

MEDAL CHASER

GDB1A «Projet de production Bachelor 1 Game Design, ETPA Rennes 2019-2020»

Nicault Samuel



MEDAL  CHASER

MICRO JEU 1 :	3
VUE D'ENSEMBLE :	3
GAMEPLAY :	4
LOOK&FEEL :	5
DONNÉES :	5
MICRO JEU 2 :	6
VUE D'ENSEMBLE :	6
GAMEPLAY :	7
LOOK&FEEL :	8
DONNÉES :	8
MICRO JEU 3 :	9
VUE D'ENSEMBLE :	9
GAMEPLAY :	10
LOOK&FEEL :	11
DONNÉES :	11
MICRO JEU 4 :	12
VUE D'ENSEMBLE :	12
GAMEPLAY :	13
LOOK&FEEL :	14
DONNÉES :	14
MICRO JEU 5 :	15
VUE D'ENSEMBLE :	15
GAMEPLAY :	16
LOOK&FEEL :	17
DONNÉES :	17
MICRO JEU 6 :	18
VUE D'ENSEMBLE :	18
GAMEPLAY :	19
LOOK&FEEL :	20
DONNÉES :	20
MICRO JEU 7 :	21
VUE D'ENSEMBLE :	21
GAMEPLAY :	22
LOOK&FEEL :	23
DONNÉES :	23

MICRO JEU 1 :

I. VUE D'ENSEMBLE :

Ce micro jeu se nomme La course.

Cette première partie contient le pitch et les challenges du jeu.

Le nom du jeu est clair. Il suffit de battre les autres coureurs dans une course à pied.

Le joueur est un sportif qui doit courir le plus vite possible pour rejoindre l'arrivée avant les autres concurrents.

Il faudra attendre le son d'un coup de feu puis, départ de la course. Il faudra appuyer à répétition sur le bouton représentant un pied, pour aller le plus vite possible.

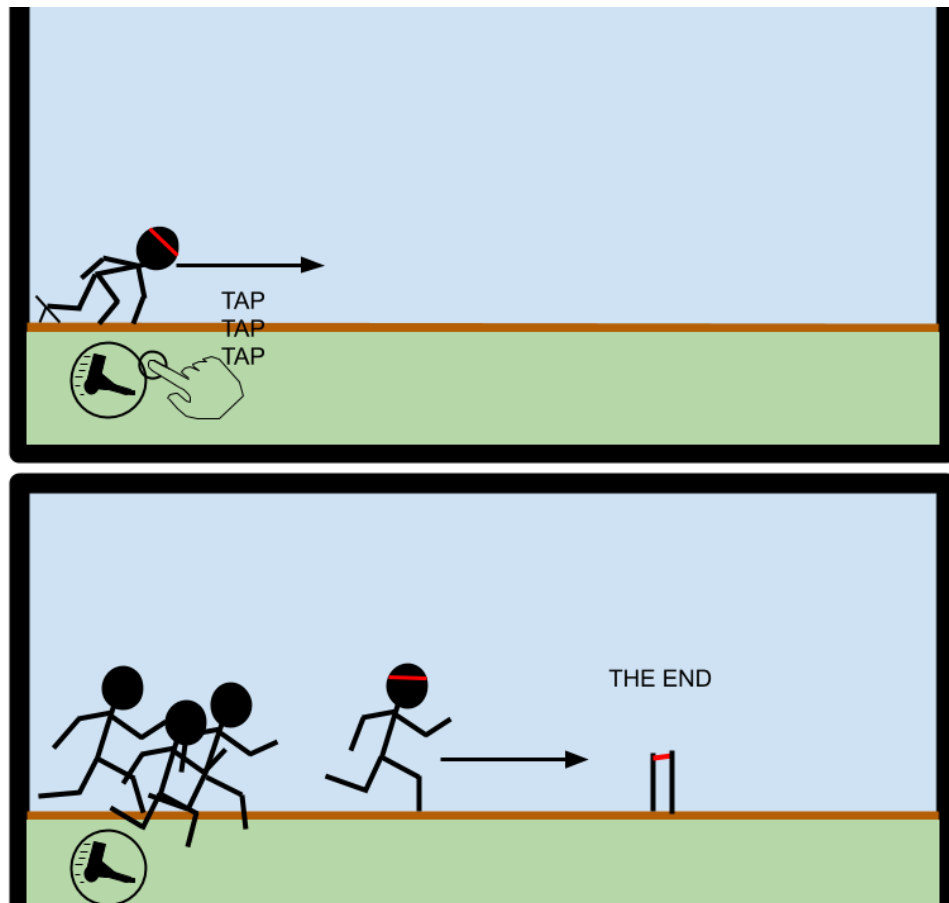
Plus le joueur tapera vite plus le coureur sera rapide. Le but est d'arriver avant les autres compétiteurs.

Basé sur les réflexes et la rapidité d'exécution. Le joueur devra se dépasser pour aller au plus vite.

Pour ce jeu il suffira de taper rapidement sur le seul bouton présent à l'écran pour passer le micro jeu avec succès.

II. GAMEPLAY :

Cette partie décrit les mécaniques et la dynamique du jeu.
Ces deux premières images représentent les mécaniques et comment jouer.

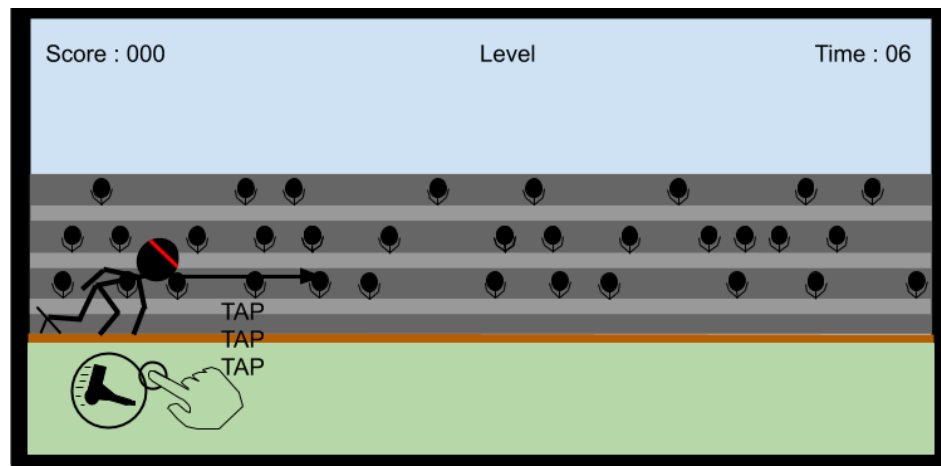


Il suffira donc de masher (appuyer à répétition de manière rapide) sur le seul bouton présent à l'écran.

Quand le joueur commencera à appuyer sur celui-ci, le personnage se déplacera vers l'avant jusqu'à arriver à la bannière de fin.

III. LOOK&FEEL :

Cette image est un prototype de ce que le joueur verra.
Elle contient l'interface utilisateur et une partie des décors.



IV. DONNÉES :

Distance du drapeau de fin : 431 (pixels), cette valeur change en fonction du niveau de difficulté. Plus on avance plus il sera reculé.

Vitesse de déplacement du joueur : 20 (pixels), cette valeur pourrait être modifiée pour changer la vitesse de course du joueur

Vitesse de déplacement des ennemis : 5/7/10 (pixels), cette valeur pourrait être modifiée pour augmenter la vitesse de déplacement des personnages ennemis.

MICRO JEU 2 :

I. VUE D'ENSEMBLE :

Ce micro jeu se nomme La Natation

Le nom du jeu est clair. Il suffit de battre les autres nageurs dans une course de natation.

Il faudra attendre le son d'un coup de feu puis, départ de la course. Il faudra appuyer à répétition sur deux boutons en alternance, gauche, puis droite, puis gauche etc... Ceci pour aller le plus vite possible.

Plus le joueur alterner à de manière rapide plus le nageur sera rapide. Le but est d'arriver avant les autres compétiteurs.

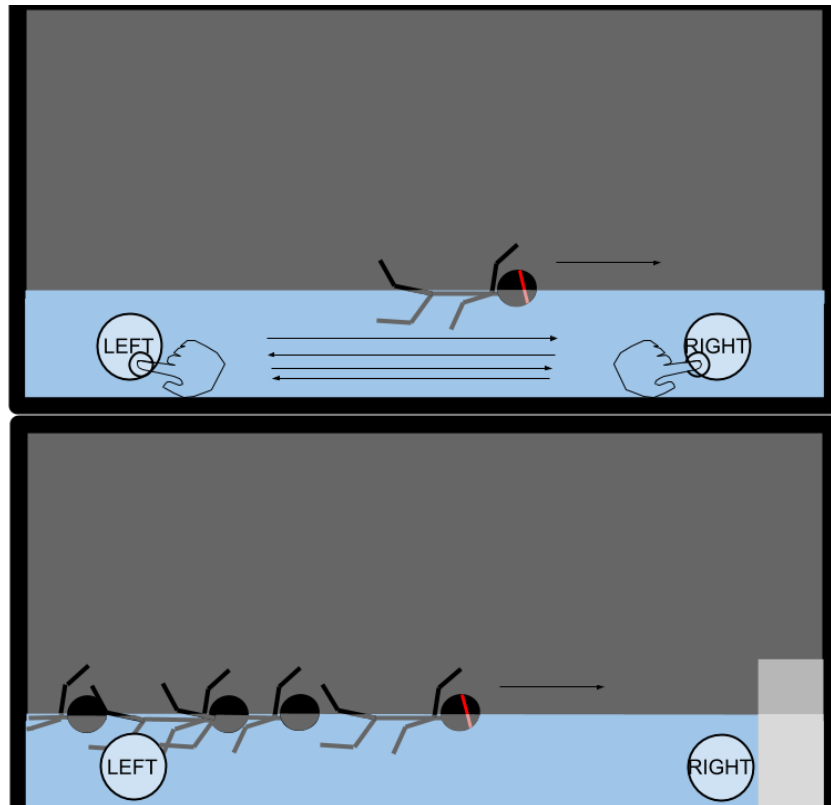
Basé sur les réflexes et la rapidité d'exécution. Le joueur devra se dépasser pour aller au plus vite.

Pour ce jeu il suffira de taper rapidement sur les deux bouton présent à l'écran en alternance pour passer le micro jeu avec succès.

II. GAMEPLAY :

Cette partie décrit les mécaniques et la dynamique du jeu.

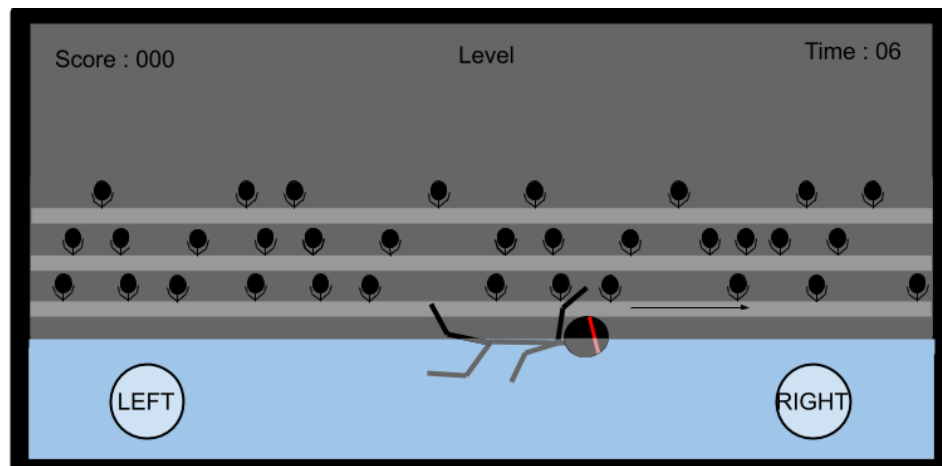
Ces deux premières images représentent les mécaniques et comment jouer.



Il suffira donc presser les boutons à gauche et à droite en les alternants. Plus ce sera fait rapidement plus le personnage ira vite. Celui-ci se déplacera dès que le joueur appuiera. Cependant ne pas alterner fera couler le personnage. Il faudra alors de là atteindre la ligne d'arrivée avant les autres nageur.

III. LOOK&FEEL :

Cette image est un prototype de ce que le joueur verra. Elle contient l'interface utilisateur et une partie des décors.



IV. DONNÉES :

Distance de l'arrivée : 431 (pixels), cette valeur change en fonction du niveau de difficulté. Plus on avance plus il sera reculé.

Vitesse de déplacement du joueur : 20 (pixels), cette valeur pourrait être modifiée pour changer la vitesse de nage du joueur

Vitesse de déplacement des ennemis : 5/7/10 (pixels), cette valeur pourrait être modifiée pour augmenter la vitesse de déplacement des personnages ennemis.

MICRO JEU 3 :

I. VUE D'ENSEMBLE :

Ce micro jeu se nomme L'Haltérophilie

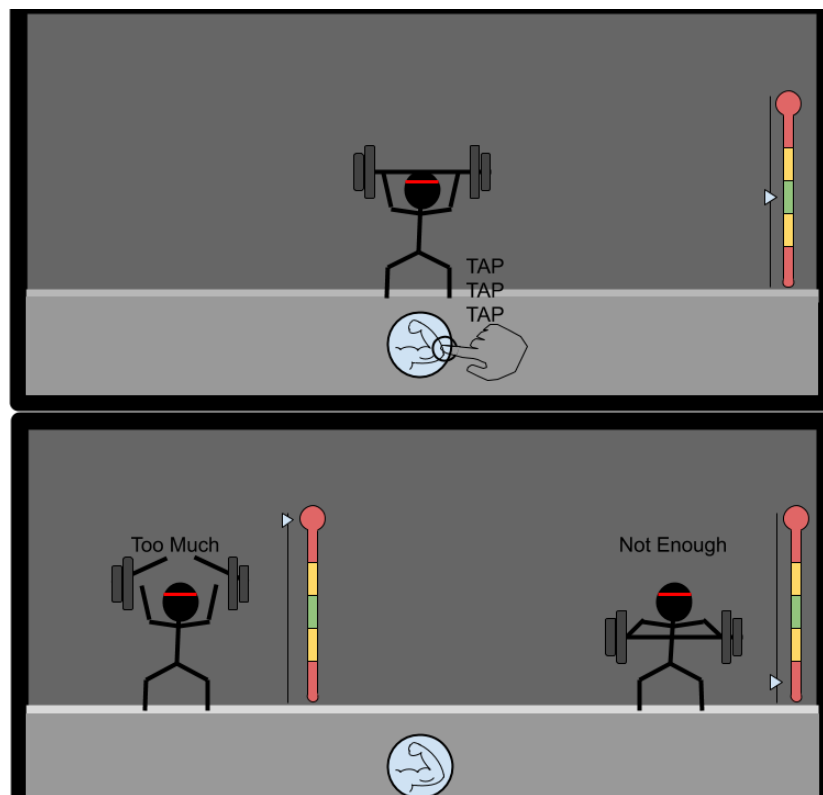
Le nom du jeu est clair. Il suffit de soulever des poids. Soit soulever une barre sur laquelle il y a des haltères.

Il faudra attendre le son d'un coup de feu puis, commencer à soulever. Il faudra appuyer à répétition sur le bouton central représentant un bras musclé. Puis arrivé dans la zone verte y rester.

Appuyer sur le bouton suffisamment pour rester dans le centre. Trop appuyer cassera la barre, pas assez et le personnage la lâchera. C'est le seul jeu pour lequel on ne joue pas contre mais avec la montre.

II. GAMEPLAY :

Cette partie décrit les mécaniques et la dynamique du jeu. Ces deux premières images représentent les mécaniques et comment jouer.



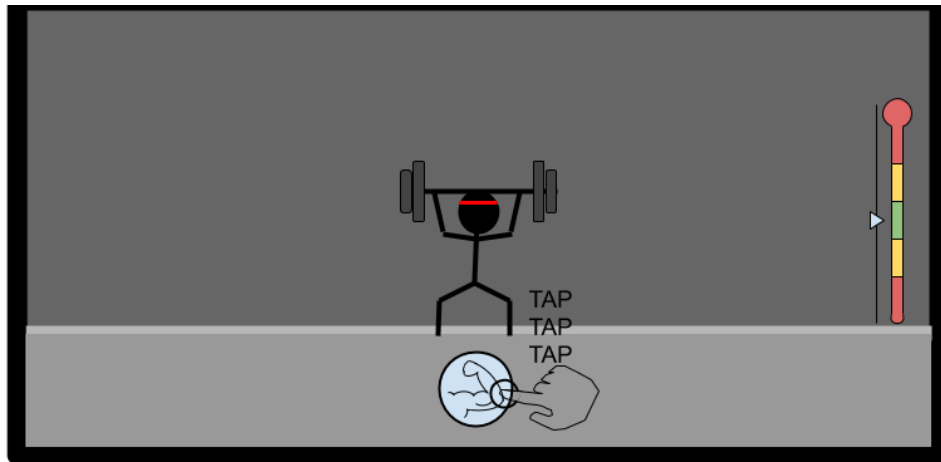
Il suffira donc de masher (appuyer à répétition de manière rapide) le seul bouton présent à l'écran afin de maintenir un curseur dans la zone verte.

Dès que le joueur commencera à appuyer sur celui-ci, le curseur montera. Il ne faudra pas aller trop haut ou la barre cassera, ni trop bas ou le personnage ne pourra plus soulever la barre.

À la fin du temps donner le résultat sera différent en fonction de la position du curseur sur la jauge.

III. LOOK&FEEL :

Cette image est un prototype de ce que le joueur verra. Elle contient l'interface utilisateur et une partie des décors.



IV. DONNÉES :

Tailles des zones : cette valeur change en fonction du niveau de difficulté. Plus on avance plus la zone verte sera réduite/ la zone rouge agrandie.

Vitesse de déplacement du curseur: 5 (pixels), cette valeur pourrait être modifiée pour changer la vitesse de déplacement du curseur.

MICRO JEU 4 :

I. VUE D'ENSEMBLE :

Ce micro jeu se nomme Le saut à la perche

Le nom du jeu est clair. Il suffit de planter sa perche dans le sol au bon moment, puis de passer la barre de saut

Il faudra attendre le son d'un coup de feu puis, départ de la course. Il faudra appuyer à répétition sur le bouton gauche représentant le pied.

Puis arrivé à la marque bleu rapidement appuyer sur le bouton à l'icône de perche dans le sol. Le premier sert à terminer le niveau plus vite. Le second pour faire le meilleur score possible.

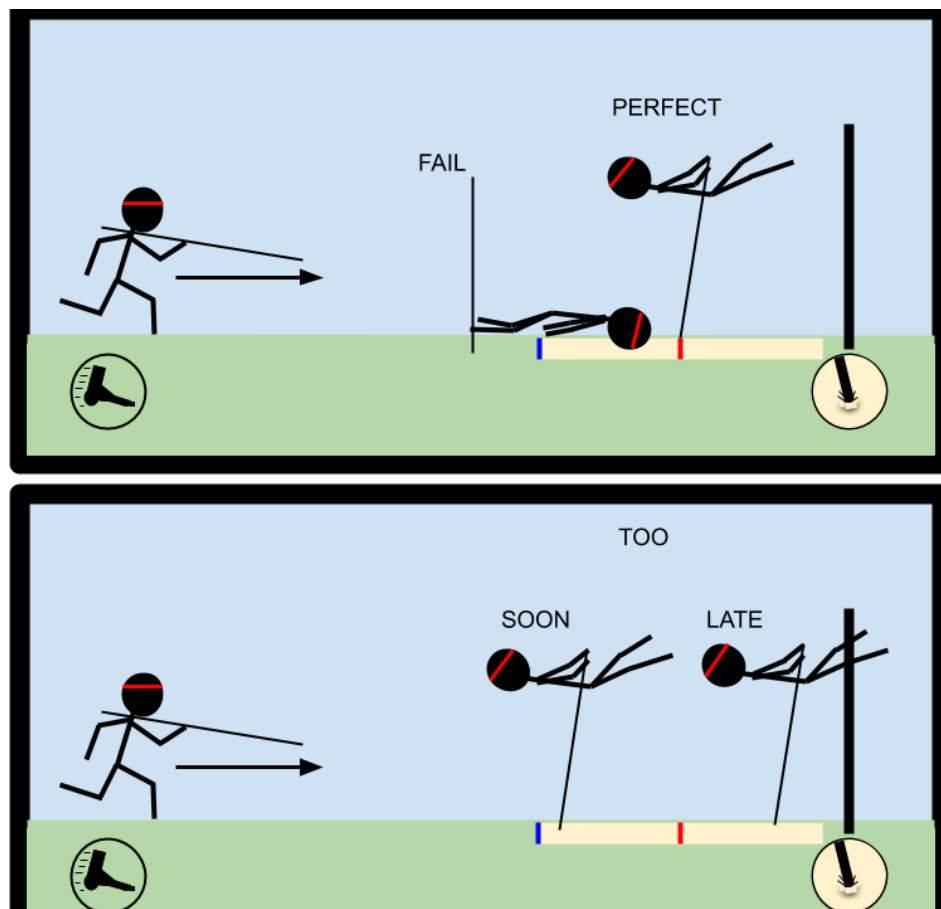
Plus le joueur cliquera rapidement sur le bouton du pied plus le coureur sera rapide. Le but est d'arriver avant la fin du temps donné et de faire le meilleur saut. Basé sur les réflexes et la rapidité d'exécution.

Le joueur devra se dépasser pour aller au plus vite et être le plus précis possible.

Pour ce jeu il suffira de réaliser un enchaînement rapidement en ayant couru le plus vite possible pour passer le micro jeu avec succès.

II. GAMEPLAY :

Cette partie décrit les mécaniques et la dynamique du jeu. Ces deux premières images représentent les mécaniques et comment jouer.

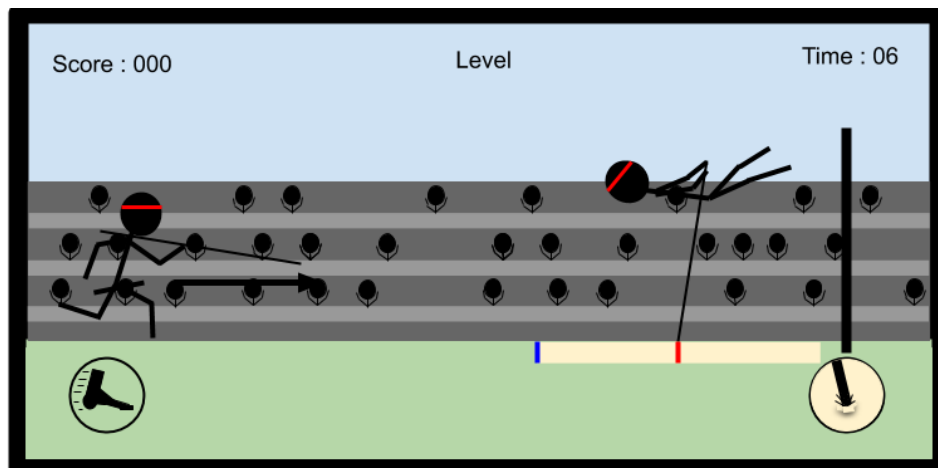


Il suffira donc de masher (appuyer à répétition de manière rapide) sur le bouton de gauche pour faire avancer le personnage. Plus ce sera fait rapidement plus le personnage sera rapide.

Ensuite arrivé à la marque bleue, il faudra rapidement appuyer sur le second bouton. À cet instant le personnage plantera sa perche pour essayer de passer la barre.

III. LOOK&FEEL :

Cette image est un prototype de ce que le joueur verra. Elle contient l'interface utilisateur et une partie des décors.



IV. DONNÉES :

Tailles des zones : cette valeur change en fonction du niveau de difficulté. Plus on avance plus la zone rouge sera réduite/ la zone bleue agrandie.

Distance de la limite : cette valeur change en fonction du niveau de difficulté. Plus on avance plus il sera reculé.

Vitesse de déplacement du joueur : 20 (pixels), cette valeur pourrait être modifiée pour changer la vitesse de course du joueur

MICRO JEU 5 :

I. VUE D'ENSEMBLE :

Ce micro jeu se nomme Le lancé de disque ou LdD

Cette première partie contient le pitch et les challenges du jeu.

Le nom du jeu est clair. Il suffit de faire tourner son disque afin de le lancer au plus loin.

Le joueur est un sportif qui doit lancer un disque le plus loin et le plus vite possible pour rejoindre marquer le meilleur score avant la fin du temps.

Il faudra attendre le son d'un coup de feu puis, départ de du jeu. Il faudra faire des cercles sur l'écran, pour aller le plus vite possible et relâcher pour le lancer.

Il faudra attendre le son d'un coup de feu puis, commencer à toucher l'écran en y inscrivant des cercles, puis relâcher pour envoyer le disque le plus loin possible. C'est le seul jeu n'ayant pas de boutons apparents.

Une fois que le disque sera en motion, il faudra le faire tourner le plus vite possible puis le lâcher pour qu'il aille vers l'avant. C'est le seul jeu dans lequel l'écran suit le disque et non le joueur.

À la bonne position il ne restera qu'à relâcher pour voir voler le disque et atteindre la zone souhaitée. Relâcher bon moment ou le disque n'ira pas vers les zones de points. Il faudra cependant le lancer avant la fin du temps impartis.

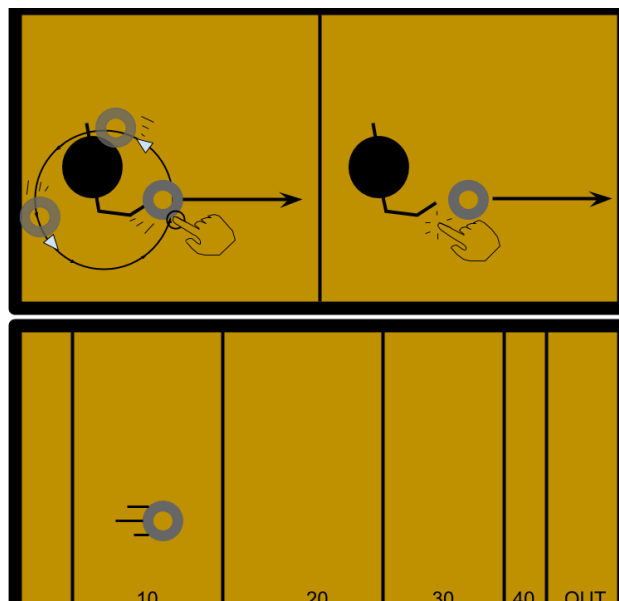
Plus le joueur tournera rapidement sur les plus le disque ira loin. Le but est d'arriver avant la fin du temps donné à marquer des point en atterrissant dans les zones de points. Basé sur les réflexes, la rapidité d'exécution et la précision. Le joueur devra se dépasser pour aller au plus vite en restant le plus précis possible.

Pour ce jeu il suffira de lancer le disque après l'avoir fait tourner m, sans le faire sortir du champ au moment de la fin du chrono pour passer le micro jeu avec succès.

II. GAMEPLAY :

Cette partie décrit les mécaniques et la dynamique du jeu. Ces deux premières images représentent les mécaniques et comment jouer.

Il suffira donc de dessiner des cercles à l'aide de l'écran tactile pour faire tourner le disque.



Quand le joueur commencera à appuyer le disque sera attrapé, quand il tournera son doigt le disque le suivra. Il faudra lâcher au bon moment pour arriver dans une bonne zone.

Il suffira donc de masher (appuyer à répétition de manière rapide) sur le bouton de gauche pour faire avancer le personnage. Plus ce sera fait rapidement plus le personnage sera rapide.

Ensuite arrivé à la marque bleue, il faudra rapidement appuyer sur le second bouton. À cet instant le personnage plantera sa perche pour essayer de passer la barre.

III. LOOK&FEEL :

Cette image est un prototype de ce que le joueur verra. Elle contient l'interface utilisateur et une partie des décors.



IV. DONNÉES :

Tailles des zones : cette valeur change en fonction du niveau de difficulté. Plus on avance plus les zones de gain seront petites.

Distance de la limite : cette valeur change en fonction du niveau de difficulté. Plus on avance plus il sera reculé.

Vitesse du disque : 20 (pixels), cette valeur pourrait être modifiée pour changer la vitesse de lancé.

MICRO JEU 6 :

I. VUE D'ENSEMBLE :

Ce micro jeu se nomme L'Escrime

Cette première partie contient le pitch et les challenges du jeu.

Le nom du jeu est clair. Il suffit de toucher l'ennemi de son fleuret. Soit ne pas toucher son épée.

Le joueur est un sportif qui doit toucher le plus vite possible son adversaire.

Il faudra attendre le son d'un coup de feu puis, commencer à bouger l'épée de haut en bas pour trouver une faille, grâce aux flèches de gauche. Il faudra ensuite appuyer sur le bouton de droite représentant un coup de fleuret.

Une fois que l'épée est à la bonne position il ne restera qu'à attaquer, l'ennemi lui, ne bougera pas. Appuyer sur le bouton au bon moment ou les fleurets d'entre choqueront. Il faudra cependant le toucher avant la fin du temps impartis.

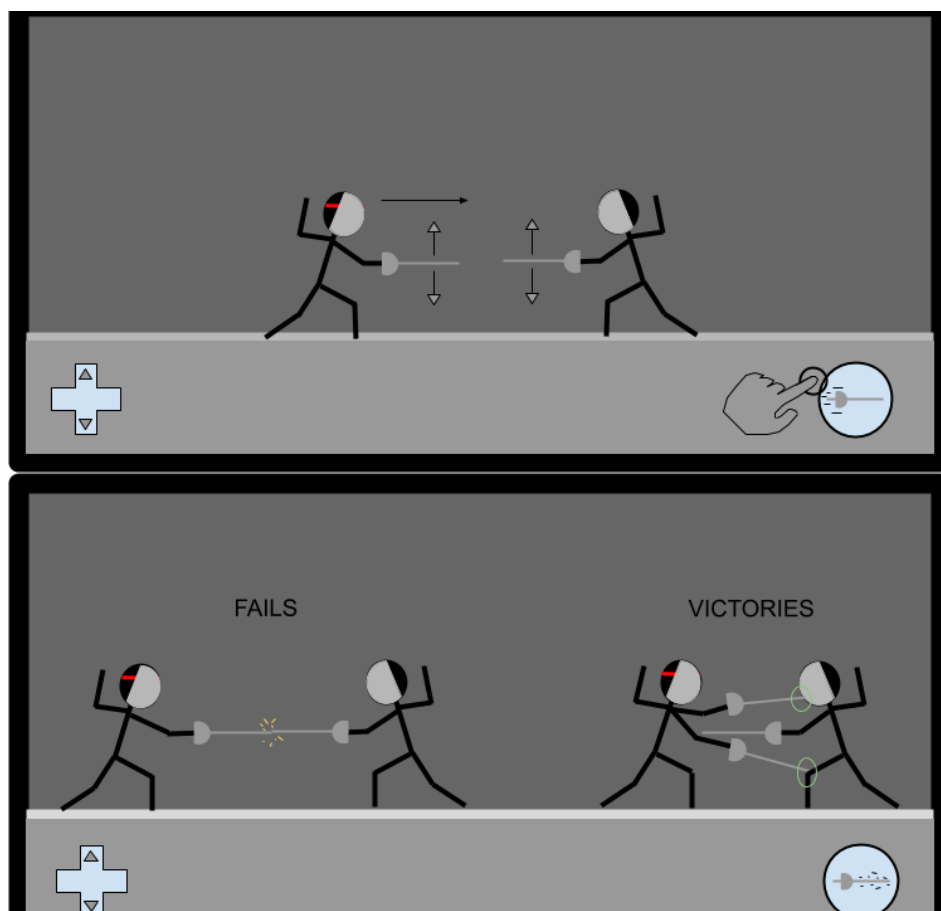
Plus le joueur cliquera rapidement sur les boutons plus l'enchaînement sera fait rapidement. Le but est d'arriver avant la fin du temps donné à marquer un point en touchant l'adversaire. Basé sur les réflexes, la rapidité d'exécution et la précision. Le joueur devra se dépasser pour aller au plus vite en restant le plus précis possible.

Pour ce jeu il suffira de maintenir le fleuret autre part qu'au niveau de celui du concurrent et l'attaquer pour voir du vert au moment de la fin du chrono pour passer le micro jeu avec succès.

II. GAMEPLAY :

Cette partie décrit les mécaniques et la dynamique du jeu. Ces deux premières images représentent les mécaniques et comment jouer.

Il suffira donc de dessiner des cercles à l'aide de l'écran tactile pour faire tourner le disque.

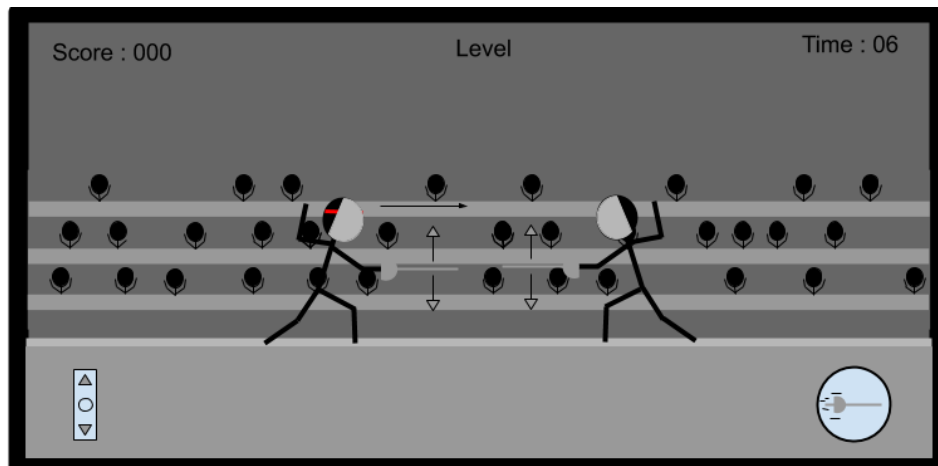


Il suffira donc de déplacer l'épée à l'aide de deux flèches ou relâcher pour qu'elle revienne au centre.

Quand le joueur commencera à appuyer le fleuret ira dans la direction souhaitée. Il faudra alors appuyer sur le second bouton, qui fera attaquer le personnage. Si le fleuret est bien placé, il touchera alors l'ennemi pour faire gagner le joueur.

III. LOOK&FEEL :

Cette image est un prototype de ce que le joueur verra. Elle contient l'interface utilisateur et une partie des décors.



IV. DONNÉES :

Tailles des zones : cette valeur change en fonction du niveau de difficulté. Plus on avance plus les zones de touche seront petites.

Distance de la limite : cette valeur change en fonction du niveau de difficulté. Plus on avance plus il sera reculé.

Vitesse du déplacement de l'ennemi : cette valeur pourrait être modifiée pour changer la vitesse de positionnement de l'ennemi.

MICRO JEU 7 :

I. VUE D'ENSEMBLE :

Ce micro jeu se nomme Le Tir

Cette première partie contient le pitch et les challenges du jeu.

Le joueur est un sportif qui doit abattre le plus vite possible les cibles avant la fin du temps.

Le nom du jeu est clair. Il suffit de faire déplacer son viseur sur les cibles puis tirer dessus pour marquer des points.

Il faudra attendre le son d'un coup de feu puis, commencer à toucher les flèches directionnelles à gauche pour déplacer le viseur.

Une fois une cible trouvée, il faudra appuyer sur le bouton représentant une balle à droite afin de tirer. C'est le seul jeu utilisant les quatres côtés d'une croix directionnelle.

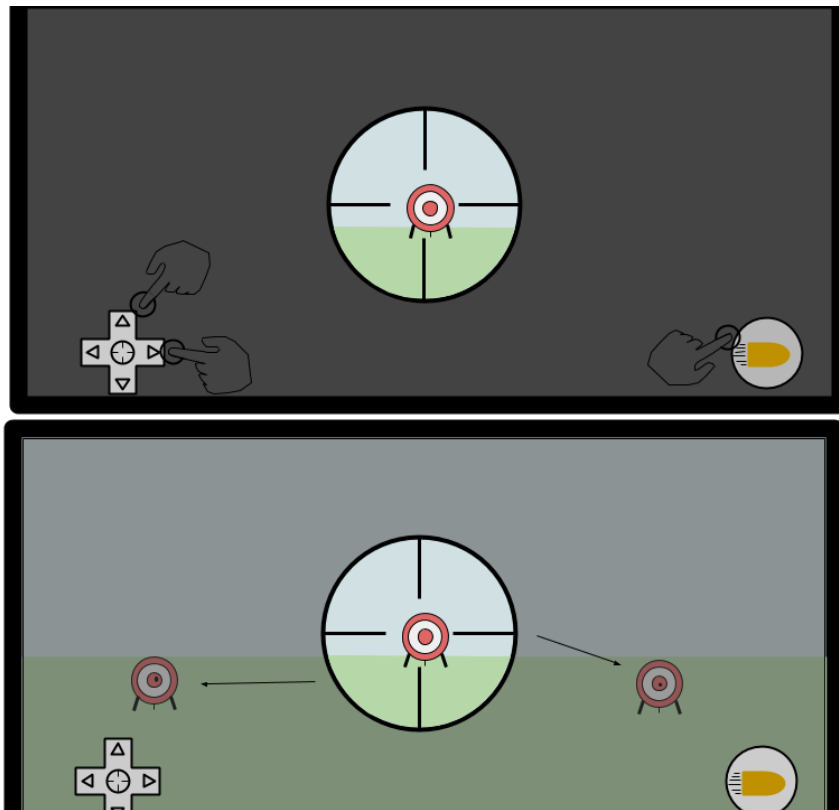
Plus le joueur se déplacera rapidement plus, il sera facile de trouver les cibles. Le but est d'arriver avant la fin du temps donné à marquer des point en tirant au plus proche du centre des cibles cachées.

Basé sur les réflexes, la rapidité d'exécution et la précision. Le joueur devra se dépasser pour aller au plus vite en restant le plus précis possible.

Pour ce jeu il suffira de tirer sur toute les cible et au plus près du centre de celles-ci au moment de la fin du chrono pour passer le micro jeu avec succès.

II. GAMEPLAY :

Cette partie décrit les mécaniques et la dynamique du jeu. Ces deux premières images représentent les mécaniques et comment jouer.



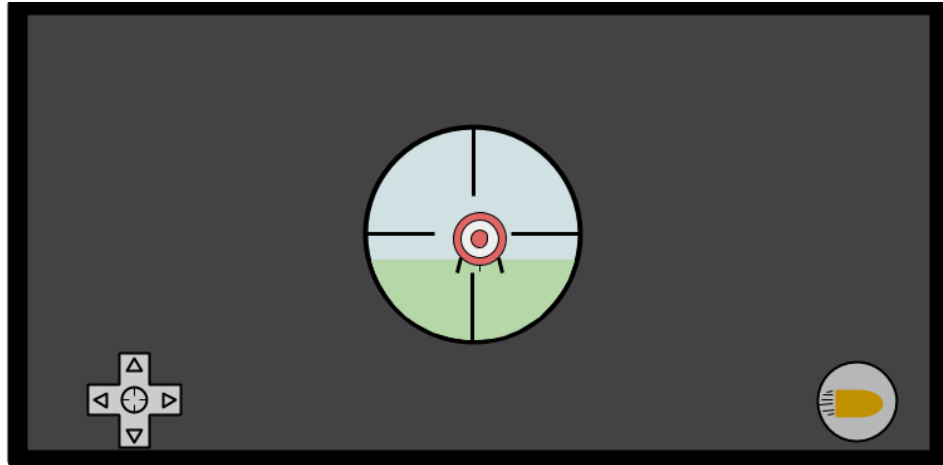
Il suffira donc de déplacer le viseur vers les cibles cachées à l'aide de flèches directionnelles.

À droite un bouton permet de tirer immédiatement sur les cibles.

Quand le joueur commencera à appuyer sur les flèches, le viseur se déplacera vers la direction choisie.

III. LOOK&FEEL :

Cette image est un prototype de ce que le joueur verra. Elle contient l'interface utilisateur et une partie des décors.



IV. DONNÉES :

Tailles des cibles : cette valeur change en fonction du niveau de difficulté. Plus on avance plus les cibles seront petites.

Nombre de cibles : cette valeur pourrait être modifiée pour augmenter le nombre de cibles.

Vitesse du déplacement du viseur : cette valeur change en fonction du niveau de difficulté. Elle modifie la vitesse de déplacement du viseur.