

Pizzle Bubble

TAMAGNAUD Thomas - SEGERIE Reynalde - ROUBILLE Mathis



Sommaire

I) Présentation du jeu

- A. Jeu original
- B. Notre adaptation du Puzzle Bobble



II) Développement du jeu

- A. Conception graphique
- B. Architecture globale



III) Test du jeu

- A. Conception IA
- B. Idées d'extension et d'amélioration



IV) Conclusion



A. Jeu original : le genre Bubble Shooter



B. Notre adaptation du Puzzle Bubble



| | |
|---------------------------------------|--|
| Titre : PiZZle Bubble | Titre : Puzzle Bubble |
| Personnages : Souris | Personnages : Dragons |
| Explosion : 2 bulles min. | Explosion : 3 bulles min. |
| Angle : Tour complet possible | Angle : Tour complet impossible |
| Multiplayer : 3 personnes max. | Multiplayer : 2 personnes max. |

→ Pas de conditions de défaite (un seul gagnant par partie)

→ Jeu de rapidité

II. Développement du jeu : Conception graphique

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789.,“”‘’”?!@_ *#\$%&()
+-/:;<=>[\]^_{|}~
¡¢£¥¦§¨ª«¬®¯°±²³´µ¶·¸¹º»¼
½¾¿ÀÁÂÃÄÅÆÇÈÉÊËÌÍÎÏÐÑÒÓÔ
ÕÖ×ØÙÚÛÜÝÞßàáâãäåæçèéêëìí
îïðñòóôõö÷øùúûüýþÿıŁłŒœŠšŽžȦ^ˆ˜--
„…•…‹›⁄⁹€™—/

215 glyphs

<https://fontstruct.com/fontstructions/show/1709939/pixelhandtest6-2>

Police d'écriture ThomasFont7 par ThomasT (licence CC BY-SA 3.0)

Personnages

Tomzy



Rouky



Reyky



II. Développement du jeu : Conception graphique

- Animation

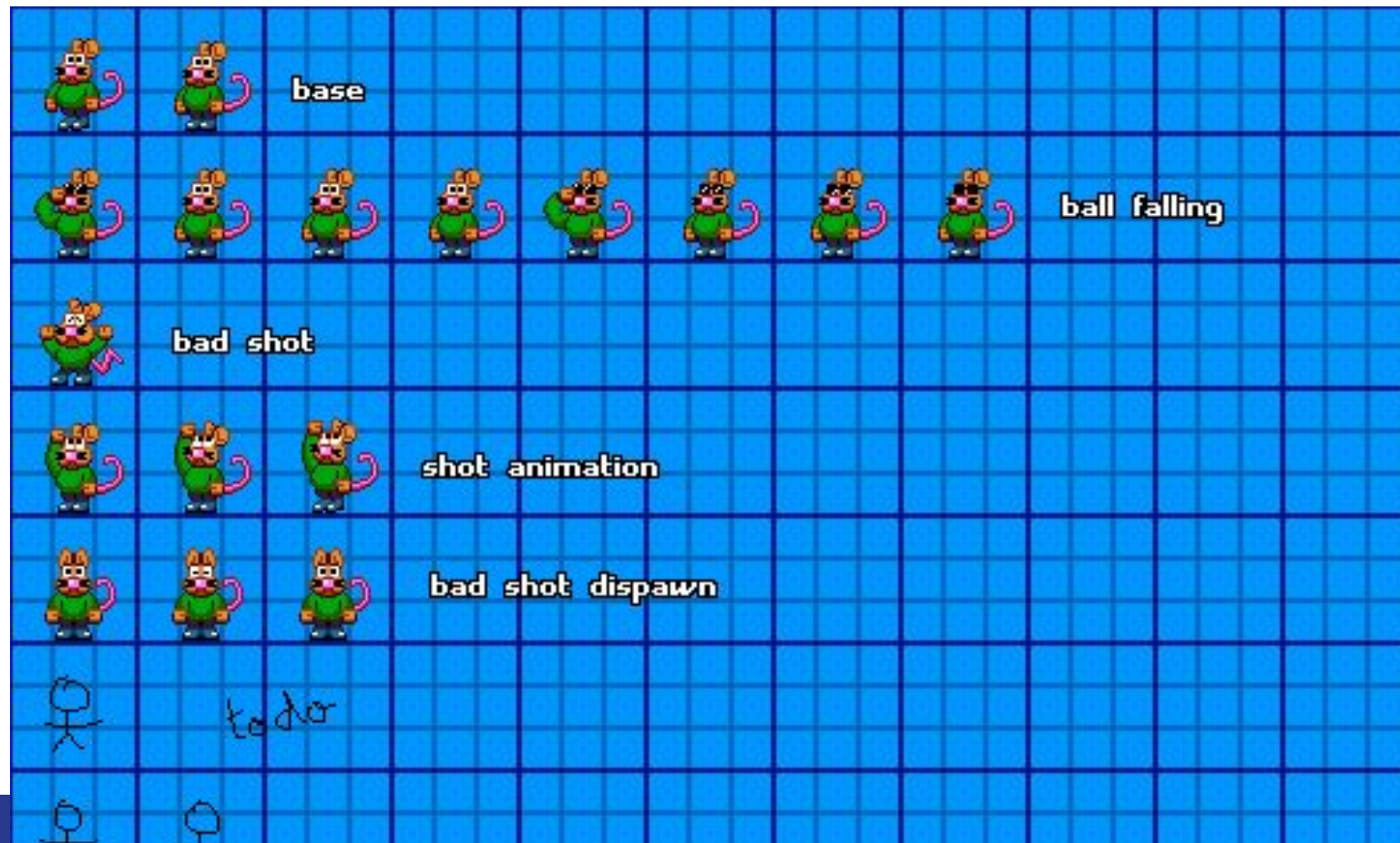
1. Base :



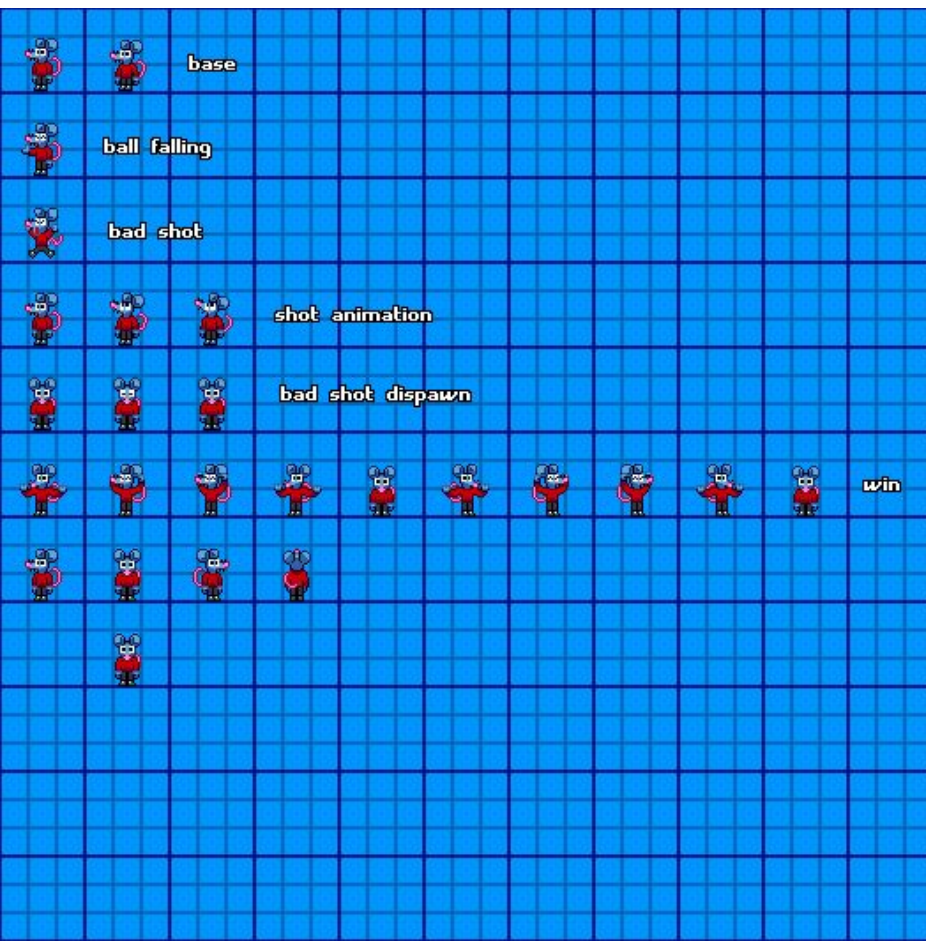
2. Shot :

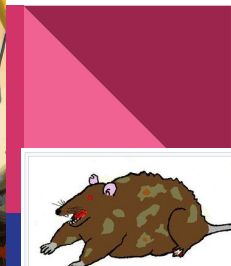


II. Développement du jeu : Conception graphique

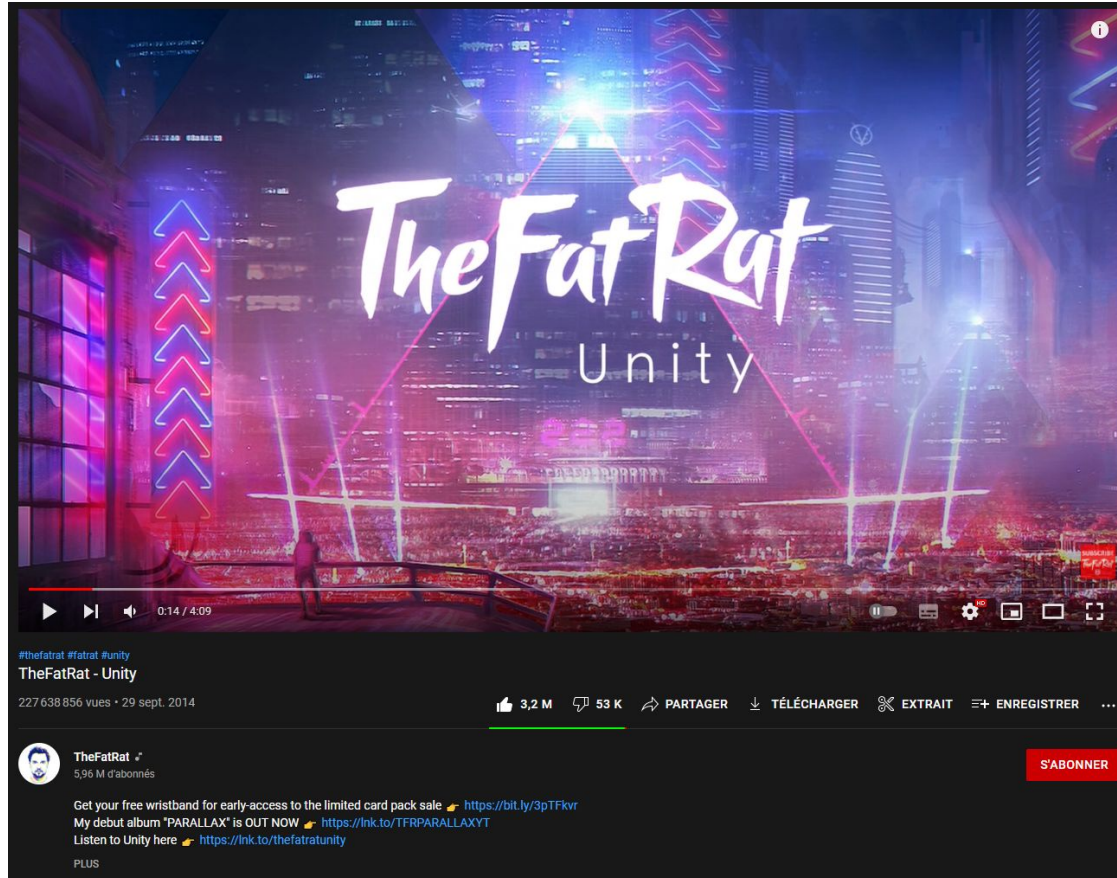


II. Développement du jeu : Conception graphique





II. Développement du jeu : Musique et effets sonores



II. Développement du jeu : Musique et effets sonores

[Home](#)[Free Sound Effects](#)[Free SFX Packs](#)[Royalty Free Music](#)[License](#)[Log In](#)[Register](#)

Free Sound Effects

105,556 free professional sounds to download, perfect for all your audio, video and online projects!

[Explore](#)

Free sound effects to download instantly

With thousands of individual sounds available and growing daily, we're sure you'll find everything you need to get your projects completed.

[Show me the sounds](#)

Growing range of free sound packs

Need themed packs of sounds? We have a growing range of sound packs available for instant download with more added regularly.

[Show me the packs](#)

Free, royalty free music tracks

Our range of royalty free music is free to download and use in your projects and covers a range of genres and moods.

[Show me the music](#)

II. Développement du jeu : Musique et effets sonores

Popular categories



All free sound effect categories

Animal (2007)

Alligator and Crocodile (6)
Bat (10)
Bear (10)
Bird (450)
Camel and Llama (8)
Cat (46)
Cow and Cattle (52)
Deer and Moose (1)
Dinosaur (42)
Dog (485)
Donkey (34)
Elephant (7)
Fish and Aquatic (84)
Fox (7)
Frog and Toad (17)
Horse (140)

Bell (262)

Church Bells (30)
Medium and Large Bells (26)
Service Bells (38)
Sleigh Bells (38)
Small Bells (130)

Fantasy (640)

Fairy (39)
Giants (68)
Magic (516)
Miscellaneous Fantasy (15)
Superhero (21)

Hospital (175)

Dentist (10)

Cartoon (3351)

Anime (92)
Ascend (182)
Boing Spring and Twang (400)
Bubbles (30)
Cartoon Animals (152)
Cartoon Impacts (105)
Cartoon Voices (540)
Descend (126)
Eating and Biting (27)
Kiss (5)
Misc Cartoon (568)
Pop (165)
Running and Walking (137)
Sequences (2)
Shake and Flutter (63)
Slime (175)

Emergency (203)

Communication (44)
Emergency Vehicles (43)
Fire Extinguisher (4)
Misc Emergency (17)
Prison (24)
Sirens and Alarms (71)

Food and Drink (4202)

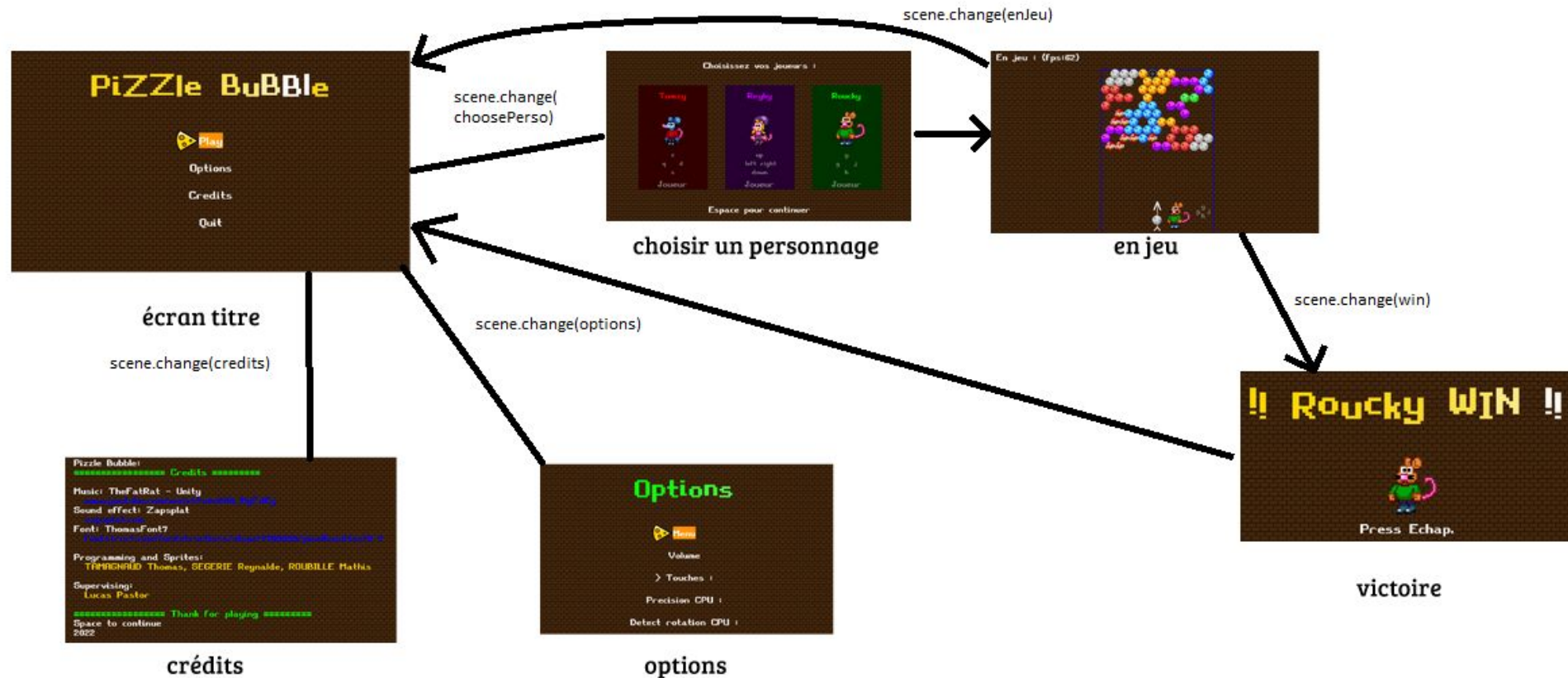
Drink (1404)
Food (2798)

Human (4523)

Audiences and Crowds (430)
Baby (276)
Bodily Functions (125)

II. Développement du jeu : Architecture globale

- Scènes du jeu

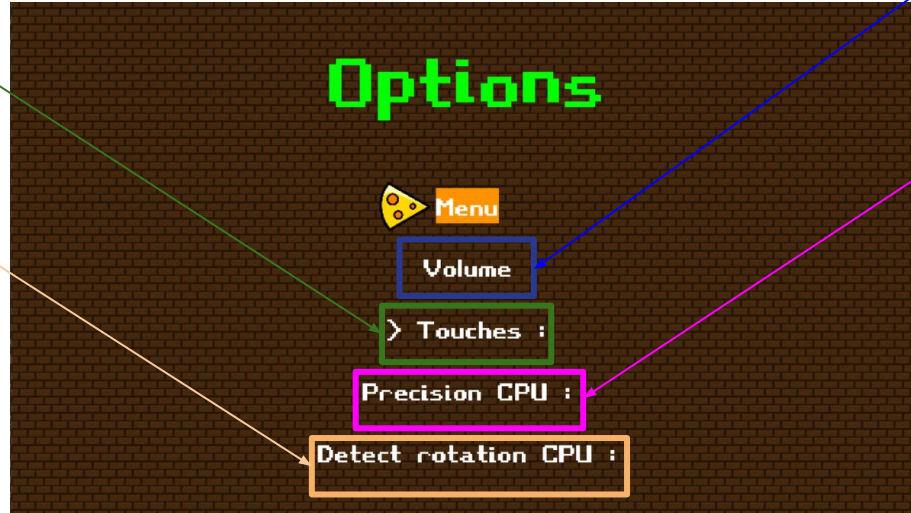


II. Développement du jeu : Architecture globale

- Options / Accessibilité

Modifier le mode des
touches

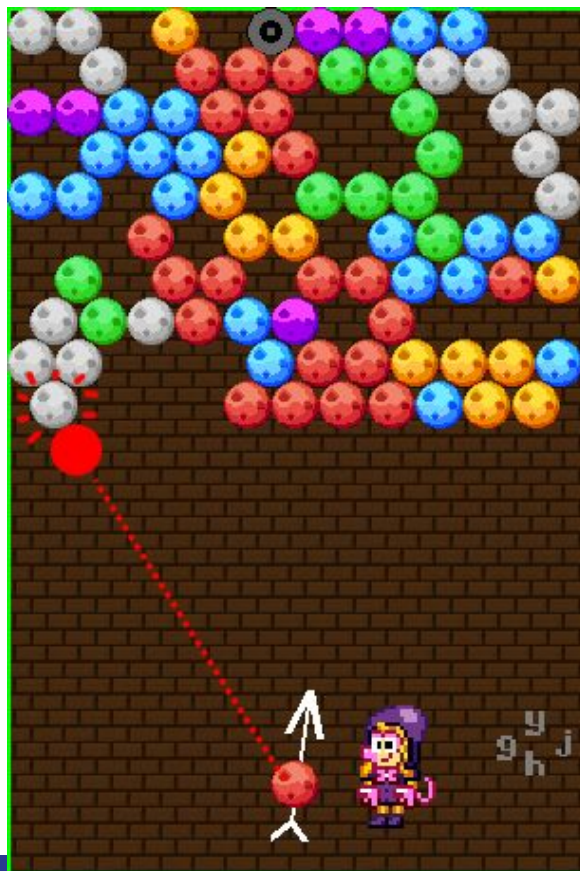
Si activé : CPU
détecte les
rotations



Gérer le volume du jeu

Gérer la précision du CPU

II. Développement du jeu : Architecture globale



III. Développement du jeu : Architecture globale



III. Conception IA

Principe :

- Balayer le lanceur de gauche à droite (de 0 à 180 degrés)
- Déterminer l'angle du meilleur tir



- Test du jeu -



III. Idées d'extension et d'amélioration (retour sur notre projet)

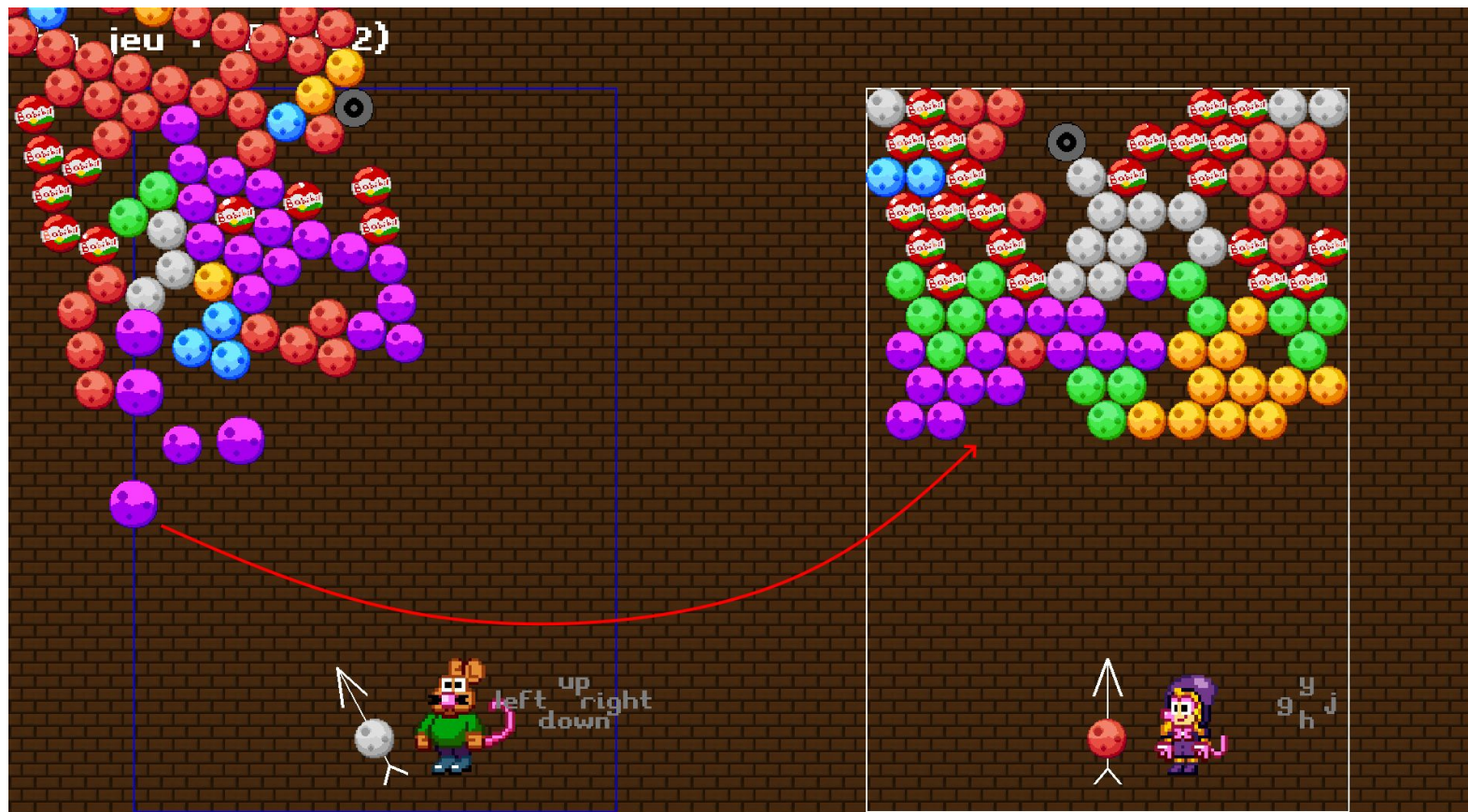
- Power / Up
- Interaction entre les joueurs
- Différente structure pour les balles (balles spéciales, design différents selon le type de balles, ...)
- Fond d'écran avec bordure
- Plafond descendant
- Multijoueur serveur



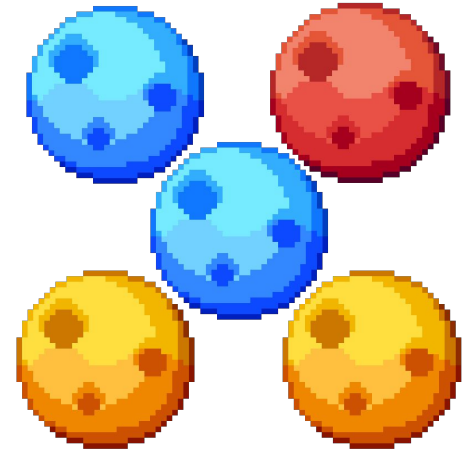
Bille spéciale



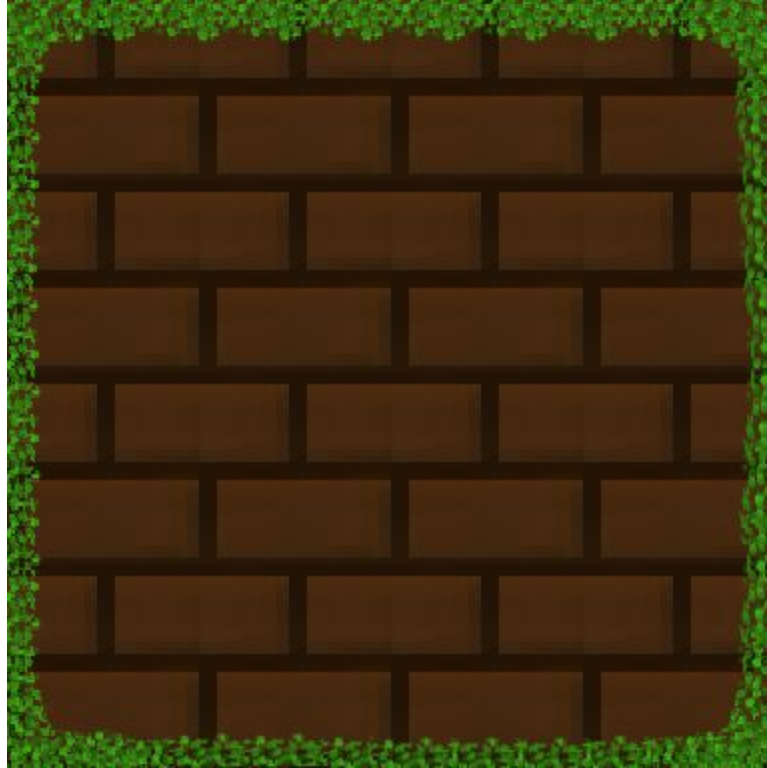
Interaction entre les joueurs



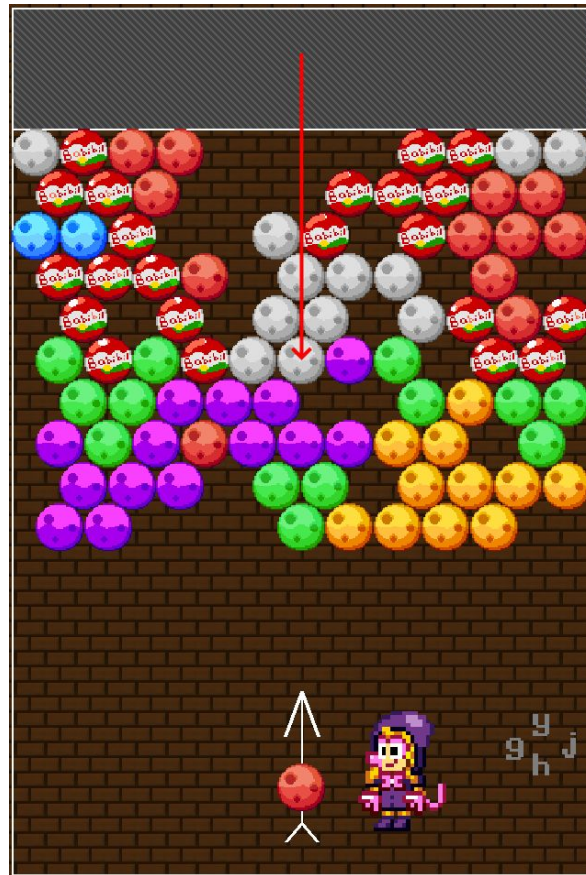
Différente structure de balle



Fond d'écran avec bordure



Plafond qui descend



Conclusion





