

Game Design Document

Jeux Vidéo 2D

Amine RHAZI

Année universitaire : 2014/2015

Sommaire :

I. Présentation générale	2
1. Philosophie	2
2. Qu'est-ce que ce jeu ?	2
II. Mécanique de jeu	3
III. Design du jeu	4
IV. Moteur du jeu	4
V. Interface utilisateur	4

I. Présentation générale

1. Philosophie

La conception de ce projet va nous permettre d'améliorer et de mettre en teste nos connaissances et compétences de programmation en C++

2. Qu'est-ce que ce jeu ?

C'est un jeu d'arcade footballistique qui permet la simulation d'un match de football entre deux équipes qui contiennent chacune trois joueurs, un gardien de but, un défenseur et un attaquant.

II. Mécanique de jeu

➤ Flux de jeu

Le joueur va avoir la possibilité de contrôler les joueurs pour passer la balle entre eux et monter vers les poteaux de l'équipe adverse puis essayer de mettre la balle dedans pour marquer un but.

➤ Les éléments du Flux de jeu

Le joueur va entrer en interactions avec ses coéquipiers et aussi avec les joueurs de l'équipe adverse qui vont essayer de lui prendre le ballon, en plus de la ligne qu'il ne doit pas dépasser (pas la ligne de touche, les murs font rebondir le ballon). Les fautes ne sont pas considérées, et le gardien de but n'est pas contrôlé par le joueur.

➤ Mode de jeu

Le joueur va jouer en mode Humain VS ordinateur, et il peut, éventuellement choisir le mode de jeu à deux joueurs (en réseau ou via deux gamepads).

➤ Contrôles

Le control du joueur va se faire par les touches de direction du clavier plus une touche pour passer, et une autre pour frapper le ballon.

➤ Description de l'AI (Intelligence artificielle)

La machine (l'équipe adverse du joueur) va réagir aux mouvements des joueurs en essayant de leur prendre la balle et la marquer sur l'équipe du joueur.

III. Design du jeu

➤ Univers de jeu

La partie(le match) se déroule dans un terrain de foot limité par les côtés (éventuellement des murs)

➤ Éléments du décor génériques

Les éléments de décor génériques peuvent être des murs qui limitent le terrain plus la pelouse verte du terrain.

IV. Moteur du jeu

➤ Caméras

La caméra va être placée à côté du terrain pour permettre une vue plus vaste .

➤ Gestion du son

On peut avoir quelques effets sonores, par exemple le bruit des spectateurs.

V. Interface utilisateur

L'utilisateur aura dans l'interface de l'accueil un menu qui lui permet de choisir le mode de jeu, après le choix du mode il aura la main pour choisir l'équipe avec laquelle il veut jouer et, éventuellement, changer la couleur du maillot.