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

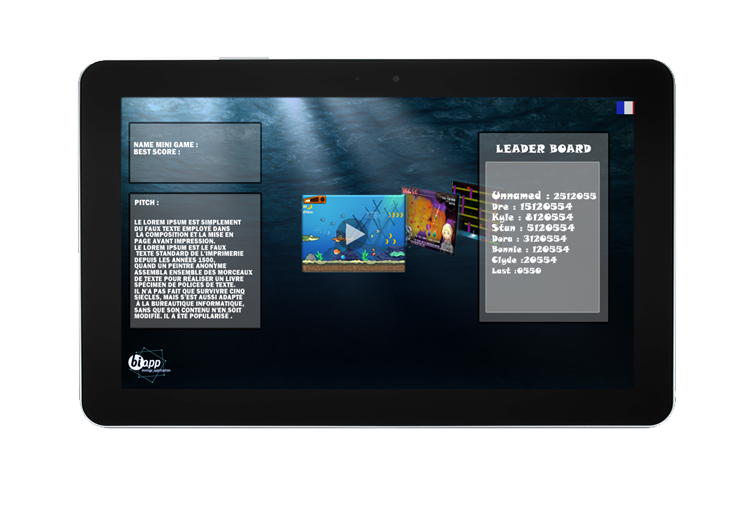
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Document de cadrage** | | | | |
| **Public** | 5+ | | | |
| **Cible** | Casual | | Hardcore | |
| **Genre** | Jeu de plates formes | | Educatif | |
| **Support** | Tablettes | | | |
| **Référence** | Mario | | | |
| **Pitch** | Se promener dans un 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) |

# 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 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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** |

# 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.*

# 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* | |

# 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. | |

# 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 | | |