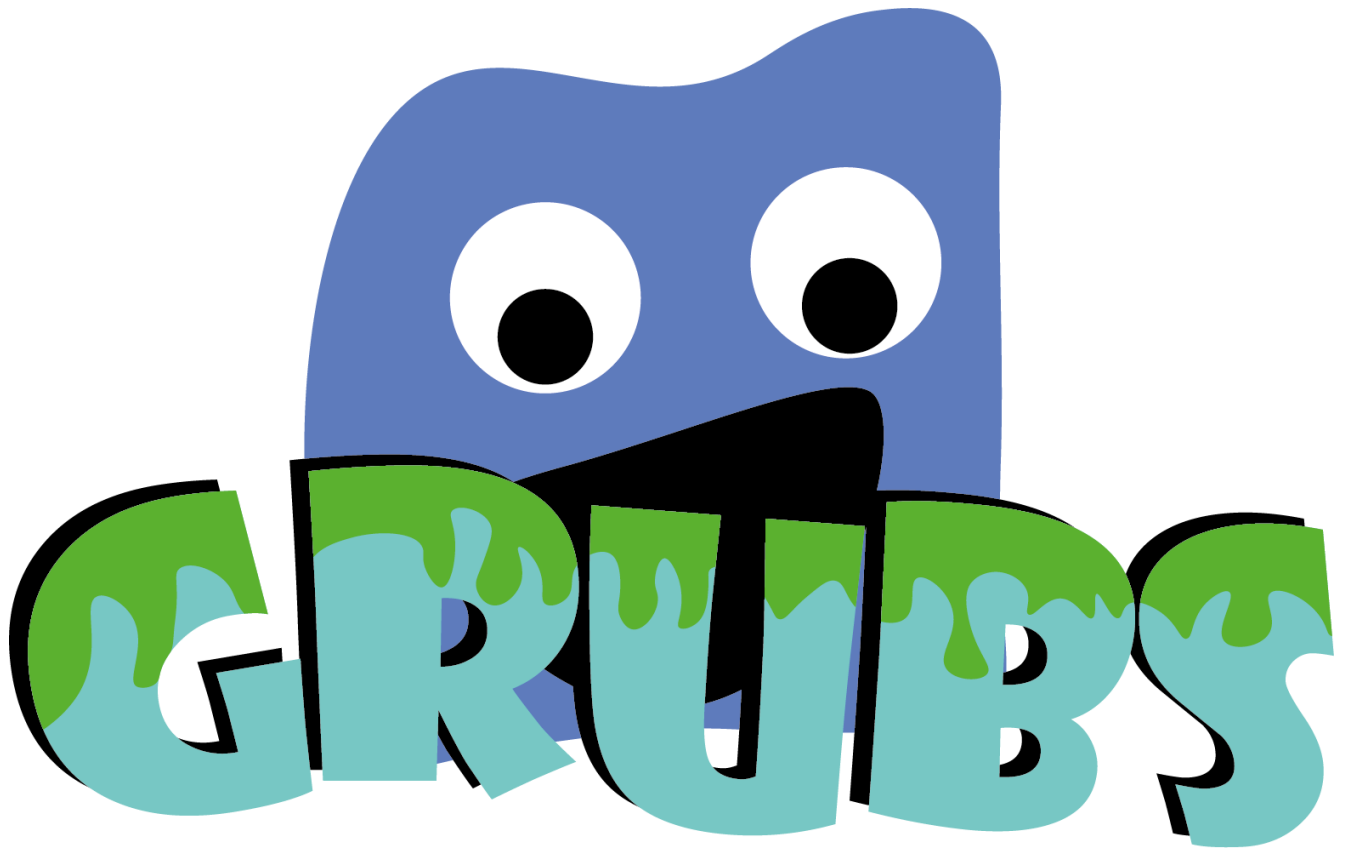


LAFORGE  
Yann

B1 GDB



*Projet de production Bachelor 1 Game Design*

*ETPA Rennes 2019-2020*

# Sommaire Général

<b>SOMMAIRE GENERAL</b>	<b>2</b>
<b>LEVEL 1 - WAKE HIM UP</b>	<b>4</b>
<b>VUE D'ENSEMBLE</b>	<b>5</b>
QUEL EST CE NIVEAU ?	5
<b>GAMEPLAY</b>	<b>6</b>
MECANIQUEMENT, ÇA DONNE QUOI ?	6
<b>LOOK&amp;FEEL</b>	<b>7</b>
ET VISUELLEMENT, ÇA DONNE QUOI ?	7
<b>DONNEES</b>	<b>9</b>
DONNEES ET PARAMETRES	9
<b>LEVEL 2 - COOK-COOKED</b>	<b>10</b>
<b>VUE D'ENSEMBLE</b>	<b>11</b>
QUEL EST CE NIVEAU ?	11
<b>GAMEPLAY</b>	<b>12</b>
MECANIQUEMENT, ÇA DONNE QUOI ?	12
<b>LOOK&amp;FEEL</b>	<b>13</b>
ET VISUELLEMENT, ÇA DONNE QUOI ?	13
<b>DONNEES</b>	<b>15</b>
DONNEES ET PARAMETRES	15
<b>LEVEL 3 - FEED'EM</b>	<b>16</b>
<b>VUE D'ENSEMBLE</b>	<b>17</b>
QUEL EST CE NIVEAU ?	17
<b>GAMEPLAY</b>	<b>18</b>
MECANIQUEMENT, ÇA DONNE QUOI ?	18
<b>LOOK&amp;FEEL</b>	<b>20</b>
ET VISUELLEMENT, ÇA DONNE QUOI ?	20
<b>DONNEES</b>	<b>22</b>
DONNEES ET PARAMETRES	22

---

## **LEVEL 4 - WASH THE GRUBASH**

---

<b>VUE D'ENSEMBLE</b>	<b>24</b>
QUEL EST CE NIVEAU	24
<b>GAMEPLAY</b>	<b>25</b>
MECANIQUEMENT, ÇA DONNE	25
<b>LOOK&amp;FEEL</b>	<b>26</b>
ET VISUELLEMENT, ÇA DONNE QUOI ?	26
<b>DONNEES</b>	<b>28</b>
DONNEES ET PARAMETRES	28

---

## **LEVEL 5 - POINT OR SHOOT**

---

<b>VUE D'ENSEMBLE</b>	<b>30</b>
QUEL EST CE NIVEAU ?	30
<b>GAMEPLAY</b>	<b>31</b>
MECANIQUEMENT, ÇA DONNE QUOI ?	31
<b>LOOK&amp;FEEL</b>	<b>32</b>
ET VISUELLEMENT, ÇA DONNE QUOI ?	32
<b>DONNEES</b>	<b>34</b>
DONNEES ET PARAMETRES	34

---

## **LEVEL 6 - GOTTA GO FAST**

---

<b>VUE D'ENSEMBLE</b>	<b>36</b>
QUEL EST CE NIVEAU ?	36
<b>GAMEPLAY</b>	<b>37</b>
MECANIQUEMENT, ÇA DONNE QUOI ?	37
<b>LOOK&amp;FEEL</b>	<b>38</b>
ET VISUELLEMENT, ÇA DONNE QUOI ?	38
<b>DONNEES</b>	<b>40</b>
DONNEES ET PARAMETRES	40

## Level 1 - Wake him up



## Vue d'ensemble

### Quel est ce niveau ?

Le niveau s'intitule « Wake him up ».

Il consiste à réveiller le grub de sa nuit afin d'entamer la journée. Pour ce faire, le joueur dispose d'interactions dans le niveau permettant de déclencher le réveil du grub.

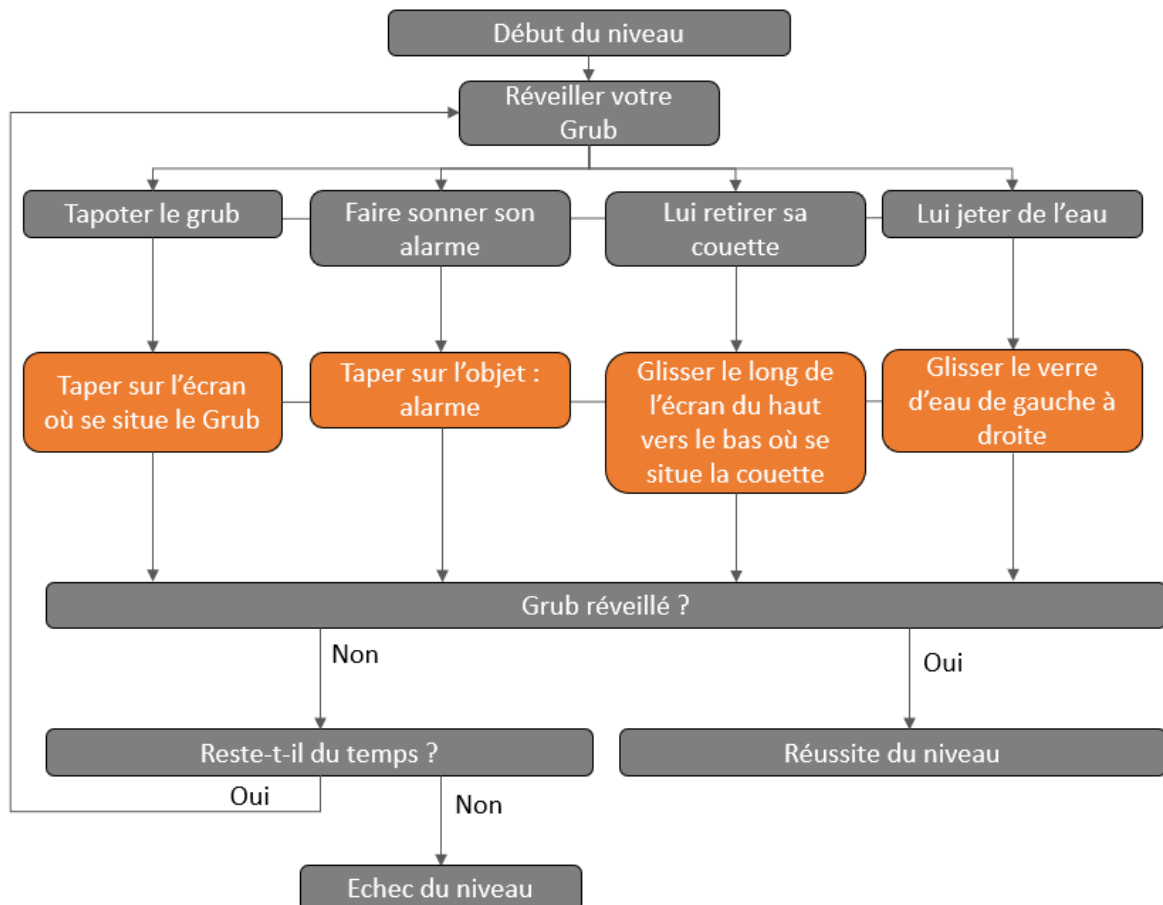
Le niveau s'inspire d'un genre appelé « point and click ». Il s'agit d'avoir un environnement dans lequel certaines interactions sont possibles, mais pas indiquées précisément, c'est au joueur de trouver les éléments pouvant déclencher des événements.

Ce niveau met en compétition son analyse et sa rapidité d'agir en un court laps de temps.

Le challenge de ce niveau est de trouver les éléments avec lesquels il peut interagir et de tous les « actionner » avant que les 10 secondes ne défilent.

# Gameplay

## Mécaniquement, ça donne quoi ?



L'objectif dans ce niveau est de réveiller le Grub. Pour ce faire, le niveau contient 3 objets différents avec lesquels le joueur peut interagir.

Il y a quatre interactions ; deux interactions sont de l'ordre de glisser l'objet jusqu'à un certain point et deux d'entre elles sont de l'ordre d'un simple clic/tap. Ces deux différents types d'interactions ont pour but de simuler l'utilisation de ces objets afin d'accentuer une immersion dans la pièce et dans l'impact que ces interactions auront sur le grub.

Le niveau contient une valeur située entre 1 et 4 en fonction de la difficulté. Cette valeur correspond au nombre différent d'objet avec lesquels le joueur devra interagir avant le temps imparti pour réussir le niveau.

Et visuellement, ça donne quoi ?



Chaque niveau s'introduit par une petite explication des interactions possibles que le joueur a durant le niveau.

La phrase correspond à l'objectif du niveau.

Dans ce niveau, les deux icônes représentent respectivement de gauche à droite :

- Interaction par un touché unique
- Interaction par toucher-glisser, possible horizontalement comme verticalement.

Puis une fois cet écran passé, le joueur se voit projeté dans le niveau.



Le niveau est constitué d'un seul composant d'UI, la barre du temps. Elle se situe à gauche. Elle est représentée par un Grub sur de l'eau. Plus l'eau monte, plus le grub est en danger. Une fois atteint son maximum, le grub se noie et le niveau est perdu. Il faut 10 secondes avant que le grub ne se noie.

Les différentes interactions afin de réussir le niveau sont réparties dans tout le niveau sur un axe horizontale :

- L'alarme : le joueur interagit dessus en appuyant sur l'objet.
- Le verre d'eau : le joueur interagit dessus en glissant le verre d'eau au-dessus de la couette.
- La couette : cet objet comporte deux interactions différentes, la première étant une simple tape. La deuxième consiste à tirer la couette vers le bas.



## Données

### Données et paramètres

Les différentes données qui constituent ce niveau sont :

- Temps : défini de la même façon pour tous les niveaux, il est d'une valeur de 10 secondes.
- Zone du verre d'eau : défini par la taille de l'objet couette. Il indique la zone dans laquelle le verre d'eau doit être lâché. (X et Y)

## Level 2 - Cook-cooked



## Vue d'ensemble

### Quel est ce niveau ?

Le niveau s'intitule « Cook-cooked ».

Il consiste à préparer à manger pour le grub.

Pour ce faire, le joueur dispose d'interactions dans le niveau permettant de cuisiner un œuf.

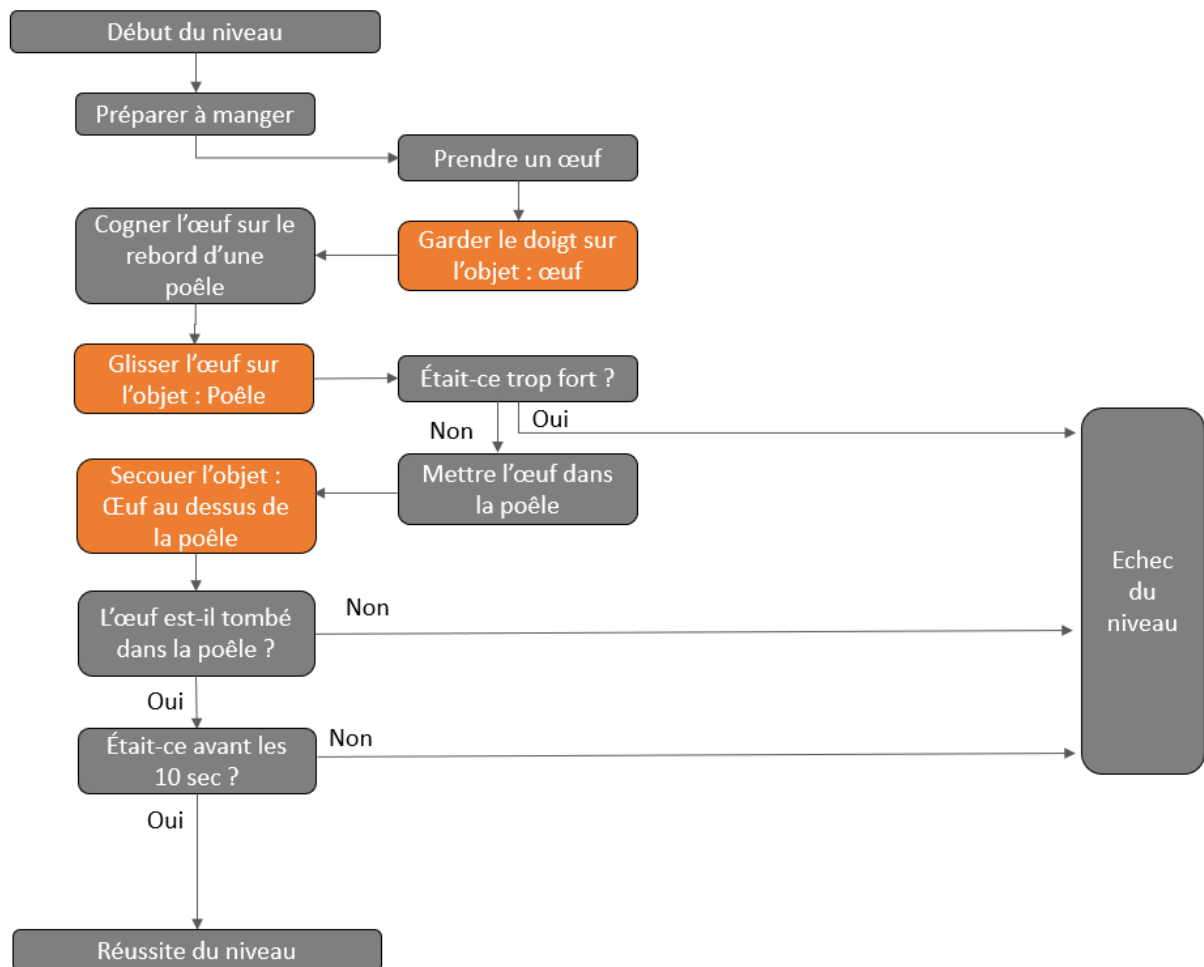
Le niveau s'inspire des jeux de cuisine. La recette n'est pas clairement explicite, mais l'aliment qu'il faut cuisiner est le seul présent dans le niveau et la méthode de cuisson demandée dans le niveau est la seule présente.

Ce niveau met en compétition son analyse et sa rapidité à agir dans un court laps de temps ainsi que ses connaissances très basiques en cuisine.

Le challenge de ce niveau est de trouver les interactions à effectuer une fois le niveau démarré et de le faire dans le temps imparti.

## Gameplay

### Mécaniquement, ça donne quoi ?



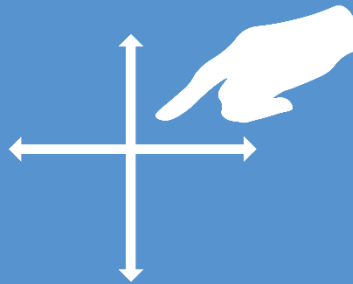
L'objectif dans ce niveau est de mettre un œuf à cuire. Pour ce faire, le niveau contient 2 objets différents. L'un est l'œuf, avec lequel le joueur interagit. L'autre objet est la poêle, avec laquelle l'œuf va avoir une interaction.

Trois interactions dans ce niveau sont attendues. La première est de garder un doigt sur l'œuf afin de le « prendre ». Une fois l'œuf en « main », il doit être glissé vers le bord de la poêle pour le fissurer, si la vitesse est trop grande l'œuf se casse et c'est l'échec du niveau. Une fois l'œuf fissuré, le joueur doit secouer l'œuf au-dessus de la poêle pour le faire tomber dedans.

Et visuellement, ça donne quoi ?

# GRUBS

## PRÉPAREZ À MANGER !

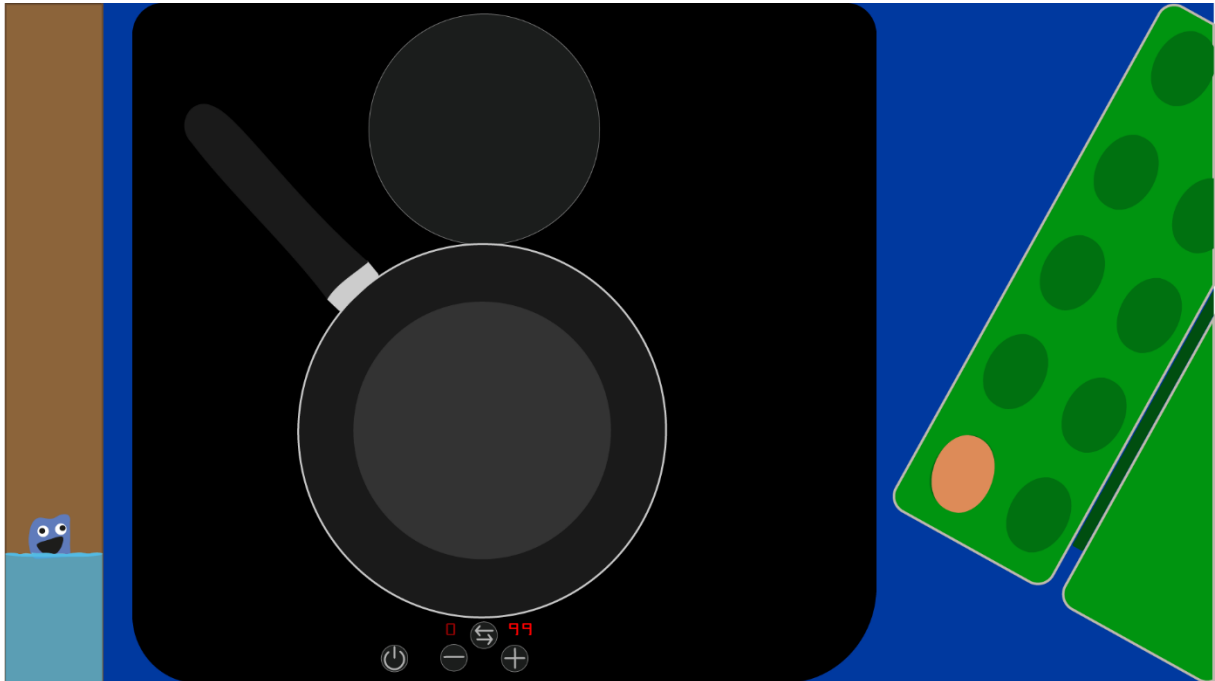


Chaque niveau s'introduit par une petite explication des interactions possibles que le joueur a durant le niveau.

La phrase correspond à l'objectif du niveau.

Dans ce niveau l'icône représente une interaction par toucher-glisser, possible horizontalement comme verticalement.

Puis une fois cet écran passé, le joueur se voit projeté dans le niveau.



Le niveau est constitué d'un seul composant d'UI, la barre du temps. Elle se situe à gauche. Elle est représentée par un Grub sur de l'eau. Plus l'eau monte, plus le grub est en danger. Une fois atteint son maximum, le grub se noie et le niveau est perdu. Il faut 10 secondes avant que le grub ne se noie.

Les différentes interactions afin de réussir le niveau sont réparties dans tout le niveau sur un axe horizontale :

- L'œuf : le joueur doit rester appuyé sur l'écran à partir du moment où il appuie sur l'œuf.
- La poêle : en glissant l'œuf sur le bord de la poêle, une interaction se produit. L'œuf doit ensuite être secoué au-dessus de la poêle.

# Données

## Données et paramètres

Les différentes données qui constituent ce niveau sont :

- Temps : défini de la même façon pour tous les niveaux, il est d'une valeur de 10 secondes.
- Vitesse de l'œuf : correspond à la vitesse avec laquelle le joueur déplace l'œuf.
- Secousse : correspond aux nombres de secousses qu'il faut pour faire sortir l'œuf de la coquille.

## Level 3 - Feed'em





## Vue d'ensemble

### Quel est ce niveau ?

Le niveau s'intitule « feed'em ».

Le niveau consiste à nourrir le grub, pour ce faire, le joueur dispose d'interactions permettant de nourrir le grub.

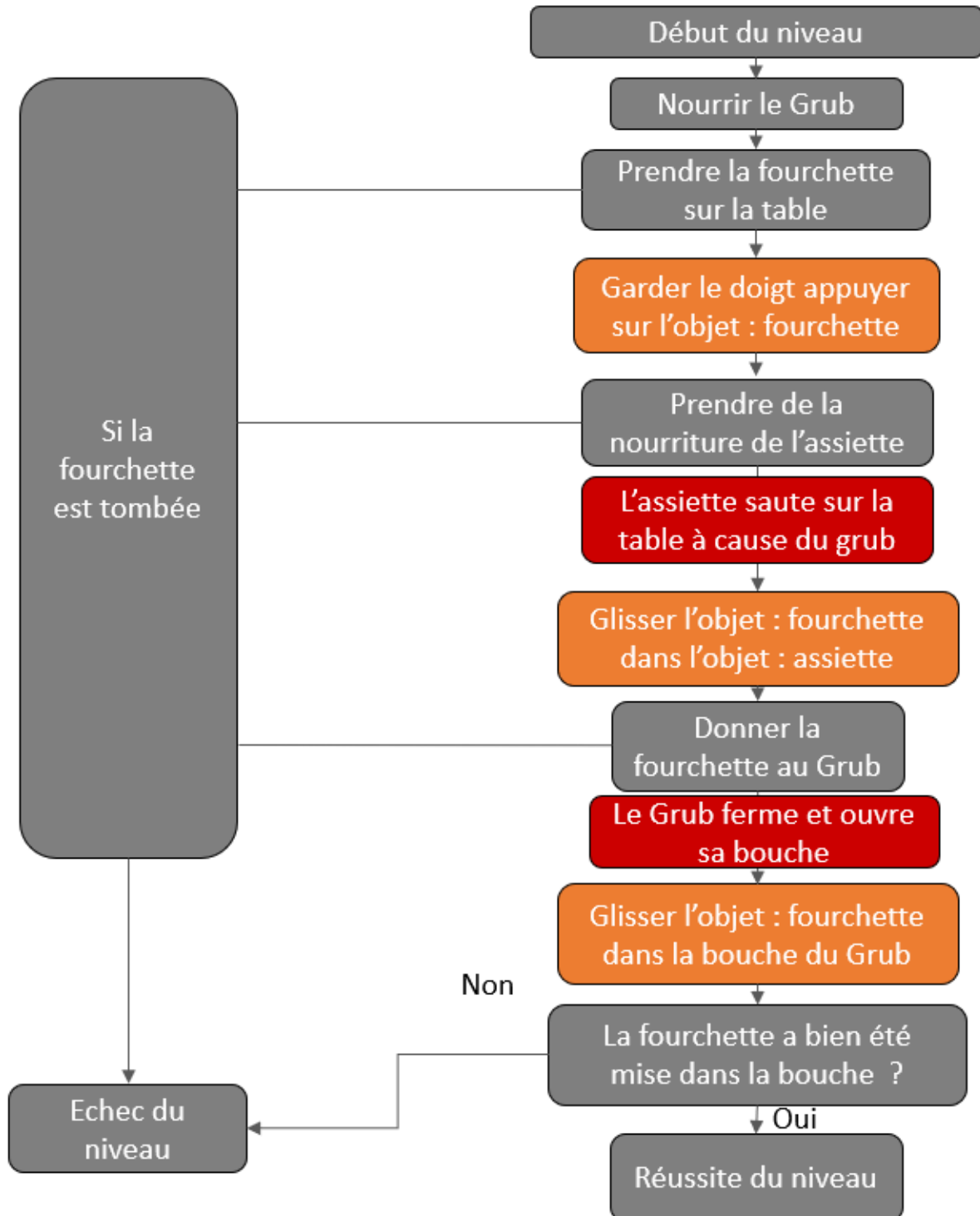
Le niveau est constitué d'un élément perturbateur ralentissant le joueur. Cependant la résolution du niveau est relativement simple.

Ce niveau met en compétition son analyse et sa rapidité à agir dans un court laps de temps. Il challenge aussi sa capacité à s'adapter face à un événement imprévu.

Le challenge de ce niveau est d'effectuer l'interaction entre deux objets en mouvement.

## Gameplay

Mécaniquement, ça donne quoi ?



L'objectif dans ce niveau est de nourrir le Grub. Pour ce faire, le niveau contient trois objets différents. L'un est la fourchette, le joueur doit interagir avec

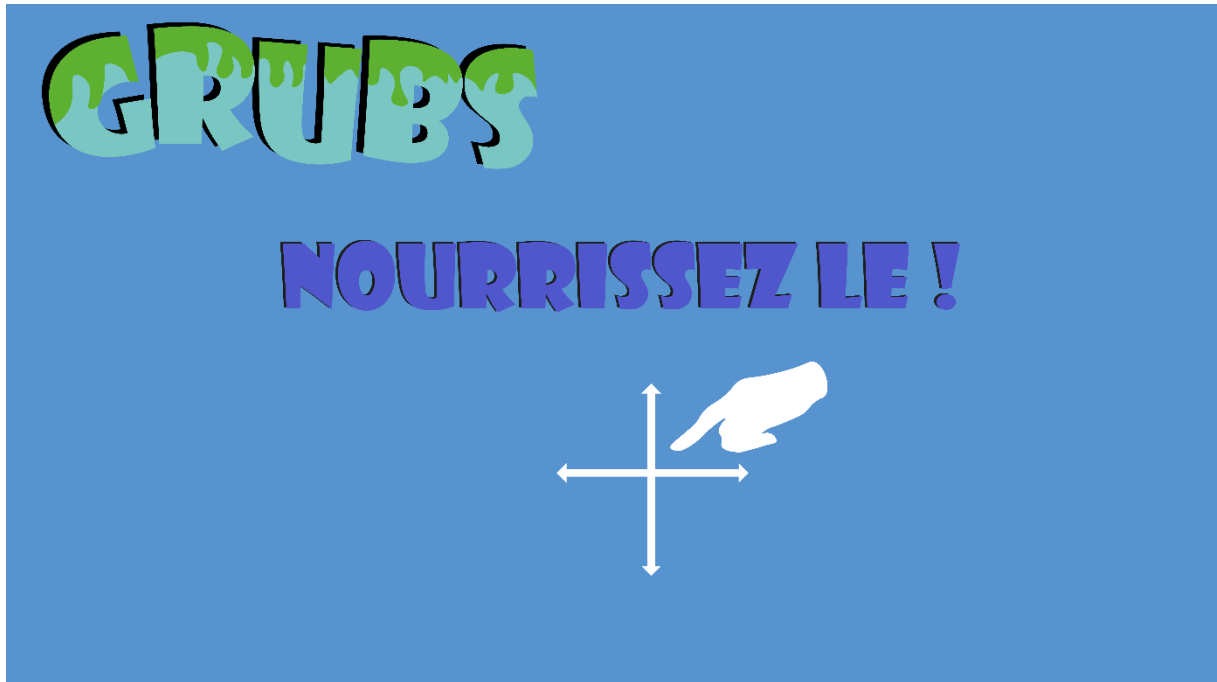
directement. Les deux autres sont le plat et le Grub, avec lesquelles la fourchette doit ensuite avoir une interaction.

Trois interactions sont attendues. La première est de garder un doigt sur la fourchette afin de la « prendre ». Une fois la fourchette dans la main il faut la glisser dans l'assiette. Cependant, le Grub par impatience va frapper sur la table. Cela aura pour effet de faire sauter l'assiette. L'interaction est toujours possible mais plus difficile.

Une fois l'aliment situé sur la fourchette, il faut mettre la fourchette dans la bouche du grub. Celle-ci se referme et s'ouvre par intermittence. Si la fourchette atteint autre chose que la bouche du Grub, c'est l'échec du niveau.

## Look&Feel

Et visuellement, ça donne quoi ?

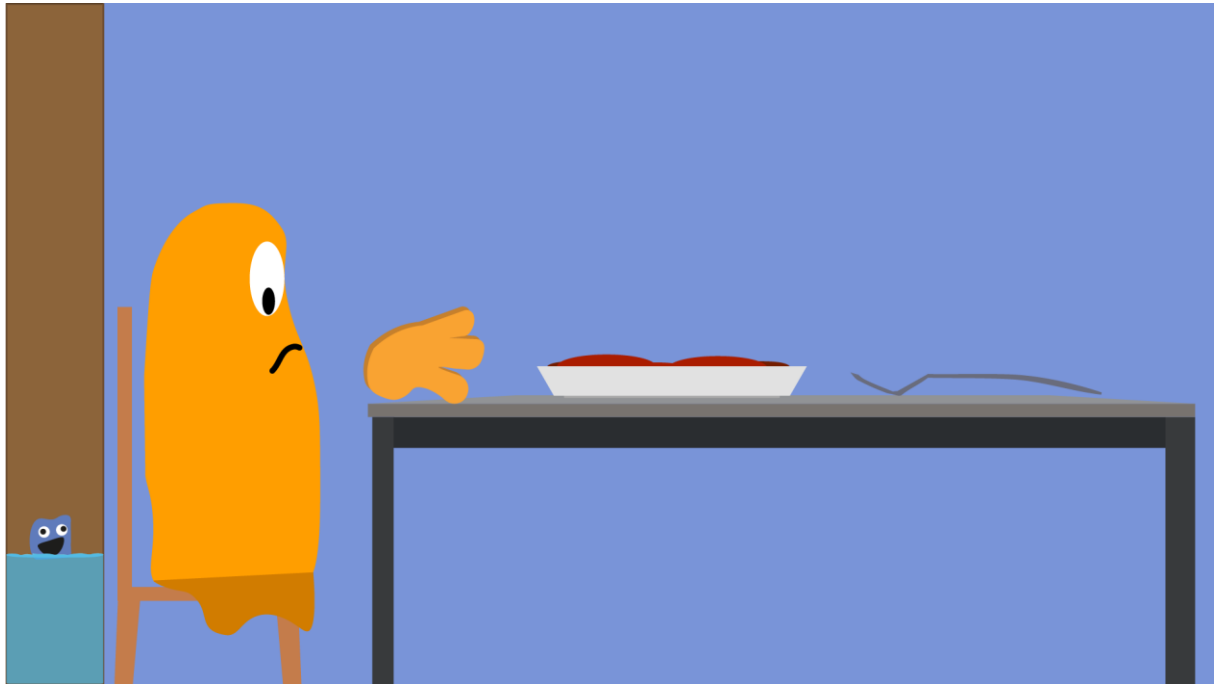


Chaque niveau s'introduit par une petite explication des interactions possibles que le joueur a durant le niveau.

La phrase correspond à l'objectif du niveau.

Dans ce niveau, l'icône représente une interaction par toucher-glisser, possible horizontalement comme verticalement.

Puis une fois cet écran passé, le joueur se voit projeté dans le niveau.



Le niveau est constitué d'un seul composant d'UI, la barre du temps. Elle se situe à gauche. Elle est représentée par un Grub sur de l'eau. Plus l'eau monte, plus le grub est en danger. Une fois atteint son maximum, le grub se noie et le niveau est perdu. Il faut 10 secondes avant que le grub ne se noie.

Les différentes interactions afin de réussir le niveau sont réparties dans tout le niveau sur un axe horizontale :

- Fourchette : le joueur doit rester appuyé sur l'écran à partir du moment où il appuie sur la fourchette.
- Le plat : en glissant la fourchette dans le plat, de la nourriture s'accroche à la fourchette. Le plat se déplace sur un axe vertical aux chocs des mains du Grub contre la table.
- Le Grub : il est la deuxième et dernière interaction avec la fourchette possible. Sa bouche, selon l'animation, s'ouvre et se ferme. Lorsque la bouche n'est pas ouverte, la fourchette ne passera pas et mettra fin au niveau.

## Données

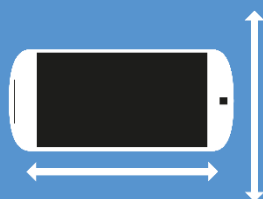
### Données et paramètres

- Temps : défini de la même façon pour tous les niveaux, il est d'une valeur de 10 secondes.
- Vitesse de l'assiette : il correspond à la vitesse avec laquelle l'assiette s'envole et redescend.
- Enervement du Grub : il correspond à la vitesse avec laquelle le Grub tape sur la table.
- Bouche : fréquence avec laquelle le Grub ouvre et ferme sa bouche.

## Level 4 - Wash the Grubash

**GRUBS**

**BROSSEZ LUI LES DENTS !**



## Vue d'ensemble

### Quel est ce niveau

Le niveau s'intitule « Wash the Grubash ».

Il consiste à laver les dents du grub.

Pour cela, le joueur ne dispose pas d'interaction direct, mais il utilise son téléphone comme interaction.

Le niveau s'inspire de jeux sur console comme la Wii où le joueur doit bouger directement sa manette afin d'effectuer les mouvements demandés.

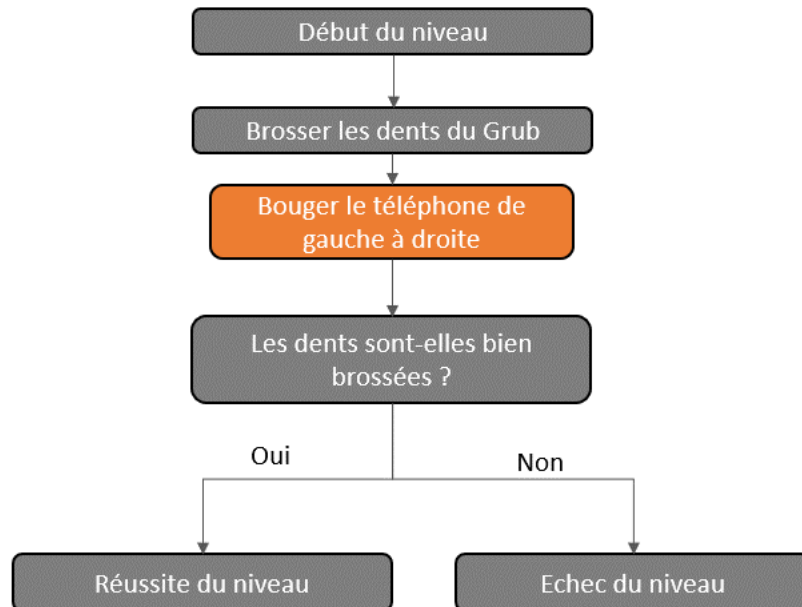
Ce niveau met en compétition sa précision des mouvements de mains et sa rapidité à agir dans un court laps de temps.

Le challenge de ce niveau est de coordonner les mouvements réels afin que le résultat dans le jeu soit adéquat.



# Gameplay

## Mécaniquement, ça donne



L'objectif dans ce niveau est de brosser les dents du Grub. Pour ce faire, le niveau contient deux objets différents. L'un est la brosse à dent, qui bouge en fonction des mouvements du téléphone. L'autre est les saletés sur les dents du Grub.

Pour ce niveau, le joueur n'a pas d'interaction à effectuer avec son écran, cependant il doit manipuler un objet physique qui est son téléphone en lien avec un objet dans le niveau qui est la brosse à dent. Il doit faire en sorte de passer la brosse à dent au niveau des saletés situées sur les dents du grub avant le temps imparti.

## Look&Feel

Et visuellement, ça donne quoi ?

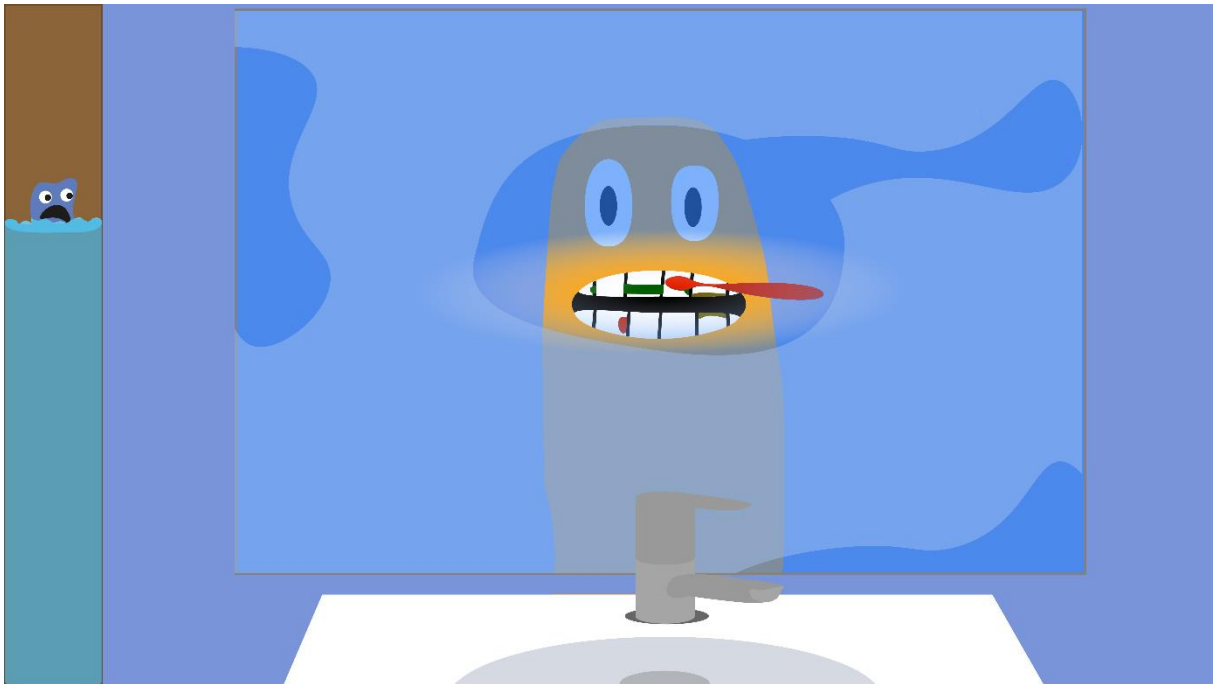


Chaque niveau s'introduit par une petite explication des interactions possibles que le joueur a durant le niveau.

La phrase correspond à l'objectif du niveau.

Dans ce niveau l'icône représente qu'il est nécessaire d'effectuer un mouvement horizontal et/ou vertical avec le téléphone.

Puis une fois cet écran passé, le joueur se voit projeté dans le niveau.



Le niveau est constitué d'un seul composant d'UI, la barre du temps. Elle se situe à gauche. Elle est représentée par un Grub sur de l'eau. Plus l'eau monte, plus le grub est en danger. Une fois atteint son maximum, le grub se noie et le niveau est perdu. Il faut 10 secondes avant que le grub ne se noie.

La brosse à dent peut se déplacer légèrement au-dessus et en-dessous de la bouche mais les saletés se situent au niveau des dents. Tout se joue sur le même axe horizontal.

## Données

### Données et paramètres

Les différentes données qui constituent ce niveau sont :

- Temps : défini de la même façon pour tous les niveaux, il est d'une valeur de 10 secondes.
- X et Y de la brosse à dent : savoir où elle se situe dans le niveau.
- Saletés : nombre de saletés restantes.

## Level 5 - Point or shoot



## Vue d'ensemble

### Quel est ce niveau ?

Le niveau s'intitule « Point or shoot ».

Il consiste à mettre des paniers.

Pour ce faire, le joueur dispose d'interactions avec un objet permettant de simuler l'envoi d'un ballon.

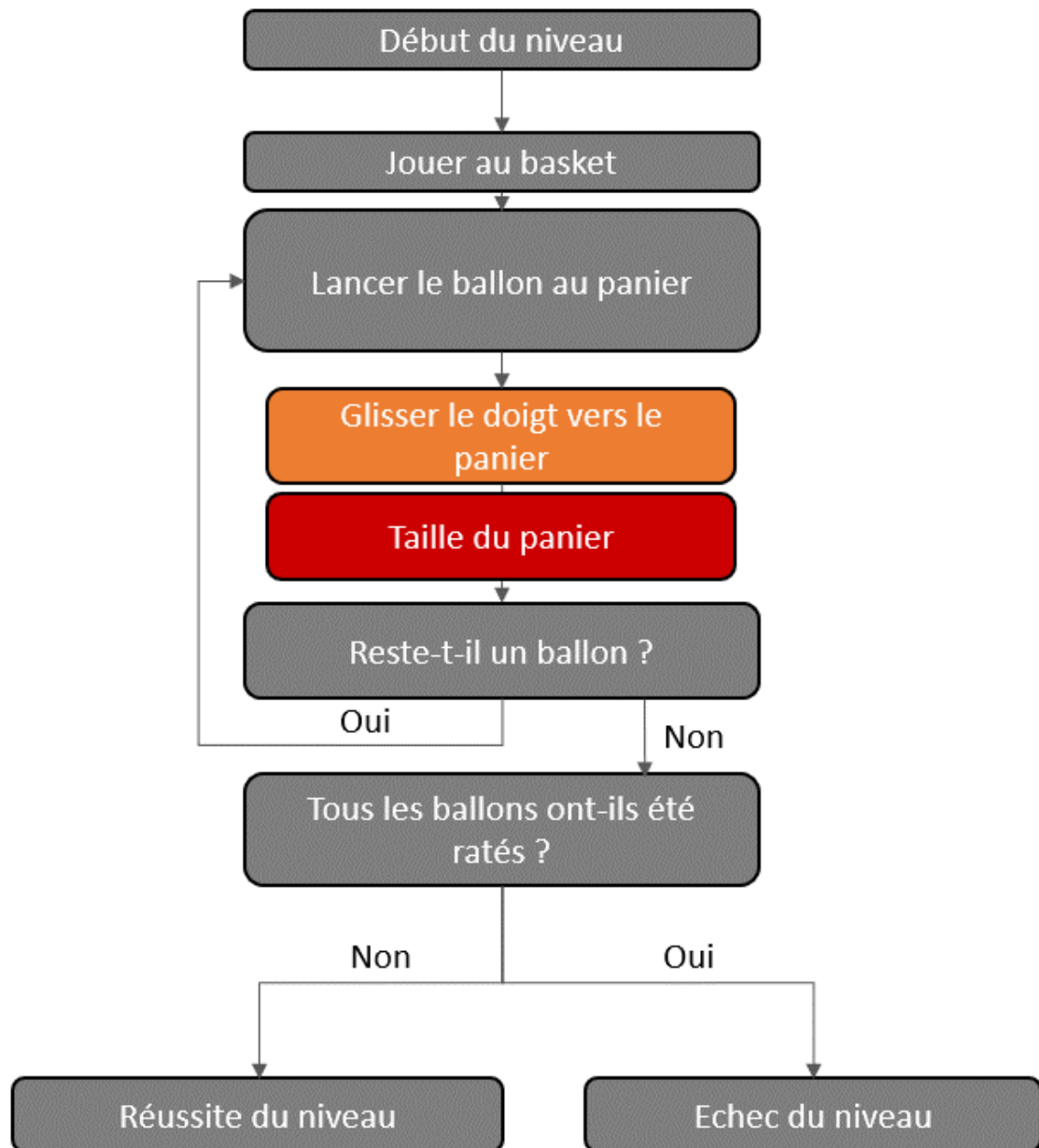
Le niveau s'inspire d'un sport connu, le basket.

Ce niveau met en compétition sa précision et sa rapidité d'agir dans un court laps de temps ainsi qu'une analyse des distances.

Le challenge de ce niveau est réussi si le joueur réussit à mettre le plus de paniers sur les trois lancés dans le temps imparti. Il faut prendre conscience de la distance et de la physique afin de s'y adapter.

## Gameplay

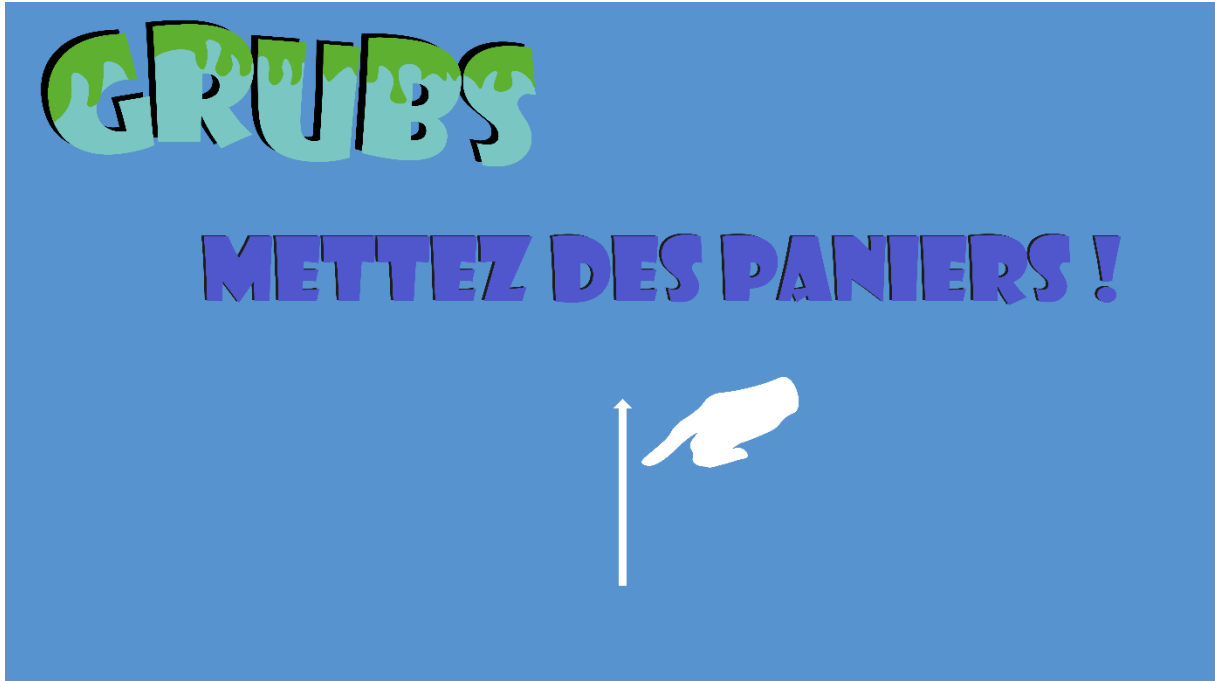
Mécaniquement, ça donne quoi ?



L'objectif dans ce niveau est de mettre les ballons dans le panier. Pour ce faire, le joueur doit faire un toucher-glisser de son doigt vers le haut afin d'envoyer le ballon vers le panier.

## Look&Feel

Et visuellement, ça donne quoi ?



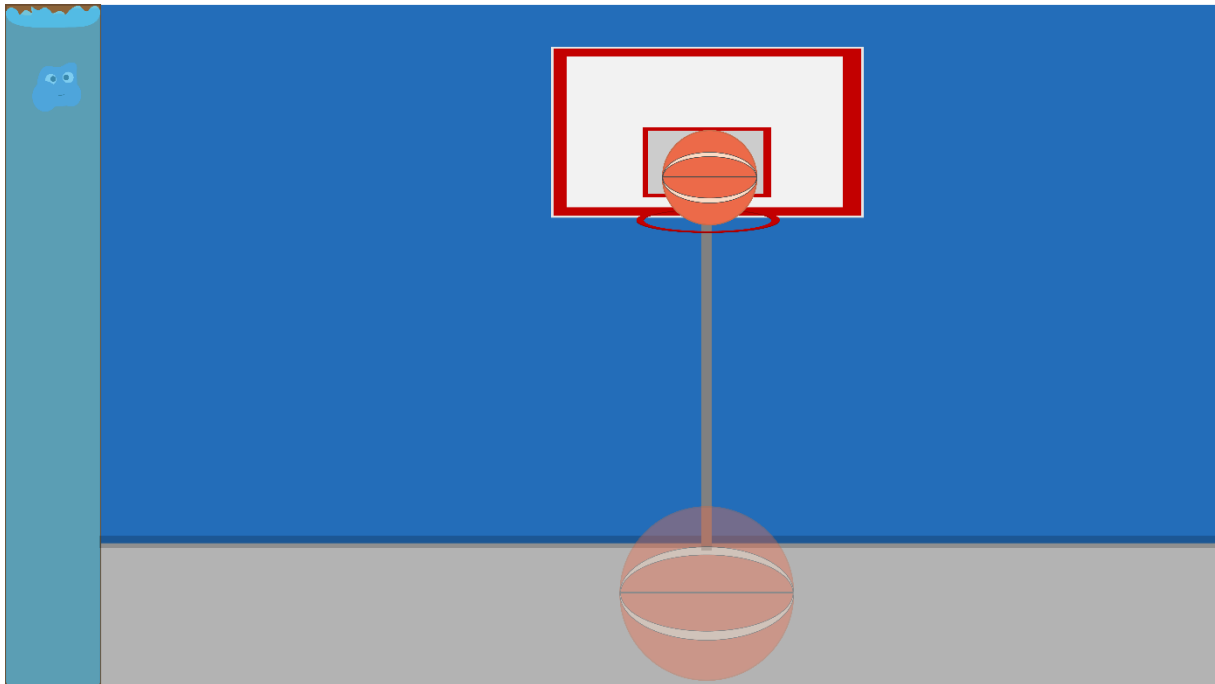
Chaque niveau s'introduit par une petite explication des interactions possibles que le joueur a durant le niveau.

La phrase correspond à l'objectif du niveau.

Dans ce niveau l'icône représente une interaction par toucher-glisser, possible seulement vers le haut (verticalement).



Puis une fois cet écran passé, le joueur se voit projeté dans le niveau.



Le niveau est constitué d'un seul composant d'UI, la barre du temps. Elle se situe à gauche. Elle est représentée par un Grub sur de l'eau. Plus l'eau monte, plus le grub est en danger. Une fois atteint son maximum, le grub se noie et le niveau est perdu. Il faut 10 secondes avant que le grub ne se noie.

L'action possible dans ce niveau est celle de glisser son doigt vers le haut. Le but est de glisser le ballon vers le panier et de lâcher au bon moment, une physique fera en sorte que le ballon monte et descende jusqu'au panier.

# Données

## Données et paramètres

Les différentes données qui constituent ce niveau sont :

- Temps : défini de la même façon pour tous les niveaux, il est d'une valeur de 10 secondes.
- Ballon : Axe-Y du ballon.
- Force de la physique du niveau.

## Level 6 - Gotta go fast



## Vue d'ensemble

### Quel est ce niveau ?

Le niveau s'intitule « Gotta go fast ».

Il consiste à diriger le grub dans sa sortie en skateboard.

Pour ce faire, le joueur dispose d'interactions dans le niveau permettant de diriger la planche sur laquelle se trouve le grub.

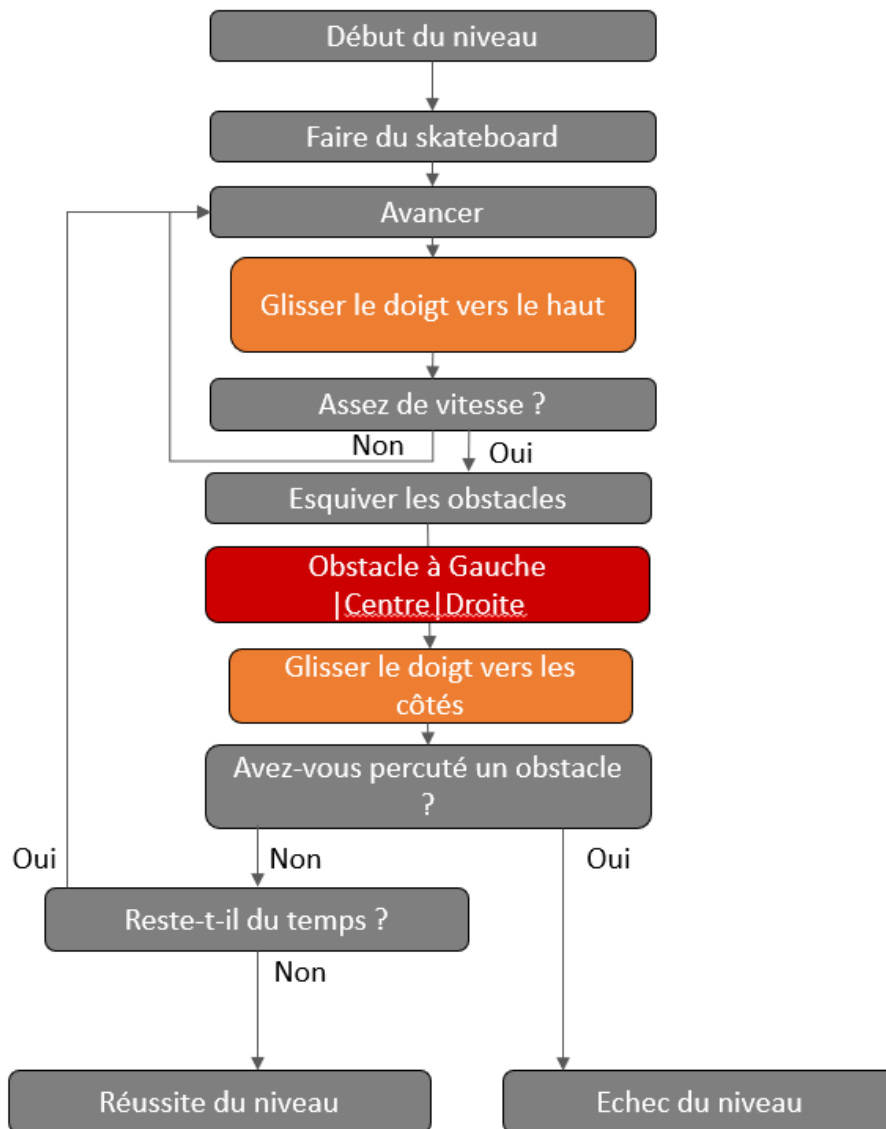
Le niveau s'inspire de jeux tel que « Subway Surfer ».

Ce niveau met en compétition son analyse et ses réflexes dans un court laps de temps.

Le challenge de ce niveau est d'esquiver les obstacles et d'aller le plus loin possible avant le temps imparti.

# Gameplay

Mécaniquement, ça donne quoi ?



L'objectif de ce niveau est de diriger le skateboard du grub afin qu'il ne percute pas d'obstacles et qu'il aille suffisamment vite. Pour ce faire, le niveau est composé de trois interactions.

Les trois sont des toucher-glisser sur l'écran afin de diriger le skateboard, vers la gauche, vers la droite ou bien tout droit afin d'accélérer.

## Look&Feel

Et visuellement, ça donne quoi ?



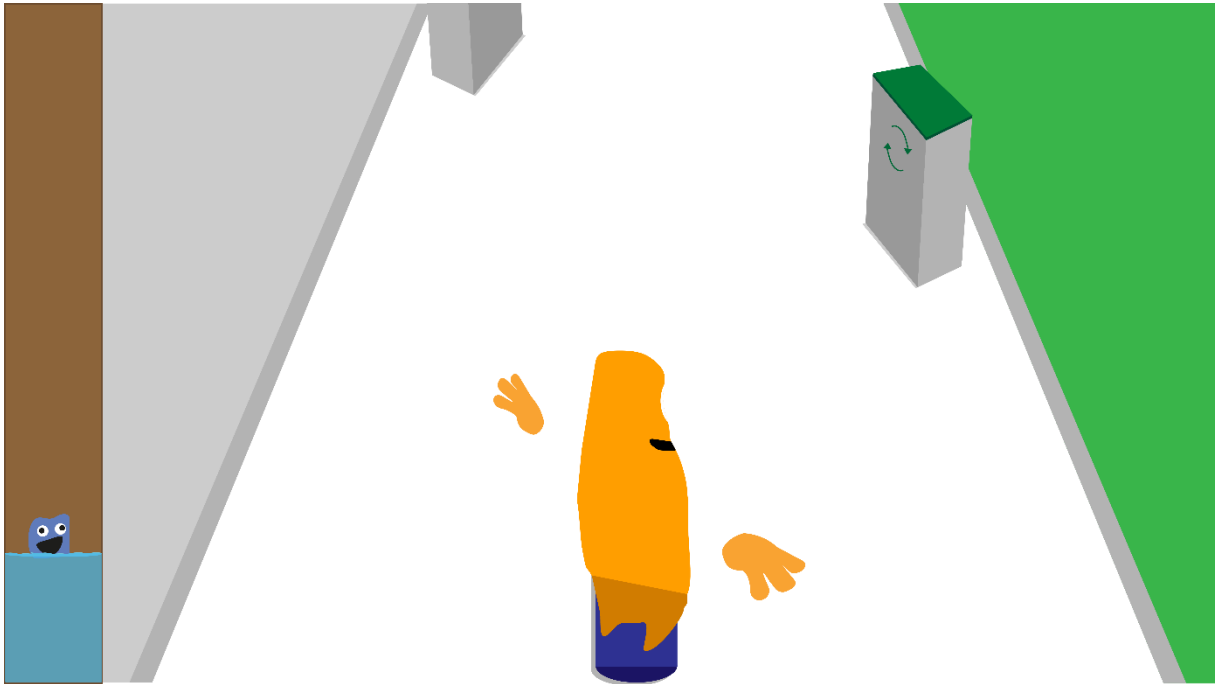
Chaque niveau s'introduit par une petite explication des interactions possibles que le joueur a durant le niveau.

La phrase correspond à l'objectif du niveau.

Dans ce niveau les icônes représentent respectivement de gauche à droite :

- Interaction par toucher-glisser vers le haut.
- Interaction par toucher-glisser sur les côtés.

Puis une fois cet écran passé, le joueur se voit projeté dans le niveau.



Le niveau est constitué d'un seul composant d'UI, la barre du temps. Elle se situe à gauche. Elle est représentée par un Grub sur de l'eau. Plus l'eau monte, plus le grub est en danger. Une fois atteint son maximum, le grub se noie et le niveau est perdu. Il faut 10 secondes avant que le grub ne se noie.

Les différentes interactions se situent sur toute la surface de l'écran.

## Données

### Données et paramètres

- Temps : défini de la même façon pour tous les niveaux, il est d'une valeur de 10 secondes.
- Vitesse : il correspond à la vitesse du grub.
- Distance à atteindre.
- Couloir : Ligne invisible au nombre de trois. Ce sont ces lignes qui définissent l'emplacement des obstacles et du joueur.
- Objets : la taille des objets correspond à la taille d'un couloir.