

Colin

Jules

B1GDB

The Pirate Bay, jeu 3, « *Le magot* »

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

Documentation Technique

Colin

Jules

B1GDB

The Pirate Bay, jeu 3, « *Le magot* »

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 3, « Le magot »

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

Vue d'Ensemble :

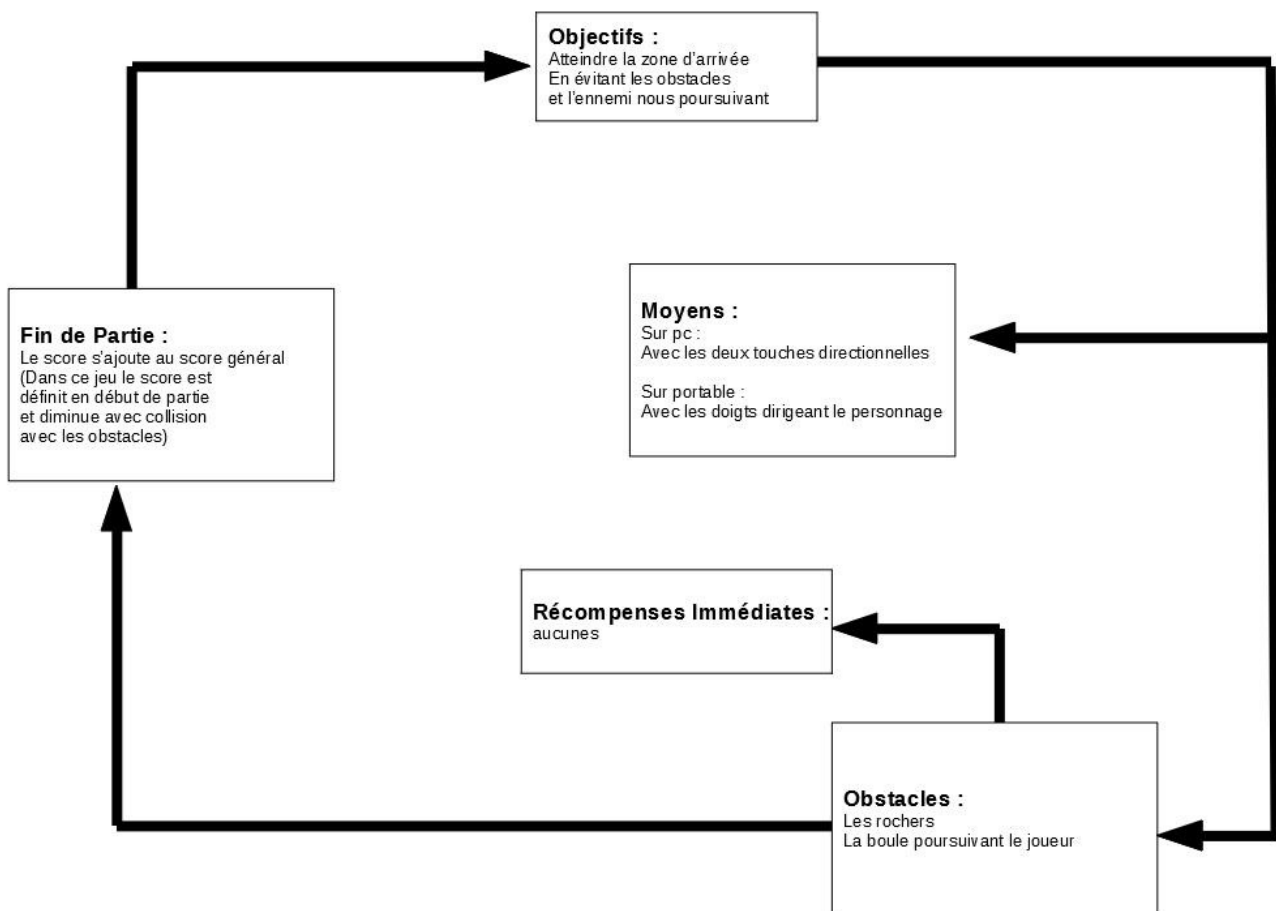
Le troisième micro-jeu, se nommera « Le magot ».

Dans ce jeu, le joueur contrôlera un pirate qui devra fuir une boule, déclenchée lors de la récupération du coffre. Le joueur devra également faire attention à ne pas être ralenti par les obstacles se trouvant sur son chemin.

Gameplay :

Mécaniques de jeu :

Dans ce jeu, la mécanique prédominante est une mécanique course. Le joueur devra, pendant le jeu, parcourir une certaine distance. Sur le parcours se trouveront divers obstacles pour ralentir le joueur, déjà poursuivi par un ennemi. Le score est défini dès le début le nombre de collision avec les obstacles modifiera ce dernier.



Colin

Jules

B1GDB

The Pirate Bay, jeu 3, « Le magot »

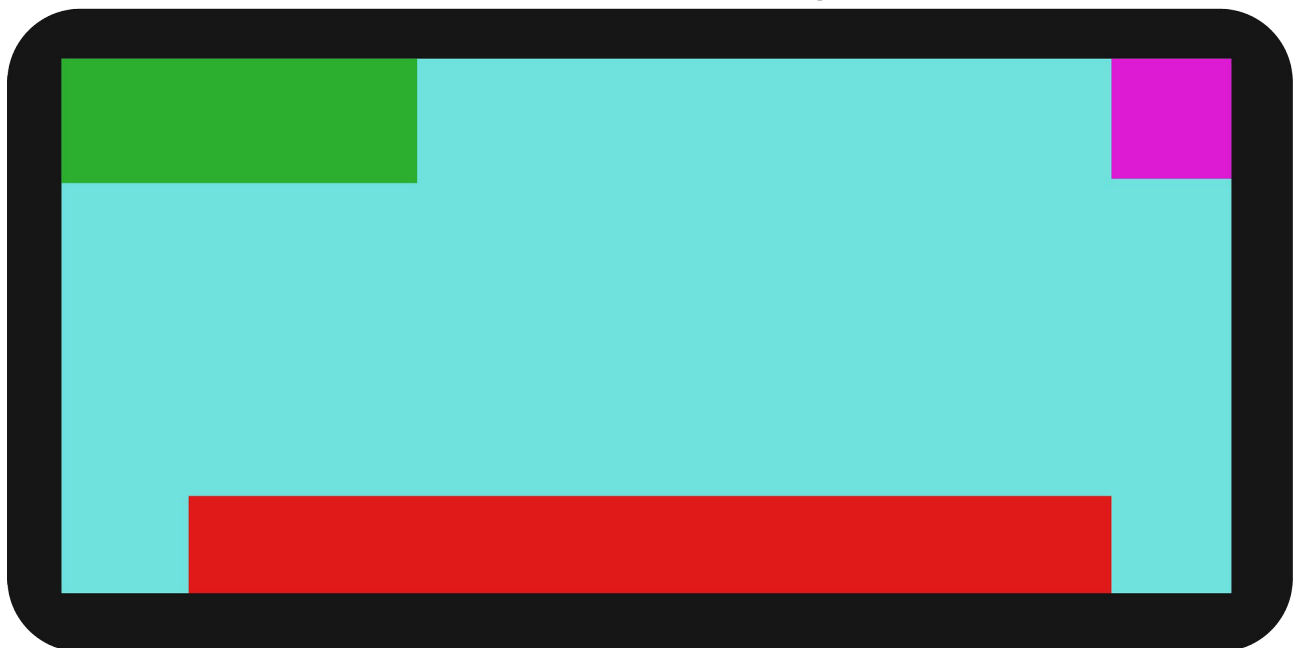
Projet de production Bachelor 1 Game Design, ETPA Rennes 2019-2020

Dynamique de jeu :

Dans ce jeu, le joueur devras atteindre la ligne d'arrivée en percutant le moins d'obstacles possibles et en évitant de se faire écraser par l'ennemi le poursuivant.

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.

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 joueurs va être amené à ramasser ou à éviter. En haut à gauche de l'écran nous pouvons apercevoir le score obtenus par le joueur durant le micro-jeu.

Colin

Jules

B1GDB

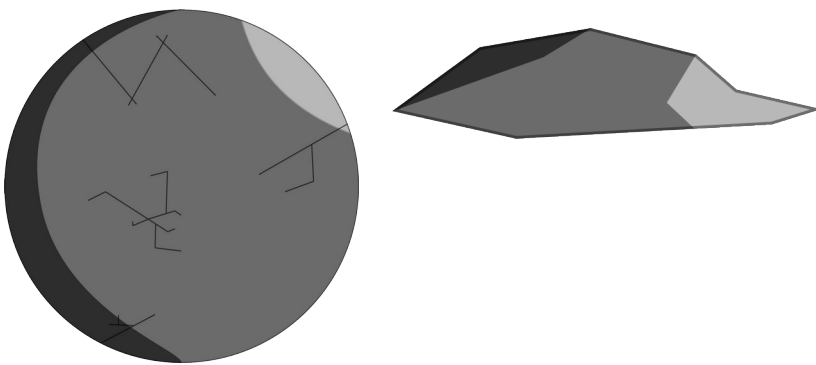
The Pirate Bay, jeu 3, « Le magot »

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



Voici une maquette de capture d'écrans du troisième micro-jeu. Nous y voyons le joueur ainsi que la distance qu'il a à parcourir. Nous voyons également l'ennemi qui le poursuivra et qui aura une vitesse légèrement plus élevée, nous y apercevons également les obstacles posés au sol que le joueur devra éviter.

De gauche à droite : L'ennemi, l'obstacle.



Colin

Jules

B1GDB

The Pirate Bay, jeu 3, « Le magot »

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

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 la vitesse qu'il faudra régler pour que le joueur n'aille pas trop vite par rapport à l'ennemi et inversement. Il y a aussi le paramètre relatif au score effectué durant le jeu qui sera modifié en fonction des obstacles percutés.

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 pour les collisions entre le joueur et les obstacles qui feront que le joueur sera ralenti à leur contact.

Une seconde fonction fera perdre la partie au joueur lorsqu'il est touché par son poursuivant.

Une troisième fonction rajoutera/modifiera le score final du micro-jeu en fonction des obstacles percutés.

Variables :

Nous aurons dans un premier temps une variable joueur ainsi qu'une variable pour chacun des obstacles et ennemis.

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

Nous aurons également une variable qui comptera le nombre d'obstacle percutés, pour modifier le score final du micro-jeu.