

One page document

VOLLEYBALL ADVENTURE

GAËTAN SAILLENFEST

Gameplay developer Unity



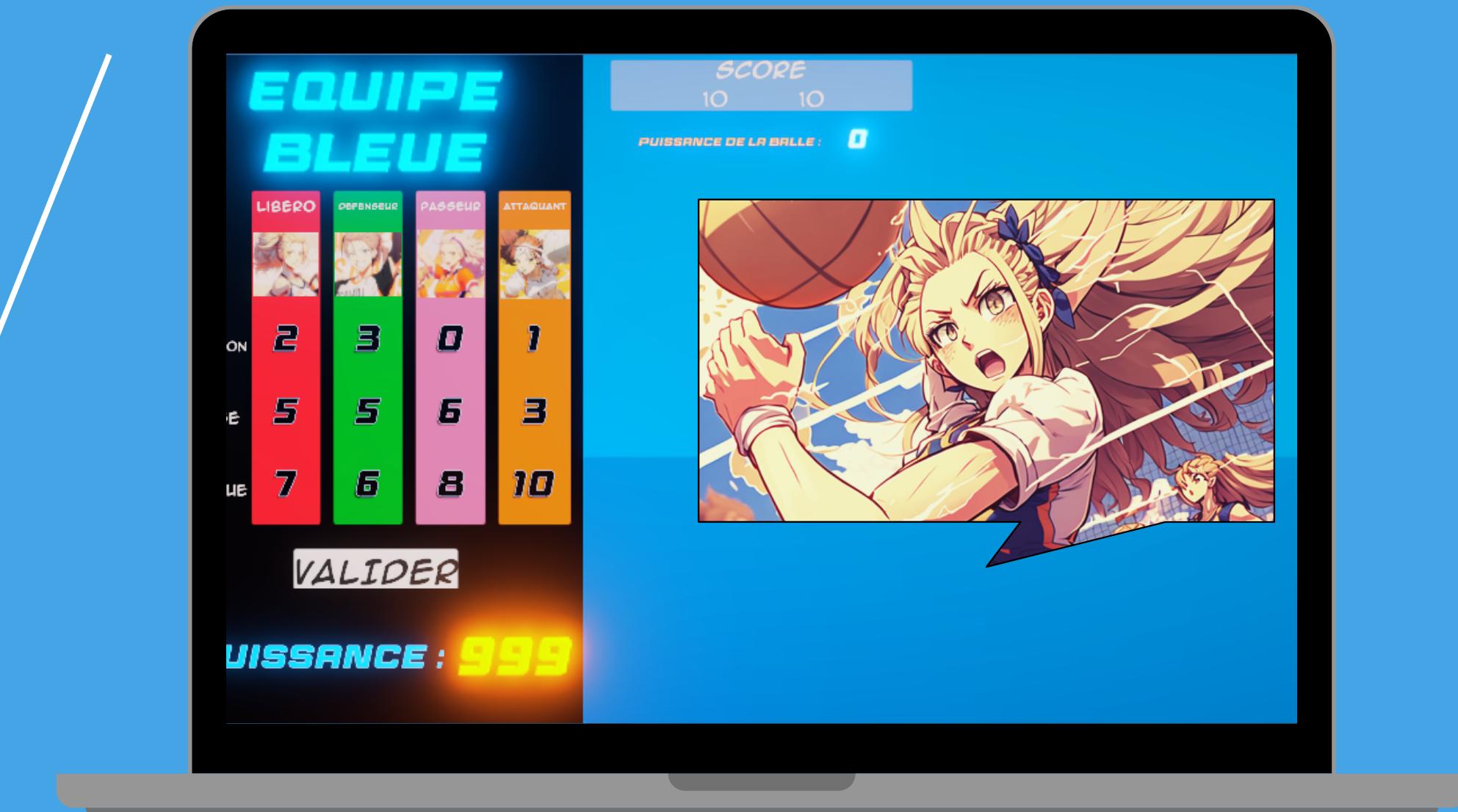
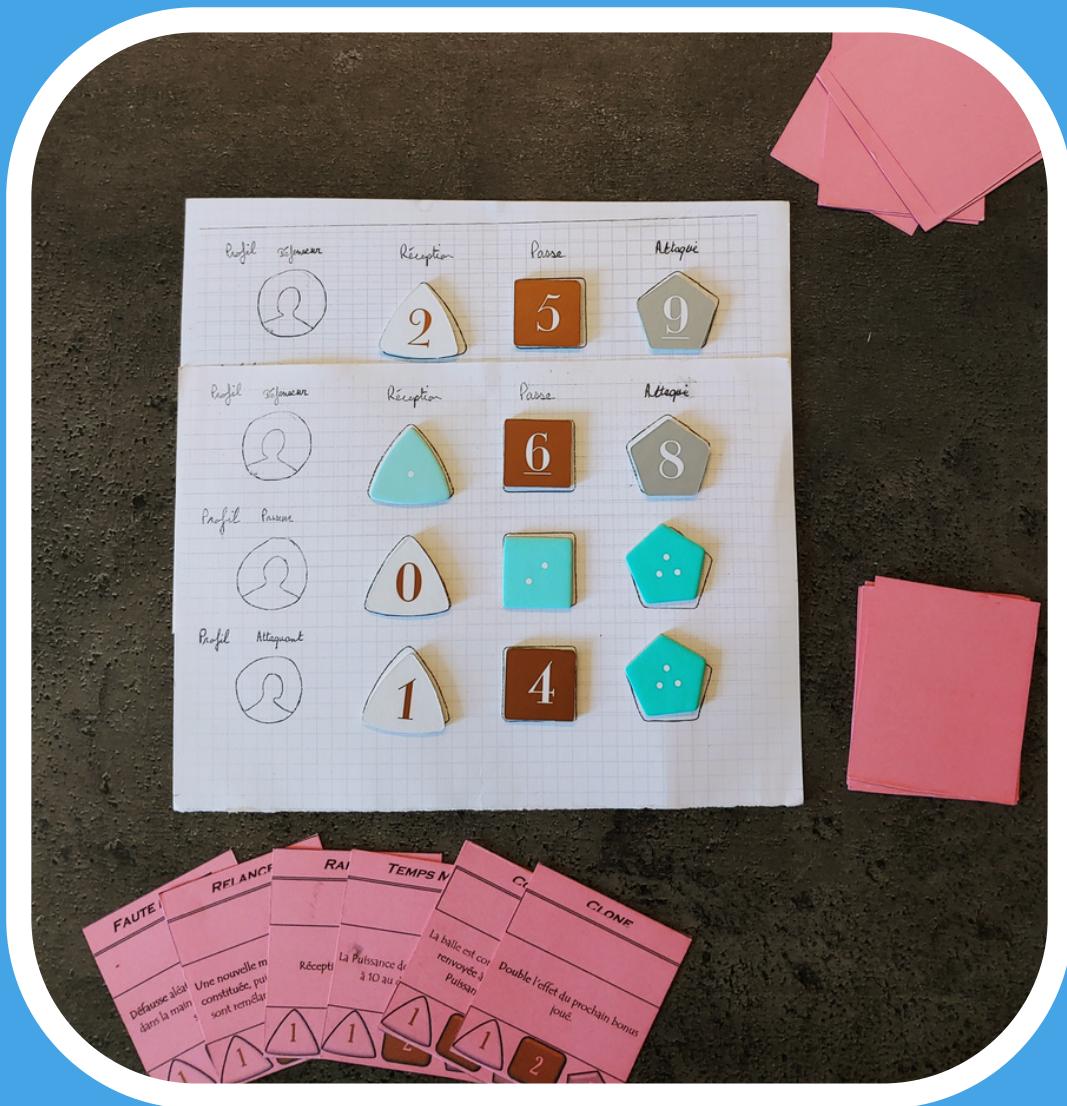


Genre



Genre

VOLLEYBALL ADVENTURE EST UN JEU DE CARTE STRATÉGIQUE
AU TOUR PAR TOUR INSPIRÉ PAR LES RÈGLES DU VOLLEYBALL,
DÉVELOPPÉ EN PARALLÈLE EN JEU DE PLATEAU ET JEU VIDÉO



Genre

LA PARTIE SE DÉROULE À LA FAÇON D'UN **MATCH** DE VOLLEYBALL :

- LES ÉQUIPES ENCHAINENT LES ÉCHANGES EN RÉALISANT UNE COMBINAISON À PLUSIEURS JOUEURS LORSQU'ELLES SONT EN POSSESSION DE LA BALLE.
- UN JOUEUR NE PEUT PAS TOUCHER LA BALLE 2 FOIS D'AFFILÉE PENDANT CETTE COMBINAISON.
- LA BALLE NE PEUT ÊTRE TOUCHÉE PLUS DE 3 FOIS PAR L'ÉQUIPE.





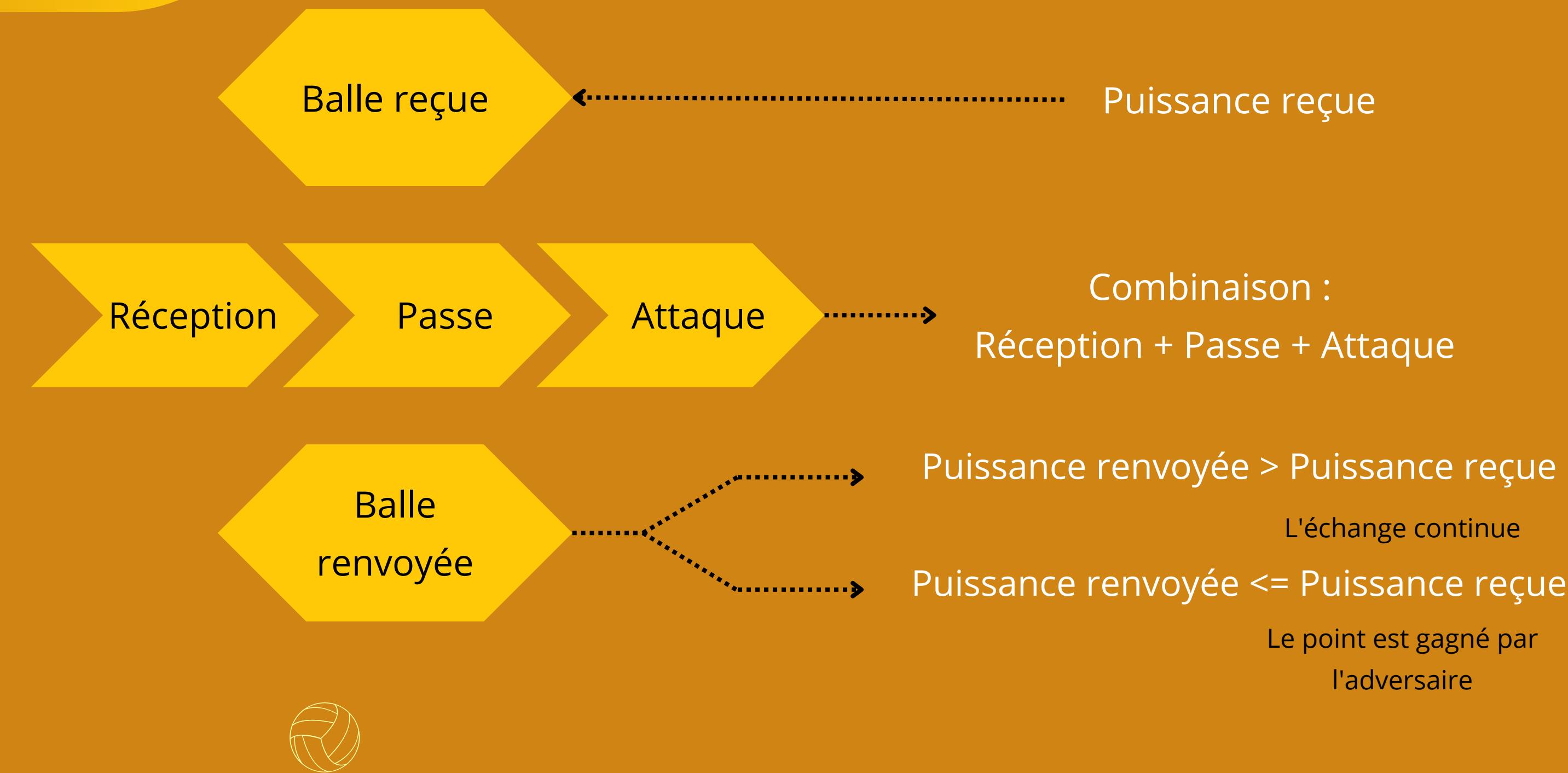
Mécaniques principales



Mécaniques principales

Les échanges

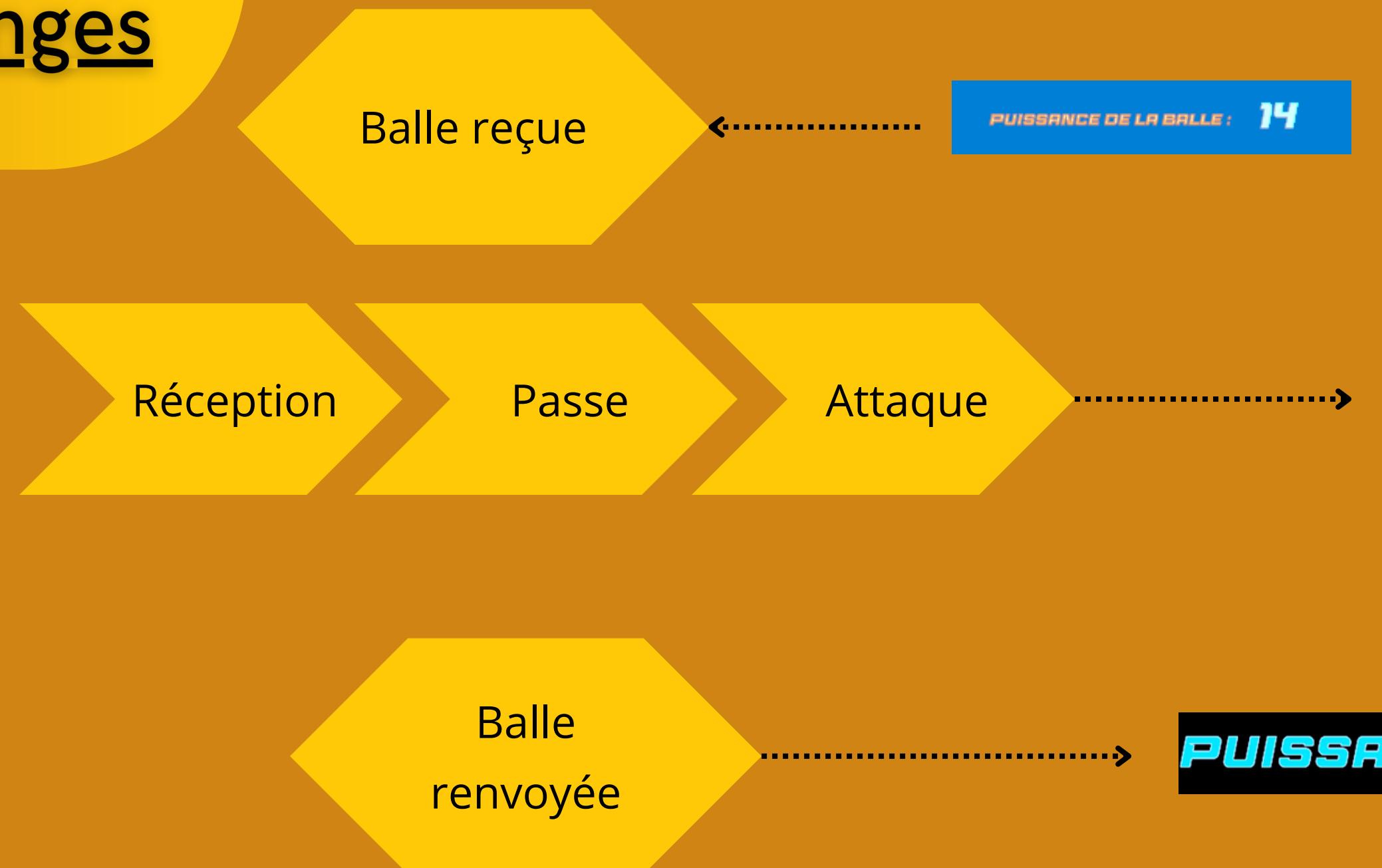
L'ÉCHANGE SE COMPOSE DE 3 ACTIONS : RÉCEPTION, PASSE ET ATTAQUE.
L'ÉQUIPE QUI NE PARVIENT PAS À RENVOYER LA BALLE À UNE PUISSANCE SUPÉRIEURE À LA BALLE EN JEU, CONCÈDE LE POINT À L'ÉQUIPE ADVERSE.



Mécaniques principales

Les échanges

ILLUSTRATION D'UN TOUR CLASSIQUE



	LIBERO	DÉFENSEUR	PASSEUR	ATTAQUANT
RECEPTION	2	3	0	1
PASSE	5	5	6	3
ATTAQUE	7	6	8	10

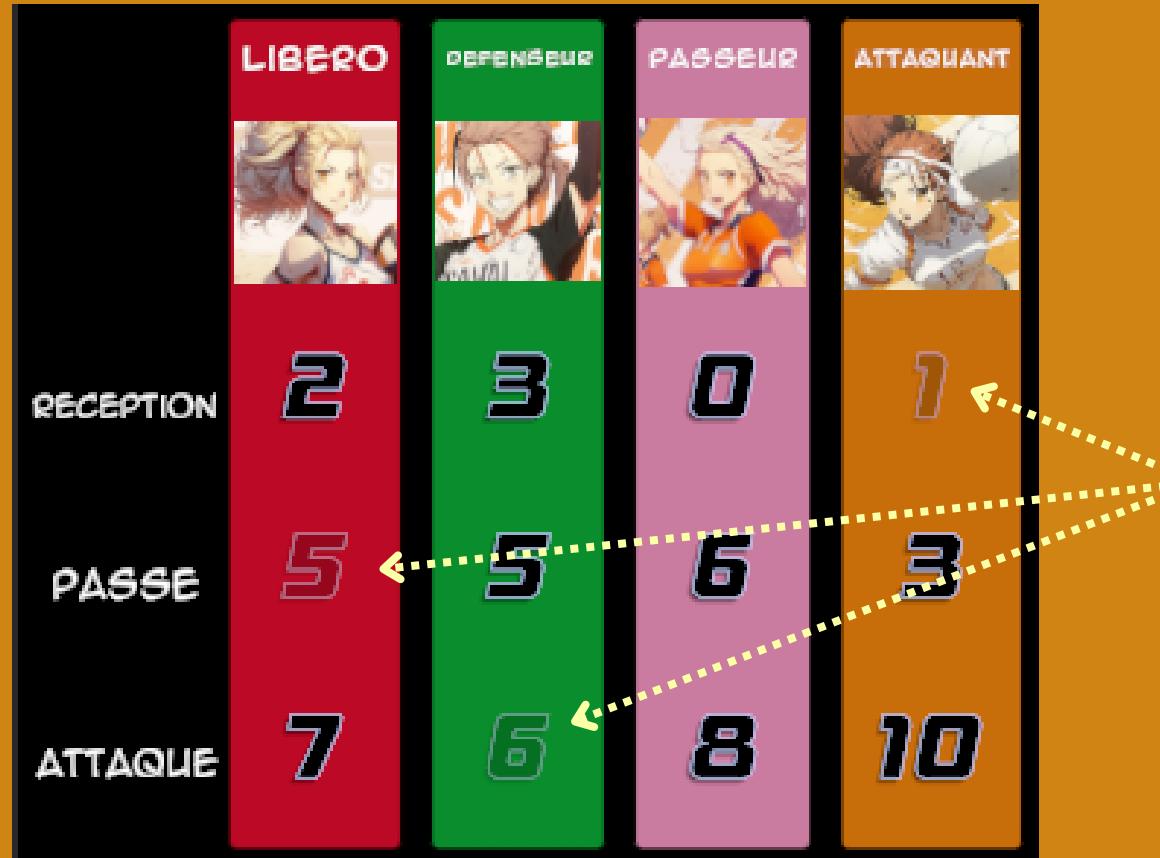
L'échange continue



Mécaniques principales

L'épuisement

LES JOUEURS S'ÉPUISENT AU FIL DES ÉCHANGES JUSQU'À CE QUE LE POINT SOIT GAGNÉ.



LES ACTIONS JOUÉES À L'ÉCHANGE PRÉCÉDENT SONT ÉPUISÉES POUR CET ÉCHANGE ET LES SUIVANTS JUSQU'AU PROCHAIN POINT.





Mécanique complémentaire



Mécanique complémentaire

Le Smash



QUAND L'ÉQUIPE PARVIENT À RENVOYER UNE BALLE DE PUISSANCE SUPÉRIEURE À + 5, ELLE RÉALISE UN **SMASH**.

LE SMASH PERMET À L'ÉQUIPE DE RESTAURER 1 **ACTION** POUR SON TOUR SUIVANT.





Cartes bonus



Les cartes bonus

CHAQUE ÉQUIPE DISPOSE D'UNE MAIN DE CARTES QU'ELLE PEUT JOUER LORSQUE LA BALLE EST DE SON CÔTÉ.

- L'ÉQUIPE DONT C'EST LE TOUR, PIOCHE UNE CARTE EN DÉBUT DE TOUR.**
- L'ÉQUIPE PEUT JOUER UNE SEULE CARTE PAR TOUR, OU CONSERVER SA MAIN POUR LES FUTURS ÉCHANGES.**
- LES CARTES BONUS DISPOSENT D'EFFETS VARIÉS :
BONUS POUR L'ÉQUIPE, MALUS POUR L'ÉQUIPE ADVERSE, IMPACT IMMÉDIAT OU AU TOUR SUIVANT,
ETC.**



Les cartes bonus

EXEMPLES DE CARTES :

Elan	Mobilité	Réactivité	Robustesse	Rapidité	Précision	Déséquilibre	Service parfait	Temps Mort	
Puissance +2 pour l'Attaquant.	Puissance +1 pour le Libéro.	Puissance +2 pour le Passeur.	Puissance +3 pour le Défenseur.	Réception x2 à ce tour.	L'Equipe adverse doit jouer avec son Défenseur en premier, sa réception est égale à 0.	L'Equipe adverse doit renvoyer la balle avec une Puissance totale +3 minimum, sinon la balle est sortie et il perd le point.	Si le serveur fait un double au lancer de dés, le point est directement gagné. Sinon la plus petite action encore disponible est épuisée.	La Puissance de la balle est ramenée à 10 au début de ce tour.	
Combinaison	Faute de filet	Boisson énergisante	Double jeu	Sacrifice	Tactique	Contre	Soutien Réceptions	Soutien Passes	Soutien Attaque
Si la Puissance de la balle renvoyée à ce tour est égale à la Puissance reçue, un Smash est joué.	Défausse aléatoirement un bonus dans la main de l'adversaire.	Puissance +1 à la spécialité de chaque joueur. (+1 à l'action de choix du Libéro)	Double l'effet du prochain bonus joué.	Les cartes défaussées à ce tour (celle-ci comprise) ajoutent +1 de Puissance totale.	Passe x2 au prochain tour.	La balle est contrée et directement renvoyée avec Puissance totale +3.	Régénère jusqu'à 3 Réceptions.	Régénère jusqu'à 2 Passes.	Régénère 1 Attaque.





Mécaniques en cours de réflexion



Mécaniques en réflexion

Le service

LE SERVICE EST LE PREMIER TOUR DE LA PREMIÈRE ÉQUIPE :

- SOIT AU DÉBUT DE MATCH,
- SOIT APRÈS AVOIR GAGNÉ UN POINT

LA RÉFLEXION EST TOUJOURS EN COURS SUR LA MÉCANIQUE DE CE TOUR PARTICULIER :

- LANCER DE 2 DÉS :

LES - :

- ALÉATOIRE

LES + :

- UNE RÉPARTITION EN TRIANGLE DES SCORES POSSIBLES
- POSSIBILITÉ DE FAIRE UN ACE : DOUBLE = ACE (EFFET CARTE BONUS OU DE BASE)
- POSSIBILITÉ DE FAIRE UN SCORE FIXE OU AUGMENTÉ : EFFET CARTE BONUS
- PEUT MODIFIER LA STRATÉGIE DE DÉBUT DE POINT

PRESSENTI

- "SACRIFICE" D'UNE ACTION AU CHOIX :

LES - :

- RÈGLE SUBTILE
- LE SERVEUR PART AVEC UN DÉSAVANTAGE
- PEU D'INTÉRÊT DE FAIRE UN SERVICE PUSSANT

LES + :

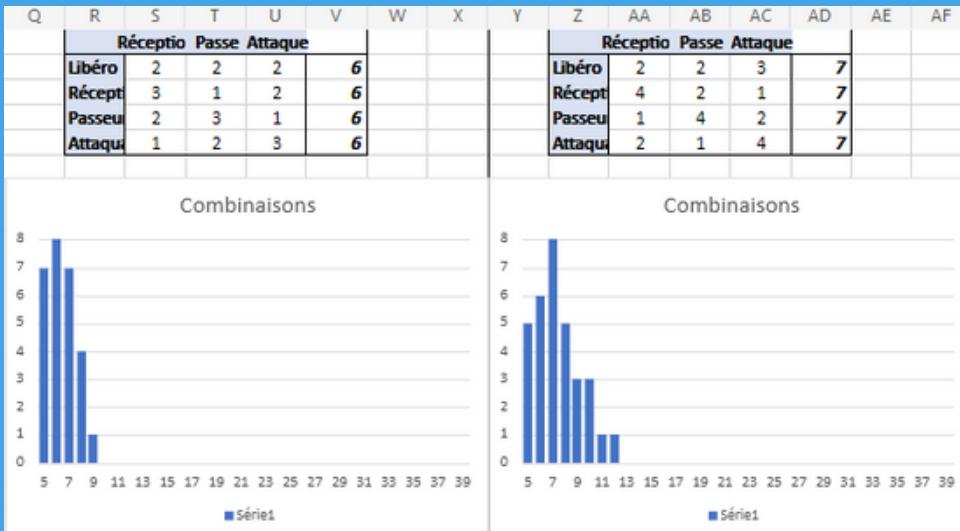
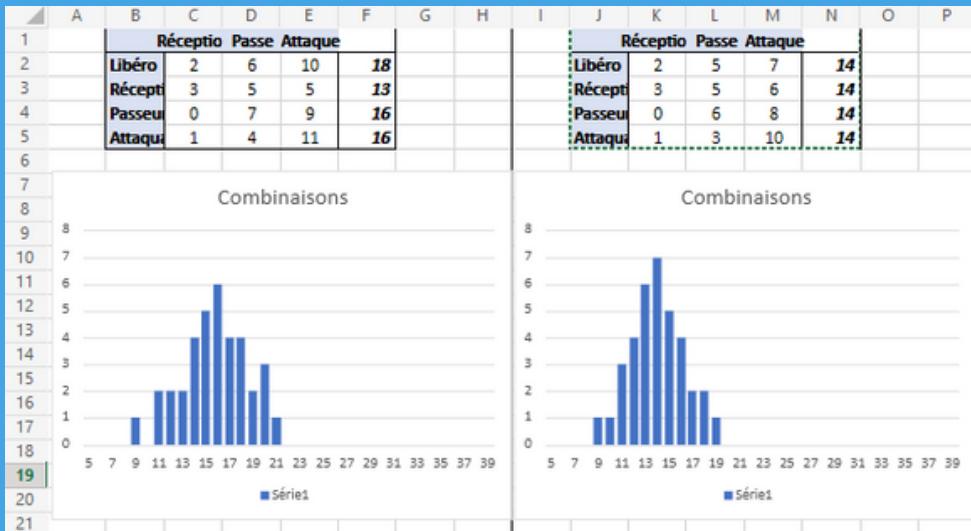
- CONTRÔLE DE LA PUISSANCE DE LA PREMIÈRE BALLE
- L'ACTION UTILISÉE PEUT ÊTRE ÉPUISÉE TEMPORAIREMENT AU TOUR SUIVANT



Mécaniques en réflexion

L'équilibrage et les remplacements

LA RÉFLEXION EST TOUJOURS À MENER SUR L'ÉQUILIBRAGE :



LA POSSIBLITÉ DE FAIRE RENTRER DES REMPLAÇANTS :

- NOUVELLE MÉCANIQUE (VOIR SLIDE SUIVANTE)
- CARTES BONUS JOUEURS

LES REMPLAÇANTS NE POURRONT PAS RÉCUPÉRER LEURS ACTIONS, MÊME APRÈS UN POINT GAGNÉ, ET SERONT REMPLACÉS À NOUVEAU PAR LE JOUEUR TITULAIRE QUAND LES 3 ACTIONS SERONT ÉPUISÉES.



Mécaniques en réflexion

L'agressivité

LIMITER L'ÉCART MAXIMAL DE PUISSANCE ENTRE DEUX ÉCHANGES :
AINSI UNE ÉQUIPE NE POURRAIT PAS JOUER LES PLUS GROS SCORES DÈS LE DÉBUT ET SERAIT CONTRAINTE À "ÉCONOMISER" POUR LES SUIVANTS.

PRESSENTI

IMPLÉMENTÉ LE
23/01/2023

UNE ÉQUIPE AGRESSIVE (QUI JOUE UNE GROSSE PUISSANCE DÈS LES PREMIERS ÉCHANGES) SEMBLE POUVOIR L'EMPORTER PLUS FACILEMENT.

PLUSIEURS PISTES SONT EN RÉFLEXION POUR CONTRER CELA.

AJOUTER DES JOUEURS À L'ÉQUIPE POUR MULTIPLIER LES COMBINAISONS :
PLUS DE COMBINAISONS = PLUS DE CHANCES DE POUVOIR RÉPONDRE À DE GROSSES PUISSANCES.

LA MÉCANIQUE DE REMplacement ET LA MODIFICATION DE L'ÉPUISEMENT

SI LA MÉCANIQUE DE REMplacement EST MISE EN PLACE, IL SERAIT ALORS INTÉRESSANT DE CONSERVER LES ÉPUISEMENTS, MÊME APRÈS UN POINT GAGNÉ. AINSI, UN JOUEUR DEVRA ÊTRE REMPLACÉ QUAND SES ACTIONS SERONT ÉPUISÉES. L'ÉQUIPE QUI JOUE DES COUPS PUSSANTS SERA EN DÉSAVANTAGE POUR LES POINTS SUIVANTS.

PERMETTRE UNE ET UNE SEULE ÉGALITÉ DE POINT À LA SUITE :
L'ÉQUIPE QUI REÇOIT UNE BALLE DE PUISSANCE X, PEUT RÉPONDRE À LA MÊME PUISSANCE SANS MALUS.
L'ÉQUIPE ADVERSE DEVRA RÉPONDRE AVEC UNE PUISSANCE SUPÉRIEURE.





Liens



Liens



GitHub

[HTTPS://GITHUB.COM/GSAILLENFEST/VOLLEYBALL_ADVENTURE](https://github.com/gsaillenfest/volleyball_adventure)



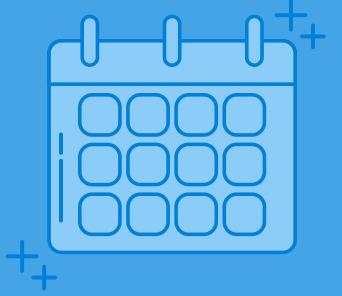
[HTTPS://WWW.LINKEDIN.COM/IN/GAËTAN-SAILLENFEST-241967106/](https://www.linkedin.com/in/gaëtan-saillenfest-241967106/)

LIEN POUR JOUER SUR NAVIGATEUR :



[HTTPS://PLAY.UNITY.COM/MG/OTHER/BUILD_WEBGL_V0-3](https://play.unity.com/mg/other/build_webgl_v0-3)

Timeline



(slide en construction)