



To do

Description du jeu



Difficultés techniques



Travail d'équipe

Contrat



COLORicm

Groupe 3 - Léo JAN, Guillaume DENIS, Loic SOUCHON,
Marceau DESCAMPS, Elisa BEAUGRAND, Jade VANDAL



Règles du jeu



Prototypes

Description

À partir du jeu : Splatoon



<http://assets.scmag.com/media/images/438576/splatoon-2.jpg?width=310&height=456>

*Accueil du
jeu*

*Plateau
de jeu*

COLORicm



? RULES



CLICK TO PLAY



© CRÉDITS





RETOUR

COLORicm

HIT

Taper un obstacle (le détruit)
ou un sbire (-3 cases)

POP

Peindre le case

PICK

Effacer la peinture

WIZZ

Poser un mur

RÈGLES DU JEU



2 joueurs
3 minutes



But du jeu :

Colorier le plus de cases dans
un temps imparti

Règle du jeu :

Au départ, chaque joueur dispose d'un stock de peinture (30 cases). Lorsqu'un joueur passe sur une case qui n'est pas de sa couleur, il la colorie et sa jauge de peinture diminue. Quand le joueur n'a plus de peinture, il ne peut plus colorier de cases, il faut alors qu'il ramasse des recharges de peinture. Il y a également des boosts (accélération et freeze) et des sbires (4 différents). Lorsqu'un joueur frappe un autre joueur, il est renvoyé à sa position initiale. Sur le terrain, il y a des obstacles qui peuvent être détruits mais aussi des portails, qui permettent de se téléporter.



Obstacle
Destruction avec Hit
Ou explosion d'un kamikaze



**Immobilisation
de l'adversaire**
Pendant 5 secondes



Accélération
Sur 10 cases



**Recharge
de peinture**
15 cases



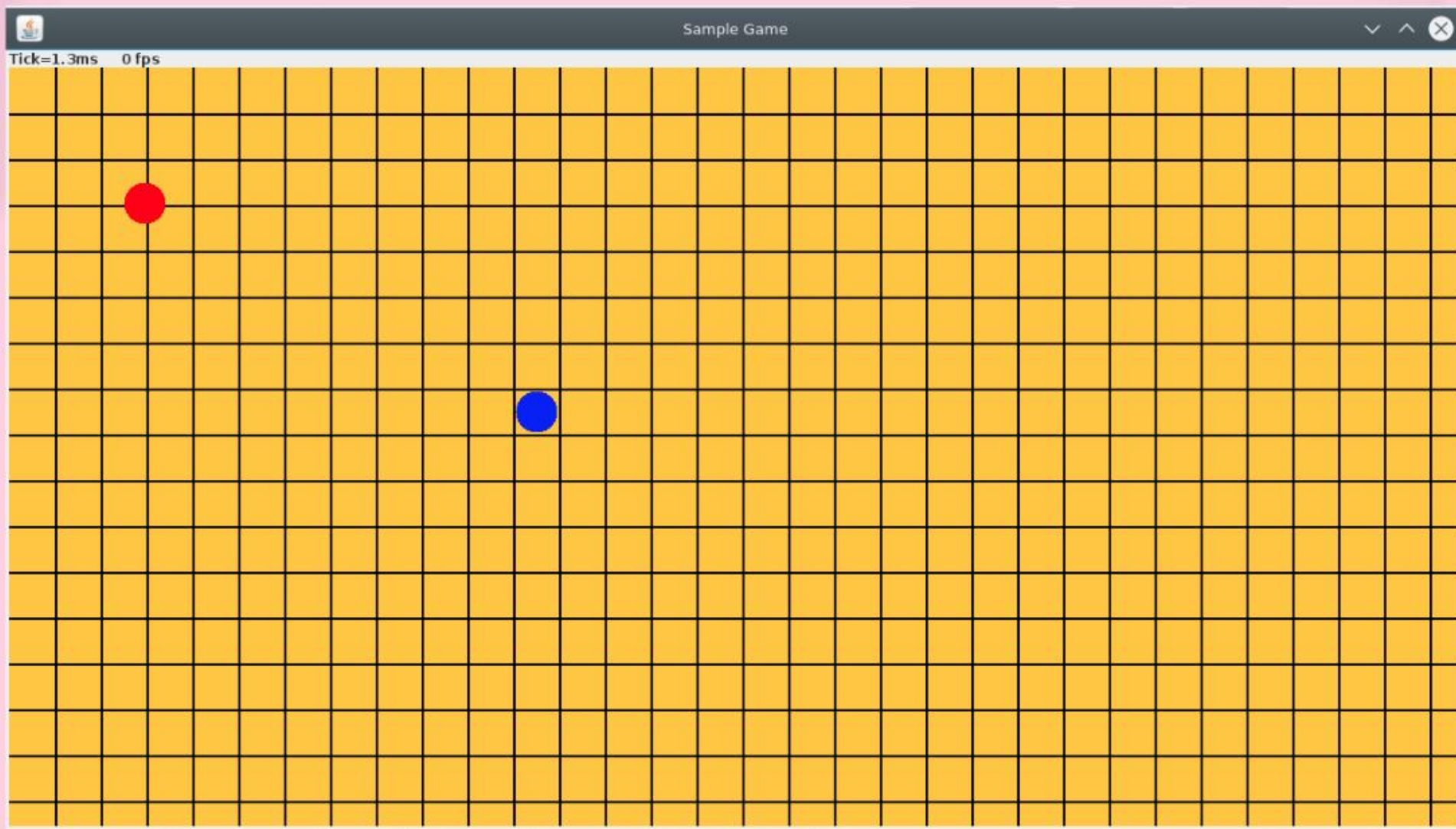
*Affichage
quadrillage et
déplacement
d'un point*

*Gestion des
collisions
Placement
d'obstacles
Dépôt de
peinture*

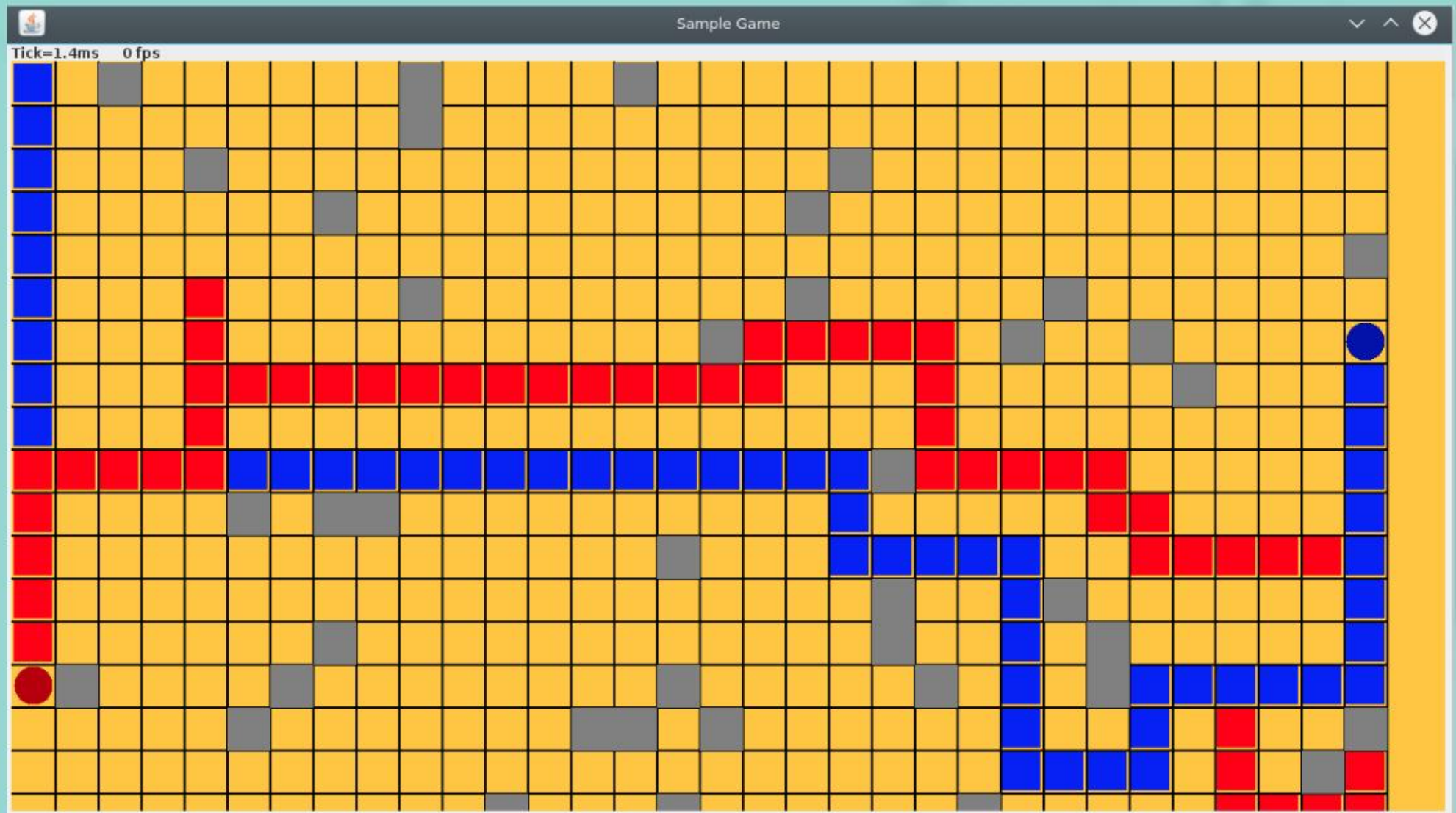
*Affichage des
sprites*

*Ajout de
l'interface
graphique*

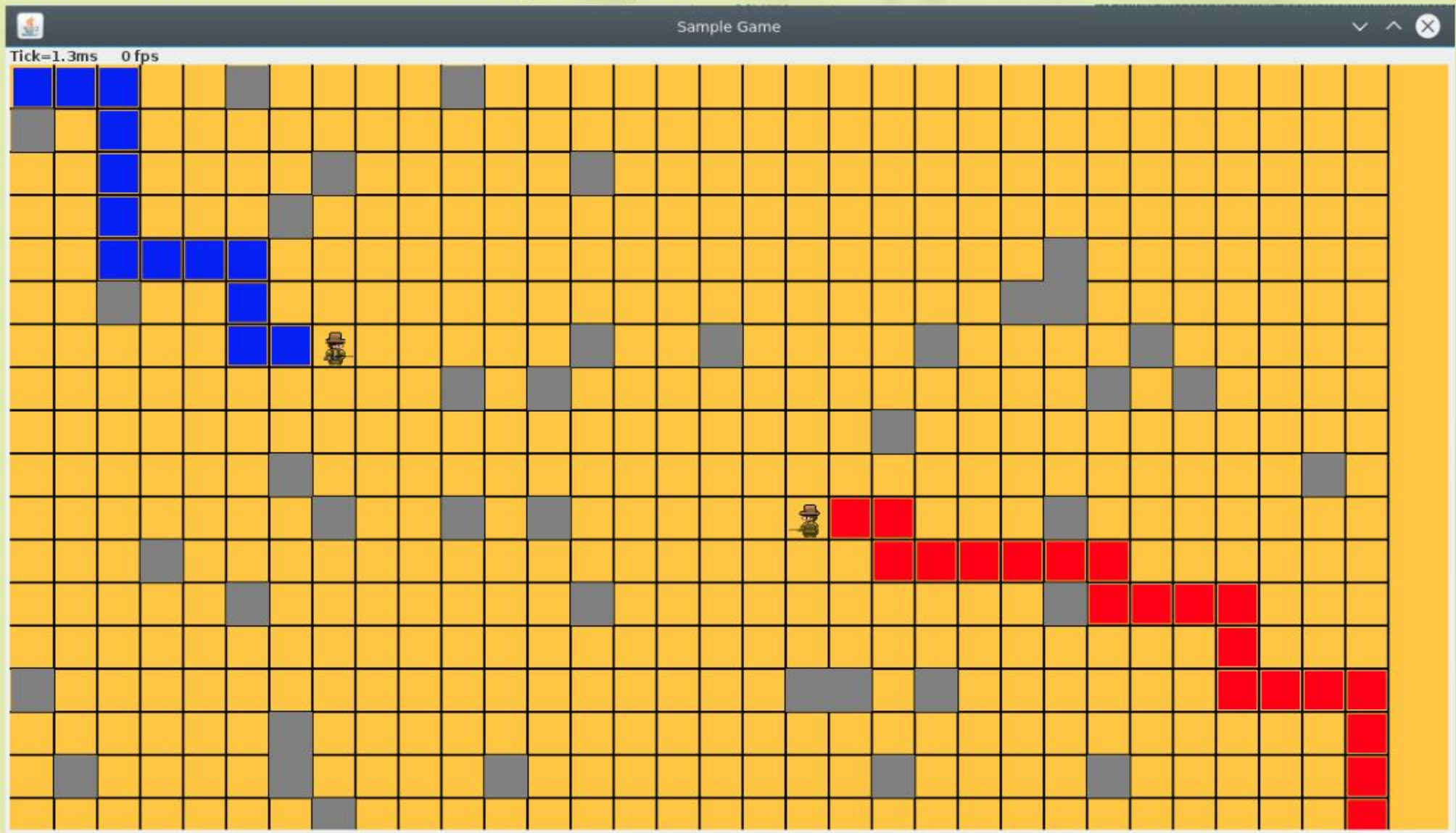
Affichage quadrillage et déplacement d'un point



Gestion des collisions, Placement d'obstacles, Dépôt de peinture



Affichage des sprites



Ajout de l'interface graphique



Travail d'équipe



Difficultés techniques

Redimensionnement
de la fenêtre

Décalage

Placement des icones
au bon endroit





TO DO LIST :

- Les Sbires
- La Barre de peinture
- La Téléportation par portails
- Partie Analyse à la fin (graphs)
- Customisation des personnages

Contrat

