

Micro-Jeu #2

« Marelle »

Projet de production Bachelor 1 Game Design, ETPA Rennes 2019-2020

Table des matières

Table des matières.....	2
Introduction	2
1) Vue d'ensemble.....	3
2) Gameplay.....	4
3) Look & Feel.....	5
4) Données.....	6

Introduction

En préparation à la création de chacun des six prochains jeux, une question a été posée à la suite des contraintes imposées :
Que peut-on faire avec deux boutons ?

J'ai trouvé 4 interactions possibles :

- Le **temps d'appui**
- La **fréquence d'appui**
- Le **moment d'appui**
- L'**endroit d'appui**

Chacun des jeux qui vont suivre ont été pensés pour utiliser chacune de ces interactions différemment.

I) Vue d'ensemble

Nom : « Marelle »

Pitch : Dans ce micro-jeu, on incarne un enfant qui joue à la marelle, le but est d'appuyer sur la ou les bonnes touches en fonction de la marelle dessinée au sol pour avancer jusqu'au ciel et remporter la partie, cependant si l'on met trop de temps à appuyer sur une touche on perd également.

Le jeu est donc caractérisé par les réflexes et la rapidité d'exécution qu'il demande ainsi que de l'anticipation puisque les prochaines touches correspondent à la marelle dessinée au sol.

Le joueur devra être capable d'agir rapidement selon les informations tout en anticipant la prochaine action pour ne pas perdre de temps.

La réussite dans ce jeu dépend donc du **moment d'appui** ainsi que de **l'endroit d'appui**.

2) Gameplay

Dans ce micro-jeu, l'écran est divisé en deux parties faisant office de boutons, la partie à droite et la partie à gauche.

La marelle est presque entièrement générée aléatoirement, seul le premier saut est constant : à gauche, afin de ne pas tomber dès le début sur le cas de figure où le joueur doit appuyer sur la droite et la gauche en même temps.

Il y a donc trois instructions différentes qui peuvent apparaître à l'écran :

- Droite : Un rond vert sur la marelle et le texte en vert
- Gauche : Un rond rouge et le texte rouge
- Les Deux : Les deux couleurs de rond côte à côte et le texte en jaune.

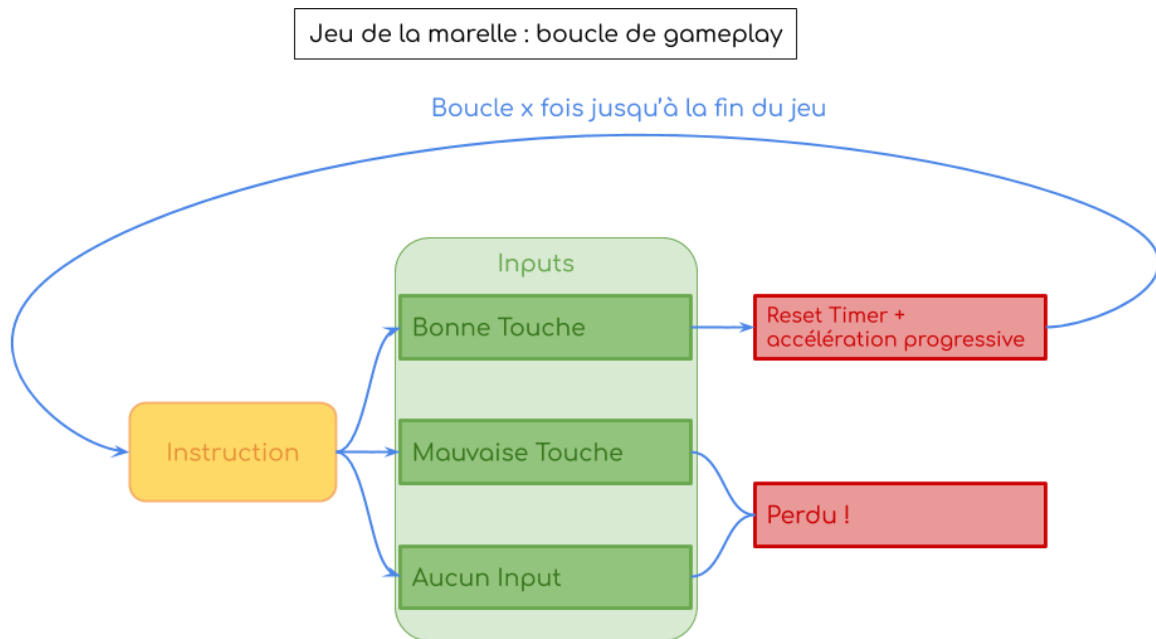
En retour visuel de l'avancement du joueur, l'environnement a été conçu en parallaxe et le déplacement se fait rapidement ce qui ajoute du dynamisme au jeu.

La partie multijoueur de ce jeu se déroule de la manière suivante :

Chaque joueur joue au jeu et le premier à terminer l'emporte sur les autres.

Dans le cas où personne ne gagne, c'est le joueur étant arrivé le plus loin qui l'emporte et en cas d'égalité, c'est celui arrivé le plus rapidement à ce point qui finit par remporter la victoire.

La progression des adversaires est visible sur l'écran de chacun puisque tout ceux qu'on affronte apparaissent en transparent à l'endroit où ils en sont dans le jeu.



Le jeu démarre à la première instruction, après deux secondes sans rien où le joueur s'adapte à l'environnement. L'instruction est reflétée à trois reprises dans l'interface :

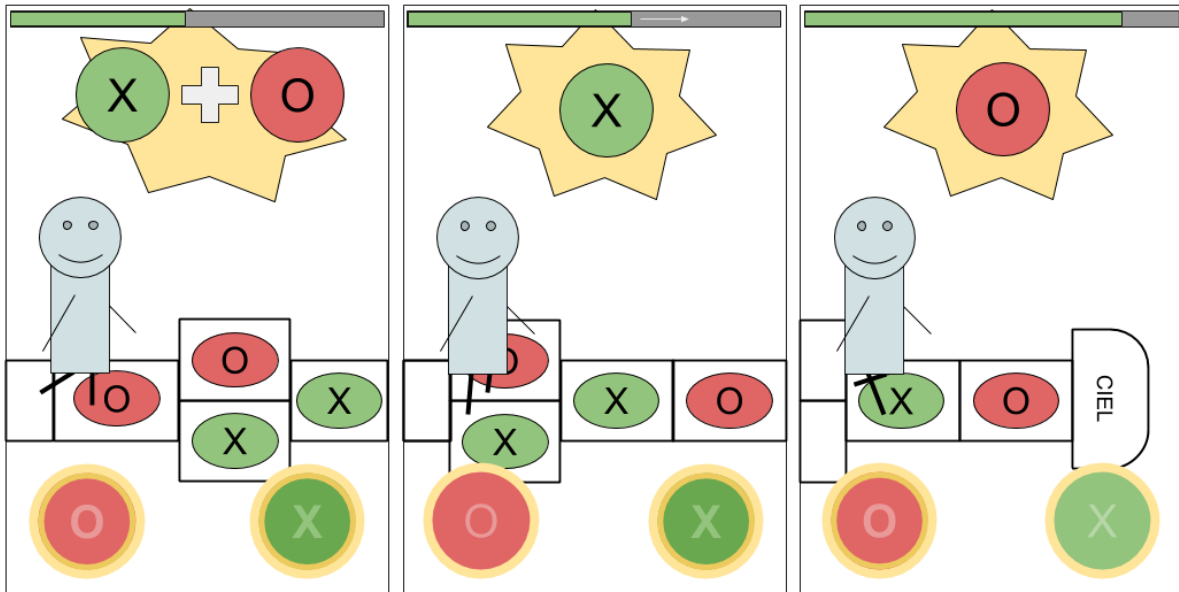
- Un texte central donne l'endroit à appuyer
- La couleur et l'aspect de la marelle change en fonction des boutons à appuyer.
- La couleur du texte est de la couleur représentant l'instruction qu'il décrit.

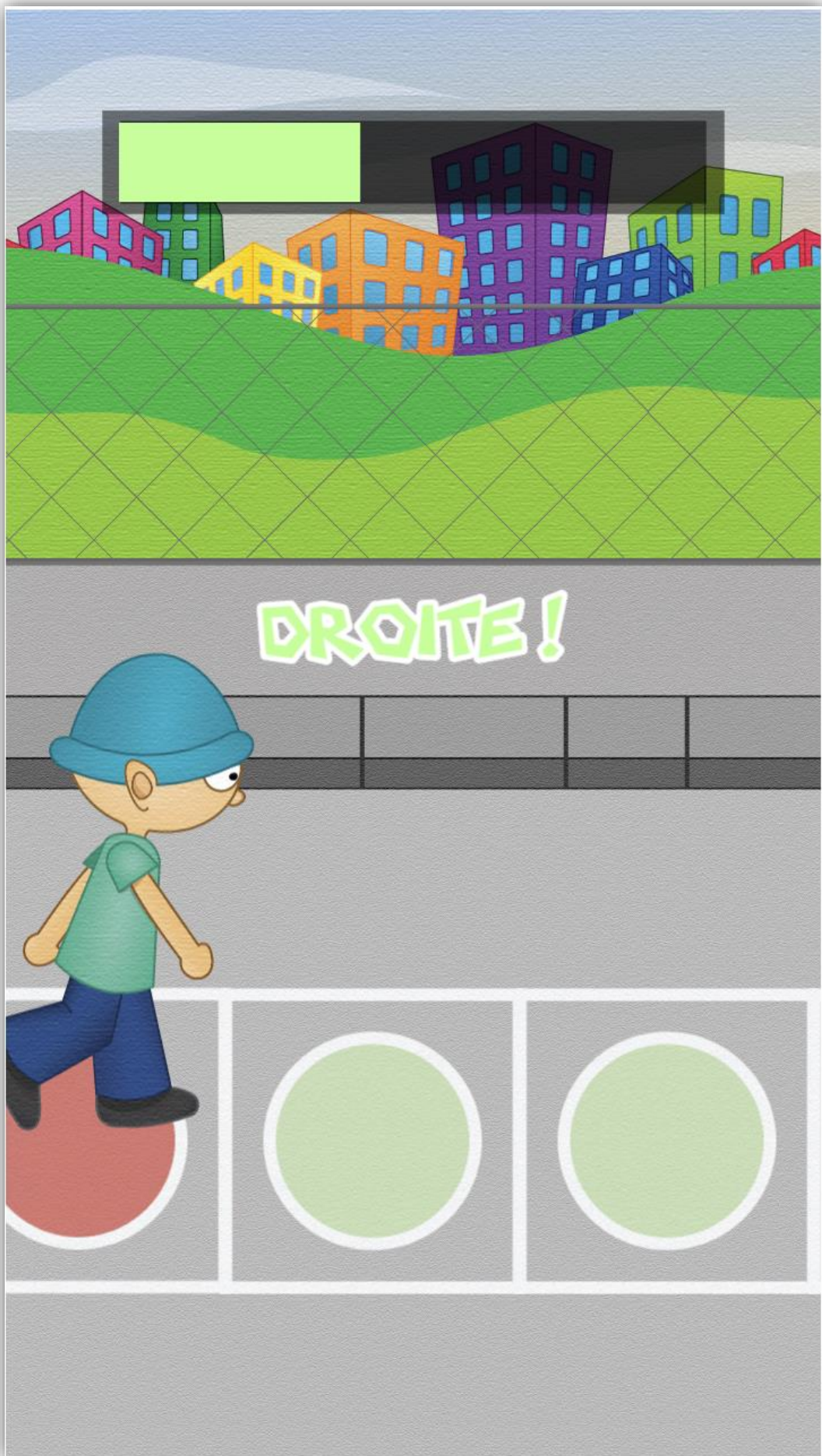
Le joueur peut alors appuyer sur le bon bouton ou non, s'il le fait il avance d'une case, le chronomètre mesurant le temps restant pour appuyer se réinitialise et se raccourcis.

Dans le cas où le joueur se trompe de touche ou n'appuie pas suffisamment rapidement, il perd la partie.

Il faudra répondre à ces instructions un certain nombre de fois pour terminer la partie, alors que le temps accordé diminue à chaque itération.

3) Look & Feel





4) Données

Le jeu est composé de 20 cases, ce qui fait donc 20 instructions à répondre rapidement.

Au début, le temps accordé au joueur est de deux secondes par instruction et diminue de 75 centièmes à chaque itération jusqu'à atteindre une limite d'une seconde pour chaque instruction jusqu'à la fin du jeu.

Pour moduler la difficulté du jeu, on peut donc raccourcir le temps accordé à la base où à la fin. On peut également accélérer le raccourcissement ou bien augmenter le nombre de cases à parcourir.

Tout ces changements peuvent se faire très simplement puisque la marelle est générée aléatoirement par le code.

On pourrait aussi augmenter la difficulté en réduisant les retours visuels, en ne laissant que la marelle par exemple.