

PING DEV

Présentation :

- I. L'équipe
- II. La méthode "one for all"
- III. Axes d'améliorations

L'équipe



Chef de projet :

Mickael

Equipe de
développeurs :

Anaïs

Antoine

François

Slim

La methode One for all

Nous avons collectés énormément d'idées ensemble pour le jeu. Des idées parfois complexes, irréalisables, irréels, impossible à expliquer, etc...

Finalement, grâce au sauveur, Notre Grand Chef de Projet Mickaël on a pu mettre un point final aux idées trouvées ensemble, pour enfin avancer !



Axes d'améliorations

"Il s'agit d'un jeu de rapidité.

- I. Nombre de participants : 2 à 6 personnes
- II. Le jeu est constitué de 17 cartouches.
- III. But : le premier joueur arrivant à 10 points remporte la partie.
- IV. Une personne pioche une carte dans un paquet. Il/elle pose la question à tous les autres participant.e.s qui doivent répondre le plus rapidement possible en criant "Ping". La personne qui dit "Ping" en premier a le droit de parole et doit répondre à la question au bout de 30 secondes. Si le temps est écoulé sans que personne n'ait dit "Ping", on passe au joueur.euse suivant. Si le/la joueur.euse qui a la parole donne une bonne réponse il/elle gagne 1 point, dans le cas contraire, il/elle écope d'un carton/cartouche. Au bout de 3 cartouches récoltées, le/la joueur.euse est éliminé(e) du jeu.
- V. Règle de la perte de points retiré. Remplacée par un système de cartouches nommé "Ping Duel" et "Ping Save". Lorsqu'une carte "Ping Duel" est tirée par un/une joueur.euse, celle-ci entraîne un duel reposant sur une question difficile. Il/elle peut donc choisir son adversaire. Il/elle dispose alors de 1min pour répondre à la question. Si le/la joueur.euse défié(e) remporte le duel, il/elle gagne 2 points. En revanche le/la joueur.euse ayant tiré la carte "Ping Duel" se prend donc une cartouche. Lorsqu'un/une joueur.euse tombe sur la carte "Ping Save", il/elle se trouve en possession d'une carte joker. Il/elle peut l'utiliser à tout moment pour éviter la pénalisation. Nous partons sur une base de 15% de Ping duel et 5% de Ping save dans le jeu (total de cartes encore indéterminé).
- VI. Enfin quand une personne a 10 points, il est déclaré "Master Ping" et vainqueur de cette partie.



GOAL * PLAN * SUCCESS



MERCI !

Anaïs, Mickaël, Slim, François & Antoine (Pour toutes questions voir avec nous ou l'un de nous)

Toute la team souhaite un bon courage au prochain groupe.