# Game Concept

# Observatoire virtuel de la section 17

Par Romain Schlotter

## I] Pitch :

**« Découverte de grandes thématiques de recherches spatiales de la section 17 auxquelles participe l’INSU à travers un jeu sérieux. »**

## II] Fiche Signalétique :

Titre : Observatoire virtuel de la section 17

Genre : Puzzle, point & click, simulation.

Camera : Fixe, vue de côté, lié à la scène en cours.

Nombre de joueur : 1 joueur

Plateforme : Téléphone, tablette.

Publique cible : Joueurs casuels et intrigués qui testeront rapidement le jeu lors d’un salon ou d’une campagne publicitaire.

8 Types de fun (Leblanc) :

* Découverte pour l’apprentissage des mécaniques et l’approche des secteurs techniques.
* Sensation pour le travail sur les contrôles qui doivent garder le joueur jusqu’à ce que le fun de découverte soit atteint.

Type d’intelligence (Gardner) :

* Intelligence spatiale et logico-mathématique, afin de correspondre aux demandes techniques du projet.

Type de joueur (Bartle) : Explorateur (majoritairement) / Accomplisseur (minoritairement)

🡺 Pousser sur la construction du monde.

Type de Fun (Lazzaro) :

* Easy Fun, accès rapide à des contrôles satisfaisant et découverte du jeu.
* Serious Fun, apprentissage de notions complexes par un autre média.

## III] Valeurs et intentions :

Diffuser et vulgariser les bases des thématiques spatiales abordées.  
Faire comprendre l’importance de ces recherches pour les enjeux actuels.

## IV] Gameplay :

**Sélectionner une simulation :** Sur l’écran principal le joueur pour sélectionner une simulation débloquée en cliquant dessus ou en touchant l’écran.

**Corriger une théorie :** Les théories viennent dans le désordre et le joueur doit les corriger en réagençant les formules avec du cliquer-glisser, pour pouvoir les utiliser ensuite.

**Appliquer une théorie :** Le joueur peut appliquer une des théories connues à une simulation sous la forme de cliquer-glisser, puis lancer la simulation pour en voir les effets.

## V] Direction Artistique :

## VI] USP/KSP :

Permettre la vulgarisation et l’approche de notions complexes telles que les sciences de l’univers à travers un modèle d’apprentissage basé sur les jeux vidéo.

## VII] Eléments formels du jeu :

Joueur : Un joueur incarné uniquement par la mécanique de cliquer et glisser.

Objectifs : Corriger les théories de la recherche spatiale et valider les simulations de l’univers avec celles-ci afin de le comprendre.

Règles : Le joueur gagne des théories en avançant dans les tableaux et doit les appliquer sur les nouvelles simulations pour les valider et ainsi continuer dans le jeu.

Ressources : Le joueur possède des théories et des niveaux accessibles, ces ressources ne sont que croissantes dans la partie.

Conflits : Toutes les théories ne conviennent pas à toutes les simulations et il convient de trouver la ou les bonnes.

Frontières : Le joueur n’a pas accès à toutes les théories et simulation dès le début et en débloque de nouvelles à chaque réussite.

Finalité : Le joueur découvre au fur et à mesure toutes les connaissances des sciences de l’univers actuelles.

## VIII] Références :

<https://www.cnrs.fr/comitenational/sections/section.php?sec=17>

## IX] Moodboard :