

RÉTIF Yoann

JV1A



Sommaire :

- 1) Segment de marché visé
- 2) Public cible
- 3) Tétrade élémentaire
- 4) Boucles de gameplay
- 5) Interface de jeu
- 6) Storytelling
- 7) Level design
- 8) Objectifs
- 9) Risques et Récompense

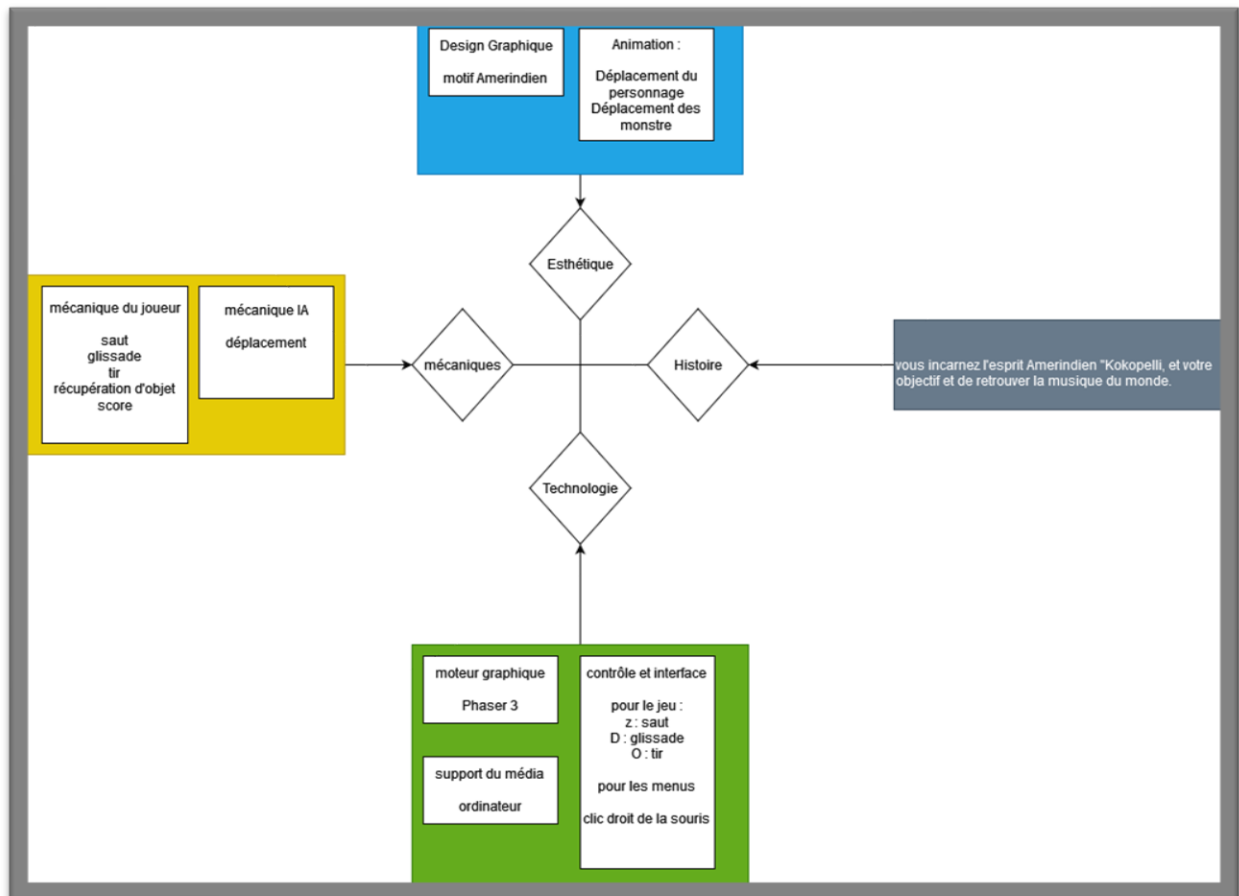
1) Segment de marché visé :

Le jeu étant un platformer, plutôt orientée sur le rythme, le segment de marché visé s'oriente vers un public aimant les jeux demandant d'avoir des réflexes.

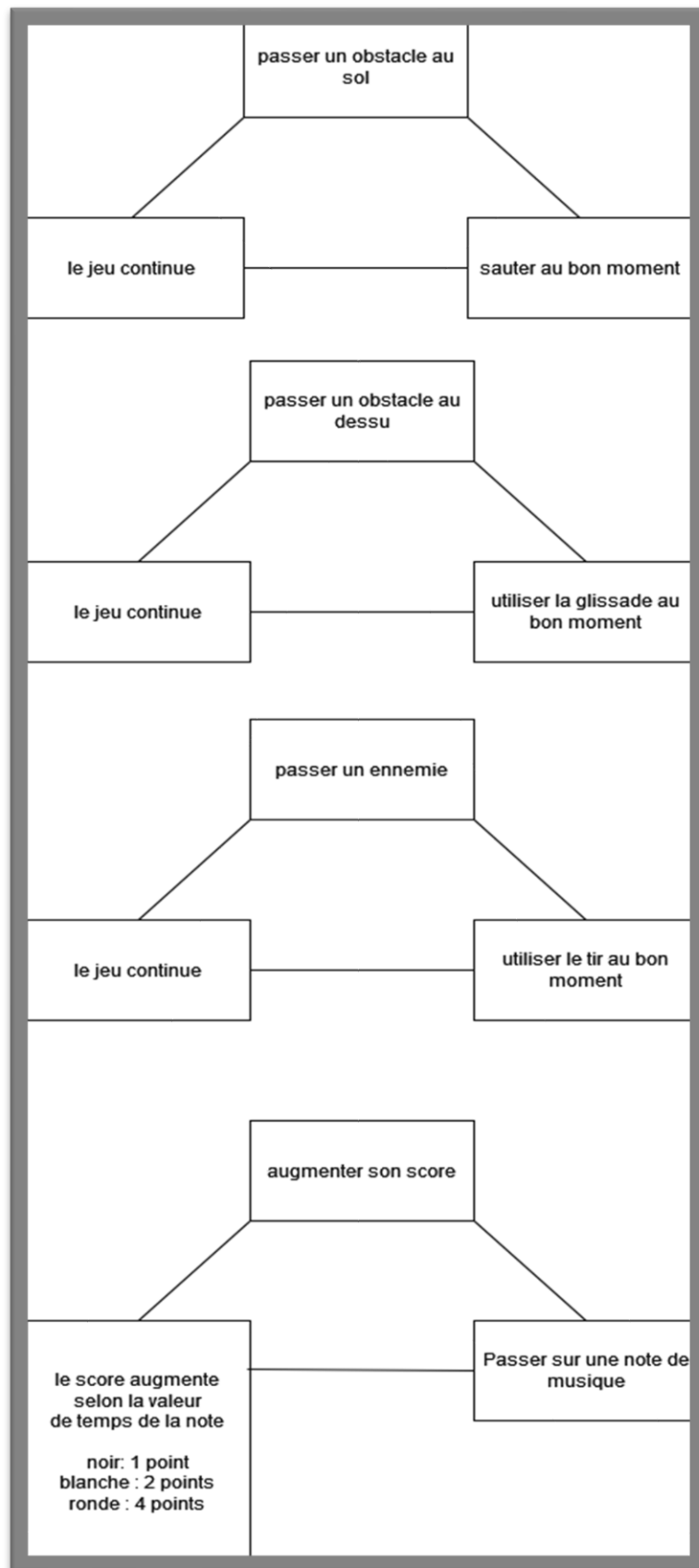
2) Public cible

Il n'y a pas à proprement parler de public cible, le jeu peut être joué par tout le monde.

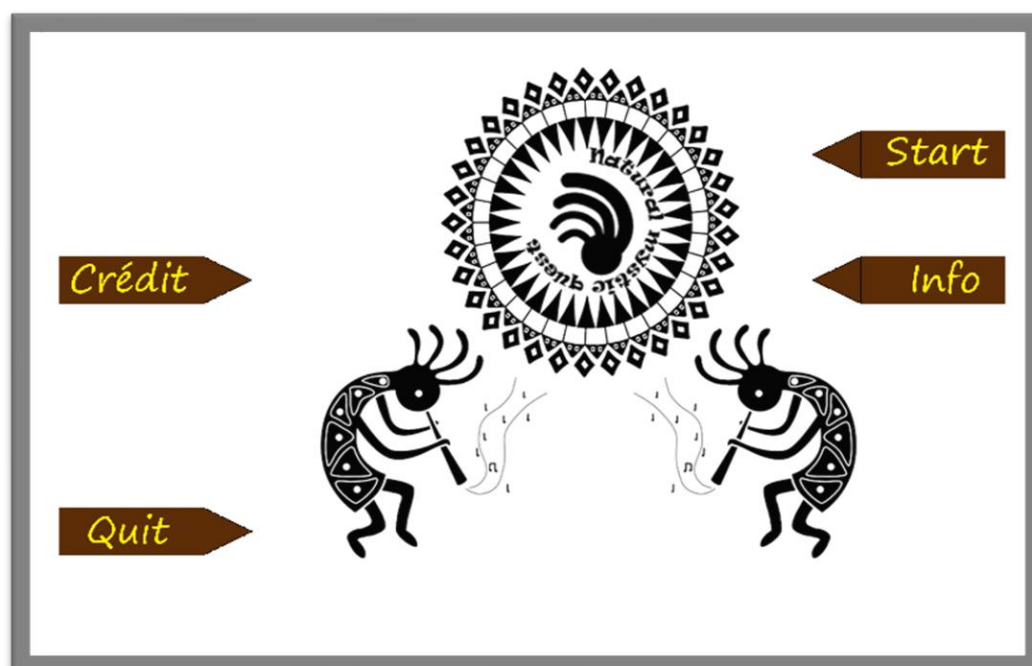
3) Tétrade élémentaire :



4) Boucle de Gameplay :



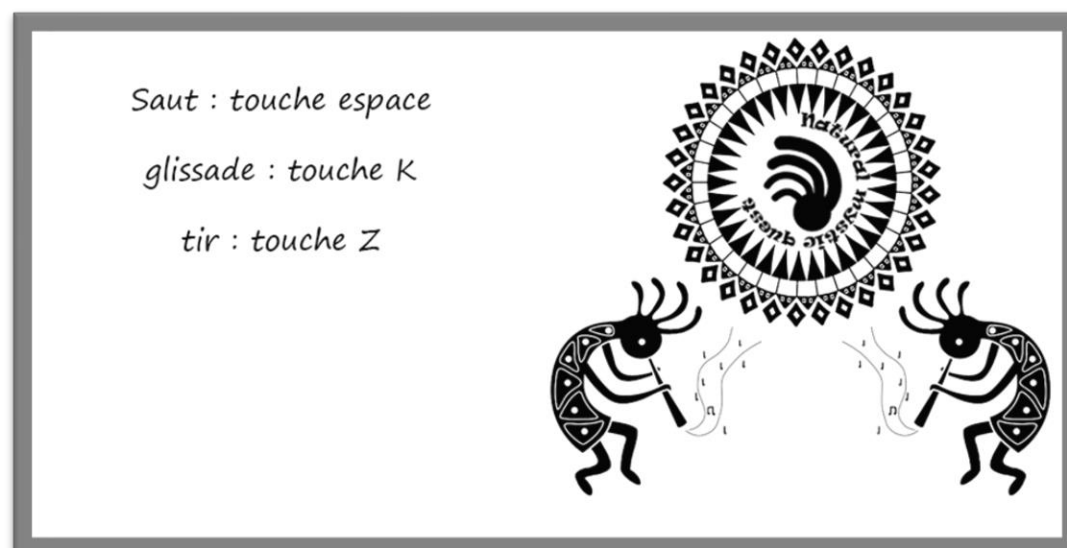
5) Interface de jeu



« Écran de lancement du jeu »



« Écran des crédits du jeu »



« Écran info »

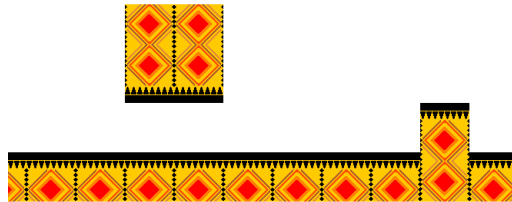
6) Storytelling

Kokopelli, voyant que le monde a perdu sa musique décide de collecter les notes afin de recréer cette dernière.

7) Level design

Le Level design, articule les mécaniques selon quatre exercices de batterie, qui sont :

Les simples : joue une main puis l'autre alternativement.



Les doubles : joue deux fois la même main à suivre.



Les roulés : Il s'agit d'une méthode utilisée en batterie, pour changer de main « maitre » à la mesure suivante, on démarre donc en jouant deux fois la même main, on joue la deuxième et enfin la première, ce qui fera qu'on démarrera par la deuxième main ensuite.



Les moulins : Ayant le même objectif que les roulés, le moulin diffère par son sens de jeu.

On commence par jouer une main, puis l'autre et enfin on rejoue la première main deux fois.



