

Tabone Ugo – **Driver Clash**

Game Design B



Projet de production Bachelor 1 Game Design, ETPA Rennes 2019-2020

Micro-jeu 1 : Habillage Technique

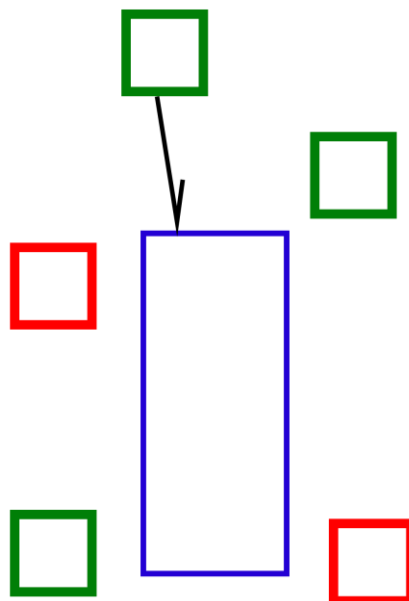
Vue d'ensemble.....	3
Gameplay.....	3
Look&Feel.....	4
Données.....	5

Vue d'ensemble

« Habillage technique » est le troisième micro-jeu de DriverClash. Il est de genre action-puzzles (pour le côté tâche à accomplir). Le joueur devra trouver les bons habits à mettre dans le sac du pilote, sans se tromper et mettre des objets sans rapport. Le joueur devra être attentif, réactif et rapide pour réussir le micro-jeu, en étant rapide.

Gameplay

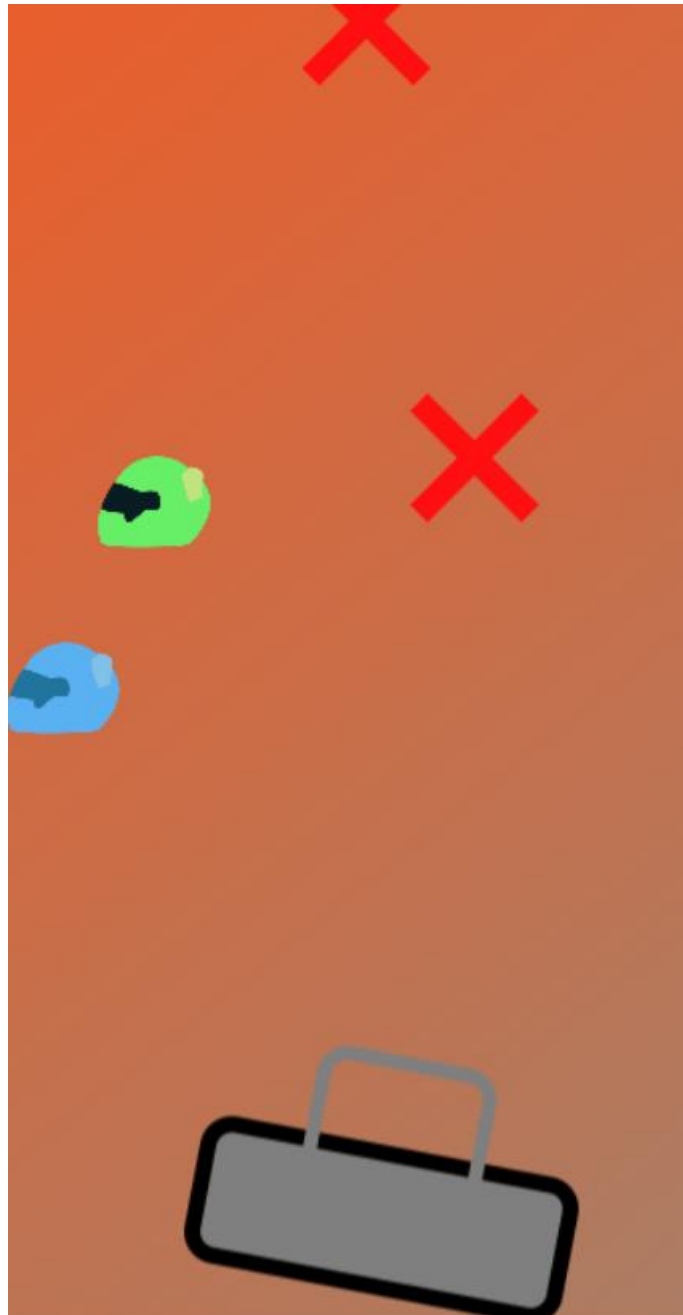
Lors d'une partie de DriverClash, les micro-jeu s'enchainent en moins de 10 secondes généralement et le joueur n'a que 4 points de vie, ce micro-jeu donc se doit d'être rapide. Le but de ce micro-jeu est de mettre tout les objets valides dans le sac central, sans se tromper une fois.



Le rectangle bleu représente le personnage, il faut lui donner les **«bons objets»** dans le temps imparti et sans lui donner les **«mauvais objets»**. Les objets sont déplaçables en «drag and drop» (exemple flèche noire).

Look&Feel

La direction artistique de notre jeu est plutôt simple et basique, ici l'utilisation d'une dialectique simple s'accorde bien avec le style « jeu flash » de notre jeu. (Dialectique simple : Ligne d'arrivée, voiture F1 facilement reconnaissables). Ici les « bons » objets seront des objets facilement assimilables à la f1, les autres seront hors sujets.



Données

Ici les metrics prédominante dans ce micro-jeu sont celles altérant la difficulté, le jeu étant multijoueur. La difficulté du niveau sera exponentielle, avec un démarrage assez lent (augmentation d'un peu plus de 15% après dix niveaux), puis la vitesse maximale du jeu se bloquera à 2s250ms. C'est le micro-jeu le plus lent, car il y a plus d'objet à déplacer. Les autres metrics importantes sont le nombre d'objets, et si les objets « bon » doivent tous être utilisé ou un certain nombre.