



THE PIRATE BAY

Cadrage

Contexte :

Création d'un jeu de type « Ware » au sein d'un studio de développement.



Technologies:

- Utilisation de Phaser v3.
- langages : Html, CSS, JS + Jquery 3,5
- Utilisation de la suite Adobe



Persona :

- Adolescent européen/occidental.
- joueur au profil enthousiaste « Time-Filler ».



User Experience



Présentation :

- Expérience solo individualiste.
- utilisation des capacités de réflexes et de réflexion
- Personnage anthropomorphique.



Références :

- Pirate des Caraïbes .
 - Sea of Thieves.

Contraintes et Potentiels :

Contraintes :

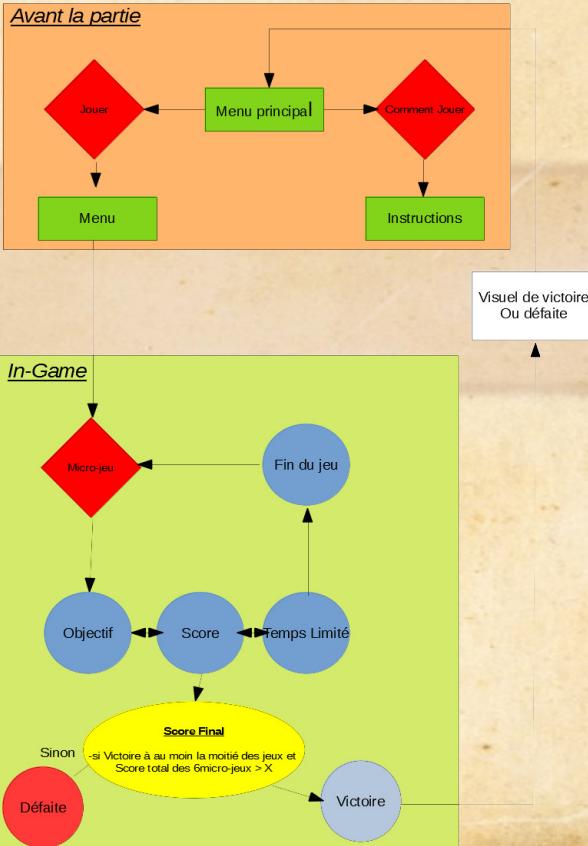
- temps de jeu très limité.
- très peu d'input accordés.
- gestion de l'interface pour le jeu mobile.

Potentiels :

- L'univers.
- Le format permet une grande variété de jeux.

Concept

Schéma d'une partie idéale



Références :

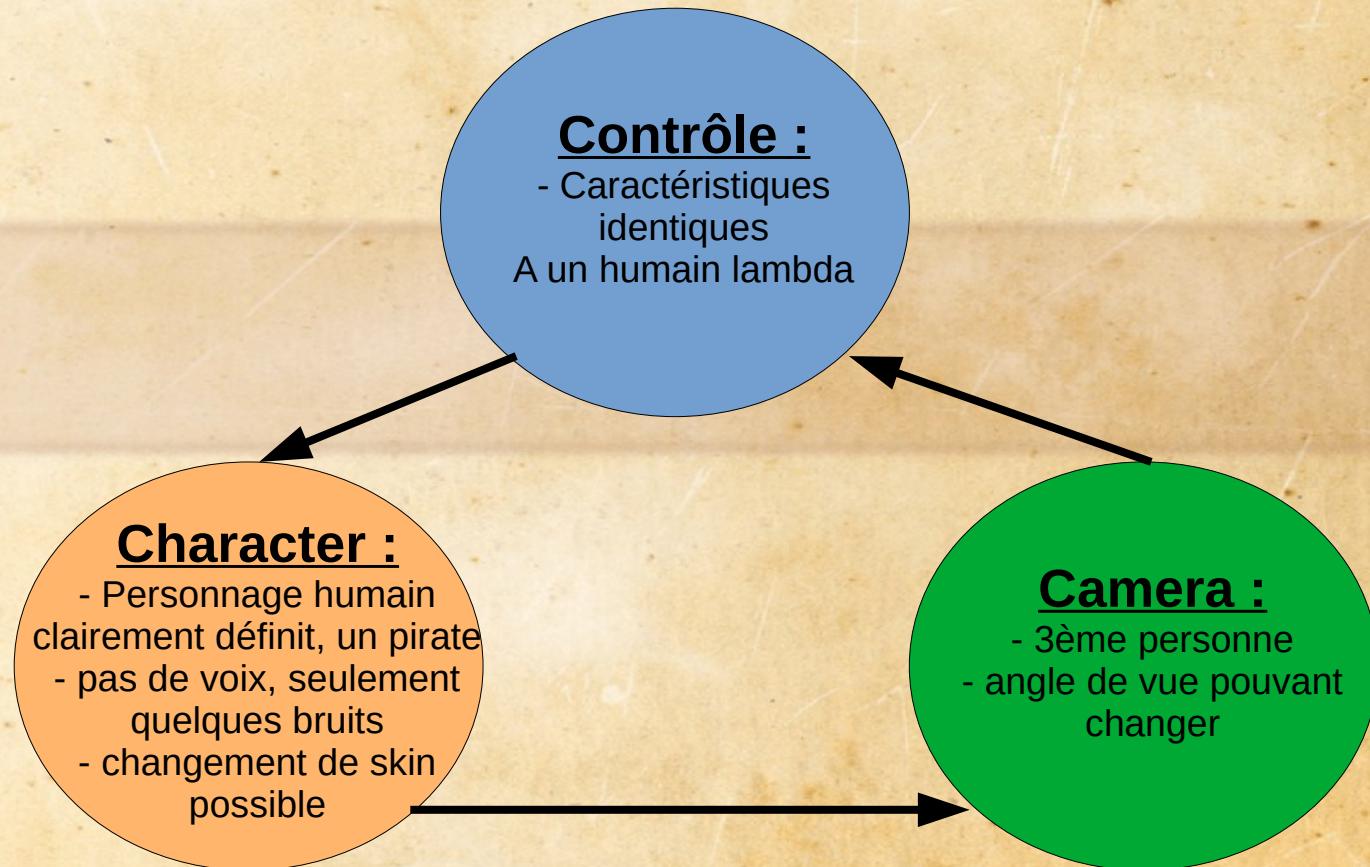
WarioWare



PummelParty



3C



Direction Artistique

THE PIRATE BAY

JOUER

COMMENT JOUER

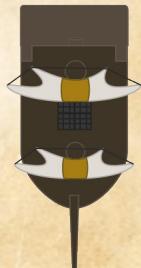


Direction Artistique



COMMENT JOUER

JOUER



Musiques :

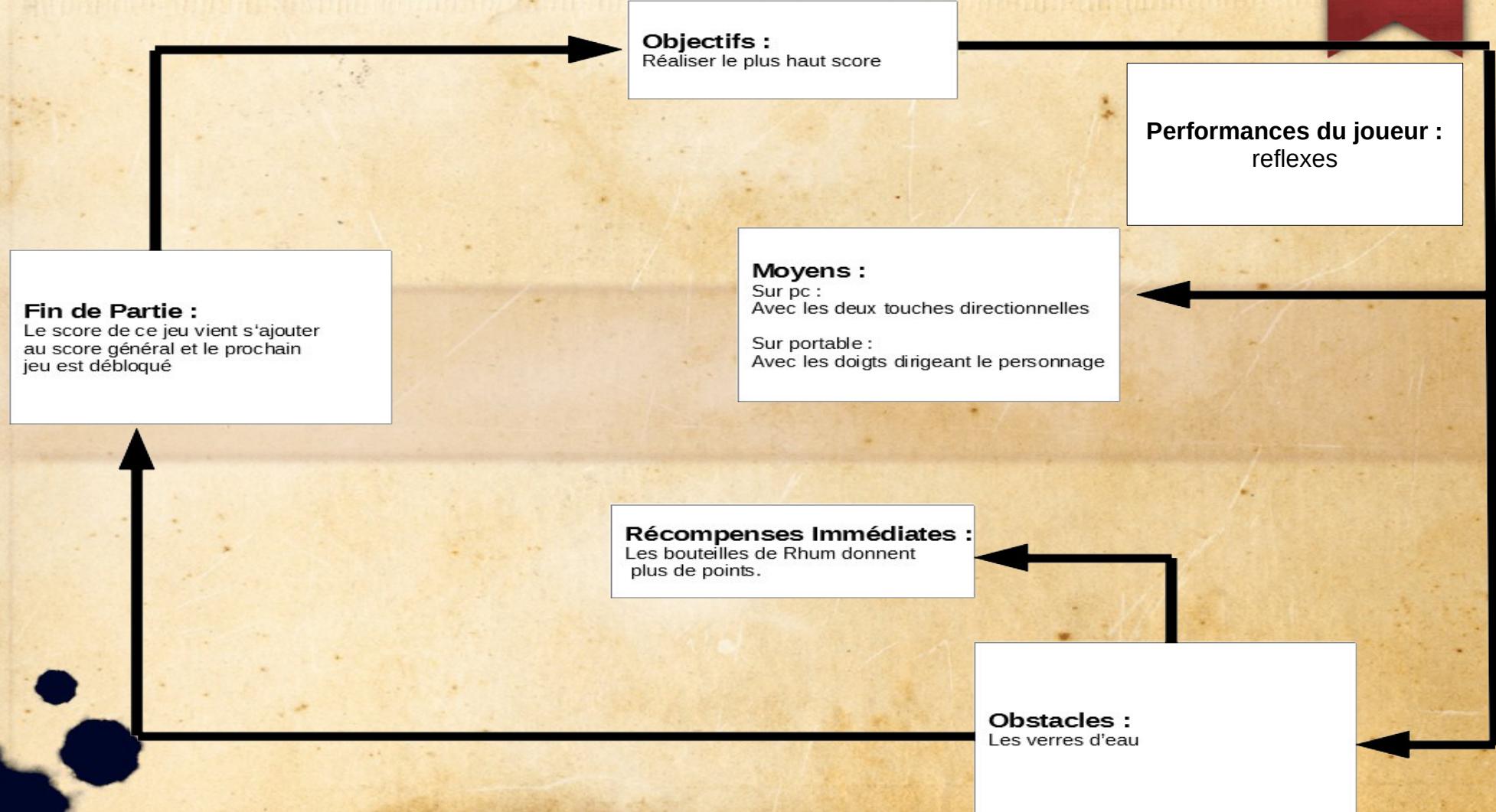
Des musiques sur le
évoquant la piraterie
Tel que :

Alestorm –
Keelhauled
Ou les OST de Pirate
des Caraïbes

Bois moi si tu peux

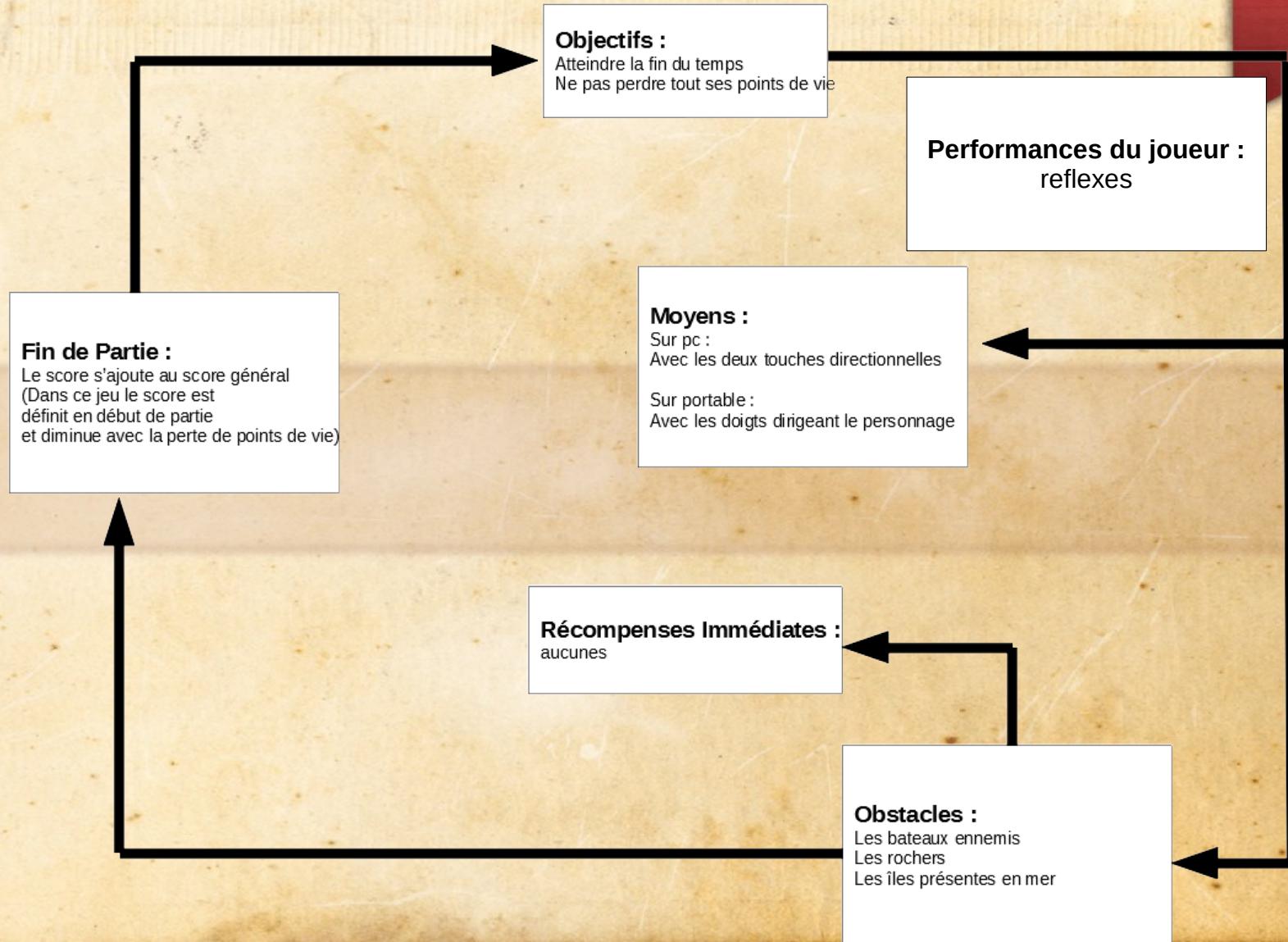
X50





La traversée





Le maoat



Fin de Partie :
Le score s'ajoute au score général
(Dans ce jeu le score est
défini en début de partie
et diminue avec les collisions
avec les obstacles)

Objectifs :
Atteindre la zone d'arrivée
En évitant les obstacles
Et l'ennemi nous poursuivant

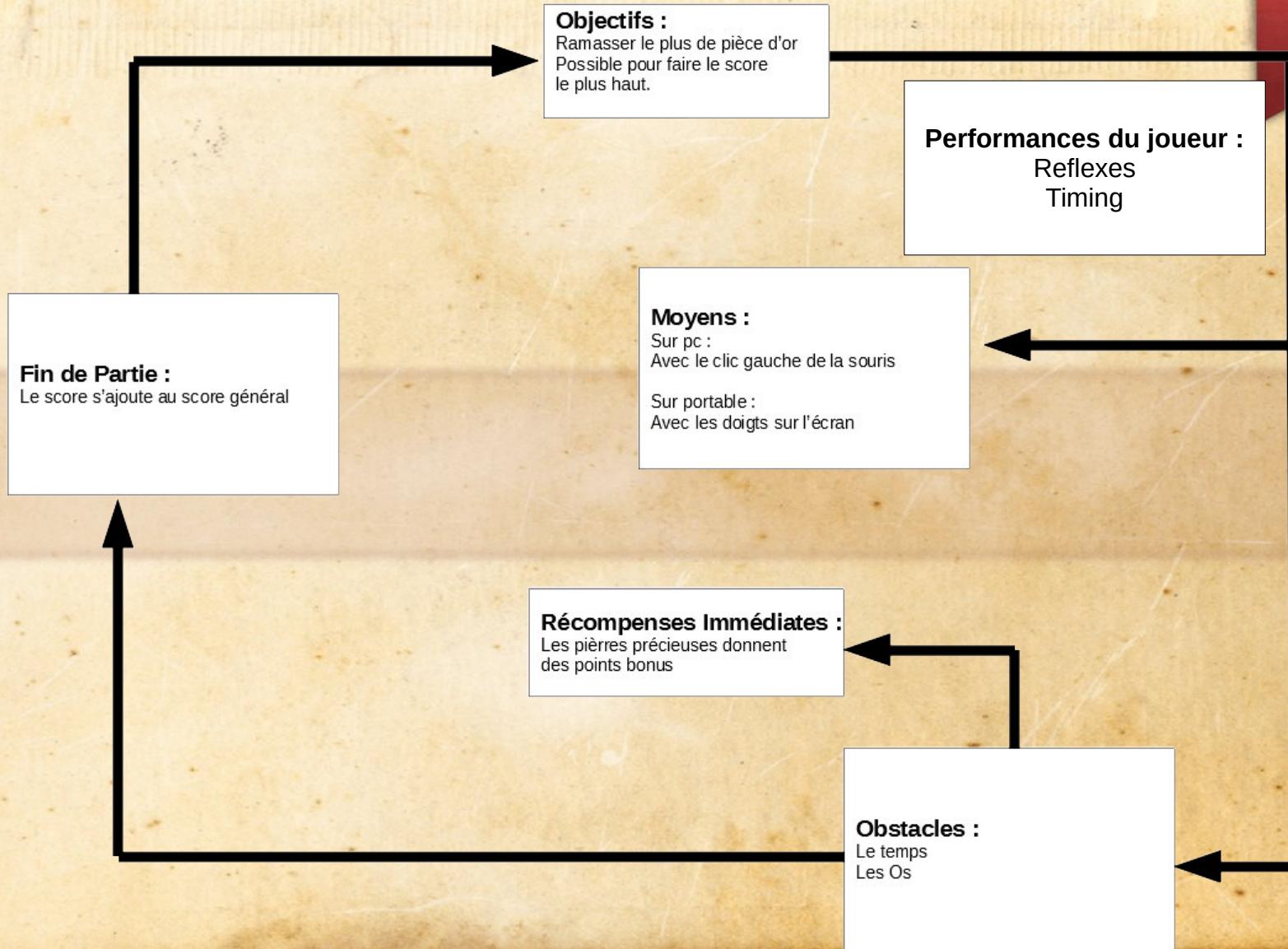
Performances du joueur :
Reflexes
Timing

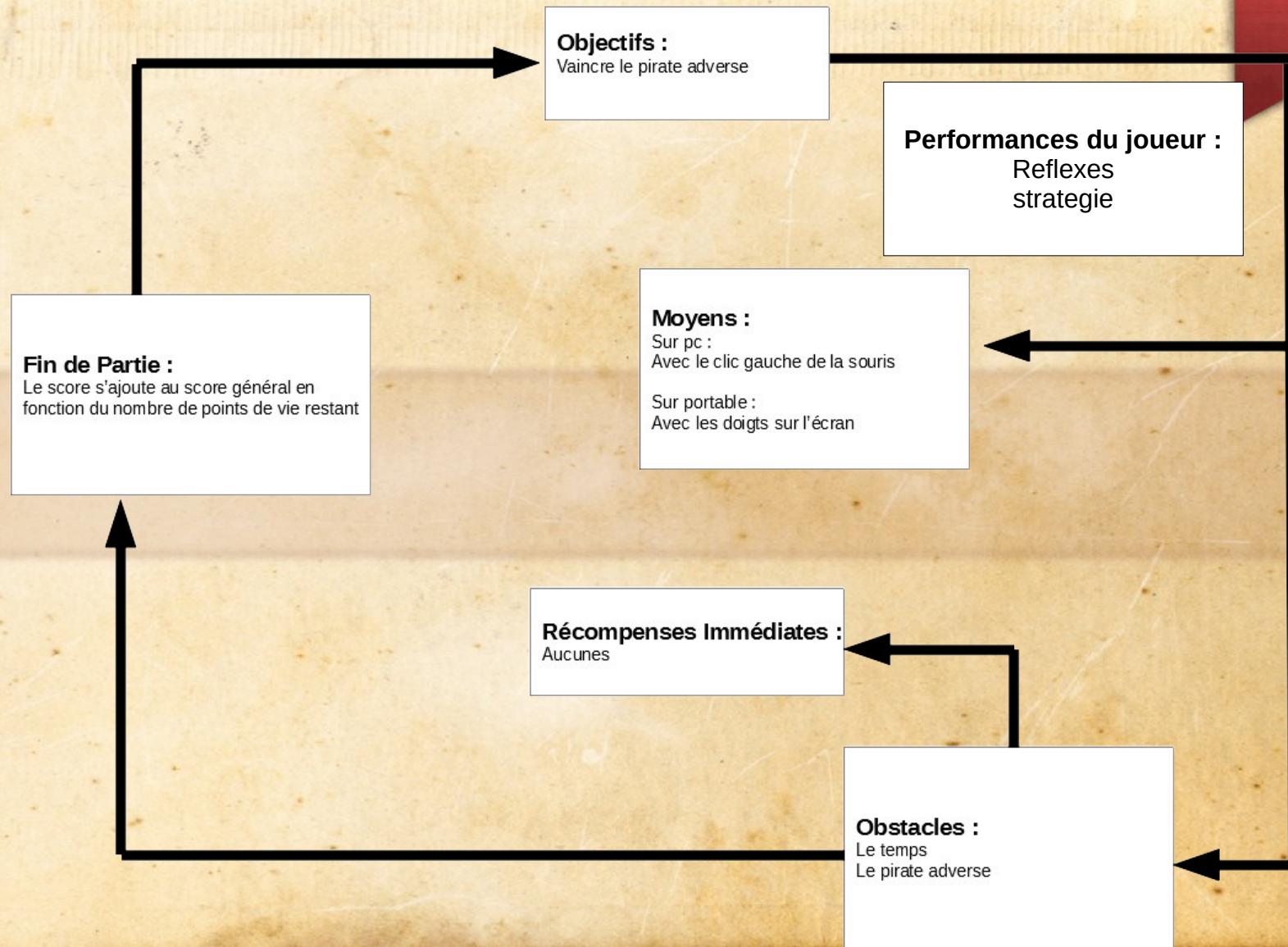
Moyens :
Sur pc :
Avec les deux touches directionnelles

Sur portable :
Avec les doigts dirigeant le personnage

Récompenses Immédiates :
aucunes

Obstacles :
Les rochers
La boule poursuivant le joueur





Fin de Partie :

Le score s'ajoute au score général en fonction du temps pris pour réaliser le jeu.

Objectifs :
Hisser la voile du navire

Performances du joueur :
Timing

Moyens :
Sur pc :
Avec le clic gauche de la souris

Sur portable :
Avec les doigts sur l'écran

Récompenses Immédiates :
Aucunes

Obstacles :
Le temps
Le poids de la voile qui se fait de plus en plus sentir en fonction de sa hauteur.

Post-Mortem



Difficultés rencontrés :

- savoir par où commencer
- programmation, interactivité
- Gestion du temps
- faire ressortir les objets interactif

Solutions :

- réaliser des schémas
- abandon du menu au profit de 2 html
- établir un agenda
- création d'un flou sur le fond