



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

Micro-jeu 4 : Fais le perdre

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

Vue d'ensemble

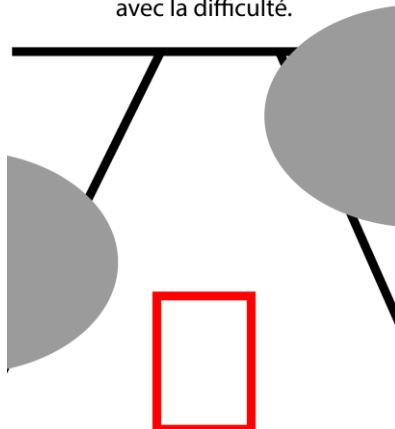
« Fais le perdre » est le quatrième micro-jeu de DriverClash. Il est de genre action-puzzles (pour le côté tâche à accomplir). Le joueur doit faire perdre un autre pilote, en le faisant aller dans le décor. Le joueur devra user de réflexe.

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 diriger la voiture d'un autre pilote lors d'une course. Plusieurs éléments vont surgir à gauche et à droite, le joueur devra vite réagir en touchant sur l'un des côtés pour faire perdre le pilote.

Le joueur contrôle la «voiture» d'un autre pilote, et doit le faire perdre. Le joueur a le contrôle du véhicule, et doit la faire rentrer dans les obstacles. Le niveau défile, et les obstacles peuvent arriver des deux côtés. Il peut faire bouger la voiture à droite en touchant le bord droit et idem pour aller à gauche avec le bord gauche. Le nombre de coups nécessaires et la vitesse de défilement sont réglées avec la difficulté.



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 d'obstacles qui apparaissent, combien de temps ils restent à l'écran, et la latence entre le clic et l'action, pour empêcher le spamming de touche.