

Documentation technique micro-jeu 1

Table des matières

<i>Vue d'ensemble</i>	2
<i>Gameplay</i>	3
<i>Look & Feel</i>	5
<i>Données</i>	6

Vue d'ensemble

Nom du jeu : Conduite Risquée

Pitch :

Nous souhaitons un jeu à l'expérience solo individualiste à l'image de l'ensemble auquel il appartient, du genre action, mettant à l'épreuve les capacités cognitives de measurement, de précision et de réflexes du joueur et dans lequel, il incarne le personnage principal au volant de sa voiture en vue 2D depuis l'arrière de la voiture.

Son but est de parcourir la plus longue distance en un temps imparti, en évitant les obstacles sur son chemin et en ayant la possibilité d'accélérer, afin de se donner une chance de parcourir une plus grande distance et ainsi obtenir un meilleur score.

What: Jeu dans lequel le joueur contrôle la voiture de son personnage, dans lequel son but est de parcourir a plus grande distance en évitant des obstacles et ce dans un temps imparti.

Why: Mettre à l'épreuve les capacités cognitives de measurement, de précision et de réflexes du joueur. Stimuler l'impact du rapport risque/récompenses du joueur. Accentuer le sentiment d'incarnation et d'immersion.

Who: Joueurs cibles du jeu, adolescents européens/occidentaux, ayant le profil de joueurs « Time-filler », utilisant leurs moments de pauses afin de jouer.

When: Au début du jeu, après le choix de la première zone. Dans une époque similaire à l'ensemble du jeu (*synthwave année 80*).

Gameplay

Le joueur contrôle donc la voiture du personnage principal avançant à une certaine vitesse, lorsque le jeu commence, l'instruction « conduisez ! » apparaît au niveau du haut de l'écran ainsi qu'une indication sur le mouvement à effectuer, le joueur doit donc « conduire » la voiture à l'aide des mouvements gyroscopiques de son téléphone (le pencher à gauche fait tourner la voiture sur la gauche et le pencher à droite sur la droite). La route qu'emprunte le joueur est jonchée de rochers, qu'il doit éviter en tournant son téléphone comme un volant afin de garder sa vitesse actuelle et donc de continuer sa progression.

Le joueur possède également la possibilité « d'accélérer » en appuyant sur le bouton intitulé de la même façon sur son écran. Cette action provoque l'accélération de la voiture et donc de son environnement, rendant le joueur plus vulnérable à un choc et donc à une perte de vitesse, et ce afin de stimuler le rapport risque/récompense de ce dernier.

La partie se termine lorsque le temps imparti est écoulé, le score du joueur est donc calculé selon la distance qu'il a réussi à parcourir durant son temps de jeu.

Action

Puzzle

Éléments

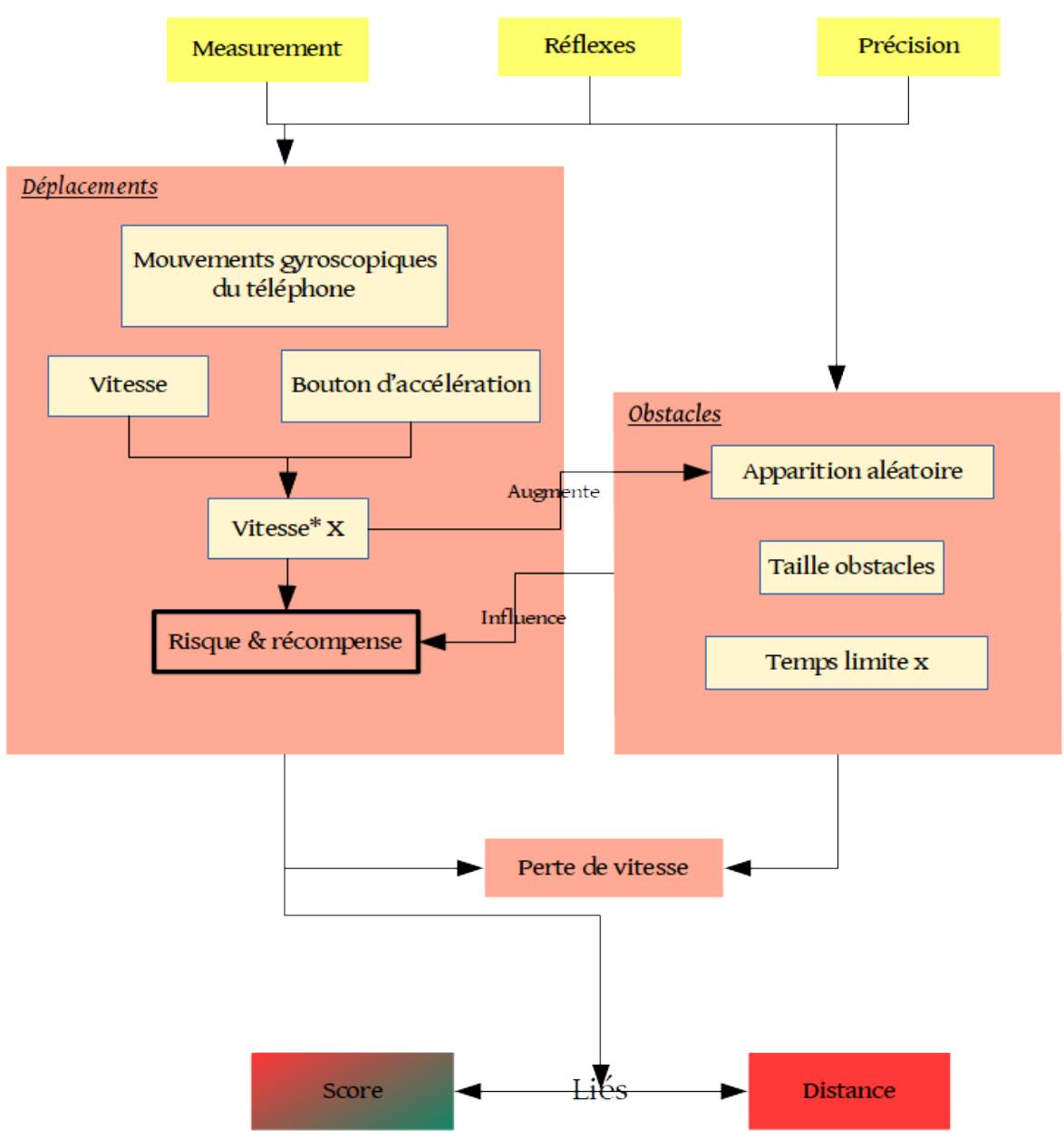
Capacités cognitives

Objectif

Récompenses

Schéma gameplay mécaniques : Conduite risquée

Déroulement partie



Look & Feel



Données

Distance parcourue : variable s'incrémentant au fil de la progression du joueur et de sa vitesse, elle constitue la principale valeur de définition du score à la fin du temps imparti. Elle se définit sur une base distance = temps. Ex : 1s = 50m.

Temps restant : s'écoulant à partir de x (10) lorsque le joueur débute la partie, lorsqu'elle atteint 0 la partie est terminée et le score du joueur est calculé. Le temps permet de laisser le joueur sur ses gardes et stimule son sentiment de dépassement de soi.

Apparition des obstacles : l'apparition des obstacles est générée aléatoirement selon la vitesse du joueur avec une valeur minimum, si sa vitesse est supérieur à la vitesse de base, l'apparition des obstacles sera plus fréquente pour que le joueur reste sur ses gardes et ressente le rapport risque/récompense.

Taille des obstacles : la taille des obstacles est également générée aléatoirement avec une valeur maximum et une valeur minimum. Elle permet de donner une diversité à l'environnement du joueur tout en lui offrant un challenge différent lors de chaque passage. La valeur est définie pour que le joueur puisse toujours franchir ses obstacles sans les heurter.

Vitesse : la vitesse du joueur et de la voiture qu'il contrôle est définie à une valeur minimum, elle peut être incrémentée par le joueur lorsqu'il appuie sur le bouton d'accélération afin de lui permettre de progresser plus vite et d'atteindre une distance plus élevée lorsque le temps est écoulée. Elle influe également sur l'apparition des obstacles. Cette valeur permet de donner au joueur une possibilité d'atteindre un score plus important tout en augmentant ses sentiments d'immersion et d'incarnation. Le joueur peut ainsi se tester et se dépasser avec cette mécanique comprenant un rapport de risque/récompense.

Score : le score n'est pas affiché afin de laisser le joueur immergé et concentré sur son objectif, le dévoiler à la fin du jeu permet de récompenser le joueur tout en lui donnant un indice sur sa performance pour qu'il corrige ou comprennent ses erreurs en vue de sa prochaine partie. Le score est calculé selon la distance parcourue par le joueur. Ex : 50m = 10 pts.

Nabot Kévin
GDB1B

Documentation technique micro-jeu 2

Table des matières

<u>Vue d'ensemble</u>	2
<u>Gameplay</u>	3
<u>Look & Feel</u>	5
<u>Données</u>	6

Vue d'ensemble

Nom du jeu : *Pompes rapides*

Pitch : Nous souhaitons un jeu à l'expérience solo individualiste à l'image de l'ensemble auquel il appartient, du genre action, mettant à l'épreuve les capacités cognitives de measurement du joueur et dans lequel, il incarne le personnage principal faisant un exercice physique : des pompes en vue 2D de face.

Son but est d'effectuer le plus grand nombre de pompes en un temps imparti.

What: Jeu dans lequel le joueur contrôle son personnage et doit effectuer le plus de pompes possibles dans un temps imparti.

Why: Mettre à l'épreuve les capacités cognitives measurement du joueur.
Stimuler la sensation de dépassement de soi du joueur.

Who: Joueurs cibles du jeu, adolescents européens/occidentaux, ayant le profil de joueurs « Time-filler », utilisant leurs moments de pauses afin de jouer.

When: Après le premier jeu et la scène de transition. Dans une époque similaire à l'ensemble du jeu.

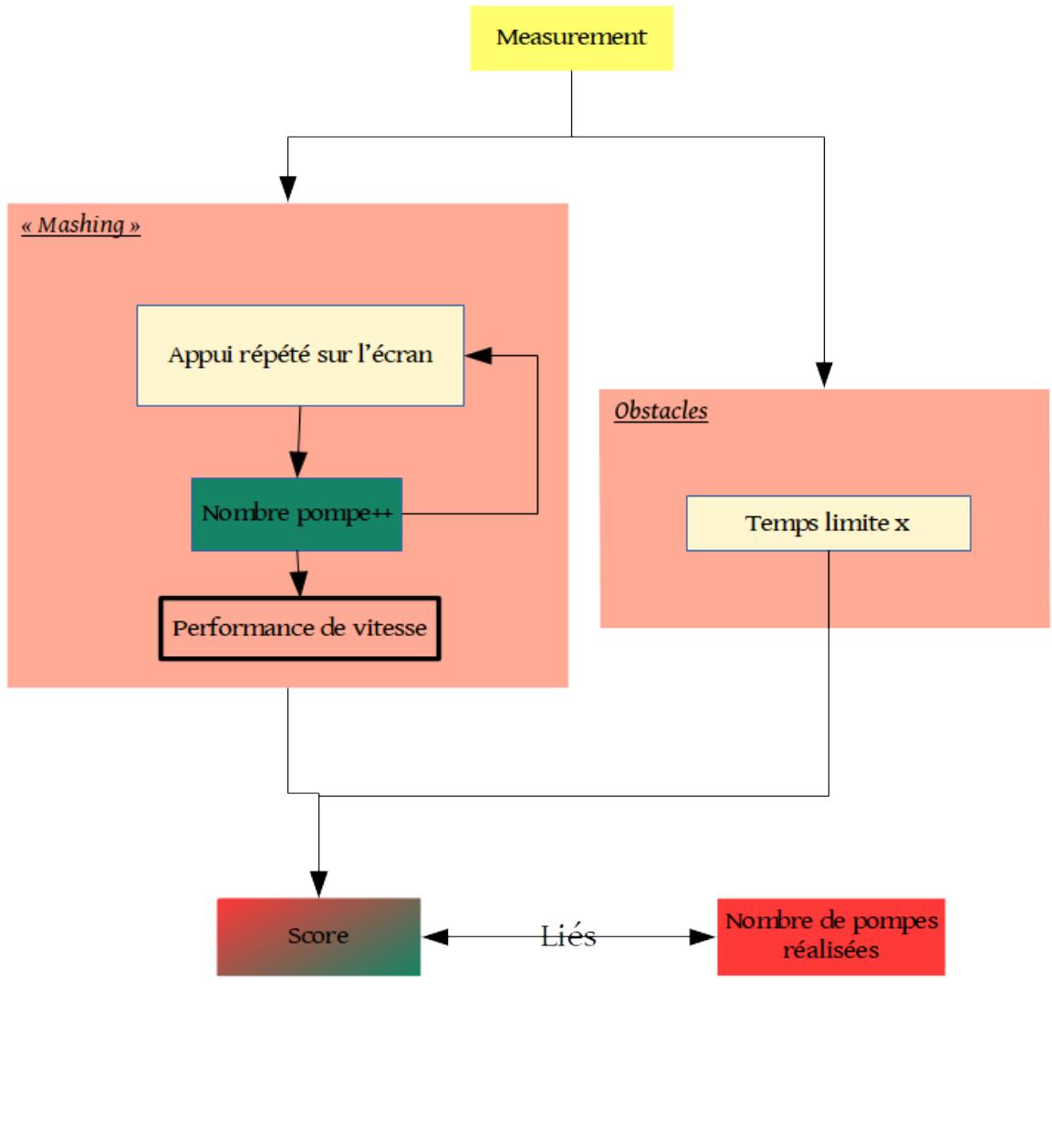
Gameplay

Le joueur contrôle le personnage principal, en position de pompe relevé, lorsque le jeu commence, l'instruction « pompes ! » apparaît sur le haut de l'écran ainsi qu'une information lui indiquant le mouvement à effectuer, le joueur doit donc appuyer n'importe où sur l'écran afin de réaliser une pompe et incrémenter son score. Le seul obstacle pour le joueur est la limite de temps qui s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran, le joueur doit donc, appuyer le plus grand nombre de fois sur son écran, le plus rapidement, afin de réaliser le meilleur score et de mettre à l'épreuve sa capacité à être très performant sur un très court laps de temps. La partie se termine lorsque le temps est écoulé, le score du joueur est donc calculé en fonction du nombre de pompes qu'il a réussi à réaliser pendant sa partie.

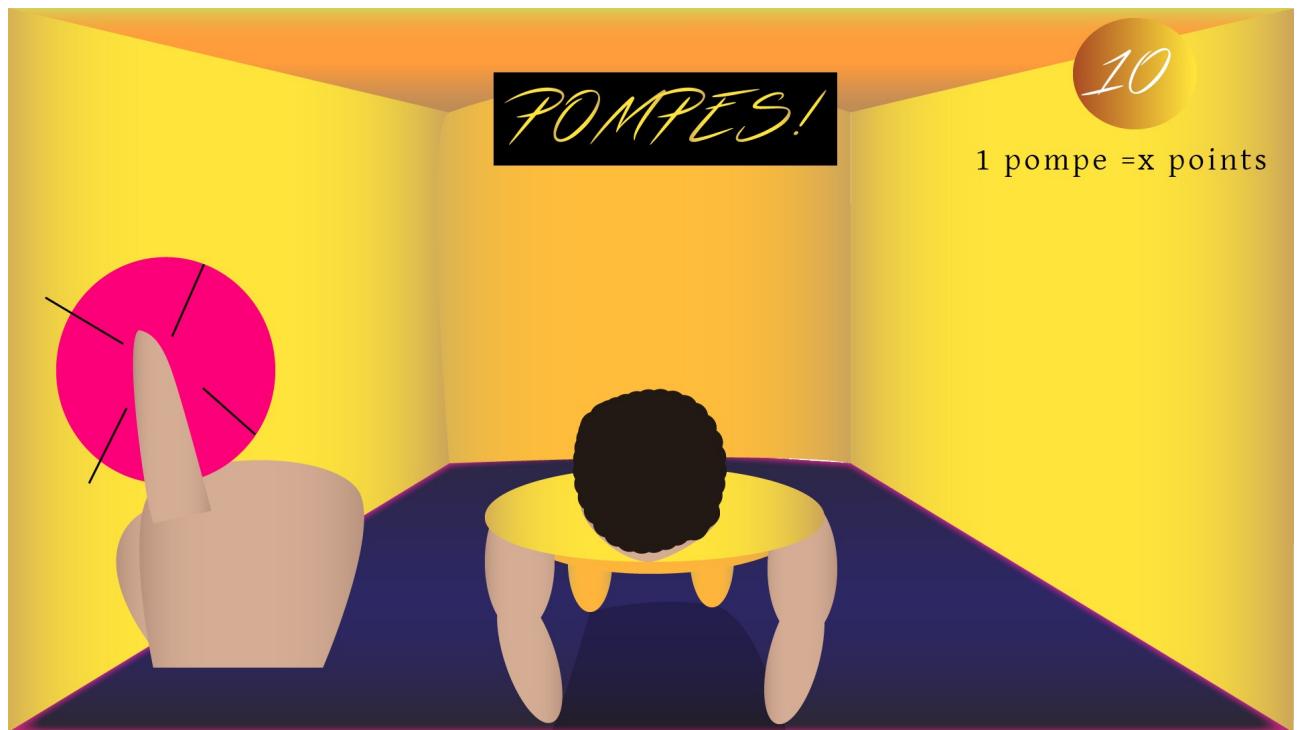
Action
Puzzle
Éléments
Capacités cognitives
Objectif
Récompenses

Schéma gameplay mécaniques : Pompes rapides

Déroulement partie



Look & Feel



Données

Nombre de pompes réalisées : s'incrémente chaque fois que le joueur appuie sur son écran, elle est la valeur qui détermine le score à la fin de la partie et permet de récompenser le joueur pour son effort ainsi que de lui donner un but simple et clair au sein de ce jeu.

Temps restant : s'écoulant à partir de x (10) lorsque le joueur débute la partie, lorsqu'elle atteint 0 la partie est terminée et le score du joueur est calculé. Le temps permet de laisser le joueur sur ses gardes et stimule son sentiment de dépassement de soi.

Score : le score n'est pas affiché afin de laisser le joueur immergé et concentré sur son objectif, le dévoiler à la fin du jeu permet de récompenser le joueur tout en lui donnant un indice sur sa performance pour qu'il corrige ou comprennent ses erreurs en vue de sa prochaine partie et tente de faire mieux. Le score est calculé selon le nombre de pompes réalisées. Ex : 1 pompe = 1 point.

Nabot Kévin
GDB1B

Documentation technique micro-jeu 3

Table des matières

<u>Vue d'ensemble</u>	2
<u>Gameplay</u>	3
<u>Look & Feel</u>	5
<u>Données</u>	6

Vue d'ensemble

Nom du jeu : *Dance training*

Pitch : Nous souhaitons un jeu à l'expérience solo individualiste à l'image de l'ensemble auquel il appartient, du genre action, mettant à l'épreuve les capacités cognitives de measurement, de timing et de précision du joueur et dans lequel, il incarne le personnage principal devant danser en vue 2D de face/à la première personne dans un miroir.

Son but est d'effectuer de marquer le plus grand score en appuyant sur les « notes » de musique lorsqu'elles atteignent une taille précise et qu'elle se mêle à un point précis marqué par un cercle. Le score dépend du timing avec lequel il appuie sur la note et la façon dont la note est « imbriqué » dans ce cercle.

What: Jeu dans lequel le joueur doit effectuer des pas de danses afin de réaliser le meilleur score à l'issue du temps imparti en appuyant avec le meilleur timing sur les inputs apparaissant à l'écran.

Why: Mettre à l'épreuve les capacités cognitives de timing et de measurement du joueur, précision. Mettre le joueur dans la peau du personnage et de son activité.

Who: Joueurs cibles du jeu, adolescents européens/occidentaux, ayant le profil de joueurs « Time-filler », utilisant leurs moments de pauses afin de jouer.

When: Après le micro-jeu précédent et l'écran de transition. Dans une ambiance similaire à l'ensemble du jeu.

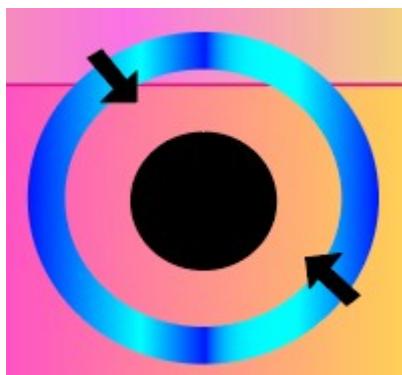
Gameplay

Le joueur incarne le personnage principal dans une salle d'entraînement de danse, lorsque le jeu commence, l'instruction « dansez ! » apparaît sur le haut de l'écran ainsi qu'une information sur le mouvement à effectuer et les premières « notes » apparaissent. Le joueur doit alors appuyer sur ces même notes avec le meilleur timing possible (voir ci dessous) afin de marquer le meilleur score. Les notes apparaissent de manière aléatoire sur l'écran à des endroits différents afin de stimuler les capacités cognitives du joueur. Le score lors d'un appui est calculé en fonction du timing du joueur est peut-être reçu de trois façons différentes par le jeu :

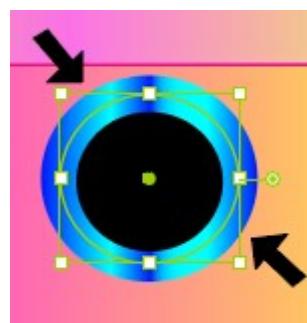
- *mauvais timing*, indique que le joueur a appuyé trop tôt sur la note en question et le joueur perd des points sur son score ;
 - *bon timing*, indique que le joueur a appuyé légèrement trop tôt sur la note en question et le joueur gagne quelques points qui viennent incrémenter son score;
 - *timing parfait*, indique que le joueur a appuyé au moment exact sur la note en question et, dans ce cas, le joueur gagne le maximum de points que peuvent donner les notes.
- En enchaînant les bons timings et les timings parfaits, le joueur déclenche un combo qui lui permet de marquer plus de point mais qui a aussi pour conséquence d'accroître la vitesse de réduction de taille des notes, rendant alors le timing plus difficile et ce, afin de challenger la capacité de dépassement de soi du joueur et également de le récompenser.

A l'inverse si le joueur enchaîne les mauvais timings, les notes ralentissent, rendant alors le timing plus simple mais réduisant les chances de marquer des points.

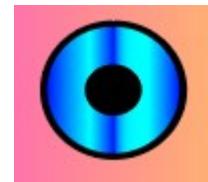
Le jeu se termine lorsque le temps imparti est écoulé, le score du joueur et donc calculé avec le nombre de notes sur lesquelles il a appuyé ainsi que les timings qu'il a exécuté tout au long de la partie.



Exemple de mauvais timing



Exemple de bon timing



Exemple de timing parfait

Action

Puzzle

Éléments

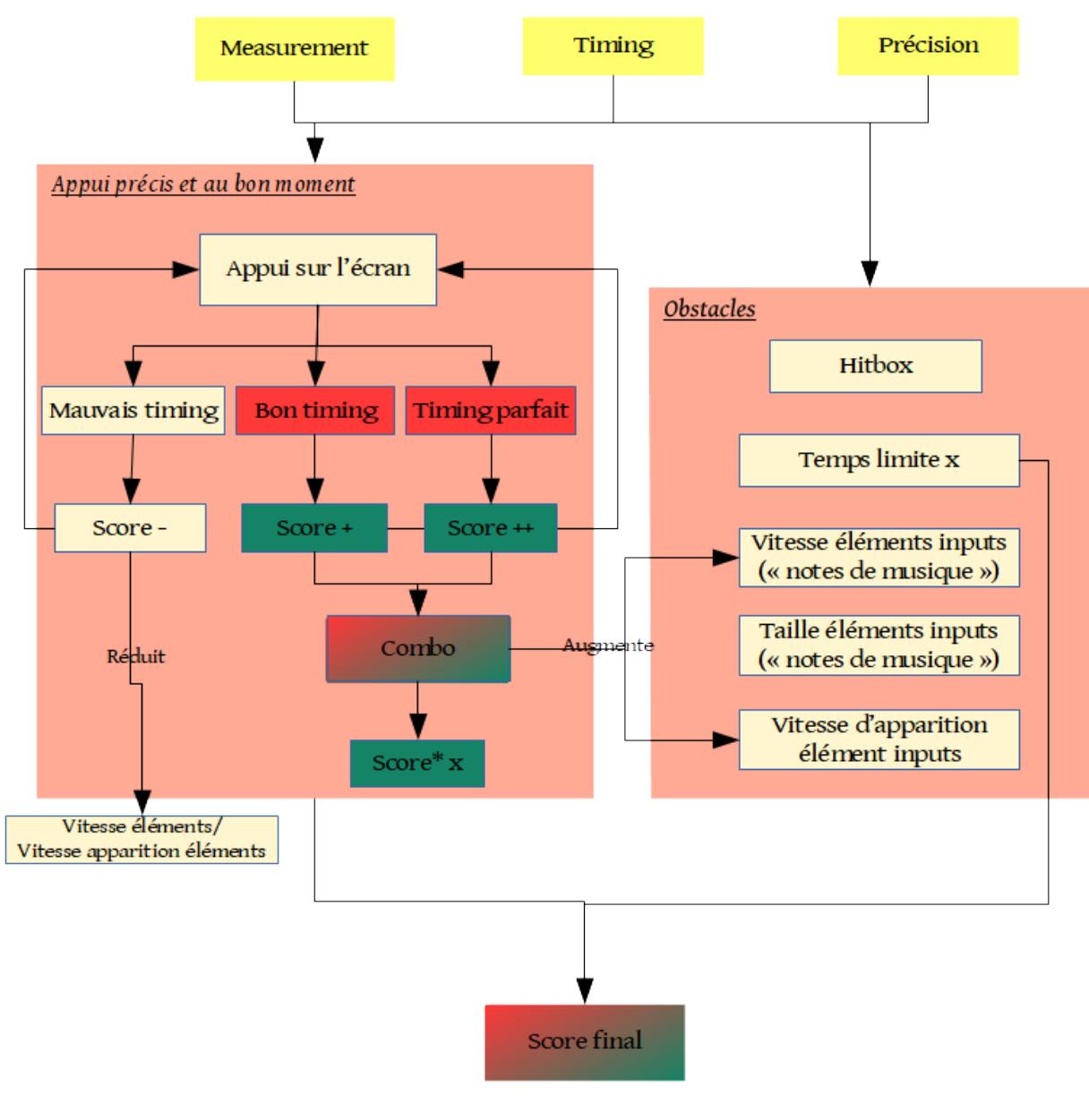
Capacités cognitives

Objectif

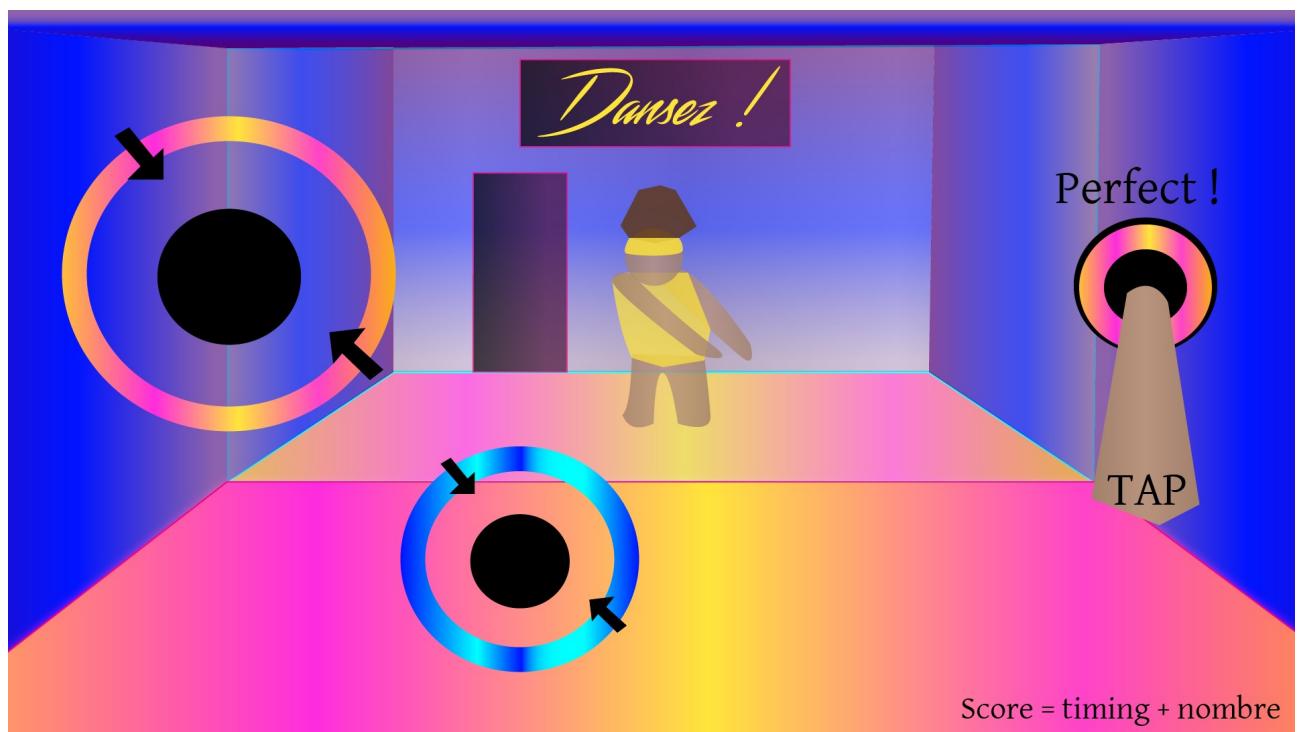
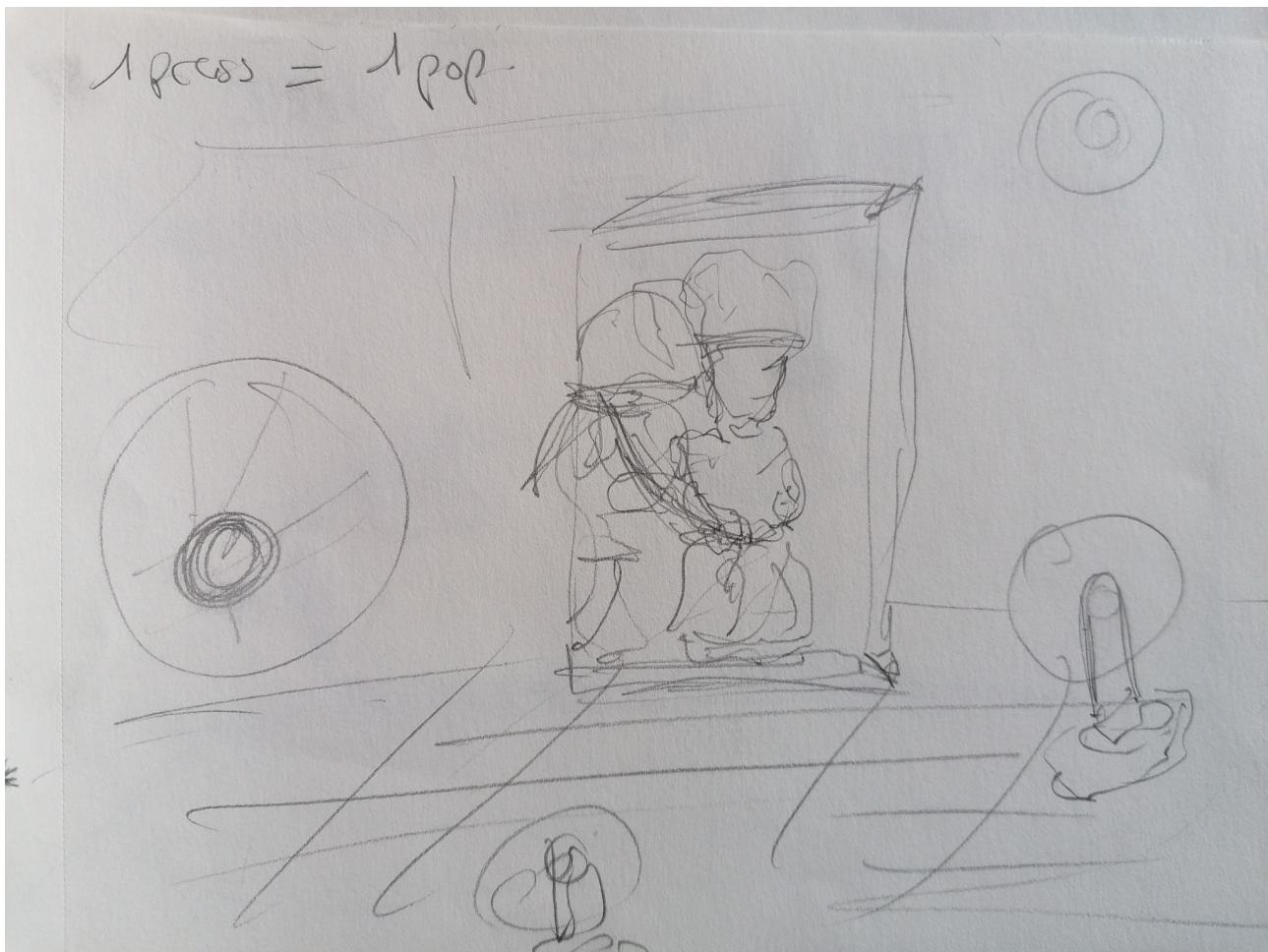
Récompenses

Schéma gameplay mécaniques : Dance training

Déroulement partie



Look & Feel



Données

Nombre de notes touchées : s'incrémente chaque fois que le joueur appuie sur une des notes, elle est la valeur qui détermine, avec le nombre de bon timings/timings parfaits le score à la fin de la partie et donne un objectif au joueur.

Temps restant : s'écoulant à partir de x (10) lorsque le joueur débute la partie, lorsqu'elle atteint 0 la partie est terminée et le score du joueur est calculé. Le temps permet de laisser le joueur sur ses gardes et stimule son sentiment de dépassement de soi.

Timing des inputs : le timing incrémente le score selon les résultats du joueur, ils font également varier la vitesse des notes et donne au joueur un sentiment de récompense immédiate ou, dans un cas inverse, une sanction immédiate menant à un ralentissement des différentes notes. Cette valeur détermine, avec le nombre de notes réalisées, le score final du joueur mais est celle qui influe le plus sur ce score. Ex : parfait = +20 points, bon = + 10 points, mauvais = -5 points.

Vitesse des notes : la vitesse des notes est définie au départ du jeu, et s'incrémenter ou se réduit selon les résultats du joueur, elle possède une valeur maximum et une valeur minimum. Elle permet de récompenser les joueurs réussissant à enchaîner les bons timings et d'aider les joueurs plus en difficulté.

Combo : le combo permet de récompenser les joueurs réussissant à enchaîner les timings pouvant incrémenter ce dernier, lorsqu'il est déclenché, le score du joueur reçoit un bonus, un multiplicateur, lui permettant de réussir à obtenir un score plus élevé.

Apparition des notes : les notes apparaissent de façon aléatoire sur l'écran du joueur à une vitesse dépendante des résultats du joueur, donnant une nouvelle fois de la matière au joueur pour se dépasser mais également pour le récompenser en mettant ses capacités cognitives à l'épreuve.

Score : le score n'est pas affiché afin de laisser le joueur immergé et concentré sur son objectif, le dévoiler à la fin du jeu permet de récompenser le joueur tout en lui donnant un indice sur sa performance pour qu'il corrige ou comprennent ses erreurs en vue de sa prochaine partie et tente de faire mieux. Le score est calculé selon le nombre de notes réalisés et les résultats des timings du joueur lors de sa partie. Ex : 1 note = 1 point.

Hitbox : La hitbox (zone autour des cibles déterminant le timing du joueur) est directement liée au timing, elle permet de déterminer quel timing le joueur a réalisé et ainsi le récompenser en conséquence. Elle reste la même même en cas de combo ou de mauvaise série.

Documentation technique micro-jeu 4

Table des matières

<u>Vue d'ensemble</u>	2
<u>Gameplay</u>	3
<u>Look & Feel</u>	5
<u>Données</u>	6

Vue d'ensemble

Nom du jeu : *Trancher les posters*

Pitch : Nous souhaitons un jeu à l'expérience solo individualiste à l'image de l'ensemble auquel il appartient, du genre action, mettant à l'épreuve les capacités cognitives de measurement, de timing, de précision et de réflexes du joueur et dans lequel, il incarne le personnage principal devant trancher des posters de la personne motivant ses entraînements, avec une vue à la première personne.

Son but est de découper un maximum de posters dans une limite de temps donnée.

What: Jeu dans lequel le joueur doit "trancher" le plus de posters possible afin de réaliser le meilleur score dans le temps imparti.

Why: Mettre à l'épreuve les capacités cognitives de measurement, de réflexes, de précision et de timing. Donner au joueur le sentiment du personnage (revanche) afin d'augmenter la sensation d'incarnation.

Who: Joueurs cibles du jeu, adolescents européens/occidentaux, ayant le profil de joueurs « Time-filler », utilisant leurs moments de pauses afin de jouer.

When: Après le micro-jeu précédent et l'écran de transition. Dans une ambiance similaire à l'ensemble du jeu.

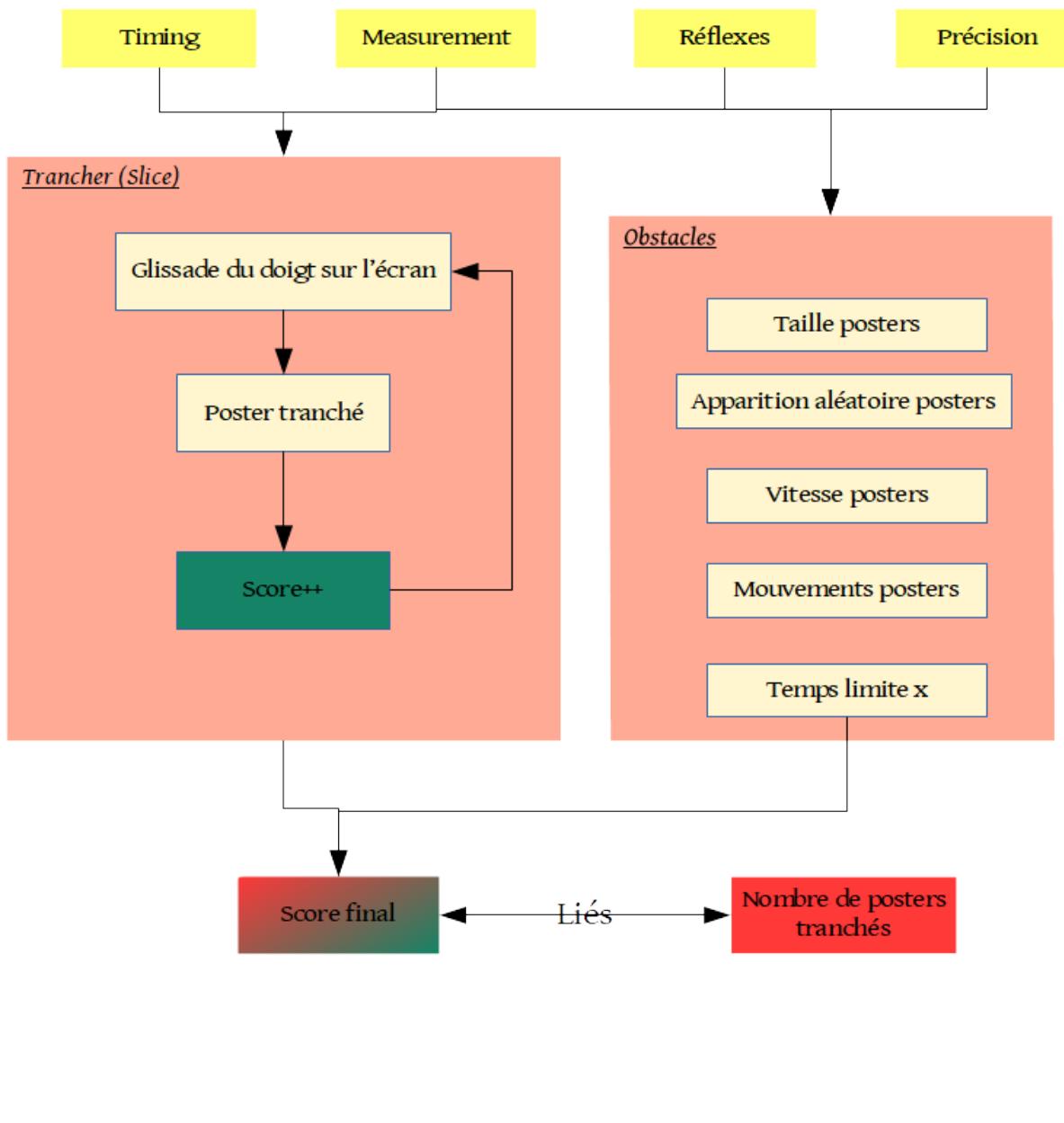
Gameplay

Le joueur contrôle le personnage principal avec une vue à la première personne pour lui donner la sensation d'être la place de ce dernier. Lorsque le jeu commence, l'instruction « trancher ! » apparaît sur la partie haute de l'écran ainsi qu'une instruction sur le mouvement à réaliser par le joueur, il doit donc faire glisser son doigt sur l'écran afin de « trancher » les posters pour marquer des points venant incrémenter son score. Les posters apparaissent de manière et à des endroits aléatoires et possèdent des mouvements de balancier et une vitesse variable, venant mettre à l'épreuve les capacités cognitives du joueur afin qu'il reste vigilant s'il veut être le plus performant possible, s'ils atteignent le bas de l'écran, ils disparaissent et le joueur ne peut donc plus marquer de points avec ces posters. Le joueur doit trancher un maximum de posters avant la fin du temps imparti et lorsque ce dernier est écoulé, le jeu s'arrête, calculant le score du joueur selon le nombre de posters qu'il a réussi à couper pendant sa partie.

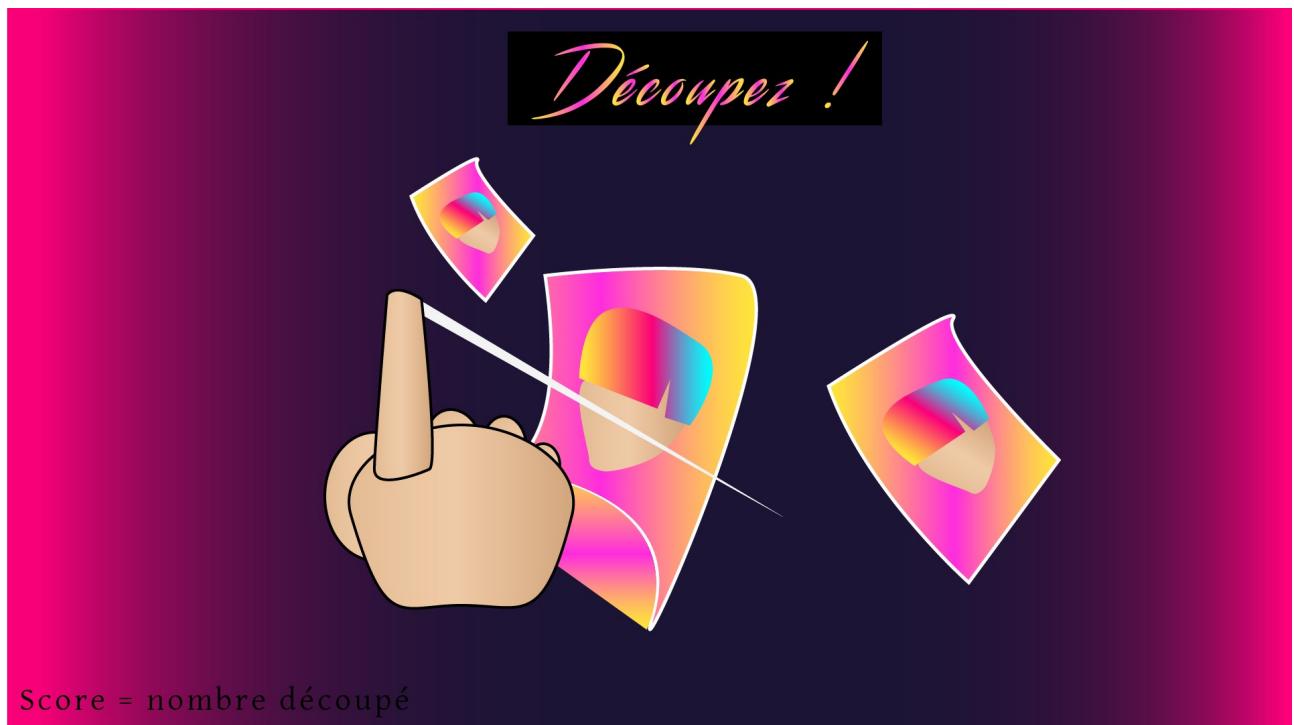
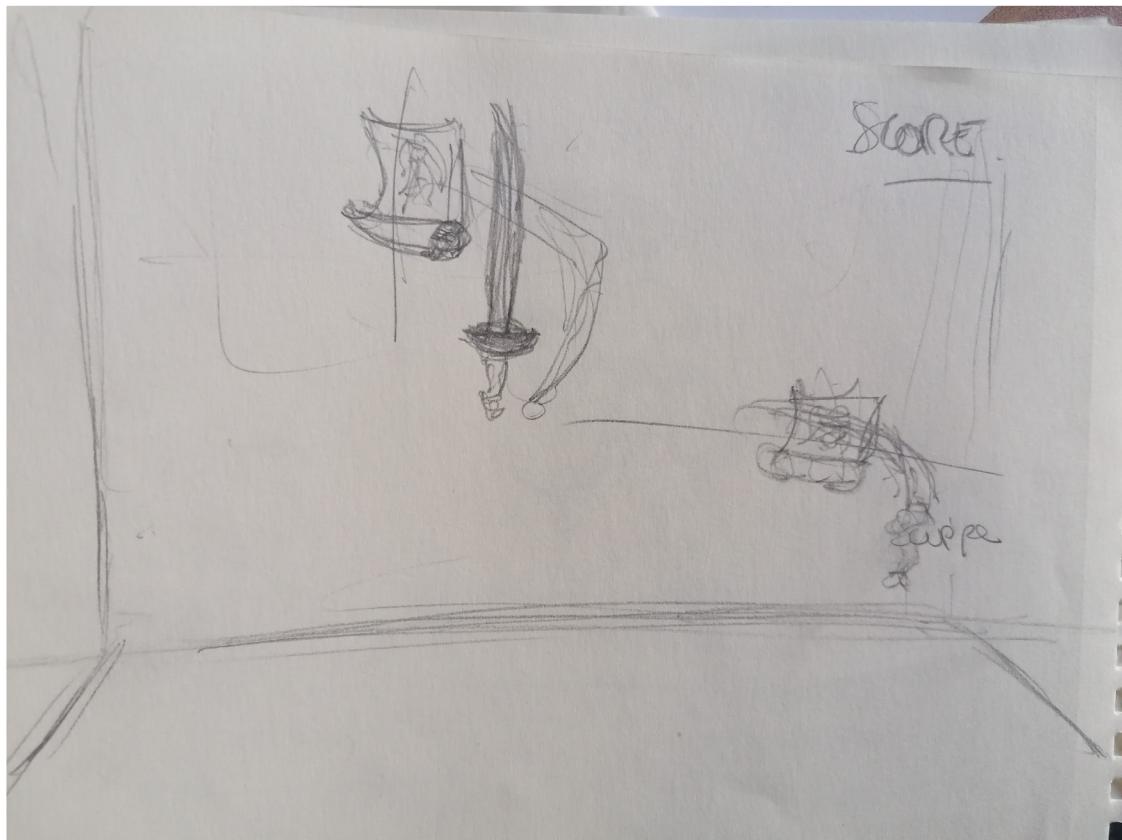
Action
Puzzle
Éléments
Capacités cognitives
Objectif
Récompenses

Schéma gameplay mécaniques : Trancher les posters

Déroulement partie



Look & Feel



Score = nombre découpé

Données

Nombre de posters tranchés : cette valeur s'incrémente chaque fois que le joueur tranche un poster du doigt. Elle donne un objectif clair au joueur et est la principale valeur utilisée pour calculer le score final du joueur lors de ce micro-jeu.

Vitesse des posters : la vitesse des posters est variable avec une valeur minimum et une valeur maximum, elle permet de mettre à l'épreuve les capacités cognitives du joueur afin de le laisser sur ses gardes mais est également un obstacle à l'objectif du joueur puisque, lorsque les posters atteignent le bas de l'écran, ils disparaissent.

Taille des posters : la taille des posters vient rejoindre leur vitesse dans la « catégorie » des obstacles à l'objectif des joueurs. Elle est variable et possède une valeur maximum et une valeur minimum, rendant parfois la tâche du joueur plus difficile et le mettant à l'épreuve afin qu'il soit le plus précis et le plus vigilant possible pour qu'il réussisse le meilleur score.

Mouvements des posters : les mouvements des posters sont variables et comme une feuille tombant vers le sol, possèdent un mouvement de balancier. Cela permet, tout comme la taille et la vitesse, de mettre à l'épreuve le joueur et de solliciter ses capacités cognitives afin qu'il soit à la fois immergé dans le jeu mais également récompensé s'il parvient à trancher chacun des posters qu'il aperçoit.

Score : le score n'est pas affiché afin de laisser le joueur immergé et concentré sur son objectif, le dévoiler à la fin du jeu permet de récompenser le joueur tout en lui donnant un indice sur sa performance pour qu'il corrige ou comprennent ses erreurs en vue de sa prochaine partie et tente de faire mieux. Le score est calculé selon le nombre de posters tranchés. Ex : 1 poster tranché = 1 point.

Temps restant : valeur s'écoulant à partir de x (10) lorsque le joueur débute la partie, lorsqu'elle atteint 0 la partie est terminée et le score du joueur est calculé. Le temps permet de laisser le joueur sur ses gardes et stimule son sentiment de dépassement de soi.

Nabot Kévin
GDB1B

Documentation technique micro-jeu 5

Table des matières

<u>Vue d'ensemble</u>	2
<u>Gameplay</u>	3
<u>Look & Feel</u>	5
<u>Données</u>	6

Vue d'ensemble

Nom du jeu : *Boxe Réactive*

Pitch : Nous souhaitons un jeu à l'expérience solo individualiste à l'image de l'ensemble auquel il appartient, du genre action, mettant à l'épreuve les capacités cognitives de measurement, de précision et de réflexes du joueur et dans lequel, il incarne le personnage principal devant frapper un endroit précis avec le temps de réaction le plus court avec une vue à la première personne.

Son but est de réaliser le temps de réaction le plus court entre l'apparition du point à frapper et son appui à l'endroit donné et cela avec une limite de temps imparti.

What: Jeu dans lequel le joueur incarne le personnage principal lors d'un entraînement de boxe et dans lequel, lorsque l'entraîneur lève son gant, le joueur doit frapper avec le délai le plus court possible entre l'apparition et la frappe sur ce gant afin de marquer le plus de points.

Why: Mettre à l'épreuve les capacités cognitives de réflexes, de measurement et de précision du joueur.

Who: Joueurs cibles du jeu, adolescents européens/occidentaux, ayant le profil de joueurs « Time-filler », utilisant leurs moments de pauses afin de jouer.

When: Après le micro-jeu précédent et l'écran de transition. Dans une ambiance similaire à l'ensemble du jeu.

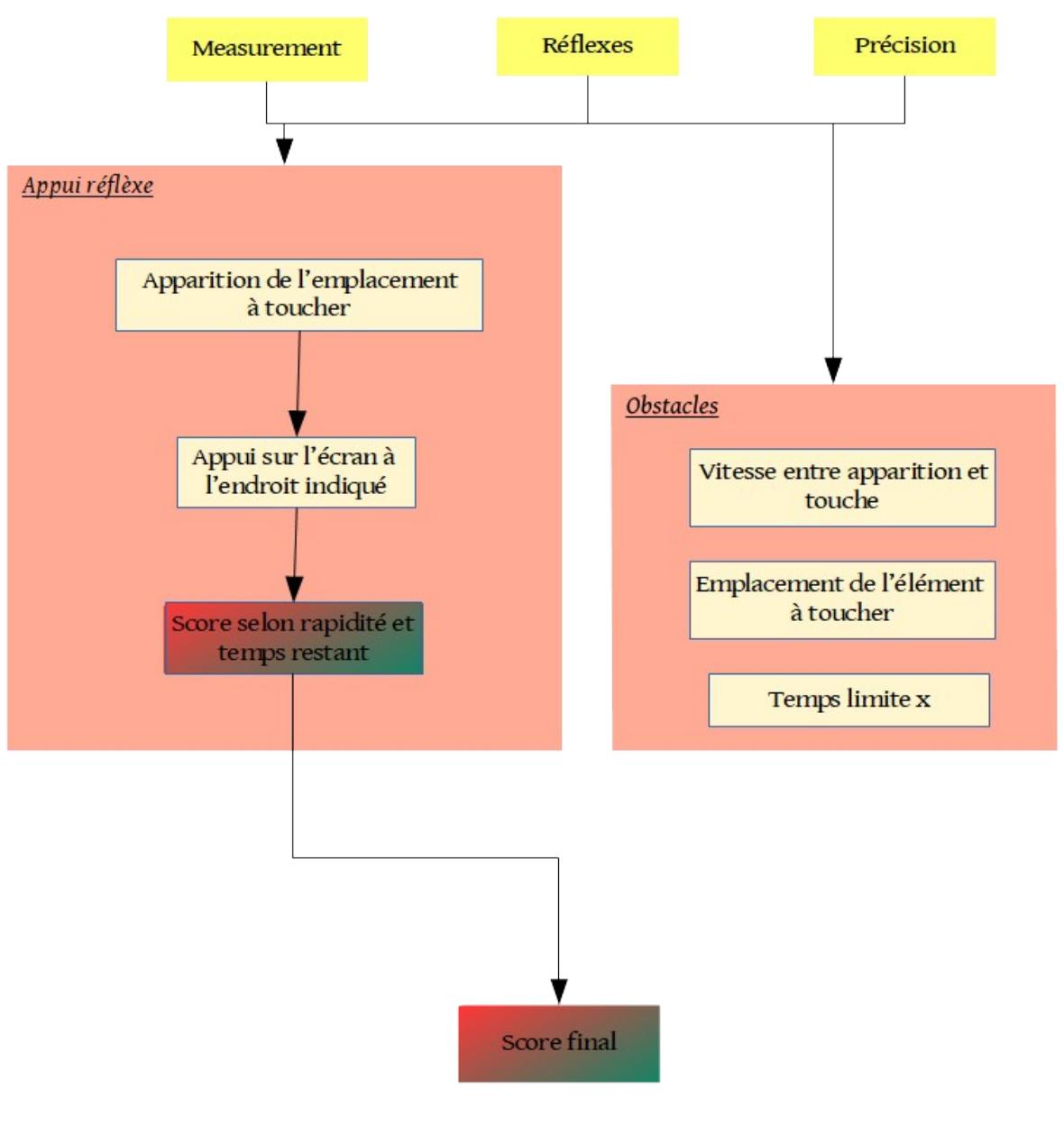
Gameplay

Le joueur contrôle donc le personnage principal avec une vue à la première personne lors d'un entraînement de boxe. Lorsque le jeu commence, l'instruction « frappez ! » apparaît sur le haut de l'écran ainsi qu'une indication sur l'action à effectuer, le joueur doit donc frapper le point précis apparaissant sur l'écran dès que ce dernier apparaît. Le point peut apparaître sous la forme du gant de l'entraîneur d'une autre couleur et n'importe où sur l'écran. Le délai entre l'apparition et l'input de joueur est ce qui sera calculé afin de déterminer le score et la performance du joueur. Si le joueur appuie sur un endroit différent de celui déterminé par l'objectif, il se verra donné une pénalité de temps et donc une pénalité de score. La partie se termine lorsque le joueur a appuyé à l'endroit indiqué ou lorsque le temps limite est écoulé. Son score se calcule selon la différence entre le temps auquel l'objectif est apparu et le délai avec lequel le joueur a appuyé sur cet objectif.

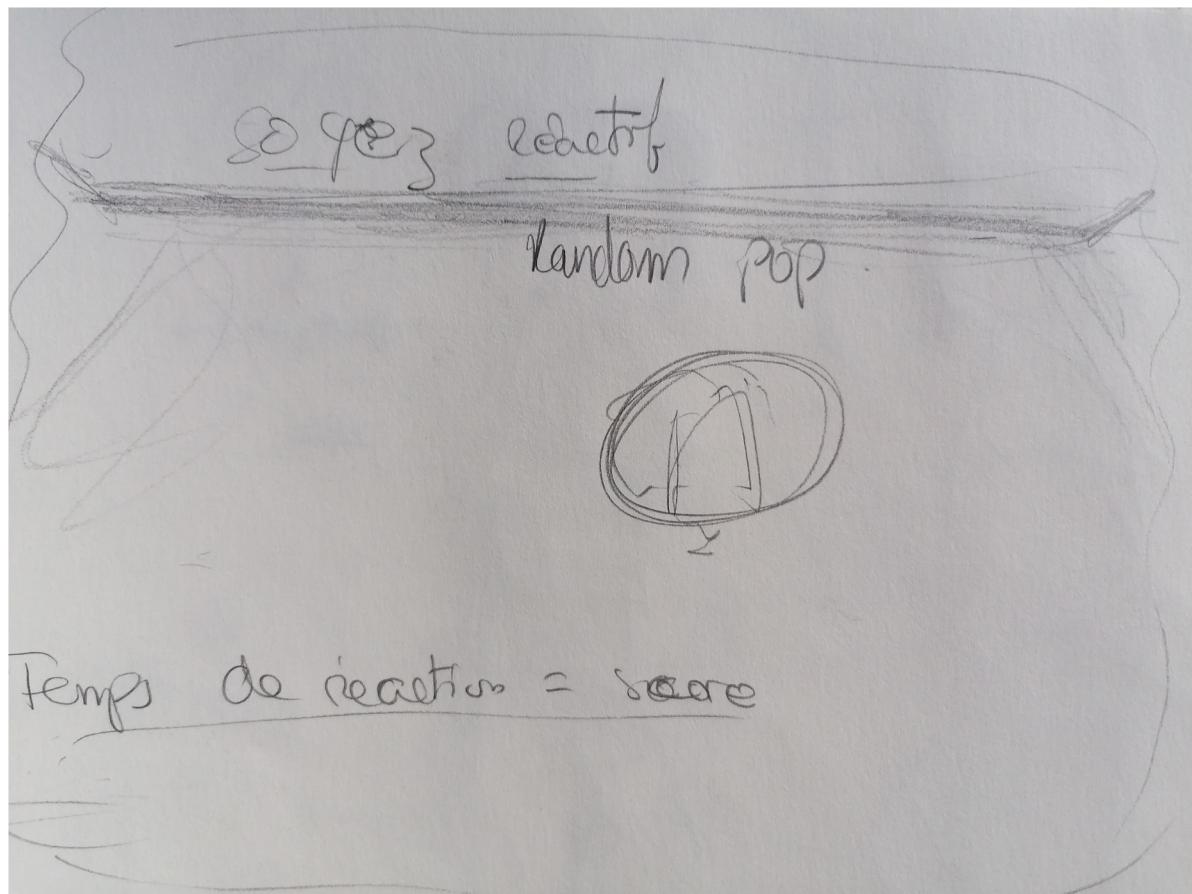
Action
Puzzle
Éléments
Capacités cognitives
Objectif
Récompenses

Schéma gameplay mécaniques : Boxe réactive

Déroulement partie



Look & Feel



Données

Temps de réaction joueur : le temps de réaction est utilisé comme unique composante afin de calculer le score du joueur, elle dépend du moment d'apparition de l'objectif et de l'appui du joueur sur ce dernier. Elle permet de récompenser le joueur mais également de le mettre à l'épreuve lors de ce jeu.

Apparition de l'objectif : l'apparition de l'objectif se fait à un moment que le joueur ne connaît pas, cela permet de le laisser sur ses gardes et de garder son attention tout au long de la partie. L'apparition se produit également à un endroit aléatoire sur l'écran du joueur, sollicitant ses capacités cognitives à tout moment.

Temps restant : valeur s'écoulant à partir de x (10) lorsque l'objectif apparaît à l'écran, lorsqu'elle atteint 0 la partie est terminée et le score du joueur est calculé. Le temps permet de laisser le joueur sur ses gardes et stimule son sentiment de dépassement de soi.

Score : le score n'est pas affiché afin de laisser le joueur immergé et concentré sur son objectif, le dévoiler à la fin du jeu permet de récompenser le joueur tout en lui donnant un indice sur sa performance pour qu'il corrige ou comprennent ses erreurs en vue de sa prochaine partie et tente de faire mieux. Le score est calculé selon la performance du joueur et la vitesse avec laquelle il a appuyé sur l'objectif après son apparition.

Nabot Kévin
GDB1B

Documentation technique micro-jeu 6

Table des matières

<u>Vue d'ensemble</u>	2
<u>Gameplay</u>	3
<u>Look & Feel</u>	5
<u>Données</u>	7

Vue d'ensemble

Nom du jeu : *Battle vs Jaz*

Pitch : Nous souhaitons un jeu à l'expérience solo individualiste à l'image de l'ensemble auquel il appartient, du genre action, mettant à l'épreuve les capacités cognitives de measurement et de précision du joueur et dans lequel, il incarne le personnage principal devant réaliser des chorégraphies différentes lors d'une battle contre un personnage non-joueur en vue 2D de face. Ce jeu marque la dernière étape d'une série de six micro-jeux et est donc un niveau de « boss ».

Le but du joueur est de réaliser le plus de chorégraphies dans un temps limite imparti.

What: Jeu dans lequel le joueur affronte l'ennemi en cause de sa quête et des ses précédents jeux. Le but étant de réaliser les inputs-combos (enchaînement de directions); le plus rapidement possible dans un temps imparti.

Why : Mettre à l'épreuve les capacités cognitives de précision et de measurement du joueur. Marquer la progression du joueur avec une première étape majeure vers son objectif final.

Who: Joueurs cibles du jeu, adolescents européens/occidentaux, ayant le profil de joueurs « Time-filler », utilisant leurs moments de pauses afin de jouer.

When : Après le micro-jeu précédent et l'écran de transition. Dans une ambiance similaire à l'ensemble du jeu.

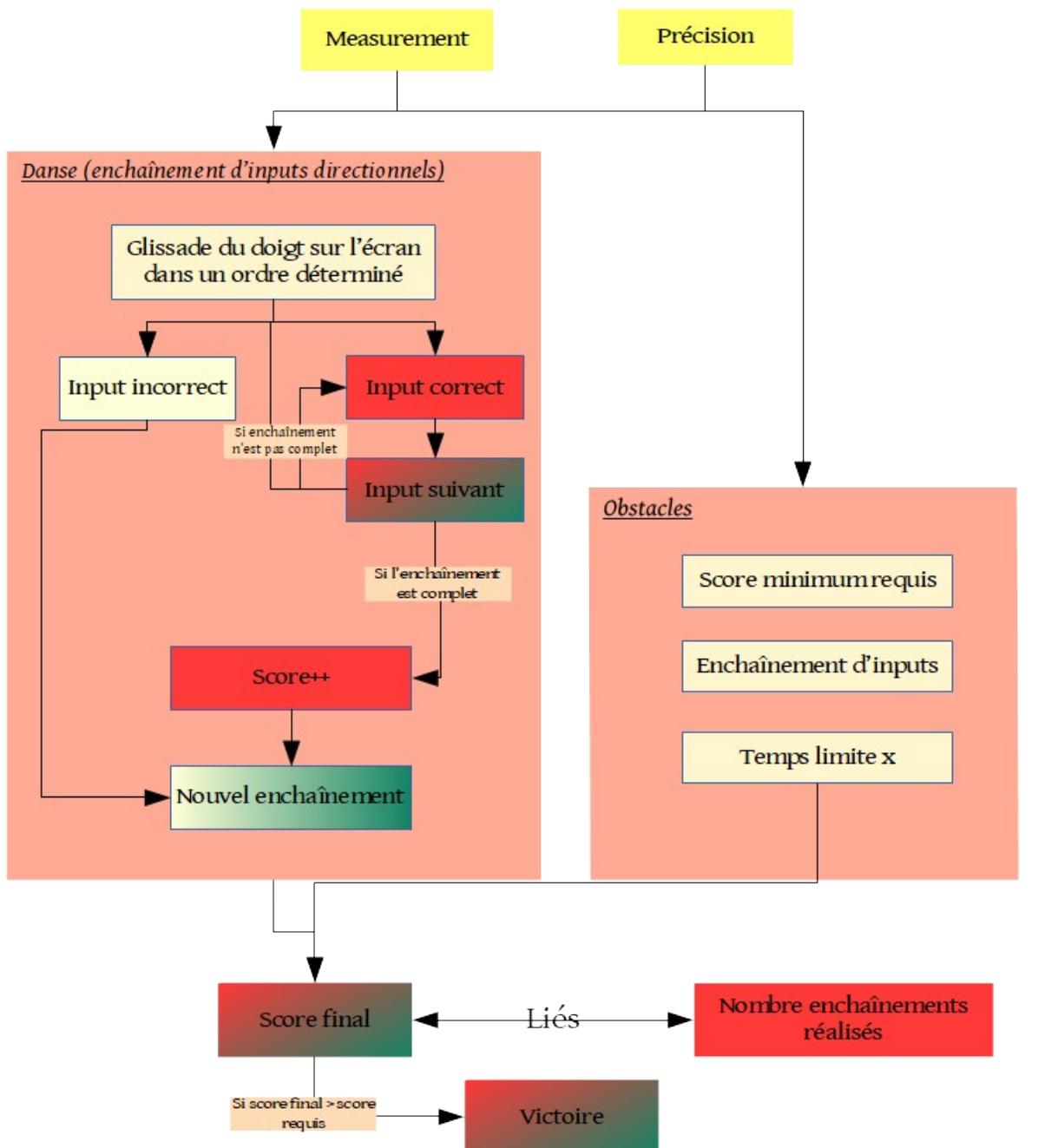
Gameplay

Le joueur incarne le personnage principal au sein d'une discothèque, lorsque la partie commence, l'instruction « dirigez vos pas ! » apparaît sur le haut de l'écran ainsi qu'une indication sur le mouvement à réalisé par le joueur. Il doit donc faire glisser son doigt sur son écran dans l'ordre des flèches présentes sur le bas de son écran, s'il réalise les bons mouvements, une lumière verte s'affiche sous son personnage et il peut donc continuer son enchaînement. Si, au contraire, le joueur se trompe dans le mouvement de son doigt, le sol sous son personnage devient rouge et un nouvel enchaînement apparaît forçant le joueur à recommencer. Si le joueur parvient à compléter un enchaînement, il marque des points qui viennent incrémenter son score final puis il se voit donner un nouvel enchaînement à réaliser. Le joueur doit donc réussir le plus grand nombre d'enchaînement afin de marquer le plus haut score possible mais également pour lui permettre de « vaincre » son adversaire en atteignant un score minimum, lui permettant de compléter la zone qu'il vient de traverser au cours de ces six micro-jeux. La partie se termine lorsque le temps limite est écoulé et le score du joueur se calcule selon le nombre d'enchaînements corrects réalisés lors de sa partie.

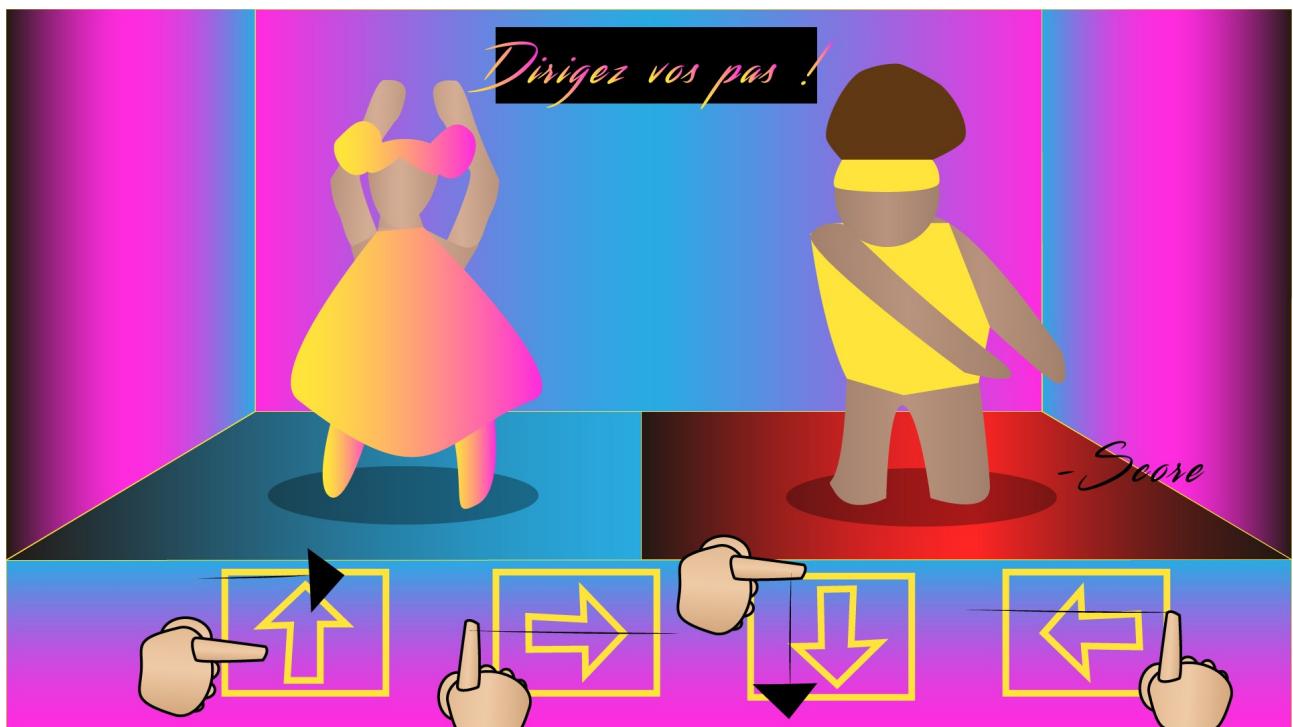
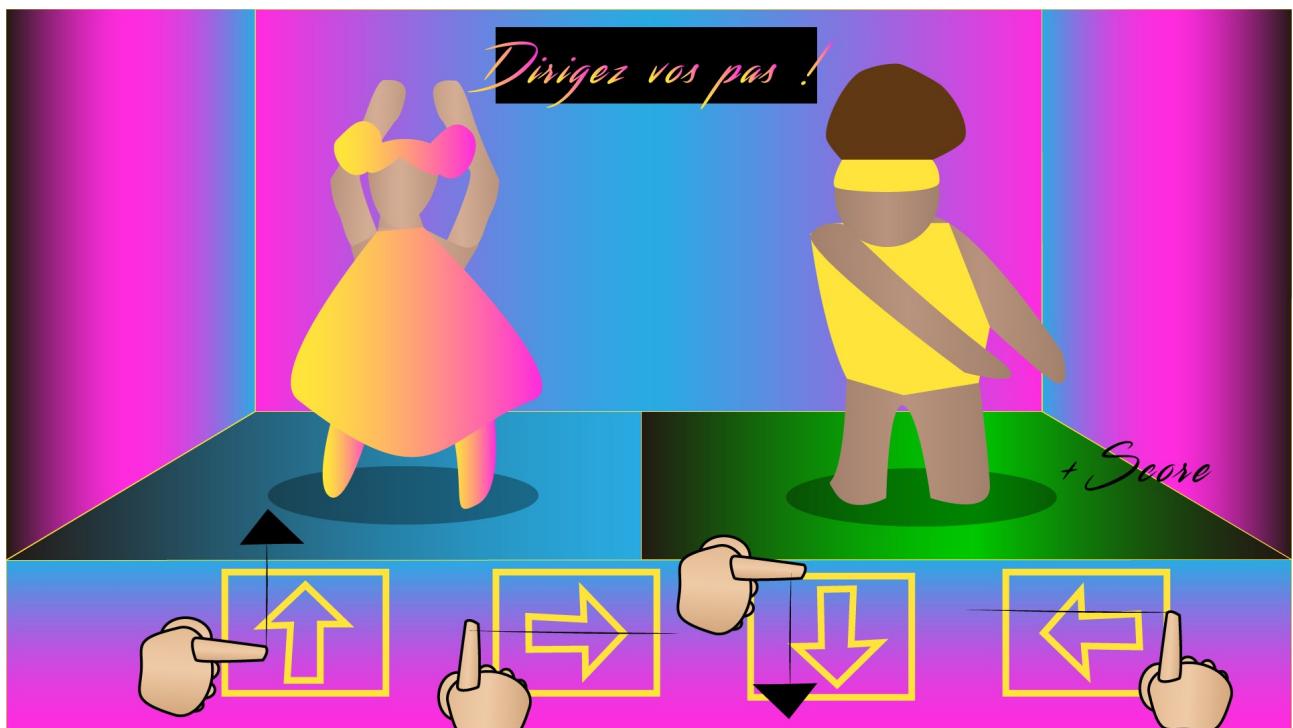
Action
Puzzle
Éléments
Capacités cognitives
Objectif
Récompenses

Schéma gameplay mécaniques : Battle vs Jaz

Déroulement partie



Look & Feel





Données

Enchaînements : les enchaînements représentent la valeur principale à la détermination du score de joueur en fin de partie, ils permettent également au joueur de comprendre son objectif ainsi que l'importance de leur réalisation. Ils permettent également, dans une logique « dansante », d'implémenter une certaine immersion au travers des chorégraphies qui découlent des inputs du joueur.

Score : le score n'est pas affiché afin de laisser le joueur immergé et concentré sur son objectif, le dévoiler à la fin du jeu permet de récompenser le joueur tout en lui donnant un indice sur sa performance pour qu'il corrige ou comprennent ses erreurs en vue de sa prochaine partie et tente de faire mieux. Le score est calculé selon le nombre d'enchaînements réalisés. Ex : 1 poster tranché = 1 point.

Temps restant : valeur s'écoulant à partir de x (15) lorsque le joueur débute la partie, lorsqu'elle atteint 0 la partie est terminée et le score du joueur est calculé. Le temps permet de laisser le joueur sur ses gardes et stimule son sentiment de dépassement de soi.

Score requis : le score requis permet, dans ce jeu, de déterminer si le joueur a réussi à compléter la zone dans laquelle il jouait aux travers des micro-jeux précédents. Il permet également au joueur de se dépasser et de comprendre l'importance de ce niveau « boss » pour la suite de sa partie et sa réussite.