

Ensemble des documents techniques

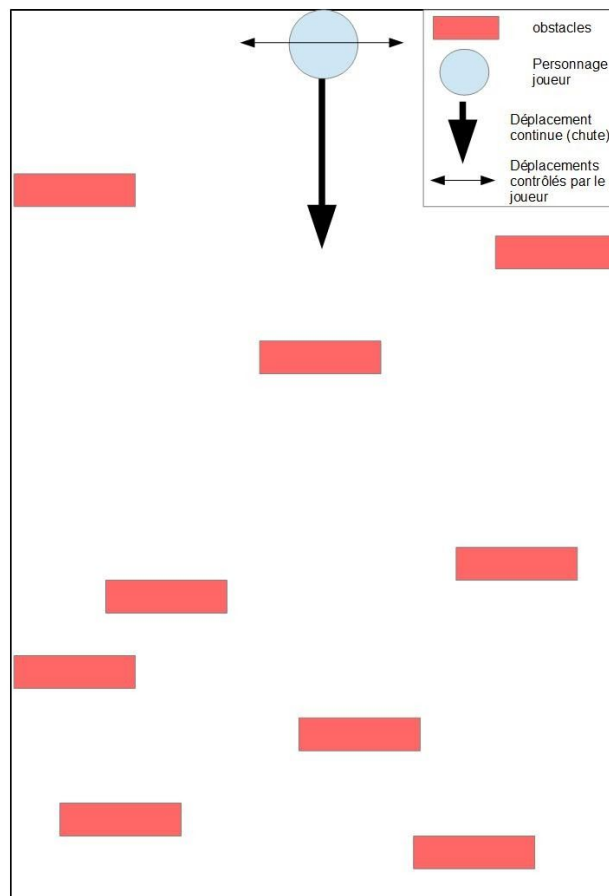
Document technique n°1 : Pente à risque

Vue d'ensemble :

Ce jeu s'appelle "Pente à risque" puisqu'il va demander au personnage joueur d'éviter plusieurs obstacles pendant qu'il sera en train de glisser le long d'une pente. Pour ce faire, le joueur devra utiliser son doigt pour contrôler les déplacements du personnage et ainsi tracer son chemin à travers le champs d'obstacles qui se dresse devant lui. Le joueur devra avoir de bon réflexes et prévoir les déplacements du personnage à l'avance tandis que d'autres obstacles lui seront révélés pendant sa chute. Il devra de même faire attention à ne toucher aucun des obstacles, car dès que le personnage ira en heurter un, il perdra instantanément le mini-jeu.

Gameplay :

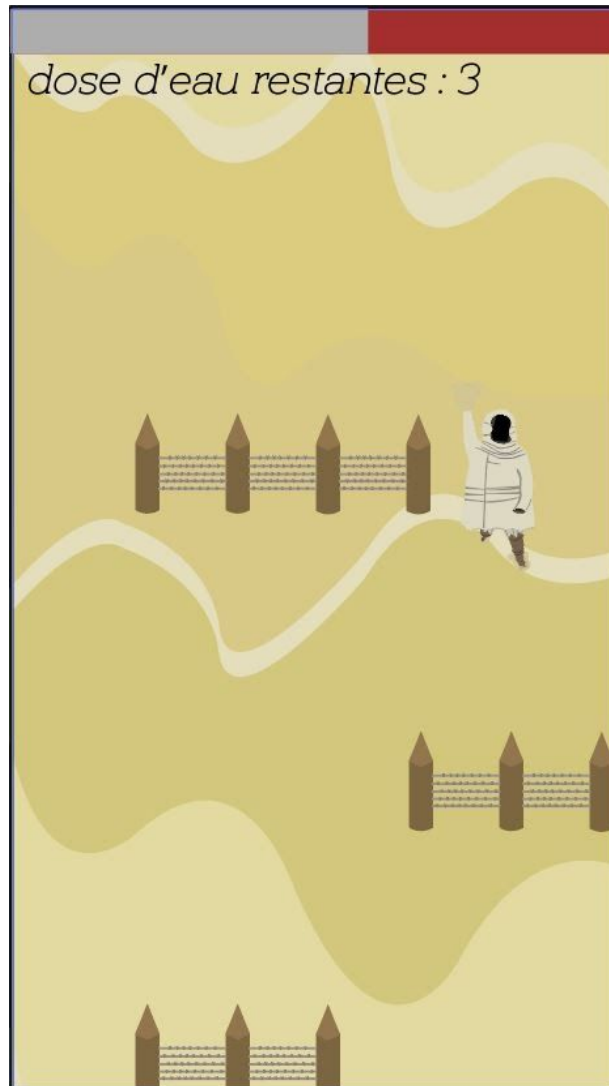
Afin de rendre le gameplay plus clair, voici un schéma indiquant chaque éléments de gameplay pour ce mini-jeu avec lesquels le joueur pourra interagir :



On voit sur ce schéma que plus le personnage descend et plus les obstacles sont nombreux. Il est important de préciser que le joueur ne verra pas toute la pente lors de sa chute et la caméra le suivra (scrolling vertical).

Look&Feel :

Pour avoir une vision de l'aspect visuel que ce mini-jeu proposera lors d'une partie, on peut observer ci-dessous une maquette :

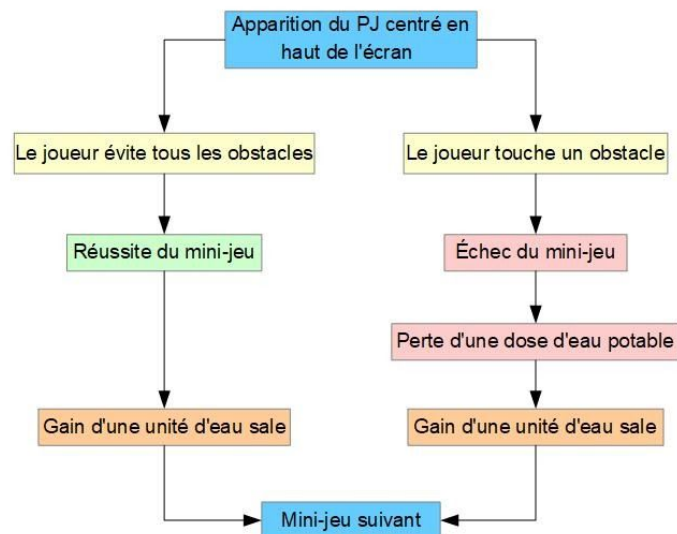


Ici, on peut voir le personnage joueur : une personne dont l'identité n'est pas visible, entièrement recouverte d'habits clair.

Les obstacles sont représentés par des clôtures à barbelées.

Donnée :

Maintenant, concentrons-nous sur les conditions de victoire et de défaite. Pour ce faire, on regardera le schéma ci-dessous :



Concernant les metrics de ce mini-jeu, on retrouve d'abord la vitesse de chute du personnage. Celle-ci peut influencer sur la difficulté car plus la vitesse de chute sera rapide, plus le joueur devra réagir rapidement, avoir de meilleurs réflexes. L'emplacement et la taille des obstacles altèrent aussi le niveau de difficulté : plus deux obstacles sont rapprochés, plus il sera difficile de les éviter, et plus un obstacle est grand, plus le joueur devra faire davantage de distance pour le contourner.

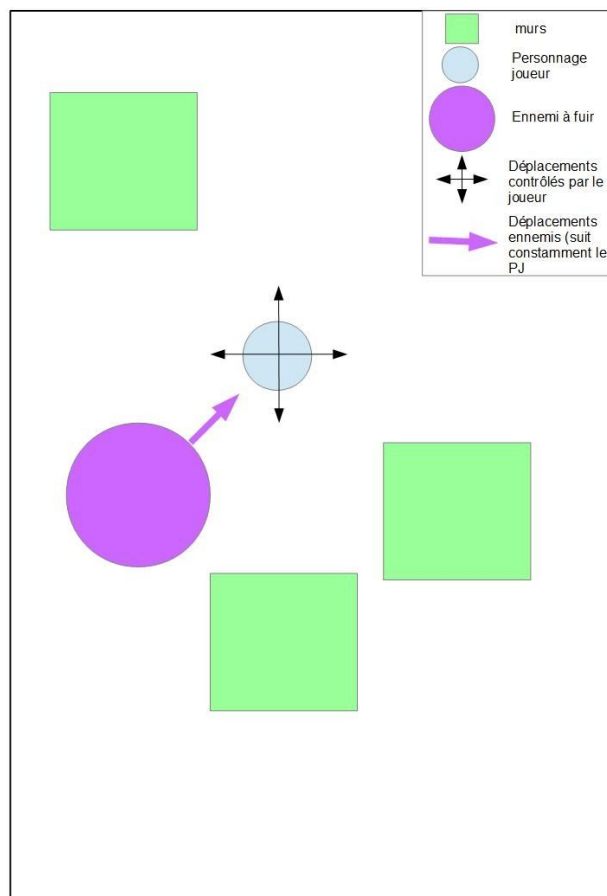
Document technique n°2 : Chasseur chassé

Vue d'ensemble :

“Chasseur chassé” est un mini-jeu dans lequel le personnage joueur devra fuir une imposante créature qui le traque, et cela en 10 secondes (il doit survivre 10 secondes). Le joueur devra contrôler les déplacements du personnage et le tenir éloigné le plus possible de la créature qui le poursuit. Il devra être attentif aux déplacements de son poursuivant et faire preuve de réflexion pour anticiper les mouvements que son personnage pourra effectuer pour garder ses distances, la créature se déplaçant plus rapidement que le personnage joueur.

Gameplay :

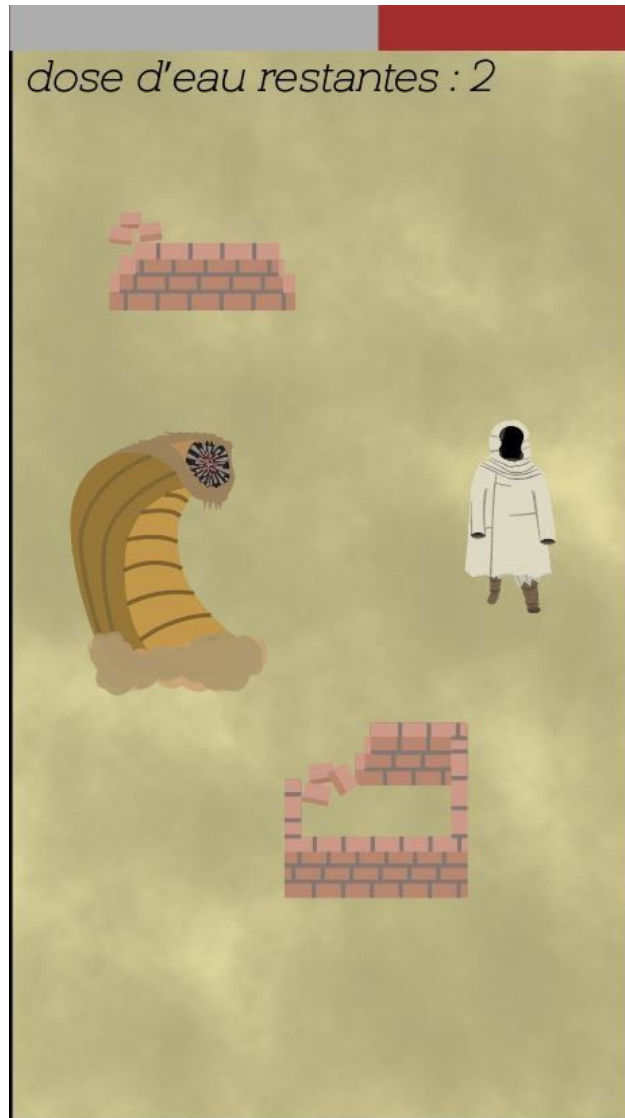
Dans le but de rendre les mécaniques de ce jeu plus compréhensibles, voici un schéma les décrivant :



On remarque sur ce schéma qu'il y aura des murs qui pourront s'avérer utile pour ralentir la créature.

Look&Feel :

Voici une maquette qui nous permet de voir à quoi ce mini-jeu ressemblera une fois réaliser :

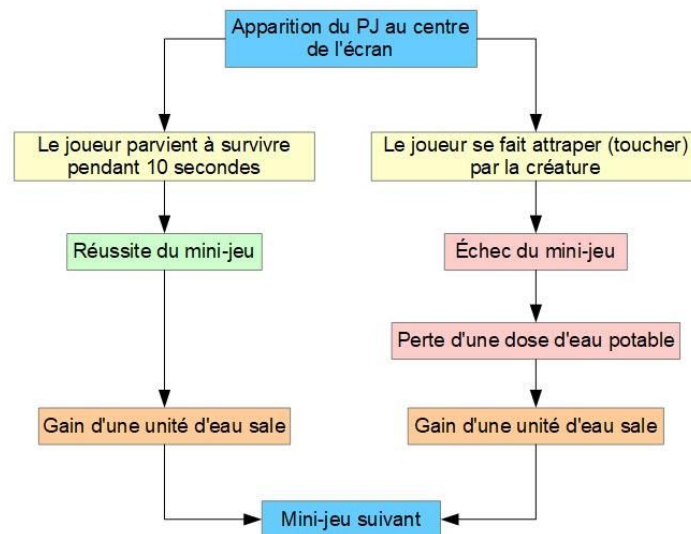


On peut voir que la créature sera une sorte de verre des sables géant (ou une guivre).

Les murs seront représentés par des bâtiments détruits par l'apocalypse que cet univers met en avant.

Données :

Concentrons nous sur les conditions de victoire et de défaite concernant ce jeu via le schéma suivant :



Pour ce qui est des metrics, on a la vitesse de déplacement de la créature qui poursuit le personnage joueur (dont la vitesse reste constante) pouvant influencer sur la difficulté : plus la créature est rapide et plus le personnage aura du mal à l'éviter. Les obstacles peuvent rendre la fuite du personnage plus complexe puisqu'il sera contraint à les contourner contrairement à son poursuivant qui passera à travers. Leur nombre ainsi que leur emplacement peuvent donc jouer sur la difficulté de ce mini-jeu. Ici, le timer a son importance en terme de mécanique car il indique le temps que le joueur doit tenir sans se faire rattraper, et donc une fois que celui-ci sera terminé, le joueur aura gagné.

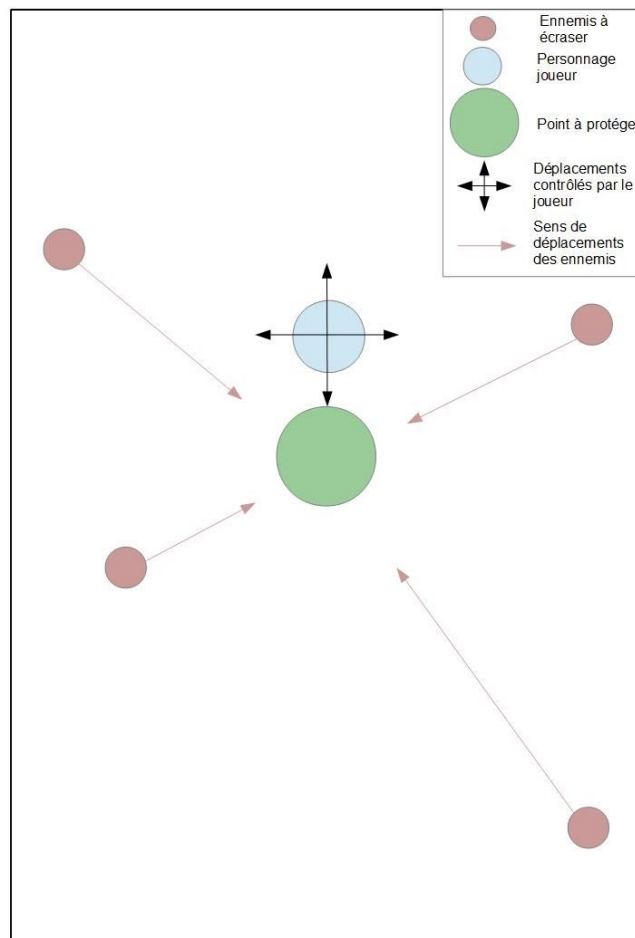
Document technique n°3 : Assaut rampant

Vue d'ensemble :

Ce mini-jeu s'appelle "Assaut rampant". Dans ce dernier, le personnage joueur devra protéger un objet au centre de la map de l'assaut de plusieurs créature se ruant sur l'objet que le personnage devra écraser avant qu'elles ne l'atteignent. Le joueur utilisera encore son doigt pour diriger le personnage et devra le faire passer dessus les créatures, ce qui les tuera. Il devra avoir de bon réflexes pour repérer de quel côté celles-ci apparaissent et pour se diriger le plus vite possible vers elles. Il devra aussi être vif pour toutes les écraser avant qu'elle n'atteignent l'objet défendu.

Gameplay :

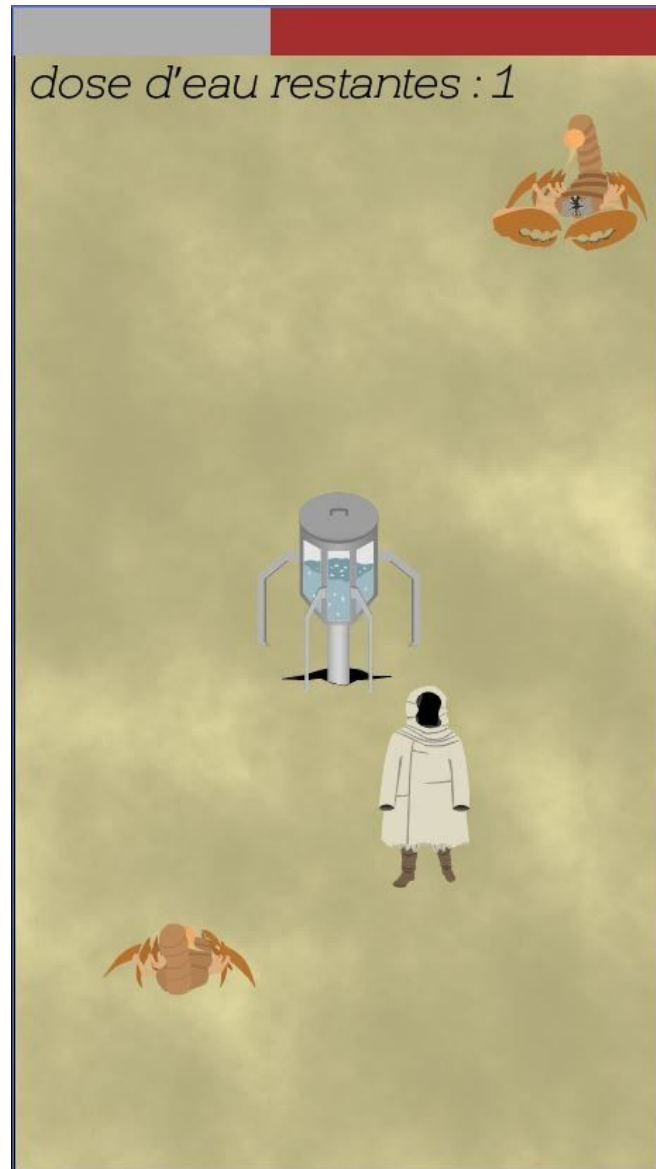
Pour avoir un meilleur aperçu des mécaniques présente dans ce mini-jeu, penchons-nous sur le schéma ci-dessous :



On voit sur ce schéma que les créatures à écraser partent chacune d'un endroit différent mais certaines sont plus proche du centre que d'autres et y arriverons donc plus rapidement.

Look&Feel :

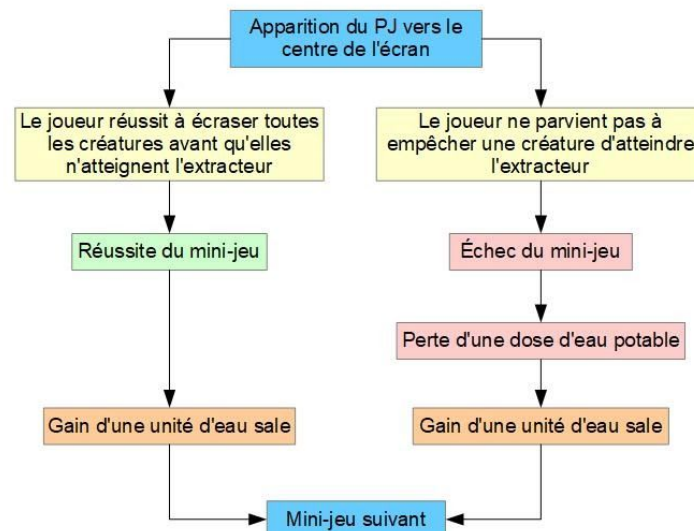
Regardons maintenant la maquette de ce jeu afin d'avoir un aperçu du rendu final de ce jeu :



On remarque sur cette maquette que les créatures à écraser seront des scorpions assez gros se ruant vers un extracteur d'eau que le personnage doit protéger pour pouvoir récolter son contenu.

Données :

Attardons-nous à présent sur les conditions de victoires et de défaites à l'aide du schéma suivant :



Les créatures que le personnage joueur devra écraser apparaîtront au fur et à mesure de la partie, le joueur ne pourra donc pas anticiper les déplacements de celles-ci et se positionner au meilleur endroit pour les attendre. Le nombre de créature à écraser influera sur la difficulté de ce mini-jeu, ainsi que leur vitesse de déplacement et le fait qu'elles soit plus ou moins éloignée les unes des autres. De plus, l'extracteur à protéger est placé en plein milieu de la map, et même s'il n'a pas de répercussion sur la difficulté de ce jeu, il empêche néanmoins le personnage de pouvoir traverser la map facilement.

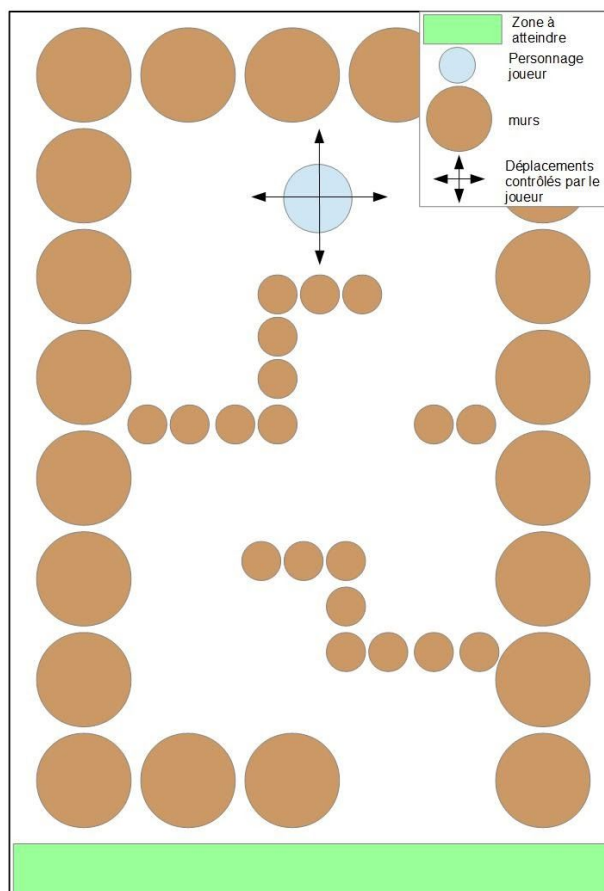
Document technique n°4 : Cage de pierre

Vue d'ensemble :

Le mini-jeu “cage de pierre” reprend le principe du labyrinthe : le personnage joueur devra sortir d'un dédale formé par une pluie de roches, un phénomène de cet univers apparu suite à l'apocalypse rendant le monde encore plus hostile. Le joueur utilisera son doigt afin de contrôler les déplacements du personnage et le faire sortir de ce piège naturel. Il devra montrer une bonne observation pour repérer le chemin qu'il devra emprunter, et agir rapidement sur les mouvements du personnage pour en sortir dans un délai de 10 secondes.

Gameplay :

Pour un aperçu des mécaniques concernant ce jeu, penchons nous sur le schéma suivant :



Sur celui-ci, on peut voir que le joueur est entouré par d'imposantes roches et qu'entre ces roches se trouvent plusieurs plus petits rochers venant entraver le chemin du personnage.

Look&Feel :

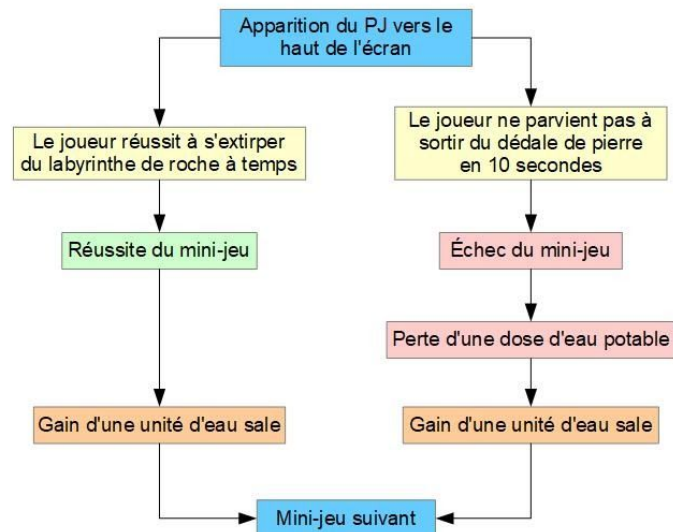
Pour savoir ce que donnera l'aspect visuel de ce mini-jeu, regardons la maquette de ce dernier :



On voit bien sur cette maquette que les grosses roches poussent le personnage à continuer son chemin tout droit mais sa route peut être parfois bloqué par de plus petites roches. Ce mini-jeu renforce le côté "étouffant" d'un monde hostile qui paraît pourtant si vaste et si vide.

Données :

Concentrons-nous dorénavant sur les conditions de victoire et de défaite de ce mini-jeu avec le schéma ci-dessous :



Pour ce mini-jeu, le timer a une place importante dans les mécaniques : si le joueur n'est pas parvenu à sortir du labyrinthe avant la fin du temps imparti, il aura perdu. Ce qui va surtout jouer sur la difficulté de ce mini-jeu, c'est sa longueur. En effet, plus le trajet que le personnage devra effectuer, plus il sera compliqué pour le joueur d'arriver à la sortie dans les temps.

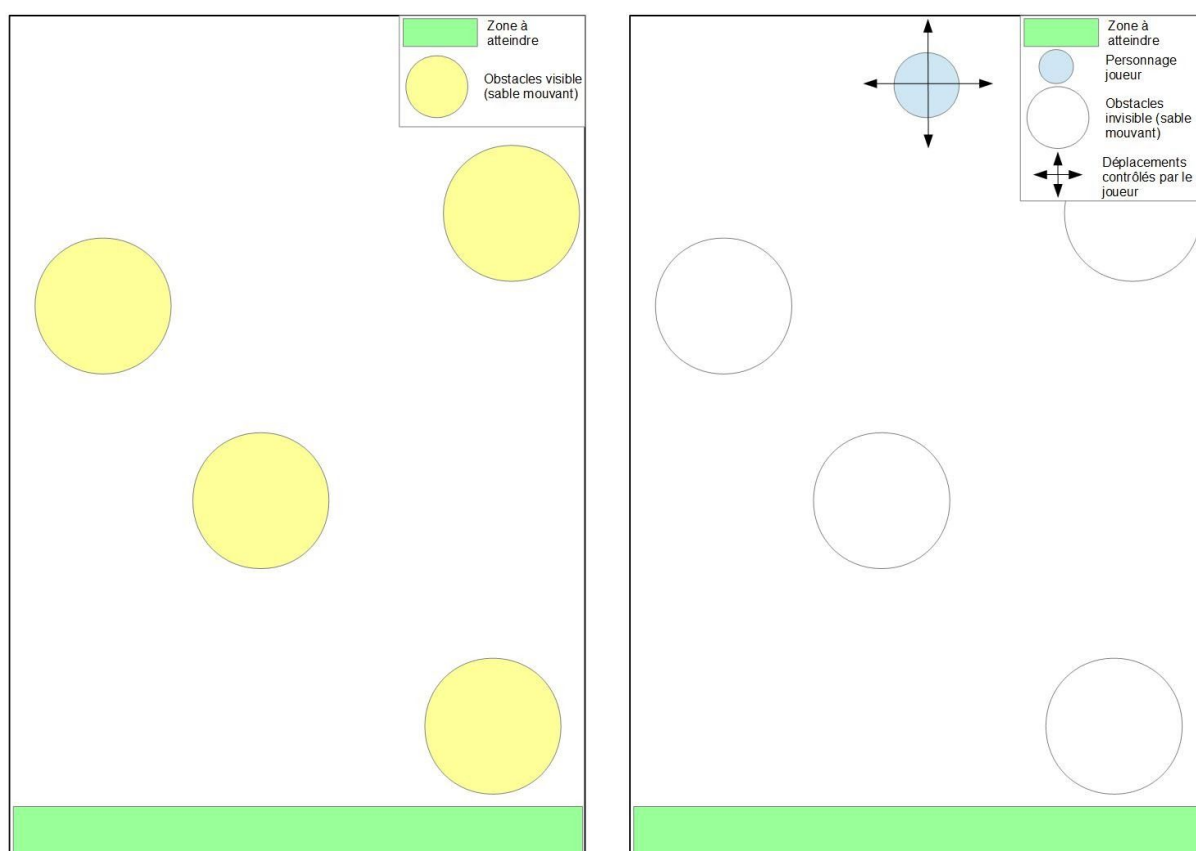
Document technique n°5 : sables mouvants

Vue d'ensemble :

Le cinquième mini-jeu s'intitule "sables mouvants" et comme son nom l'indique, il va mettre le personnage joueur face à un sentier entrecoupé de multiples sables mouvants. Le joueur devra dans un premier temps observer et mémoriser l'emplacement des zones où se trouvent les sables mouvants, puis par la suite traverser le chemin tout en évitant ces zones périlleuses toujours présentes mais que le joueur ne peut plus voir. Comme pour les autres mini-jeu, il utilisera son doigt pour déplacer le personnage et n'aura que 10 secondes pour réussir à traverser le sentier.

Gameplay :

Dans le but de mieux comprendre les mécaniques que ce mini-jeu propose, voici deux schémas qui les défini :



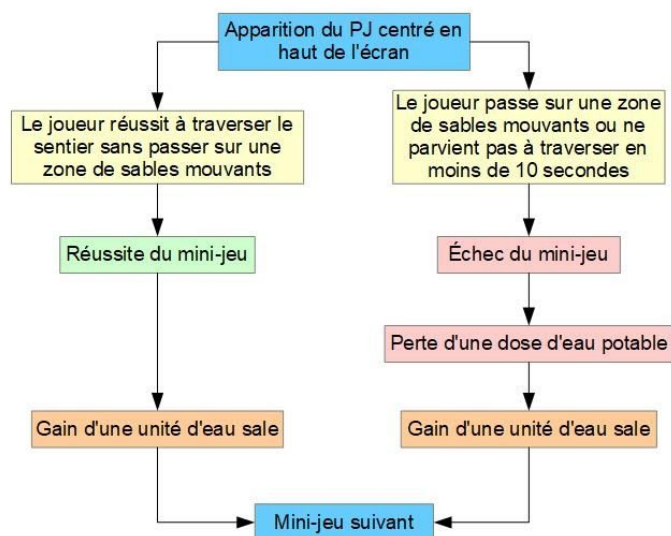
On voit sur le premier schéma que le personnage joueur n'apparaît pas lorsque les sables mouvants sont visibles. Puis lorsque ceux-ci ne sont plus visibles, le joueur peut alors contrôler le personnage.

Look&Feel :

Pour ce mini-jeu, le fond d'écran représentera un large chemin dessiné dans le sable, parsemé de plusieurs zone de sable mouvant donnant l'impression d'aspirer tout ce qui pourrait passer proche de celles-ci en raison de leur forme se rapprochant d'un syphon de sable. Puis lorsque le joueur pourra déplacer son personnage, il ne verra plus qu'un sentier sans danger visible.

Données :

Concentrons-nous dès à présent sur les conditions de victoire et de défaite du mini-jeu à l'aide du schéma suivant :



La difficulté de ce mini-jeu varie en fonction du nombre de zone que le personnage joueur devra éviter pour traverser le chemin (plus elle va augmenter et plus il y aura de zone à éviter), du temps que le joueur aura pour retenir les emplacements des sables mouvants, ainsi que de l'emplacement de ces zones sur le chemin. Le timer a ici aussi son importance en terme de mécanique car le joueur perdra s'il ne parvient pas à traverser le sentier dans les temps.

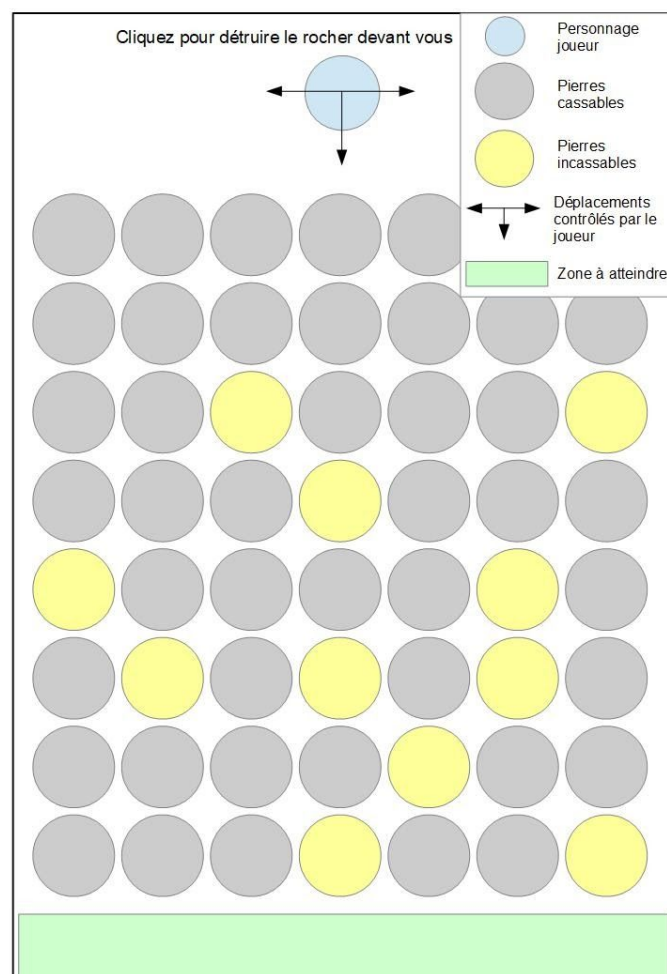
Document technique n°6 : Traces ta route

Vue d'ensemble :

Le dernier mini-jeu se nomme “Traces ta route” et demande au personnage joueur de se frayer un chemin en cassant des pierre qui entravent son avancée, tout en contournant les pierres incassable qui peuvent se dresser devant lui. Il ne pourra pas retourner en arrière, seulement avancer ou se déplacer sur les côtés. Le joueur utilisera son doigt pour diriger le personnage ainsi que pour casser la pierre qui se trouve devant lui. Il devra donc être le plus rapide possible et prévoir les déplacement du personnage pour ne pas perdre de temps et réussir ce mini-jeu en moins de 10 secondes.

Gameplay :

Les mécaniques concernant ce mini-jeu seront illustrées par le schéma suivant :



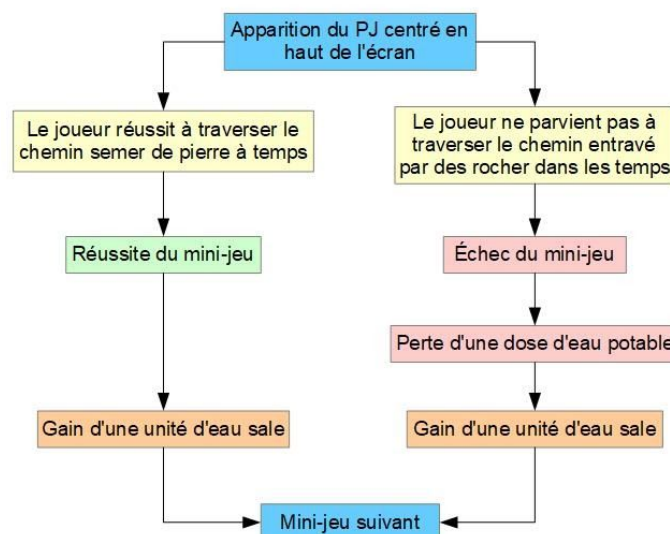
On peut remarquer sur ce schéma que les pierre incassables peuvent fortement ralentir les déplacements du personnage joueur, voir même le bloquer.

Look&Feel :

Ce mini-jeu mettra en scène le personnage joueur en train de se frayer un chemin dans une caverne rocailleuse où d'imposantes pierres formant des rangs bloquant le personnage. La plupart des roches auront une couleur qui tend vers le marron et présentant plusieurs fissure, elles paraîtront facilement cassable par le personnage. Mais d'autres roches, plus lisses avec une couleur plus argentée, laisseront le joueur deviner que le personnage ne pourra pas les briser et qu'il devra les contourner.

Données :

Penchons-nous sur les conditions de victoire et de défaite concernant ce mini-jeu grâce au schéma ci-dessous :



Ici, le nombre de rangée que le joueur devra traverser influera le temps que le joueur mettra pour arriver au bout de la grotte, impactant ainsi la difficulté puisque le joueur devra traverser toutes les rangées de pierres avant la fin du temps imparti. Aussi, plus la difficulté augmente, plus le personnage joueur se retrouvera face à des roches incassable, et donc plus de chance pour lui de se retrouver coincé car il lui est impossible de reculer.