

Black & White Matches

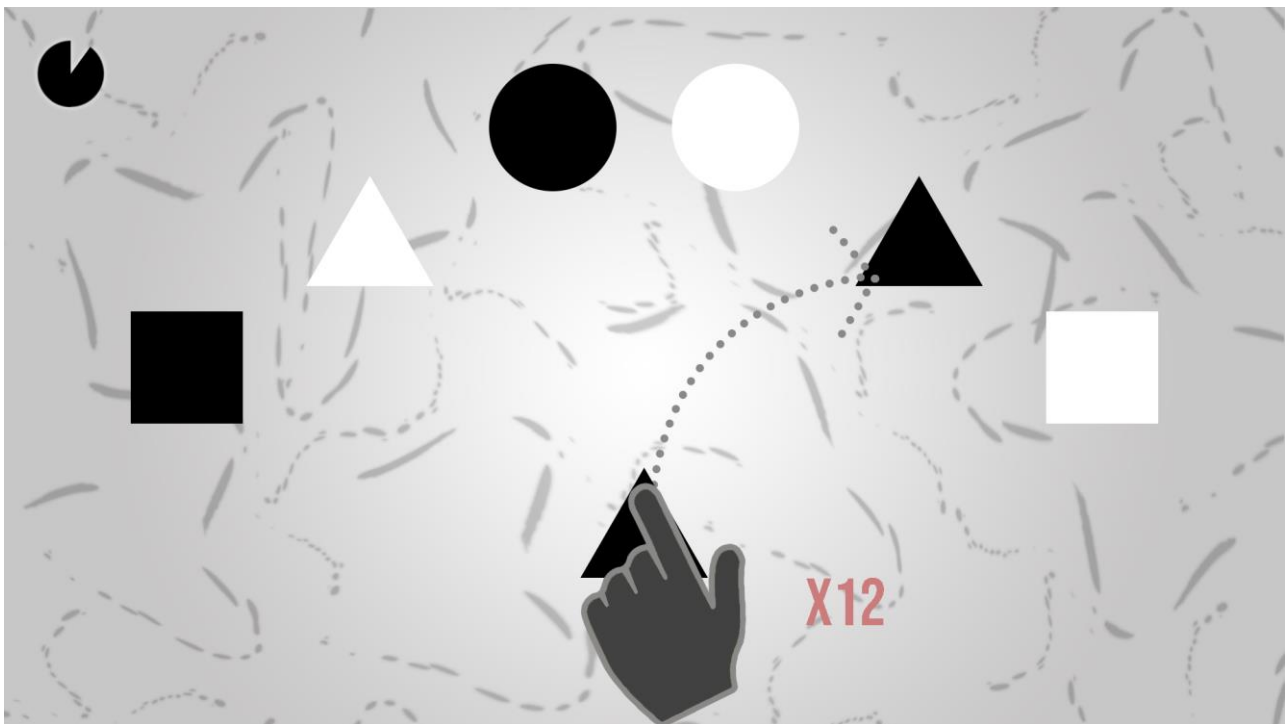
Néo Joly | Game Design B | Mai-Juin 2020

Vue d'ensemble

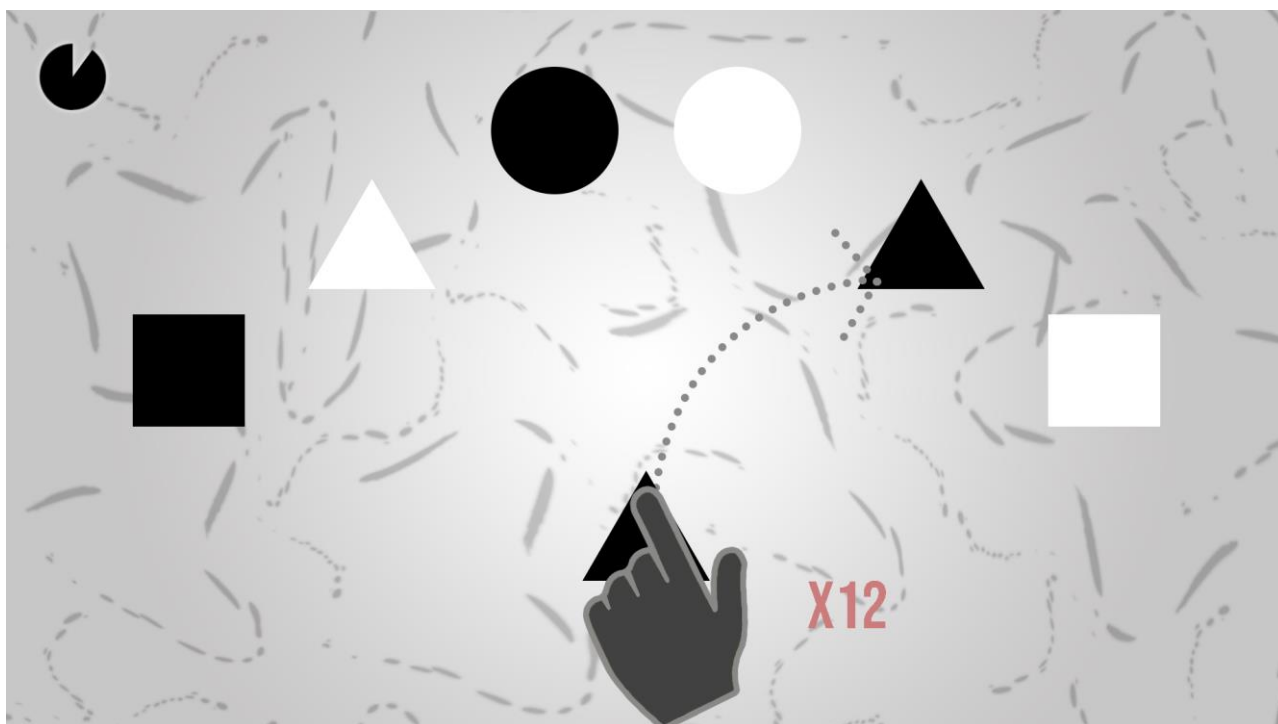
Black & White Matches est un micro-jeu chronométré en 10 secondes dans lequel le joueur va devoir faire correspondre les couleurs et les formes en glissant les éléments. Ce jeu appelle à la capacité cognitive de la rapidité et de réflexion.

Gameplay

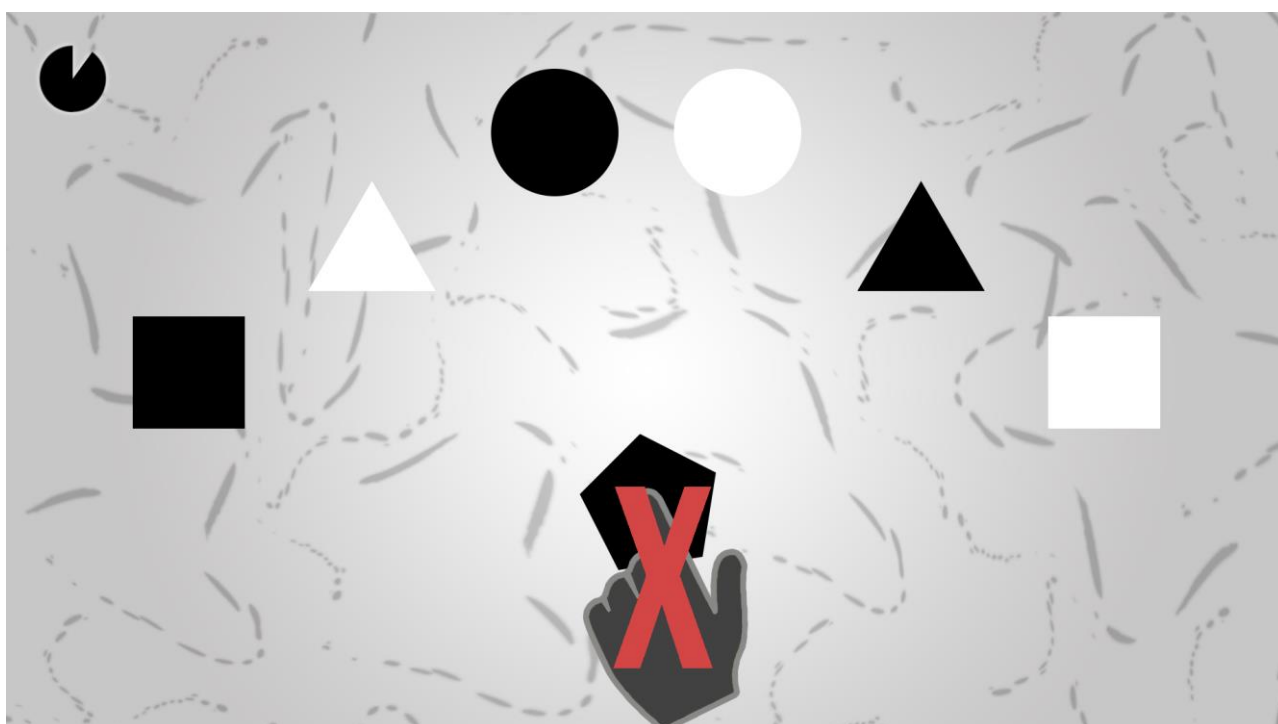
Le jeu comporte un input de glissement d'écran, où il faut faire glisser la forme actuelle à l'endroit correct. Au niveau novice, le joueur doit faire correspondre 8 formes.



Le joueur gagne si toutes les formes ont été correctement matchées, sinon il perd. En difficulté intermédiaire, le joueur devra faire correspondre 12 formes.



Enfin, en mode expert, le joueur devra faire face à un piège au milieu : une forme qui ne correspond à aucun des 6 modèles proposés. Il devra laisser cette forme disparaître, sans la toucher.



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 le modèle au bon endroit, correspondant à la couleur et à la forme de celui-ci. 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.

