

Black Jump

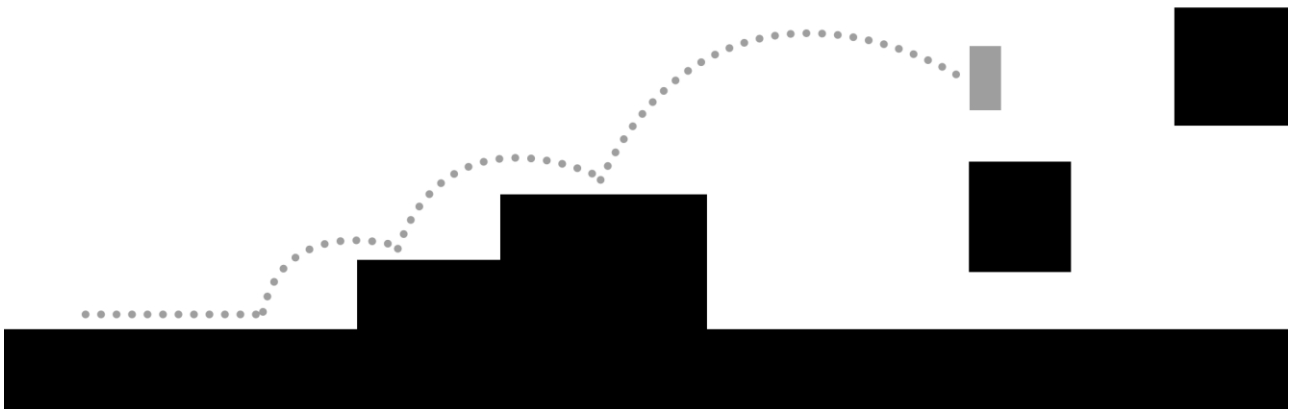
Néo Joly | Game Design B | Mai-Juin 2020

Vue d'ensemble

Black Jump est un micro-jeu chronométré en 10 secondes dans lequel le joueur va devoir sauter pour franchir des obstacles. Ce jeu est de type platformer et appelle à la capacité cognitive de réflexe.

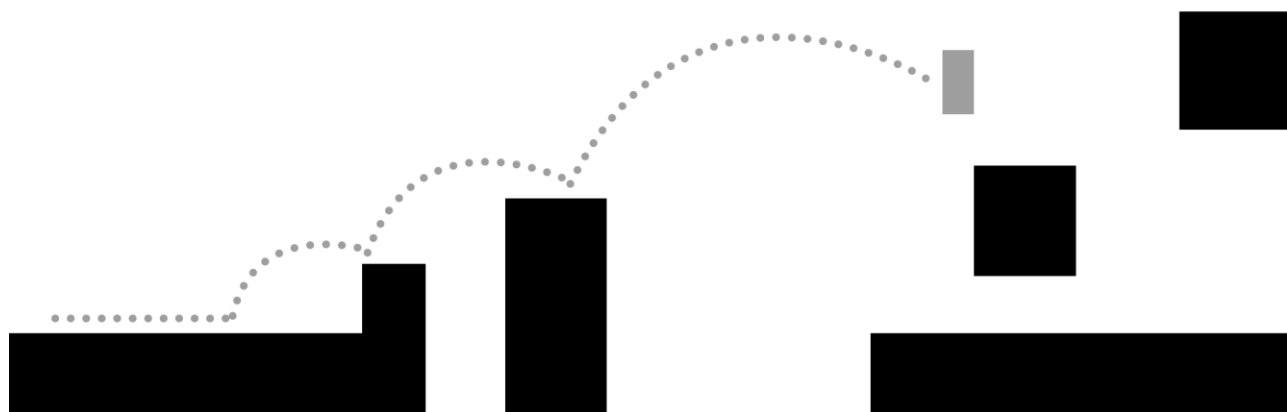
Gameplay

Le jeu comporte un input de saut afin de franchir les obstacles qui sont des blocs.

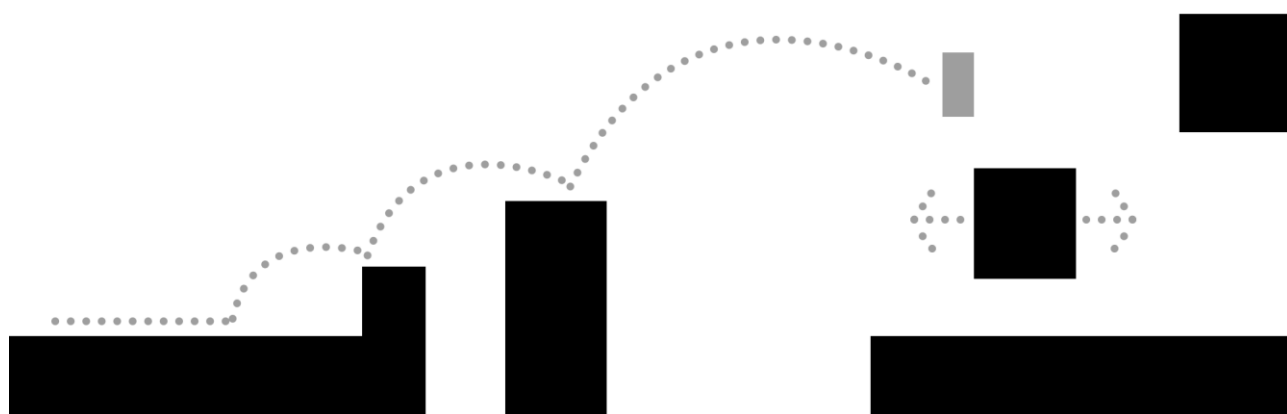


Le joueur va ainsi devoir atteindre l'arrivée en moins de 10 secondes. Au niveau de la difficulté, si le joueur choisit celle de Novice, il devra passer les blocs normalement, une à deux fautes sont autorisées, sinon le joueur n'aura pas le temps d'arriver au bout.

Si le joueur choisit la difficulté Intermédiaire, des trous se rajouteront. Ce qui implique que le joueur soit plus précis, et que s'il tombe, il perd directement.



Si le joueur prend la difficulté Expert, vient se rajouter aux trous des blocs qui bougent, ce qui rajoute du challenge au joueur. S'il tombe des blocs ou qu'il est momentanément bloqué par ceux-ci, il perdra du temps ou échouera.



Look & Feel

Le jeu sera composé d'un sol et d'un plafond noirs, ainsi que des blocks noirs. Le background sera une image animée de formes grises foncées abstraites sur fond gris clair légèrement flouté. Ainsi on crée une illusion de profondeur et on fait ressortir les éléments de jeu et le joueur. Celui-ci sera représenté par un avatar d'une forme animale/humanoïde. Le joueur aura une vitesse constante le faisant parcourir le chemin vers la droite, la caméra suivant le joueur. Il suffira alors de cliquer sur l'écran pour faire sauter le personnage. Le chronomètre représenté par un rond qui se vide de façon « camembert », servant de référence de temps pour le joueur, sera placé en haut à gauche de l'écran. Une légère lueur blanche lui permettra de se distinguer sur l'écran.

