

Documentation technique des 6
micro-jeux:



Document technique n°1: Lance mort

Vue d'ensemble :

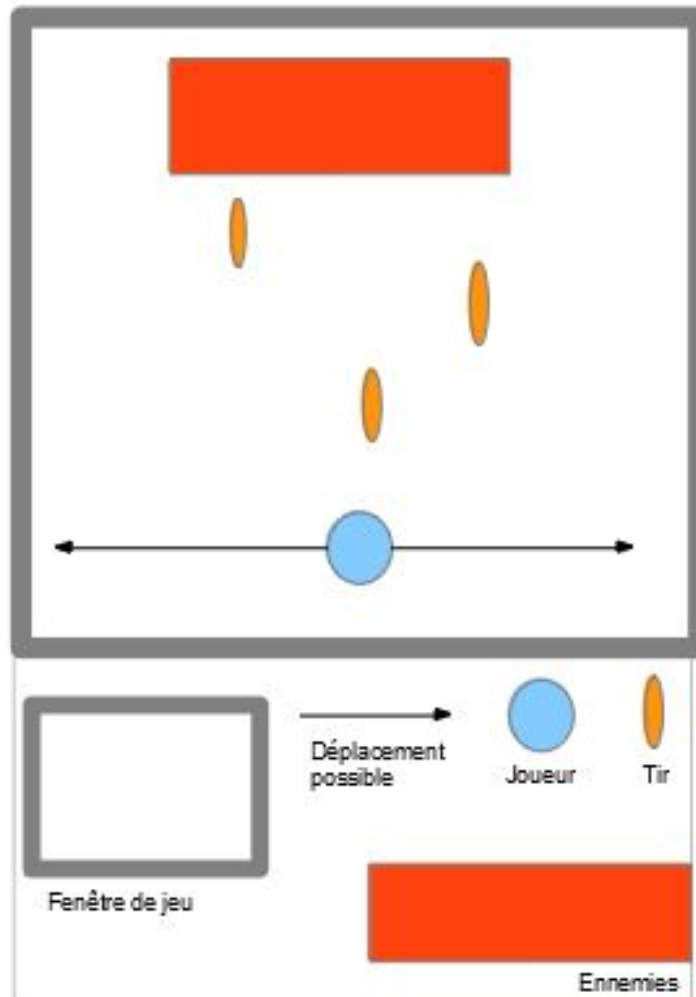
Comme son nom l'indique une lance pour le joueur c'est la mort assurée. Pour survivre pendant cette bataille il faudra esquiver les lances projetées par les ennemies.

Le joueur devra esquiver toutes les lances jusqu'à la fin du timer. Pour cela le joueur pourra se déplacer soit à gauche soit à droite. Il devra donc devoir prévoir la trajectoire de la lance et les éviter au bon moment.

Le genre du jeu est action avec un seul challenge, ne pas mourir. Comme cognition le joueur devra utiliser ses réflexes et sa capacité d'analyse pour arriver au bout du micro-jeu.

Gameplay:

Pour mieux comprendre ce micro-jeu voici un schéma expliquant chaque élément de gameplay:



On peut voir que le joueur a deux possibilité de direction possible et que les lances qui couvre la majorités de ses mouvements.

Look&Feel:

Pour mieux comprendre ce micro-jeu voici un schéma visuel que le joueur verra lors d'une partie:



On peut voir le joueur se déplacer de côté en regardant face aux ennemis. Et que les lances couvrent la majorité de la distance que peut parcourir le joueur. Le timer est en haut en rouge.

Données:

Concernant les metrics de ce micro-jeu, on aura d'abord la vitesse à laquelle se déplace le personnage et sa taille. Cela peut jouer sur la difficulté du micro-jeu car un personnage gros et lent ce sera moins facile d'esquiver les lances. Le joueur devra donc prévoir plus rapidement la trajectoire des lances. La vitesse des lances est aussi à prendre en compte, car une lance qui va plus vite a plus de chance de toucher sa cible. Le joueur aura donc moins de temps pour réagir. Dans ce micro-jeu les ennemis ont chacun une lance minimum et il ne tire pas tous à la même vitesse et au même moment pour que le joueur reste attentif chaque seconde.

Document technique n°2:Flèche tueuse

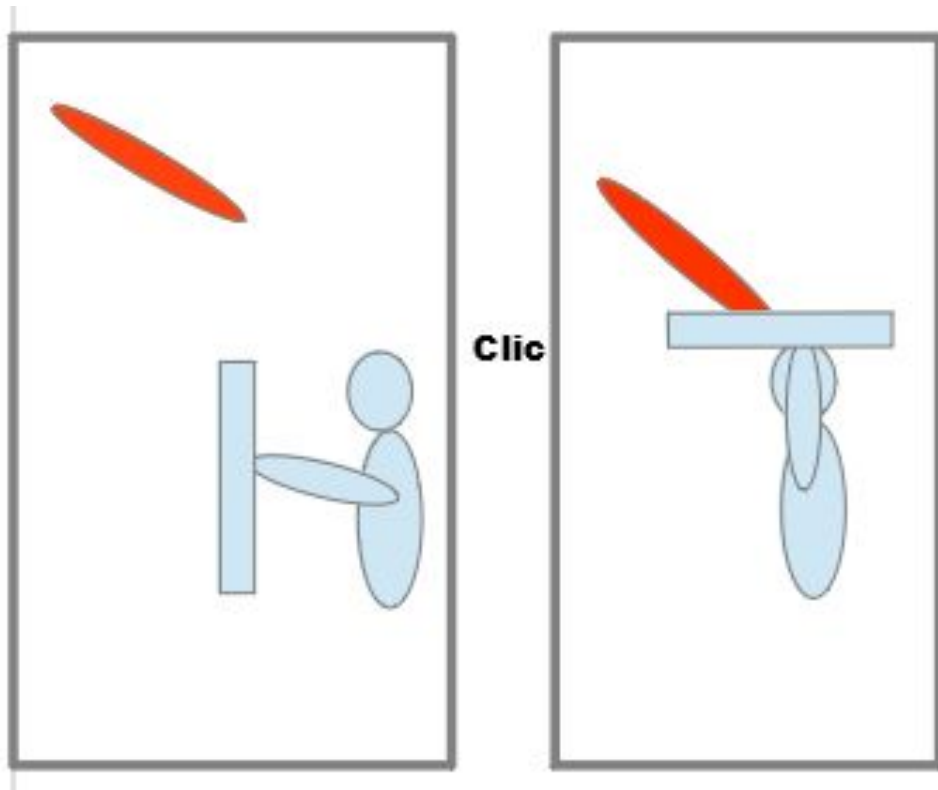
Vue d'ensemble:

Le nom de mon jeu est flèche tueuse. Pour survivre pendant cette bataille il faudra parer la flèche. Le but du jeu est tout simplement d'attendre le bon moment pour relever son bouclier et arrêter la flèche. Pour se protéger le joueur devra d'appuyer sur l'écran pour que le soldat lève son bouclier. Il devra donc bien regarder l'archer devant lui et prévoir la trajectoire et le temps que la flèche mettra à arriver jusqu'à lui. Le joueur ne pourra pas rester appuyer pour garder son bouclier pour se protéger, il ne pourra pas non plus appuyer bien avant que la flèche arrive car le soldat tiendra son bouclier levé qu'un instant.

Le genre du jeu est action avec un challenge est que le joueur devra attendre le bon moment pour lever son bouclier. Pour la cognition le joueur devra utiliser ses réflexes et sa capacité d'analyse.

Gameplay:

Pour mieux comprendre ce micro-jeu voici un schéma expliquant chaque élément de gameplay:



On peut voir sur ce schéma que le joueur doit appuyer au bon moment pour ne pas se faire toucher par la flèche.

Look&Feel:

Pour mieux comprendre ce micro-jeu voici un schéma visuel que le joueur verra lors d'une partie:



On peut voir le joueur en évidence à gauche avec l'ennemie à droite. Le décor est simple sans trop de détail pour permettre au joueur de bien visualiser sa cible. Il y aura un timing pour indiquer une indication au joueur quand le micro-jeu va se finir.

Données:

Pour les metrics les deux choses les plus importantes sont le levé de bouclier c'est à dire combien de seconde le joueur peut lever son bouclier avant de le redescendre. Et la deuxième est la vitesse de la flèche qui va jouer sur les réflexes du joueur, une flèche rapide aura plus de chance de perturber le joueur et de louper son action(coup de bouclier). Pour ne pas rendre ce micro-jeu trop facile la vitesse de la flèche et le temps de pour lever le bouclier seront accélérés ne laissant pas de place à l'erreur pour le joueur.

Document technique n°3: L'appel de la guerre

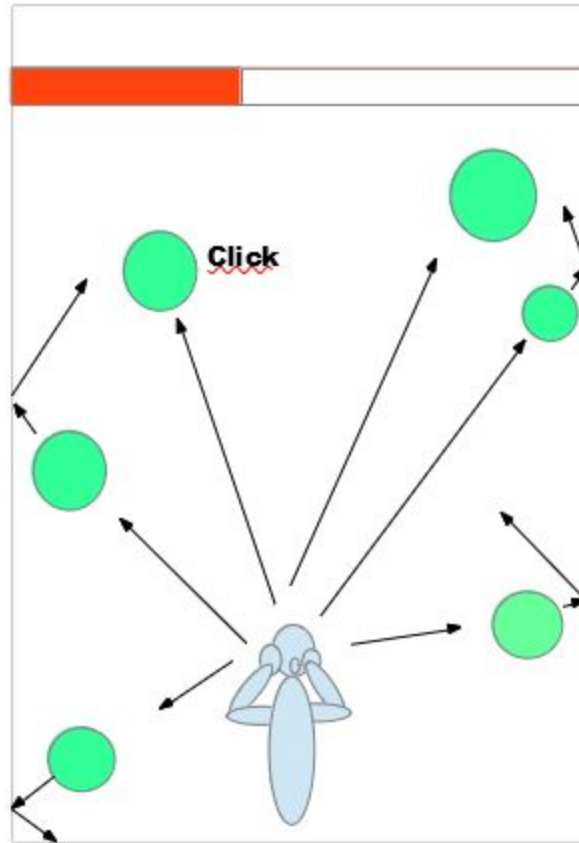
Vue d'ensemble :

Le nom de ce jeu est “L'appel de la guerre” comme son nom l'indique le but du jeu est d'appeler des renforts pour vous aider dans cette guerre. Le joueur incarnera un soldat qui tient une corne pour appeler des alliées, pour réussir à la faire raisonner dans toute la vallée, le joueur devra taper sur les notes qui sortent de la corne. Pour réussir il faudra taper sur le nombre de note qui en sortira avant que le timer soit fini.

Le genre du jeu est action avec comme challenge de réussir à taper sur les bonnes notes et aussi d'y arriver rapidement. La cognition qu'utilise le jeu sont la capacité d'analyse et les réflexes.

Gameplay:

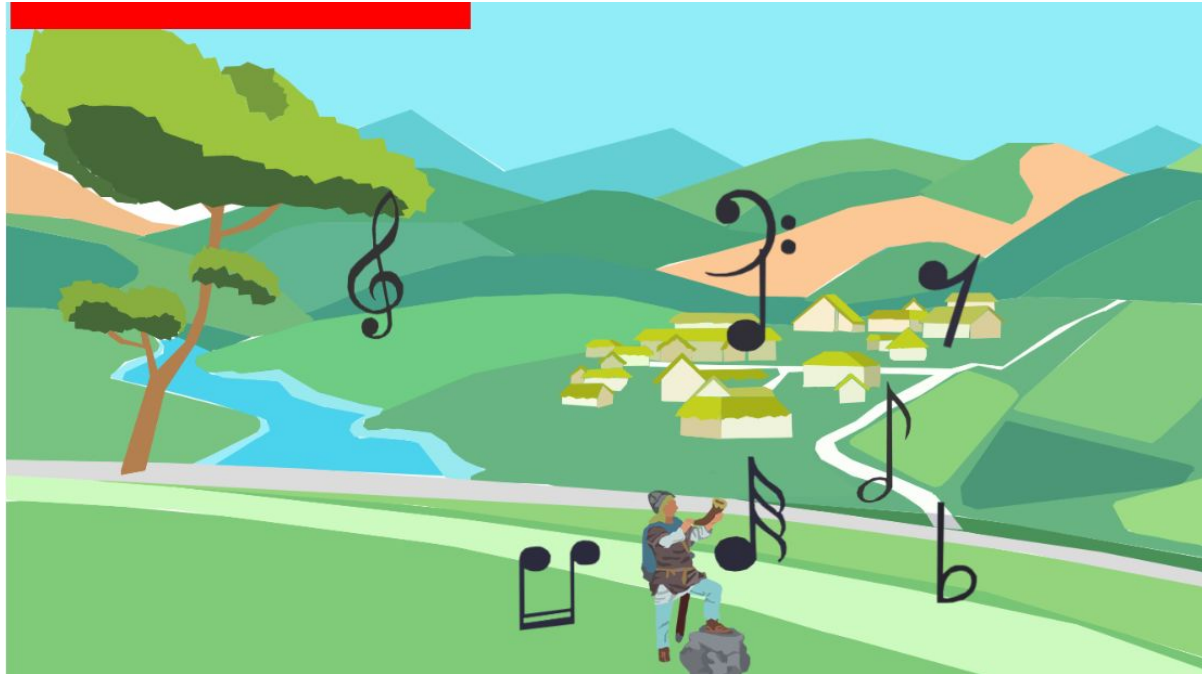
Pour mieux comprendre ce micro-jeu voici un schéma expliquant chaque élément de gameplay



On peut voir que chaque bulle part du personnage pour aller dans toutes les directions. Les bulles rebondissent sur les murs et augmentent dans le même temps leurs vitesses.

Look&Feel:

Pour mieux comprendre ce micro-jeu voici un schéma visuel que le joueur verra lors d'une partie:



On peut voir que le fond est assez détaillé, il laisse place à une grande vallée avec un village au milieu. Au centre en bas de l'écran le joueur incarnera un gaulois qui va souffler dans une corne pour appeler des renforts. Le timeur en haut sert à indiquer le temps restant pour toucher les notes avant à fin de celui-ci.

Donnée:

Les notes apparaîtront quelques secondes après que le micro-jeu soit lancé, le temps que le soldat souffle dans la corne. Une fois soufflées les notes iront dans toutes les directions. Pour les metrics le nombre de note est important, en effet plus y a de note plus le joueur devra se dépêcher de toutes les toucher dans le temps imparti. En plus du nombre la vitesse joue un rôle important car les notes rebondissent sur les murs et prennent de plus en plus de vitesse. Le joueur devra donc se dépêcher de toutes les toucher avant qu'il soit trop tard.

Document technique n°4: A vos rochers !

Vue d'ensemble:

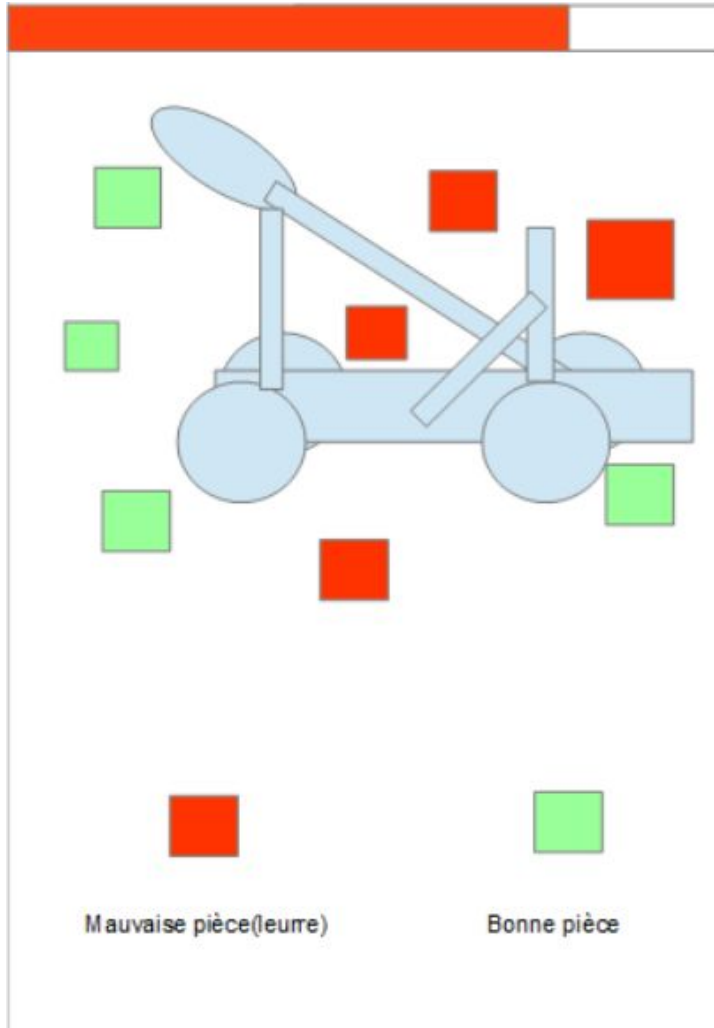
Mon jeu s'appelle " A vos rochers". Le but de ce jeu est de réussir à activer la catapulte. Pour réussir à déclencher le mécanisme de la catapulte le joueur devra observer la catapulte et autour d'elle pour trouver un moyen de l'activer. Le jeu possédera plusieurs leurres, ils seront là pour brouiller la vision du joueur et lui faire perdre du temps.

Le genre du jeu est puzzle avec plusieurs challenges, le premier est de réussir à activer la catapulte et le deuxième est de ne pas se tromper de pièce pour ne pas perdre de temps.

La cognition que le joueur devra utiliser sera est, la déduction et la réflexion.

Gameplay:

Pour mieux comprendre ce micro-jeu voici un schéma expliquant chaque élément de gameplay:



Donnée:

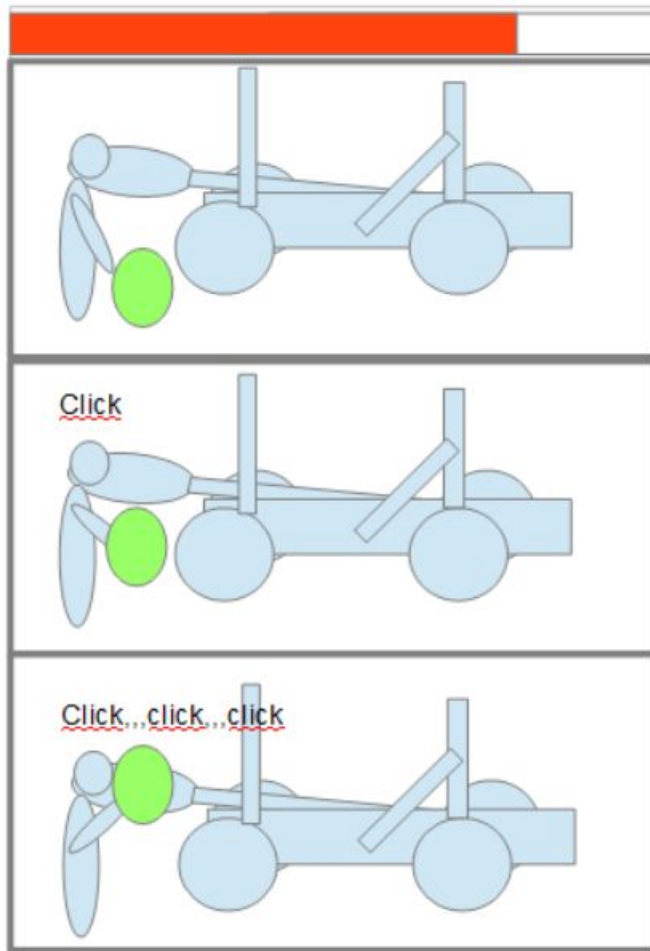
Pour les metrics on peut imaginer que si l'on rajoute des leurres, le joueur devra être plus performant. On peut jouer aussi avec la complexité des leurres par exemple faire en sorte qu'ils se ressemblent beaucoup pour tromper le joueur et lui faire perdre du temps. Le timer aussi peut être important, par exemple le joueur peut être stressé si le timer s'écoule trop vite.

Document technique n°5:Tous aux catapultes!

Vue d'ensemble:

Le nom de mon jeu est "Tous aux catapultes". L'ennemie gagne du terrain il ne faut surtout pas les laisser avancer. Dans ce jeu le joueur incarnera un soldat qui doit impérativement charger les catapultes. Il devra charger le plus de rocher possible avant la fin du temps impartie, pour se faire le joueur devra appuyer le plus vite possible pour soulever le rocher. Si le joueur ne clique pas assez vite le soldat chargera la catapulte moins vite. Le genre du jeu est action avec un seul challenge, il faut réussir à charger la catapulte. Pour la cognition le joueur devra faire preuve de concentration et de rapidité.

Pour mieux comprendre ce micro-jeu voici un schéma expliquant chaque élément de gameplay



Donnée:

Pour les metrics de ce micro-jeu le nombre de fois où le joueur doit cliquer est très important. Si le nombre de clics est trop élevé le joueur devra être encore plus performant et devra se concentrer d'avantage. Le temps aussi est important car si le timer ne lui laisse pas beaucoup de temps il devra être encore plus rapide pour finir avant la fin du micro jeu.

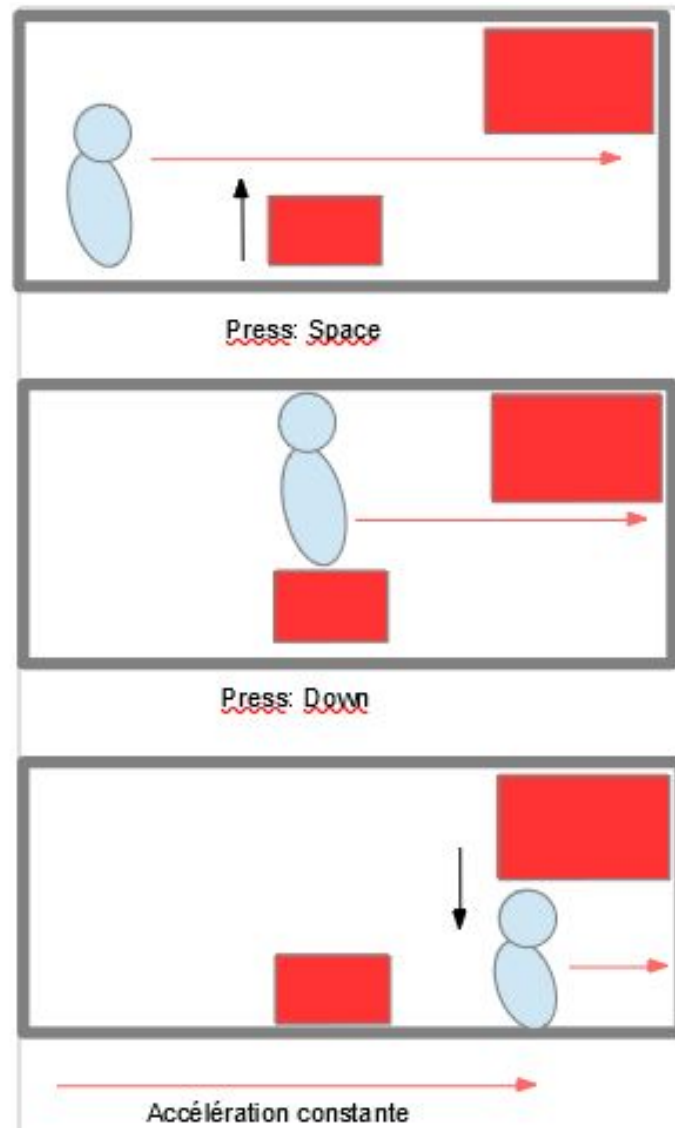
Document technique n°6:Cours Gaulois!

Vue d'ensemble:

Mon micro jeu s'appelle Cours Gaulois . La bataille ne tourne pas à votre avantage il faut que vous retourniez au camp pour vous cacher. Le joueur devra survivre à une course pour survivre, il devra sauté au dessus des obstacles et se baisser pour les esquiver et poursuivre sa fuite. Pour arriver à fuir il faudra que le joueur sache quand sauter et se baisser. Il devra donc prévoir le danger et réussir à les passer. Le genre de jeu est action avec comme challenge de survivre au obstacle.Comme cognition le joueur devra utiliser ses réflexes et sa capacité d'analyse pour arriver au bout du micro-jeu.

Gameplay :

Pour ce micro-jeu voici un schéma expliquant comment il se joue et les éléments de gameplay.



Donnée:

Pour les metrics de ce micro-jeu la vitesse est un point important. En effet le joueur ne verra pas tout l'écran et la caméra elle se déplacera en scrolling. Plus la caméra se déplacera vite moins le joueur pourra avoir le temps de prévoir les obstacles. Le nombre d'obstacle peut énormément changer la difficulté du jeu, en effet si ce micro-jeu est remplie d'obstacle à chaque seconde le joueur ne devra pas être passif et attendre le prochain

obstacle. Il devra rester concentré à chaque seconde. Un timer sera présent en haut de l'écran pour lui indiquer quand sa poursuite se finit.