

DOCUMENT TECHNIQUE



JEU 1 : Construction de bâtiments

Objectif

Construire des bâtiments pour assurer la survie et une meilleure santé aux pandis

Empiler un nombre de pièces de bâtiments façon "tetris" au fur et à mesure sans dépasser une certaine limite de hauteur.

Le joueur dispose d'un certain nombre de pièces à empiler (6 exactement) qui tombent les unes à la suite des autres. Une nouvelle pièce apparaît lorsque la précédente a été posée.

Il ne doit pas dépasser une ligne en rouge qui correspond à une certaine limite de hauteur selon laquelle la construction du bâtiment est trop instable. Dans ce cas le joueur perd la partie

Challenges / Cognitions

VITESSE --> rapidité d'exécution et de réflexion dans le choix et le positionnement des pièces

REFLEXION --> Choix du positionnement des pièces pour éviter la contrainte de dépasser la limite de hauteur imposée.

Metrics --> SANTÉ

La réussite d'un niveau fait gagner 1 point de santé

L'échec d'un niveau fait perdre 1 point de santé

La vitesse des pièces est constante

Chaque pièce est composée de 4 carrés de 10mm x 10mm (400 mm²)

La taille de la zone de jeu est de 60mm de largeur et 70 mm de hauteur avec la limite (4200 mm²)

Le nombre de pièces total à poser maximum est de 10 mais le joueur doit en poser seulement 6

Evolution de la difficulté (niveaux)

Rajout de pièces plus compliquées à placer (moins de "barres" ou de carrées)

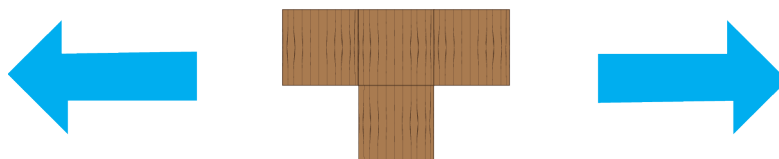
A chaque niveau enlever une pièce facile (type carré ou barre) parmi les 6 pièces à poser

Contrôles / Avatar

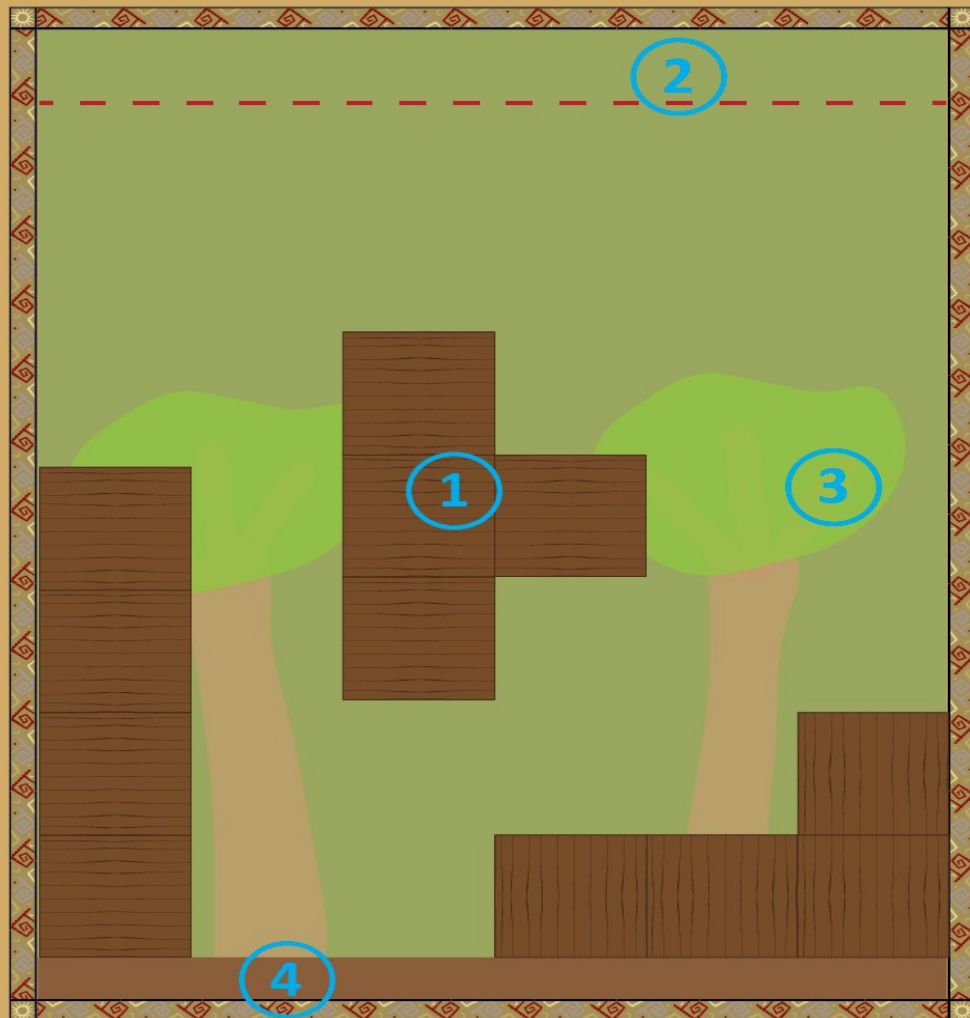
Déplacement des pièces par le joueur vers la gauche ou la droite avec un toucher tactile

(toucher à droite de la pièce --> déplacement de la pièce vers la droite)

(toucher à gauche de la pièce --> déplacement de la pièce vers la gauche)



Construction



Pièces restantes : 4/6 (5)

Elements

BRIQUES (1) : Eléments contrôlés par le joueur

LIMITE EN ROUGE (2) : Si touchée par une pièce --> échec du jeu

FOND (3) : Représente un décor naturel pour correspondre avec l'univers du jeu

SOL (4) : Si touché par une pièce --> fait apparaître une autre pièce

INDICATEUR (5) : Montre au joueur le nombre de pièces restantes à placer pour finir le jeu

JEU 2 : Exploration

Objectif

Explorer la forêt à la recherche de ressources de minerais, très convoités par les pandis

Le joueur a en face de lui 9 cases : une correspond au village pandi et l'autre correspond à une mine. Les 7 autres correspondent à des chemins que les pandis peuvent emprunter pour aller vers la mine

Pour aller vers la dernière case (la mine), le joueur doit créer un chemin entre le pandi et la mine à la manière d'un puzzle.

Pour cela il doit effectuer 2 rotations au total sur les 7 pièces amovibles qu'il a sa disposition.

Une même pièce peut subir 2 rotations mais dans ce cas le joueur ne peut pas effectuer d'autres rotations.

Challenges / Cognitions

REFLEXION --> Choix dans l'imbrication des pièces du puzzle pour former un chemin cohérent et prise de décision pour la rotation des pièces

Metrics --> BONHEUR

La réussite d'un niveau fait gagner 1 point de bonheur

L'échec d'un niveau fait perdre 1 point de bonheur

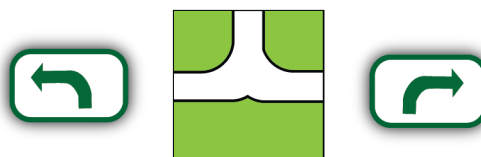
Evolution de la difficulté (niveaux)

Rajout de pièces plus compliquées (moins de croisements et plus de virages ou lignes droites)

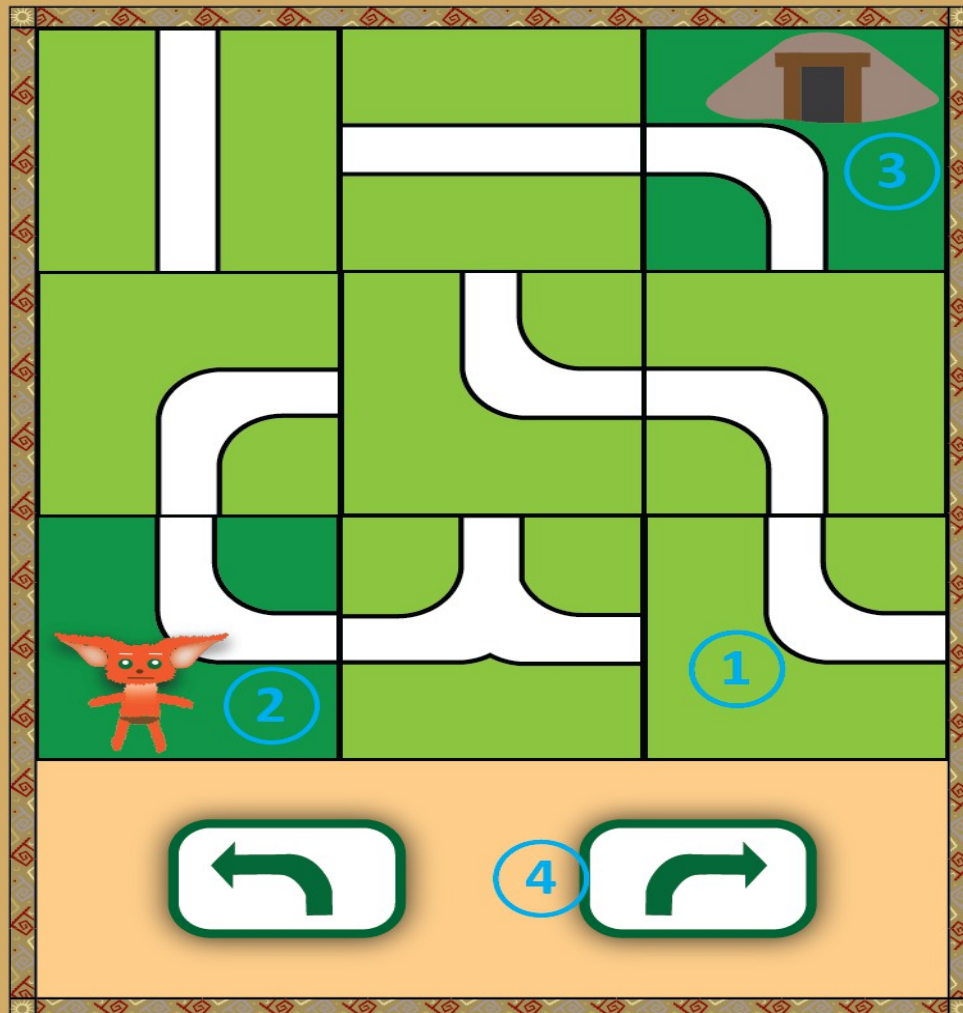
A chaque niveau enlever une pièce facile (type croisement) et rajouter une pièce difficile (type virage) parmi les 7 pièces du puzzle

Contrôles / Avatar

Rotations des pièces à l'aide de boutons. Le joueur sélectionne une des 7 pièces puis choisit on non d'appuyer sur un bouton pour effectuer la rotation. Il n'a le droit que d'appuyer que 2 fois au total sur ces boutons.



Exploration



Essais restants : 2 5

Elements

CASE CHEMIN (1) : Pièce amovible pouvant être rotationné par le joueur

CASE DEPART (2) : Pièce non amovible, départ représenté par le pandi

CASE ARRIVÉE (2) : Pièce non amovible, arrivée représenté par la mine

BOUTONS (4) : Peuvent être utilisés 2 fois au total par le joueur pour faire une rotation des 7 pièces chemins

INDICATEUR (5) : Montre au joueur le nombre de coups restants pour appuyer sur les boutons.

JEU 3 : Chasse

Objectif

Chasser des bêtes sauvage pour se nourrir

Le joueur doit contrôler un pandi qui part chasser.

Il doit viser juste et toucher un animal avec la lance du pandi. Le joueur peut uniquement contrôler la direction du projectile, il ne peut pas bouger le pandi.

Le joueur doit prendre en compte que :

- l'animal chassé se déplace
- le projectile à une certaine vitesse
- le pandi ne bouge pas
- il y'a des obstacles sur lesquels la lance peut échouer
- Il a 10 secondes pour effectuer le tir avant que l'animal s'enfuit

Challenges / Cognitions

PRECISION --> Au niveau du temps et de l'espace. Le projectile est petit et doit toucher la cible en mouvement. Il doit aussi tirer au bon moment pour que le projectile atteigne son but

ANTICIPATION --> Le joueur doit calculer mentalement la vitesse de la cible, celle du projectile et la distance entre le pandi et la cible

VITESSE--> Le tir doit s'effectuer en dessous des 10 secondes, sinon on considère que l'animal s'enfuit

Metrics --> SANTÉ

La réussite d'un niveau fait gagner 1 point de santé

L'échec d'un niveau fait perdre 1 point de santé

La cible se déplace toujours vers la droite ou vers la gauche avec une vitesse aléatoire mais assez lente

Le projectile a une vitesse constante, mais toujours plus rapide que celle de la cible

Evolution de la difficulté (niveaux)

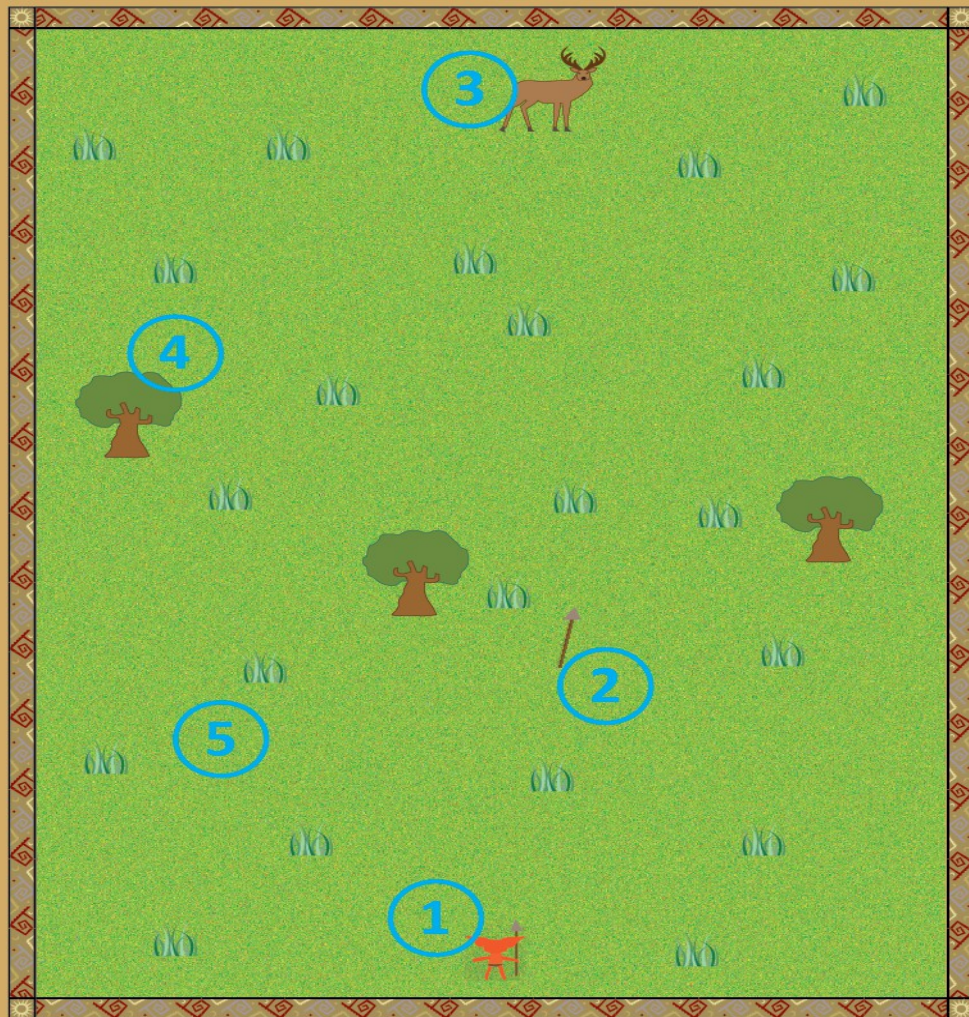
Augmentation de la vitesse de la cible

Ajout éventuel d'obstacles pour contrer le projectile

Contrôles / Avatar

Lancement du projectile par toucher tactile. Le projectile va dans la direction où le joueur à appuyé

Chasse



Temps restant : 10 (6)

Elements

ORIGINE DU PROJECTILE (1) : Représenté par un pandi qui va chasser

PROJECTILE (2) : Sa direction et orientée par le toucher du joueur. Sa vitesse est constante

CIBLE (3) : Représenté par un animal sauvage. Il peut bouger vers la droite et vers la gauche mais pas vers le haut ou vers le bas

OBSTACLES (4) : Représenté par un élément naturel. Le projectile peut s'y cogner entraînant l'échec du jeu

FOND (5) : Représenté par un décor naturel (herbes, prairie etc...) pour correspondre avec l'univers

INDICATEUR (6) : Montre au joueur le temps restant avant que la cible s'enfuit

JEU 4 : Elevage

Objectif

Elever et nourrir des créatures sauvages (iguanis) pour le bonheur du village.

Le joueur doit compter avec exactitude le nombre de créatures à nourrir. Ces dernières se déplacent à l'intérieur d'un grand enclos.

Le joueur dispose d'un temps imparti de 10 secondes pour compter le nombre de créatures et donner sa réponse en appuyant sur un bouton. (Il y'a 4 choix possibles à chaque fois)

Challenges / Cognitions

OBSERVATION--> Réussir à compter précisément plusieurs éléments identiques en mouvement dans un petit espace

VITESSE--> Trouver la bonne réponse dans le temps imparti

Metrics --> BONHEUR

La réussite d'un niveau fait gagner 1 point de bonheur

L'échec d'un niveau fait perdre 1 point de bonheur

Les iguanis se déplacent de manière aléatoire et avec une vitesse aléatoire dans un enclos carré

Evolution de la difficulté (niveaux)

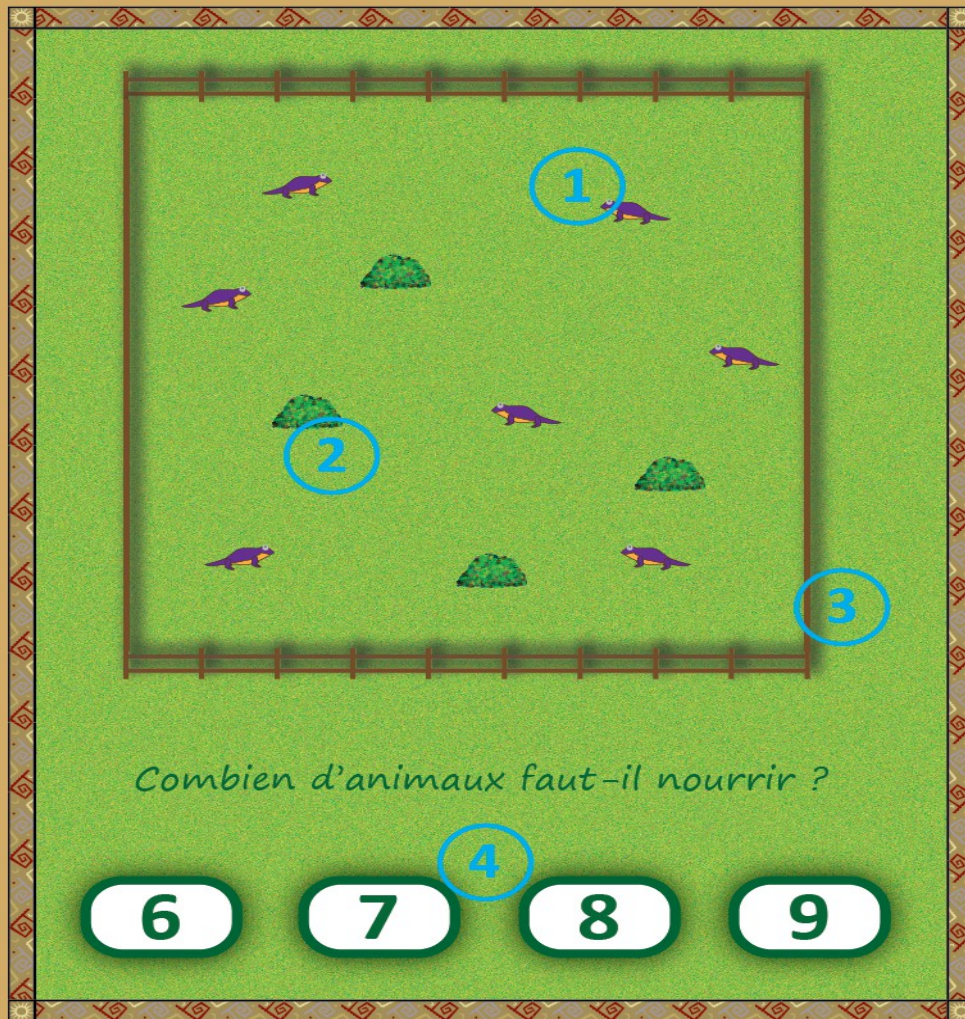
Augmentation du nombre de créatures

Contrôles / Avatar

Prise de décision par appui sur un bouton

Il y'a 4 boutons au total pour 4 réponses possibles

Elevage



Temps restant : 10

5

Elements

CIBLE A COMPTER (1) : Représenté par une créature (monture de pandi). Se déplace dans toutes les directions à différentes vitesses

FOND (2) : Représenté par un fond naturel (prairie, herbes...) pour coller à l'univers

LIMITE DE DÉPLACEMENT (3) : Représenté par un enclos, les créatures ne peuvent franchir cet espace et s'y déplacent à l'intérieur

OBSTACLES (4) : Les boutons sur lesquels le joueur peut appuyer pour donner sa réponse

INDICATEUR (5) : Montre au joueur le temps restant qu'il lui reste

JEU 5 : Pêche

Objectif

Pêcher des poissons pour se nourrir.

Le joueur doit pêcher tous les poissons dans un temps imparti de 10 secondes pour réussir le niveau.
Il contrôle un filet de pêche qu'il peut faire déplacer pour toucher les poissons.
Ces derniers se déplacent de gauche vers la droite à différentes vitesses

Challenges / Cognitions

ANTICIPATION--> Prévoir et prendre en compte le déplacement et la vitesse de chaque poisson pour réussir à tous les toucher le plus vite possible

VITESSE--> Réussir l'épreuve dans le temps imparti

Metrics --> SANTÉ

La réussite d'un niveau fait gagner 1 point de santé

L'échec d'un niveau fait perdre 1 point de santé

Les poissons se déplacent de gauche à droite à différentes vitesses, même rapides

Le filet se déplace à une vitesse constante

Evolution de la difficulté (niveaux)

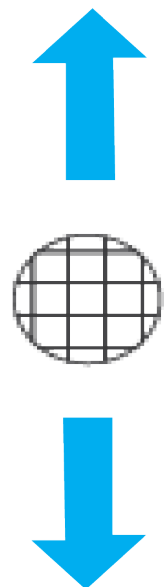
Augmentation du nombre de poissons

Contrôles / Avatar

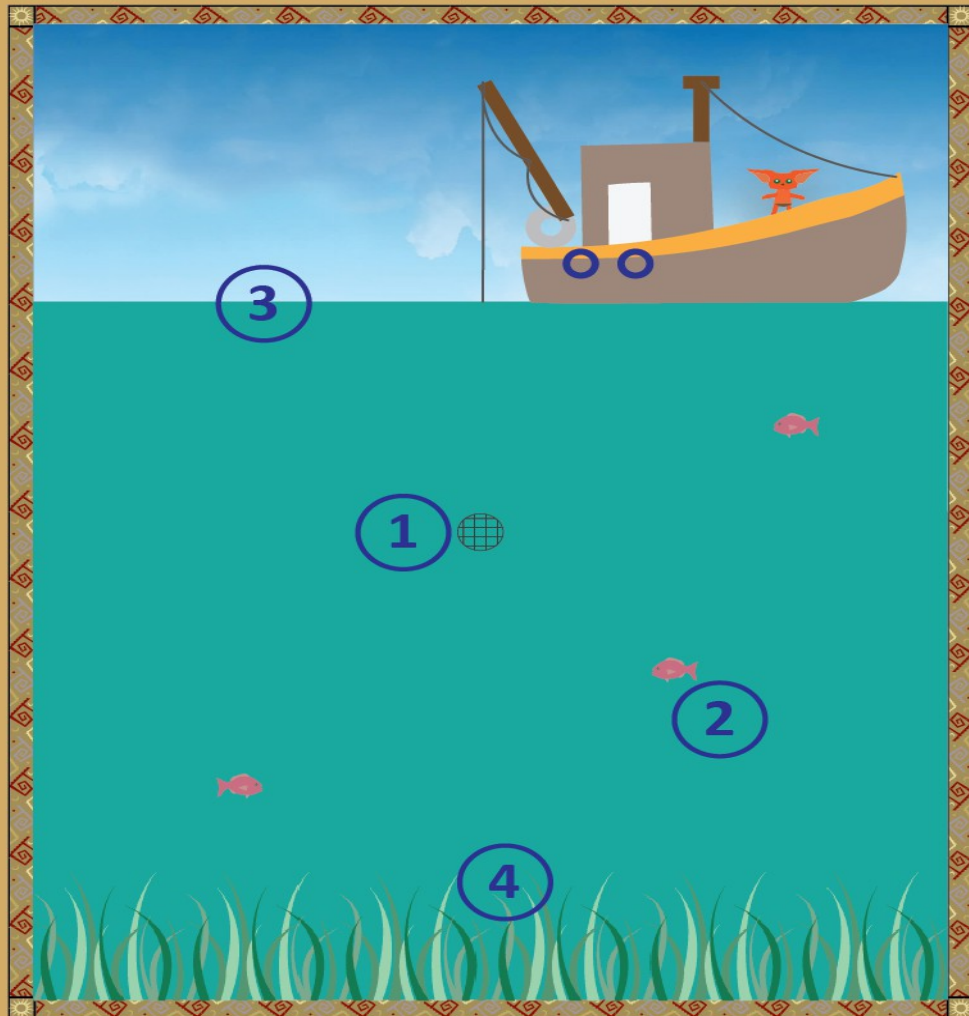
Déplacement du filet par le joueur vers le haut ou vers le bas avec un toucher tactile

(toucher en bas du filet --> déplacement du filet en bas)

(toucher en haut du filet --> déplacement du filet en haut)



Pêche



Temps restant : 10 (5)

Elements

FILET (1) : Élément contrôlé par le joueur. Peut aller du haut vers le bas mais ne peut atteindre la limite en haut (3)

CIBLE (2) : Représenté par les poissons à toucher avec le filet. Se déplacent de gauche à droite à différentes vitesses. Ne peuvent atteindre la limite en haut (3)

LIMITE DE DÉPLACEMENT (3) : Limite représentée par la séparation entre le ciel et l'océan. Le filet ainsi que les poissons ne peuvent pas la franchir

FOND (4) : Représenté par un fond océanique, un ciel et un bateau pandi pour coller avec l'univers

INDICATEUR (5) : Montre au joueur le temps restant qu'il lui reste pour pêcher tous les poissons

JEU 6 : Exploitation minière

Objectif

Aller récolter de l'or dans une mine

Le joueur commence le niveau avec un plan de la mine qui constitue en un labyrinthe avec le départ représenté par un pandi et l'arrivée représentée par un lingot d'or.

Le plan est affiché pendant 5 secondes puis disparaît. Le joueur se retrouve ensuite à contrôler le pandi en question et il dispose de 10 secondes pour l'emmener à travers le labyrinthe jusqu'au lingot d'or.

Challenges / Cognitions

MEMOIRE--> Lorsque le joueur contrôle le pandi dans le labyrinthe, il doit se rappeler du plan affiché ultérieurement pour l'emmener le plus vite possible vers le lingot d'or

VITESSE--> Réussir l'épreuve dans le temps imparti

Metrics --> BONHEUR

La réussite d'un niveau fait gagner 1 point de bonheur

L'échec d'un niveau fait perdre 1 point de bonheur

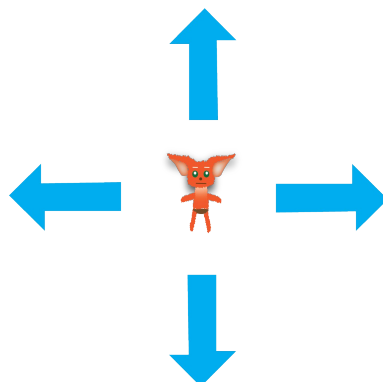
L'avatar se déplace très vite dans le labyrinthe puisque le temps de jeu doit rester relativement court. Comme le mini-jeu se situe en 2 phases (mémorisation et arcade). Le temps de jeu est alors estimé à 15 secondes au total

Evolution de la difficulté (niveaux)

Complexification du labyrinthe

Contrôles / Avatar

Déplacement du pandi par toucher tactile. Il peut aller dans toutes les directions



Exploitation minière



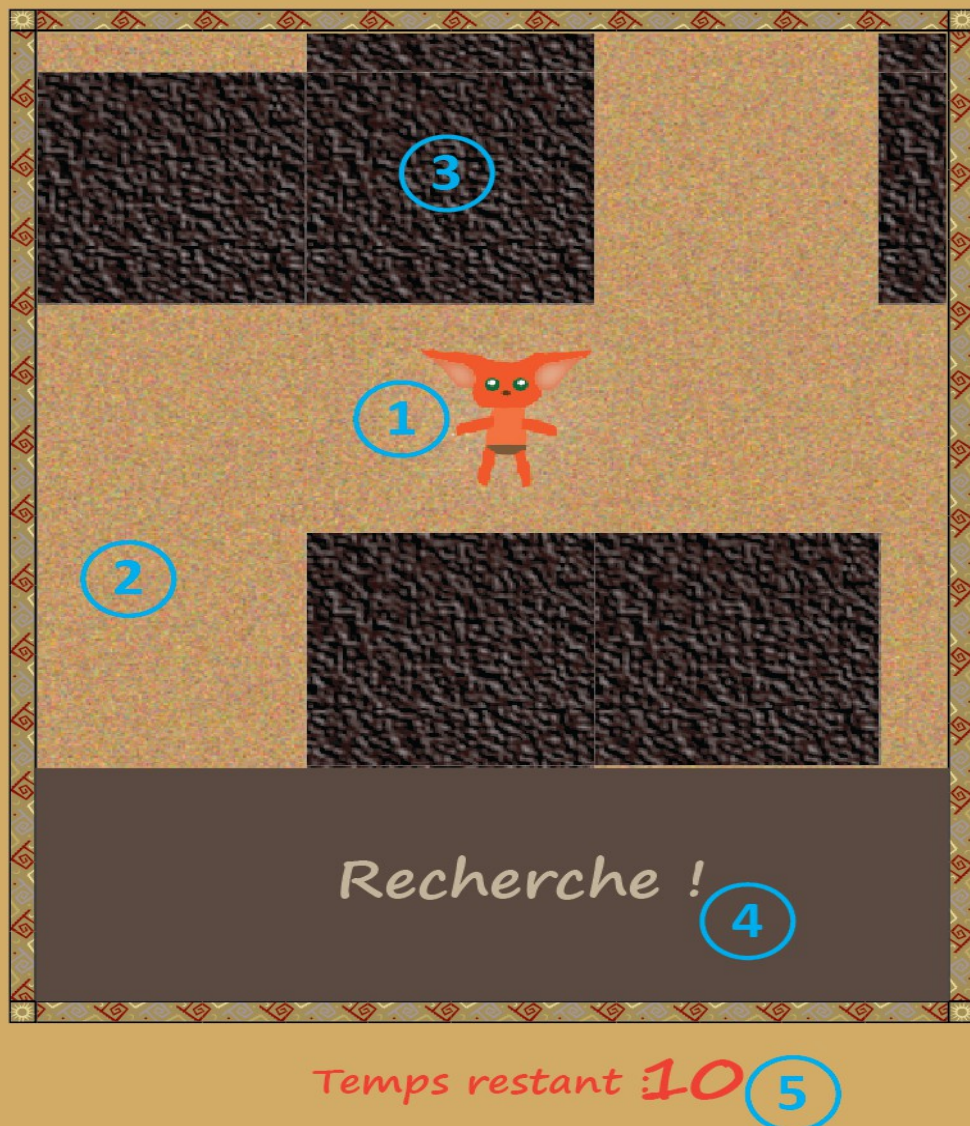
Elements

PLAN (1) : Plan du labyrinthe de la mine avec le départ symbolisé par un pandi et l'arrivée au lingot d'or symbolisée par un rond jaune

PHASE (2) : 1ere phase du jeu : mémorisation

INDICATEUR (3) : Montre au joueur le temps restant qu'il lui reste pour mémoriser le plan

Exploitation minière



Elements

AVATAR (1) : Représenté par un pandi. Peut aller dans toutes les directions à grande vitesse

SOL (2) : Zone de déplacement possible par le joueur

MUR (3) : Zone de déplacement impossible par le joueur

PHASE (4) : 2eme phase du jeu : arcade

INDICATEUR (3) : Montre au joueur le temps restant qu'il lui reste pour atteindre le lingot