

Game Design Document :
PacMan.

Master I : Génie Logiciel



Nom du projet	PacMan
Livrables	

Game design document

	Nom et prénom	Affiliation	Contact
Auteur principal	Vincent P.	Etudiant	Pierre.vincent.1@etu.univ-amu
Chef de Projet	Vincent P.	Etudiant	Pierre.vincent.1@etu.univ-amu
Approbateur	Deutsch R.	Etudiant	Remi.deutsch@etu.univ-amu
Approbateur	Loignon L.	Etudiant	Lucas.loignon@etu.univ-amu
Approbateur	Fauconnier A.	Etudiant	Axel.fauconnier@etu.univ-amu
Approbateur	Cauet C.	Etudiant	Christopher.cauet@etu.univ-amu

Livré le : 08 /12/2017	Approuvé le : 05 /12/2017	Validé le : 05/12/2017
---------------------------	------------------------------	---------------------------

Entité	Nom et prénom	Mode de distribution
à	Amine HAMRI	Depôt GitHub
Copie à		

Nom du fichier : PacMan.zip	Etat :	Nombre de page :
--------------------------------	--------	------------------

Evolution	Date	Version
Création du projet	16/10/2017	1.0

Table des matières

I.	Présentation	4
II.	But et règles du jeu	4
	a) Différences avec la version originale.....	4
	b) Règles du jeu	4
III.	Les personnages	5
IV.	Type de jeu	5
V.	Lieu	5

I. Présentation

Ceci est le Game Design Document du remake du célèbre jeu des années 80 Pac-Man développé par l'équipe DEUTSCH – LOIGNON – CAUET – FAUCONNIER – VINCENT dans le cadre de l'UE Génie Logiciel à l'université de St Jérôme.

Ce jeu se voudra très proche de sa version originale des années 80, néanmoins nous essayerons d'ajouter quelques modifications afin de nous l'approprier au mieux.

II. But et règles du jeu

Dans cette partie nous allons détailler les grands principes ainsi que les règles de notre version du Pac-Man.

a) Différences avec la version originale

Notre version du jeu de Pac-Man apporte quelques modifications au jeu original de Tōru Iwatani, nous avons ajouté une gestion des profils qui permet à un joueur de pouvoir reprendre sa partie même en l'ayant interrompu. Nous proposons également une gestion des statistiques un peu plus poussée que dans le jeu original.

Dans notre version, les sprites utilisés ont été redessinés pour l'occasion (tous les sprites utilisés ont donc une licence qui nous appartient) et ces sprites sont différents des originaux. Cette différence est principalement notable sur les sprites du labyrinthe, en effet nous avons adopté une approche « flat design » qui rend plus simple le dessin des niveaux.

Dans notre version du jeu nous avons ajouté un élément de jeu différent de l'original, le principe de la boîte mystère. La boîte mystère est un élément collectable par le Pac-Man qui va apparaître à une position aléatoire dans le labyrinthe. Lorsque le joueur va collecter cette boîte, d'une part il va augmenter son score (comme avec n'importe quel autre item collectable du jeu) mais il va aussi obtenir un objet aléatoire contenu dans cette boîte. Il va pouvoir garder cet objet jusqu'à ce que le joueur décide de l'utiliser. Lorsque le joueur obtient un tel objet il est stocké dans son « Mystery-slot ».

b) Règles du jeu

Les règles du jeu sont très proches des règles originales des années 80, le joueur incarne le Pac-Man un petit disque couleur or à l'appétit dévorant et doit manger toutes les gommes du labyrinthe. Le Pac-Man doit absolument éviter les fantômes qui rôdent et le poursuivent dans le labyrinthe, si le joueur touche un fantôme alors Pac-Man perd une vie.

Lorsque Pac-Man n'a plus de vie c'est un Game Over et le joueur doit recommencer le niveau depuis le début.

Lorsque le Pac-Man mange une super gomme il devient insensible aux pouvoirs des fantômes et il peut les manger pour gagner des points.

Un timer se déclenche en début de niveau, si le timer arrive à zéro avant que le joueur ne termine le niveau alors c'est un Game Over.

III. Les personnages

Les personnages présents dans le jeu sont peu nombreux, le joueur incarne Pac-Man un petit disque couleur or à l'appétit dévorant. Les ennemis de Pac-Man sont au nombre de quatre :

- Blinky est un fantôme rouge qui poursuit Pac-Man dans le labyrinthe.
- Inky est un fantôme bleu qui cherche à coincer Pac-Man dans le labyrinthe.
- Pinky est un fantôme rose aux déplacements imprévisibles et rapides.
- Clyde est un fantôme orange aux déplacements imprévisibles et rapides.

IV. Type de jeu

Le jeu produit est de type arcade, il permet au joueur d'avoir une expérience de jeu avec peu de contrôles et des parties rapides. Comme tout bon jeu d'arcades il met les joueurs en concurrence grâce à un système de score.

V. Lieu

Le jeu prend place dans différents niveaux (qui peuvent être de difficulté plus ou moins importante). Chaque niveau est un labyrinthe où le joueur doit collecter différents items afin de terminer le niveau.