

[DOSSIER TECHNIQUE]	2
Micro-jeu #1 : “Déverrouiller la porte”	2
Gameplay	2
Look&Feel	3
Maquette du jeu	3
Données	4
Micro-jeu #2 : Esquiver les lasers	5
Gameplay	5
Look&Feel	6
Maquette du jeu	6
Données	7
Micro-jeu #3 : Assommer le garde	8
Gameplay	8
Look&Feel	9
Maquette du jeu	9
Données	10
Micro-jeu #4 : Fissurer le vitrage	11
Gameplay	11
Look&Feel	12
Maquette du jeu	12
Données	13
Micro-jeu #5 : Remplacer l’objet	14
Gameplay	14
Look&Feel	15
Maquette du jeu	15
Données	16
Micro-jeu #6 : Esquiver les caméras	17
Gameplay	17
Look&Feel	18
Maquette du jeu	18
Données	19
Idées micros-jeux	20

[DOSSIER TECHNIQUE]

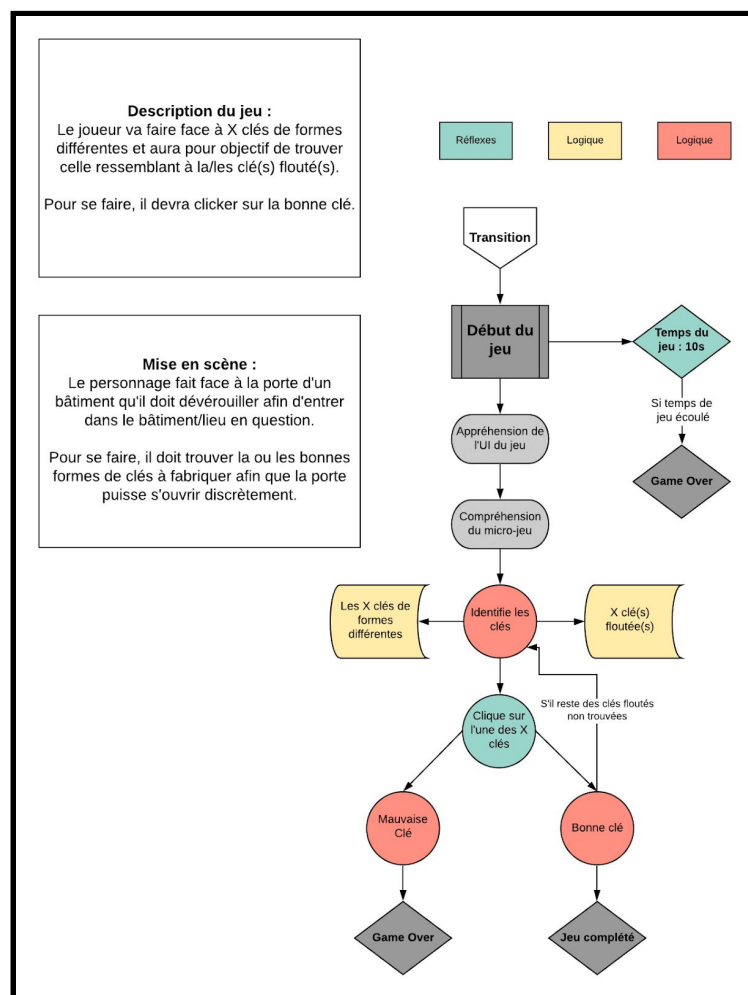
Micro-jeu #1 : “Déverrouiller la porte”

Genre : puzzle

Cognition : réflexes, logique

Challenges : trouver la/les clé(s)

Gameplay



Look&Feel

- Maquette du jeu



La maquette a pour objectif principal d'identifier et de montrer quel est l'objectif du joueur lors du micro-jeu et de quels manières il va l'atteindre.

De plus, elle permet de faire un premier jet sur l'interface finale et donc donne un aperçu des cognitions dont le micro-jeu fera appel.

Comme indiqué sur la maquette, le mot "Trouver", ajouté à l'effet de flou sur la clé du bas, permet au joueur de se diriger sur la bonne voie afin de compléter l'objectif.

Le fait de cliquer sur la bonne clé (si mauvaise game over) devrait alors être assez instinctif.

Le chronomètre situé en haut à gauche vient rajouter une pression joueur, bien que l'objectif initial soit de respecter les règles d'un micro-jeu.

Voici en dessous une image "in-game" et donc le résultat final, améliorant ainsi l'UI et le design de celui-ci (tout en l'adaptant au style de Payback Thief).

Données

- Temps :

La durée du micro-jeu est de 10 secondes. Lorsque le compteur atteint 0, le joueur n'a pas été assez rapide dans l'exécution du challenge présenté face à lui et a donc perdu.

- Score :

Il est calculé en fonction du temps restant.

Par exemple, s'il reste 8,1 seconde après avoir réussi le micro-jeu, alors le joueur obtiendra un score de 81 points.

- Hitbox :

Les formes de clés visibles comportent toutes une hitbox afin de s'assurer que le joueur sélectionne la bonne clé ou que dans précipitation celui-ci touche la mauvaise.

À noter, que lors d'une erreur, le joueur perd le jeu.

- Difficulté :

Pour accroître la difficulté du jeu, 2 valeurs se verront être modifiées.

La première est le nombre de formes de clés visibles, pouvant aller jusqu'à 9.

La deuxième est le nombre de clés floutées, pouvant aller jusqu'à 3 (le joueur devra donc les trouver parmi les clés visibles).

De plus, pour x nombre de clés floutées, le nombre de clés visibles doit être au minimum le double.

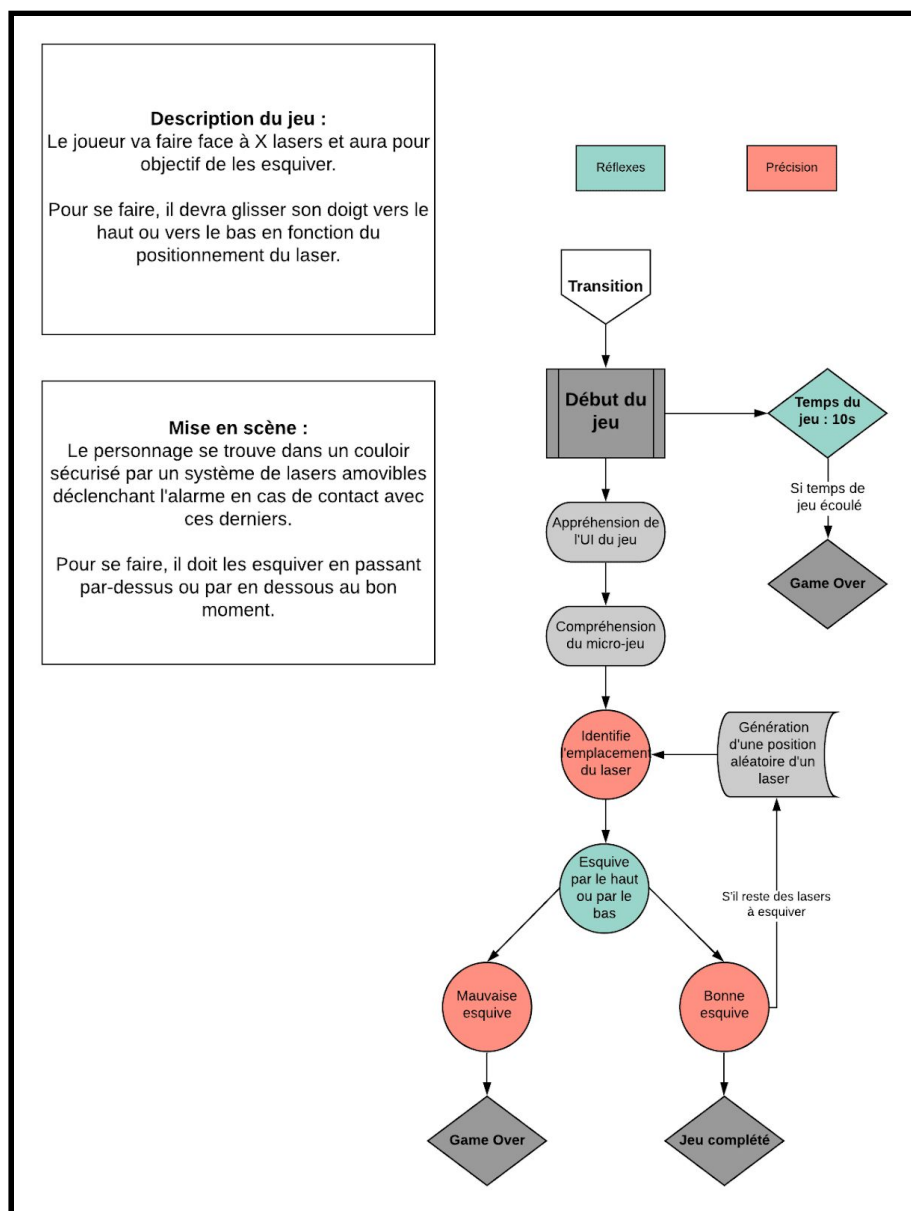
Micro-jeu #2 : Esquiver les lasers

Genre : action-puzzle

Cognition : réflexes, précision

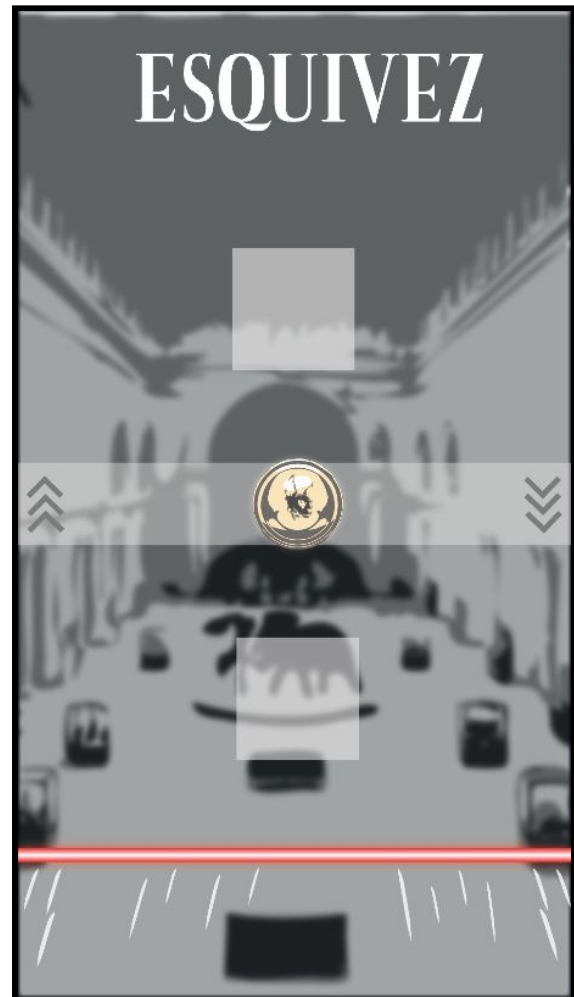
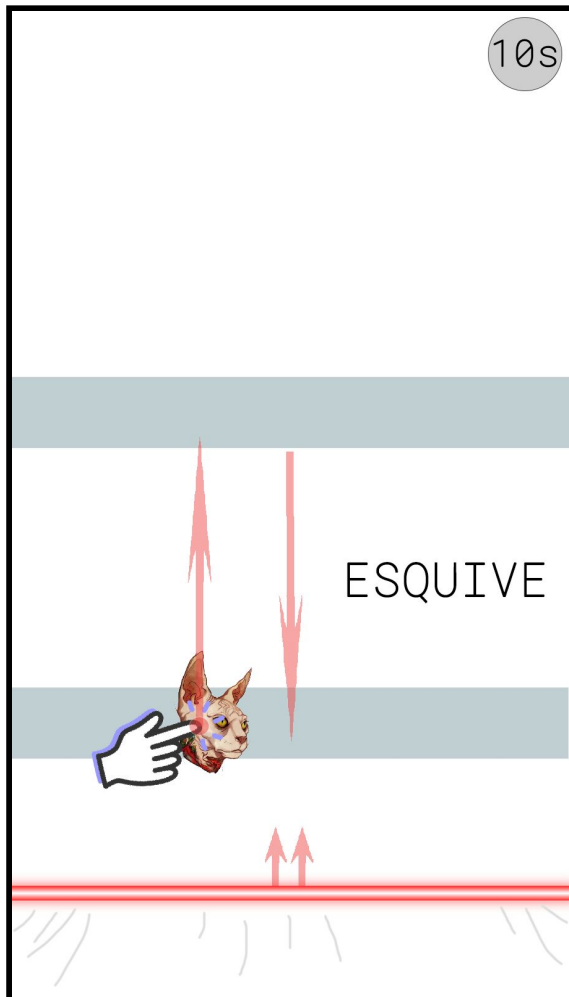
Challenges : esquiver le/les laser(s)

Gameplay



Look&Feel

- Maquette du jeu



Données

- Temps :

La durée du micro-jeu est de 10 secondes. Lorsque le compteur atteint 0, le joueur n'a pas été assez rapide dans l'exécution du challenge présenté face à lui et a donc perdu.

- Score :

Il est calculé en fonction du temps restant.

Par exemple, s'il reste 8,1 seconde après avoir réussi le micro-jeu, alors le joueur obtiendra un score de 81 points.

- Hitbox :

Le joueur pourra utiliser l'entièreté de son écran de téléphone pour choisir entre esquiver par le haut ou par le bas la menace.

- Apparition des lasers :

S'il y a plusieurs lasers à esquiver, alors, suite à l'esquive de l'un d'entre eux, les prochains seront eux aussi positionnés aléatoirement, pouvant être au-dessus du personnage ou en dessous.

- Difficulté :

Pour accroître la difficulté du jeu, 1 valeur se verra être modifiée.

C'est le nombre de lasers à esquiver au cours du micro-jeu, pouvant aller jusqu'à 5.

(À noter que le nombre de lasers qui seront à éviter sera indiqué en haut à gauche s'il est supérieur à 1)

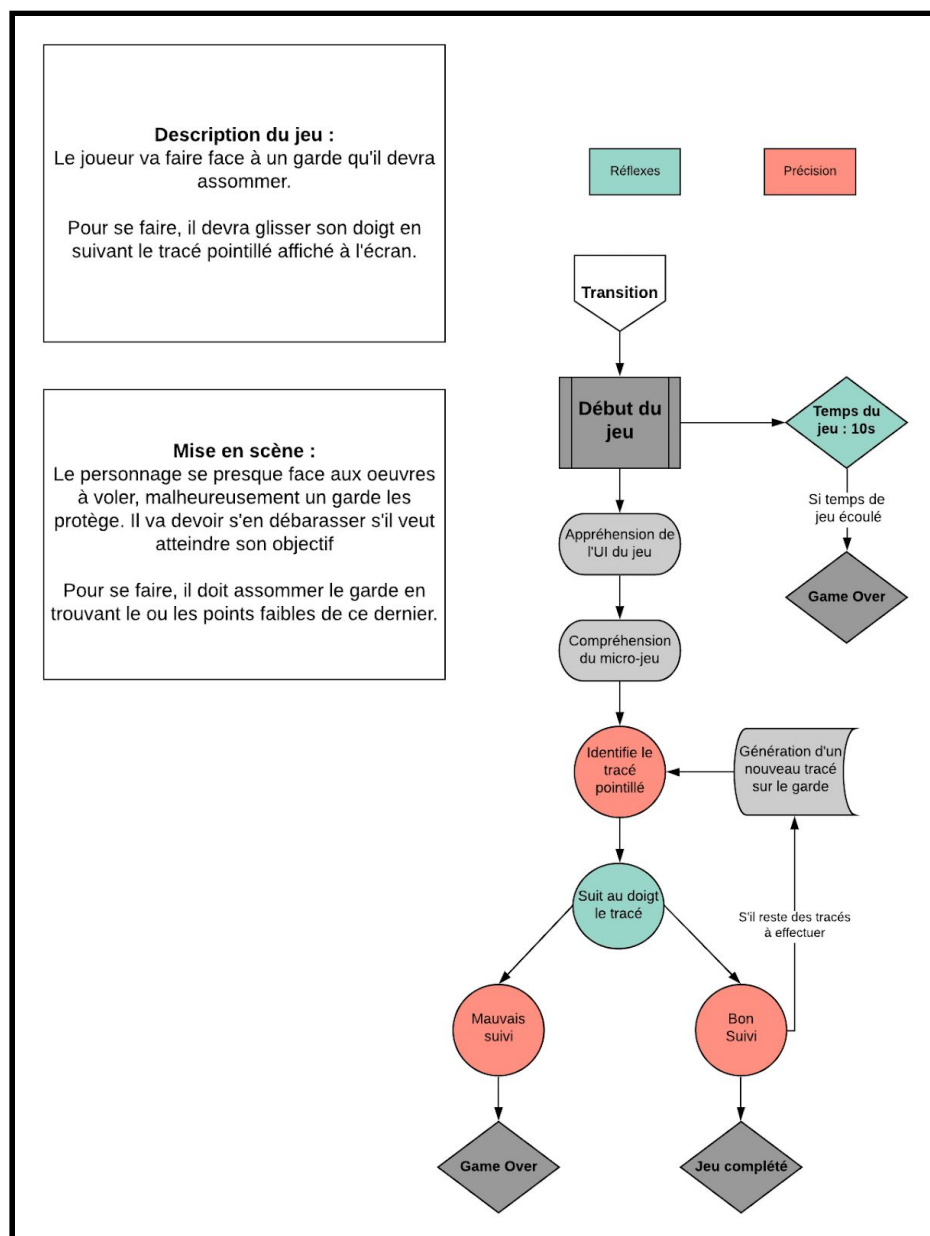
Micro-jeu #3 : Assommer le garde

Genre : action-puzzle

Cognition : réflexes, précision

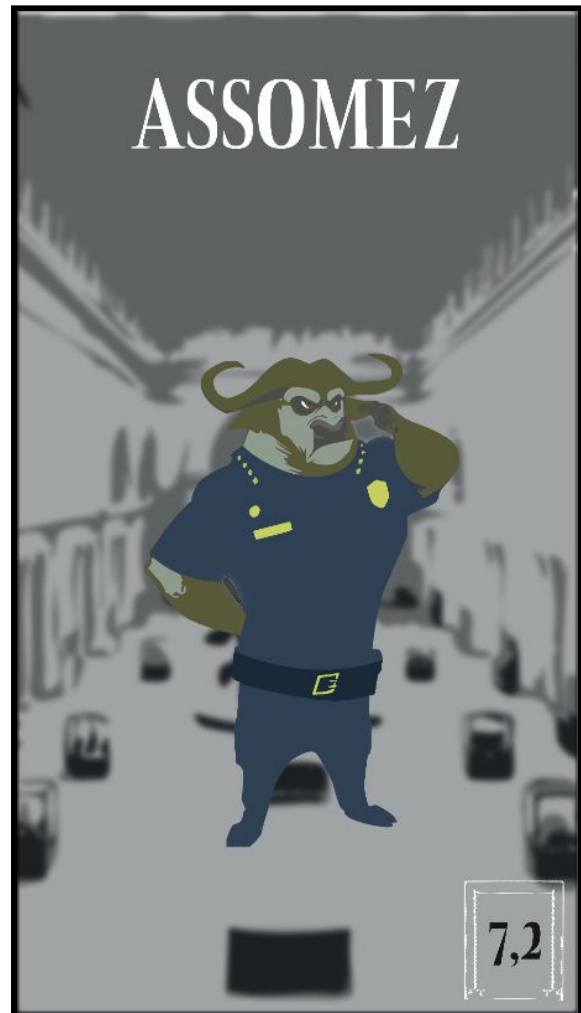
Challenges : Assommer le garde

Gameplay



Look&Feel

- Maquette du jeu



Données

- Temps :

La durée du micro-jeu est de 10 secondes. Lorsque le compteur atteint 0, le joueur n'a pas été assez rapide dans l'exécution du challenge présenté face à lui et a donc perdu.

- Score :

Il est calculé en fonction du temps restant.

Par exemple, s'il reste 8,1 seconde après avoir réussi le micro-jeu, alors le joueur obtiendra un score de 81 points.

- Hitbox :

Le joueur devra suivre correctement les pointillés s'il veut reproduire correctement le tracé à l'écran.

- Apparition des tracés :

S'il y a plusieurs tracés à effectuer, alors suite à la reproduction de l'un d'entre eux, e positionnement des prochains tracés est générés aléatoirement (il ne peut y avoir plus d'un à l'écran) mais ne peuvent être que sur le garde.

- Difficulté :

Pour accroître la difficulté du jeu, 1 valeur se verra être modifiée.

C'est le nombre de tracés à effectuer au cours du micro-jeu, pouvant aller jusqu'à 5.

(À noter que le nombre de tracés qui seront à reproduire sera indiqué en haut à gauche s'il est supérieur à 1)

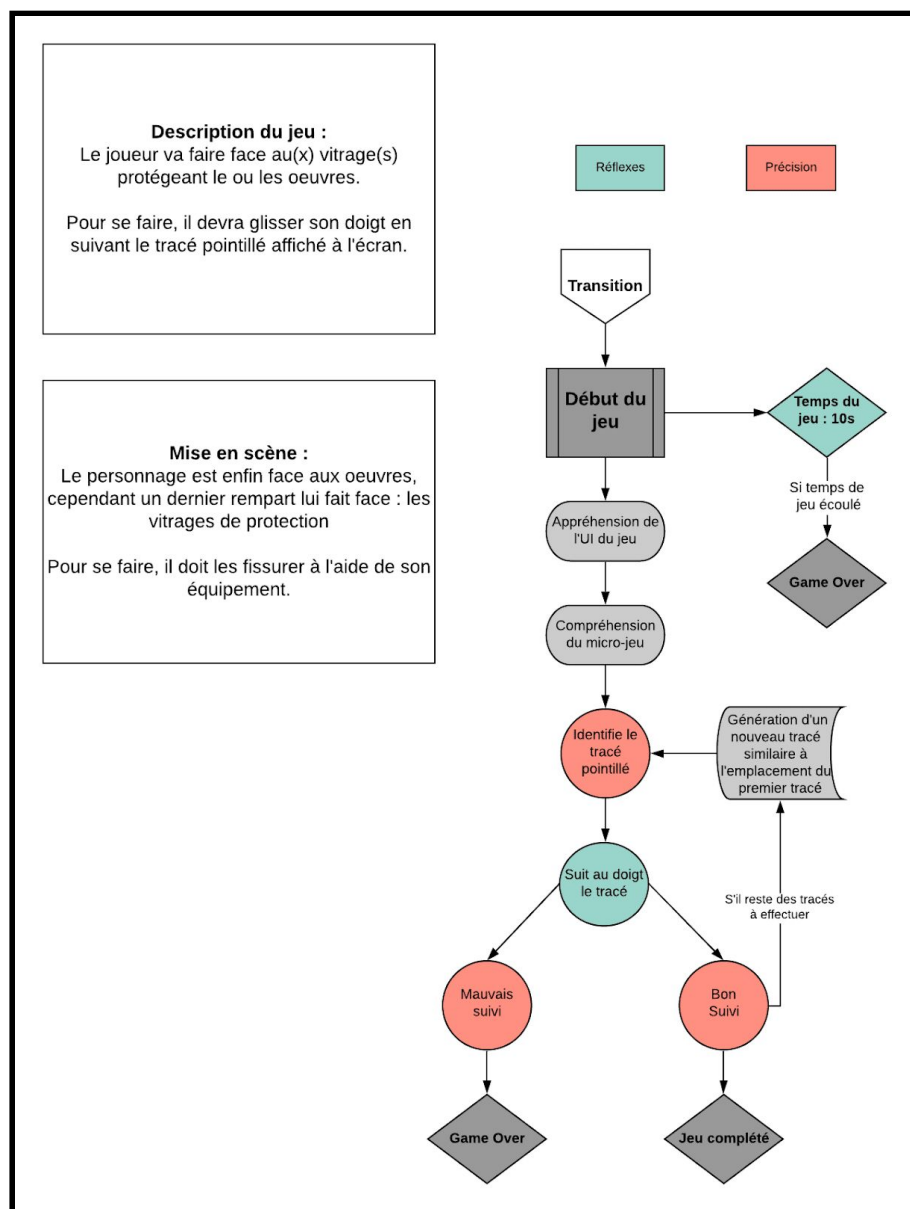
Micro-jeu #4 : Fissurer le vitrage

Genre : puzzle

Cognition : réflexes, précision

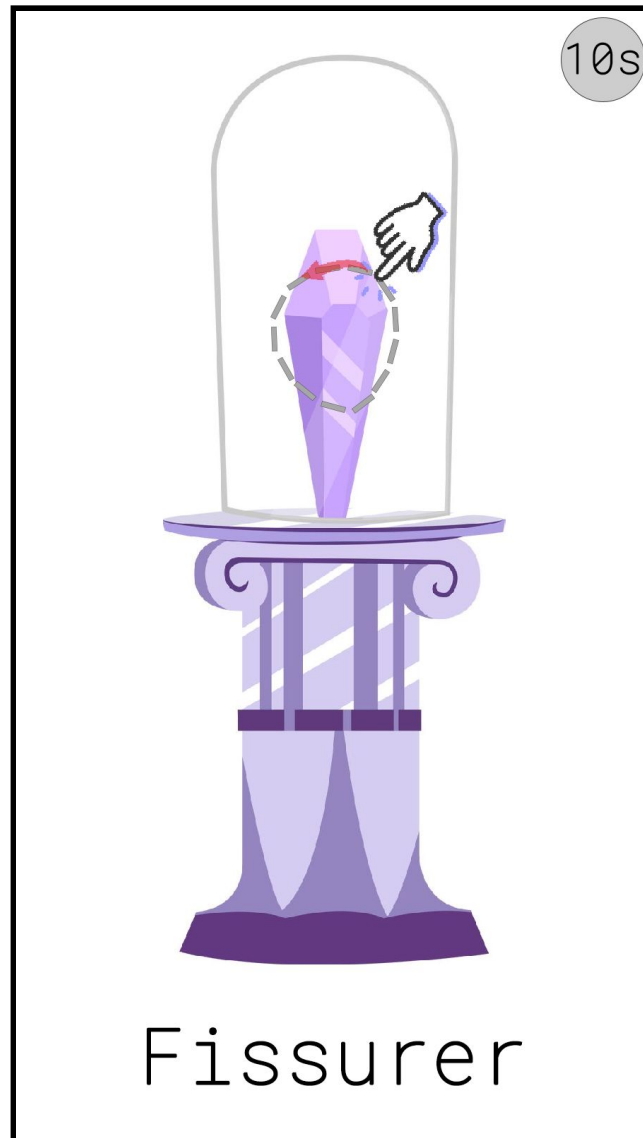
Challenges : Fissurer le vitrage

Gameplay



Look&Feel

- Maquette du jeu



Données

- Temps :

La durée du micro-jeu est de 10 secondes. Lorsque le compteur atteint 0, le joueur n'a pas été assez rapide dans l'exécution du challenge présenté face à lui et a donc perdu.

- Score :

Il est calculé en fonction du temps restant.

Par exemple, s'il reste 8,1 seconde après avoir réussi le micro-jeu, alors le joueur obtiendra un score de 81 points.

- Hitbox :

Le joueur devra suivre correctement les pointillés s'il veut reproduire correctement le tracé à l'écran.

- Apparition des tracés :

S'il y a plusieurs tracés à effectuer, le positionnement des prochains tracés sera identique au premier (il ne peut y avoir plus d'un à l'écran). Ces derniers ne pourront être cependant que sur le vitrage.

- Difficulté :

Pour accroître la difficulté du jeu, 1 valeur se verra être modifiée.

C'est le nombre de tracés à effectuer au cours du micro-jeu, pouvant aller jusqu'à 5.

(À noter que le nombre de tracés qui seront à reproduire sera indiqué en haut à gauche s'il est supérieur à 1)

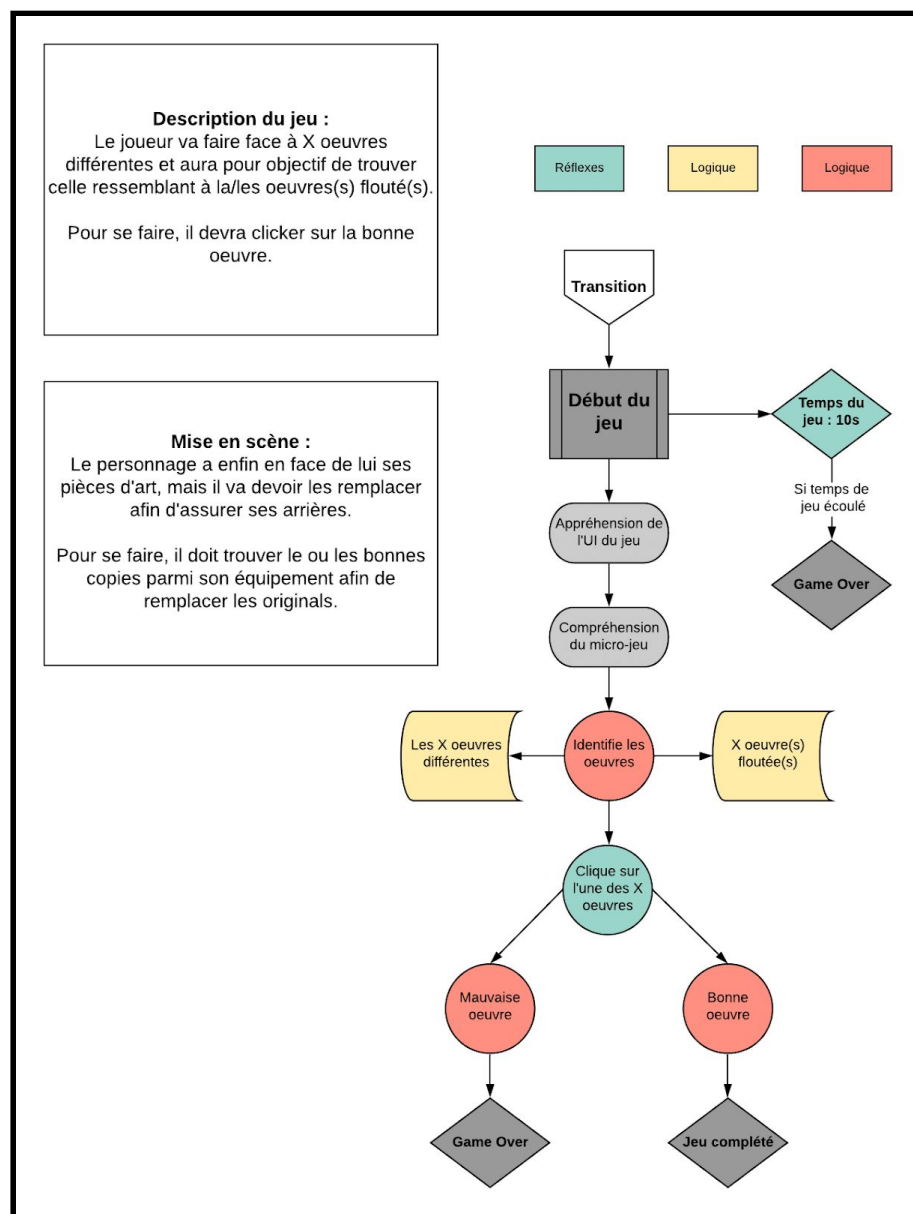
Micro-jeu #5 : Remplacer l'objet

Genre : puzzle

Cognition : réflexes, logique

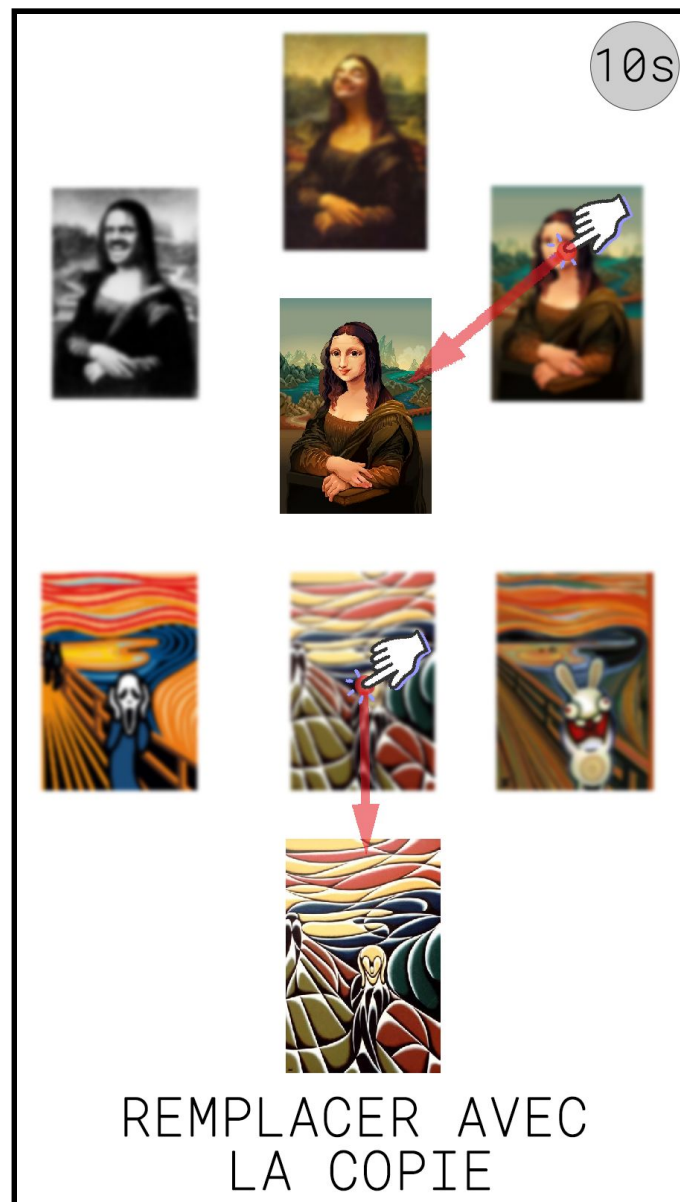
Challenges : Remplacer l'objet ou les objets

Gameplay



Look&Feel

- Maquette du jeu



Données

- Temps :

La durée du micro-jeu est de 10 secondes. Lorsque le compteur atteint 0, le joueur n'a pas été assez rapide dans l'exécution du challenge présenté face à lui et a donc perdu.

- Score :

Il est calculé en fonction du temps restant.

Par exemple, s'il reste 8,1 seconde après avoir réussi le micro-jeu, alors le joueur obtiendra un score de 81 points.

- Hitbox :

Les formes des œuvres visibles comportent toutes une hitbox afin de s'assurer que le joueur sélectionne la bonne ou que dans précipitation celui-ci touche la mauvaise.

À noter, que lors d'une erreur, le joueur perd le jeu.

- Difficulté :

Pour accroître la difficulté du jeu, 2 valeurs se verront être modifiées.

La première est le nombre de formes d'œuvres visibles, pouvant aller jusqu'à 9.

La deuxième est le nombre d'œuvres floutés, pouvant aller jusqu'à 3 (le joueur devra donc les trouver parmi celles visibles).

De plus, pour x nombre d'œuvres floutés, le nombre de celles visibles doit être au minimum le double.

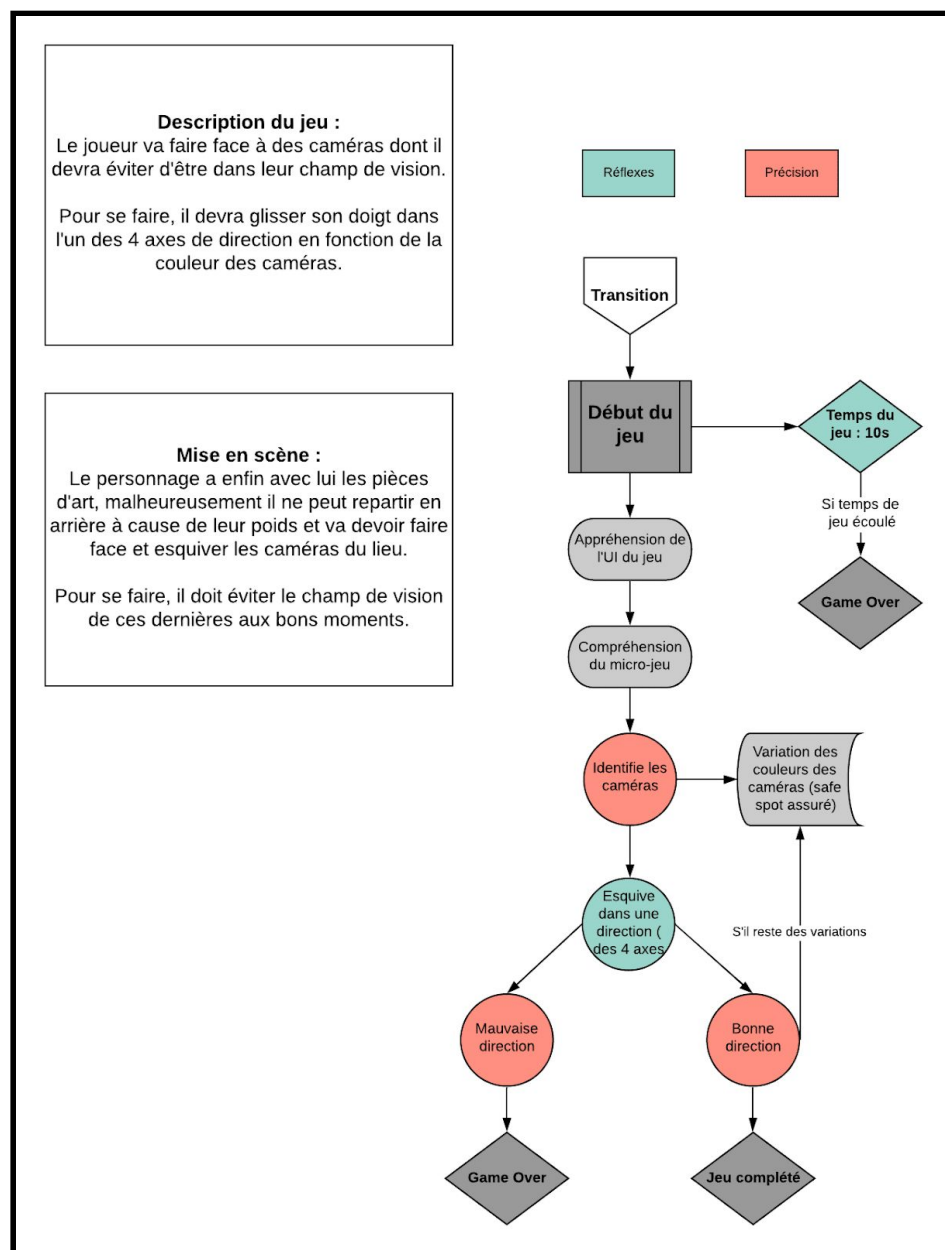
Micro-jeu #6 : Esquiver les caméras

Genre : action-puzzle

Cognition : réflexes, précision

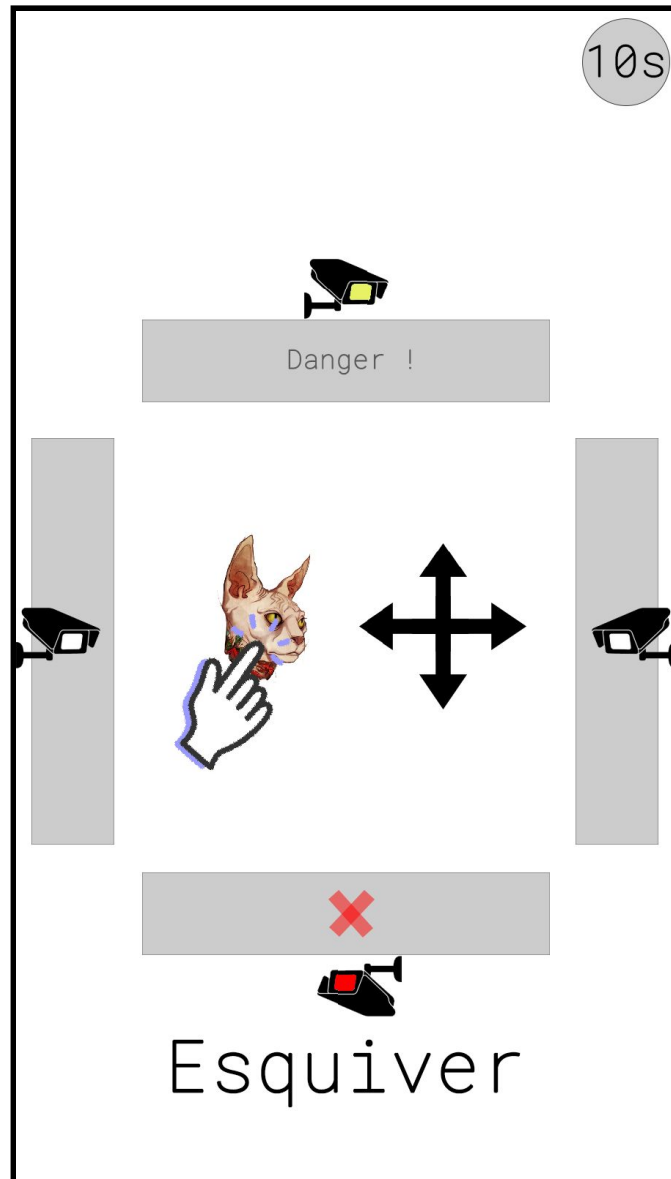
Challenges : esquiver le/les caméra(s)

Gameplay



Look&Feel

- Maquette du jeu



Données

- Temps :

La durée du micro-jeu est de 10 secondes. Lorsque le compteur atteint 0, le joueur n'a pas été assez rapide dans l'exécution du challenge présenté face à lui et a donc perdu.

- Score :

Il est calculé en fonction du temps restant.

Par exemple, s'il reste 8,1 seconde après avoir réussi le micro-jeu, alors le joueur obtiendra un score de 81 points. Le score peut être divisé par 2 si le joueur à un moment donné esquivé en se trouvant sur une caméra jaune

- Hitbox :

Le joueur pourra utiliser l'entièreté de son écran de téléphone pour choisir entre esquiver par le haut, le bas, la gauche ou la droite la menace.

- Couleurs des caméras :

Il y a au total 4 caméras sur l'écran et elle peuvent être de 3 couleurs. Blanche : sécurisé / Jaune : instable / Rouge : danger.

- Difficulté :

Pour accroître la difficulté du jeu, 1 valeur se verra être modifiée.

C'est la variation des couleurs des caméras au cours du micro-jeu, pouvant aller jusqu'à 5.

(À noter qu'après avoir esquivé les caméras, s'il reste des variations, le joueur est remis au centre // Le nombre de variations sera indiqué en haut à gauche s'il est supérieur à 1).

Idées micros-jeux

Micros-jeux pouvant potentiellement être ajouté dans de prochains niveaux au sein du niveau.

Certains de ces micros jeux implémentent de nouvelles mécaniques, agrandissant alors la bibliothèque de gameplay et permettant par la même occasion de proposer une difficulté croissante et une diversité aux niveaux des challenges plus intéressantes.

- *Équilibre sur un fil* (Le joueur doit équilibrer le personnage pendant x temps à l'aide des mouvements de son téléphone)
- *Échapper aux chiens de garde* (appuyez aux endroits indiqués sur l'écran afin de prendre la fuite)
- *Fissurer une fenêtre* (reproduire le tracé sur cette dernière afin de la briser // mécanique similaire à celle du vitrage de protection)
- *Déverrouiller coffre-fort* (glisser le doigt à gauche ou à droite de l'écran sur la molette jusqu'à entendre le *clac*)
- *Désactiver l'alarme* (le fil ou les fils a découpé seront annoncés à l'aide d'un mot et devront être faits dans le temps imparti.
- *Descendre en rappel* (glisser le doigt vers le bas pour descendre)
- *Être silencieux* (Empêcher tout mouvement venant du téléphone afin de ne pas être aperçu)
- *Course poursuite* (Esquiver, avancer ou freiner à l'aide des mouvements du téléphone pendant le temps imparti sans vous faire rattraper)
- *Infiltration* (Utiliser les bons déguisements aux bons moments, un choix entre plusieurs tenues devra être effectué)
- *Falsifier documents* (Trouver le document falsifié avec le mot ou les plusieurs mots similaires présents sur l'original afin de le modifier)
- *Désactiver électricité* (Similaire au micro-jeu *Désactiver l'alarme*)
- *Escalader* (Similaire au micro-jeu *Échapper aux chiens de garde*)