|  |
| --- |
| **Page 1** |

# MODÈLE DE DOCUMENT DE CONCEPTION DE JEU (GDD)

Nom du jeu : LUDO SENEGALAISE

Genre : JEU DE SOCIÉTÉ

# Eléments du jeu :

Le dé : c’est un objet cubique qui désigne la tournure du jeu en fonction du nombre qu’il tire au hasard.

Pion : strictement égale à 16 et réparties en quatre couleurs différentes, c’est l’élément qui fait bouger rapidement son joueur sur le tablier grâce au nombre obtenue après le tirage du dé

La plateforme :il représente le design du jeu avec tous ces structures(les 4cases ;les pions ;le cadre du jeu avec les carreaux de décompte et le dé)

Joueur :

Le nombre de joueurs qui peuvent jouer au jeu à la fois

Il y’a plusieurs possibilités de jour à ce jeu

1 à 4 joueurs

1joueur avec la machine

1joueur pour les deux parties

2 joueurs

3 jours avec la machine

4joueur pour les 4 cases

# SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

Formulaire technique :

Fondamentalement, il existe des graphiques 2D (plats) 3D.

Vue :

Camera vue d’en haut au topdown (à 90 degré).

Plate-forme :

iOS, Android, Mac, PC

Langue :

C #, C ++, Ruby, Java

|  |
| --- |
| **Page 2** |

Dispositif :

PC, mobile, console

# JEU

C’est un jeu de société facile à jouer et s’adapte à toutes les générations

Il favorise la perfection et la joie de s’en sortir

# Perçu du jeu

• **Ouverture de l'application de jeu** : la partie va démarrer et le joueur doit choisir en première temps quelle case et quelle couleur qu’il prend et dans un second temps le nombre de joueur dans la partie ;

• **Options de jeu** : il y’a les options joueur contre l’ordinateur(IA) ou le joueur contre des joueur locale ou le jour joue en solo en contrôlant plusieurs cases à la fois.

• **Modes :** solo ou multijoueur ;

• **Éléments du jeu** : les pions et un dé ;

• **Niveaux de jeu** : facile, normale, difficile avec l’ordinateur et la logique sénégalaise ;

**• Commandes du joueur : le bouton lancer** le dé ; le **bouton** **choisir** un pion dans sa case lorsqu’il a un 6 ; et **bouger** le dé en fonction du nombre qu’il affichera ;

• **Gagnant** : lorsque tous les pions du joueur sont dans la case de la ligne d’arriver ;

• **Perdre :** lorsque tous les pions du dernier joueur ne sont pas arrivés dans la case de la ligne d’arriver ;

• **Finir** : lorsque l’auront réussi à mettre tous les pions de chacun d’entre eux dans la case de la ligne d’arriver ;

• **Pourquoi tout cela est-il amusant :** par ce que c’est un de société. Il permet aux jours d’appliquer plusieurs stratégies et méthodes de pièges aussi amusante et surprenante

|  |
| --- |
| **Page 3** |

Principales caractéristiques

Le ludo sénégalaise favorise l’usage de l’intuition, de la rapidité sur stratège tel que la réflexion et le calcul mental.

Impossible de deviner le gagnant avant la fin du jeu

Il offre plus de liberté et d’opportunité de coincé le ou les concurrents

Les règles changes complétement

Il n’y a pas d’immunité pour les joueurs

Il est plus favorable au joueur qui aura plus de pions à jouer vers la fin

Il rend le jeu plus long plus intéressant et plus amusant

Comme le dit le dicton <<IL NE FAUT JAMAIS PERDRE ESPOIR>>

# DOCUMENT DE CONCEPTION

Ce document décrit comment les GameObjects se comportent, comment ils sont contrôlés et leurs propriétés. Ceci est souvent appelé

La « mécanique » du jeu. Cette documentation concerne principalement

Le jeu lui-même. Cette partie du document se veut modulaire, ce qui signifie que vous pourriez avoir

Plusieurs documents de conception de jeu différents joints au document conceptuel.

Directives de conception

Deux versions de jeux avec les mêmes règles de notre nouvelle version

UNE VERSION WOLOF permettant aux ANALPHABETE de participer à l’innovation de ce jeu mobil tel qu’un logiciel de décompte en wolof en leur offrant la possibilité de compter d’eux même

UNE VERSION NORMALE avec les règles Sénégalaise

Une méthode de partage du jeu par bluetooth : ce dernier permet de s’amuser en famille par l’usage du mobil sans internet Bret un nouveau moins de communication d’échange et d’épanouissement complètement différent

Définitions de conception de jeu.

Ce projet a pour objectif de vulgariser nos règles concernant ce jeu universel mais aussi de le rendre plus accessible pour nos parents sénégalais

|  |
| --- |
| **Page 4** |

# 

# Organigramme du jeu

L'organigramme du jeu fournit un visuel de la manière dont les différents éléments du jeu et leurs propriétés interagissent. Organigrammes du jeu

doit représenter les objets, propriétés et actions présents dans le jeu. Chacun de ces éléments doit avoir une référence numérique

là où ils existent dans le document de mécanique du jeu.

• Menu

• Synopsis

• Jouer au jeu

• Contrôle du joueur

• Game Over (gagner et perdre

|  |
| --- |
| **Page 5** |

Définition du joueur

●

Utilisez cette section pour des descriptions rapides qui définissent le lecteur

●

Utilisez la section Propriétés du lecteur (ci-dessous) pour définir les propriétés de chaque lecteur. Les propriétés du joueur peuvent être

affecté par l'action ou l'interaction du joueur avec d'autres éléments du jeu. Définissez les propriétés et comment elles affectent

le jeu actuel du joueur.

●

Utilisez la section Récompenses du joueur pour faire une liste de tous les objets qui affectent le joueur de manière positive. Définissez ces

objets en décrivant les effets qu'ils provoquent et comment le joueur peut utiliser l'objet.

Définitions des joueurs

Une liste suggérée peut inclure:

• Santé

• Armes

• Actions

Propriétés du joueur

Chaque propriété doit mentionner un commentaire suite à la modification de la propriété.

Récompenses des joueurs (bonus et ramassages)

Faites une liste de tous les objets qui affectent le joueur de manière positive (par exemple, la santé reconstituée)

|  |
| --- |
| **Page 6** |

Interface utilisateur (UI)

C'est ici que vous allez inclure une description du contrôle du jeu par l'utilisateur. Pensez aux boutons d'un appareil

le mieux adapté pour le jeu. Considérez quelle est la pire disposition, puis demandez-vous si votre interface utilisateur est toujours jouable. Un visuel

une représentation peut être ajoutée dans laquelle vous associez les commandes physiques aux actions du jeu. Lors de la conception de l'interface utilisateur, il peut

être utile pour rechercher des informations sur le contrôle de la qualité et la conception de l'interface utilisateur (UI).