

Tabone Ugo – **Driver Clash**

Game Design B



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

Micro-jeu 5 : Top Depart

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

Vue d'ensemble

« Top Départ » est le cinquième micro-jeu de DriverClash. Il est de genre action-puzzles (pour le côté tâche à accomplir). Le joueur prend place à un début de course de formule 1, il doit faire le timing parfait pour faire un départ optimal, le joueur devra utiliser ses réflexes.

Gameplay

Lors d'une partie de DriverClash, les micro-jeux 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 démarrer au bon moment lors d'une course de formule 1. Le joueur n'aura qu'un seul bouton à appuyer à un moment donné, et son temps de réaction donnera le résultat du mini jeu.

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). Pour donner le timing de ce mini-jeu, on peut imaginer des vrais feux de circuits pour donner le départ.

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), la metrics importante dans ce mini-jeu est la tolérance du temps de réaction, plus le score du joueur est élevé, plus cette tolérance va baisser.