

Micro-Jeu #6

« Fronde »

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 : « Fronde »

Pitch : Dans ce micro-jeu, on incarne un enfant qui tire à la fronde afin d'atteindre une cible, ici il n'est pas question de visée mais de puissance, le but étant de tirer un maximum sur la fronde sans la casser pour envoyer le caillou le plus loin possible vers la cible.

Le jeu se caractérise donc par la capacité du joueur à avoir un bon timing et à être patient.

La réussite du jeu dépend donc très majoritairement du **temps d'appui** puisque c'est ce qui déterminera si le joueur atteint la cible ou non.

2) Gameplay

Pour ce micro-jeu, un unique bouton es disponible pour le joueur.

Le joueur doit appuyer sur le bouton pour démarrer le jeu, tout se jouera au moment où il relâche le bouton.

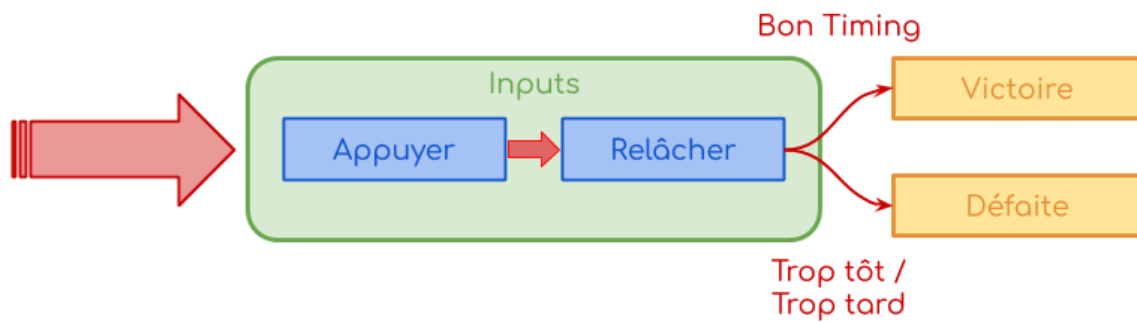
Pour que le joueur sache qu'il faille rester appuyer, l'indication « MAINTENIR » sera donnée au joueur.

Plusieurs retours visuels sont apportés au joueur afin qu'il sache à quel moment il doit lâcher le bouton :

- Une jauge qui se remplit avec la fenêtre dans laquelle la jauge doit s'arrêter apparente.
- La fronde qui se tend au fur et à mesure que la jauge se remplit, jusqu'à se casser si l'on appuie trop longtemps.

Pour la partie multijoueur, c'est celui qui sera le plus proche du centre dans la fenêtre de tir (reflété par la zone touchée en cible) qui remporte la victoire.

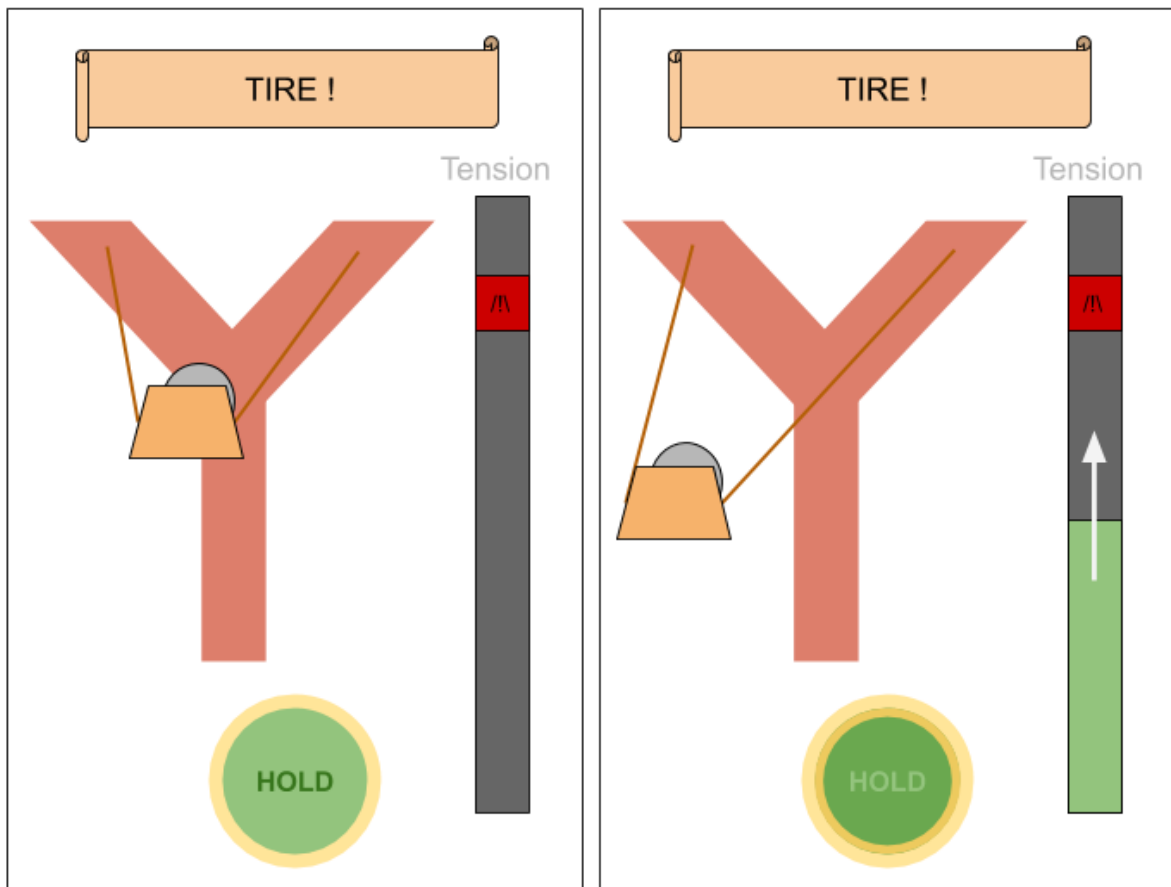
Elastique : boucle de gameplay



Le jeu ne démarre que lorsque le joueur appuie sur le bouton, laissant ainsi le temps au joueur de se familiariser avec l'environnement et l'interface.

Le joueur doit alors relâcher le bouton au bon moment, ni trop tôt, ni trop tard afin de rentrer dans une fenêtre de tir matérialisée par une jauge à droite se remplissant au fur et à mesure du temps que le joueur appuie.

3) Look & Feel



4) Données

Pour altérer la difficulté du jeu, on peut modifier différents éléments :

- Le comportement du remplissage de la jauge, on peut faire du retour visuel une difficulté en modifiant l'accélération qui remplit la jauge (commence par remplir lentement puis accélère progressivement)
- La fenêtre de relâchement, plus elle est petite, plus le jeu devient difficile