



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

Micro-jeu 6 : Victoire !

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

Vue d'ensemble

« Victoire ! » est le dernier micro-jeu de DriverClash. Il est de genre action-puzzles (pour le côté tâche à accomplir). Le joueur prend place à la fin d'un grand-prix, et a gagné. Il doit donc secouer le champagne avant de monter sur le podium. Le joueur devra utiliser sa vitesse et sa dextérité.

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 de secouer suffisamment la bouteille de champagne, afin qu'elle explose. Le joueur devra, dans un temps imparti, effectuer un minimum de mouvement de bouteille, en 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). Utilisation d'une UI totalement simpliste, avec une petite explosion de bouteille à la fin du niveau pour savoir si le niveau est réussi.

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). Les deux metrics principales seront le nombre de mouvement nécessaires pour la victoire et quel est le temps imparti.