

Rapport de projet

Table des matières

[Rappels sur le concept et les mécaniques du jeu 3](#_Toc500854432)

[Présentation des interfaces 4](#_Toc500854433)

[Diagramme de classes 5](#_Toc500854434)

[Répartition des tâches et organisation 6](#_Toc500854435)

[Choix de conception et technologies 7](#_Toc500854436)

[Tests effectués 8](#_Toc500854437)

[Visuels du jeu 9](#_Toc500854438)

# Rappels sur le concept et les mécaniques du jeu

## Concept de base

Dans DoreiMi!, le joueur incarne une star de la pop japonaise qui doit voyager à travers le Québec pour se rendre au Cosmic Nihon Festival.

DoreiMi! est un jeu de plateforme en temps réel accès sur la résolution d’énigmes. Le tout se place dans un univers faisant un lien entre le Japon et le Québec, avec un style graphique de type pixel-art.

Le joueur contrôlera le personnage d’Yhdol qui placera et donnera des ordres à ses fans pour permettre la résolution des puzzles et l’évolution dans l'histoire. C'est un jeu avec un contexte musical important qui sert à accentuer l'immersion du joueur dans le jeu et à dynamiser le gameplay.

## Mécaniques de jeu

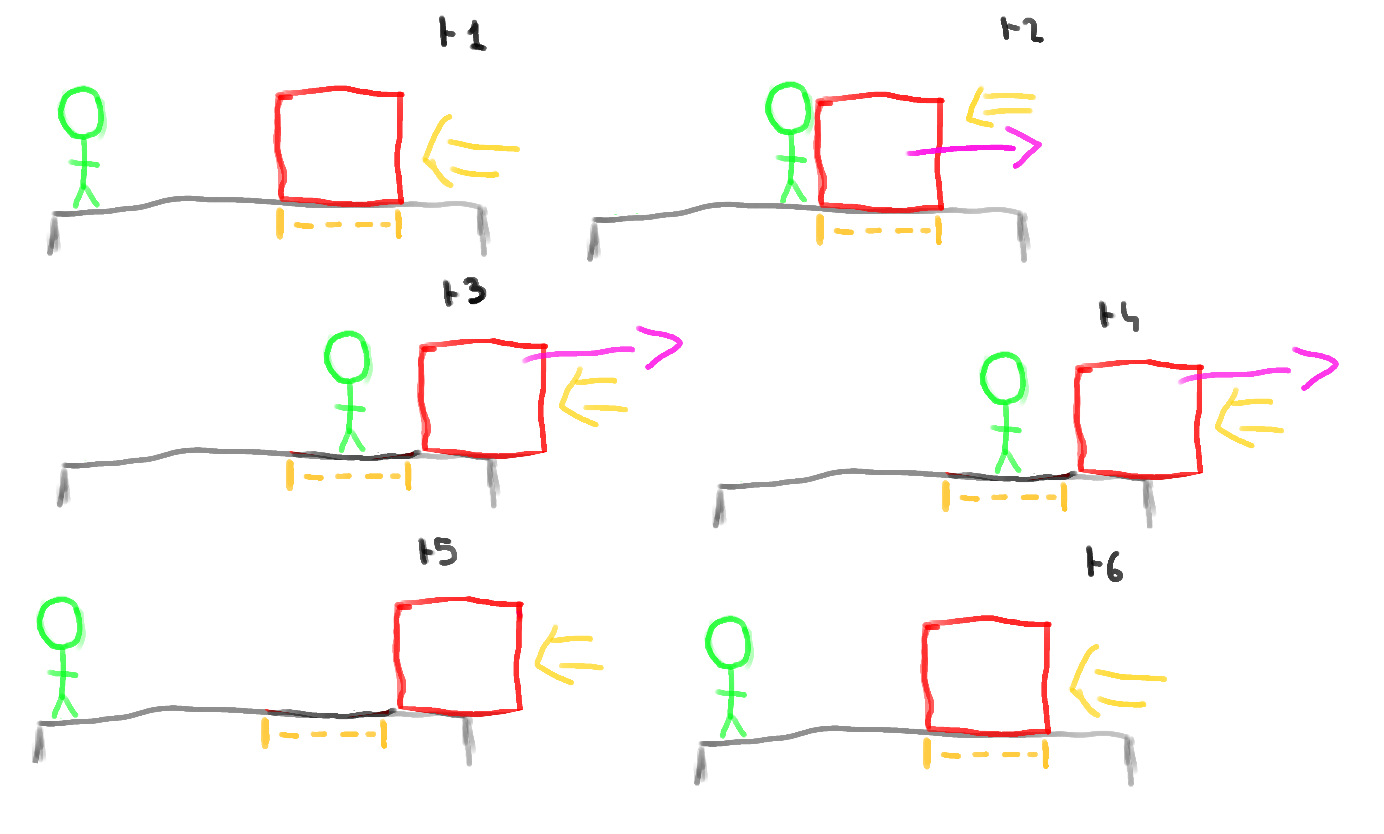
Même si la physique s’éloigne de la réalité pour les actions des otakus, le reste des comportements est basé sur une physique réaliste. Les personnages ainsi que les objets sont soumis à la gravité de façons standard.

Les personnages peuvent se déplacer latéralement et sauter.

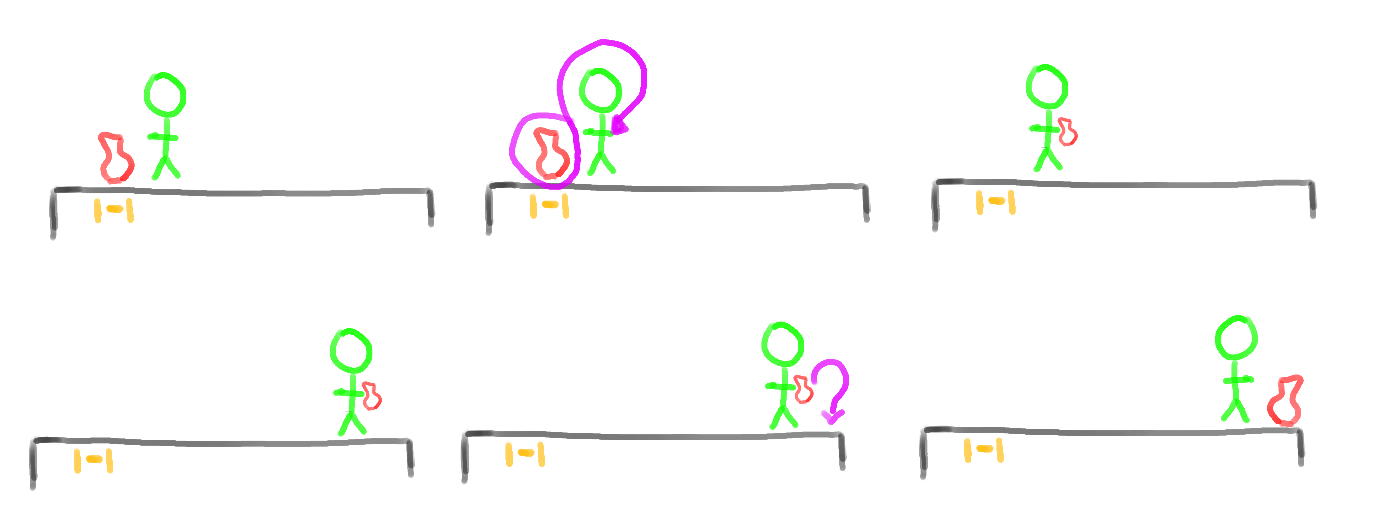
Yhdol possède la capacité d’activer des interrupteurs et a un inventaire d’otakus disponibles qu’elle peut utiliser.

Les otakus possèdent des actions différentes en fonction de leur type :

* Le Doh peut pousser des objets lourds ainsi que les maintenir.



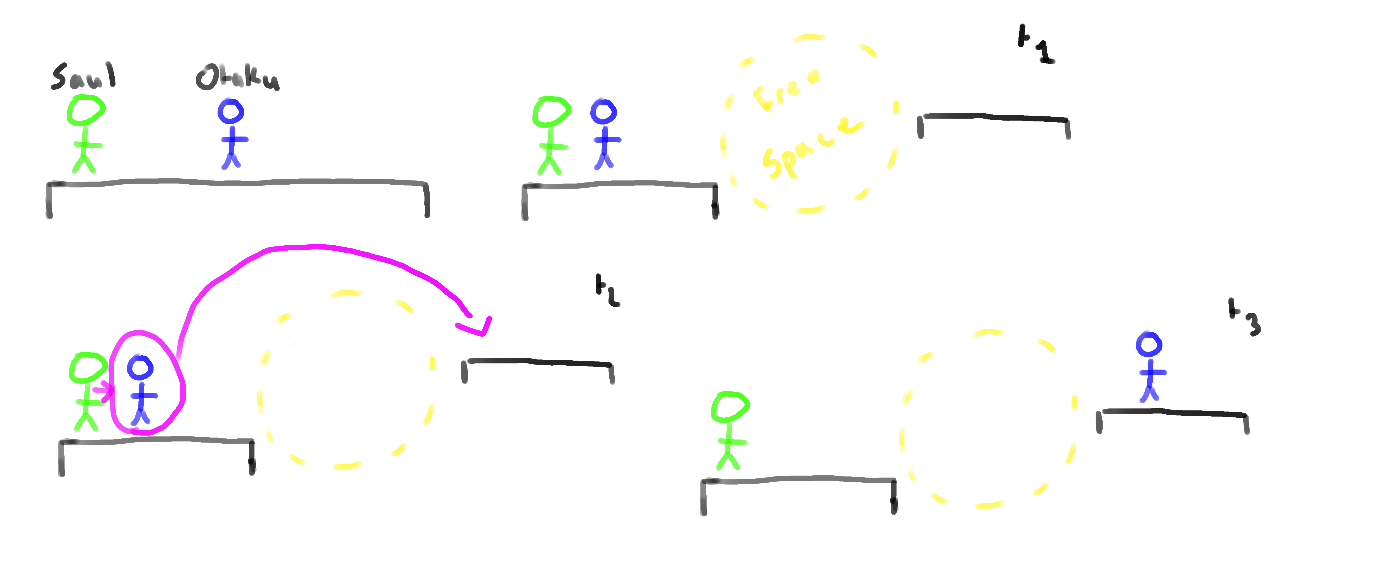
- Le Rei peut porter des petits objets.



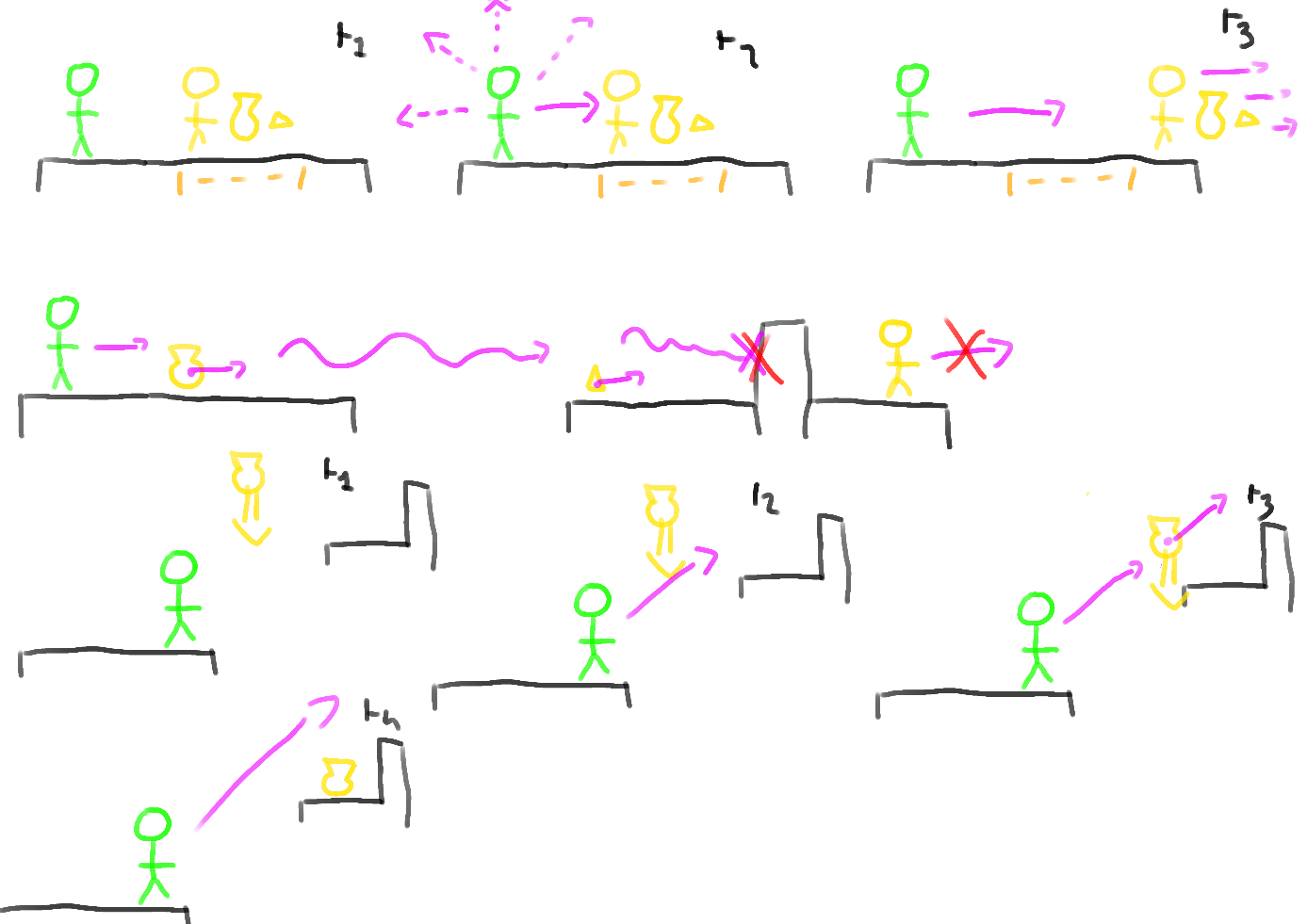
* Le Mie peut téléporter Yhdol près de n'importe quel Pha. Il ne sert à rien si aucun Pha n'est placé.
* Le Pha sert de balise pour la téléportation d'Yhdol par un Mie.



* Le Saul peut lancer un otaku. Le lancer est possible si on dispose d'une ligne droite sans obstacle entre l'origine et la cible.



* Le La peut créer des courants d'airs poussant les personnages et les objets légers.  
  La force créée par le courant d'air est de 0.8g (La force ne doit pas permettre de pouvoir voler ou léviter), pour Ydhol. Les objets sont poussés avec grande force sans tenir compte de la gravité.



* Le Xi peut se spécialiser pour utiliser la capacité de n'importe quel autre otaku. Une fois la spécialisation choisie, elle est définitive.

La résolution des énigmes se fait en activant des interrupteurs qui permettent d’activer la zone de sortie.

# Présentation des interfaces

**Menu de démarrage :**



Comme le montre l’image ci-dessus, le menu de démarrage du jeu est très simpliste. Le background du menu représente un paysage sous une nuit étoilée. Les couleurs froides présentent sur l’image fournissent un côté mystérieux bien approprié à notre jeu puisque le personnage incarné par le joueur se retrouve dans l’obligation d’explorer différents lieux pour atteindre ces objectifs. L’image a été choisi de telle manière à ce que le joueur puisse avoir une première idée de l’univers du jeu.

Ensuite nous avons les boutons de sélection « Continuer la partie », « Jouer » et « Quitter ». Le premier permet au joueur de continuer le jeu au dernier niveau auquel il s’est arrêté. Le bouton « Jouer » peut être utiliser pour charger n’importe quel niveau qui a déjà été accédé par le joueur afin que celui-ci puisse s’il le désire recommencer un niveau qu’il avait déjà validé. Enfin le dernier bouton mets fin au jeu et ferme le programme.

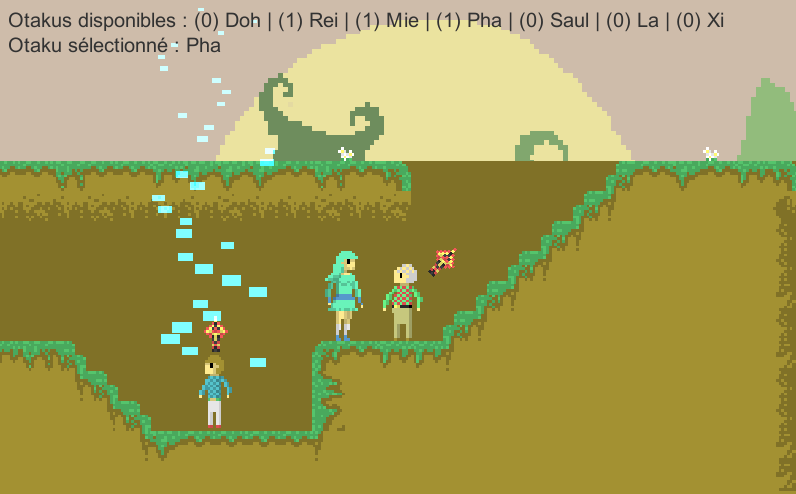
Pour terminer le nom du jeu apparaît au milieu supérieur de l’écran afin que ce soit la première chose que le joueur voit lorsque le jeu se lance.

**Menu de pause :**



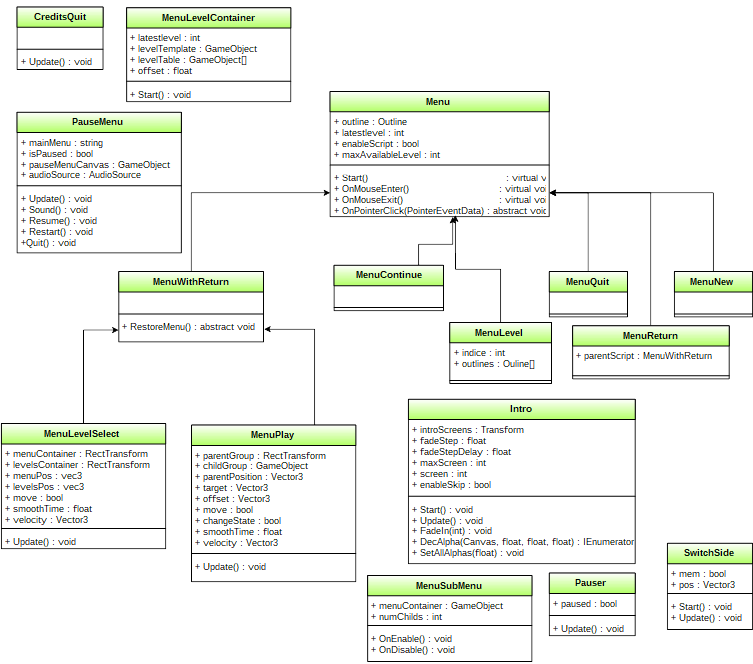
Tout aussi sobre, le menu de pause permet différentes actions. Depuis celui-ci il est possible d’activer ou désactiver le son du jeu, de reprendre la partie, de recommencer le niveau depuis le début dans le cas où le joueur penserait avoir fait une erreur et enfin de quitter la partie pour retourner au menu de démarrage.

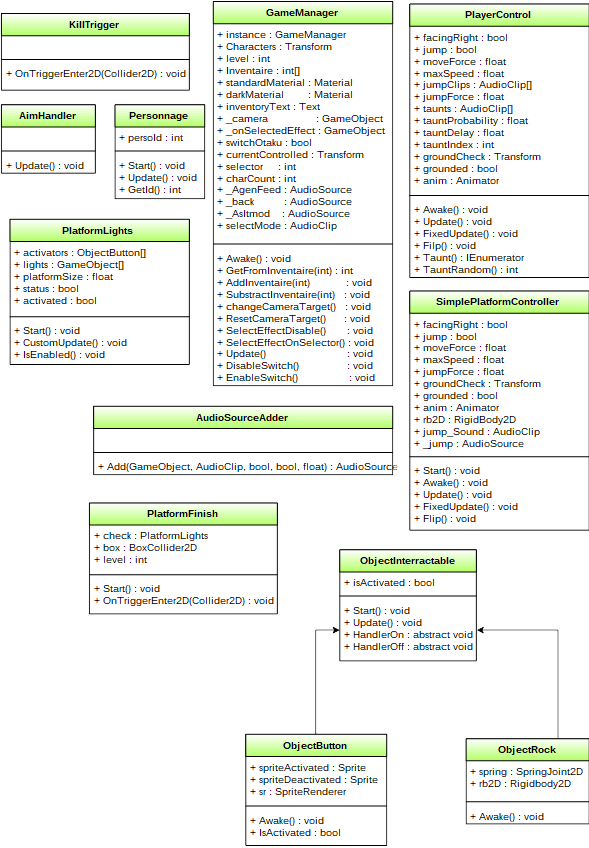
**Interface du jeu :**

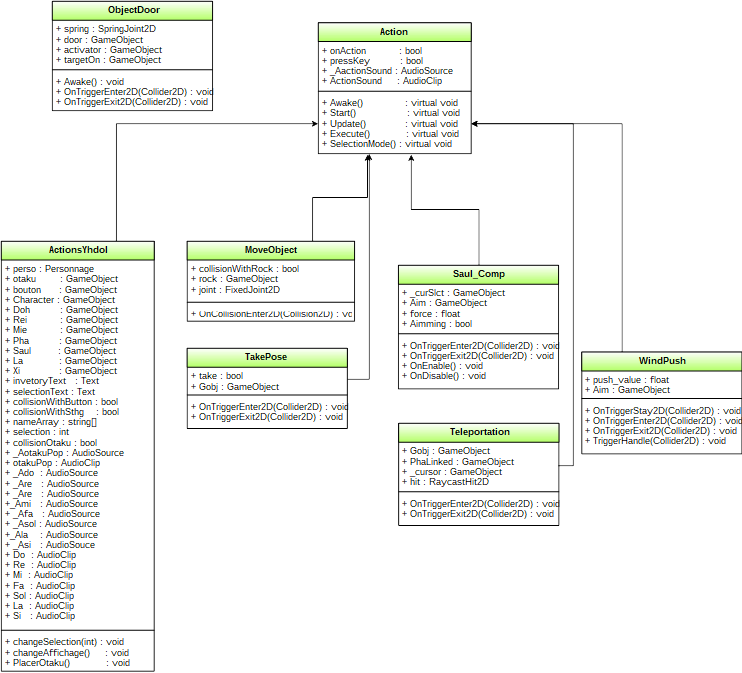


Pour ce qui est de l’interface in-game, les choix qui ont été fait ont été les suivants. Nous n’avions pas besoin de placer beaucoup d’information sur l’écran moins on en mettait et mieux c’était. Au final nous étions tous d’accord pour dire que le joueur n’avait besoin que de connaître l’état de son inventaire ainsi que l’Otaku actuellement sélectionné pour pouvoir progresser aisément dans le jeu. Du coup pour l’inventaire, nous avons listé l’ensemble des Otakus disponibles dans le jeu avec à côté le nombre disponible dans l’inventaire. En dessous de la barre d’inventaire le nom de l’Otaku actuellement sélectionné apparaîtra pour que le joueur soit sûr de sa sélection.

# Diagramme de classes







# Répartition des tâches et organisation

# Choix de conception et technologies

# Tests effectués

# Visuels du jeu