

## **TP: GAME DESIGN**

---

### Samsung Gear VR



## 1. FICHE SIGNALETIQUE

**Titre :** Speed

**Support :** Mobile (Gear VR)

**Genre :** Runner

**Thème :** Parcours d'obstacles

**Nombre de joueur :** 1

**Public :** tous public (mais déconseillé pour les personnes épileptique)

## 2. PITCH

Vous vous trouvez dans un couloir étroit en vue à la première personne. Le but du jeu est d'aller le plus loin possible dans ce couloir. Au début du jeu vous vous déplacez vers l'avant automatiquement et plus vous allez loin plus la vitesse de déplacement est rapide. Vous pouvez vous déplacer à gauche, à droite, en haut et en bas selon la rotation de votre tête. Peu après le début d'une partie des obstacles vont apparaître devant vous, il faudra donc les éviter en tournant la tête. Lorsque vous avez percuté trois fois un obstacle la partie s'arrête et vous obtenez votre score qui peut être partagé en ligne sur un classement global ou avec vos amis.

## 3. GAMEPLAY

**Les déplacements :** Vous vous déplacez vers l'avant de manière automatique mais il est possible de se déplacer verticalement et horizontalement grâce aux capteurs gyroscopiques de votre mobile. Les parois du couloir sont les limites de vos déplacements.

**Les points de vie :** Vous disposez de trois vies en début de chaque partie, si vous les perdez toutes c'est Game Over. Il est possible de récupérer de la vie en passant sur l'item de vie. Lorsque vous percuté un obstacle vous êtes temporairement invincible le temps de pouvoir vous repositionner.

**Les obstacles :** La fréquence d'apparition des obstacles dépend de votre avancée dans le couloir, plus vous êtes loin plus il y en a qui apparaissent et leur position d'apparition est aléatoire.

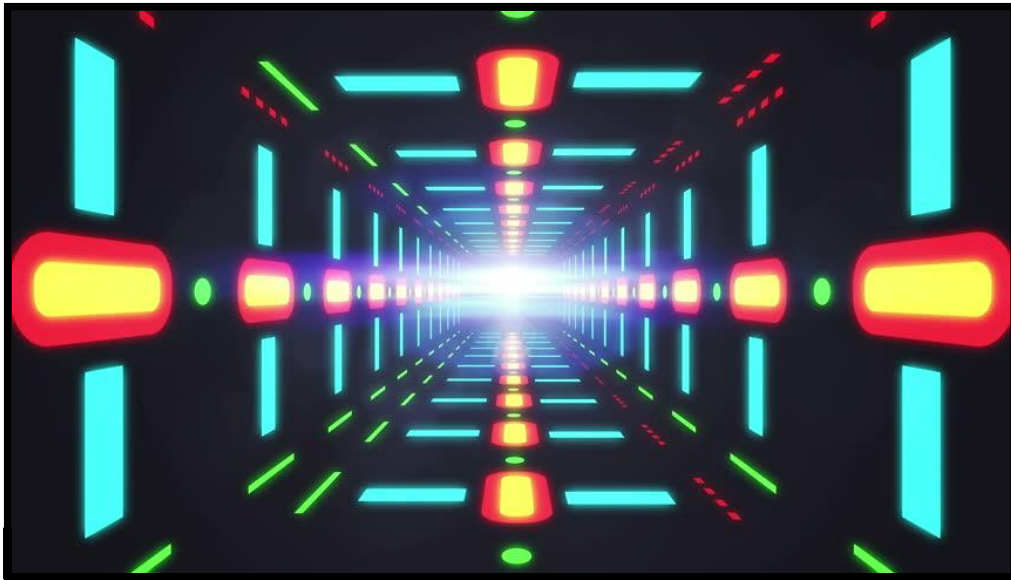
**Les items :** Des items apparaissent aléatoirement dans le couloir au fur et à mesure de votre avancée. Il y en a trois différents, il y a un item qui ralentit le temps durant un court laps de temps, un autre qui vous booste durant quelques secondes et le troisième vous redonne une vie s'il vous en manque.

**Le score :** Votre score est déterminé par la distance que vous avez parcourue durant la partie.

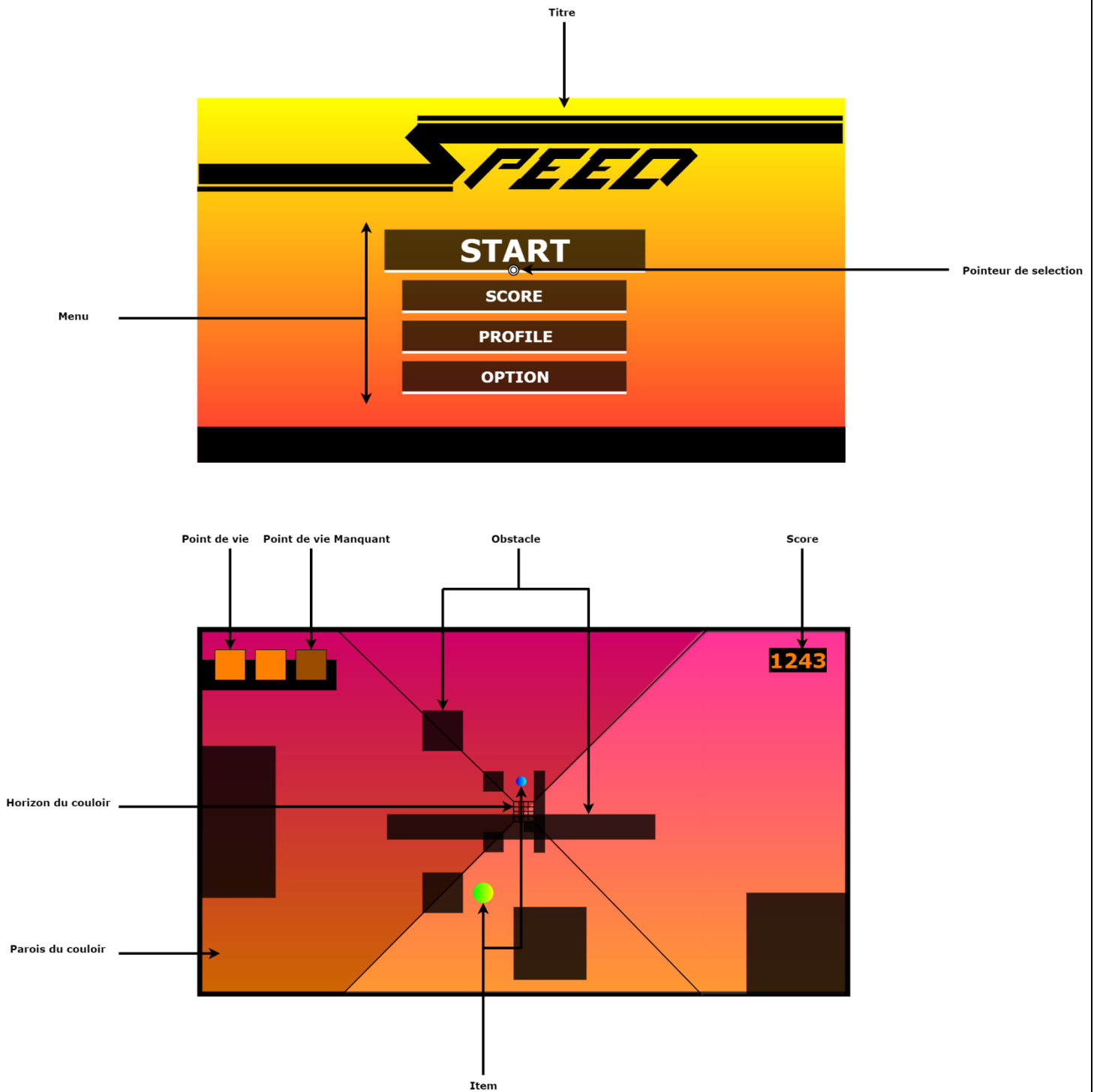
**Mettre en pause :** Il vous simplement regardé derrière vous pour mettre en pause.

#### 4. L'ESTHÉTISME

Le style du jeu est coloré avec beaucoup d'effets lumineux et de vitesse. Des formes géométriques simple servons d'obstacle. Le couloir est semi translucide pour permettre de faire apparaitre des environnements coloré aléatoire différents au fil du temps. Le jeu sera accompagné de musique dynamique pour mettre le joueur dans l'ambiance.



## 7. OVERVIEW IN-GAME



## 6. QUESTION

**QUESTION 1 :** Dites pourquoi la mécanique de votre concept est adaptée à la Technologie GEAR VR ?

**REPONSE 1 :** Mon concept de jeu est adapté au système Gear VR car le mode de déplacement permet des mouvements horizontal et vertical de manière simple et rapide tout en restant cohérent avec le jeu et le hardware.

---

**QUESTION 2 :** Dans quelle mesure l'histoire de votre concept est adaptée à la mécanique ?

**REPONSE 2 :** Le concept de ce jeu ne tourne pas autour d'une histoire, c'est un jeu qui tourne autour du challenge. Le jeu se base sur le concept de la vitesse, le joueur doit être constamment attentifs au objet qui fonce sur lui être le plus vif possible.

---

**QUESTION 3 :** En quoi l'esthétisme (image et son) de votre concept est adapté à l'histoire ?

**REPONSE 3 :** L'esthétique du concept suit la logique du jeu c'est-à-dire quelque chose de dynamique et vif donc le jeu à des couleurs très énergétique est des effets qui renforce l'idée de vitesse.