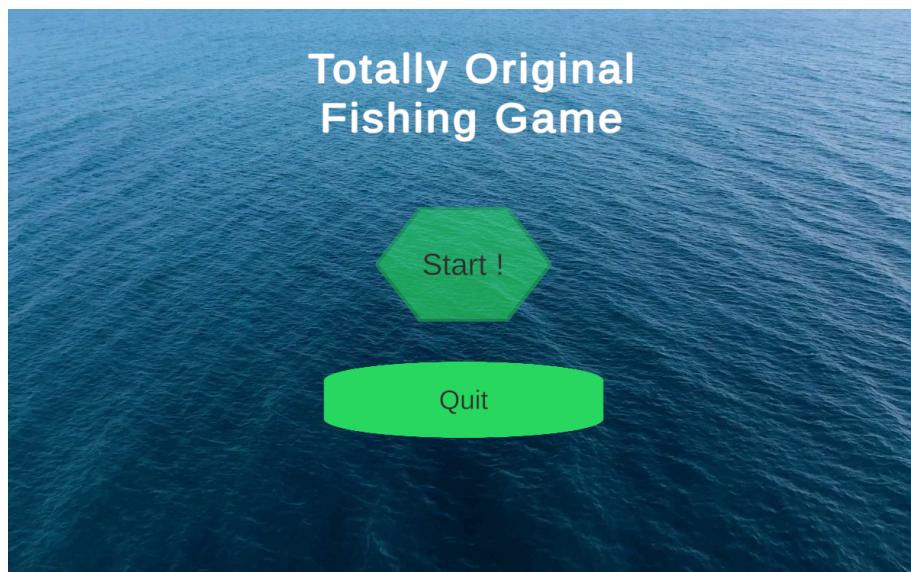


Récapitulatif du Jeu

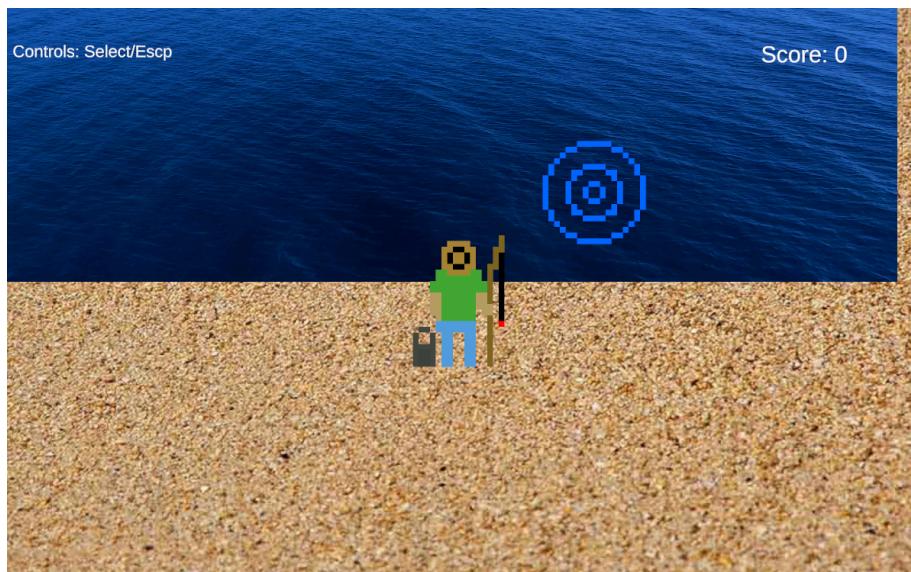
Nous avons réalisé un jeu de pêche divisé en 2 parties : visée et pêche.

Pour cela, nous avons un unique niveau dans lequel le joueur, au centre, voit des zones d'agitation apparaître dans l'eau. Il peut ainsi passer en mode visée, pour lancer son appât, et enfin, si son appât touche, il passe en phase de jeu de rythme, dans lequel il va devoir sélectionner les touches correspondantes au bon moment.

Le jeu est décomposé en deux scènes: un menu principal et le niveau.



Menu principal

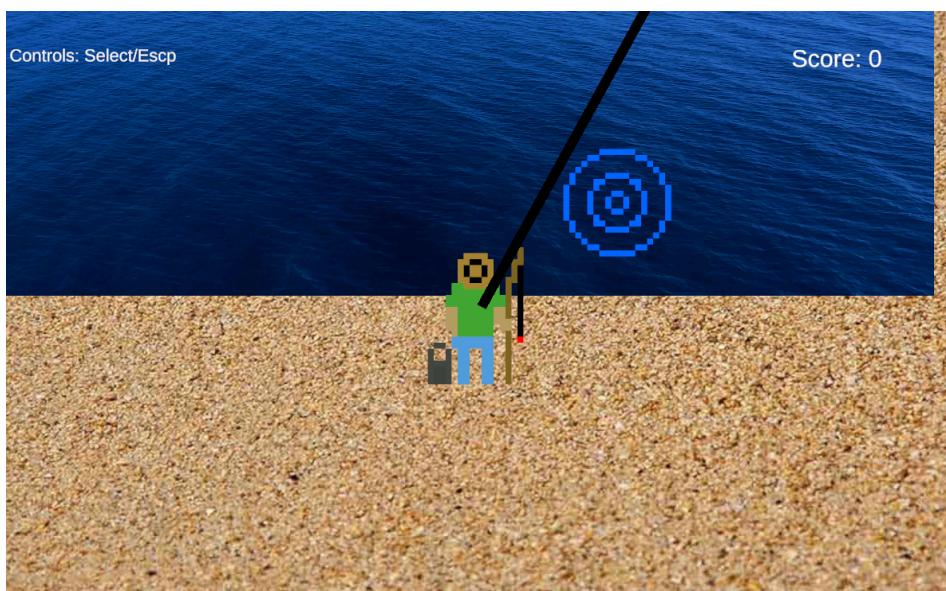


Niveau

La phase de lancer est elle-même divisée en 2 étapes : la sélection de l'angle et la sélection de la distance.

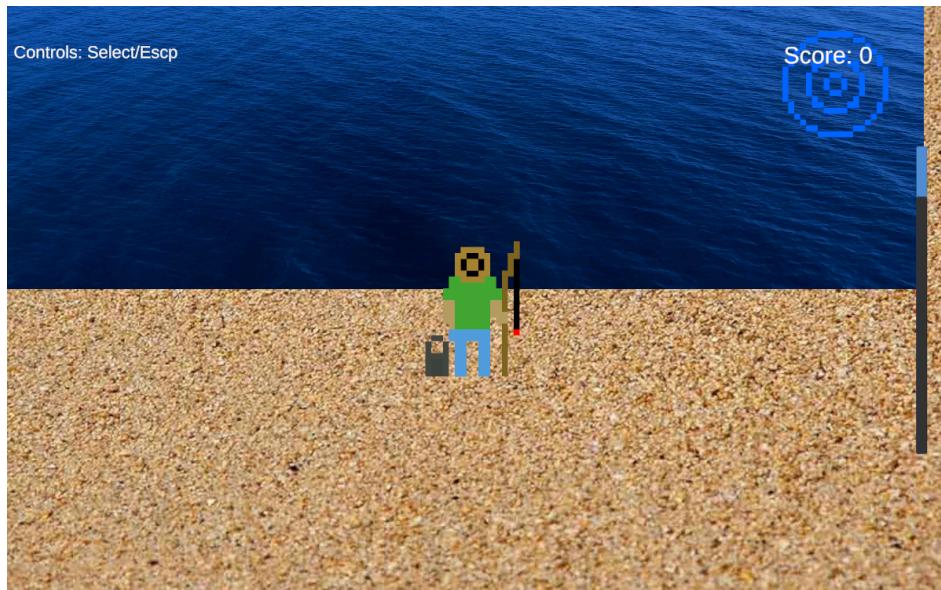
Pour choisir l'angle, le joueur devra utiliser le joystick gauche de la manette, l'orientation du joystick correspondant à l'orientation de la canne à pêche. Ce type de sélection n'est pas possible avec les commandes clavier, c'est pourquoi le fonctionnement est différent: le joueur devra changer l'orientation de la canne en la faisant tourner à l'aide des boutons de gauche et de droite (voir tableau de contrôles à la fin de la section). En appuyant sur le bouton de droite, cela entraînera une rotation vers la droite, qu'il pourra arrêter en appuyant sur le bouton de droite, ou en appuyant sur le bouton de gauche (ce qui entraînera une rotation vers la gauche). De même avec le bouton de gauche.

Dans tous les cas, la direction dans laquelle le joueur va tirer est affichée.



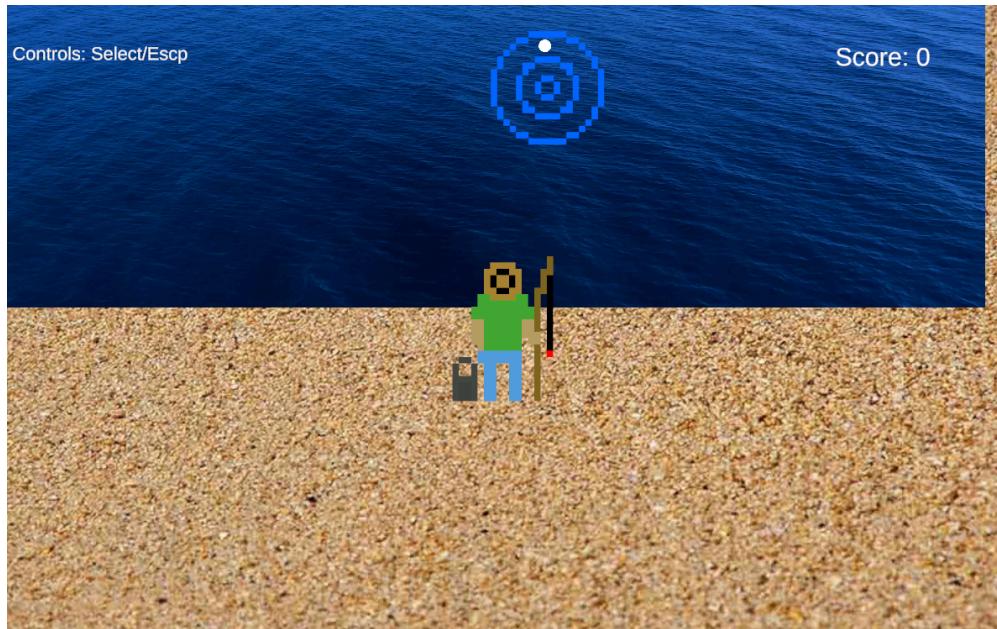
Niveau en sélection de l'angle

Après avoir sélectionné l'angle, le joueur devra sélectionner la puissance, avec une jauge (à droite de l'écran) qui se déplace toute seule. Le joueur devra presser sur le bouton de confirmation au moment opportun pour lancer son appât au bon endroit.



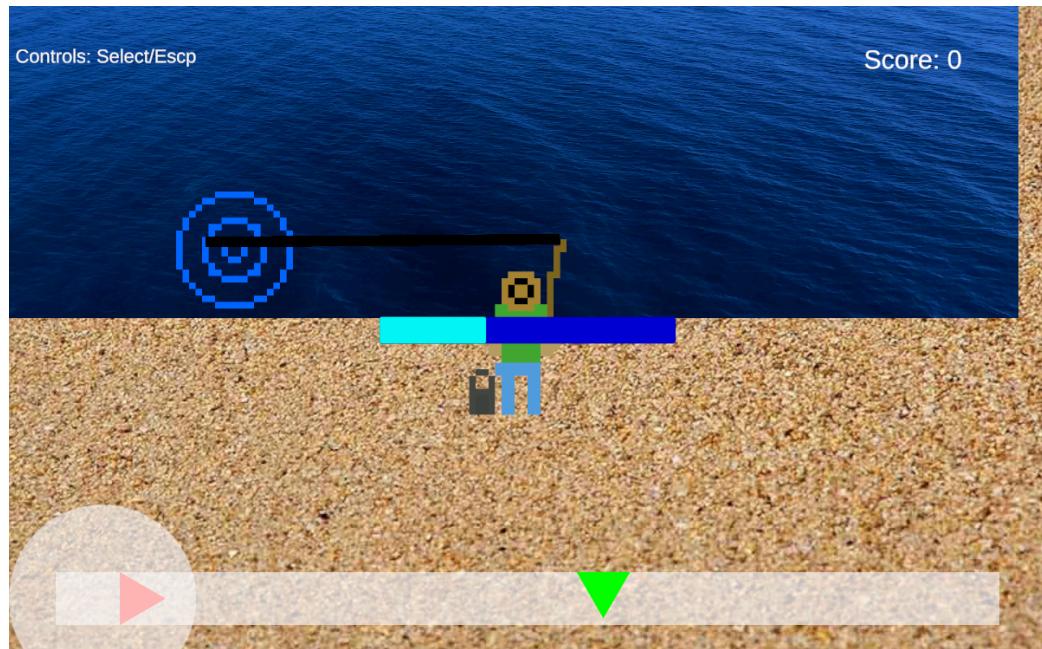
Niveau en sélection de distance

Après avoir validé, l'appât sera envoyé, puis le mini-jeu de rythme se lancera si l'appât est assez proche de la zone d'agitation. Durant cet instant, le joueur ne peut effectuer aucun contrôle. Dans tous les cas, un son est joué à l'arrivée de l'appât.



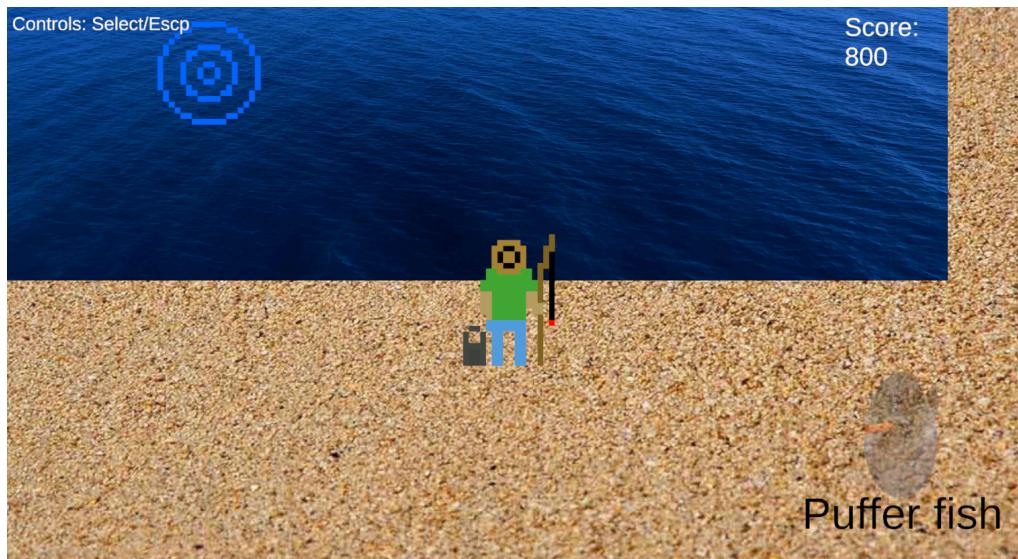
lancer de l'appât (boule blanche)

Durant le jeu de rythme, une nouvelle interface va apparaître, composée d'une barre contenant les indications de direction ainsi que la zone d'acceptation des notes, et d'une barre d'endurance pour la pêche en cours. Le joueur devra appuyer au bon moment (lorsqu'une note est dans la zone d'acceptation) et sur la bonne touche (correspondant à la direction indiquée) pour remplir la barre d'endurance. Un échec entraînera une forte perte d'endurance.



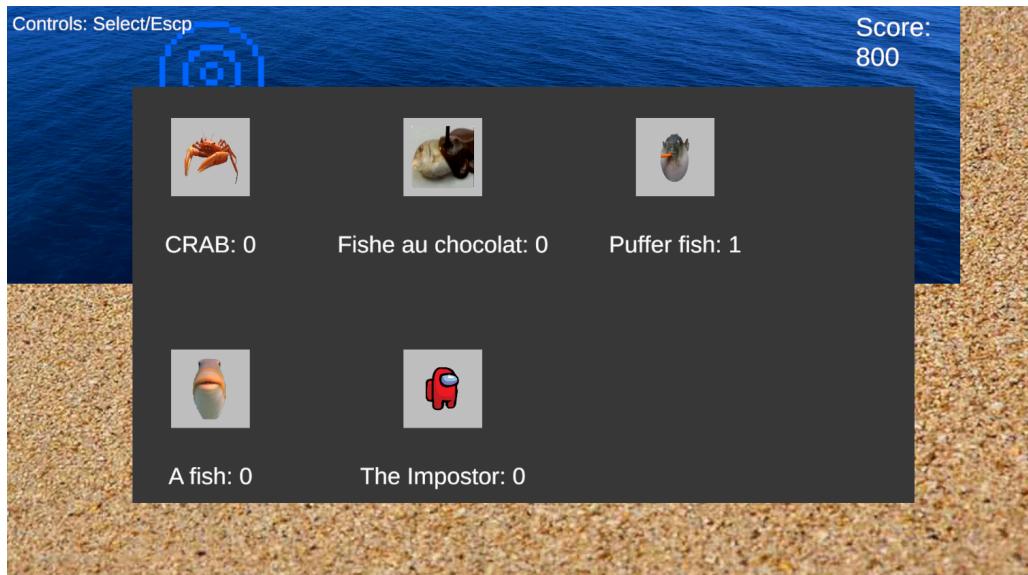
Interface en jeu de rythme

Une fois que le joueur a terminé la pêche, un son est lancé en fonction du poisson obtenu (ou de la défaite), et l'image, ainsi que le nom du poisson, sont affichés en bas à droite.



Victoire (l'image du poisson obtenu s'estompe)

Lorsque le joueur n'est pas en train de pêcher, il peut ouvrir son inventaire, et vérifier les contrôles du jeu.



Écran d'inventaire

	Keyboard	Gamepad
Open menu	Escape	Menu
Start Fishing	E	A
Confirm	E	A
Open Inventory	Tab	X
Left direction	Q / left arrow	Ljoystick / D pad
Right direction	D / right arrow	Ljoystick / D pad
Up direction	Z / up arrow	Ljoystick / D pad
Down direction	S / Down arrow	Ljoystick / D pad
Quit	P	Start

Tableau des contrôles

Compte-rendu des playtest

Nous avons effectué trois playtests, qui ont tous été effectués par des joueurs habitués aux jeux-vidéos mais pas nécessairement aux jeux de pêche spécifiquement. Cela les a donc amenés très rapidement à comprendre le but du jeu.

Les premières questions que nous avons posées durant les playtests tournaient autour des contrôles, plus spécifiquement sur leur intuitivité. Nos trois testeurs ont compris assez aisément comment contrôler la canne à pêche via la manette mais un peu moins au clavier. Cela nous a amené à repenser certaines assignations de touche pour que cela soit plus cohérent. Dans l'ensemble les testeurs ont été plutôt satisfaits des contrôles, même si les vibrations peut-être un peu trop fortes de la manette ont pu déranger ceux qui les avaient.

Nous avons ensuite posé des questions sur les conditions de succès et d'échec de la pêche en elle-même, ce qui nous a donné les conclusions suivantes :

-Les joueurs comprenaient que lancer l'appât trop loin ne permettait pas de déclencher le mini-jeu. Cependant la zone dans laquelle une touche était considérée valide étant trop large, cela a créé de la confusion chez les joueurs et nous a poussé à la diminuer.

-Une fois le mini jeu lancé, les testeurs ont compris ce qu'impliquait de réussir ou rater des notes dans le mini-jeu, certainement dû à leur habitude de joueur.

Enfin, pour les retours visuels et audios, les testeurs étaient satisfaits de la plupart des retours sonores, et nous ont indiqué où il serait pertinent d'en rajouter (notamment lorsqu'une note est réussie), ce que nous avons fait. L'absence de retours visuels très sensibles a aussi été remarquée par nos testeurs, ce qui nous a poussés à ajouter une icône indiquant le dernier poisson pêché.