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](mailto:Pierre.vincent.1@etu.univ-amu) |
| Chef de Projet | Vincent P. | Etudiant | [Pierre.vincent.1@etu.univ-amu](mailto:Pierre.vincent.1@etu.univ-amu) |
| Approbateur | Deutsch R. | Etudiant | [Remi.deutsch@etu.univ-amu](mailto:Remi.deutsch@etu.univ-amu) |
| Approbateur | Loignon L. | Etudiant | [Lucas.loignon@etu.univ-amu](mailto:Lucas.loignon@etu.univ-amu) |
| Approbateur | Fauconnier A. | Etudiant | [Axel.fauconnier@etu.univ-amu](mailto:Axel.fauconnier@etu.univ-amu) |
| Approbateur | Cauet C. | Etudiant | [Christopher.cauet@etu.univ-amu](mailto:Christopher.cauet@etu.univ-amu) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Livré le : | Approuvé le : | Validé le : |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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](#_Toc500087722)

[II. But et règles du jeu 4](#_Toc500087723)

[a) Différences avec la version originale 4](#_Toc500087724)

[b) Règles du jeu 4](#_Toc500087725)

[III. Les personnages 5](#_Toc500087726)

[IV. Type de jeu 5](#_Toc500087727)

[V. Lieu 5](#_Toc500087728)

# Présentation

Ceci est le Game Design Document du remake du célèbre jeu des année 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.

# But et règles du jeu

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

### 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 poussé que dans le jeu original.

Dans notre version, les sprites utilisés ont été redessinés pour l’occasion (tous les sprites utilisé ont donc une licence qui nous appartient) et ces sprites sont différents des originaux. Cette différence est principalement notable sur le 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 boite mystère. La boite mystère est un élément collectable par le Pac-Man qui va apparaitre à une position aléatoire dans le labyrinthe. Lorsque le joueur va collecter cette boite, 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 boite. 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 ».

### 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.

# 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.

# 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.

# Lieu

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