Bi App

**2014**

Marc Viguié

Bi-app

18/11/2014



Bi\_app / Document de cadrage

[1) **Dermochelys** 2](#_Toc408309976)

[Gameplay 2](#_Toc408309977)

[2) **Bi app Games** 4](#_Toc408309978)

[Méduse 5](#_Toc408309979)

[GamePlay 6](#_Toc408309980)

[Tortue 7](#_Toc408309981)

[GamePlay 7](#_Toc408309982)

[Poisson lanterne 8](#_Toc408309983)

[GamePlay 9](#_Toc408309984)

[3) **Vétérinaire** 10](#_Toc408309985)

[Gameplay 10](#_Toc408309986)

[4) **Biologiste** 11](#_Toc408309987)

[Gameplay 11](#_Toc408309988)

[5) **Pisciculture** 14](#_Toc408309989)

[Gameplay 14](#_Toc408309990)

[6) **Requin** 13](#_Toc408309991)

[Gameplay 13](#_Toc408309992)

# 1) Dermochelys

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Document de cadrage** | | | | |
| **Public** | 5+ | | | |
| **Cible** | Casual | | Hardcore | |
| **Genre** | Jeu de plates formes | | Educatif | |
| **Support** | Tablettes | | | |
| **Référence** | Mario | | | |
| **Pitch** | Se promener dans un monde ouvert accompagné d’une tortue | | | |
| **Game Loop** | Début niveau | Remplir l’objectif | | Fin du niveau |
| **Camera** | Third Person | | | |
| **Character** | L’utilisateur contrôle le héros, il peut sauter nager et rétrécir | | | |
| **Control** | TPS | | | |
| **Graphique** | 3D | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Gameplay | | | | | |
| **Pitch** | | | Le joueur est accompagné d’une tortue luth, il va effectuer des interactions avec de celle-ci ou bien la contrôler. | | |
| **Apprentissage** | | | Voir ci-dessous. | | |
|  | | | | | |
| **Level** | | **Story** | | **Reward** | 2min/lvl |
| 1 | | Aider les bébés tortues à rejoindre la plage. Guider les tortues (éteindre les lumières en sautant dessus).  **Objectif : Accompagner la tortue à la mer.**  Prédateurs : Crabe fantôme, goélands, chien  (Ajout ? Déplacer l’œuf pour déterminer le sexe) | | Etoiles |
| Apprentissage | | Impact de la lumière non naturel / détermination du sexe chez la tortue | | |
| 2 | | On incarne la tortue qui se dirige vers le nord pour s’alimenter en méduse.  **Objectif : Manger X méduses.** Eviter les sacs plastique et autres obstacles. | | Méduse + Etoiles |
| Apprentissage | | Alimentation tortue / danger des déchets | | |
| 3 | | Course pour échapper au requin.  **Objectif : échapper au requin**.  Fin du level le requin rattrape le joueur. On se retrouve dans la gueule du requin.  Si le joueur secoue la tablette à ce moment le héros et la tortue rétréciraient afin de sortir de la gueule du requin par les branchies. | | Etoile + dist \* const |
| Apprentissage | | Découverte des branchies du requin | | |
| 4 | | Suite à la péripétie précédente le héros se retrouve seul.  **Objectif : remonter à la surface.** Il doit remonter à la surface en sautant de roche en roche. | | Etoiles |
| Apprentissage | | Des espèces spécifiques aux fonds marin | | |
| 5 | | Toujours une course mais avec de nouveaux prédateurs et de nouvelles proies.  **Objectif : Parcourir X mètres.**  (Poulpe encre noir, morses…) | | Etoile + dist \* const |
| Apprentissage | | Ajout d’informations sur d’autres espèces | | |
| ? | | Accompagner la tortue sur la plage pour la ponte des œufs. (Aider à trouver un chemin) | | Récupérer les Etoiles |
| Apprentissage | | Découverte de la ponte des œufs | | |  |
| ***Graphique/ref*** |  | | | | |
| *Mario* | | | | | |

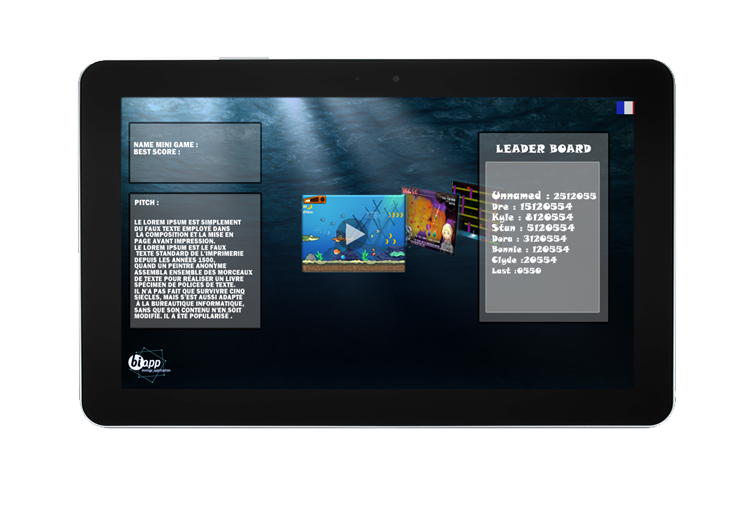
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Prédateurs | | |
| **Méduse** | **Requin** | **Polye** |
| Étourdissement si on touche les tentacules | Une possibilité de survivre ! sortir par les branchies | Capacité de tirer des projectiles (strobilisation) |

|  |
| --- |
| 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 la tablette pour sortir |
| Héros : squelette de pirate |
| Lvl root = Pièce avec des tableaux ou on peut choisir le niveau |
| Ref : [Mario Underwater](https://www.youtube.com/watch?v=SNtq2-Ar5tU) |
|  |
|  |
|  |

|  |
| --- |
| Et Après ? |
| On peut ajouter des lvl |

# 2) Bi app Games

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Document de cadrage** | | |
| **Public** | 7+ | |
| **Cible** | Casual | Hardcore |
| **Genre** | Arcade | Educatif |
| **Support** | Tablettes | |
| **Pitch** | Une plateforme de jeu proposant trois ‘mini game’ | |
| **Camera** | Side Scroll | Fixe |
| **Graphique** | 2D | 3D |



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Méduse | | | |
| **Type** | | Puzzle. | |
| **Pitch** | | Le joueur devra reproduire la strobilisation. | |
| **Apprentissage** | | Reproduction de la méduse. | |
|  | | | |
| **Schéma** | http://doris.ffessm.fr/gestionenligne/diaporamaglo/52.jpg | | |
| *Strobilisation* | | |
| **Ref** | http://sandbox.yoyogames.com/extras/image/name/san2/777/537777/original/screenshot101.bmp | | http://img0.gtsstatic.com/wallpapers/82f2120a494548d7c49d510025095745_large.jpeg |
| *Space Panic* | | *Space invinders* |

|  |  |
| --- | --- |
| GamePlay | |
| **Stress** | Timming, précision. |
| **Condition de victoire** | Obtenir le plus de méduse. |
| **Condition de défaite** | Ne plus avoir de polype. |
| **Graphique** | C:\biApp\Bi-App\Documentation\Concepts\Mini games\Cycle-Polype.png |

|  |
| --- |
| Features |
| A\* Déplacement des ‘mini méduse’ |
| Chute des méduses aléatoires |
| Déplacement des poissons semi-aléatoire |
| Passage obligatoire pour l’évolution de la ‘mini méduse’ |
|  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tortue | | | | |
| **Type** | | Runner. | | |
| **Pitch** | | Le joueur devra nager le plus loin possible. | | |
| **Apprentissage** | | Environnement de la tortue luth. | | |
|  | | | | |
| **Éléments gameplay** | | | | |
| **Bonus** | | | **Malus** | **Prédateurs** |
| Méduse (boost) | | | Sac poubelle (slow) | Requin |
| … | | | … | … |
|  | | | | |
| **ref** |  | | | |
| *Banana kong* | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| GamePlay | |
| **Stress** | Timming, précision. |
| **Condition de victoire** | Atteindre les XXXX mètres. |
| **Condition de défaite** | Le requin rattrape la tortue. |
| **Graphique** |  |

|  |
| --- |
| Features |
| Ajout du poulpe |
|  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Abysses | | | |
| **Type** | | Puzzle. | |
| **Pitch** | | Un poisson lanterne va s’empiffrer de poisson et descendre dans les profondeurs. | |
| **Apprentissage** | | Les fonds marins, les espèces. | |
|  | | | |
| Fonds marins | | | |
|  | | | |
| **ref** |  | |  |
| *Pacman* | | *Dynamite jack* |

|  |  |
| --- | --- |
| GamePlay | |
| **Stress** | Obscurité. |
| **Condition de victoire** | Engloutir les proies. |
| **Condition de défaite** | Se faire dévorer par un prédateur. |
| **Graphique** | **C:\biApp\Bi_app\Documentation\Concepts\Abyssales\AbyssaleAll.png** |

|  |
| --- |
| Et Après ? |
| On peut ajouter des jeux à la plate-forme bi app games et on a un jeu avec des animaux marins différents... |
|  |

# 3) Vétérinaire

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Document de cadrage** | | |
| **Public** | 7+ | |
| **Cible** | casual | |
| **Genre** | Simulation | Educatif |
| **Support** | Tablettes | |
| **Référence** | Trauma Center | Bopler tour |
| **Pitch** | Opérer et soigner les animaux marins. | |
| **Game Loop** | Clinique 🡪 Opération | |
| **Camera** | Fixe | |
| **Character** | Le joueur va manipuler les outils | |
| **Control** | Tap | |
| **Graphique** | 2D | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Gameplay | | | | |
| **Pitch** | | Le joueur va intervenir dans plusieurs cliniques à chaque intervention il devra opérer/soigner un animal. | | |
| **Apprentissage** | | Découvrir l’anatomie des animaux. | | |
| **Ref** | https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSlIDV2brswkVewvq65wQMoFUMD2aOFh-mpQvSedS-vX3lKxkYbcQ | | https://ws.elance.com/file/Bopler_tap_tour_-_Europe.jpg?crypted=Y3R4JTNEcG9ydGZvbGlvJTI2ZmlkJTNENjkyMzgwMzklMjZyaWQlM0QtMSUyNnBpZCUzRDUzNzE1MjY= | |
| *Trauma center* | | *Bopler tour* | |
|  | | | | |
| **Stress** | | | | Timming, précision. |
| **Condition de victoire** | | | | Réussir l’opération. |
| **Condition de défaite** | | | | Manquer l’opération (out of time, Blessure mortel). |

*Je définirais les opérations ainsi que les animaux à opérer lors de la rédaction de la gamedoc.*

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

|  |
| --- |
| Et Après ? |
| On ajoute une clinique et à cette clinique on définit une opération |

# 4) Biologiste

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Document de cadrage** | | | |
| **Public** | 7+ | | |
| **Cible** | casual | | |
| **Genre** | Explorer | Puzzle | Point & click |
| **Support** | Tablette | | |
| **Référence** | Sea life safari | EverBlue 2 | Machinarium |
| **Pitch** | Vous êtes un biologiste qui étudie les espèces marines. | | |
| **Game Loop** | Informations à récolter 🡪 récolte des infos | | |
| **Camera** | Third person | | |
| **Character** | Le joueur contrôle le plongeur. | | |
| **Control** | TPS | | |
| **Graphique** | 3D | | |

|  |  |
| --- | --- |
| Gameplay | |
| **Pitch** | Le joueur incarne un biologiste qui effectue une plongé, il va explorer 5 récifs à chaque récif il remplira un objectif. |
| **Apprentissage** | Voir ci-dessous |
|  | |
| **Prendre une photo d’un poisson à 3 cœurs** | |
| * Trouver la caméra (derrière un rocher). * Trouver le poisson à 3 cœurs (prendre des photos des poissons avec le filtre RayX). * Prendre un bon cliché (sans l’encre projeté par le calamar). | |
| **Apprentissage** | Anatomie calamar, jet d’encre. |
| **Ramener une étoile de mer** | |
| * Trouver le décollant (sans un coffre). * Bien placer le décollant (sur le chemin du déplacement de l’étoile de mer). * Récupéré l’étoile de mer sans la blesser. | |
| **Apprentissage** | Déplacement étoile de mer, comprendre comment elle ‘s’attache’, ne pas blesser une étoile de mer. Echinoderme |
| **Trouver un coquillage** | |
| * Prendre plusieurs clichés dans le brouillard produit par les vers tubicole (spermatoizoide et ovule de vers tubicole). * Le joueur va utiliser 3 zooms différents pour visualiser le coquillage (3 étapes de la reproduction). * Choisir un coquillage et le ramasser. | |
| **Apprentissage** | Reproduction des vers tubicole, étapes de leurs évolutions |
| **Récupérer le tube de cervier sur un concombre de mer** | |
| * Trouver un bocal. * Sélectionner le bon élément dans l’inventaire pour récupérer la colle. * Prendre le tube de cervier. | |
| **Apprentissage** | Découvrir le concombre de mer et le tube de cervier. |
| **Capturer une méduse** | |
| * Analyser les endroits piquant de la méduse grâce à l’appareil. * Capturer la méduse. | |
| **Apprentissage** | Comprendre pourquoi la méduse ‘pique’ et comment se déclenche cette réaction. |
|  | |
| **Référence graphique** | |
|  | |
| *EverBlue* | |

|  |
| --- |
| Features |
| Gestion des paliers (rester X minutes) on peut découvrir de nouvelles espèces |
| (Event) Déchirement de la combinaison on doit remonter |
| (Event) Fuite d’air les bouteilles se vident rapidement |
| Devoir remonter à la surface après avoir remplis un objécidf |

|  |
| --- |
| Et Après ? |
| On peut ajouter de nouveaux spécimens ou de nouveau achievement |

# 5) Pisciculture

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Document de cadrage** | | |
| **Public** | 7+ | |
| **Cible** | Casual | |
| **Genre** | Educatif | Simulation |
| **Support** | Tablette | |
| **Référence** | Hey Day | Roller coaster tycoon 2 |
| **Pitch** | Le joueur devra construire une pisciculture et gérer son musée | |
| **Game Loop** | Elever les animaux, gérer le musée | |
| **Camera** | Perspective | |
| **Character** | Le joueur est en mode ‘god’ | |
| **Control** | Tap | |
| **Graphic** | 2D | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Gameplay | | | | |
| **Pitch** | | On va devoir construire une pisciculture afin de fournir des animaux à notre musée aquatique. | | |
| **Apprentissage** | | Reconstruire l’écosystème des animaux.  Sensibiliser les joueurs sur la captivité. | | |
| **Référence** | | | | |
| http://lukeandcatsblog.com/images/content/2HayDay.jpg | | | | http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/e/e4/RollerCoaster_Tycoon_2_(boxart).jpg |
| *Had Day* | | | | *Roller coaster tycoon 2* |
|  | | | | |
| **Boucle** |  | | | |
| **Pisciculture** | http://3.bp.blogspot.com/-VaV43akOD9I/Uf50_-NkguI/AAAAAAAABP8/PZOvkkM3yWQ/s1600/Nouvelle+image+(11).png | | | |
|  | | | | |
| **Condition de défaite** | | | Fin du temps ou banqueroute. | |
| **Bassin** | | | Gestion de l’espace (Pour un requin il faut un énorme bassin).  Selon l’espèce la captivité de l’animal va être plus ou moins difficile. | |

|  |  |
| --- | --- |
| Gameplay | |
| **Condition de défaite** | Fin du temps plus d’argent. Affichage stat (%bâtiments, %espèces, mony, visteur… (en mode thème hospital) |
| **Game** | Reproduire l’écosystème des animaux (chaine alimentaire) |
| **Bassin** | Gestion de l’espace (Pour un requin il faut un énorme bassin) |

|  |
| --- |
| Et Après ? |
| On peut dl le jeu après avoir test dans le musée bonus lors du dl |

# 6) Requin

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Document de cadrage** | | | |
| **Public** | 9 | | |
| **Cible** | Casual | | |
| **Genre** | Eat them all | Simulation | Educatif |
| **Support** | Tablette | | |
| **Référence** | Jaws | | |
| **Pitch** | Le joueur contrôle des requins pour chasser des poissons. | | |
| **Game Loop** | Repérer une proie, choix de requin, chasser la proie | | |
| **Camera** | TPS | | |
| **Character** | Contrôle des requins. | | |
| **Control** | TPS | | |
| **Graphic** | 3D | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Gameplay | | | |
| **Pitch** | Repérer une proie choisir le prédateur et chasser sa proie. | | |
| **Apprentissage** | Découvrir trois requins et leurs particularités. | | |
|  | | | |
| **Blanc** | **Marteau** | | **Tigre** |
|  | Insensible au poison des raies. | | Chasse de nuit. |
|  | | | |
| **Zone 1** : Bateau, surfeur Multiplicateur ++ |  | | Screen |
|  |
| **Zone 2** : Zone Multiplicateur -- |
| **Zone 3** : Orques Multiplicateur ++ |
|  | | | |
| **Stress** | | Timming. | |
| **Condition de victoire** | | Manger tous les poissons. | |
| **Condition de défaite** | | Plus de vie. | |
| **Graphique** | C:\biApp\Bi-App\Documentation\Concepts\Mini games\Requin.png | | |

|  |
| --- |
| Features |
| Mouvement de la tablette pour changer de requin 🡨 🡪 |
|  |
|  |

|  |
| --- |
| Et Après ? |
|  |

# Oculus rift

On reprend le concept 4 (biologiste), mais on utilise la technologie oculus rift



|  |
| --- |
| Features |
| On utilise la technologie Oculus |
| Voir pour le controller. |
| Utiliser la version dk2 |
|  |
|  |
|  |
|  |

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

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

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

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

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

|  |
| --- |
| Features |
| Découverte de la map pour les animaux une compétence peut être activée genre radar, effet echo => vision accru.   Sinon on affiche une map en mode taille Multiplié par 2 cette map disparait au bout de X secondes |
| Secouer la tablette pour rétrécir. 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 lumières non naturelles désorientent les tortues |
| Lorsque l’utilisateur penche sa tablette le fluide se déplace |
| Tirer sur les déchets |
| Dans chaque jeu lorsque l’utilisateur réussi un achievement il reçoit une carte d’un animal marin (carte en RA) |

|  |
| --- |
| Story |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

|  |
| --- |
| Feedback |
|  |
|  |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| 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 | |
|  | |
|  | |

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

"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**