



Document technique

Mathieu Chaffre
GDB
ETPA

Projet Final de première
année

Sommaire

Falling in love.....	3
Vue d'ensemble.....	3
Gameplay.....	4
Look and feel.....	6
Données.....	7
Tricks for flirt.....	10
Vue d'ensemble.....	10
Gameplay.....	11
Look and feel.....	13
Données.....	14
I'll light up your life.....	15
Vue d'ensemble.....	15
Gameplay.....	16
Look and feel.....	18
Données.....	19
You're my butter half !.....	21
Vue d'ensemble.....	21
Gameplay.....	22
Look and feel.....	24
Données.....	26
I wheelie love you !.....	28
Vue d'ensemble.....	28
Gameplay.....	29
Look and feel.....	31
Données.....	33
The punching love !.....	35
Vue d'ensemble.....	35
Gameplay.....	36
Look and feel.....	38
Données.....	40

Falling in love

Vue d'ensemble

Dans ce jeu, un dragueur réalise un saut en parachute afin d'impressionner son/sa partenaire et démontrer son courage. Cependant lors de sa chute, il découvre qu'il a oublié son parachute et tombe donc dans le vide.

Un micro-jeu qui sera donc simple et amusant. L'objectif est de familiariser le joueur avec l'univers de mon projet qui comme cité dans le dossier de conception qui se voudra humoristique afin d'acquérir l'attention de notre cible.

Ici le joueur découvre ainsi son dragueur dans une situation qui est absurde et inhabituel.

Le joueur devra dès lors, tenter de sauver le dragueur de sa chute et donc d'une mort certaine.

Le joueur aura pour objectif de déplacer son dragueur afin de le ramener vers un lieu sûr.

Toutefois, ce micro-jeu possèdera une limite de temps, court voire très court durant laquelle le joueur devra accomplir sa mission.

Falling in love est un jeu qui cherchera à mettre à l'épreuve les réflexes, le measurement (l'appréhension spatiale et la motricité) et le timing du joueur.

Un jeu qui fera donc appel à la perception, l'appréhension et l'attention du joueur afin de ne pas échouer.

Gameplay

Dans ce micro-jeu, le joueur devra alors déplacer son dragueur grâce à un système de glissement du doigt sur l'écran mobile.

Ce déplacement s'effectue sur l'axe x selon la vitesse de glissement.

Le joueur doit ramener le personnage dans une zone sûre afin de sauver celui-ci.

Les zones sûres se caractériseront par la présence d'immeubles où le joueur pourra y déposer son dragueur afin qu'il ne s'écrase pas au sol.

Le joueur devra faire face à deux obstacles : ramener son dragueur dans un lieu sécurisé et respecter le timing limité.

La mise en place d'un chronomètre entraine alors une nouvelle entrave qui est la vitesse de réaction afin de réaliser un glissement du doigt sur l'écran pour sauver son dragueur.

L'échec dans ce mini-jeu entrainera alors la perte d'un point de vie dans le niveau.

Ce jeu est le premier auquel le joueur va se confronter en jouant à mon projet.

Ce jeu comporte peu de difficultés car le but est que le joueur puisse assimiler la mécanique du glissement de doigt sur l'écran, mécanique qui sera donc par la suite réutilisée dans plusieurs micro-jeux.

J'ai fait ce choix, afin que le joueur puisse rapidement surmonter les obstacles qui sont simples de prime abord et facilement compréhensibles.

J'ai ainsi décidé que dans ce jeu le joueur va devoir surpasser des obstacles simples et rapidement compréhensible.

Jeu de parachute

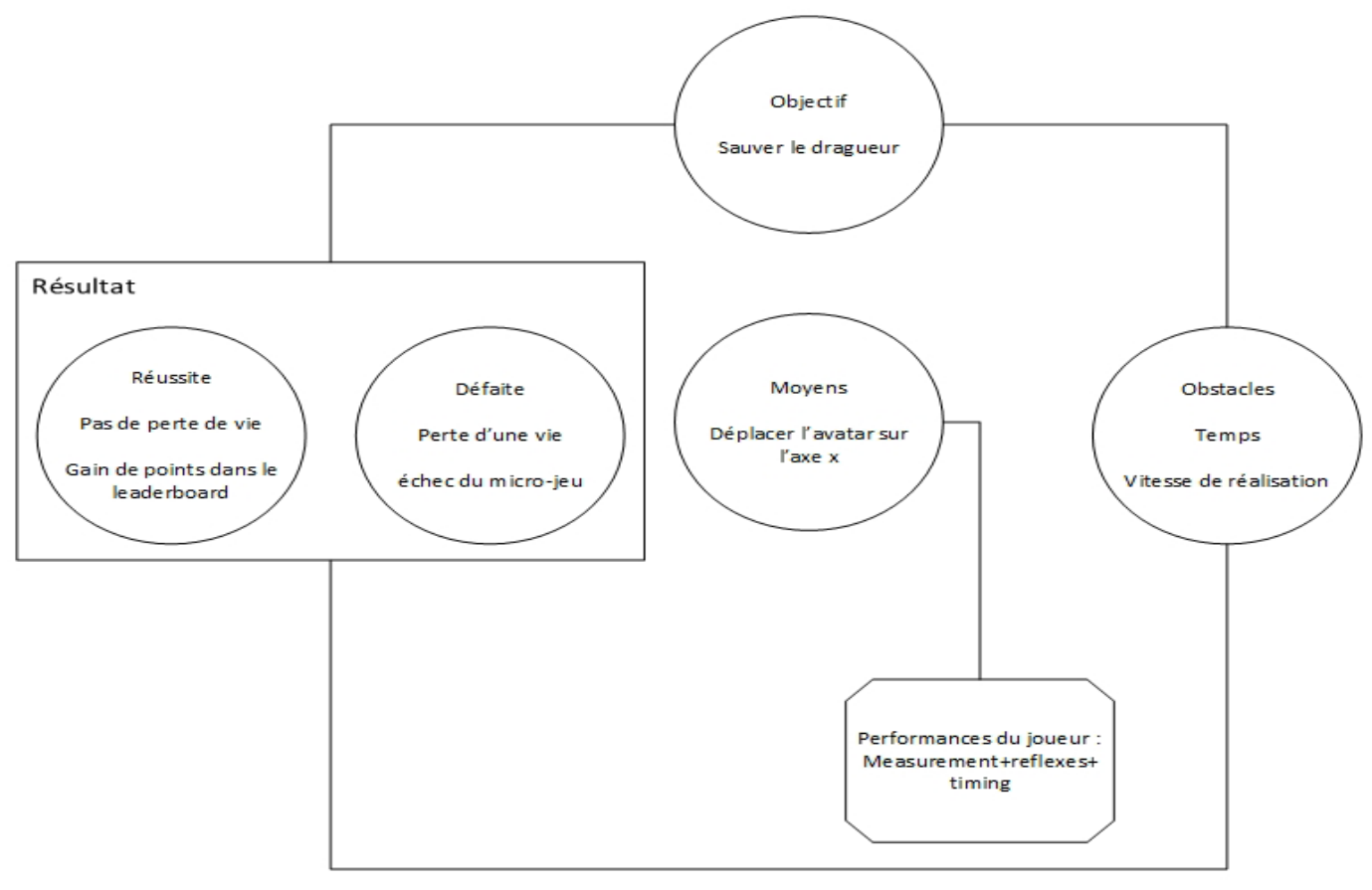


Schéma ocr

Look and feel

Comme je l'ai indiqué dans le dossier de conception j'adopte une interface utilisateur très sobre.

L'objectif est indiqué par une phrase sur l'écran du joueur.

Je rajoute sur cette écran un chronomètre en haut à gauche afin que le joueur puisse savoir combien de temps il lui reste pour atteindre son objectif.

Ce chronomètre passe par plusieurs couleurs allant du vert, au jaune et au rouge, couleurs standards qui ont déjà une signification connue dans la vie quotidienne.



Maquette Falling in love



Gameplay Falling in Love

Données

Dans ce micro-jeu, nous avons donc plusieurs éléments qui vont caractériser notre expérience utilisateur.

- Ces éléments sont :
- Le temps imparti
 - La vitesse de chute du personnage
 - Le placement des immeubles

Temps

Durant ce micro-jeu, je veux donc que le joueur se confronte au genre du ware et qu'il comprenne que dans ce type de jeu, il possède un temps très court durant lequel il doit arriver au terme de son objectif.

J'ai donc décidé de lui laisser un temps très court qui est de 5 secondes.

Ce laps temps lui impose une plus grande attention afin de pouvoir sauver son dragueur mettant à l'épreuve ses réflexes et sa perception de l'environnement ainsi que son timing.

Sa performance est caractérisée par sa capacité à accomplir son objectif le plus rapidement possible.

Le joueur peut donc réussir son objectif de plusieurs façons durant ce micro-jeu mais c'est sa vitesse de réalisation qui lui permettra d'acquérir plus de points.

En effet, le joueur se voit attribuer des points en fonction du temps qui lui reste au chronomètre :

- Le joueur se verra attribuer 10 points s'il réussit son objectif
- Cependant le joueur pourra acquérir 10 fois le temps restant au chronomètre s'il réussit à accomplir son objectif avant la fin de celui-ci.

Ayant effectué des playtest, j'ai décidé que le joueur pourra obtenir au maximum 20 points.

Vitesse de chute

Dans ce micro-jeu, le personnage tombe tout le long du tableau touchant le sol au à la fin du chronomètre.

Après plusieurs playtest, j'ai décidé de mettre en place une vitesse constante de chute qui n'est ni trop rapide, ni trop lente permettant de laisser le joueur à l'affut afin qu'il puisse mettre en jeu ses réflexes et son timing.

Afin de ne pas trop pénaliser le joueur, la chute du personnage n'est pas trop rapide et laissera le temps au joueur de distinguer les différents immeubles qui seront sur son chemin afin de sauver son dragueur.

Comme c'est le premier micro-jeu, l'enjeu est de ne pas frustrer le joueur par une difficulté trop grande et de ne pas le décourager.

Placements des immeubles

Dans ce micro-jeu j'ai placé deux immeubles. La hauteur de chaque immeuble permet au joueur d'obtenir différents nombres de points.

J'ai effectué de nombreux playtest et conclu qu'atteindre l'immeuble le plus haut rapportera un gain de 20 points car le temps de l'atteindre il restera 2 secondes au chronomètre et celui le plus bas pourra faire gagner 10 points car il restera 1 seconde au chronomètre.

Le premier immeuble peut surprendre le joueur qui ne pourra peut-être pas l'atteindre à temps. C'est pourquoi je propose un deuxième immeuble plus bas que le joueur pourra facilement atteindre. Cependant, je mets une pénalité au joueur en lui accordant des points en moins dans le tableau des scores finaux.

L'enjeu pour le joueur est de bien observer son environnement et lui porter une grande attention afin de remporter le maximum de points.

Tricks for flirt

Vue d'ensemble

Tricks for flirt est un micro-jeu où le dragueur tente de réaliser des figures de skate (des tricks) pour pouvoir impressionner son/sa partenaire, afin de tenter de lui prouver sa bravoure, son courage, sa force et sa technique.

Il doit réaliser un nombre de figures dans un temps limité sans tomber sinon il sera la risée de la personne qu'il veut impressionner.

Dans ce micro-jeu, le joueur va alors devoir faire réaliser, au bon moment, des figures afin que son dragueur ne tombe pas.

Un jeu qui demande des compétences innées chez le joueur.

Un jeu qui fait appel aux réflexes du joueur, au respect du timing, à sa perception, à son attention, à sa précision tout au long du micro-jeu afin d'empêcher son dragueur de chuter.

Le joueur devra faire réaliser à son dragueur des figures de skate en respectant le chronomètre.

Ce deuxième micro-jeu apporte une nouvelle mécanique que le joueur va découvrir.

Son attention devra être portée sur tout son écran et ses réflexes seront mis à l'épreuve.

Gameplay

Pour éviter que le dragueur chute, le joueur devra ainsi appuyer sur un bouton qui apparaîtra sur son écran afin que son dragueur réalise un trick.

Le bouton apparaît sur tout l'écran mais dans un temps très court. Aussi, le joueur devra dès lors faire appel à ses réflexes afin que son temps de réaction soit le plus court possible.

Ici, je change d'inputs afin que le joueur puisse appréhender les différents inputs dans tous les micro-jeu que je vais constituer.

Comme je l'ai présenté dans le dossier de conception, ce jeu sera basé sur un nombre inputs simples offrant aux joueurs une meilleure compréhension du but à atteindre et comment y parvenir.

C'est pourquoi dans Tricks for flirt, j'ai décidé de créer un micro-jeu où le joueur devra juste appuyer sur un bouton afin d'accomplir son avancé.

Ici, Le joueur va alors se confronter à trois challenges/obstacles au cours du jeu :

- La vitesse d'apparition et de disparition du bouton
- L'apparition aléatoire du bouton dans tout l'écran du joueur
- Le respect du temps chronométré durant lequel le joueur ne doit pas rater l'appui sur le bouton une seule fois sous peine de perdre.

Comme pour tous mes micro-jeux, la défaite entraîne la disparition d'une vie dans le niveau et la réussite de celui-ci rapporte alors des points dans le leaderboard.

Gameplay Jeu de skate

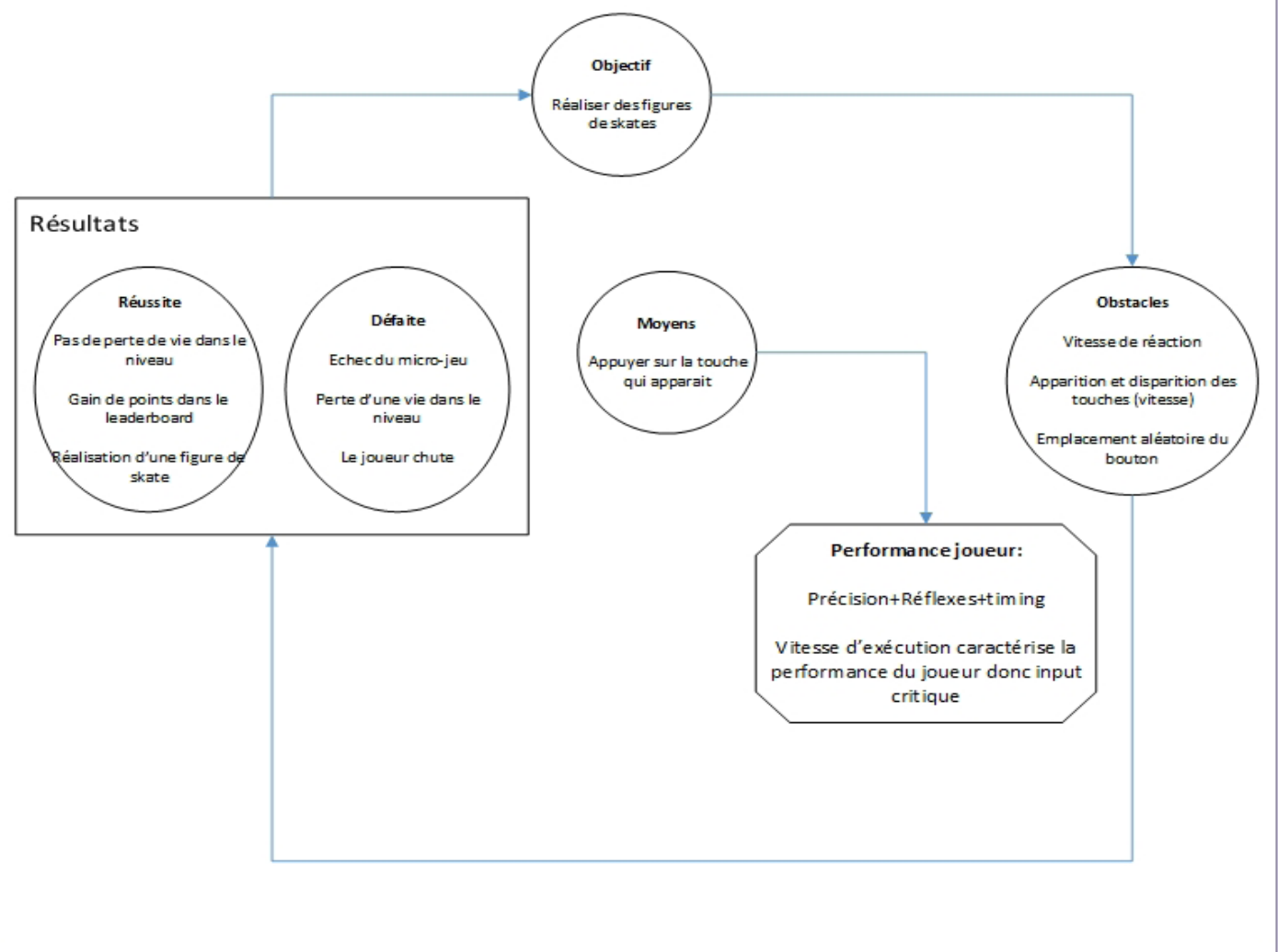


Schéma OCR

Look and feel

Ce micro-jeu possède la même ambiance globale qui sera proposé tout au long des autres niveaux du jeu. Il est ainsi composé en flat design avec la présence de couleurs vives qui rappelleront l'aspect d'un monde loufoque et humoristique censé attirer notre cible et l'amuser.

Comme auparavant, j'opte pour l'apparition d'une phrase qui indique au joueur quel est son objectif.

Comme le précédent micro-jeu, je conserve un chronomètre en haut à gauche qui rappelle le temps pendant lequel le joueur va devoir réaliser son objectif.

Ici, je rajoute un bouton qui gardera l'aspect flat design d'une couleur grise pour que le joueur comprenne qu'il ne fait pas partie du décor et l'invite à appuyer dessus. Pour faciliter la compréhension, je rajoute sur ce bouton un texte avec marqué tricks qui est un rappel de son objectif.



Maquette Tricks for flirt



Gameplay Tricks for flirt

Données

Durant ce micro-jeu, le joueur va alors devoir réaliser des tricks en appuyant au bon moment sur un bouton qui apparaîtra dans un temps court sur l'écran du joueur.

Plusieurs éléments vont donc affecter l'expérience utilisateur :

- Le temps
- L'apparition du bouton sur l'écran du joueur et sa vitesse d'apparition.

Temps

Le micro-jeu durera 10 secondes au total afin que le joueur puisse assimiler la mécanique mise en place.

La période de jeu est donc plus longue que le micro-jeu précédent car je cherche à faire comprendre au joueur qu'il va devoir se confronter à plusieurs types de mécaniques.

Je rallonge donc la période du micro-jeu pour ne pas le mettre en échec, cependant je rajoute de la difficulté directement à partir de la mécanique installée.

L'apparition du bouton sur l'écran

Durant ce micro-jeu le joueur devra donc appuyer sur un bouton qui apparaît sur son écran.

Pour ajouter une nouvelle difficulté j'ai opté pour un bouton qui apparaît et disparaît sur l'entièreté de l'écran du joueur.

Pour que ce bouton apparaisse et disparaisse aléatoirement sur l'écran, j'ai élaboré une fonction qui me permet de récupérer la dimensions de l'écran. Je rajoute donc des valeurs aléatoires comprises 50 et 1200 sur les coordonnées x du dragueur.

Je refais la même chose pour les coordonnées y du dragueur avec des valeurs entre 50 et 700.

Cette fonction est donc appelée toutes les 3 secondes permettant alors de faire apparaître le bouton de manière aléatoire sur tout l'écran du joueur dans un intervalle de temps régulier.

Pour complexifier, j'octroie une période courte où le joueur peut appuyer sur ce bouton afin de réaliser un trick. Cette période est de 800 millisecondes. Le bouton apparaît alors pendant 1 seconde (temps réglable) où le joueur devra alors tenter d'appuyer sur celui-ci.

J'ai évalué que cette période était la bonne après de nombreux playtest.

Au départ, elle était de 700 millisecondes, mais après avoir tester auprès de personnes, j'ai réalisé que la difficulté était trop compliquée alors que lorsqu'elle est égale à 1 seconde, les testeurs ont réussi à réussir le micro-jeu sans vraiment être éprouvé.

Grâce à ces tests, j'ai choisi de conserver cette vitesse d'apparition et de disparition.

I'll light up your life

Vue d'ensemble

I'll light up your life est un micro-jeu dans lequel le dragueur du joueur décide de réaliser une chorégraphie de danse afin de montrer tous ses talents à son/sa partenaire.

Cependant, sur cette piste de danse le dragueur n'est pas tout seul.

Dans ce micro-jeu, le joueur prend le contrôle de la lumière. Il devra alors tenter d'éclairer tout au long du micro-jeu son dragueur.

La difficulté ici sera que le séducteur n'est pas le seul danseur, il sera accompagné de plusieurs danseurs et le joueur devra à ce moment-là essayer de reconnaître son danseur.

Le dragueur sera mobile et se déhanchera sur toute la piste de danse et le joueur devra le suivre tout au long du micro-jeu.

Dans ce jeu, le joueur devra alors faire appel à sa réflexion, son observation, sa perception, son attention, et sa précision afin de réussir à avoir toujours en vue son dragueur et l'éclairer durant tout le temps qui lui sera imparti.

Le joueur devra donc reconnaître et illuminer son dragueur en observant et en suivant tous ces mouvements.

Gameplay

Le joueur va devoir contrôler la lumière tout au long du micro-jeu.

Pour se faire, le joueur va devoir utiliser le glissement de son doigt sur l'écran afin de lui permettre de suivre le dragueur tout au long du temps imparti.

Ce micro-jeu permet ainsi de retrouver la mécanique que le joueur a déjà utilisé dans le micro-jeu nommé Falling in love.

Dans mes micro-jeux, je souhaite que le joueur ne rencontre pas un nombre incalculable d'inputs et de mécaniques.

Au contraire, je cherche à ce que le joueur appréhende de mieux en mieux les diverses mécaniques mises en place afin qu'il puisse saisir de plus en plus rapidement comment atteindre les différents objectifs.

Ici, le joueur croise donc de nouveau un input qu'il a auparavant expérimenté dans un ancien micro-jeu et l'appréhende facilement. Il peut alors déplacer cette lumière sur l'axe x et y l'autorisant à suivre dragueur sur tout le niveau.

Cependant, dans ce nouveau micro-jeu, je combine cette mécanique déjà utilisée à une autre difficulté qui est le nombre de personnages présents dans la scène. Le joueur devra reconnaître son dragueur parmi plusieurs danseurs.

J'ajoute aussi à cette nouvelle difficulté, celle des mouvements des personnages qui complexifient le micro-jeu.

Ce micro-jeu étant le troisième, je ne souhaite pas que le jeu soit très compliqué pour ne pas frustrer le joueur. Ce micro-jeu permet d'assoir l'apprentissage de la mécanique que le joueur a déjà expérimenté mais tout en ajoutant des obstacles pour l'intéresser.

Le joueur devra donc éclairer le plus longtemps possible son dragueur sous peine de perdre le micro-jeu entraînant la disparition d'une vie. Dans le cas contraire, la réussite permet un gain de point dans le leaderboard.

Jeu de danse

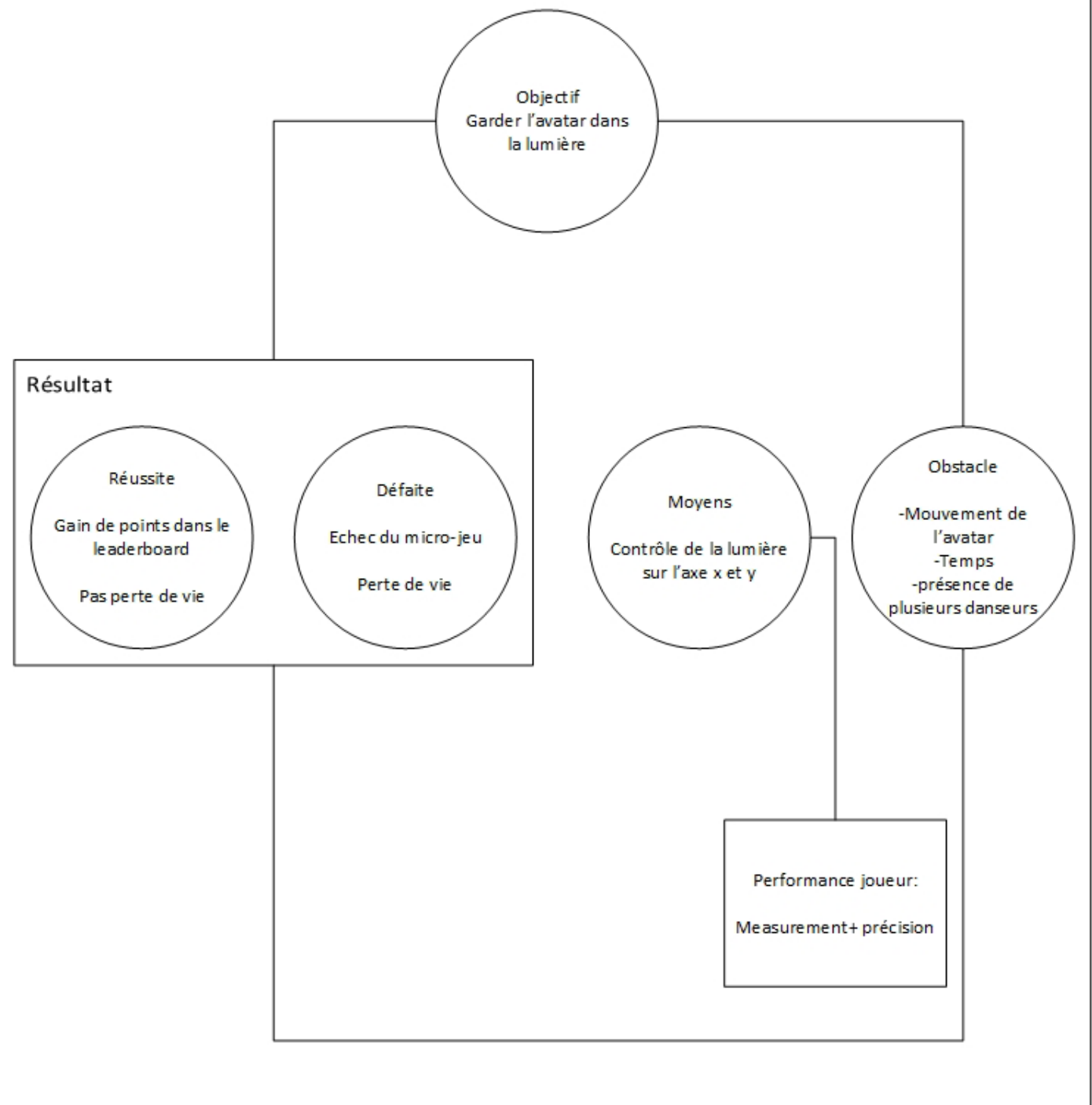


Schéma Ocr

Look and feel

Dans ce micro-jeu, comme indiqué dans le dossier de conception je vais donc mettre en place une interface utilisateur très sobre où le joueur va devoir comprendre en peu de temps son objectif.

J'accompagne donc le joueur en lui indiquant l'objectif par la présence d'une phrase qui occupe une grande partie de son écran.

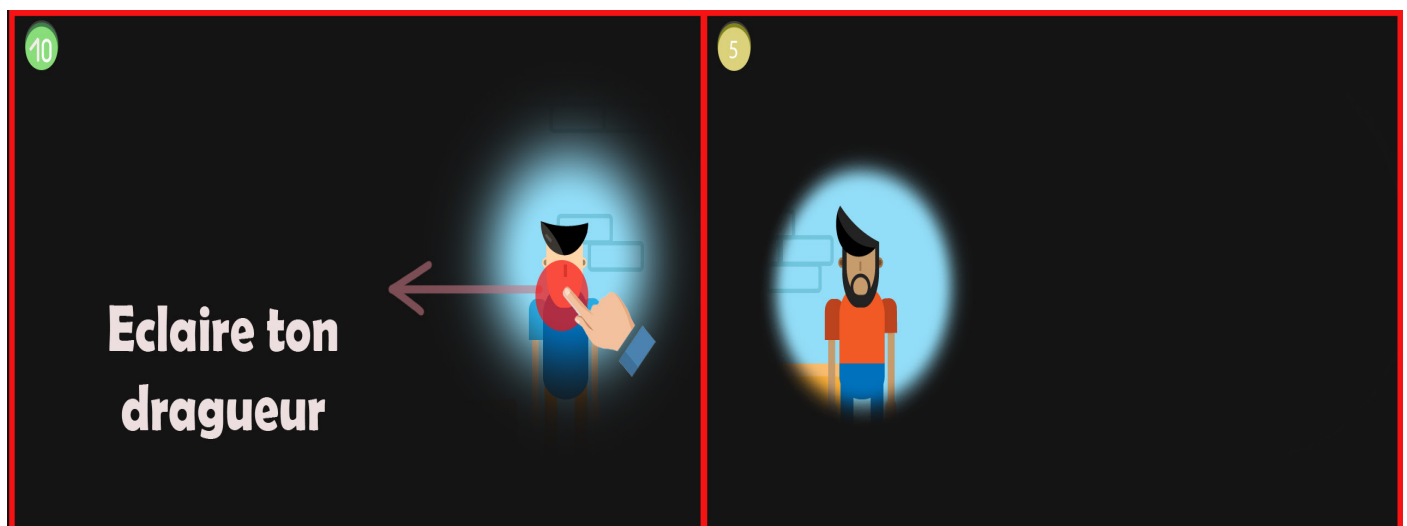
Je rajoute en plus de cela un rappel du temps imparti par la présence d'un chronomètre sur la partie gauche en haut de l'écran du joueur.

Ce chronomètre changera alors de couleur en fonction du temps restant au cours du micro-jeu passant du vert au jaune pour enfin arriver au rouge.

Maquette l'll light up
your Life



Gameplay l'll light up your Life



Données

Dans ce jeu, la scène est plongée dans le noir et le joueur contrôle une lumière qui n'éclaire qu'une faible partie de la pièce où se trouvent des danseurs dont fait partie son dragueur.

Ce jeu possède donc plusieurs données qui vont influencer l'expérience :

- Le temps imparti dans le jeu ainsi que le temps durant lequel le personnage doit être éclairé.
- La vitesse de déplacements des personnages, le temps de changements de leurs déplacements et leurs directions.

Temps

J'ai décidé de laisser au joueur 10 secondes pour réaliser ce jeu.

Ici, je demande donc au joueur de se concentrer et de suivre le dragueur le plus longtemps possible.

J'ai choisi de mettre une durée de 10 secondes afin que le joueur comprenne bien son objectif et ait le temps de le réaliser.

En effet, le joueur va alors devoir éclairer son séducteur durant 8 secondes gagnant des points toutes les secondes. Il doit totaliser un score de 8 points afin de réussir son but qui est ne pas perdre une vie. Comme ce jeu est l'un des premiers que le joueur va expérimenter, il est encore en apprentissage des mécaniques qui seront présentes dans les autres niveaux.

Aussi, j'ai décidé ainsi de lui laisser un peu plus de temps afin que celui-ci l'expérimente plus facilement.

Ce temps lui cède donc une période de 2 secondes pour appréhender son environnement et comprendre comment il peut atteindre cet objectif.

Si le joueur atteint son objectif, il se verra attribuer un score fixe qui est de 10 points en rapport avec le nombre de temps accordé dans le jeu.

Cela permet aussi d'apporter des points aux joueurs qui ne sont pas très réactifs sur les niveaux demandant de la rapidité afin qu'ils puissent malgré tout avoir une récompense de part leurs implications dans le jeu.

Vitesse de déplacements des personnages, directions et temps de changement

Tout au long du micro-jeu, les personnages se déplaceront sur tout le niveau.

Les personnages se déplacent donc à une vitesse qui est constante.

Tous les personnages n'ont cependant pas la même vitesse de déplacement, l'un d'entre eux a une vitesse plus rapide afin qu'ils ne se collent entre eux et qu'ils puissent se déplacer sur tout l'écran.

Cette vitesse ne varie pas et accorde aux joueurs de suivre les personnages plus facilement afin de ne pas le surcharger visuellement.

De plus, tous les personnages ne se déplacent pas dans la même direction.

Le joueur va donc devoir reconnaître son charmeur et le suivre tout en ayant dans son espace visuel d'autres personnages qui peuvent passer devant son dragueur.

Les personnages non-dragueurs ont des mouvements opposés à celui du séducteur.

Ces mouvements peuvent aider le joueur à mieux identifier qui est son dragueur et permettent ainsi que les personnages ne se chevauchent pas trop et qu'ils soient reconnaissables.

Toutes les secondes, j'ai décidé de faire changer les mouvements des personnages, ils prennent alors tous une direction qui est aléatoire (elle peut rester la même selon l'aléatoire).

Le joueur ne peut alors pas prédire ce que le dragueur va prendre comme direction ajoutant de ce fait une difficulté supplémentaire.

You're my butter half !

Vue d'ensemble

Dans ce nouveau jeu, You're my butter half, le dragueur toujours dans le but d'impressionner sa moitié, va alors se pencher vers la cuisine afin de concocter un dîner digne de ce nom.

Le problème est que n'ayant jamais préparé de repas, le dragueur ne sait plus quoi faire.

Dans ce micro-jeu, le joueur contrôle les déplacements de son dragueur et devra tenter de reconstituer une recette.

Les aliments sont dispersés dans tout le niveau et le joueur devra essayer de les récupérer et de les placer dans la marmite.

Le joueur doit donc mettre un nombre d'éléments précis dans la marmite.

Ces ingrédients seront alors une combinaison d'aliments différents.

You're my butter half est un micro-jeu qui va de la sorte demander de faire appel à sa réflexion, sa précision, son timing ainsi que par moment du cunning, le measurement du joueur afin que celui-ci puisse réussir le micro-jeu.

Comme les autres jeux, le joueur possède un temps limité pour concocter la recette parfaite sinon il perdra.

La tactique du joueur lui permettra alors de réaliser la recette dans le plus bref délai afin qu'il puisse bénéficier de plus de points possibles et de ne pas échouer.

Gameplay

Durant ce micro-jeu, le joueur devra alors concocter une recette qui est inscrite sur son écran en faisant récupérer à son dragueur les différents aliments pour les reverser dans la marmite.

Pour cela, j'ai décidé que le dragueur avancerait par la méthode clic and move. Le joueur clique dès lors sur un ingrédient et le dragueur va ensuite se diriger vers celui-ci pour le prendre.

Ce micro-jeu est l'un des derniers et doit donc être plus difficile que les autres. Ici, je réexploite la mécanique vue dans Tricks for love où le joueur doit cliquer sur des éléments afin que son dragueur réalise une action.

Le joueur ayant déjà observé cette mécanique, je souhaite alors la fusionner avec des mécaniques plus compliquées afin d'y rajouter des challenges.

Ainsi, le joueur devra par la suite faire face à un système de combinaison d'aliments afin de générer un nouvel ingrédient pouvant être déposé dans la marmite.

Pour ce faire, le joueur aura sur sa recette des indications sur les différents aliments à associer pour produire cet ingrédient.

De plus, le joueur devra se confronter à la vitesse de déplacements de son dragueur. Le joueur devra à ce moment-là élaborer la meilleure tactique afin de réaliser le plus rapidement possible la recette.

Ce micro-jeu doit être réalisé dans un temps court. Le joueur se voit donc attribuer en début de niveau un temps limité pour accomplir son objectif.

Le timer caractérise la performance du joueur et le temps restant sera attribué comme points supplémentaires dans le leaderboard et sa défaite entraîne la perte d'un point de vie.

Jeu cuisine

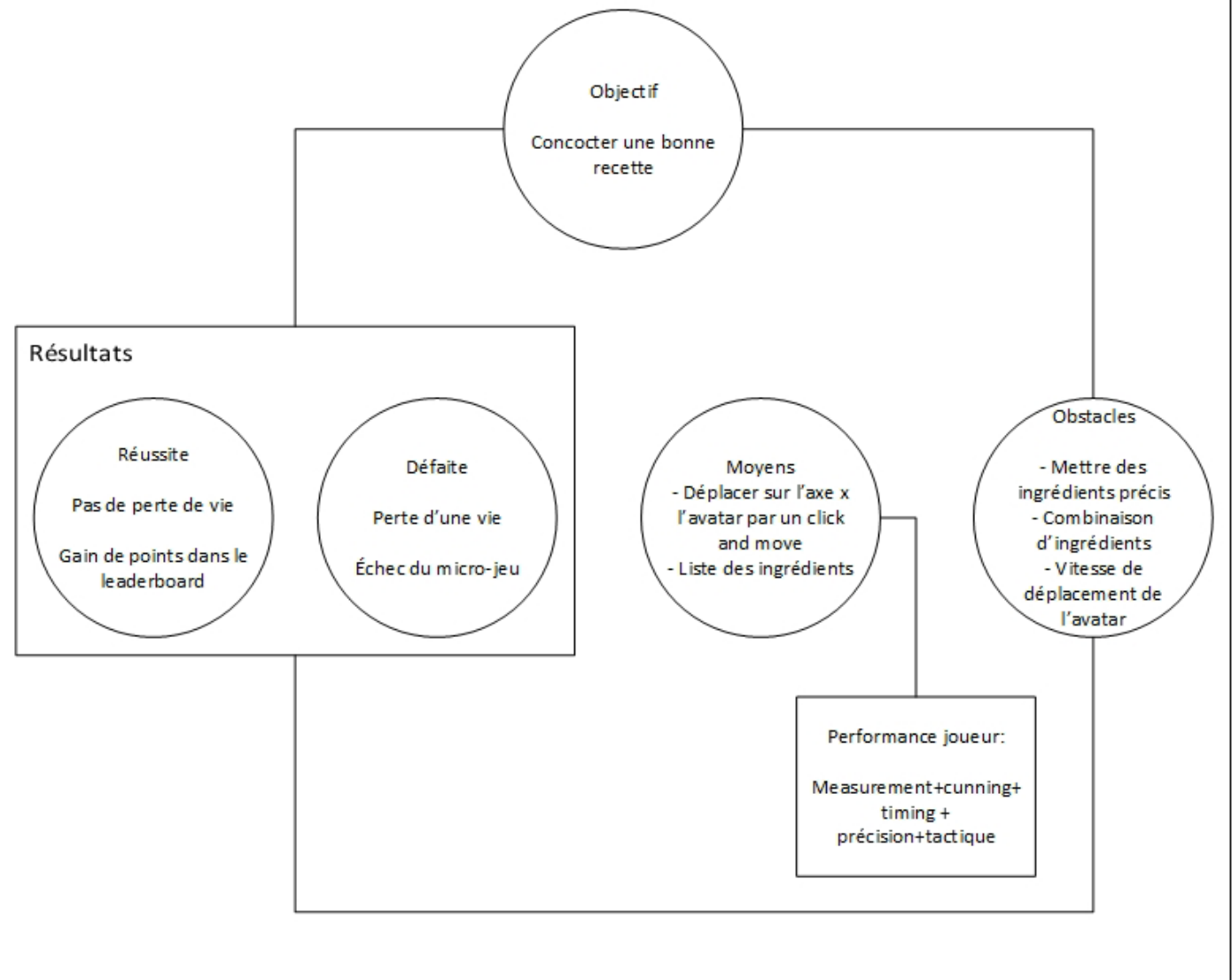


Schéma OCR

Look and feel

Dans ce micro-jeu on retrouve l'ambiance globale de notre direction artistique. Tout le décor est alors réalisé en flat design avec la présence de couleurs vives et claires.

A nouveau, on retrouve une interface utilisateur qui ne va pas surcharger le joueur d'informations.

Le joueur sera informé de son objectif par une phrase présente au début du micro-jeu.

La présence du timer de différentes couleurs (vert, jaune et rouge) en haut à gauche rappelle le temps qu'à le joueur pour réaliser son objectif.

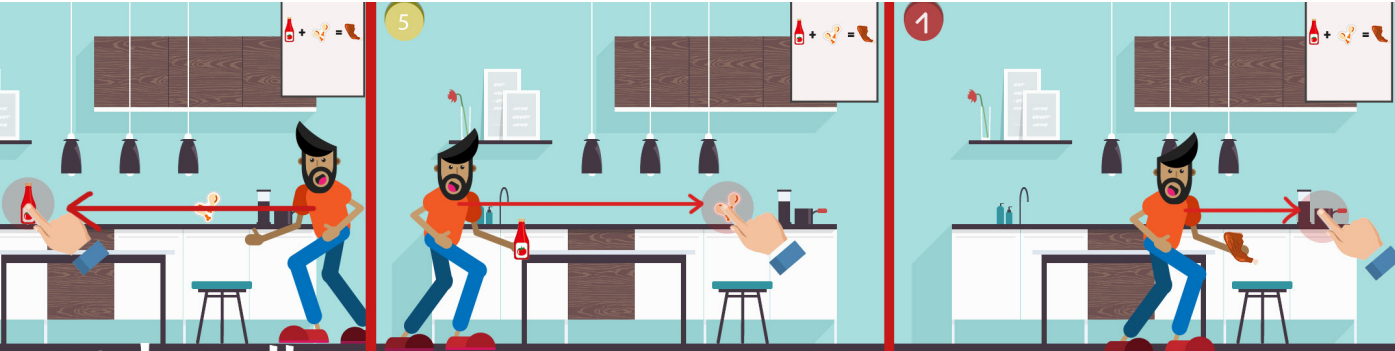
En haut à droite de l'écran du joueur, j'ai décidé de rajouter la présence de la recette où il est indiqué la combinaison à effectuer pour la confection de l'ingrédient.

Cependant, je décide dans le micro-jeu de mettre en avant les différents aliments par une surbrillance afin de permettre au joueur de les distinguer de l'environnement.



Maquette You're My Butter Half

Gameplay You're My Butter Half



Données

Dans ce jeu le joueur devra donc diriger son dragueur tout le long afin de concocter la meilleure recette de cuisine.

Plusieurs éléments vont alors affecter l'expérience utilisateur :

- Le temps de jeu
- La vitesse de déplacement du personnage
- Le nombre d'aliments nécessaires pour une combinaison et leurs positions.

Temps

Dans ce micro-jeu, j'ai décidé d'offrir un temps de jeu de 10 secondes. Comme le joueur avance dans les niveaux, sa difficulté est plus grande et le joueur va devoir gérer plusieurs problématiques.

Dans le laps de temps de 10 secondes, le joueur a ainsi une durée plus longue pour effectuer son objectif et gérer les différentes nouvelles problématiques associées à une ancienne mécanique.

La période reste tout de même courte pour presser le joueur et le pousser vers un dépassement de soi.

Ce temps permet aussi de mettre le joueur dans un état de réflexion durant lequel il devra évaluer la vitesse de déplacement de son dragueur et les différentes positions des ingrédients dans la scène.

Il devra alors élaborer la meilleure tactique afin d'atteindre son objectif le plus rapidement possible.

Vitesse de déplacement

Au cours de ce jeu, le joueur contrôle le dragueur par un clic sur un élément afin de ne pas le pénaliser et le frustrer.

Je décide alors d'adopter une vitesse de déplacement du joueur dans le niveau assez rapide.

Le dragueur pourra alors aller d'un bout à l'autre de la pièce en 2 secondes.

Le joueur devra gérer cette nouvelle difficulté afin de pouvoir récupérer tous les ingrédients qui seront requis.

Cela permet donc de mettre le joueur dans une logique de tactique afin de réaliser le meilleur score possible.

Ingrédient et aliments

Dans ce micro-jeu, le joueur doit gérer une recette où il pourra identifier sur la liste les différents aliments permettant de confectionner un ingrédient nécessaire à la réussite du plat.

Je décide de mettre de 2 à 3 aliments pour la confection d'un ingrédient.

Tous les aliments se retrouvent alors éparpillés dans tout le niveau. Le joueur devra alors réfléchir au meilleur moyen de récupérer ces aliments afin de confectionner cet ingrédient.

Les éléments seront disposés aléatoirement dans le niveau permettant un renouvellement de l'expérience de ce micro-jeu et donc une re jouabilité. Le joueur devra alors à chaque instant de nouveau élaborer une nouvelle tactique.

I wheelie love you !

Vue d'ensemble

Dans ce micro-jeu, le dragueur cherchant encore et toujours à impressionner son/sa partenaire est sur la route et décide d'y faire une course de vitesse.

Le but de ce micro-jeu est ainsi de rouler le plus rapidement possible sans s'accidenter.

Le dragueur effectue alors cette course sur une route en service où se trouvent de nombreux véhicules.

Le joueur devra alors en tant que dieu protecteur de son dragueur contrôler son véhicule afin qu'il évite les divers dangers qui seront sur le chemin, que ce soient les voitures, les travaux, etc. Ces obstacles apparaîtront au fur et à mesure de la course.

Durant toute la période du temps imparti, le joueur devra exploiter ses réflexes et le measurement pour accomplir son objectif qui est de ne pas avoir d'accident.

Il devra employer sa perception de l'environnement, son attention, son raisonnement afin d'esquiver les différentes menaces que risque de rencontrer son dragueur au cours de cette course de vitesse.

Le micro-jeu est donc un jeu d'action qui demande au joueur d'utiliser un package inné chez lui afin de répondre efficacement à la problématique.

Gameplay

Durant ce micro-jeu, le dragueur roule sur une nationale composée de 3 routes.

Ce micro-jeu changera d'angle de caméras, passant à une vue en plongée, une vue que le joueur n'a pas eu l'habitude de jouer. Cet angle rajoute de ce fait une certaine difficulté supplémentaire, demandant alors une plus grande attention au joueur sur son environnement.

Le joueur va alors devoir gérer le déplacement horizontal de son dragueur sur l'axe x pour pouvoir éviter les obstacles qui apparaîtront au cours de la course de vitesse.

Pour ce faire, le joueur devra utiliser le glissement de son doigt sur l'écran vers la gauche ou la droite pour pouvoir déplacer son dragueur sur les différentes routes.

Le joueur à déjà pu expérimenter cet input dans les micro-jeu tels que Falling in love, I'll light up your life.

En effet je souhaite réaliser un concept dans lequel l'appréhension mécaniques/inputs simples et peu nombreuses permettent de caractériser les performances des joueurs au cours de mes micro-jeux. Ici nous réutilisons le glissement du doigt sur l'écran mobile.

Afin d'y ajouter de la difficulté, le dragueur va prendre de plus en plus de vitesse.

Le joueur devra donc réagir en conséquence car il y aura de plus en plus d'obstacles qui arriveront sur son écran.

Les différentes voitures, travaux, etc font partie des obstacles/ challenges auxquels le joueur devra faire face.

Le joueur devra donc gérer la vitesse de son dragueur ainsi que l'environnement entourant son dragueur afin d'éviter d'échouer.

Un échec dans ce micro-jeu entraine la perte d'une vie, au contraire sa réussite permet un gain de points définis dans le leaderboard.

Jeu de moto

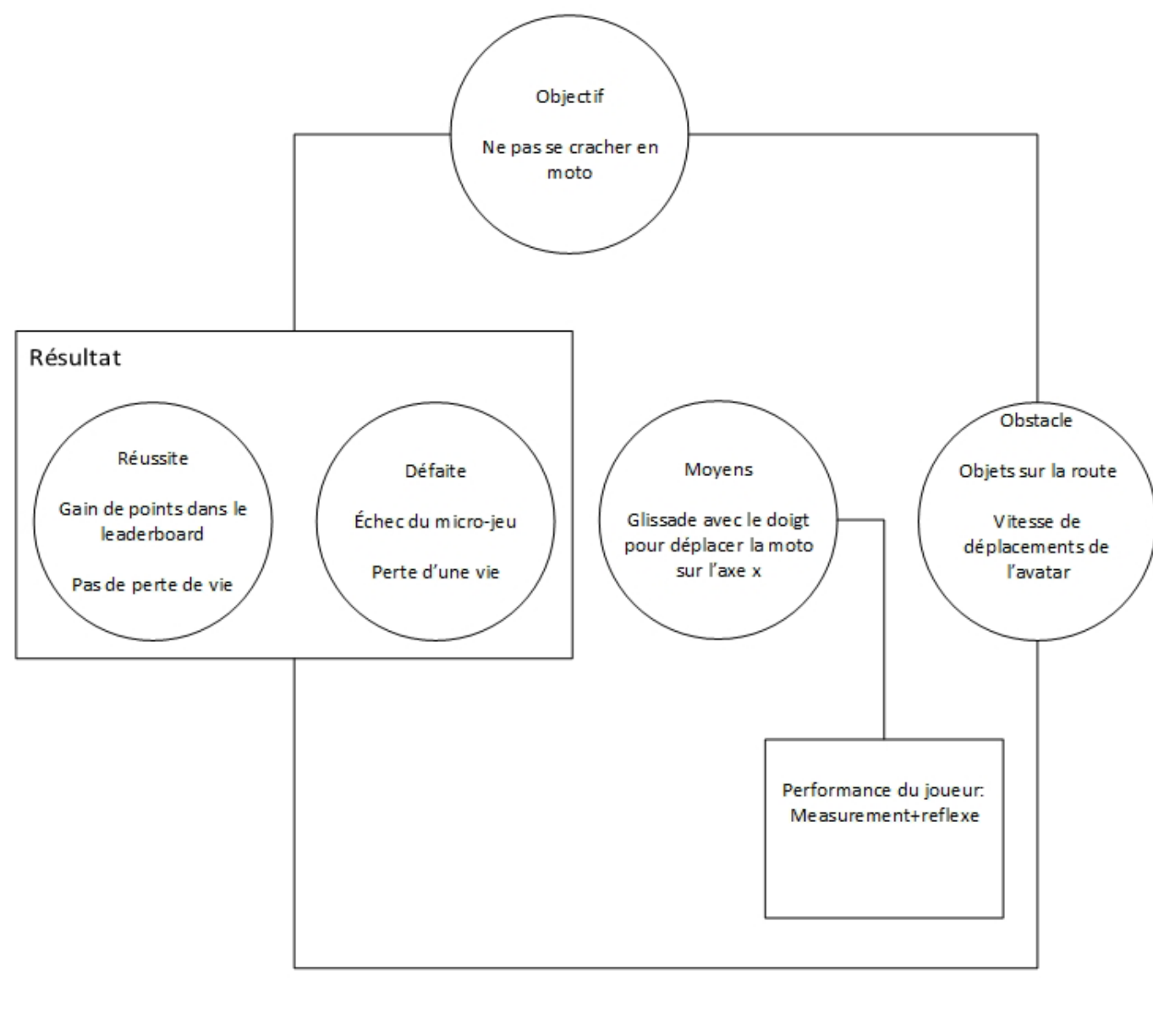


Schéma OCR

Look and feel

Comme pour les micro-jeux précédents, je conserve l'ambiance de notre direction artistique en composant le décor d'éléments designer en flat design.

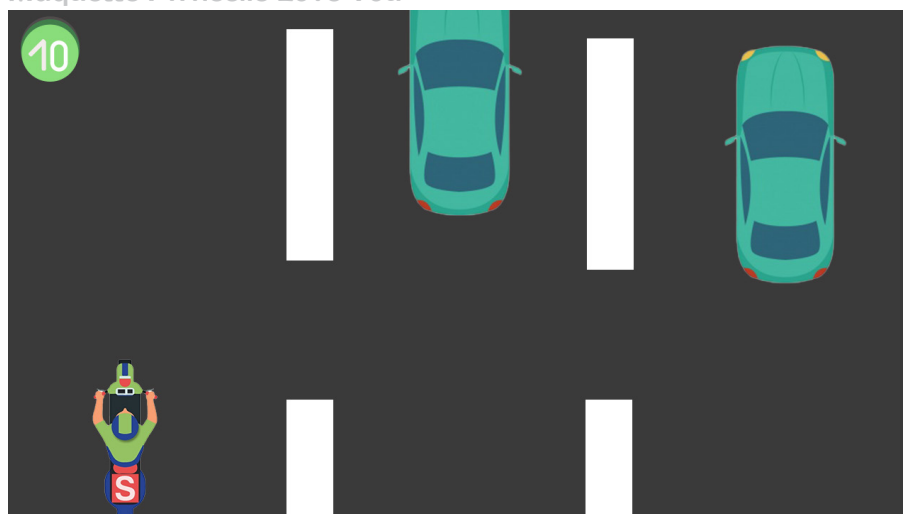
Les couleurs qui composent la scène seront claires et vives cependant la couleur grise/noire dominera la scène car elle représente la route.

Encore une fois je ne souhaite pas surcharger d'informations le joueur et j'utilise alors une interface utilisateur sobre.

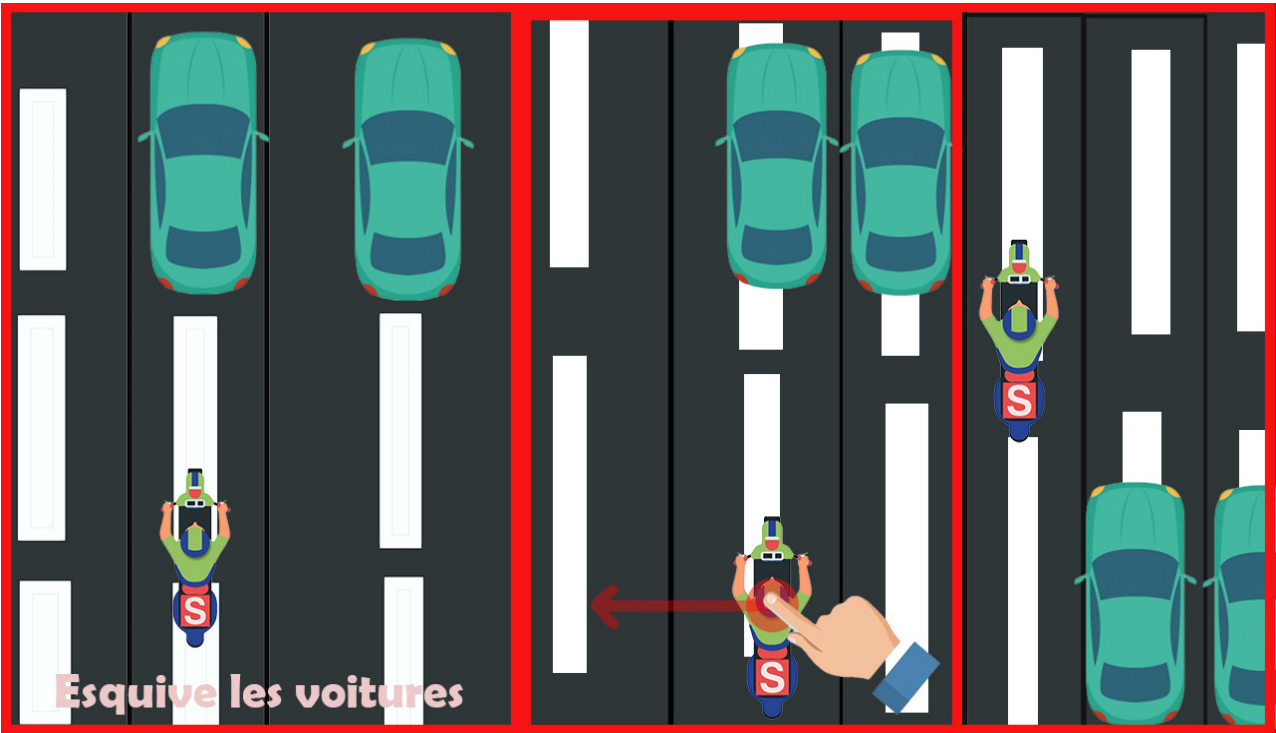
On retrouve la présence du timer en haut à gauche rappelant au joueur le temps restant au micro-jeu.

Une phrase sera placée au début du niveau pour indiquer les attentes du micro-jeu et ce que doit réaliser le joueur

Maquette | Wheelie Love You



Gameplay I Wheelie Love You



Données

Dans ce micro-jeu le joueur devra gérer les déplacements du véhicule tout en portant son attention sur l'environnement qui l'entoure.

Plusieurs éléments vont alors affecter son expérience :

- Le temps
- La vitesse de la moto
- La circulation

Temps

Le joueur durant I wheelie love you aura alors 10 secondes pour ne pas se crasher. J'ai décidé, pour ce jeu, de demander une plus grande attention au joueur pendant un temps qui est conséquent.

Ce temps me permettra alors d'augmenter la difficulté au cours du micro-jeu lui-même. Ce jeu étant l'avant-dernier, je décide donc d'imposer au joueur une difficulté croissante.

Ce temps qui va alors mettre le joueur dans un état de dépassement de soi, de mise à l'épreuve de ses réflexes et lui demander une attention particulière aux éléments du tableau.

Comme le joueur doit tenter que son dragueur ne soit pas accidenté tout le long des 10 secondes, je décide donc de donner un nombre de points définis dès le départ du jeu qui est de 10 points.

Ces points permettent aux joueurs qui ne se caractériseront pas par leurs vitesses d'exécution d'obtenir malgré tous des points et de ce fait de ne pas les frustrer afin d'avoir un jeu le moins punitif possible.

Vitesse

La vitesse de la moto du joueur durant ce micro-jeu sera progressive. En effet, tout au long du micro-jeu, le joueur va alors devoir s'adapter à la vitesse grandissante de la moto.

Durant les 3 premières secondes, la moto aura une vitesse constante permettant au joueur de bien appréhender ce qui lui est demandé.

Cependant après ces 3 secondes, la vitesse de la moto va augmenter considérablement tout au long du micro-jeu, permettant de mettre à l'épreuve les réflexes, le timing du joueur.

Circulation

Dans ce micro-jeu, le dragueur s'est engagé sur une route en état de circulation. Le joueur devra de ce fait éviter les différents obstacles qui se présenteront devant lui.

Comme pour la vitesse de la moto, le niveau commencera avec la présence limitée d'obstacles sur la route, mais au fur et à mesure de l'avancée du jeu, la présence de véhicules sera d'abord rapprochée pour ensuite être plus nombreuse.

Le but est, ici, de rajouter une difficulté croissante tout au long du micro-jeu mettant vraiment à l'épreuve les réflexes du joueur qui aura alors acquis la connaissance de la mécanique liée au glissement de doigt dans les différents précédents micro-jeux.

The punching love !

Vue d'ensemble

The punching love est un micro-jeu dans lequel dragueur du joueur se retrouve devant un punching-ball.

Cherchant à impressionner son/sa partenaire, il devra réaliser une séance de boxe afin de détruire le punching-ball.

Cependant au long du jeu, le punching-ball se balançant, dragueur devra tenter d'esquiver le punching-ball sous peine de se ridiculiser en présence de sa cible en se prenant le retour de son coup.

Le joueur doit alors frapper un nombre précis de coups afin de démolir le punching-ball, tout en évitant que son dragueur prenne un coup de punching-ball.

Il possède pour cela un temps limité qui est court pour la réalisation de l'objectif.

Un jeu qui comporte comme pour la plupart de nos micro-jeux un package inné chez le joueur.

Tout au long de ce micro-jeu, le joueur devra faire appel à ses réflexes, à son measurement, à sa réflexion et vérifier son timing du début à la fin du micro-jeu.

Cependant, le micro-jeu associe lui aussi un aspect de cunning afin de réaliser le plus rapidement possible son objectif.

Gameplay

Durant ce micro-jeu, le joueur tentera là de détruire le punching-ball et d'esquiver les coups de celui-ci.

Ce micro-jeu étant le dernier, le joueur a appréhendé les diverses mécaniques présentes dans mes micro-jeux.

Je souhaite réaliser un jeu qui mélangera donc les différents inputs vus dans tous les micro-jeux.

Cela permet à ce moment-là, le rajout de difficultés dans ce dernier jeu qui se veut plus compliqué.

Le joueur devra dès lors gérer le déplacement du joueur sur l'axe x avec un glissement du doigt sur l'écran du mobile lui permettant d'esquiver les coups du punching-ball.

Il devra en plus, appuyer sur le punching-ball afin que son dragueur lui transmette un coup.

La capacité du joueur à avoir assimilé les différentes mécaniques de mes micro-jeux caractérisera par conséquent, sa performance pour ce micro-jeu.

Le joueur possède toujours un temps limité pour pouvoir donner un nombre de coups suffisants pour détruire le punching-ball.

Le joueur doit alors se confronter à deux obstacles :

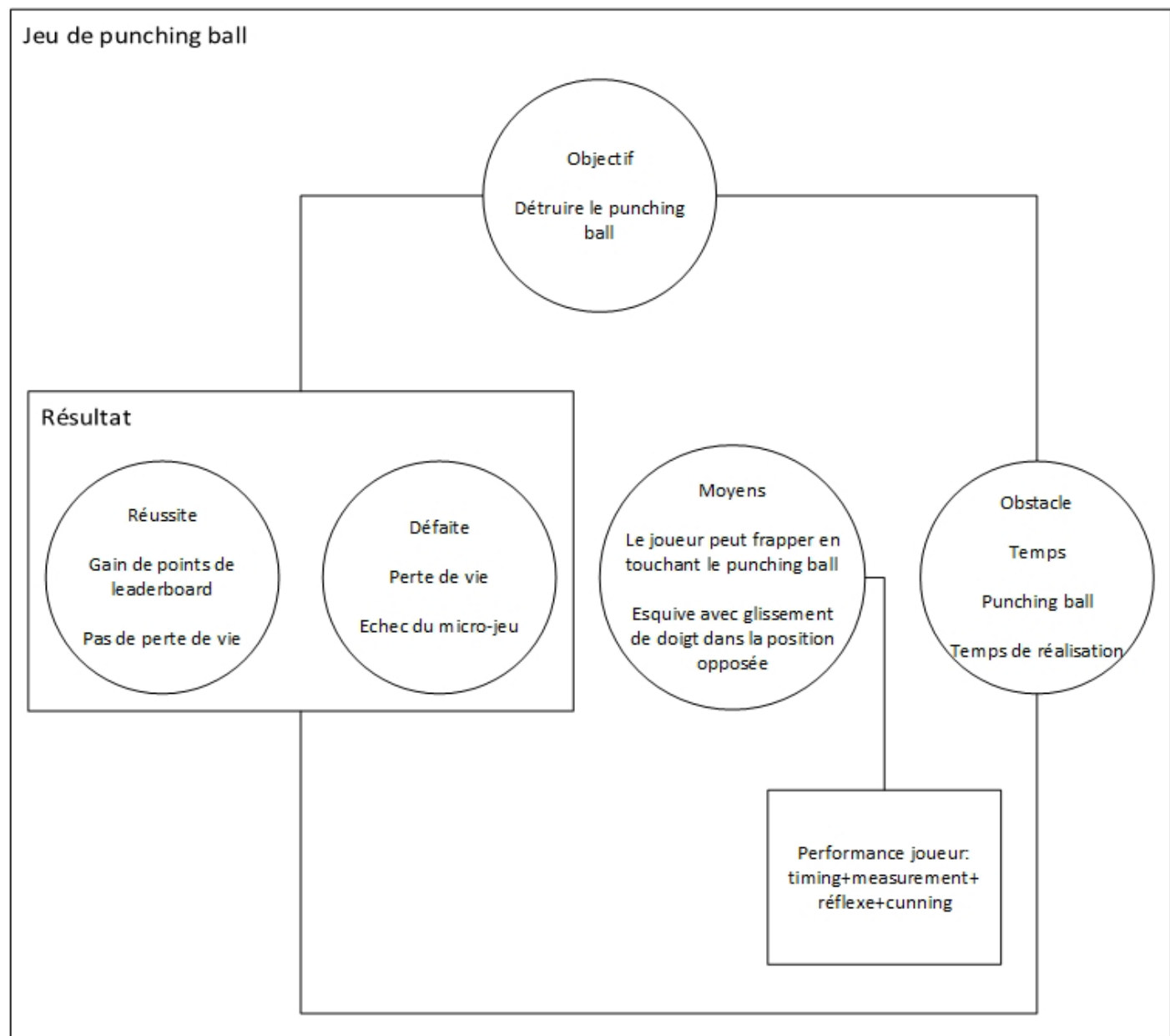
- Superviser le temps tout au long du micro-jeu afin de réaliser l'objectif assez rapidement pour ne pas rater le micro-jeu. Si le joueur arrive à démolir le punching-ball avant la fin du chrono sa vivacité est par la suite récompensée par un nombre de points conséquents.
- Gérer les mouvements du punching-ball qui reviendra contre dragueur. Si dragueur se fait toucher, le micro-jeu est ainsi échoué.

Le joueur possède déjà la connaissance des différentes mécaniques qui ont été instanciées tout au long de notre projet et il possède ainsi toutes les cartes en main pour réaliser son objectif apportant alors un certain aspect de cunning dans le jeu où le joueur devra alors résoudre cette problématique.

Le joueur est aussi un obstacle à lui-même. En effet son temps de réalisation pour les coups et les esquives caractériseront sa performance.

Comme pour tous mes micro-jeux, la réussite est récompensée par un gain de points dans le leaderboard et dans le cas contraire le joueur perd une vie.

Schéma OCR



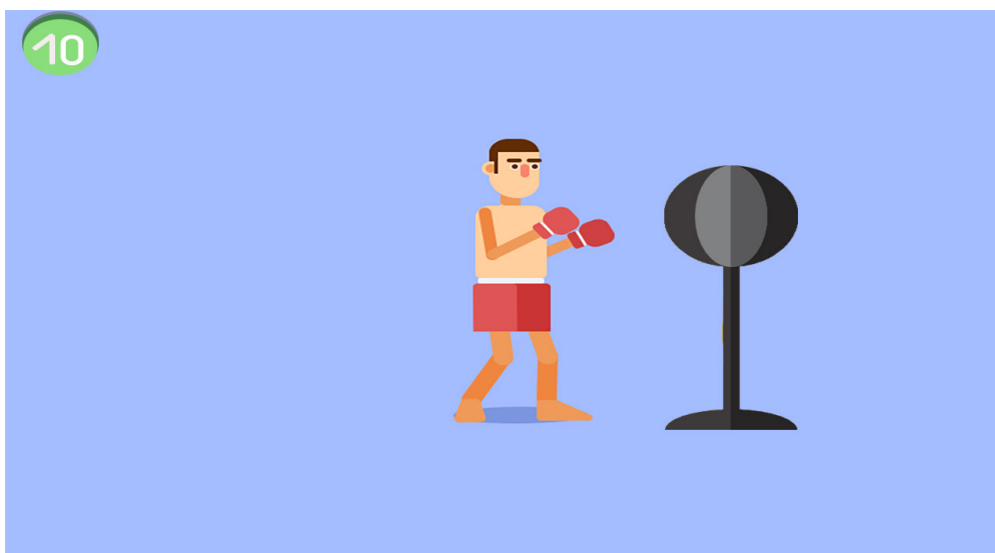
Look and feel

Dans ce micro-jeu, je garde donc l'ambiance globale de notre direction artistique avec le flat design et la présence de couleurs vives et claires et je conserve une interface utilisateur sobre qui ne surcharge pas le joueur d'information.

Au début du jeu, je transmets par une phrase l'objectif du joueur sur l'écran.

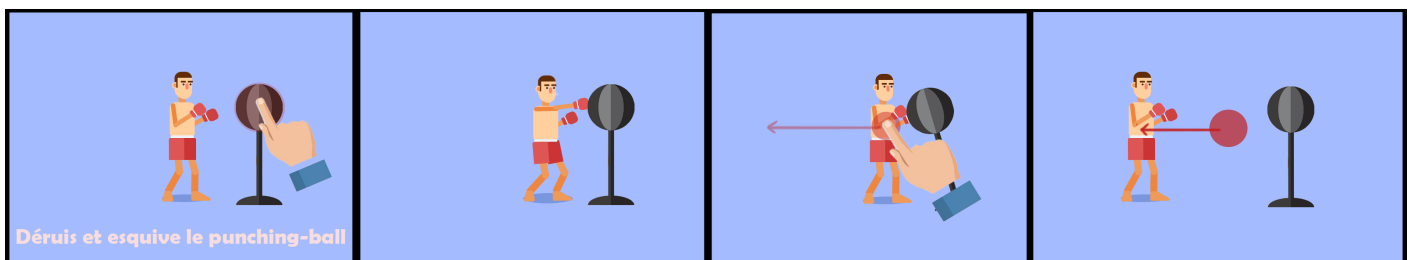
Je permets au joueur de comprendre le temps restant pour réaliser son objectif par la mise en place d'un chronomètre en haut à gauche de l'écran du joueur.

Comme les autres jeux, le chronomètre passe plusieurs couleurs et permet au joueur de visualiser le temps restant.



Maquette The Punching Love

Gameplay The Punching Love



Données

Dans ce micro-jeu le joueur doit alors aider son avatar a détruire le punching-ball contre lequel il se bat.

Pour ce micro-jeu plusieurs éléments vont alors affecter l'expérience, ces éléments sont donc :

- Le temps
- Le nombre de coups nécessaire pour détruire le punching ball
- La vitesse du coup du punching ball et l'apparition des coups du punching-ball

Temps

Pour ce micro-jeu, j'ai décidé d'accorder au joueur un laps de temps de 10 secondes.

Ce temps limité demande donc au joueur une grande attention pour esquiver les coups mettant à l'épreuve ces réflexes, son measurement et un peu de cunning.

Dans ce micro-jeu, le joueur obtiendra alors un nombre de points plus important en fonction du temps restant au chronomètre après la réalisation de son objectif.

Le nombre de points minimums pour tous les micro-jeux est de 10 points. Ce micro-jeu ne fait alors pas exception.

Cependant s'il réussit à atteindre son objectif avant la fin du temps imparti, le joueur obtiendra ainsi 10 fois le temps restant au chronomètre. Si celui-ci arrive à 0, alors le joueur n'obtiendra pas de points et aura raté son objectif.

Nombre de coups nécessaire

Pour ajouter nouvelle difficulté, j'ai décidé que le joueur devra donner 5 coups afin de détruire le punching-ball.

Cette difficulté permet encore une fois de mettre le joueur dans une logique de timing en stimulant ses réflexes.

Le joueur ne sait pas par avance le nombre de coups qu'il doit porter le mettant alors dans une optique de donner le plus de coups possibles dans un court laps de temps pour respecter le timing du jeu.

Punching-ball

Durant ce micro-jeu, le joueur donnant des coups dans le punching-ball devra éviter de se prendre le revers du coup.

En effet, j'ai décidé d'ajouter cette difficulté dans ce jeu en rajoutant que le punching-ball pourra frapper en retour le dragueur. S'il est touché ne serait-ce qu'une seule fois, le joueur va alors perdre le micro-jeu.

Le coup donné par le punching-ball apparaîtra de façon aléatoire, après que le joueur ait donné un coup.

Le punching-ball a donc alors deux états, un neutre où le joueur peut frapper et un autre où le joueur ne pourra pas frapper et devra au contraire esquiver le coup.

J'élabore alors une fonction qui fait que dès que le joueur donne un coup, une variable prend une valeur « true » ou « false » permettant alors d'instancier le coup du punching-ball ou non.

Le coup porté par le punching-ball est alors offensif durant une période de 1 seconde.

Durant cette seconde, le joueur doit alors essayer par un glissement de doigt dans la direction opposée de celle du punching-ball d'esquiver le coup retour.

Cette proposition permet de mettre à l'épreuve les réflexes du joueur tout au long de ce micro-jeu et de maintenir son attention.