



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

Micro-jeu 1 : Changement de roue

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

Vue d'ensemble

« Changement de roue » est le deuxième micro-jeu de DriverClash. Il est de genre action-puzzles (pour le côté tâche à accomplir). Le joueur devra trouver un/des boulons à « toucher » pour les enlever et pouvoir changer la roue.

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 trouver le ou les boulons qui bloquent le changement de la roue, pour ensuite la changer. Le joueur devra être attentif, réactif et rapide pour réussir le micro-jeu. Les boulons devront être « touchés » et la roue déplacée avec le drag and drop.

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).

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 1s250ms. Les autres metrics importantes sont le nombre de boulons, le nombre de coup par boulon nécessaire pour l'enlever, on peut imaginer une augmentation du nombre de boulon au fil des niveaux de manière exponentielle, ou limiter le nombre et rendre aléatoire la position des boulons.