

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

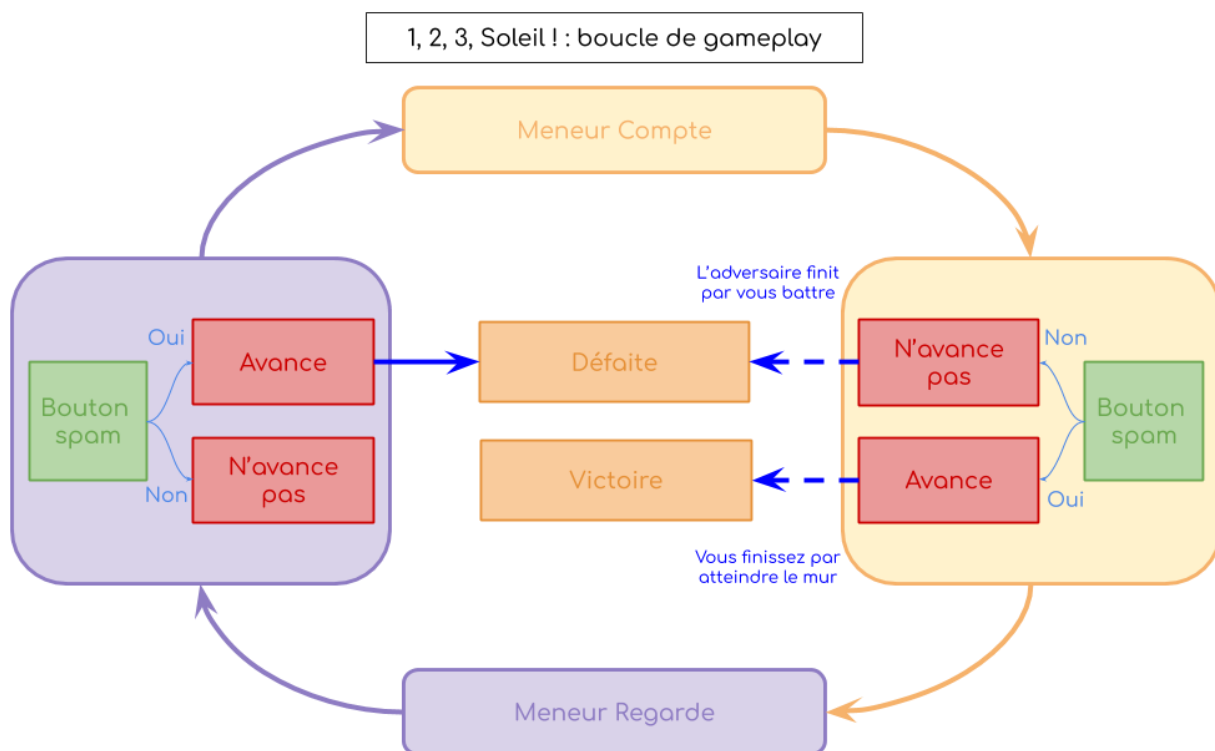
Pour ce premier micro-jeu, un unique bouton est mis à disposition au joueur avec un symbole représentant la course.

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.

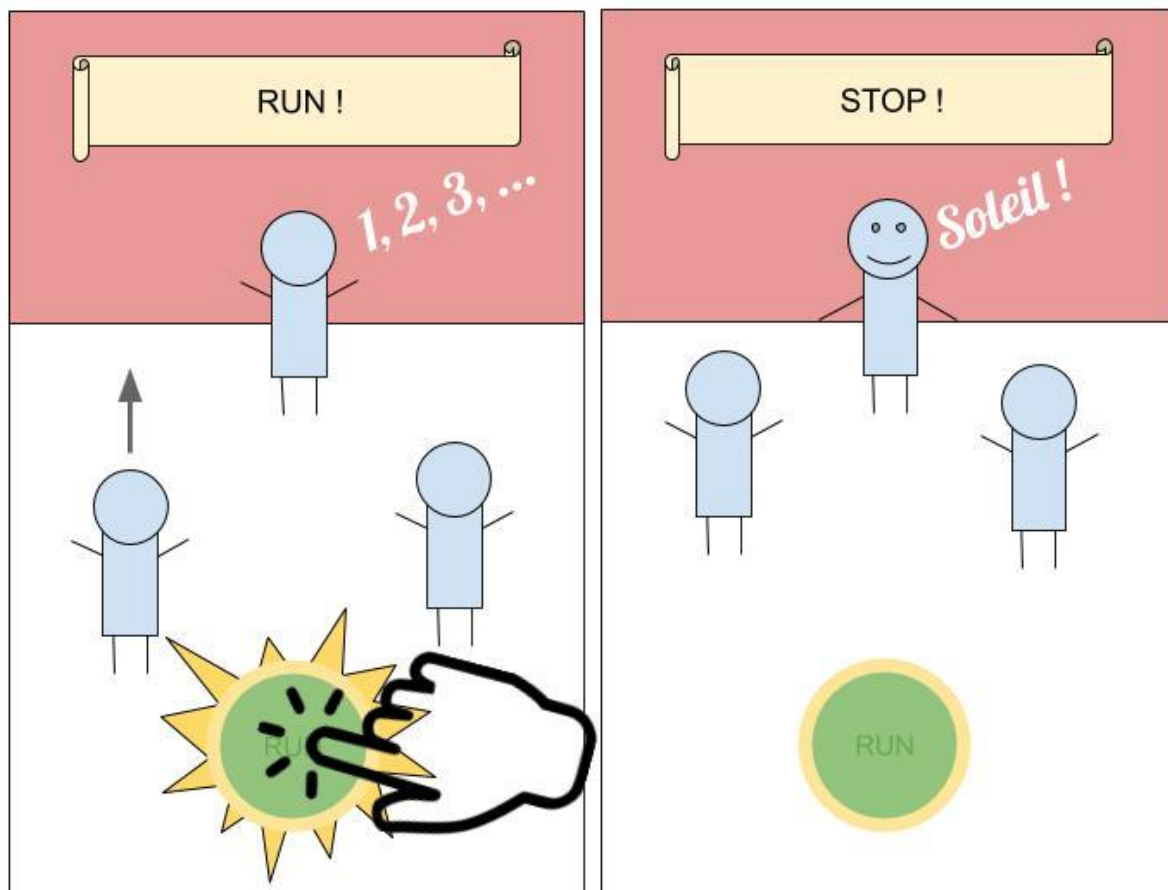
Le joueur a alors la possibilité d'appuyer sur le bouton ou non, s'il le fait il avance un peu, pour être efficace il faut appuyer de nombreuses fois sur le bouton, il n'y a aucun délai sur le bouton, permettant au joueur de multiplier rapidement les tapotements.

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.