|  |
| --- |
| **BI APP** |
| **10 MINUTES DE JEU MAX** |
| **DES ANIMAUX MARINS** |
| **DE L’APPRETISAGE** |
| **MECANIQUE SIMPLE** |
| **RANDOM LEVEL** |
| **DU FUN** |
|  |

Platformer, recolt, explorer

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Public** | 5+ |  |  |
| **Cible** |  |  |  |
| **Genre** | Jeu de plates formes | Educatif |  |
| **Support** | Tablettes |  |  |
| **Référence** | Banana kong |  |  |
| **Pitch** | Le joueur devra terminer les X lvl ou il va rencontrer diff animaux marins… | | |
| **Game Loop** |  |  |  |
| **Camera** | Third Person |  |  |
| **Character** |  |  |  |
| **Control** |  |  |  |
| **Graphique** | 3D |  |  |



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Level** | **Story** | **Reward** | 2min/lvl |
| 1 | Aider les bébés tortus à rejoindre la plage. Guider les tortues, éteindre les lumières en sautant dessus  Prédateurs : Crabe fantôme, goélands | Récupérer les étoiles |
| 2 | On retrouve notre tortue qui va vers le nord pour partir à la chasse. Manger les max de méduse afin d’évoluer rapidement. Eviter les sacs plastic | Meduse -> Etoiles |
| 3 | Mario retrouve Carlito pour une ballade youpie ! Nos deux acolytes sont réunis damDAmm. Pour ce level on prend le lvl précédent et on rajoute LE requin !!!  Fin du level on se fait manger par le requin (plus on fait de distance plus on gagne des points) quand on arrive dans la gueule du quinRe secoué la tablette !! l’écran pour rétrécir afin de sortir par les branchies | Etoile -> nombre de mètres |
| (4) | Toujours une course mais avec de nouveaux Prédateurs et de nouvelles proies  Poulpe encre noir. Morses |  |
| 5 | Après être sorti de la gueule du requin Mario se retrouve seul il doit remonter à la surface en sautant de rocher en rocher | Récupérer les Etoiles |
| 6 | Accompagner la tortue sur la plage pour la ponte des œufs. (Aider à trouver un chemin) | Récupérer les Etoiles |

Possibilité de refaire les niveaux pour augmenter son score (‘étoiles’ à ramasser).

Compétence : Rétrécir, boost

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ennemies | | |
| **Méduse** | **Requin** | **Polye** |
| Étourdissement si on touche les tentacules | Fatal error | Capacité de tiré des projectiles (strobolisation) |

|  |
| --- |
| Features |
| Le joueur peut sauter sur le chapeau des méduses |
| Gestion des deux personnages Mario & Carlito |
| Mario à la capacité de rétrécir ou grandir (secouer la tablette) |
| Boost lorsqu’on mange une méduse |
| Slow si c’est un sac poubelle |
| Tire de polype slow |
| Filet de pêche secouer pour sortir |

Environnement aquatique platefromer

|  |  |
| --- | --- |
| **Gameplay** | |
| **Stress** | Tranquille… |
| **Condition de victoire** | Finir les X levels avec le plus d’étoiles |
| **Condition de défaite** | Manger par un prédateur ou plus d’air |

*Aquaria Gameplay Demo - Android*

[*http://www.youtube.com/watch?v=VRb0dXMHxEw*](http://www.youtube.com/watch?v=VRb0dXMHxEw)

*Sonic*

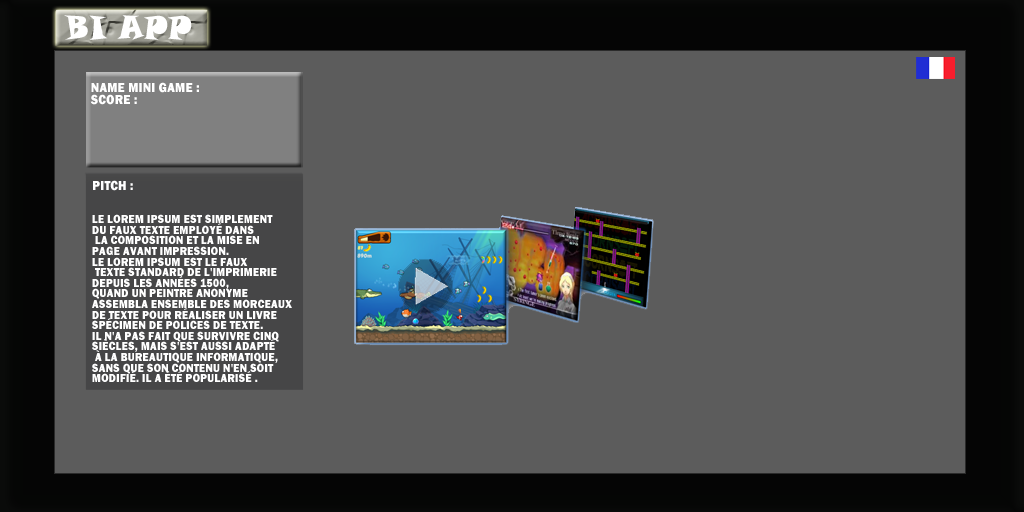
[*http://jeuxdesonicetmario.fr/jeu-sonic-the-hedgehog-in-abstracta.htm*](http://jeuxdesonicetmario.fr/jeu-sonic-the-hedgehog-in-abstracta.htm)

*Pas de fin*

Mini game;

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Public** | 7+ |  |  |
| **Cible** |  |  |  |
| **Genre** | Arcade | Educatif |  |
| **Support** | Tablettes |  |  |
| **Référence** |  |  |  |
| **Pitch** | 3 jeux proposés au joueur | | |
| **Game Loop** |  |  |  |
| **Camera** | Side Scroll | Fixe |  |
| **Character** |  |  |  |
| **Control** |  |  |  |
| **Graphique** | 2D | 3d |  |

Créer une plateforme de jeu qui peut accueillir plusieurs jeux



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Méduse | | |
| Puzzle | | |
| Le joueur devra envoyer des méduses pour la reproduction (viser les cibles) mais aussi pour tuer les ennemies | | |
|  | | |
| **Schéma** | Reproduction des méduses  http://doris.ffessm.fr/gestionenligne/diaporamaglo/52.jpg | |
| **Ref** | http://sandbox.yoyogames.com/extras/image/name/san2/777/537777/original/screenshot101.bmp*Space Panic* | http://img0.gtsstatic.com/wallpapers/82f2120a494548d7c49d510025095745_large.jpeg*Space invinders* |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Features | | |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **GamePlay** | |
| **Stress** | Timming, précision |
| **Condition de victoire** | Obtenir le plus de méduse |
| **Condition de défaite** | Ne plus avoir de polype |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tortue | | | |
| Runner ou Labyrinthe en mode pac man (ne peut reculer) | | | |
| **Bonus** | | **Malus** | **Ennemies** |
| Méduse (boost) | | Sac poubelle (slow) | Requin, poulpe |
|  | | | |
| **Ref** | *Banana kong* | | |
|  | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Features | | |
|  | | |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Schéma : |  | |
| Ref : |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Gamplay** | |
| **Stress** | Timming |
| **Condition de victoire** | Atteindre les XXXX mètres |
| **Condition de défaite** | Manger par un prédateur |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Requin | | | | | |
| Eat them all ! | | | | | |
| Jeu avec les requins différents requin sont disponibles pour attaque les ennemies le joueur devra faire un choix de requin par attaquer ca proie. Ce choix se fera selon les compétences du requin. | | | | | |
| Jeu en 3D | | | | | |
| **Banc** | **Marteau** | | **Tigre** | | **Pèrlin** |
|  | Insensible au poison des raies | | Chasse de nuit | |  |
|  | | | | | |
| **Zone 1** : Bateau, surfeur (random part), ++poisson  poisson -- | |  | | Screen | |
|  | |
| **Zone 2** : Zone mixte danger -- | |
| **Zone 3** : Orque +++, poisson++ | |

|  |  |
| --- | --- |
| Features | |
| Schéma : |  |
| Ref : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Gameplay** | |
| **Stress** | Timming |
| **Condition de victoire** | Manger tous les poissons |
| **Condition de défaite** | Vous êtes mangé par une otarie ou péché par un bateau |

Vétérinaire, opérer les animaux OK

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Public** | 7+ |  |  |
| **Cible** |  |  |  |
| **Genre** | Simulation | Educatif |  |
| **Support** | Tablettes |  |  |
| **Référence** | Trauma Center |  |  |
| **Pitch** |  | | |
| **Game Loop** |  |  |  |
| **Camera** |  |  |  |
| **Character** |  |  |  |
| **Control** | Tap |  |  |
| **Graphique** | 2D | 3D |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Opérer et soigner les animaux marins  https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSlIDV2brswkVewvq65wQMoFUMD2aOFh-mpQvSedS-vX3lKxkYbcQ | En mode bopler tour ; map avec les labos à visiter dans le mondehttps://ws.elance.com/file/Bopler_tap_tour_-_Europe.jpg?crypted=Y3R4JTNEcG9ydGZvbGlvJTI2ZmlkJTNENjkyMzgwMzklMjZyaWQlM0QtMSUyNnBpZCUzRDUzNzE1MjY= |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Features | | |
| Possibilité de suite il suffit d’ajouter les maps | | |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Schéma : |  | |
| Ref : |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Gameplay** | |
| **Stress** | Timming, précision |
| **Condition de victoire** | Réussir l’opération |
| **Condition de défaite** | Manquer l’opération (out of time, Blessure mortel) |

Vous êtes un biologiste, vous faites des études sur les animaux marins.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Public** | 8+ |  |  |
| **Cible** |  |  |  |
| **Genre** | Explorer | Recolt | Educatif |
| **Support** |  |  |  |
| **Référence** | pokemon | Sea life safari | EverBlue 2 |
| **Pitch** |  | | |
| **Game Loop** |  |  |  |
| **Camera** | Third person |  |  |
| **Character** |  |  |  |
| **Graphique** | 3D |  |  |



On doit prendre des clichés de plusieurs animaux mais aussi les capturer.

|  |  |
| --- | --- |
| **Gameplay** | |
| **Stress** | Timming pour prendre les photos des animaux marins (doit remonter à l’eau car plongé en apenée). Sur le parcours on peut trouver des bulles d’air ou dans la reprendre de l’air dans une cavité d’air dans une grotte marine. |
| **Condition de victoire** | Prendre tous les clichés |
| **Condition de défaite** | Plus d’oxygène |

***L’éthologie***

**Possibilité de suite**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Features | | |
| Possibilité de suite il suffit d’ajouter les maps | | |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Schéma : |  | |
| Ref : |  | |

Oculus rift…. /. ////.././/.\*¨£%/M.M

Vous êtes un biologiste, vous faites des études sur les animaux marins.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Public** | 10+ |  |  |
| **Cible** |  |  |  |
| **Genre** | Educatif |  |  |
| **Support** |  |  |  |
| **Référence** |  |  |  |
| **Pitch** |  | | |
| **Game Loop** |  |  |  |
| **Camera** | First person |  |  |
| **Character** |  |  |  |
| **Control** |  |  |  |
| **Graphic** | 3D |  |  |



On utilise la technologie Oculus  
  
  
Voir pour le controller

Utiliser la version dk2

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Features | | |
| Possibilité de suite il suffit d’ajouter les maps | | |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Schéma : |  | |
| Ref : |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Gameplay** | |
| **Stress** | Timming pour prendre les photos des animaux marins (doit remonter à l’eau car plongé en apenée). Sur le parcours on peut trouver des bulles d’air ou dans la reprendre de l’air dans une cavité d’air dans une grotte marine. |
| **Condition de victoire** | Prendre tous les clichés |
| **Condition de défaite** | Plus d’oxygène |

Pisciculture TROP LONG new game

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Public | 7+ |  |  |
| Cible |  |  |  |
| Genre | Educatif | Simulation |  |
| Support |  |  |  |
| Référence | Hey Day |  |  |
| Pitch |  | | |
| Game Loop |  |  |  |
| Camera | Perspective |  |  |
| Character |  |  |  |
| Control | Tap |  |  |
| Graphic | 2.5D |  |  |



Réalité augmenté Elements présents dans les jeux

|  |
| --- |
| Backlog |
|  |

|  |
| --- |
| Features |
|  |

|  |
| --- |
| Requirements |
|  |

|  |
| --- |
| Priority |
|  |

|  |
| --- |
| Update |
|  |

|  |
| --- |
| Features |
| Découverte de la map pour les animaux une compétence peut être activé genre radar, on monde part devant la bestiole ce qui permet d’avoir une vision accru. L’animal va pouvoir repérer ces proies qui sont à de longue distance.  Sinon on affiche une map en mode taille Multiplié par 2 cette map disparait au bout de X secondes |
| Quand on est dans la gueule du requin un asset apparait sur l’écran le joueur devra click avant la disparition de cette asset. L’action va permettre d’‘utiliser la compétence ‘Mini moi’ en gros on devient plus petit afin de pouvoir sortir par les branchies. Dès qu’on sort du corps -> retour à la taille normal |
| Les luminaires désorientent les tortues |
| Lorsque l’utilisateur penche sa tablette le fluide se déplace |
| Tirer sur les déchets |

|  |
| --- |
| Story |
|  |
|  |
| On part à la recherche d’un mystérieux trésor perdu dans le fin fonds les abysses des océans. Pour retrouver ce |
| Jeu 1 : 6 aquariums qui représente les 6 niveaux |
|  |

|  |
| --- |
| Feedback |
| Lorsque l’utilisateur n’a plus de souffle : \* Feedback sonore genre alarm clock \* FeedBack visuel assombrissement de l’écran |
|  |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| Acteurs | |
| Méduse : Chapeau -> ok, tentacules ->poisson / fluorescent / turidopsis ne peut mourir de vieillesse | Polype : Accrocher à un rocher il expulse des ephyrule qui deviennent par la suite des méduse -> on peut utiliser cette étape de la reproduction comme des éléments de tirs |
| Tortues :   * Une tortue luth peut *a priori* vivre plus de 50 ans[5](http://fr.wikipedia.org/wiki/Tortue_luth#cite_note-UniversiteStrasbourg-5). * La tortue luth est une excellente plongeuse puisque des scientifiques ont relevé plusieurs observations de tortues luth jusqu'à 1 300 m de profondeur pour des plongées de 4 938 s[6](http://fr.wikipedia.org/wiki/Tortue_luth#cite_note-6) (soit plus de 80 min). * Adulte, elle mesure jusqu'à 2 m de long pour un poids variant de 450 kg[7](http://fr.wikipedia.org/wiki/Tortue_luth#cite_note-7) à un record observé de 950 kg[8](http://fr.wikipedia.org/wiki/Tortue_luth#cite_note-8). Elle est ainsi la plus grande et la plus lourde des tortues vivantes[9](http://fr.wikipedia.org/wiki/Tortue_luth#cite_note-9). * ne peut reculer. * Elle peut nager à une vitesse de 9,3 km/h, mais s'en tient probablement à une vitesse d'à peu près 2,5 km/h. * Migre vers le nord pour la chasse au méduse | |
| Requins : | |
| Pieuvre : (Mollusques) : Déplacement à propulsion (reculons expulsion de l’eau)  / Système défensif : expulsion d’encre / Reproduction comme une lettre à la poste | |
| Concombre de mer : Peut coller aux animaux | |
|  | |
|  | |

"Il y a autant de bénéfices pédagogiques à acquérir en étudiant des dauphins en captivité qu’il y en aurait à étudier le genre humain en n’observant que des prisonniers isolés."

**Jacques-Yves Cousteau**

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | |
| Runner tortue | https://www.youtube.com/watch?v=XiTqtV-tnLQ |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |