



Space Games

PROJET DE PRODUCTION BACHELOR 1 GAME DESIGN, ETPA
RENNES 2019-2020

SOMMAIRE

EATER	2/3
DODGE	4/5
DUEL	6/7
OpenTheDoor	8/9
RIDDLE	10/11
TIMER	12/13

EATER

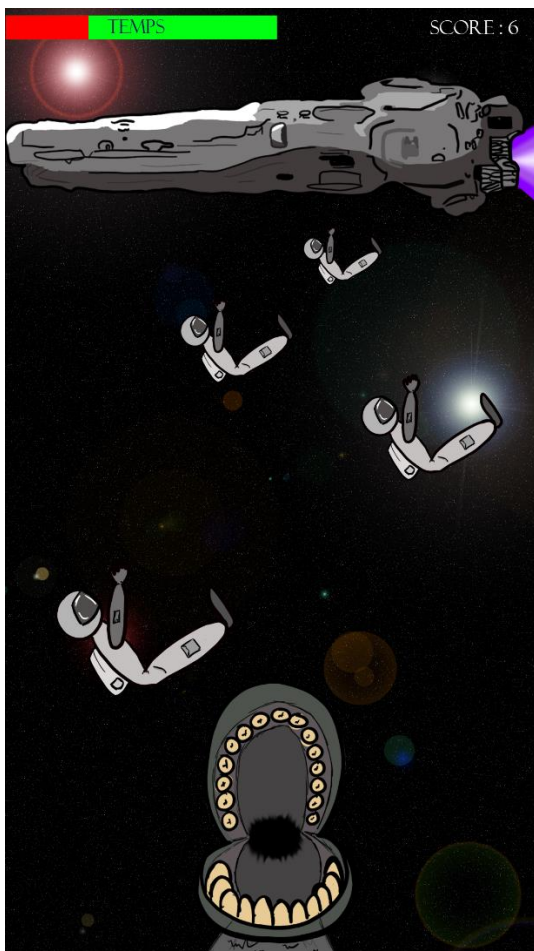
PITCH / LOOK&FEEL

EATER est un jeu en 2D de type arcade où le joueur contrôle la tête d'un alien qui se déplace horizontalement dont le but est de manger des humains qui tombent d'un vaisseau spatial.

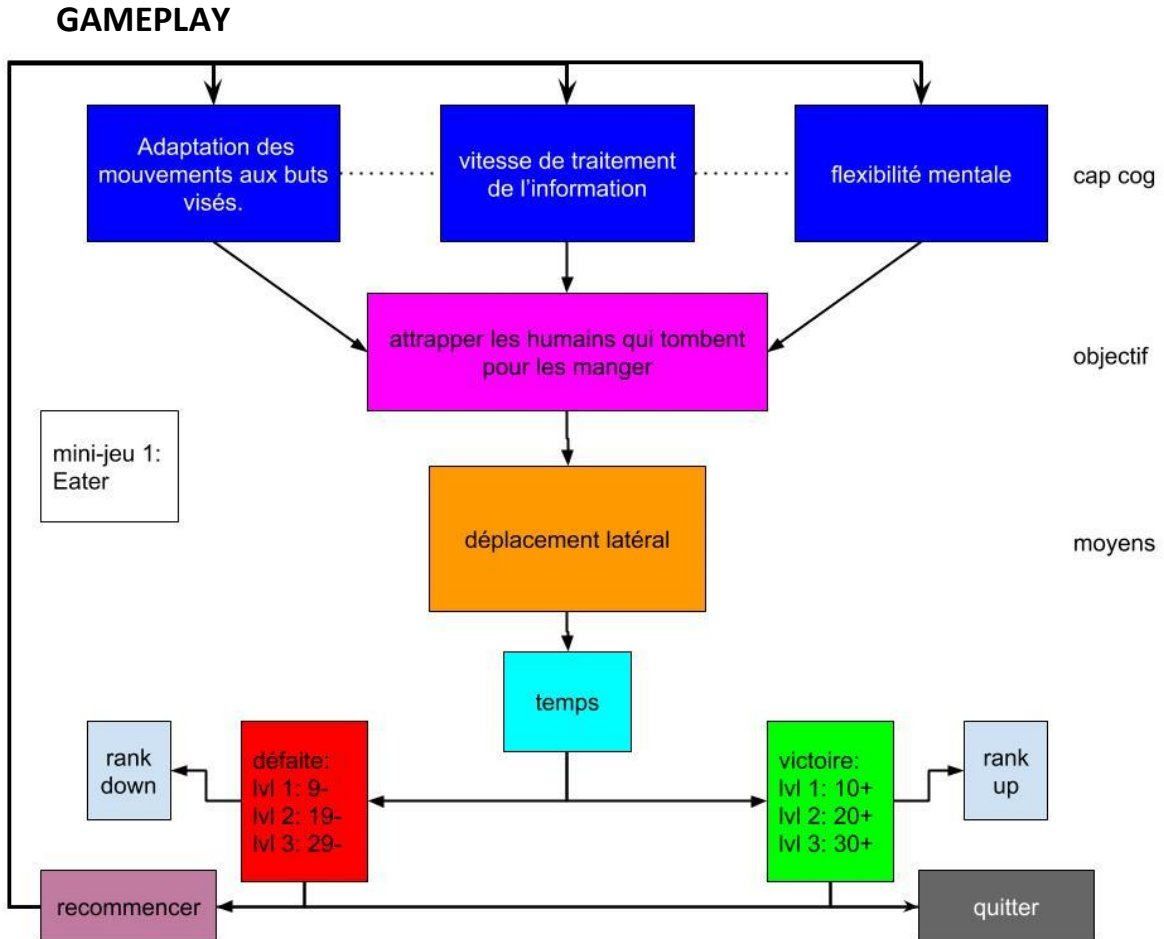
C'est un jeu solo avec un classement en ligne pour créer de la compétitivité entre les joueurs.

Au niveau des cognition, les plus importantes sont les adaptations des mouvements concernant le but, la vitesse de traitement de l'information, et la flexibilité mentale.

Au niveau du gameplay, le joueur se déplace avec son doigt sur un axe horizontal qui se trouve en bas de l'écran. Ce qui rend le jeu compliqué c'est le fait que le joueur doit manger le plus d'humains dans un temps limité (montré par une jauge qui se remplit au fur et à mesure) qui est de 10 secondes. Avec le timer le joueur doit se sentir presser.



Pour l'interface utilisateurs, nous avons mis le timer en haut a gauche car il faut que ce soit la première chose que le joueur doit voir, nous avons ensuite mis en haut a droite le score du joueur.



DODGE

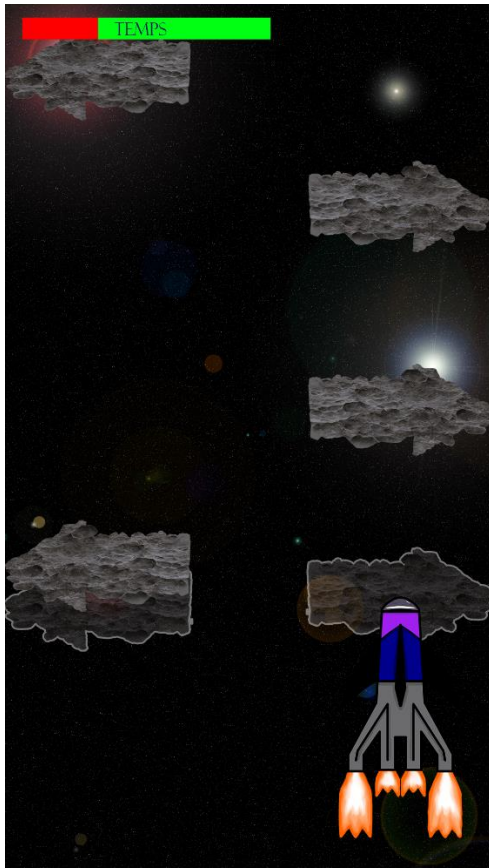
PITCH / LOOK&FEEL

DODGE est un jeu en 2D de type arcade où le joueur doit appuyer sur des astéroïdes pour les esquiver sinon il perd

C'est un jeu solo avec un classement en ligne pour créer de la compétitivité entre les joueurs.

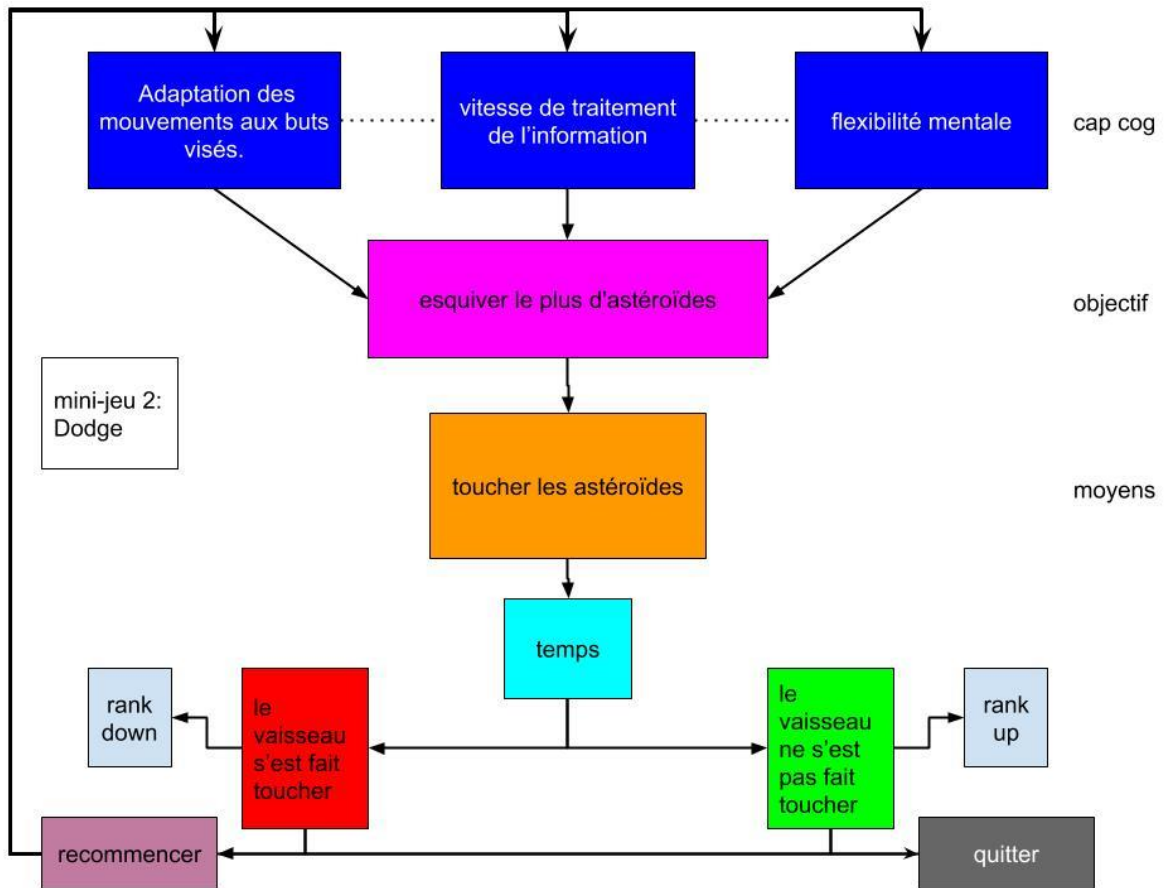
Au niveau des cognition, les plus importantes sont les adaptations des mouvent concernant le but, la vitesse de traitement de l'information, et la flexibilité mentale.

Au niveau du gameplay, le joueur appuie sur les astéroïdes avec son doigt et le vaisseau va à l'opposé de cette dernière. Si dans le cas contraire, se trompe ou n'appui pas el vaisseau sera détruit. Le jeu se fais dans un temps limité (montré par une jauge qui se remplis au fur et à mesure) qui est de 10 secondes. Avec le timer je joueur doit se sentir presser.



Pour l'interface utilisateurs, nous avons mis le timer en haut à gauche car il faut que ce soit la première chose que le joueur doit voir,

GAMEPLAY



DUEL

PITCH / LOOK&FEEL

DUEL est un jeu en 2D de type arcade où le joueur contrôle un alien qui se bat en duel avec un autre alien dans une ville extraterrestre.

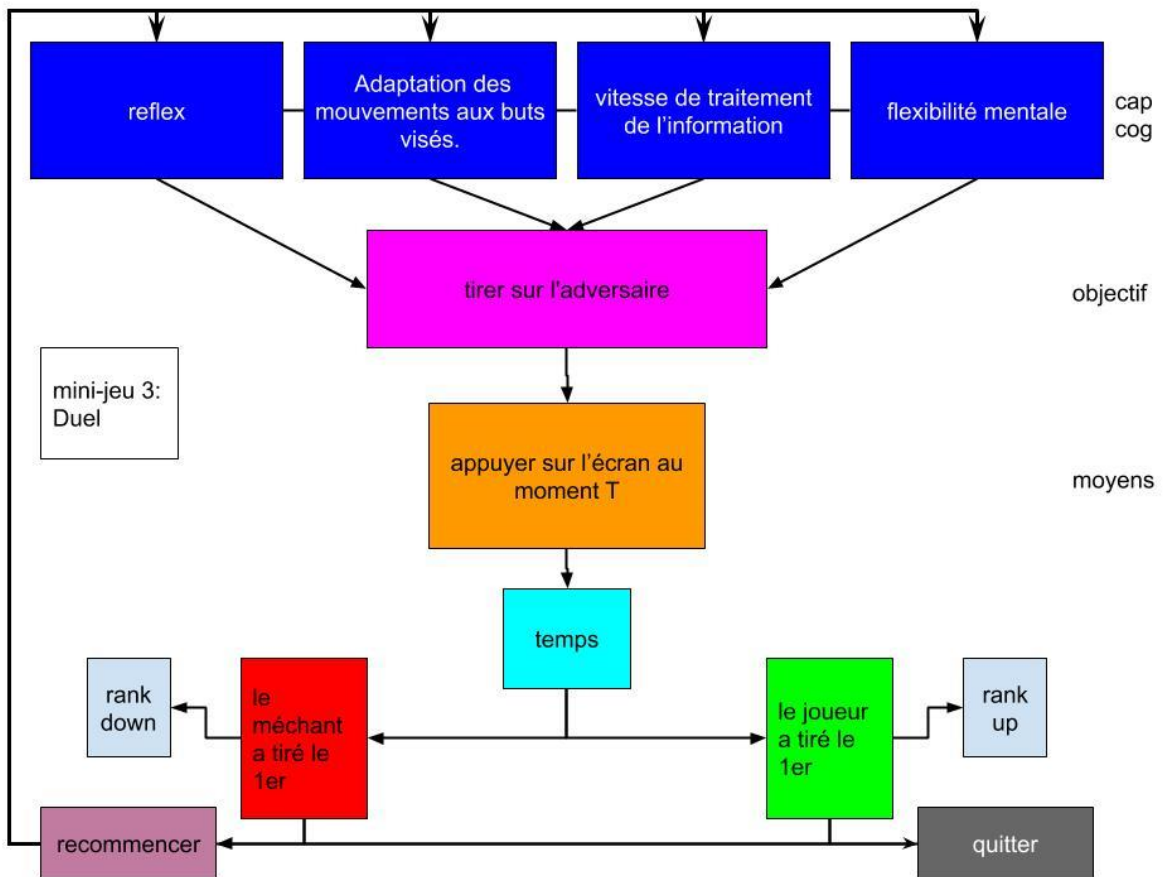
C'est un jeu solo avec un classement en ligne pour créer de la compétitivité entre les joueurs.

Au niveau des cognition, les plus importantes sont les réflexes, les adaptations des mouvements concernant le but, la vitesse de traitement de l'information, et la flexibilité mentale.

Au niveau du gameplay, le joueur doit attendre que le signal soit donné pour pouvoir appuyer sur l'écran. Ce signal sera affiché aléatoirement à n'importe quel endroit sur l'écran. Le joueur devra donc être réactif et précis



GAMEPLAY



OpenTheDoor

PITCH / LOOK&FEEL

OpenTheDoor est un jeu en 2D de type arcade où le joueur doit appuyer plusieurs fois sur un bouton pour pouvoir ouvrir une porte

C'est un jeu solo avec un classement en ligne pour créer de la compétitivité entre les joueurs.

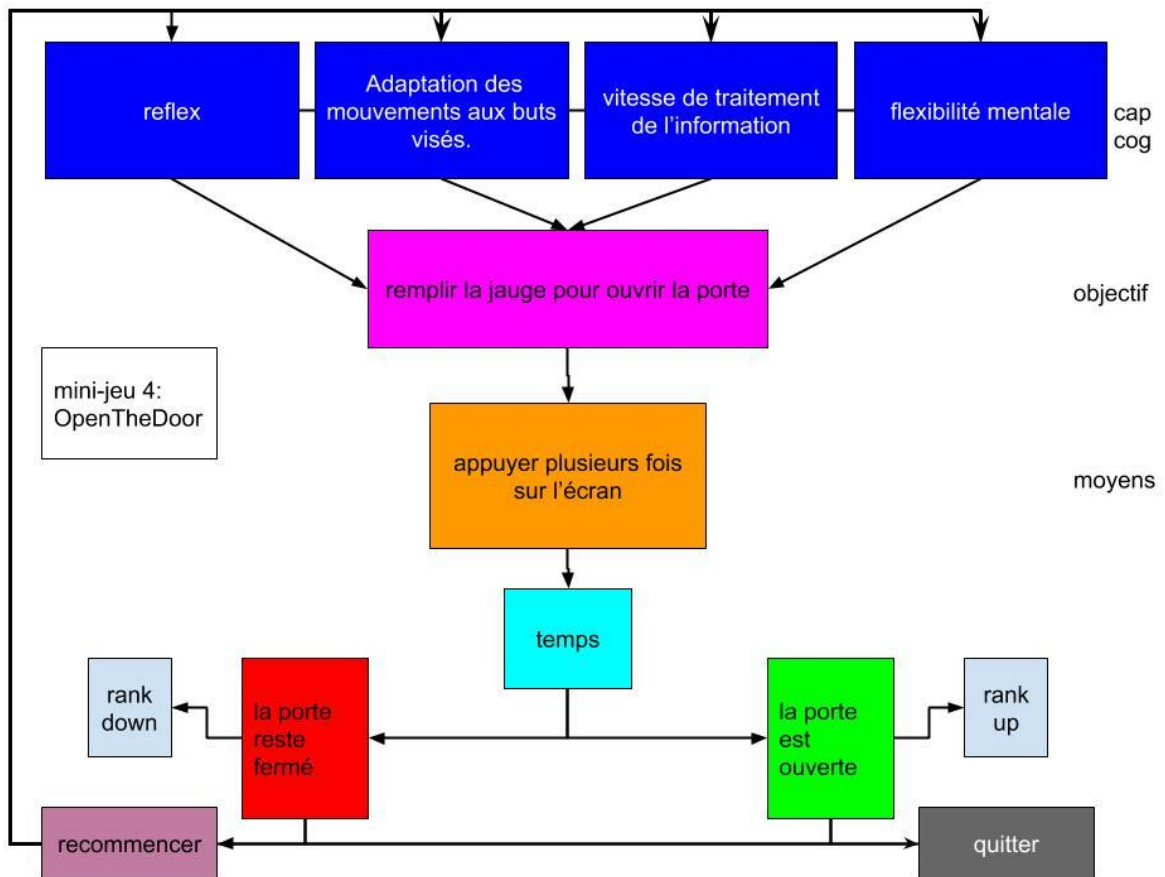
Au niveau des cognition, les plus importantes sont les réflexes, les adaptations des mouvent concernant le but, la vitesse de traitement de l'information, et la flexibilité mentale.

Au niveau du gameplay, le joueur doit appuyer plusieurs fois sur un même bouton qui se trouve au centre bas de l'écran.



Pour l'interface utilisateurs, nous avons mis le bouton en bas au centre pour que ce soit plus facile au joueur d'appuyer si il joue avec une main.

GAMEPLAY



RIDDLE

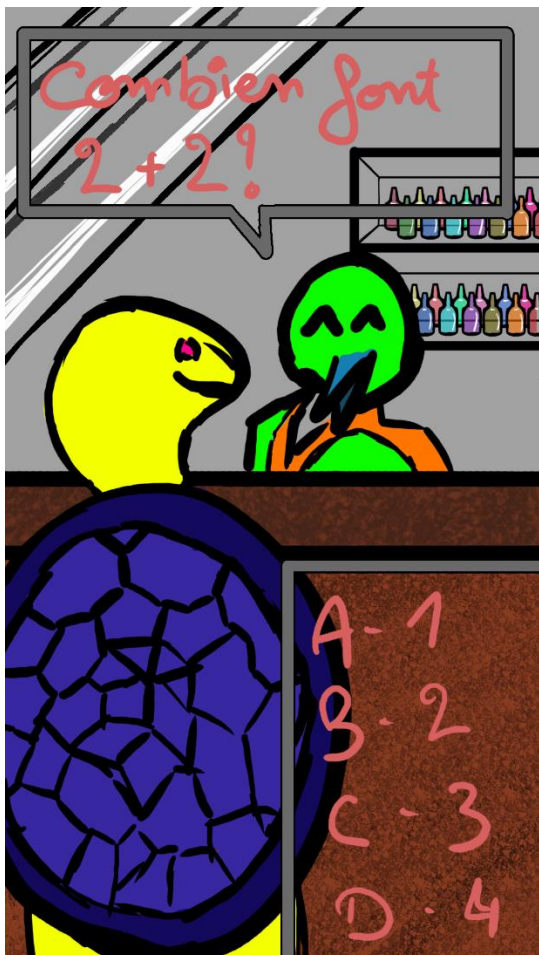
PITCH / LOOK&FEEL

RIDDLE est un jeu en 2D de type arcade où le joueur doit répondre à 3 questions pendant un temps imparti

C'est un jeu solo avec un classement en ligne pour créer de la compétitivité entre les joueurs.

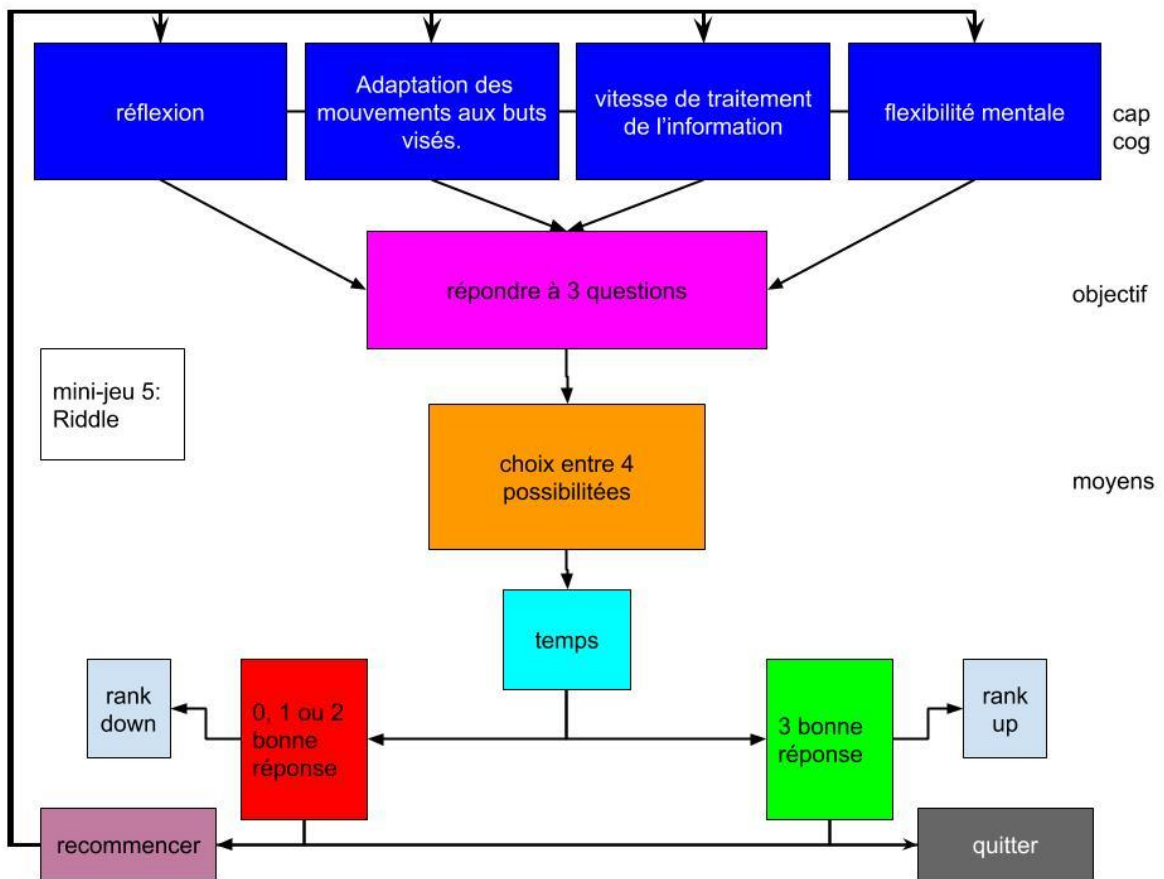
Au niveau des cognition, les plus importantes sont la réflexion, les adaptations des mouvent concernant le but, la vitesse de traitement de l'information, et la flexibilité mentale.

Au niveau du gameplay, le joueur doit appuyer sur la réponse qu'il juge la bonne, si il se trompe il perd.



Pour l'interface utilisateurs, nous avons mis le bouton la question en haut, le timer au milieu à droite et les réponse en bas car la plupart des être humains lisent de haut en bas.

GAMEPLAY



TIMER

PITCH / LOOK&FEEL

TIMER est un jeu en 2D de type arcade où le joueur doit appuyer sur un bouton pour arrêter le timer au bon moment

C'est un jeu solo avec un classement en ligne pour créer de la compétitivité entre les joueurs.

Au niveau des cognition, les plus importantes sont la réflexion, les adaptations des mouvent concernant le but, la vitesse de traitement de l'information, et la flexibilité mentale.

Au niveau du gameplay, le joueur doit appuyer sur un bouton pour stopper un timer à un temps précis, la particularité c'est que à un moment donnée le timer se cache, ce qui fais que le joueur n'a aucun indice sur le temps, il ne peut utiliser que sa mémoire



Pour l'interface utilisateurs, nous avons mis le bouton en bas au centre pour que ce soit plus facile au joueur d'appuyer si il joue avec une main.

GAMEPLAY

