

Dereck Pilon Fleurent (PILD25059106)

Gabriel Hébert (HEBG19029207)

Conception de jeu vidéo - TD7

8GIF150

Pirates à bâbord!!!

Travail présenté à

M. Nicolas Bourgault

Département d'informatique et mathématique

Université du Québec à Chicoutimi

7 décembre 2012

CONCEPT DU JEU :

Le joueur incarne l'équipage d'un voilier pris en mer, son but est de survivre le plus longtemps possible face à une embuscade de pirates en évitant le plus longtemps possible les boulets de canon tirés vers lui. Pour y arriver, il sera possible d'améliorer son bateau, moyennant un peu d'argent accumulé à intervalle régulier, pour se déplacer plus rapidement et éviter plus facilement le danger.

COMMENT JOUER AU PROTOTYPE

- 1) Cliquer sur « Jouer » pour commencer la partie.
- 2) Voici les contrôles du jeu :
 - a) 4 touches de contrôle :
 - i) La touche « W » pour avancer;
 - ii) La touche « A » pour faire tourner le voilier vers la gauche;
 - iii) La touche « D » pour faire tourner le voilier vers la droite;
 - iv) La touche « S » pour faire reculer le voilier.
 - b) Il est aussi possible d'utiliser les 4 flèches directionnelles pour se déplacer.
 - c) La barre « d'espace » :
 - i) Pour démarrer le jeu;
 - ii) Pendant le jeu, pour améliorer la vitesse du voilier;
 - iii) Pour recommencer une partie à la toute fin.
 - d) Cliquez de la souris :
 - i) Peut aussi permettre de démarrer le jeu.
- 3) Maintenant évitez les boulets de canon le plus longtemps possible; bon jeu!

MÉCANIQUES DU JEU :

- 1) Éviter les boulets de canon : Avec un déplacement particulier, le joueur peut aller vers l'avant ou l'arrière, mais il ne peut pas, en appuyant sur une touche, aller à gauche ou à droite. Au lieu de cela, il peut tourner sur lui-même de gauche à droite.
 - a) Conséquences :
 - i) Il peut se faire heurter par des boulets de canon et subir des dégâts. Chaque attaque varie entre 1 et 10 points de dégâts.
 - ii) Chaque dégât subi par le bateau le fait ralentir.
- 2) Amélioration du voilier : Consiste à augmenter la vitesse de déplacement du voilier contrôlé par le joueur. Chaque amélioration coûte 100\$.
 - a) Conséquences :
 - i) La vitesse du voilier augmente, permettant d'éviter plus aisément les boulets de canon, mais cela peut parfois nuire au joueur s'il ne fait pas attention à où il se dirige.
 - ii) À chaque 5 secondes survécus, le joueur obtient 11\$ supplémentaires. Quand le joueur peut améliorer le voilier, l'icône du gouvernail devient activable, passant du gris à l'orange.

BOGUES RESTANTS

Il ne reste pas de bogues à proprement parler dans le jeu, mais plusieurs éléments demanderaient à être optimisés afin d'améliorer l'expérience de jeu. Ce qui est normal, le jeu n'en étant qu'à une étape de prototypage. En dehors de cela, tous les éléments présents, même s'ils sont un peu crus, sont fonctionnels. Plusieurs éléments supplémentaires pourraient être également ajoutés pour enrichir la jouabilité, le squelette de base étant maintenant complet.

RÈGLES DU JEU :

- 1) Le déplacement.
Grâce au contrôle du jeu, le déplacement se fait en avançant ou en reculant et en pivotant pour éviter les obstacles.
 - a) Le déplacement est lent au début.
 - b) Plus le voilier est amélioré, plus la vitesse augmente.
 - c) Lorsque le voilier dépasse la carte, il réapparaît du côté opposé.
- 2) Comment avoir un bon pointage
 - a) En évitant le plus longtemps possible les boulets de canon. Le temps survécu est le pointage.
- 3) Combien de point de vie a le voilier.
 - a) Vous avez un total de 100 points de vie, donc une seule chance de mourir et vous pouvez recevoir plusieurs impacts avant de couler.
 - b) Les boulets causent entre 10 et 30 de dommages lors d'un impact, il est donc difficile de savoir si les dégâts seront importants ou non.
- 4) L'argent sert à acheter des améliorations.
 - a) À chaque 5 secondes survécus, le joueur gagne +5\$.
 - b) On peut appuyer sur « Espace » pour améliorer la vitesse du navire au coût de 100\$.

LE HASARD :

- 1- La probabilité que les boulets de canon arrivent d'une direction donnée: Les boulets de canon arrivent de directions variées et le moment de leur apparition est imprévisible. De plus, plus la partie avance, plus la probabilité d'apparition d'un boulet augmente. Ce hasard est risqué, car il est très difficile de prévoir où le joueur se trouvera lorsqu'un boulet de canon apparaîtra à l'écran.
- 2- La différence dans la quantité de dégâts causés par les boulets : Celle-ci varie entre 10 et 30 points de vie lors d'un impact. C'est un hasard risqué, puisqu'on ne peut pas être certain du nombre de dégâts occasionnés.

L'ÉMOTION RESENTIT DANS LE JEU:

LA SURPRISE :

Par sa définition, elle provoque un réflexe de retrait et de sursaut, visant à s'extraire rapidement d'une situation dangereuse.

Dans le jeu, on la retrouve face à l'arrivée des boulets de canon à des moments et dans des directions aléatoires qui peuvent faire vivre au joueur un moment de surprise qui le force à agir rapidement afin d'éviter les boulets pour ne pas subir de dégâts.

Cette émotion est brève, mais peut être répétée dans le jeu. C'est pourquoi elle peut être suivie soit par la frustration, lorsque le joueur ne réussit pas à éviter les projectiles, ou par la satisfaction, lorsqu'il réussit à déjouer le danger qui l'a surpris.

RÉFÉRENCES ET RESSOURCES POUR LE PROJET

RESSOURCES VISUEL :

- Menu principale - par Dereck Pilon Fleurent
- Gouvernail - par Dereck Pilon Fleurent
 - Inspiré par :
http://boutique.anticartdeco.com/boutique/images_produits/0102.jpg
- Bateau - réalisé par Dereck Pilon Fleurent
- Eau - ressource intégrée à Game Maker
- Boulet de canon - ressource intégrée à Game Maker, modifiée par Gabriel Hébert

BACKGROUND SONORE DU JEU :

- <http://www.youtube.com/watch?v=csO5xeM20F4>

RESSOURCES SONORE :

(Pour les sons d'explosion, du bouton jouer, d'eau, du buzzer et de l'amélioration)

- <http://www.partnersinrhyme.com/pir/PIRsfx.shtml>
- Bande son de Worms Armageddon
- Bande son de Left4Dead

RESSOURCES TECHNIQUE :

- <http://gmc.yoyogames.com/>
- L'aide intégrée de Game Maker

RÉFÉRENCES POUR LES ÉMOTIONS :

- <http://fr.wikipedia.org/wiki/Surprise>
- <http://www.redpsy.com/guide/>