

**GAME DESIGN A BACHELOR 1**

Le 16 juin 2020

Par DOURNAUX Nathan

*etpa*



---

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

---

## TABLE DES MATIÈRES

---

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| <b>MICRO-JEUX #1</b> | <b>2</b>  |
| VUE D'ENSEMBLE       | 2         |
| GAMEPLAY             | 2         |
| LOOK&FEEL            | 3         |
| DONNÉES              | 3         |
| <b>MICRO-JEUX #2</b> | <b>4</b>  |
| VUE D'ENSEMBLE       | 4         |
| GAMEPLAY             | 4         |
| LOOK&FEEL            | 5         |
| DONNÉES              | 5         |
| <b>MICRO-JEUX #3</b> | <b>6</b>  |
| VUE D'ENSEMBLE       | 6         |
| GAMEPLAY             | 6         |
| LOOK&FEEL            | 7         |
| DONNÉES              | 7         |
| <b>MICRO-JEUX #4</b> | <b>8</b>  |
| VUE D'ENSEMBLE       | 8         |
| GAMEPLAY             | 8         |
| LOOK&FEEL            | 9         |
| DONNÉES              | 9         |
| <b>MICRO-JEUX #5</b> | <b>10</b> |
| VUE D'ENSEMBLE       | 10        |
| GAMEPLAY             | 10        |
| LOOK&FEEL            | 11        |
| DONNÉES              | 11        |
| <b>MICRO-JEUX #6</b> | <b>12</b> |
| VUE D'ENSEMBLE       | 12        |
| GAMEPLAY             | 12        |
| LOOK&FEEL            | 13        |
| DONNÉES              | 13        |

# MICRO-JEUX #1

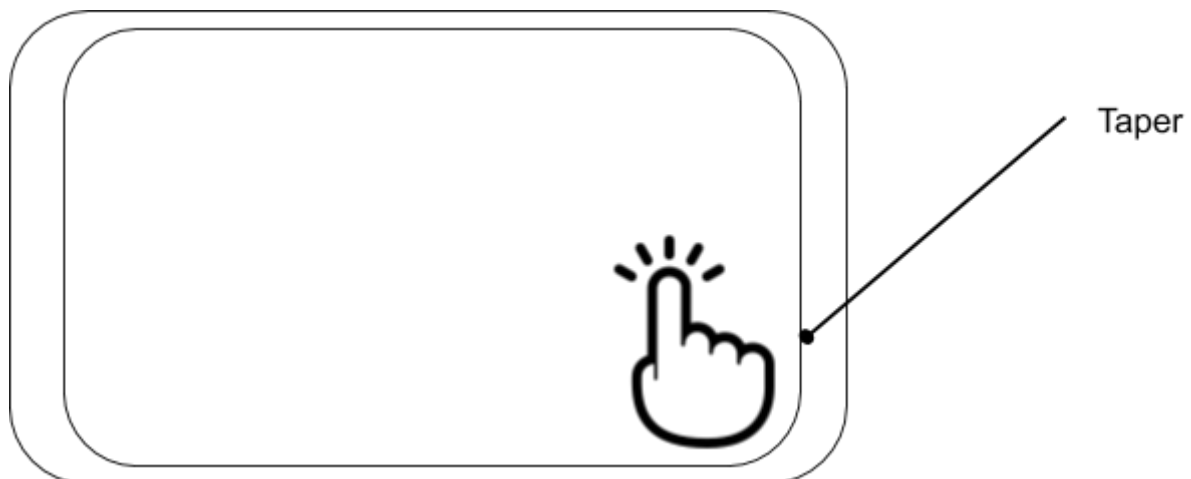
## 1. VUE D'ENSEMBLE

| TO THE SURFACE !  |  |
|---|--|
| GENRE : TAP   |  |
| <u>Cognition</u> : <ul style="list-style-type: none"><li>- Timing ;</li><li>- Endurance ;</li></ul> | <u>Challenge(s)</u> : <ul style="list-style-type: none"><li>- Le temps imparti ;</li><li>- L'input répétitif ;</li></ul> |

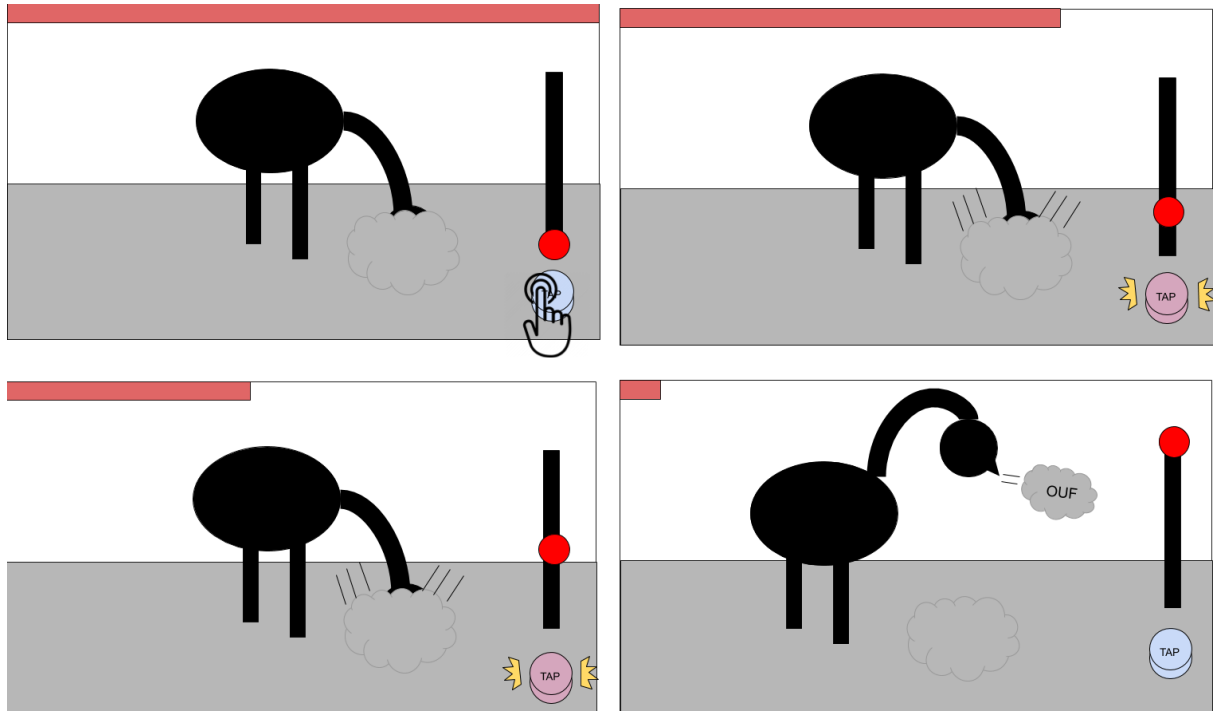
L'objectif de ce micro-jeu est d'aider une autruche à sortir sa tête du sol en appuyant de manière répétée avant la fin du temps imparti.

## 2. GAMEPLAY

### Game Controls



### 3. LOOK&FEEL



### 4. DONNÉES

#### Metrics

- Profondeur maximale : 600 (pixels)
- Valeur initiale de l'input : 50 (pixels) < Cette valeur correspond à la hauteur que parcourt l'indicateur rouge (ci-dessus) lorsque le joueur appuie sur l'écran.

Plus cette valeur diminue, plus l'effort du joueur est important et par extension le jeu devient plus difficile.

## MICRO-JEUX #2

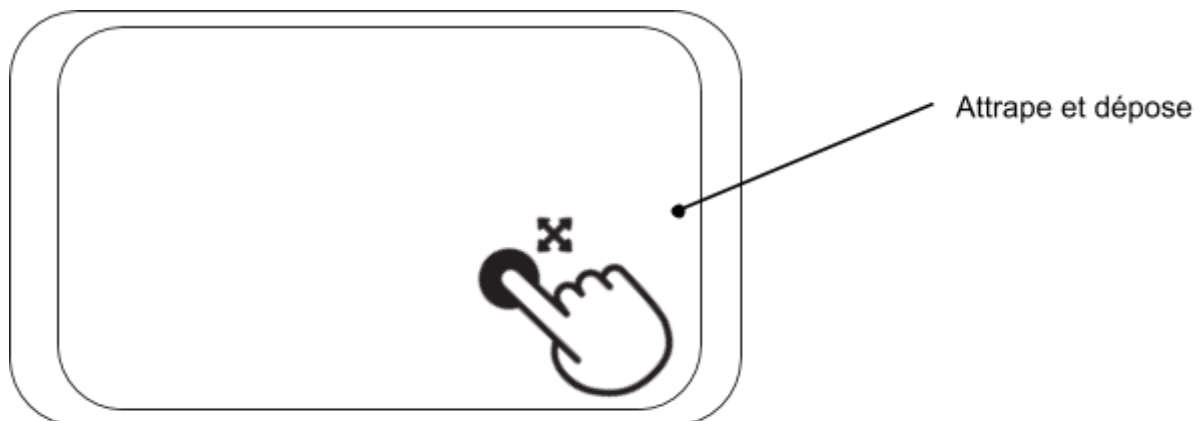
### 1. VUE D'ENSEMBLE

| DON'T FALL !   |  |
|--|--|
| GENRE : DRAG (& DROP)  |  |
| <u>Cognition</u> : <ul style="list-style-type: none"><li>- Réflexe ;</li><li>- Précision ;</li></ul> | <u>Challenge(s)</u> : <ul style="list-style-type: none"><li>- Le temps imparti ;</li><li>- Rester attentif ;</li></ul> |

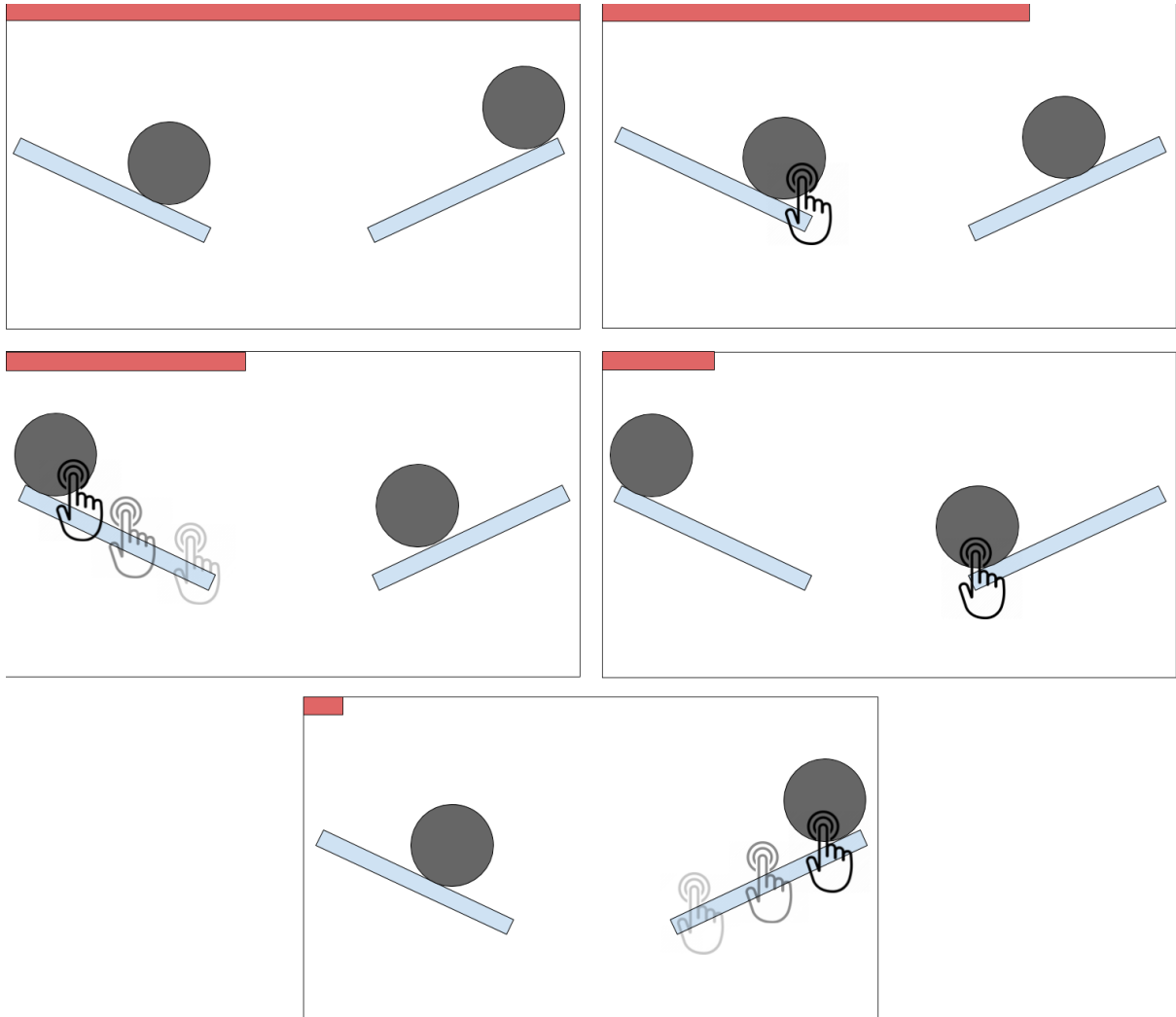
L'objectif de ce micro-jeu est d'éviter que les deux bousiers ne tombe dans un trou avant la fin du temps imparti.

### 2. GAMEPLAY

#### Game Controls



### 3. LOOK&FEEL



### 4. DONNÉES

#### Metrics

- Hauteur maximale des objets : 200(pixels) < En changeant cette valeur, le joueur devrait est plus vif dans l'exécution de l'input.
- Friction des plateformes : 1 < Une fois que la friction arrive à 0, les objets qui glissent gagneront de la vitesse. Cela demande alors plus de réflexe et d'attention si l'on veut maintenir la condition de victoire du jeu

## MICRO-JEUX #3

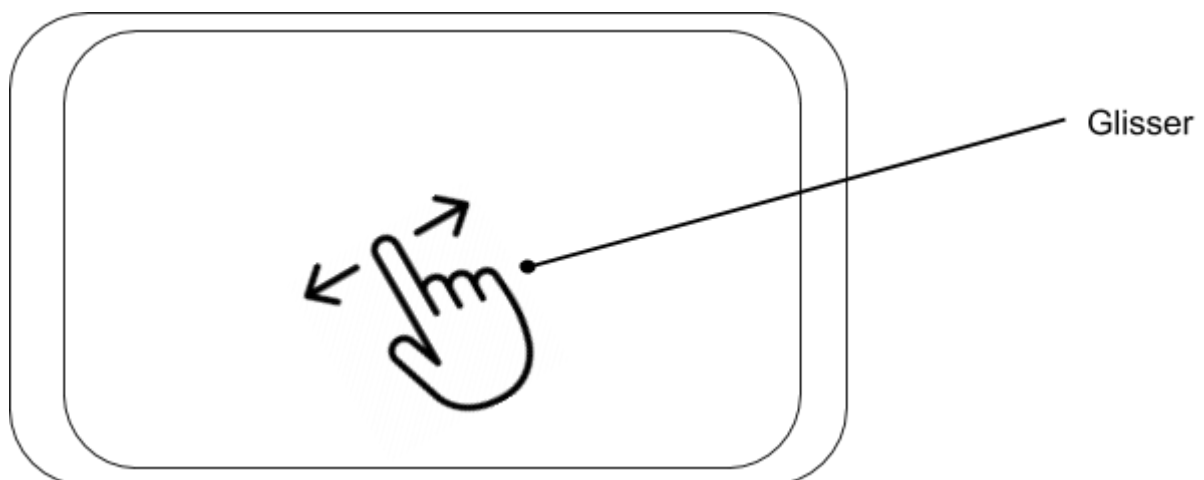
### 1. VUE D'ENSEMBLE

| CATCH THE FLIES !   |   |
|---|---|
| GENRE : SWIPE (Glisser)   |   |
| <u>Cognition</u> : <ul style="list-style-type: none"><li>- Réflexe ;</li><li>- Précision ;</li><li>- Timing</li></ul> | <u>Challenge(s)</u> : <ul style="list-style-type: none"><li>- Le temps imparti ;</li><li>- Déplacement liée au contrôle</li></ul> |

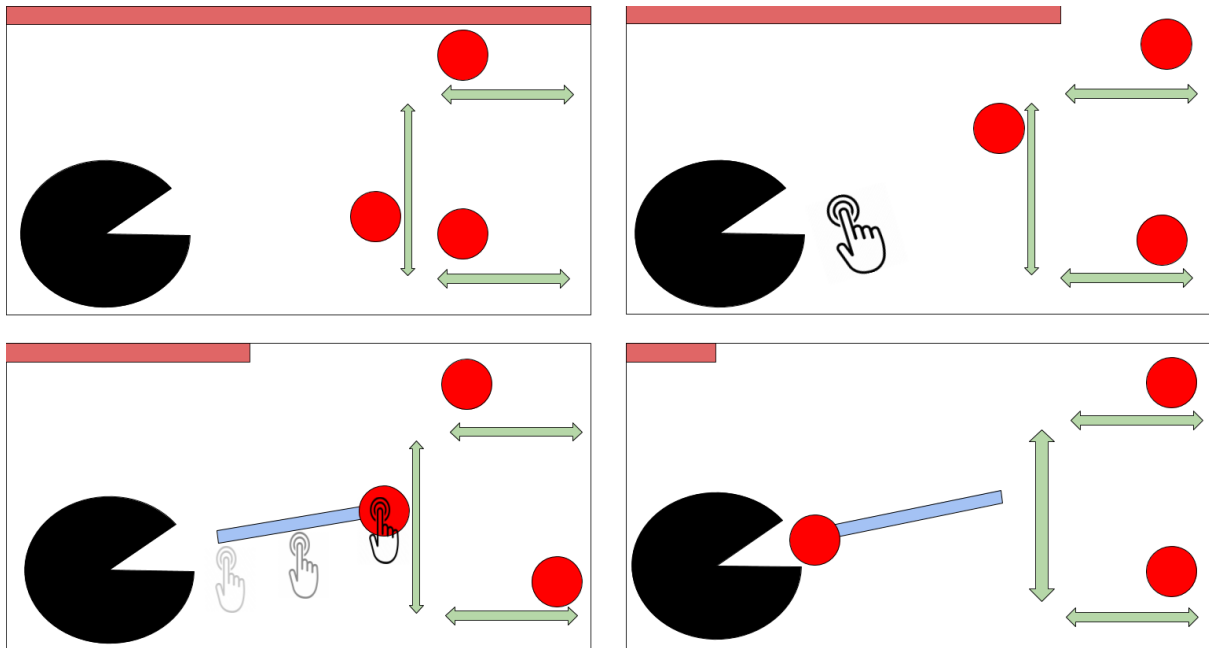
L'objectif de ce micro-jeu est d'attraper les mouches le plus rapidement possible avant la fin du temps imparti.

### 2. GAMEPLAY

#### Game Controls



### 3. LOOK&FEEL



### 4. DONNÉES

#### Metrics

- Vitesse des mouches : 5000 < En changeant cette valeur, le joueur devrait est plus vif dans l'exécution de l'input.
- Raideur de la langue (liée au ressort) : 0.04 < Plus cette valeur augmente plus il serait difficile d'étirer la langue jusqu'aux mouches.



## MICRO-JEUX #4

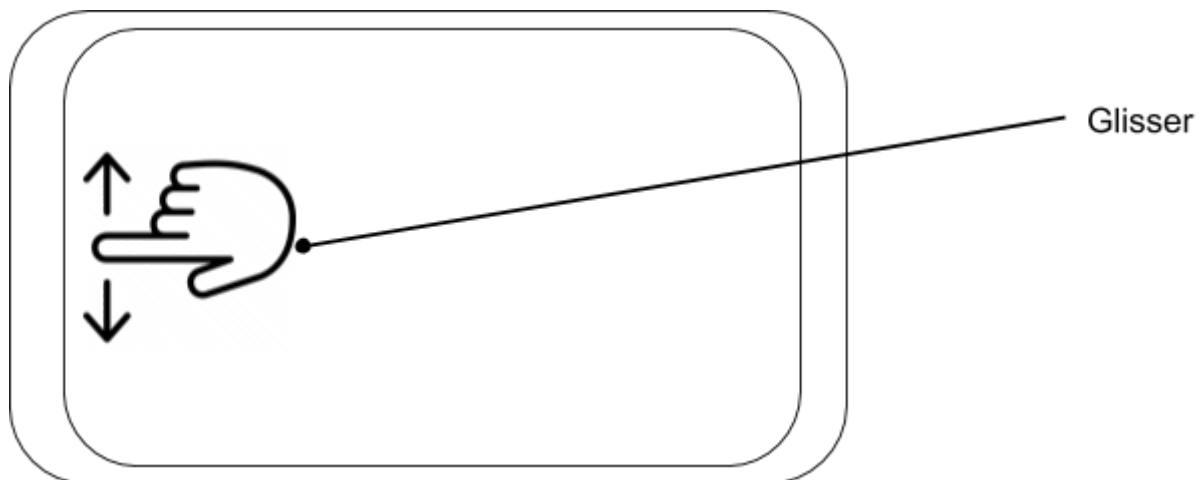
### 1. VUE D'ENSEMBLE

| Watch out Gazelle !  |   |
|--|---|
| GENRE : SWIPE (Glisser)  |   |
| <u>Cognition</u> : <ul style="list-style-type: none"><li>- Réflexe ;</li><li>- Précision ;</li><li>- Timing ;</li><li>- Tactique ;</li></ul> | <u>Challenge(s)</u> : <ul style="list-style-type: none"><li>- Le temps imparti ;</li><li>- Anticipation des obstacles ;</li></ul> |

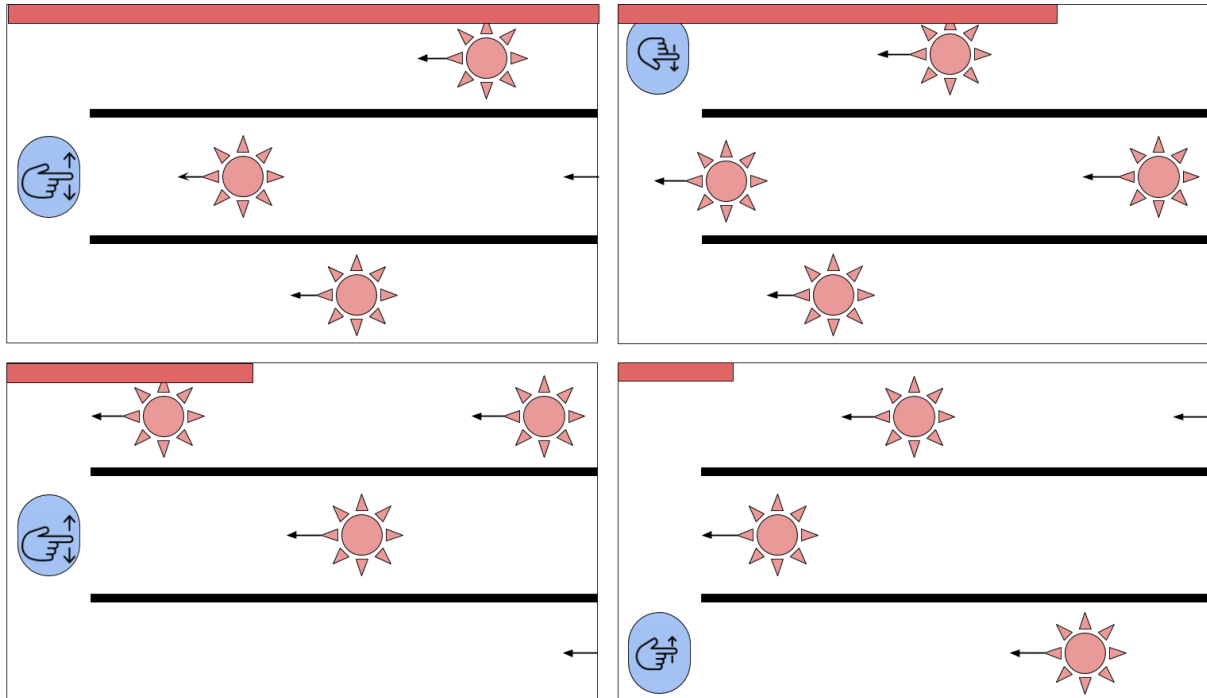
L'objectif de ce micro-jeu est d'éviter les obstacles en glissant de haut en bas.

### 2. GAMEPLAY

#### Game Controls



### 3. LOOK&FEEL



### 4. DONNÉES

#### Metrics

- Vitesse des obstacles : 5000 < En augmentant cette valeur l'intensité du micro-jeux devient de plus en plus dur et contraint le joueur à anticiper plus rapidement les informations qui arrivent sur l'écran.

## MICRO-JEUX #5

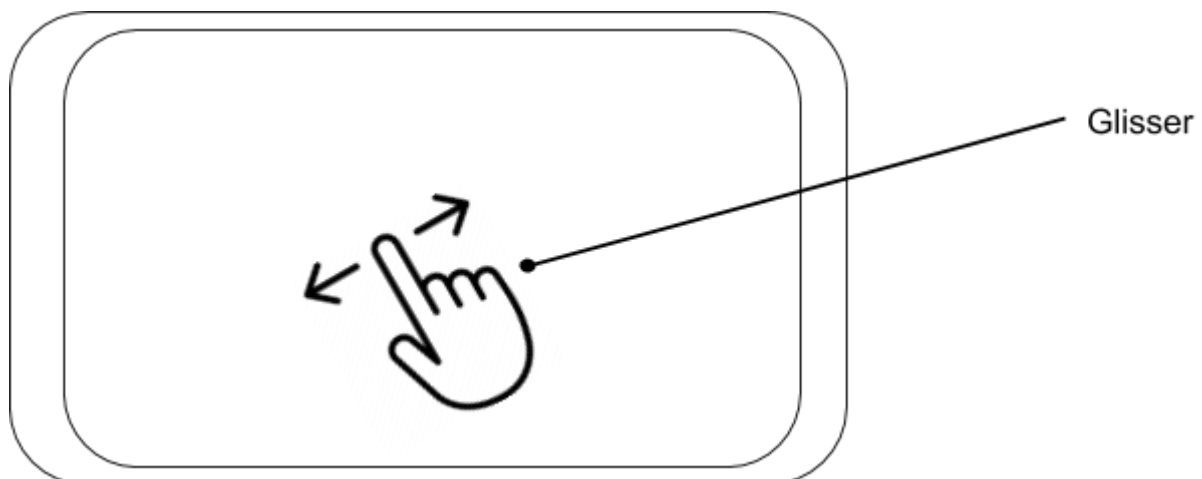
### 1. VUE D'ENSEMBLE

| Cocoon's close   |   |
|--|---|
| GENRE : SWIPE (Glisser)  |   |
| <u>Cognition</u> : <ul style="list-style-type: none"><li>- Réflexe ;</li><li>- Précision ;</li><li>- Timing ;</li><li>- Tactique ;</li></ul> | <u>Challenge(s)</u> : <ul style="list-style-type: none"><li>- Le temps imparti ;</li><li>- Anticipation des obstacles ;</li></ul> |

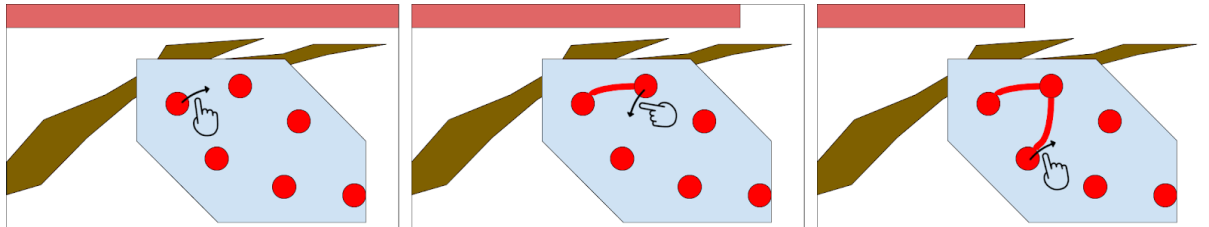
L'objectif est de fermer un cocon le plus rapidement possible.

### 2. GAMEPLAY

#### Game Controls



### 3. LOOK&FEEL



### 4. DONNÉES

#### Metrics

- Réduction de la zone de maintien < En réduisant la zone où le joueur doit maintenir la pression pour glisser; il lui faudra être plus précis.

## MICRO-JEUX #6

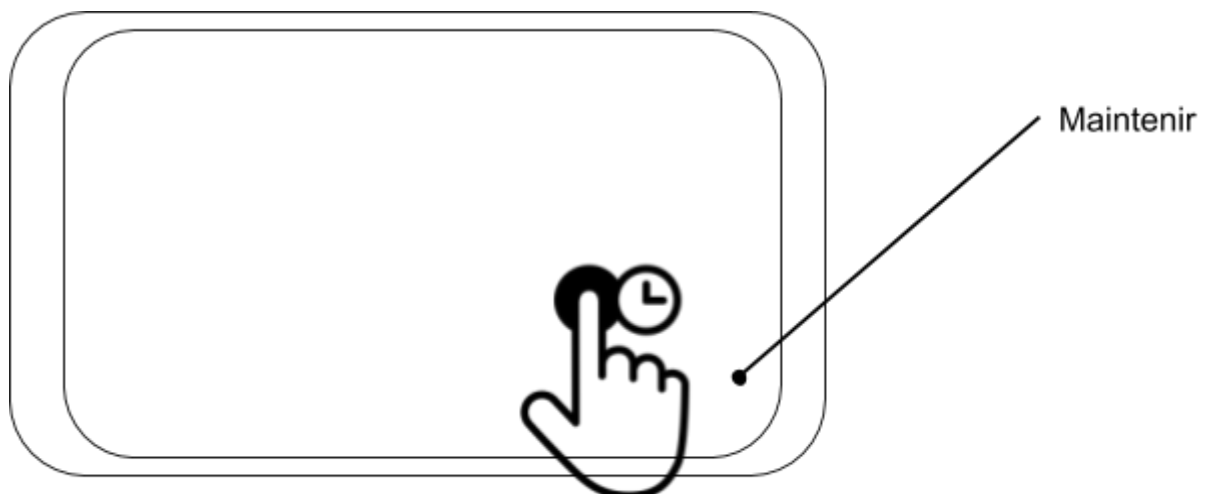
### 1. VUE D'ENSEMBLE

| Whale's dinner  |   |
|---|---|
| GENRE : HOLD (Maintenir)  |   |
| <u>Cognition</u> : <ul style="list-style-type: none"><li>- Précision ;</li><li>- Timing ;</li></ul> | <u>Challenge(s)</u> : <ul style="list-style-type: none"><li>- Le temps imparti ;</li><li>- Anticipation des obstacles ;</li></ul> |

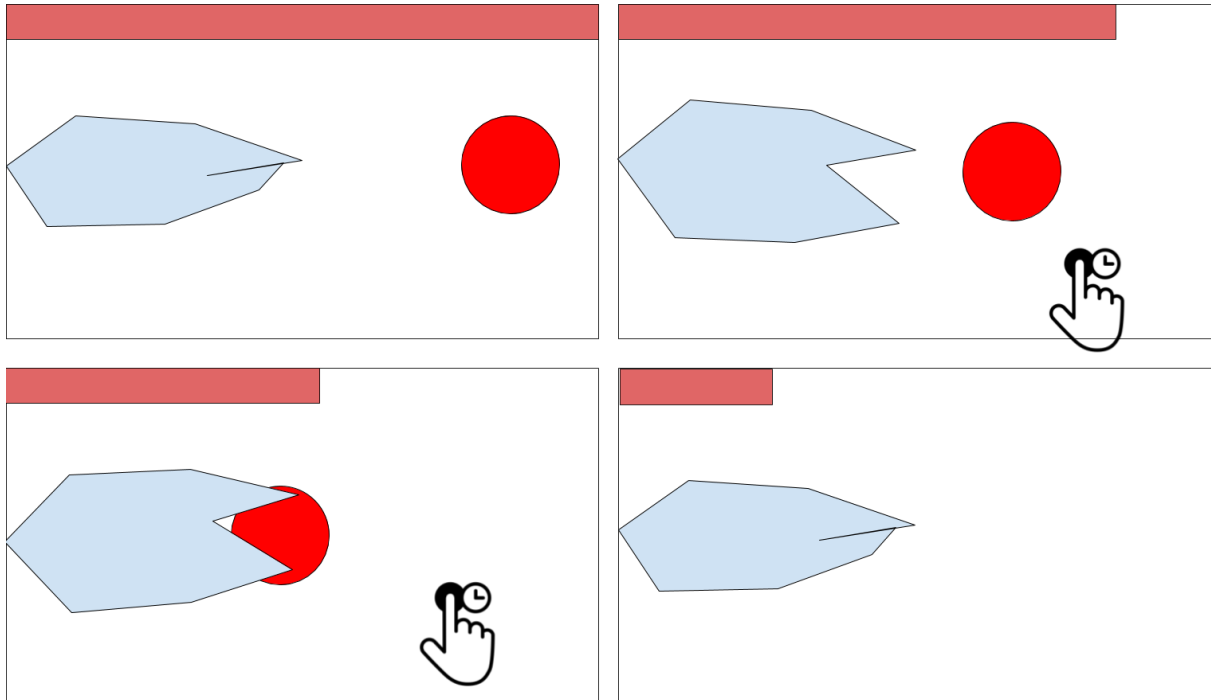
L'objectif est de d'ouvrir la bouche de la baleine pour manger les groupes de plancton lorsqu'ils arrivent près de la bouche.

### 2. GAMEPLAY

#### Game Controls



### 3. LOOK&FEEL



### 4. DONNÉES

#### Metrics

- Durée de l'input < Si le joueur lâche l'input la bouche se referme plus vite et il faudra mieux anticiper l'arrivée des objets.