

Document Technique

Antoine

Oger

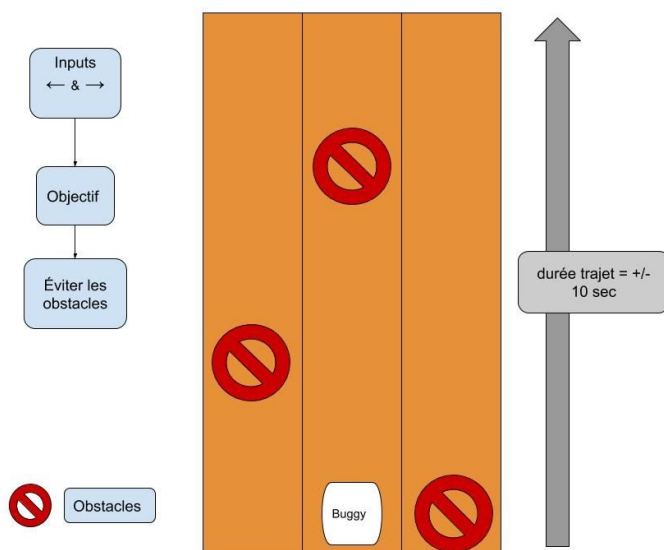
B1GDA

La ruée vers l'or

Vue d'ensemble :

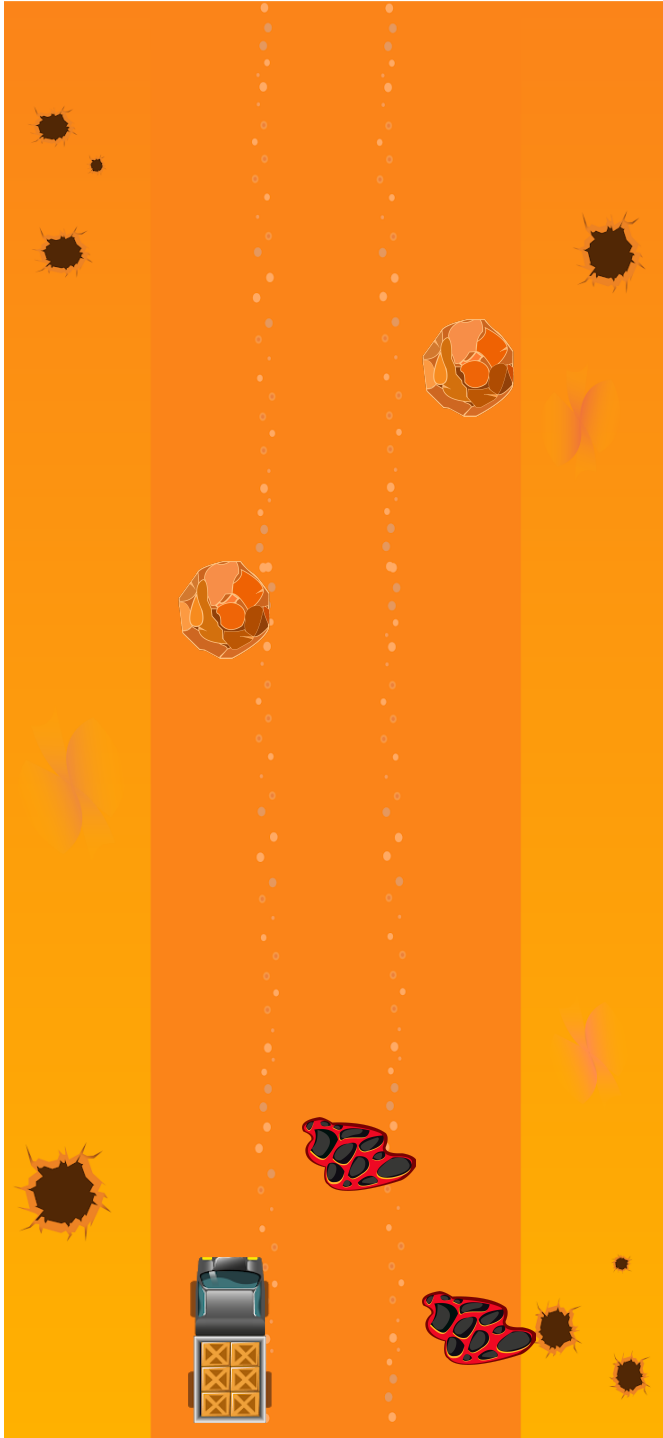
Le nom du jeu est simple le joueur est sur une route et il doit arriver jusqu'à "l'or" qui est une métaphore pour signifier de multiples ressources que le joueur va chercher. Une fois le jeu lancé le joueur va devoir esquiver des obstacles en se déplaçant sur 3 routes différentes à l'aide de 2 inputs, flèches(swipe) de droite et de gauche. Le challenge ici est de réussir à esquiver les différents obstacles sur la route pendant 10 secondes. Le joueur va devoir utiliser ses réflexes et sa capacité à anticiper et à observer pour réussir ce jeu.

Gameplay :



Pour le gameplay les mécaniques sont simples le joueur pourra utiliser soit la flèche de droite ou la flèche de gauche pour éviter les obstacles sur sa route.

Look & Feel :



Données :

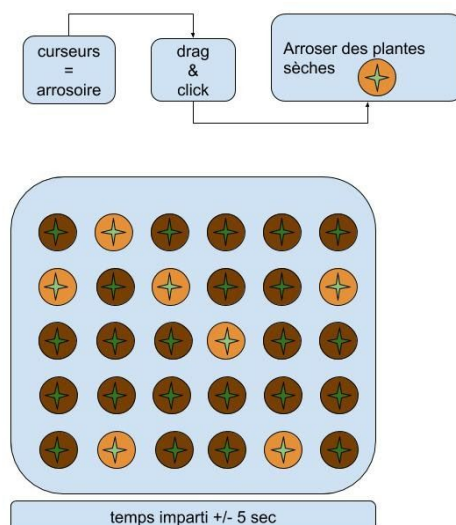
Les metrics dans la ruée vers l'or sont simples en effet la vitesse constitue un paramètre essentiel dans l'expérience de jeu du joueur et dans la difficulté du jeu en lui même. Si on augmente la vitesse du buggy alors le joueur va devoir plus rapidement esquiver les obstacles et donc la difficulté du jeu peut augmenter très facilement en modifiant ce paramètre. De même si l'on modifie le nombre d'obstacles, un nombre plus important demande au joueur une rapidité d'exécution des inputs à un rythme plus important. Le temps de jeu est aussi un metric qui influe sur l'expérience de jeu car si le temps de jeu est très court l'expérience de jeu sera peut être trop courte et donc pas très intéressante. A contrario si le temps de jeu est trop long le sentiment de lassitude peut apparaître et donc donner une mauvaise expérience de jeu.

La Serre

Vue d'ensemble :

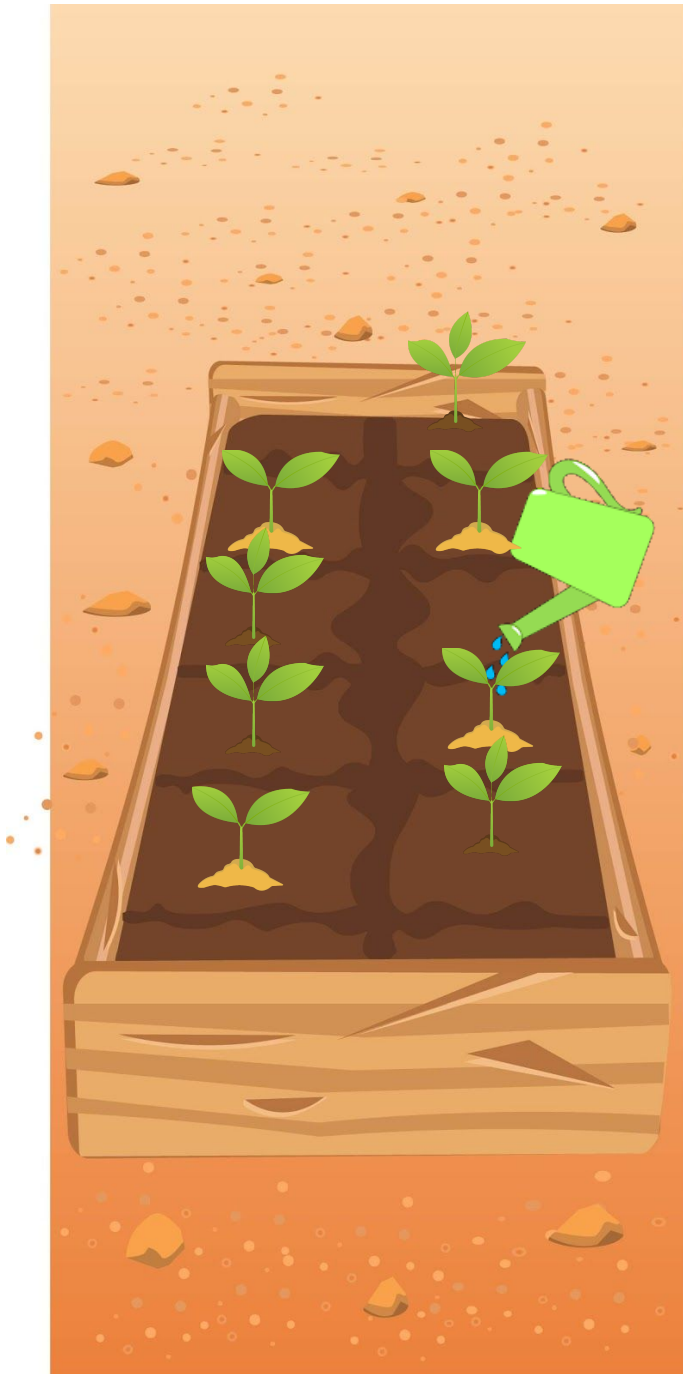
Le nom du jeu reflète ce qui se passe dedans, une serre dans laquelle le joueur va devoir prendre soin de ses plantations pour pouvoir se nourrir. Une fois le jeu lancé le joueur va devoir arroser à l'aide de son arrosage les plantes qui manquent d'eau (elles sont plus claires la terre est sèche). Le challenge ici est de cliquer au bon endroit en un temps imparti très court, si le joueur se trompe et qu'il clique sur une plante qui n'a pas besoin d'eau alors il perd la partie. Le joueur devra ici utiliser son sens de l'observation et sa rapidité pour gagner le jeu. Pour cela il possède 1 input, le clic de la souris (clic sur l'écran).

Gameplay :



Les mécaniques de jeu sont très simples, le curseur de la souris est matérialisé par un arrosoire et le joueur devra donc cliquer simplement sur les bonnes plantes à arroser.

Look & Feel :



Données :

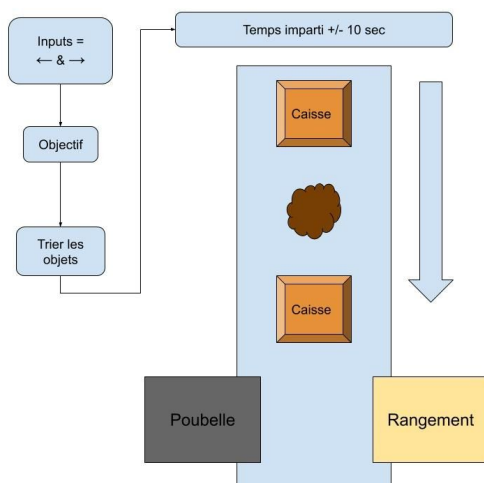
Le nombre de plantes, la taille du "potager" et le temps imparti sont des données et des paramètres de jeu qui changent l'expérience de jeu. En effet plus il y a de plantes plus le joueur devra être rapide et donc le nombre de chances que le joueur a de se tromper augmente. De plus si le potager est plus grand alors le joueur devra être d'autant plus rapide mais le nombre de plantes évolue avec la taille du potager. Comme expliqué dans le jeu précédant le metric est le même, "si le temps de jeu est très court l'expérience de jeu sera peut être trop courte et donc pas très intéressante. A contrario si le temps de jeu est trop long le sentiment de lassitude peut apparaître et donc donner une mauvaise expérience de jeu".

Le Rangement

Vue d'ensemble :

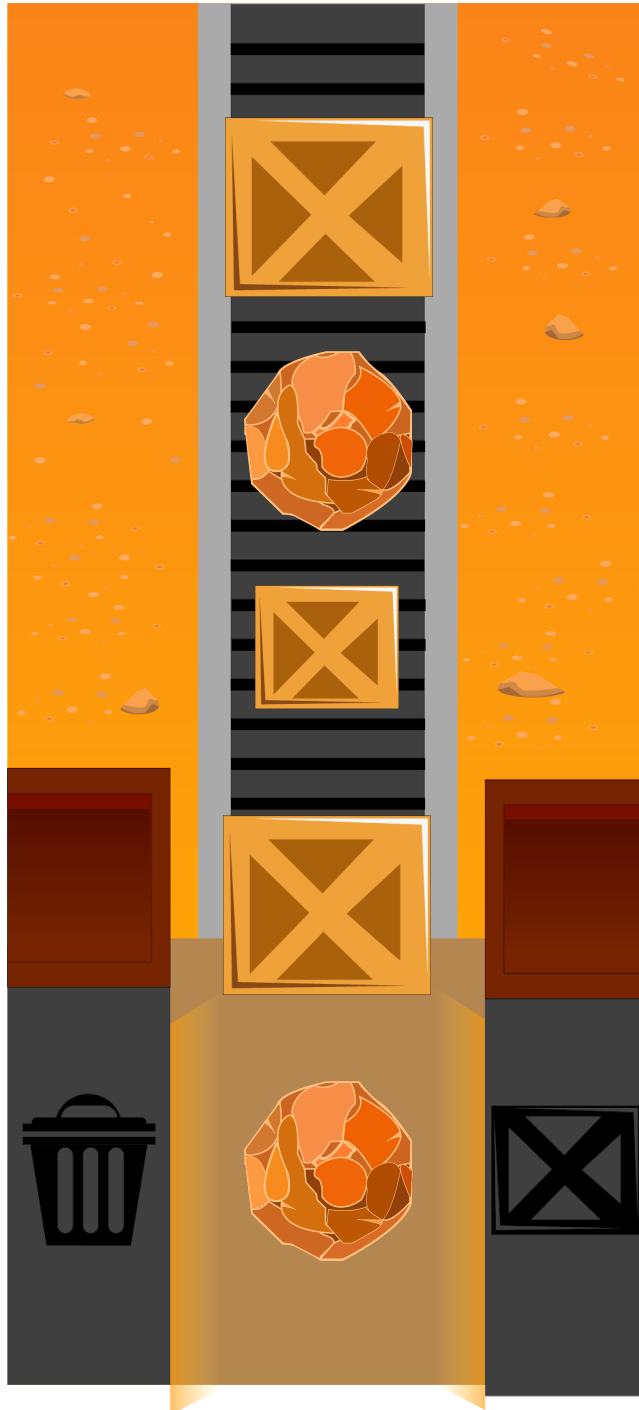
Le nom du jeu reflète ce qui se passe dedans, une suite d'objets qu'il faut trier, les caisses se rangent dans le stockage et les autres débris dans la poubelle. Le challenge ici est de trier tous les objets en un temps imparti, et ne pas se tromper dans les rangements. Si le joueur met une caisse à la poubelle alors il perd et si il met un débris dans le stockage il perd aussi. Il doit aussi trier tous les objets pour ne pas perdre. Le joueur devra utiliser ses réflexes et son sens de l'observation ainsi que sa rapidité. Le jeu se joue uniquement avec les flèches(swipe) de droite et de gauche.

Gameplay :



Le joueur devra simplement diriger ces objets dans la bonne direction.

Look & Feel :



Données :

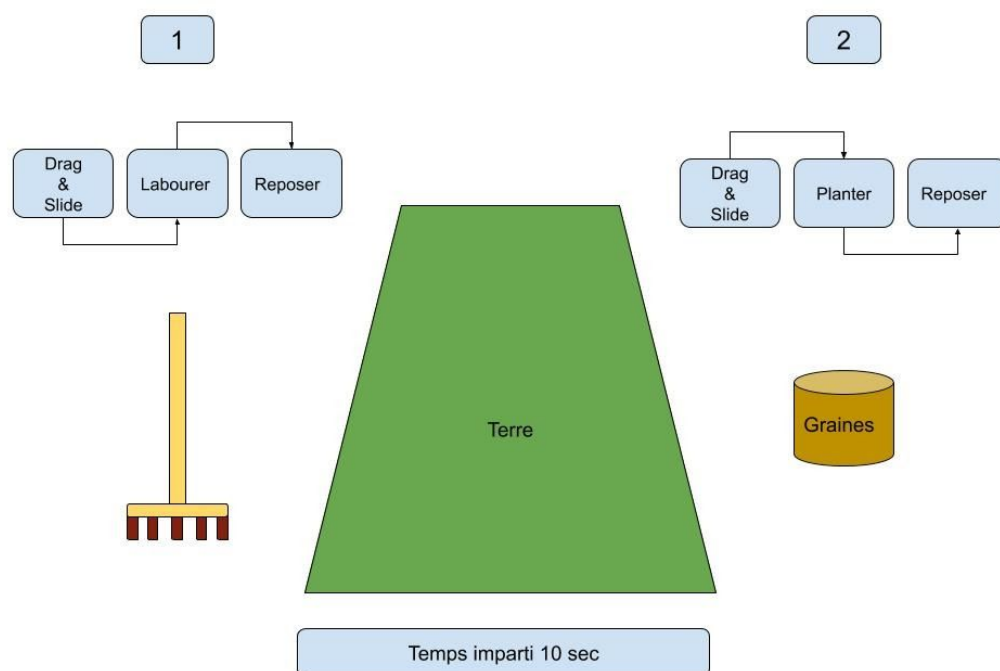
le nombre d'objets et le temps imparti sont dans ce jeu les deux metrics qui influent sur l'expérience de jeu. Plus il y a d'objets plus le joueur doit être rapide dans le tri, et donc les chances de se tromper augmentent elles aussi. Si l'on réduit le temps ou on augmente le temps alors la difficulté change elle aussi. Et donc tout cela impacte de ce fait l'expérience de jeu.

Terragraine

Vue d'ensemble :

Le nom du jeu parle simplement d'une terre où l'on plante des graines. Le joueur va devoir labourer la terre avec le râteau dans un premier temps puis ensuite planter des graines en un temps limité de 10 secondes. Le challenge ici est la rapidité principalement. Si le joueur n'est pas assez rapide ou ne fait pas les étapes dans le bon ordre alors il perd la partie. Il devra donc utiliser sa rapidité pour remporter la partie. Le jeu se joue avec le clic(toucher/Déposer).

Gameplay :



Données :

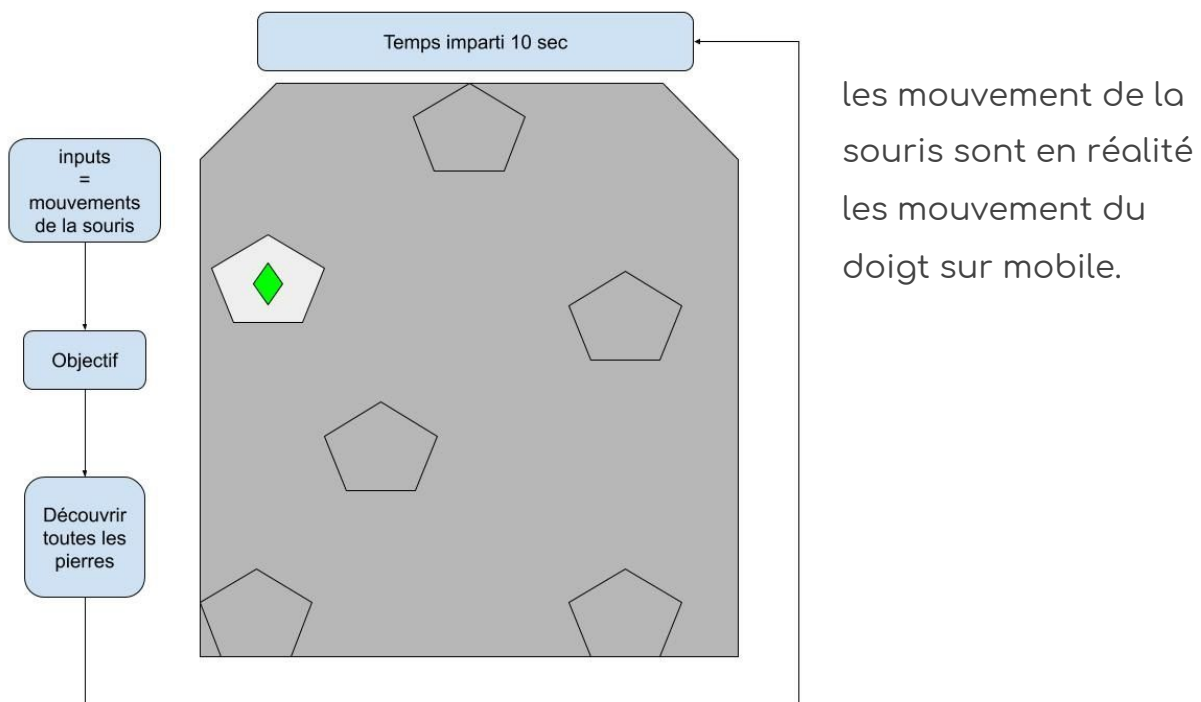
Le metric du temps est le facteur clé dans la plupart des jeux, dans celui-ci le temps imparti oblige le joueur à se dépasser et à réfléchir rapidement à ce qu'il doit faire. Si le temps imparti est trop court la difficulté du jeu sera peut être trop élevée et donc empêchera les joueurs les plus expérimentés de pouvoir réussir. Si au contraire le temps est trop long alors le jeu perd complètement son challenge et tous les joueurs pourront aisément réussir le jeu.

Mine à gratter

Vue d'ensemble :

La mine à gratter est un jeu simple ou le nom est très explicite, le joueur devra rapidement gratter les endroits qui peuvent être grattés sur la paroi de la mine pour pouvoir trouver les ressources nécessaires. Trouver toutes les ressources présentes sur la paroi de la mine est le challenge de ce jeu. Le joueur devra une fois de plus utiliser sa rapidité et son sens tactique pour pouvoir gratter au bon endroit.

Gameplay :



Données :

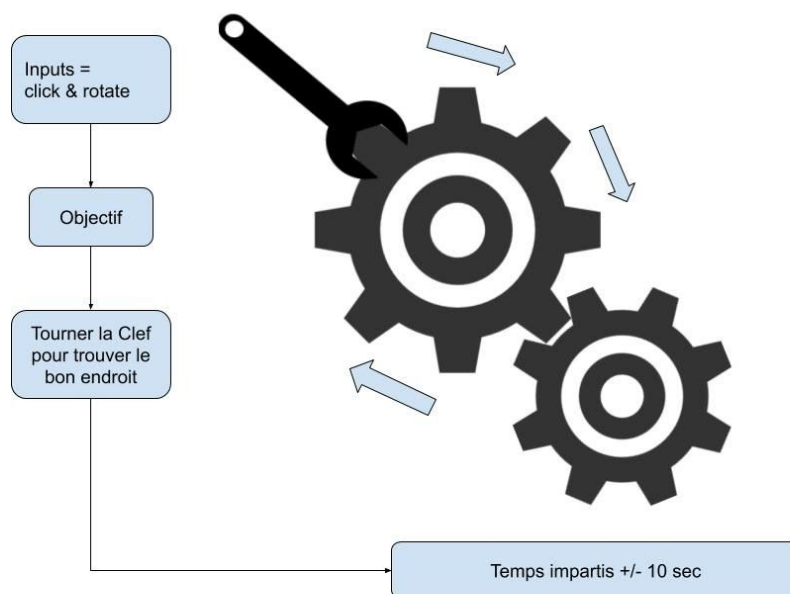
Dans ce jeu plusieurs metrics entrent en corrélation avec la difficulté du jeu et l'expérience de jeu, si l'on ralenti par exemple la vitesse de grattage et impose au joueur qu'il doit gratter plus lentement ou plus longtemps alors cela peut altérer l'expérience et donc la difficulté. Si on ne change rien aux mécaniques de jeu mais que l'on réduit uniquement le temps alors la difficulté va augmenter elle aussi. On voit donc qu'il y a pleins de metrics qui peuvent altérer l'expérience et la difficulté du jeu.

Histoire d'engrenage

Vue d'ensemble :

Une vraie histoire ces engrenages qu'il faut faire tourner dans le bon sens et les mettre dans un axe parfait. Le nom du jeu vient de cela car l'histoire des engrenages est interminable en effet dans ce jeu le joueur devra à l'aide d'une clé faire tourner les engrenages jusqu' à trouver l'axe parfait dans lequel il doivent être. Le challenge ici est la patience et la précision ainsi que la rapidité. En effet le joueur a un temps imparti pour réaliser le jeu, il doit trouver l'angle parfait où les engrenages doivent se positionner et pour cela il doit donc être précis et se fier aux indicateurs qui vont l'aider à savoir si il est proche ou non du but.

Gameplay :



Données :

Ici, la difficulté à trouver l'axe parfait est un metric avec lequel la difficulté peut augmenter, si on réduit l'angle ou le joueur est dans le bon axe alors il mettra plus de temps à le trouver. Cela impacte l'expérience de jeu. Si l'on réduit le temps de jeu alors il devra être plus rapide pour trouver l'angle parfait. Cela augmente considérablement la pression mise au joueur car elle mélange la patience et la précision face à la rapidité ce qui crée le sentiment de stress et d'oppression.