

Colin

Jules

B1GDB

The Pirate Bay, jeu 1, « bois-moi si tu peux »

Projet de production Bachelor 1 Game Design, ETPA Rennes 2019-2020

Documentation Technique

Colin

Jules

B1GDB

The Pirate Bay, jeu 1, « bois-moi si tu peux »

Projet de production Bachelor 1 Game Design, ETPA Rennes 2019-2020

Table des matières

Vue d'Ensemble :.....	3
Gameplay :.....	3
Mécaniques de jeu :.....	3
Dynamique de jeu :.....	4
Look & Feel :.....	4
Données :.....	5
Paramètres de jeu :.....	5
Fonctions et Variables :.....	6

Colin
Jules
B1GDB

The Pirate Bay, jeu 1, « bois-moi si tu peux »

Projet de production Bachelor 1 Game Design, ETPA Rennes 2019-2020

Vue d'Ensemble :

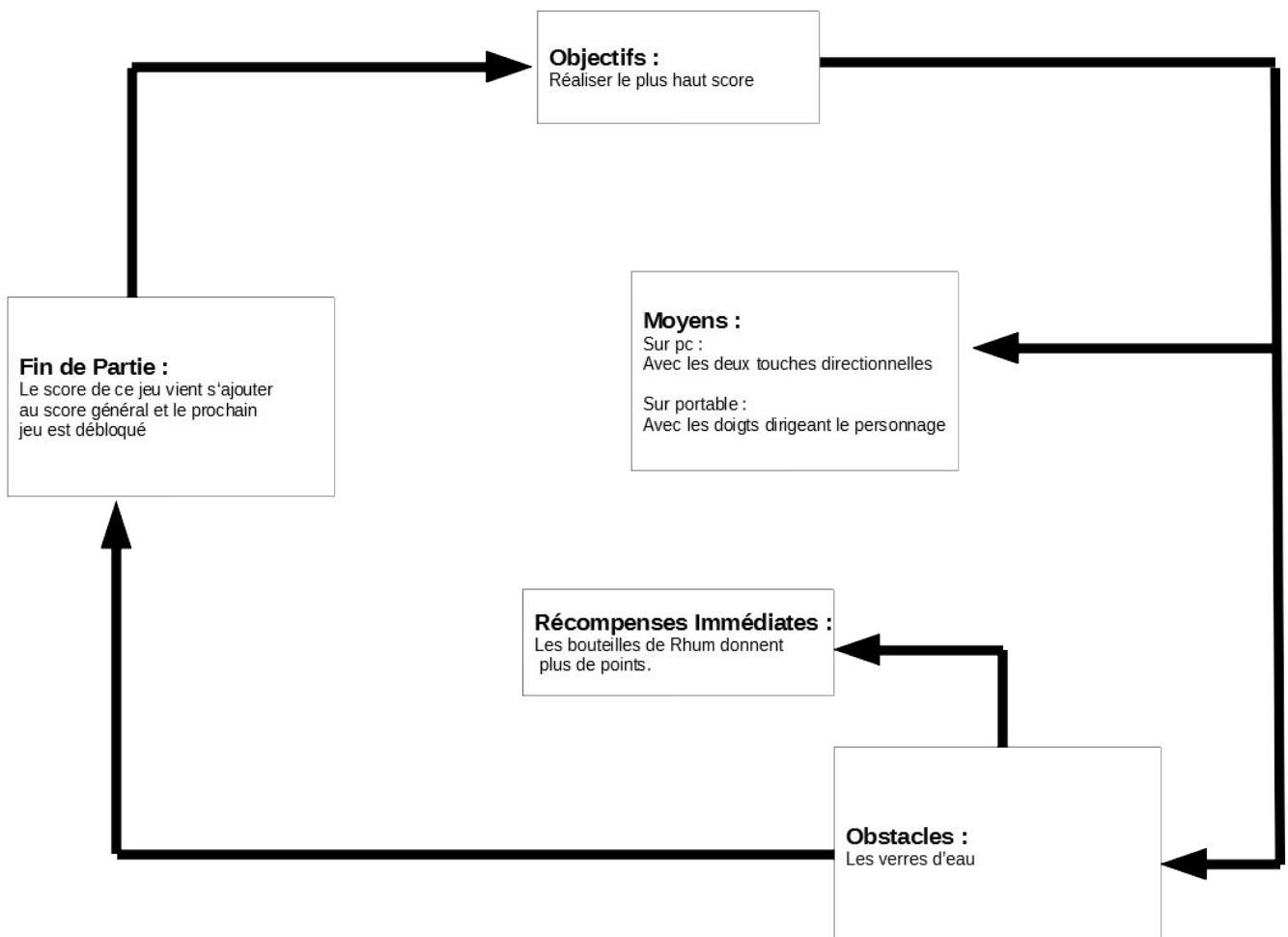
Le premier des micros-jeux, se nommera « bois-moi si tu peux ».

Dans ce jeu, le joueur contrôlera un pirate qui devra récupérer le plus de bières possibles en 10 secondes. Il devra également éviter les verres d'eau mais les bouteilles de Rhums serviront de bonus pour le score final du jeu.

Gameplay :

Mécaniques de jeu :

Dans ce jeu, la mécanique prédominante est une mécanique de collecte. Le joueur devra, pendant le jeu, collecter des verres de bières qui augmenteront le score du joueur. Collecter des bouteilles de Rhum augmente de manière plus significative que les bières. Cependant parmi ces items, il se trouvera des verres d'eau, qui pénaliseront le score du joueur.



Colin
Jules
B1GDB

The Pirate Bay, jeu 1, « bois-moi si tu peux »

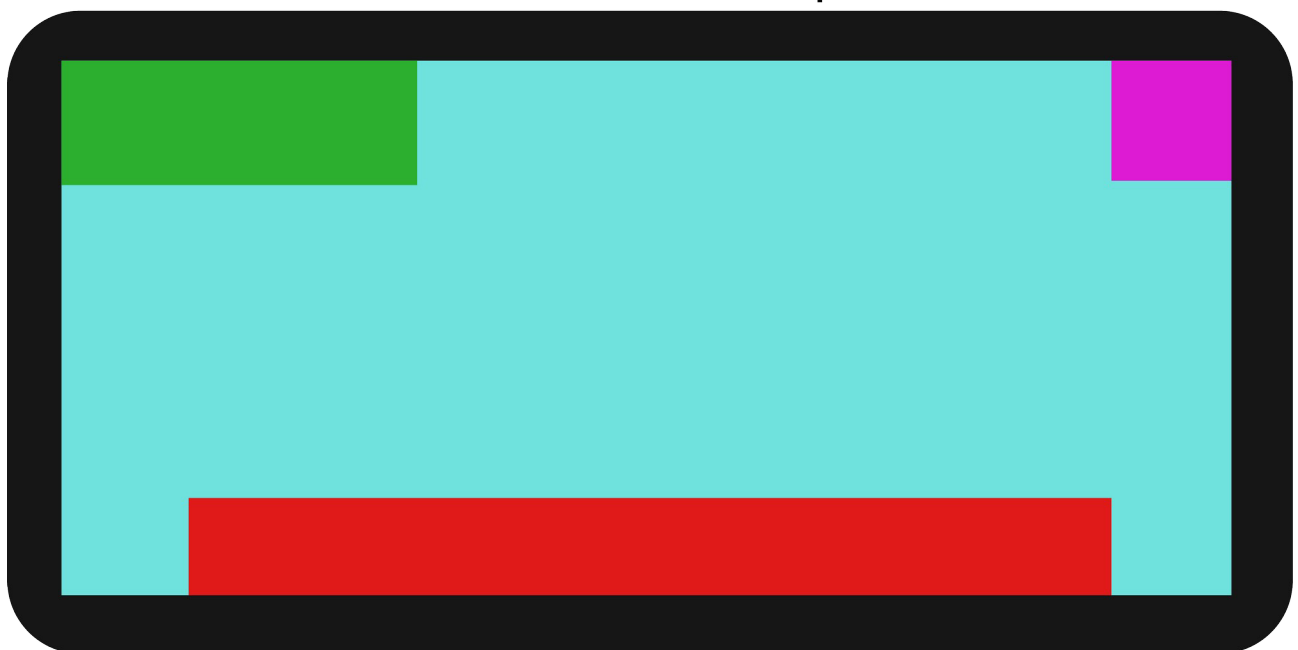
Projet de production Bachelor 1 Game Design, ETPA Rennes 2019-2020

Dynamique de jeu :

Dans ce jeu, le joueur devra ramasser des bouteilles de bières en évitant des verres d'eau et favorisant les bouteilles de Rhum.

Look & Feel :

Orientation du téléphone



Espace de jeu



Zone de Texte



Zone Score



Zone de vie

Voici une maquette montrant l'organisation de l'écran, cette configuration d'interface se verra faiblement changé suivant les jeux.

Colin

Jules

B1GDB

The Pirate Bay, jeu 1, « bois-moi si tu peux »

Projet de production Bachelor 1 Game Design, ETPA Rennes 2019-2020

Colin

Jules

B1GDB

The Pirate Bay, jeu 1, « bois-moi si tu peux »

Projet de production Bachelor 1 Game Design, ETPA Rennes 2019-2020



Voici une maquette d'une capture d'écran lors d'une partie. Nous y voyons le joueur au centre de l'écran. Nous y voyons également les différents objets que le joueur va être amené à ramasser ou à éviter. En haut à gauche de l'écran nous pouvons apercevoir le score obtenu par le joueur durant le micro-jeu.

De gauche à droite : Bière, Rhum, Eau (à éviter).



Données :

Paramètres de jeu :

Dans ce jeu, plusieurs éléments rentreront dans les paramètres de jeu. Le premier de ces paramètres sera le temps imparti, à savoir 10 secondes maximum, qui sera à prendre en compte lors du jeu. Il y a aussi l'augmentation de points du joueur en ramassant de l'eau ou du Rhum. Mais également la perte de point lorsque le joueur ramassera de l'eau.

Colin

Jules

B1GDB

The Pirate Bay, jeu 1, « bois-moi si tu peux »

Projet de production Bachelor 1 Game Design, ETPA Rennes 2019-2020

Fonctions et Variables :

Parmi les fonctions et variables que nous pourrions avoir dans le code jeu, nous pourrions retrouver :

Fonctions :

Nous aurons dans un premier temps une fonction qui rajoutera des points au joueurs lorsqu'il ramasse de la bière.

Une seconde fonction fera perdre des points au joueur lorsqu'il ramasse de l'eau.

Une troisième fonction rajoutera plus de points que la bière lorsqu'il ramasse une bouteille de Rhum. Il s'agira là d'un item bonus.

Variables :

Nous aurons dans un premier temps une variable joueur ainsi qu'une variable pour chacun des collectibles ou potentiels éléments de décors.

Nous aurons aussi des variables relative au score qui permettront de calculer le score du jeu et de le rajouter sur le score global.