

Micro-Jeu #3

« Esquive »

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 : « Esquive »

Pitch : Dans ce micro-jeu, on incarne un enfant qui doit esquiver les molarads que d'autres enfants lui crachent depuis le haut du mur, la victoire lui revient s'il parvient à tous les éviter durant le temps imparti.

Le jeu est donc caractérisé par beaucoup d'anticipation de la part du joueur sur où les prochains projectiles arriveront et sur comment il doit se placer pour ne pas se retrouver bloqué.

La réussite de ce jeu dépend du **moment d'appui** ainsi que du **temps d'appui** car c'est ce qui définit le contrôle du personnage.

2) Gameplay

Pour ce micro-jeu, deux boutons sont à la disposition du joueur avec chacun une flèche dans deux sens différents.

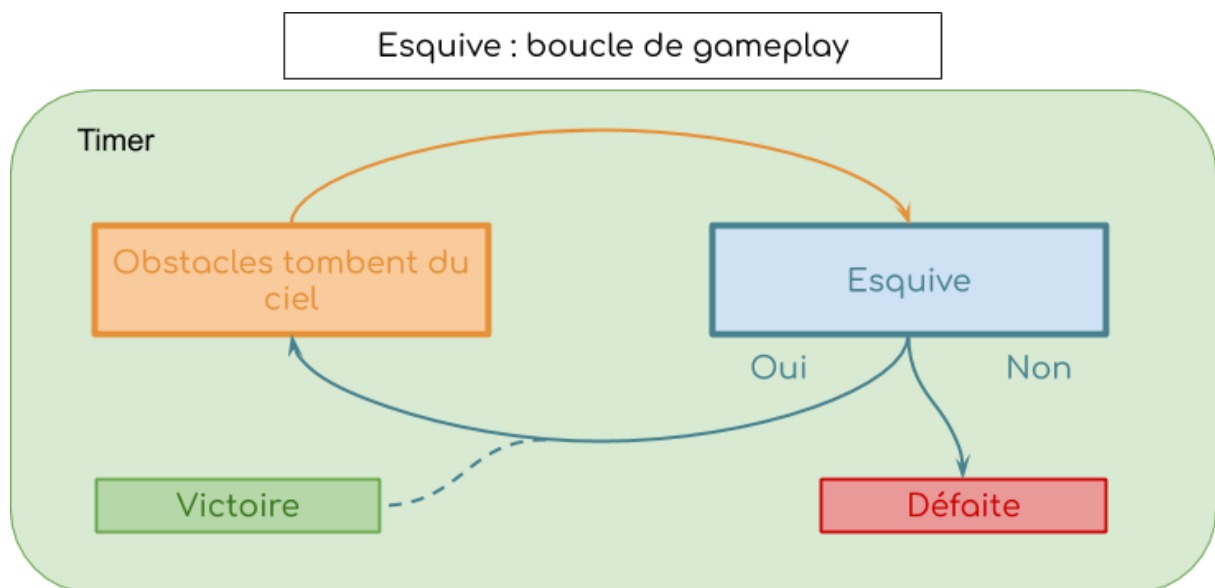
Le joueur doit appuyer sur ces touches pour déplacer son personnage afin qu'il ne rentre pas en contact avec les projectiles ennemis.

Pour pouvoir anticiper, les ennemis sont visibles en haut du mur et ils s'arrêtent momentanément pour lâcher leur molard.

Le joueur doit survivre dans cet environnement pour un certain temps donné afin de remporter la partie.

Pour la partie multijoueur, les adversaires sont tous au bas du mur mais ils peuvent se traverser afin d'esquiver.

La victoire revient à tous ceux qui arrivent au bout, laissant la possibilité d'un exæquo entre plusieurs joueurs.

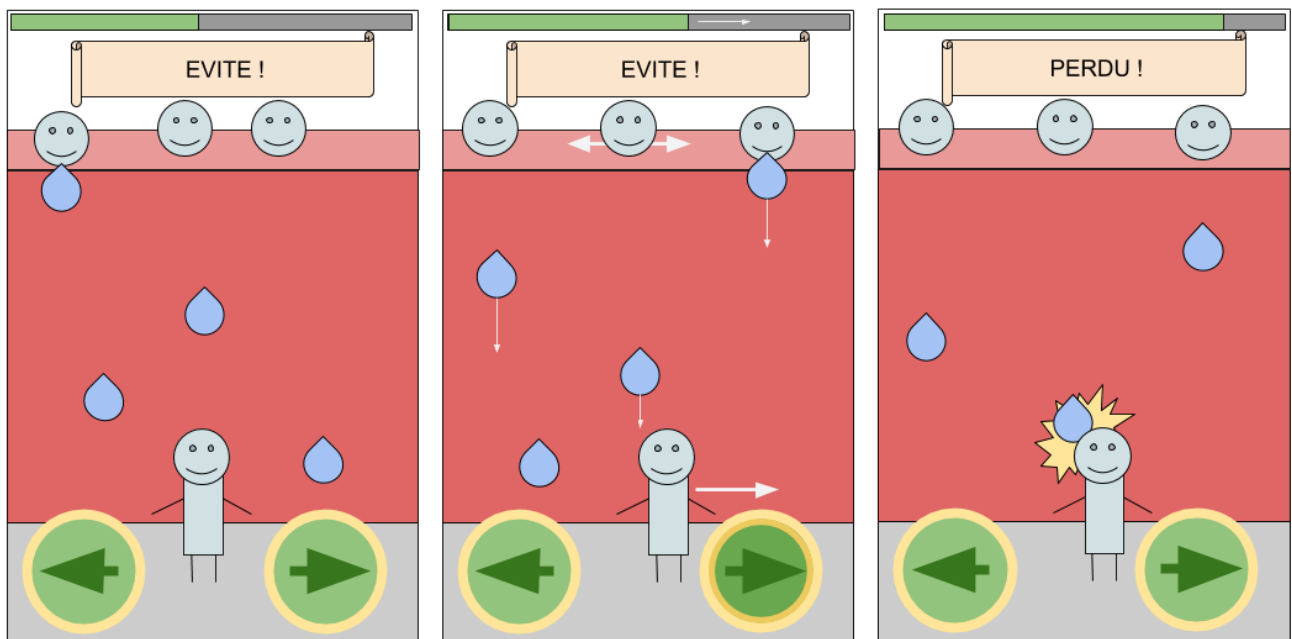


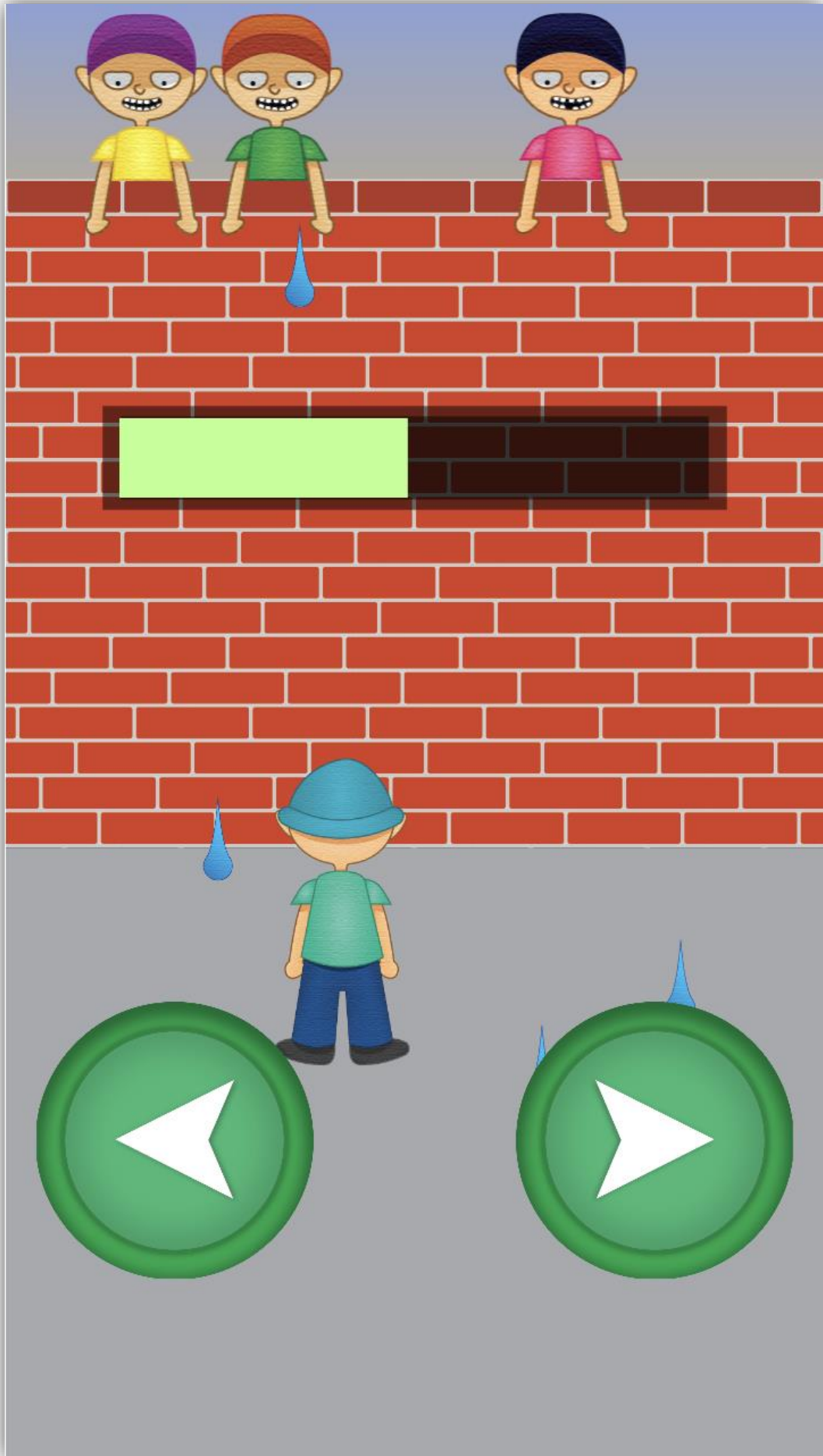
Le jeu démarre juste avant que les premiers projectiles ne tombent, afin de laisser le temps au joueur de se familiariser avec l'environnement et l'interface.

Le joueur peut alors appuyer sur les commandes afin d'esquiver les projectiles, pour chacun de ces projectiles, si le joueur arrive à l'esquiver il se rapproche petit à petit de la victoire puisque du temps est passé. A contrario, s'il n'esquive pas le projectile, le joueur essuie alors une défaite instantanée.

Il faudra esquiver plusieurs projectiles afin de remporter la victoire puisque l'objectif est finalement de survivre le plus longtemps possible.

3) Look & Feel





4) Données

Ce jeu possède différentes données pour chacun des trois éléments qui le caractérise :

- Le Joueur et sa vitesse de déplacement
- Le chronomètre et le temps accordé
- Les ennemis et leurs projectiles dont on peut modifier :
 - ▶ La fréquence de tir
 - ▶ La vitesse des tirs
 - ▶ La vitesse de déplacement des ennemis
 - ▶ Le temps qu'ils prennent pour s'arrêter et tirer
 - ▶ Le nombre d'ennemis

Changer ces paramètres permet d'altérer la difficulté, cependant, il faut réussir à trouver un équilibre afin que le jeu ne devienne pas impossible à terminer, ce qui est très vite arrivé.

Actuellement dans le jeu, la fréquence des tirs est aléatoire entre 2 et 4 secondes pour chaque ennemi sachant qu'il y a trois ennemis au total.