



DOCUMENT TECHNIQUE

Production B1

Joseph Ronzier ETPA 2019-2020

Ce document contient les fiches techniques des différents micro-jeux designés pour
le concept **WorldWarCook**.

Ce concept est développé dans les documents de conception et le dossier
d'intention graphique d'Intention Graphique

SOMMAIRE

Carbonara : Casse l'œuf	4
Carbonara : Allume le gaz	6
Carbonara : Ajoute les œufs	8
Bouillon Sechuan : Le piment	10
Bouillon Sechuan : La découpe	12
Bouillon Sechuan : La friture	14

Carbonara : Casse l'œuf

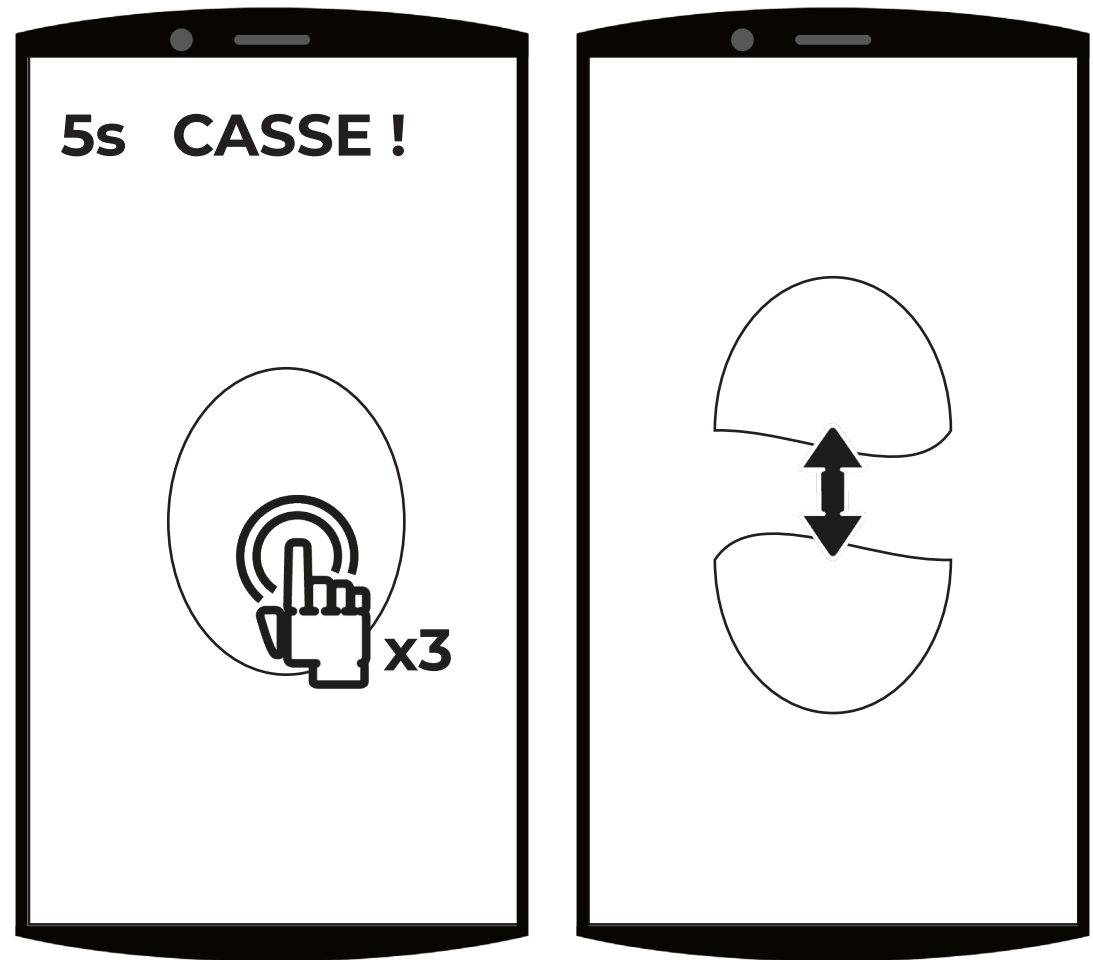
4

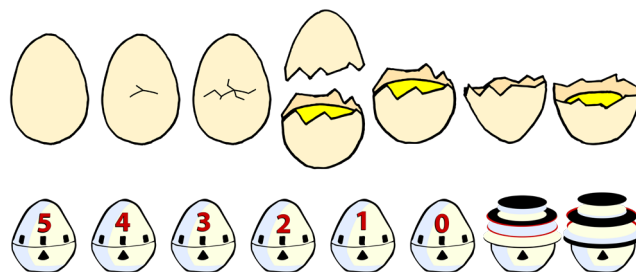
Nom : Carbonara : Casse l'œuf

Genre : Action

Objectifs : Casser l'œuf en deux en tapant dessus avec le doigt en moins de 5 secondes.

Compétences : Timing, précision, réflexes





DONNÉES

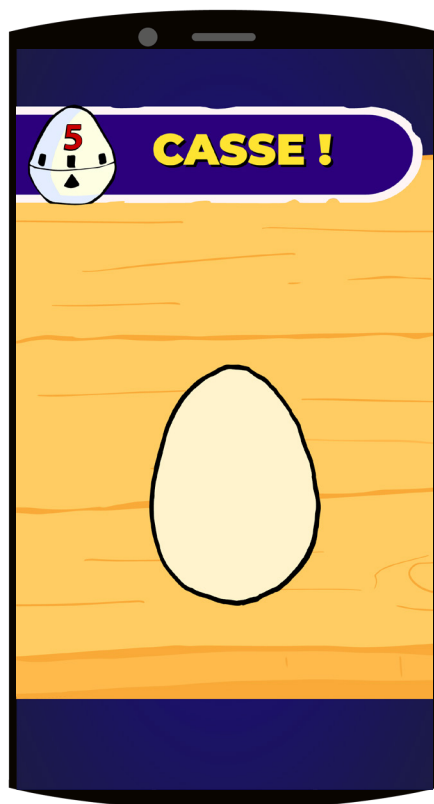
1 œuf
3 coups pour briser l'œuf
5 secondes pour réaliser l'action.

Ce micro-jeu est le tout premier rencontré. Sa mécanique est élémentaire : des *taps* sur l'écran, geste quotidien du joueur cible.

L'absence d'éléments autres que l'œuf permet de simplifier le choix d'action, forçant l'interaction sur ce seul objet.

Pourquoi 3 coups au lieu d'un seul : l'objectif est de sensibiliser le joueur au fait que certaines actions seront à répéter. Il a déjà exécuté des *taps* simples dans le menu.

Tous les jeux ont un timing de 5 secondes. Il s'agit là d'un rythme musical habituant rapidement le joueur à agir dans un interval de temps qui va s'inscrire dans sa mémoire à force de répétition.



Carbonara : Allume le gaz

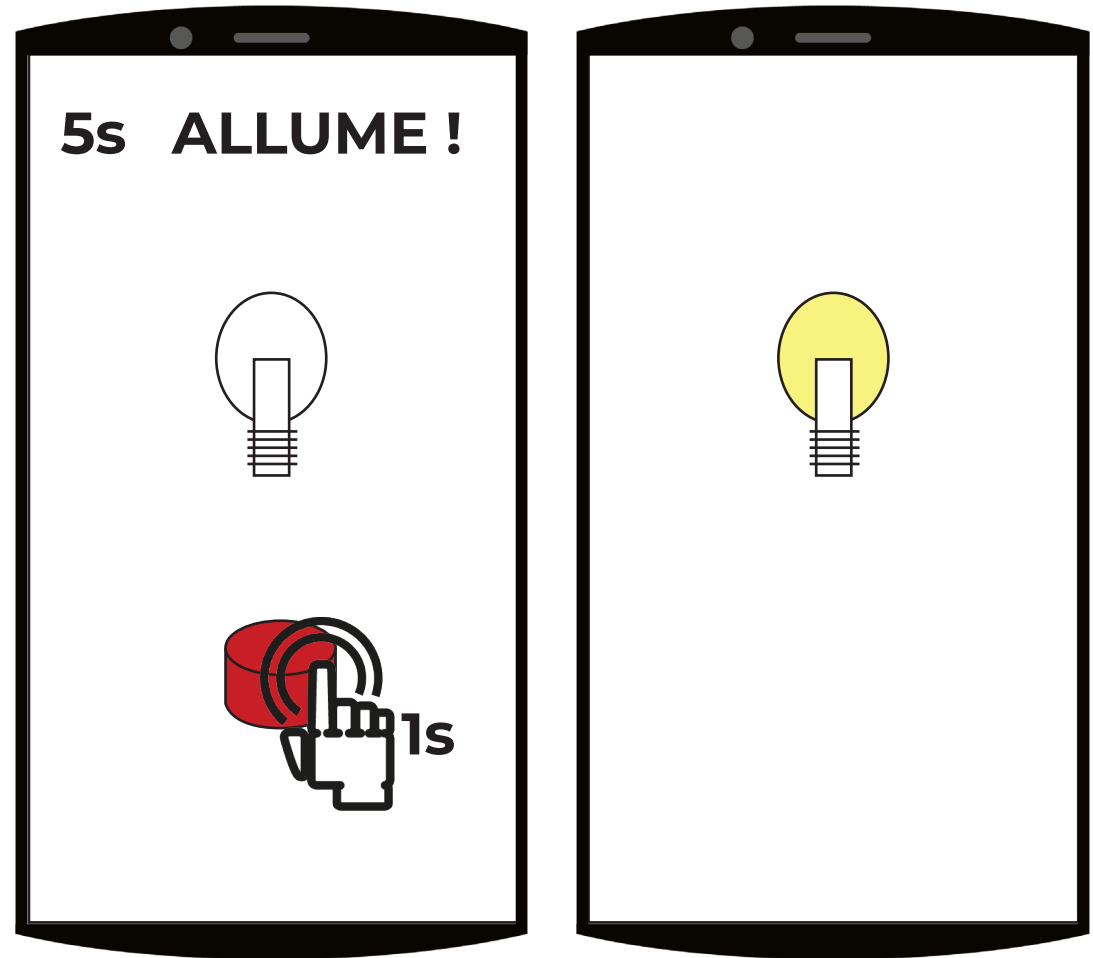
6

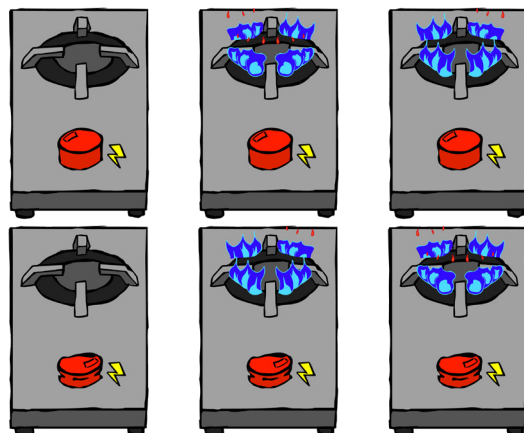
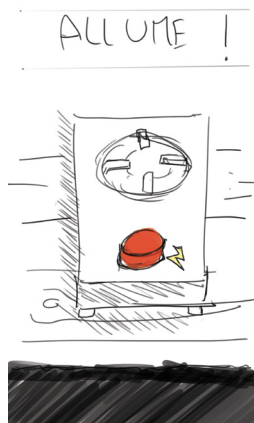
Nom : Carbonara : Allume le gaz

Genre : Action

Objectifs : Allumer le gaz en maintenant un bouton appuyé. L'action doit être exécutée en moins de 5 secondes.

Compétences : Timing, précision, réflexes





DONNÉES

1 Bouton

1 seconde : maintenir le bouton pour allumer le gaz

5 secondes pour réaliser l'action.

Tous les allumages de gaz automatiques doivent être maintenus un certain temps pour fonctionner. On utilise donc cette mise en situation pour faire découvrir au joueur une nouvelle manière d'interagir avec le jeu : en maintenant son doigt appuyé sur certains éléments.

Le code couleur impactant (rouge et jaune) permet de simplifier la réflexion sur l'action.

On continue d'afficher peu d'informations à l'écran pour que les possibilités d'actions soit limitées.

1 seconde c'est suffisamment long pour ne pas réaliser l'action par mégarde en tapotant frénétiquement l'écran et assez court pour laisser le temps au nouveau joueur de comprendre qu'appuyer brièvement ne suffit pas, tout en réalisant l'action dans les temps.

Un bruitage caractéristique vient aider le joueur, il se déclenche avec une simple poussée du bouton et permet de rappeler à nouveau les allumeurs électroniques des gazinières de nos maisons.



Carbonara : Ajoute les œufs

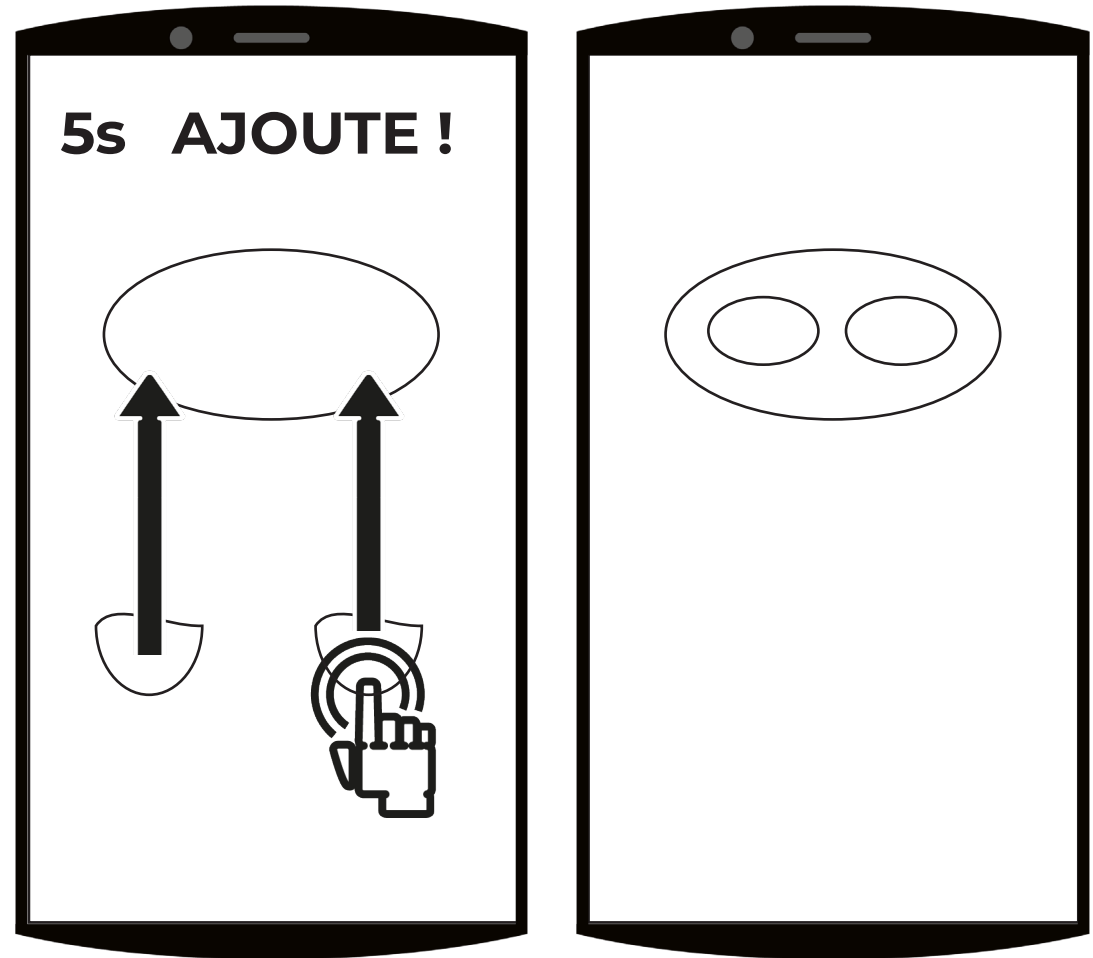
8

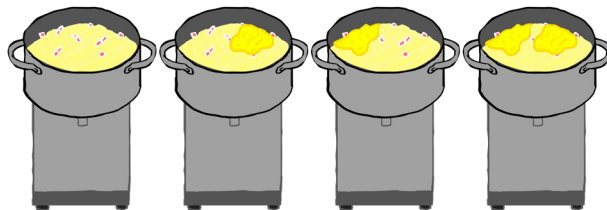
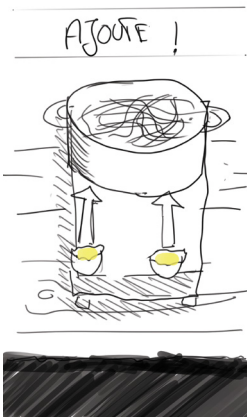
Nom : Carbonara : Ajoute les œufs

Genre : Action

Objectifs : Ajouter deux jaunes d'œufs sur un plat de pâtes. L'action doit être exécutée en moins de 5 secondes.

Compétences : Timing, précision, réflexes





DONNÉES

2 œufs

1 zone de dépôt des œufs

~1/4 de l'écran : taille de la zone.

5 secondes pour réaliser l'action.

On développe avec ce jeu une nouvelle mécanique. Le joueur sait rester appuyé au même endroit pour réaliser une action. Il doit à présent rester appuyé tout en déplaçant son doigt, réalisant un *swipe*.

Les deux œufs permettent d'équilibrer la difficulté du jeu tout en annonçant au joueur qu'il aura à manipuler parfois plusieurs objets.

La cible est grande, la difficulté ne doit pas venir du placement des œufs, l'objectif est de comprendre qu'il faut les déplacer.



Bouillon Sechuan : Le piment

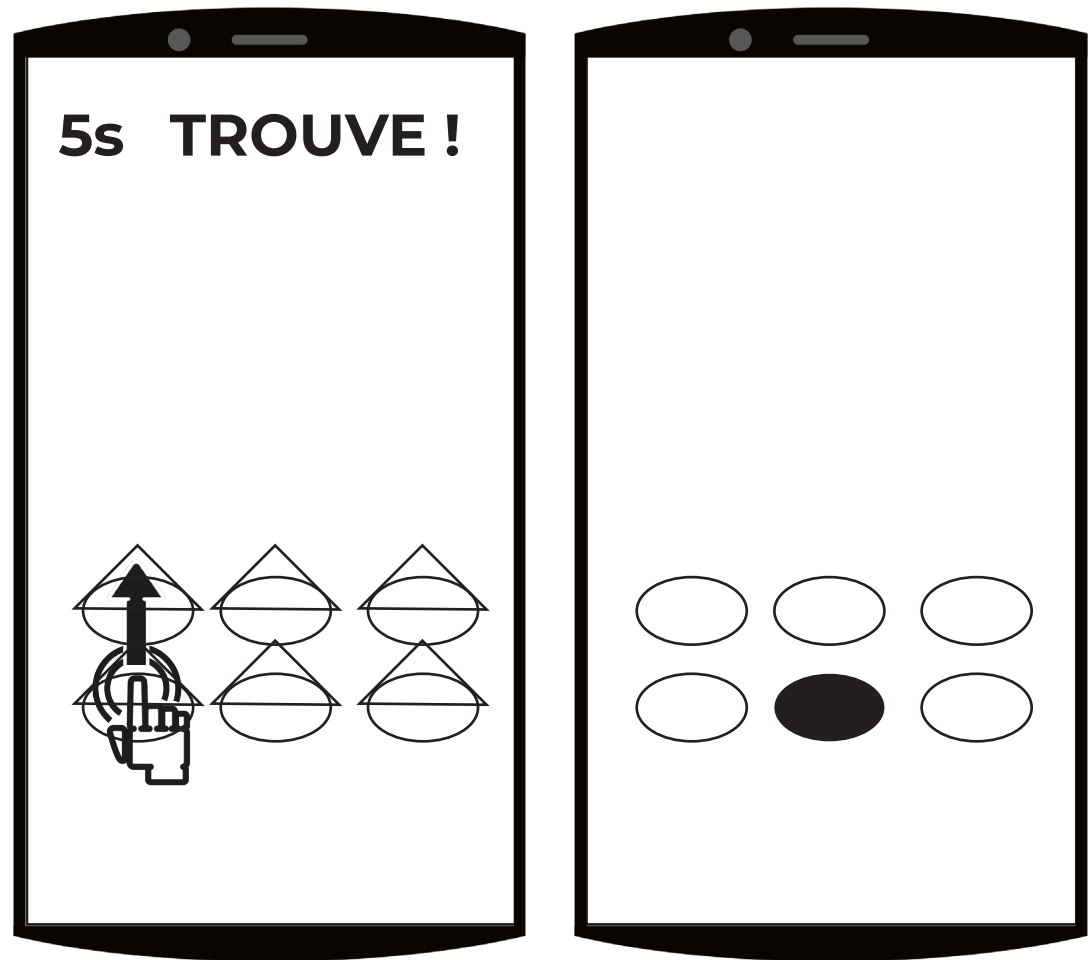
10

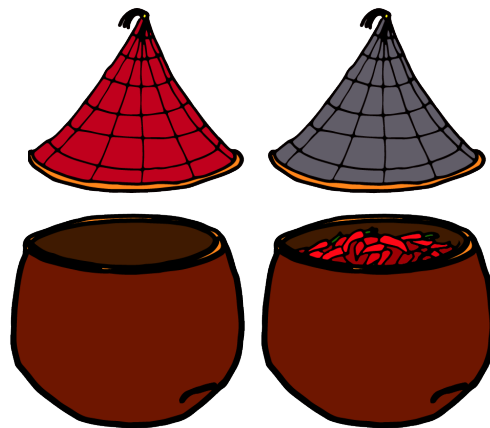
Nom : Bouillon Sechuan : Le piment

Genre : Action

Objectifs : Trouver le bac contenant du piment en moins de 5 secondes

Compétences : Timing, précision, réflexes





DONNÉES

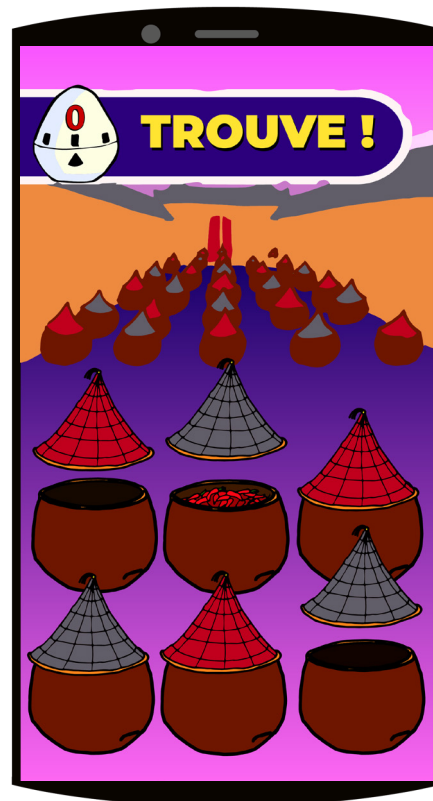
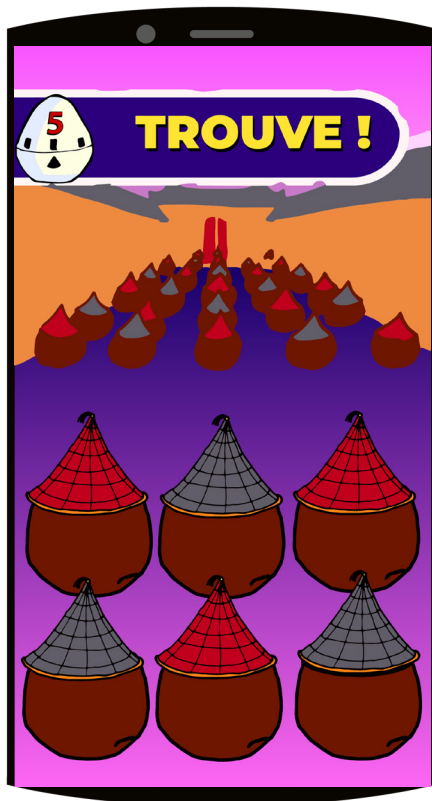
6 bacs
 5 bacs vides
 1 bac plein
 1/10 de l'écran : longueur du *swipe*
 nécessaire à chaque action
 5 secondes pour
 atteindre l'objectif.

Les mécaniques de bases sont en place : *tap*, *hold* et *swipe*.

Avec ce nouveau jeu, on force le joueur à faire attention à la conséquence de ses actes. Une seule solution était possible par le passé. Ici on ne sait pas exactement où se trouve le piment. Chaque action demande une réflexion à sa suite.

6 bacs est un équilibre suffisant pour que les éléments ne soient pas trop petits, que l'interface soit lisible et qu'il ne soit pas trop simple de soulever la totalité des couvercles.

Chaque *swipe* nécessaire pour soulever un couvercle doit être suffisamment long pour que ce ne soit pas juste un *tap* mais suffisamment court pour que ce ne soit pas fastidieux de tout soulever.



Bouillon Sechuan : La découpe

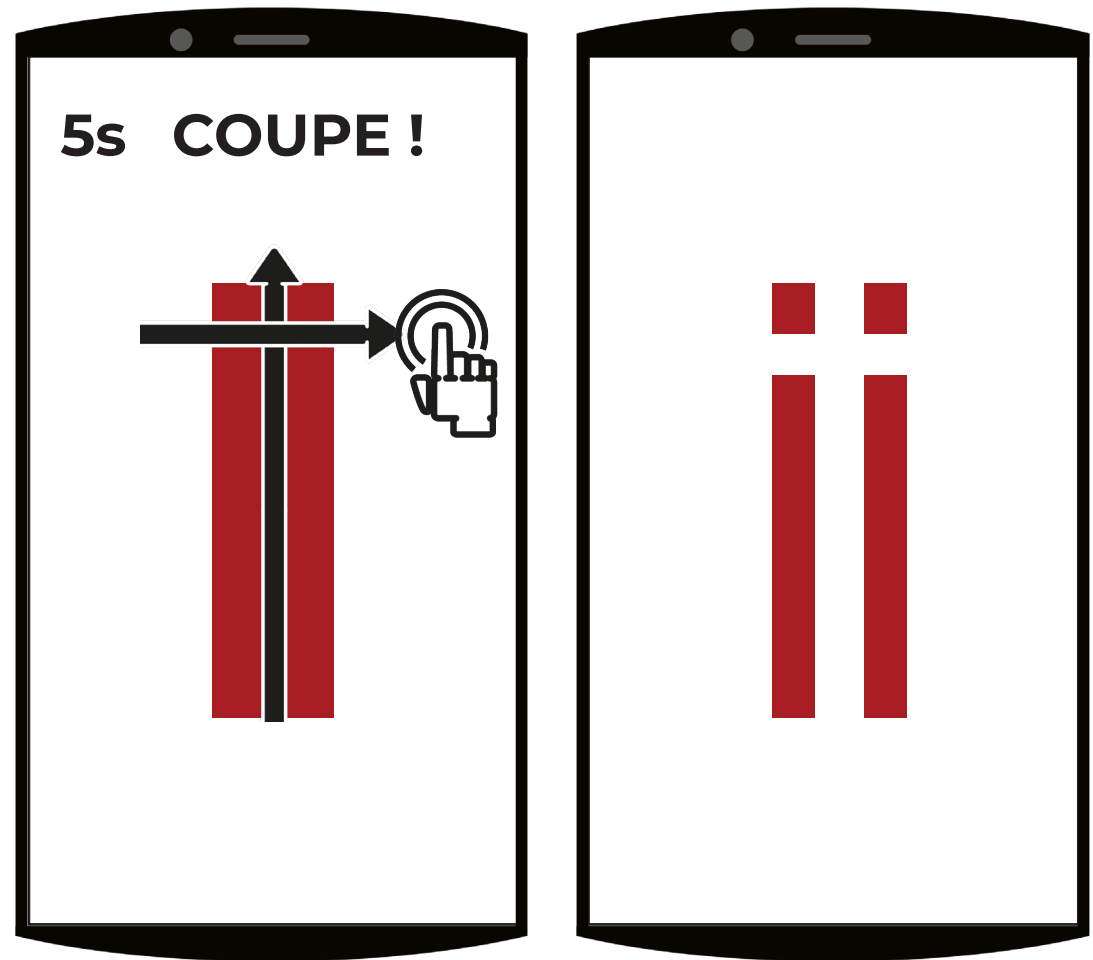
12

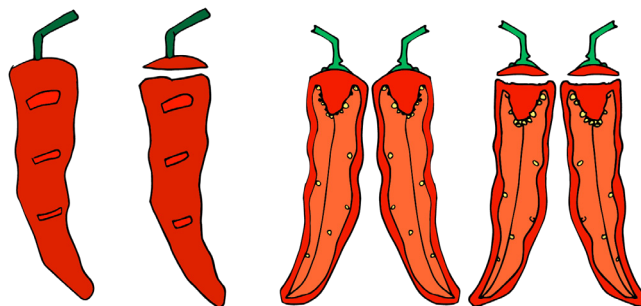
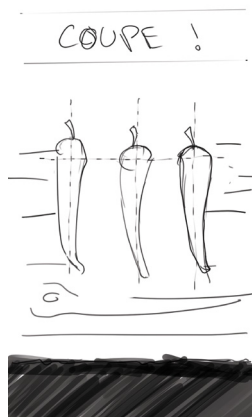
Nom : Bouillon Sechuan : La découpe

Genre : Action

Objectifs : Équeuter le piment puis le couper en deux.

Compétences : Timing, précision, réflexes



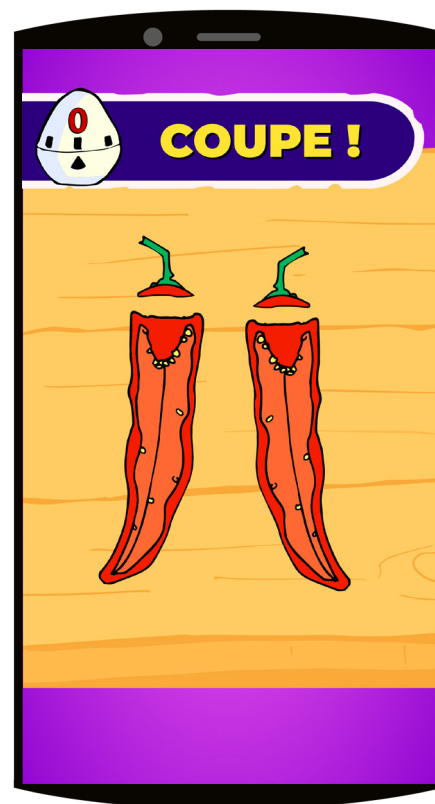
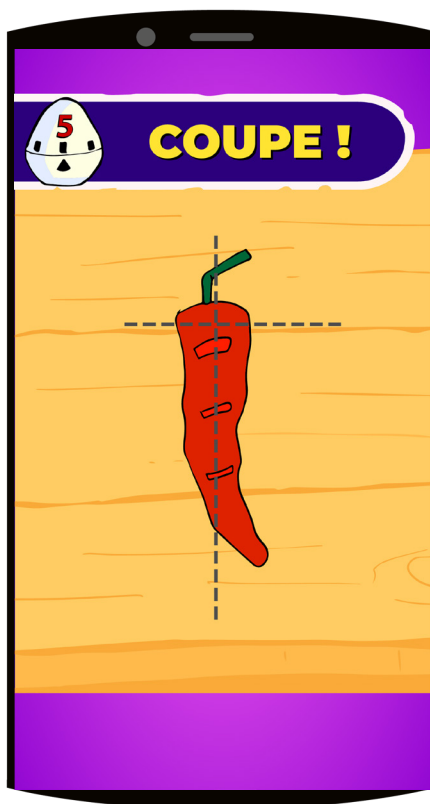


DONNÉES

1 piment
2 coupes à pratiquer
1 coupe verticale
1 coupe horizontale
5 secondes pour
atteindre l'objectif

Ici on montre au joueur qu'il y aura parfois des tracés à respecter et que ceux-ci peuvent être dans différents sens.

Un seul piment suffit à la compréhension de la mécanique. Néanmoins d'autres jeux du même acabit pourraient être composés de plusieurs itérations du même aliment à découper.



Bouillon Sechuan : La friture

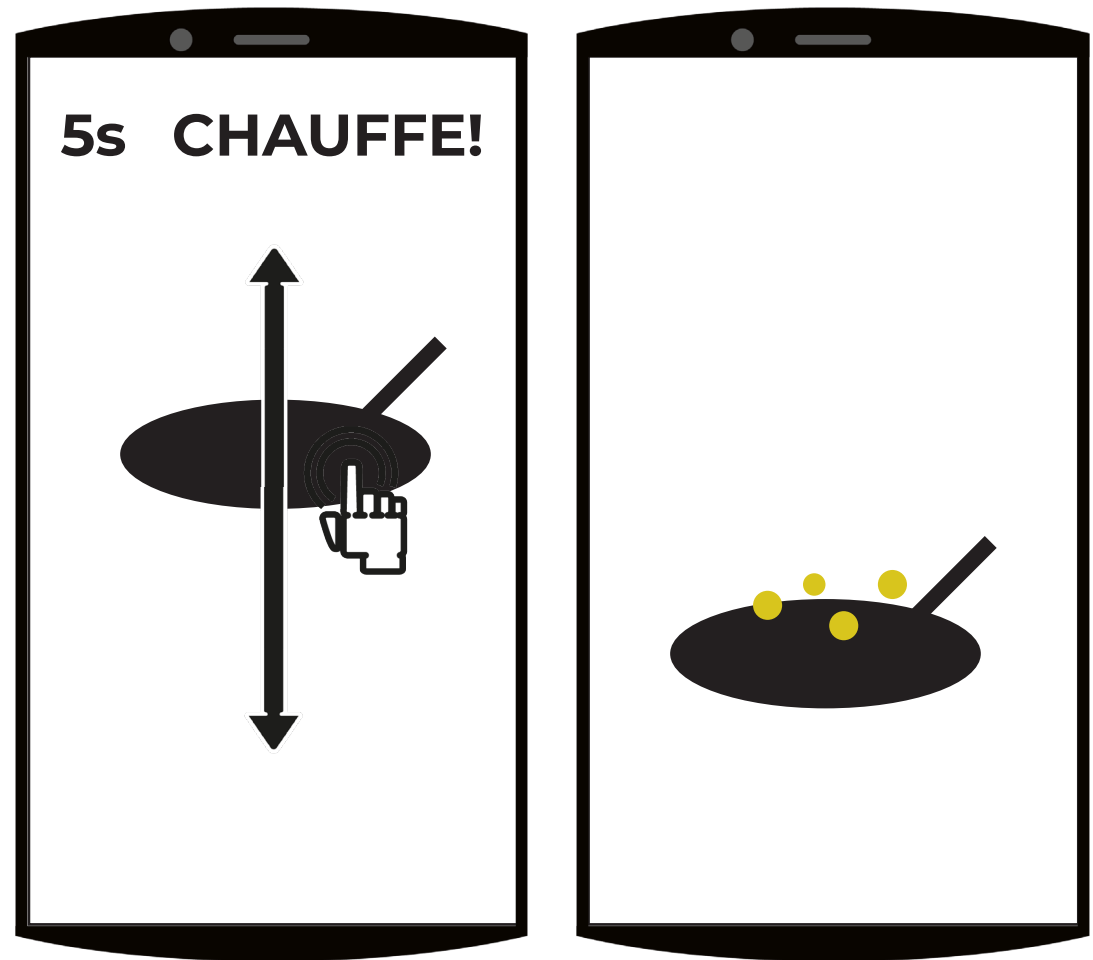
14

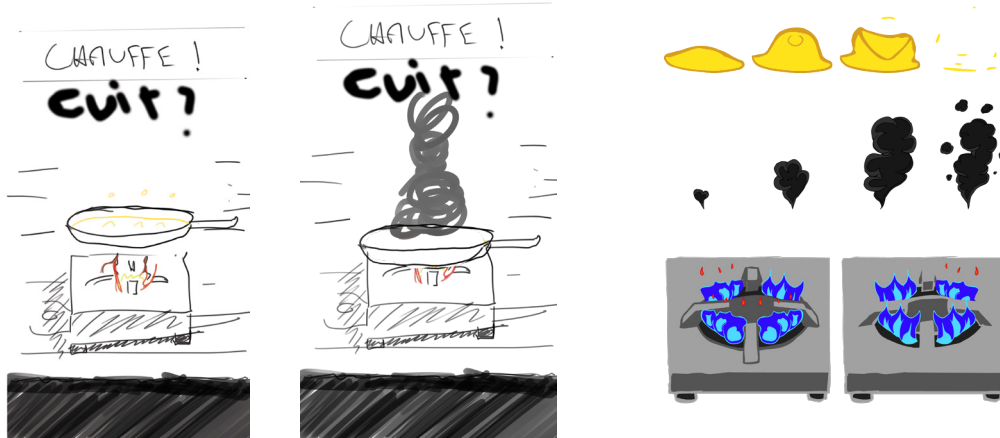
Nom : Bouillon Sechuan : La friture

Genre : Puzzle

Objectifs : Amener la poêle à bonne hauteur pour faire frire l'huile sans la brûler.

Compétences : Timing, précision, réflexes





DONNÉES

1 poêle
 3 statuts différents de l'huile
 1/2 écran : zone d'action
 5 secondes pour atteindre l'objectif



Avec ce jeu le joueur doit maintenant étudier les conséquences de ses actes et s'y adapter en temps réel.