

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
10. 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.

1. Public cible

Il n’y a pas à proprement parler de public cible, le jeu peux être jouer par tout le monde.

1. Tétrade élémentaire :

A picture containing text, screenshot, diagram, line

Description automatically generated

1. Boucle de Gameplay :

A picture containing diagram, text, line, plan

Description automatically generated

1. Interface de jeuA picture containing drawing, sketch, clipart, illustration

   Description automatically generated

A picture containing text, sketch, drawing, clipart

Description automatically generated« Écran de lancement du jeu »

A black and white image of a person playing a flute

Description automatically generated with low confidence« Écran des crédits du jeu »

« Écran info »

1. Storytelling

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

1. Level design

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

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

![A picture containing screenshot, symbol, design

Description automatically generated]()

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

![A picture containing screenshot

Description automatically generated]()

Les roulés : Il s’agit d’une méthode utilisé en batterie, pour changer de main « maitre » a 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.

![A picture containing screenshot, design

Description automatically generated]()

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.

![A screenshot of a video game

Description automatically generated with low confidence]()

1. Risque et Récompense