Cahier des Charges pour le jeu « The Odd Fry »

1. Concept
   1. Gameplay

Le jeu « The Odd Fry » est un jeu entre le « Où est Charlie » et le « Puji ». C’est un jeu simple joueur où le but est de trouver un intrus dans l’écran. L’intrus peut être découvert de par son aspect graphique ou de par son comportement suivant la règle du jeu courante. Par exemple, sur l’écran on a une masse de personnages se déplaçant vers la gauche, l’intrus se déplacera vers la droite ; mais on peut imaginer des règles plus compliquées. Le joueur doit trouver l’intrus en pointant dessus, s’il pointe au mauvais endroit alors il a perdu. Une fois que le joueur a trouvé l’intrus, un nouveau niveau commence avec une nouvelle règle. Le joueur dispose d’un temps imparti pour trouver l’intrus. S’il le trouve avant la limite de temps, il cumule des points. En revanche, s’il dépasse la limite de temps, il commence à perdre des points en proportion avec son retard, si ses points cumulés tombent à zéro alors il a perdu. Globalement entre deux niveaux le temps descend très lentement, ce sont les règles qui deviennent de plus en plus difficiles.

* 1. Charte Graphique

Les personnages de « The Odd Fry » sont des frites, sautillant pour se déplacer. Les graphismes sont très basiques. Les tons du jeu sont essentiellement le blanc, le jaune, l’orange et le rouge.

* 1. Aspects généraux

Une fois que le joueur a lancé le jeu, il arrive sur les menus. Dans les menus on trouve « jouer » et « quitter ». Une fois que le joueur clique sur « jouer », le jeu commence et il ne peut plus mettre en pause ou retourner sur le menu principal. La touche « back » ferme le jeu.

1. Spécifications
   1. Menus

Comme dit précédemment, les menus n’existent qu’au début du jeu, ils permettent uniquement de choisir quand le jeu commence. Graphiquement le fond des menus et un simple niveau comme le InGame mais sans intrus, il y a juste les deux boutons « jouer » et « quitter » au premier plan en plus.

* 1. InGame

Comme expliqué plus haut, le but est de trouver l’intrus. Pour ce faire, le joueur doit pointer l’intrus avec son doigt en touchant l’écran. On peut envisager plus tard de faire un double tap pour sélectionner l’intrus, pour éviter de fausses actions si besoin.

* 1. Règles (scriptées, xml)

L’expérience de jeu va beaucoup dépendre des règles durant le jeu. C’est pourquoi, pour créer un jeu plus modulable et évolutif, les règles seront écrites dans des fichiers xml. Dans ces fichiers on trouvera par exemple la difficulté, le type (entre graphique ou comportemental). Pour le mode graphique, le fichier xml comportera uniquement le nom de l’image à charger pour l’intrus. Pour le mode comportemental, la structure du fichier reste encore à déterminer, globalement il prendra en compte un ensemble de constantes pour déterminer le comportement moyen normal et le comportement de l’intrus.

* 1. Dépendances matérielles

La taille de l’écran du smart-phone a une grande importance pour ce jeu. C’est pourquoi la taille est personnage sera fixe. En effet si la taille des personnages dépendait de la taille de l’écran, il serait plus difficile de pointer sur des petits écrans par exemple. C’est pourquoi le nombre de personnage dans l’écran dépendra de l’écran, ce qui entrainera directement une différence de difficulté entre différents téléphone malheureusement. Ce point négatif pourrait être légèrement contré en créant un coefficient multiplicateur pour les points.

* 1. HUD

Sur l’écran au premier plan seront écrit le temps restant avant la fin du niveau (positif ou négatif si le temps est dépassé) en haut à droite, assez gros ; de l’autre côté, en plus petit, les points cumulés en temps réel (ils descendent au fur et à mesure si on est en train de perdre des points).

* 1. Calcul des points

Les points cumulés sont additionnés à la fin du niveau. Un nombre fixe est ajouté ainsi qu’un rapport du temps restant. Le coup fixe peut être écrit dans le fichier de configuration de la règle. Pour le rapport, il dépend du numéro du niveau. Pour la perte de point, le rapport est contant, et il sera calculé en fonction de l’expérience de jeu, pour qu’en moyenne le jeu soit agréable à jouer même si on est plus long de temps en temps.

* 1. Transitions

Entre deux niveaux, simple texte du HUG, un click pour continuer (on laisse un délai d’une seconde par exemple avant de pouvoir cliquer).

Pour le « game over », idem, une seconde d’attente avant de pouvoir cliquer. On est ensuite redirigé vers le menu principal.

Remarque : il n’y a pas d’écran de chargement, il est considéré ici que le chargement du menu ou des niveaux est constant (ce qui est faux mais sera sûrement proche de la réalité vu le nombre d’image et la taille des musiques, cela reste cependant dépendant de l’appareil utilisé pour jouer).