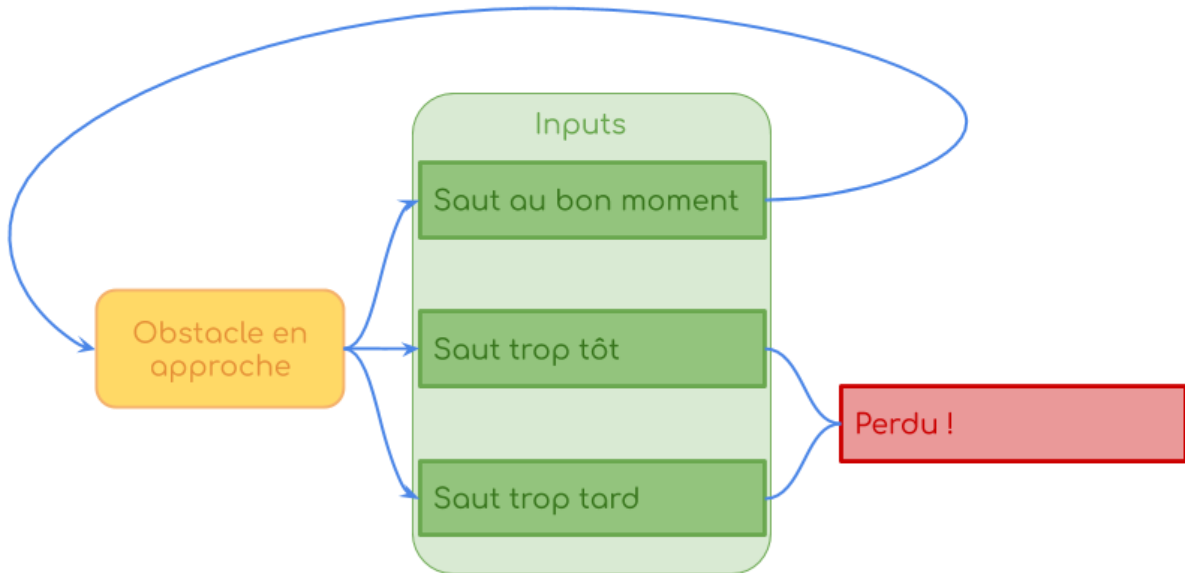
Pour pouvoir anticiper, les ennemis apparaissent à droite de l'écran avant qu'il ne soit trop tard et qu'ils réussissent leur tacle.

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

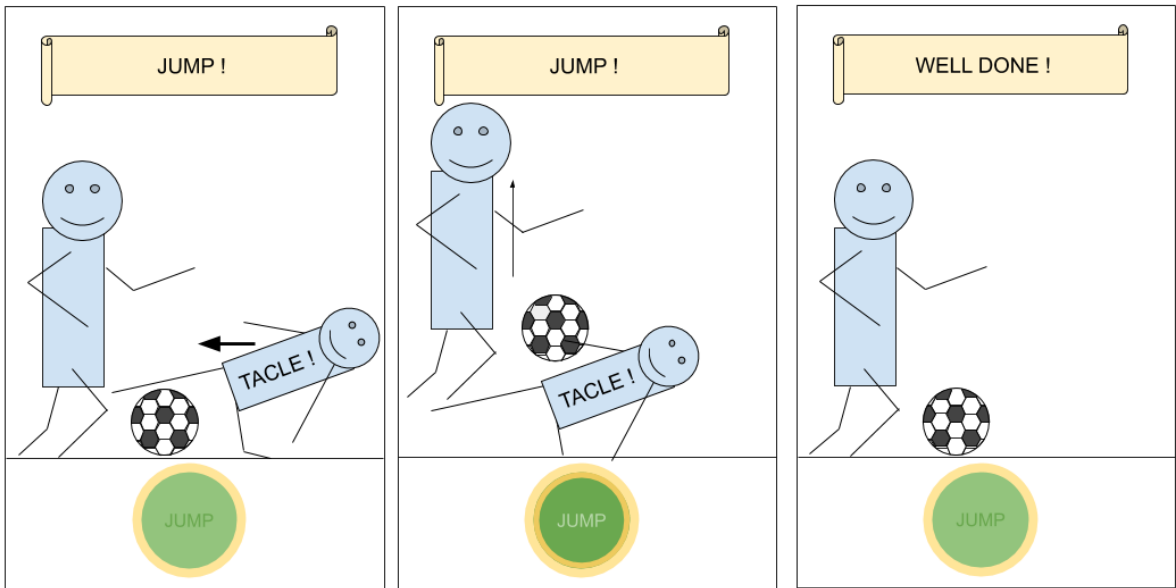


Le jeu démarre juste avant que les premiers adversaires ne fassent leur apparition, afin de laisser le temps au joueur de se familiariser avec l'environnement et l'interface.

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.