

White Slider

Néo Joly | Game Design B | Mai-Juin 2020

Vue d'ensemble

White Slider est un micro-jeu chronométré en 10 secondes dans lequel le joueur va devoir glisser dans une direction précise indiquée par une flèche blanche. Ce jeu appelle à la capacité cognitive de la rapidité, de la réflexion et des réflexes.

Gameplay

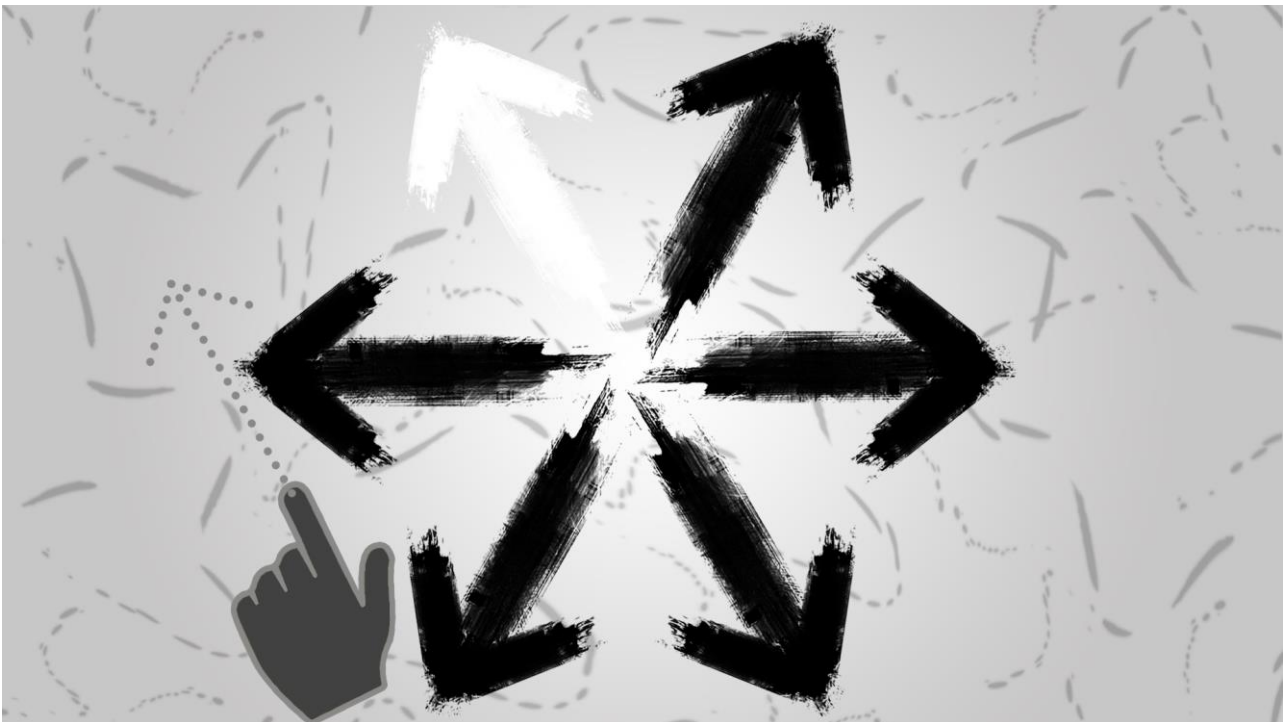
Le jeu comporte un input de glissement d'écran, où il faut faire glisser son doigt dans le même sens que la flèche blanche. Au niveau novice, le joueur a la possibilité de 4 directions et doit glisser 8 fois.



Le joueur gagne si tous les slides ont été correctement réalisés, sinon il perd. En difficulté intermédiaire, le joueur devra glisser 12 fois.



Enfin, en mode expert, le joueur devra faire glisser 12 fois également, mais cette fois dans 6 directions différentes.



Look & Feel

Le jeu sera composé du background qui sera une image animée de formes grises foncées abstraites sur fond gris clair légèrement flouté. Il faudra faire glisser son doigt dans la bonne direction, indiquée par la seule flèche blanche, les autres étant noires. 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.