

Tabone Ugo – **Driver Clash**

Game Design B



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

Micro-jeu 1 : Course Folle

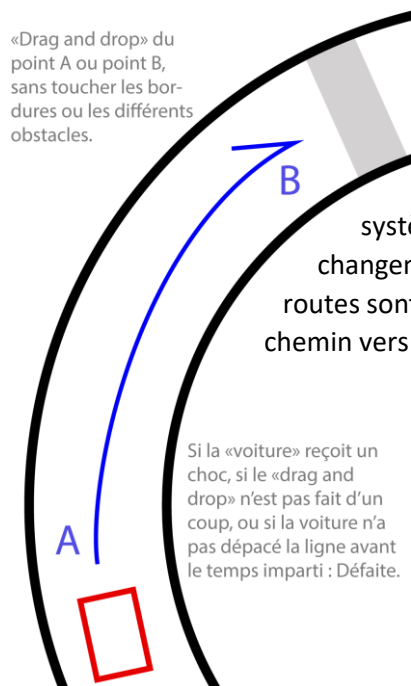
Vue d'ensemble.....	3
Gameplay.....	3
Look&Feel.....	3
Données.....	4

Vue d'ensemble

« Course Folle » est le premier micro-jeu de DriverClash. Il est de genre action-puzzles (pour le côté tâche à accomplir). Le joueur devra déplacer la voiture d'un point A à un point B, en étant soumis à des contraintes. La cognition utilisée par le joueur sera la rapidité et la détection/analyse.

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.



La première itération du gameplay de ce micro-jeu consistait à passer la voiture dans une route, en ayant pas le droit de toucher quoi que ce soit à part la ligne d'arrivée.

La version finale que j'ai optée, garde toujours ce système de trajet de point a point b, cependant les obstacles changent de formes. Au lieu d'une grande route, plusieurs petits blocs de routes sont dispersés sur l'écran aléatoirement, le joueur devra se frayer un chemin vers l'arrivée avant la fin du temps imparti.

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 dans l'ordre, la voiture utilisée dans le jeu, le jeu, et un exemple de jeu flash navigateur simple.

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 nombres de blocks pouvant bloquer la voiture est également important, il est pour l'instant fixé à deux, avec les coordonnées générées aléatoirement pour des niveaux plus dynamiques. L'augmentation du nombre de blocks, voire de les déplacer en temps réel aléatoirement est une option difficilement envisageable, sauf pour un mode « très difficile » par exemple.