

Colin

Jules

B1GDB

*The Pirate Bay*, jeu 2, « *La traversée* »

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

## **Documentation Technique**

Colin

Jules

B1GDB

*The Pirate Bay, jeu 2, « La traversée »*

*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 :.....	6
Paramètres de jeu :.....	6
Fonctions et Variables :.....	6

Colin  
Jules  
B1GDB

*The Pirate Bay*, jeu 2, « La traversée »

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

## Vue d'Ensemble :

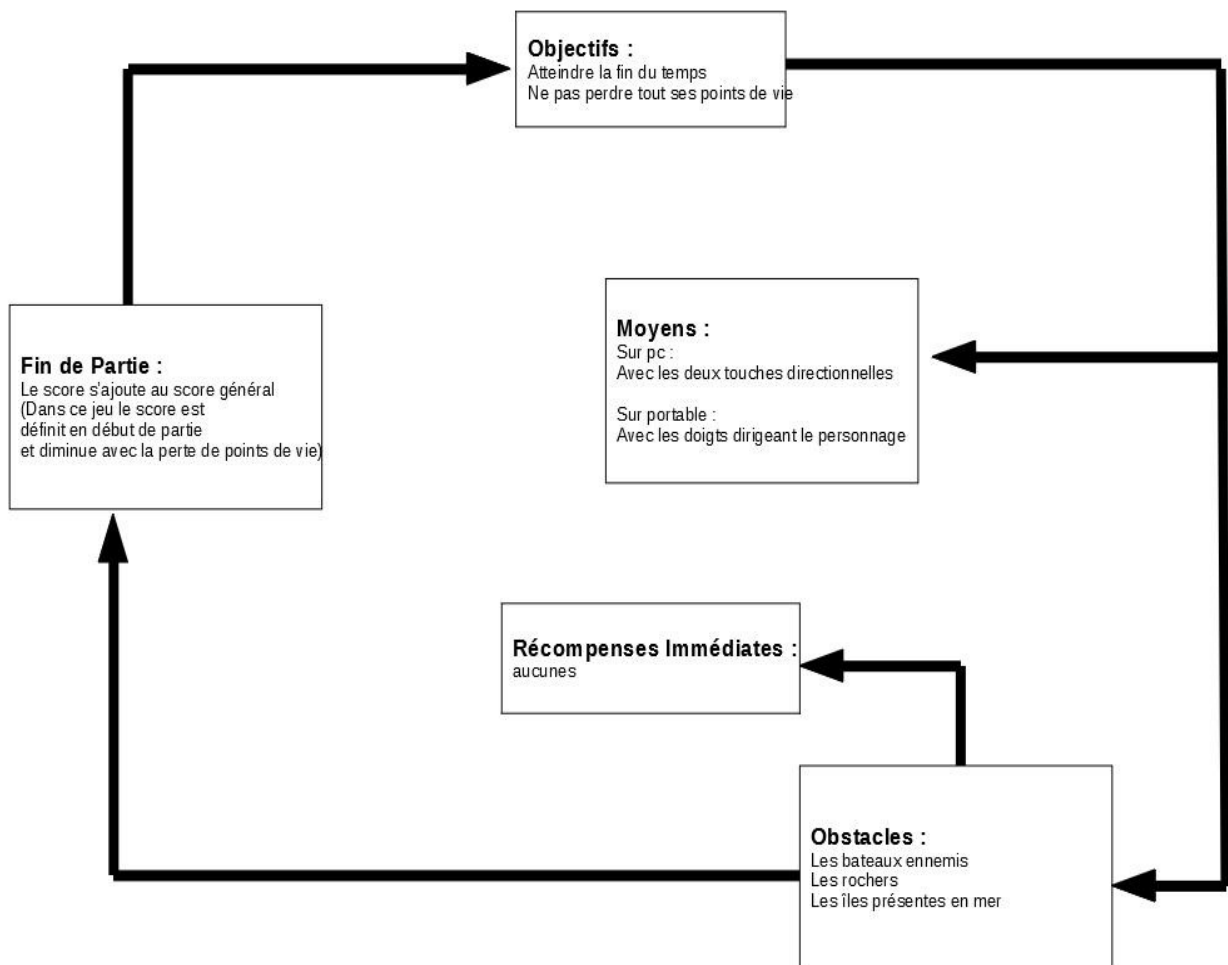
Le deuxième micro-jeu se nomme « La traversée ».

Dans ce jeu, le joueur contrôlera un bateau pirate naviguant en mer. Il faudra alors éviter les obstacles se présentant sur la route (autres bateaux, îles...).

## Gameplay :

### Mécaniques de jeu :

Dans ce jeu, la mécanique prédominante est une mécanique de mouvement. Le joueur devra, pendant le jeu, éviter les obstacles lui tombant dessus pour ne pas perdre de points de vie. Les seuls déplacements possibles dans ce micro-jeu seront des déplacements latéraux.



Colin

Jules

B1GDB

*The Pirate Bay, jeu 2, « La traversée »*

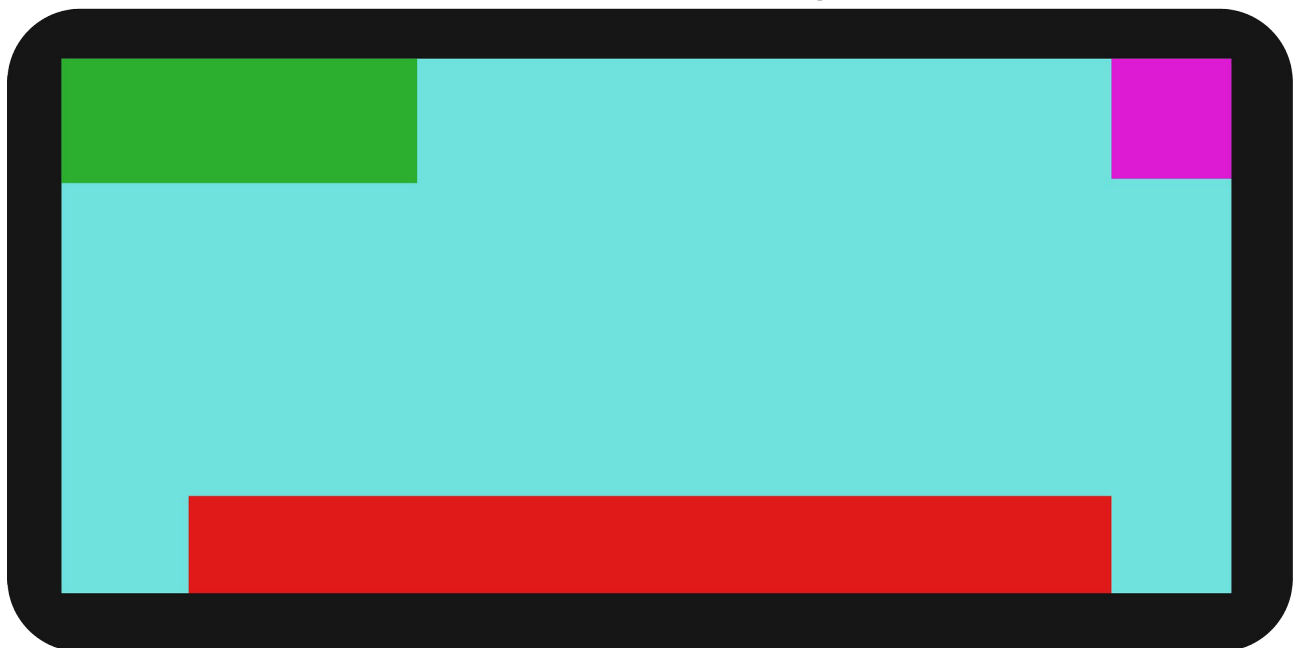
*Projet de production Bachelor 1 Game Design, ETPA Rennes 2019-2020*

### Dynamique de jeu :

Dans ce jeu, le joueur devra éviter les obstacles lui tombant dessus en perdant le moins de points de vies possible avant la fin du temps impartis .

### Look & Feel :

#### Orientation du téléphone



Espace de jeu



Zone de Texte



Zone Score



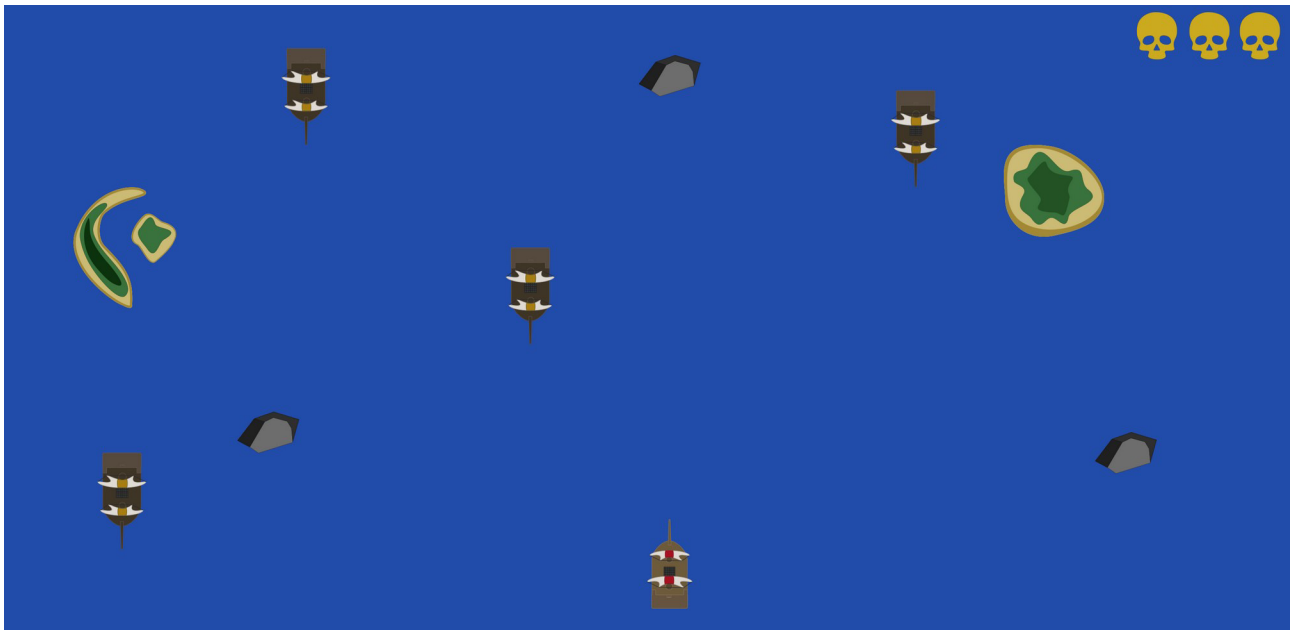
Zone de vie

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

Colin  
Jules  
B1GDB

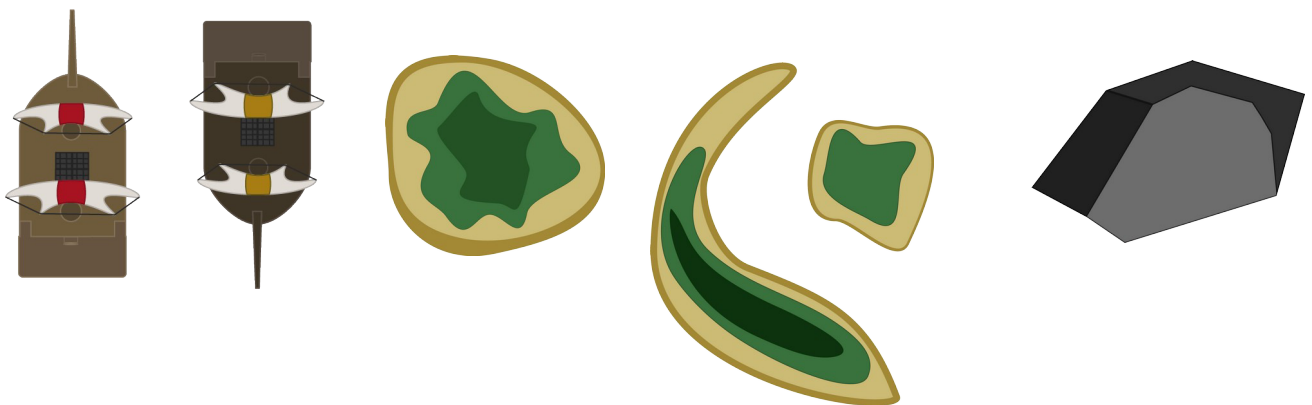
*The Pirate Bay, jeu 2, « La traversée »*

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



Voici une maquette de ce à quoi devrait ressembler le micro-jeu durant une partie. Nous y voyons le joueur au centre en bas de la capture d'écran. En haut à droite nous retrouvons les points de vie, représenté par des cranes de couleur dorée. Ainsi le reste des éléments visibles sur l'écran sont les obstacles qui tomberont sur le joueur qui devra les éviter .

de gauche à droite : le joueur, bateau ennemi, une première île, une seconde île, un rocher.



Colin

Jules

B1GDB

*The Pirate Bay, jeu 2, « La traversée »*

*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 perte de score et de points de vie lors d'une collision.

### **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 modifiera le score final du micro-jeu en fonction des points de vie restants.

Une seconde fonction fera perdre des points de vie lors d'une collision avec un obstacle.

#### **Variables :**

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

Nous aurons aussi des variables relatives au score qui permettront de calculer le score du jeu et de le rajouter sur le score global ainsi qu'une variable pour chaque point de vie.