

CONCEPTION DES JEUX

BOB PARTY

Dans notre application BOB PARTY, nous avons prévu de faire au moins 6 jeux, dont 2 en solo, 2 en multi et 1 de type casino.

Ce dossier regroupe donc la conception des des jeux que nous avons prévu de coder via des sketches, des storyboards et des user stories pour chaque jeu.

SOMMAIRE :

1. Le cookie clicker	2
2. Le snake	4
3. La bataille navale	6
4. Le puissance 4	8
5. Le Black Jack	10

I – LE COOKIE CLICKER

1 --- LE PRINCIPE DU JEU

Le principe de ce jeu est très simple. Le joueur doit cliquer sur le cookie au centre de son écran pour générer un point. Plus le joueur appuie, plus il gagnera de points.

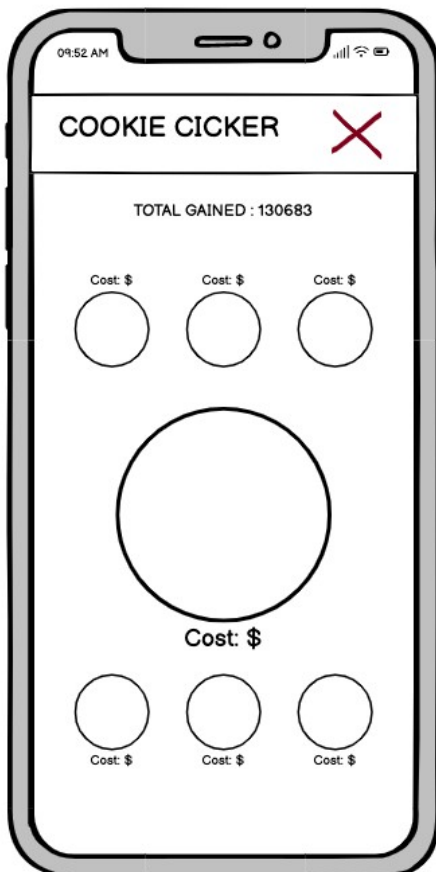
Par la suite, le joueur peut acheter des items spécifiques plus ou moins cher qui lui permettra de gagner davantage de points quand il cliquera.

Le but de ce jeu est d'avoir le maximum de points, sans but précis.

Lorsque le joueur décidera qu'il en a assez de cliquer sur son écran, il pourra quitter la partie et gagner un certain pourcentage de ses points en BOB COIN.

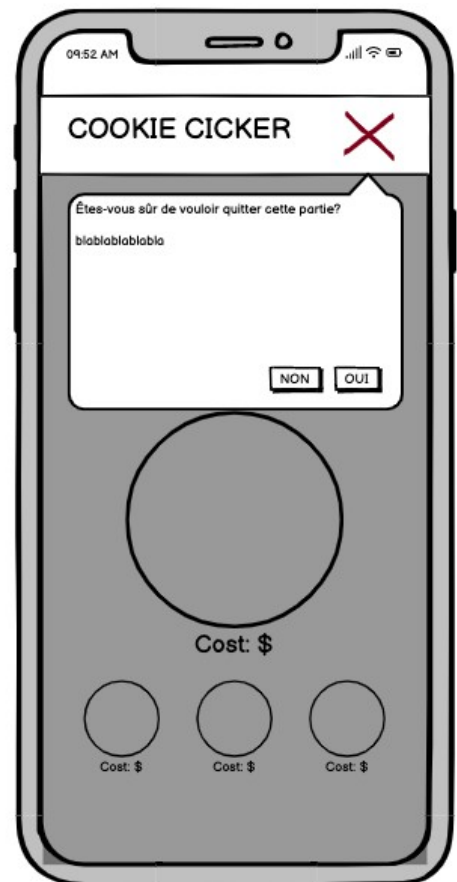
2 --- LES SKETCHS

Ce jeu est relativement simple au niveau visuel et ne comportera qu'une page où une alerte pourra être superposée. Voici à quoi elle devrait ressembler.

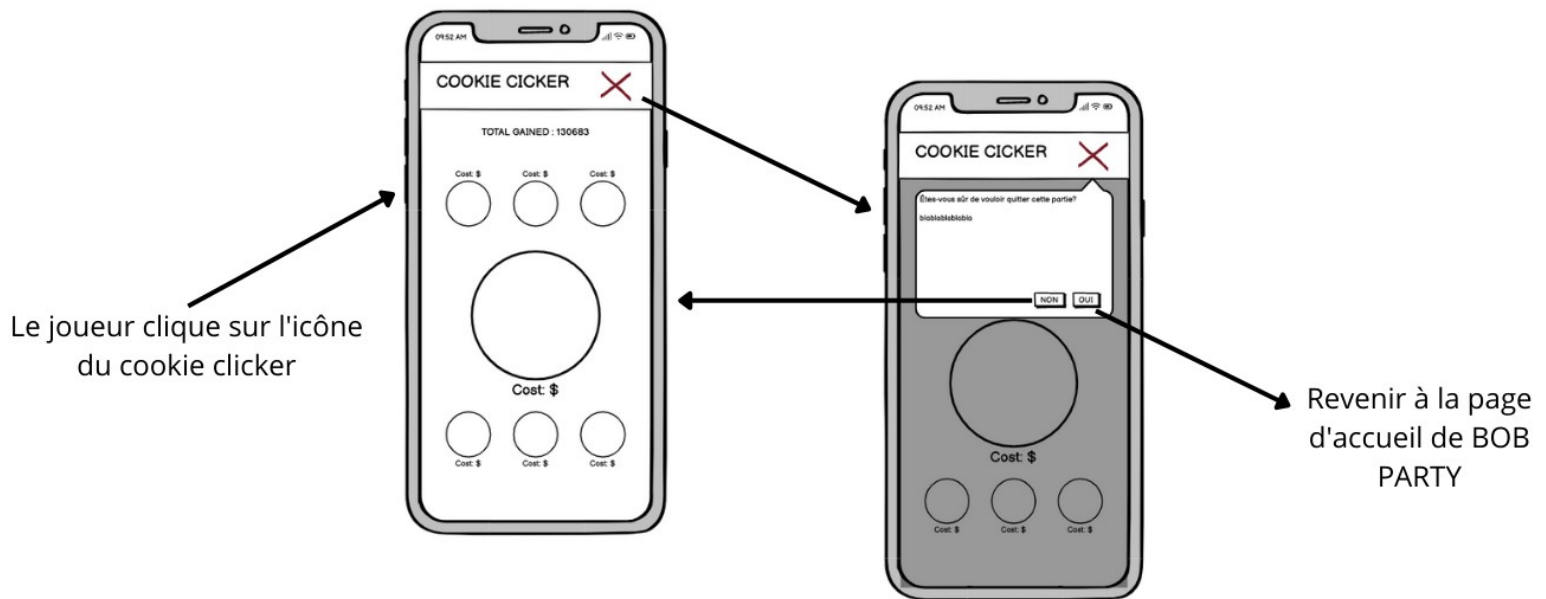


Ce jeu sera relativement intuitif et ne présentera pas de grandes difficultés au joueur. L'élément principal sera en plus grand que le reste des items. Le nombre de points qu'il aura accumulé se trouve en haut de son écran, juste en dessous du nom du jeu et de la croix pour quitter.

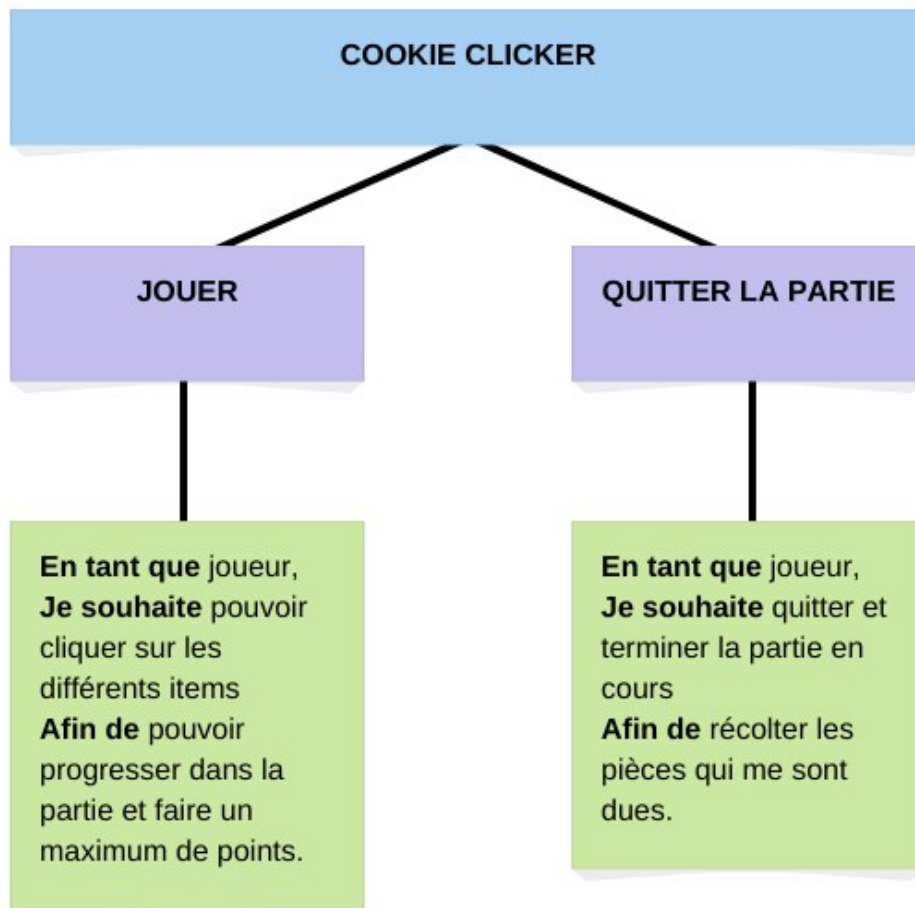
Lorsqu'il cliquera sur la croix, une alerte s'affichera pour confirmer la fin de la partie du joueur. Il pourra alors choisir oui s'il est sûr de vouloir quitter, ou non s'il veut continuer sa partie.



3 --- STORYBOARD



4 --- USER STORIES

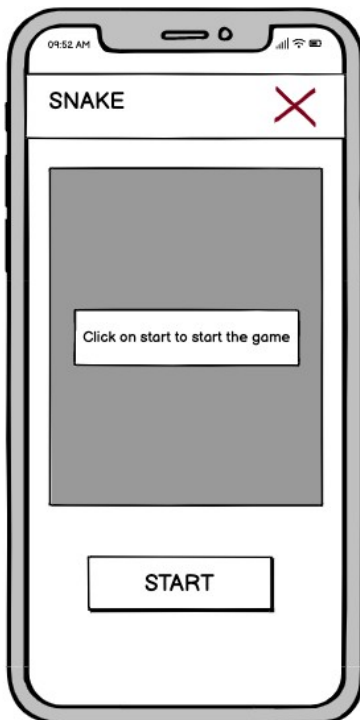


II – LE SNAKE

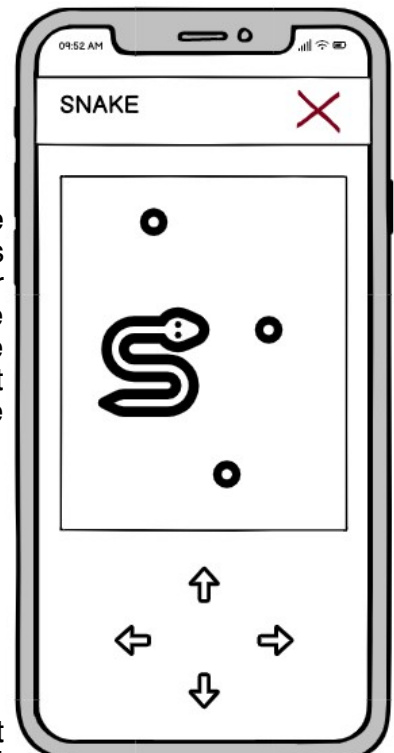
1 --- LE PRINCIPE DU JEU

Le but du jeu est simple. Vous dirigez un serpent qui croque des pommes. À chaque pomme mangée, il grandit de trois cases. Le but étant de vivre le plus longtemps possible, sachant qu'il n'est pas possible de toucher les murs et que vous mordre serait fatal.

2 --- LES SKETCHS



Comme son collègue le Cookie Clicker, le snake est un jeu intuitif et connu de tous. Lorsque le joueur arrivera sur le jeu, il arrivera sur cette page. Il n'aura plus qu'à cliquer sur le bouton « start » pour commencer une nouvelle partie.



Une fois que le joueur aura commencé sa partie, la chasse aux pommes commence et il n'aura plus qu'à diriger son serpent avec les flèches en bas de l'écran. S'il se mord la queue ou se rentre dedans, c'est la fin de la partie et il revient sur l'écran de lancement de partie.

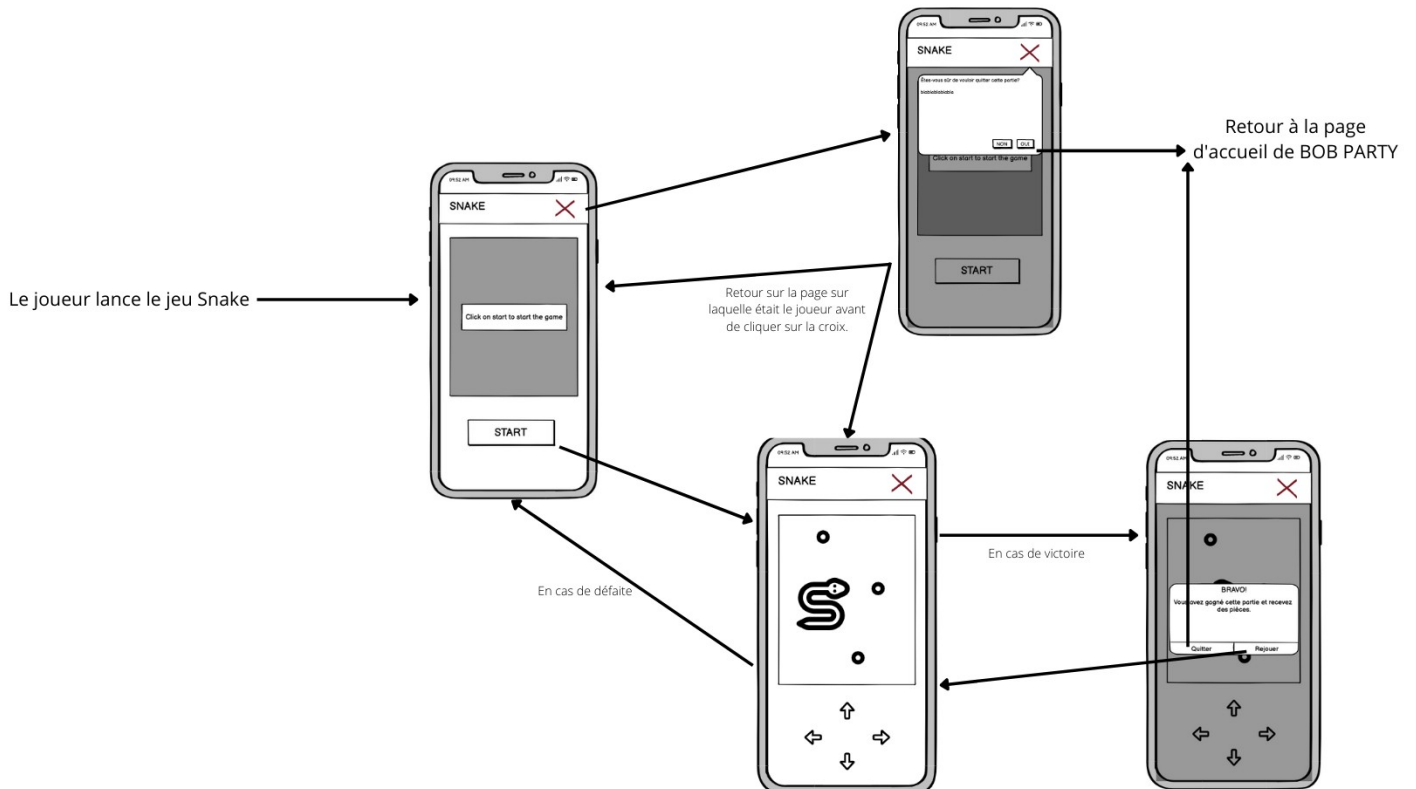


Autrement, une notification apparaît informant le joueur de sa réussite et lui donne un certain nombre de pièces.

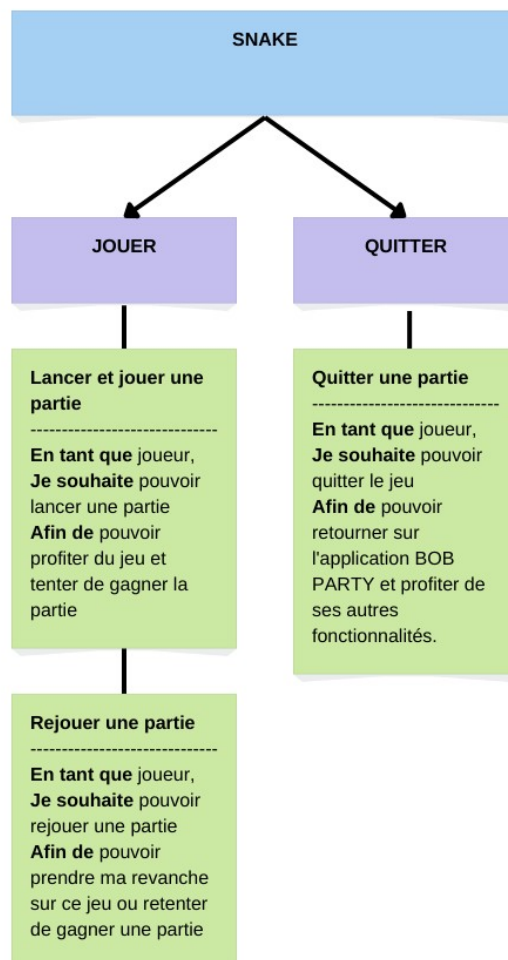


Quand le joueur voudra quitter le jeu, il lui suffira de cliquer sur la croix en haut à droite de l'écran. De la même manière que pour le cookie clicker, il pourra confirmer ou annuler son choix.

3 --- STORYBOARD



4 --- USER STORIES

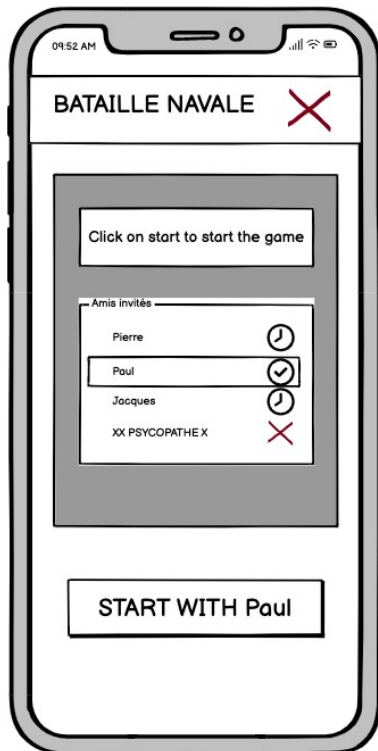


III – LA BATAILLE NAVALE

1 --- LE PRINCIPE DU JEU

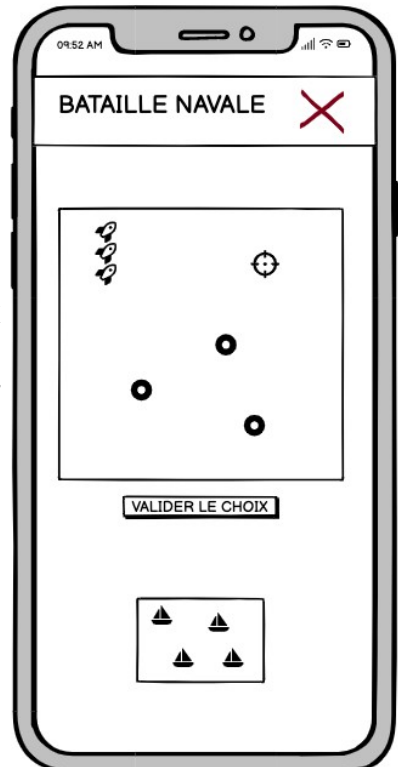
La bataille navale, appelée aussi touché-coulé, est un jeu de société dans lequel deux joueurs doivent placer des « navires » sur une grille tenue secrète et tenter de « toucher » les navires adverses. Le gagnant est celui qui parvient à couler (c'est-à-dire toucher toutes les cases) tous les navires de l'adversaire avant que tous les siens ne le soient.

2 --- LES SKETCHS



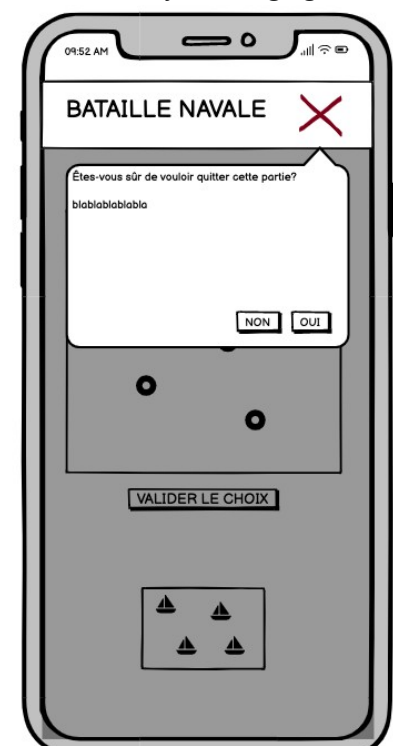
Comme pour le jeu du snake, quand l'utilisateur lance le jeu de la bataille navale, l'utilisateur est accueilli sur une page de pré-lancement. C'est sur cette page que l'utilisateur pourra inviter un de ses amis à jouer avec lui.

Quand le joueur a trouvé son partenaire et qu'ils lancent la partie, ils arrivent sur la page du jeu. Une fois leurs bateaux placés, la partie commence. Au centre de l'écran se trouve la grille de l'adversaire et en bas la grille du joueur actuel. La partie se déroule au tour par tour, et chacun doit cliquer et valider son choix pour voir s'il a touché un bateau adverse.

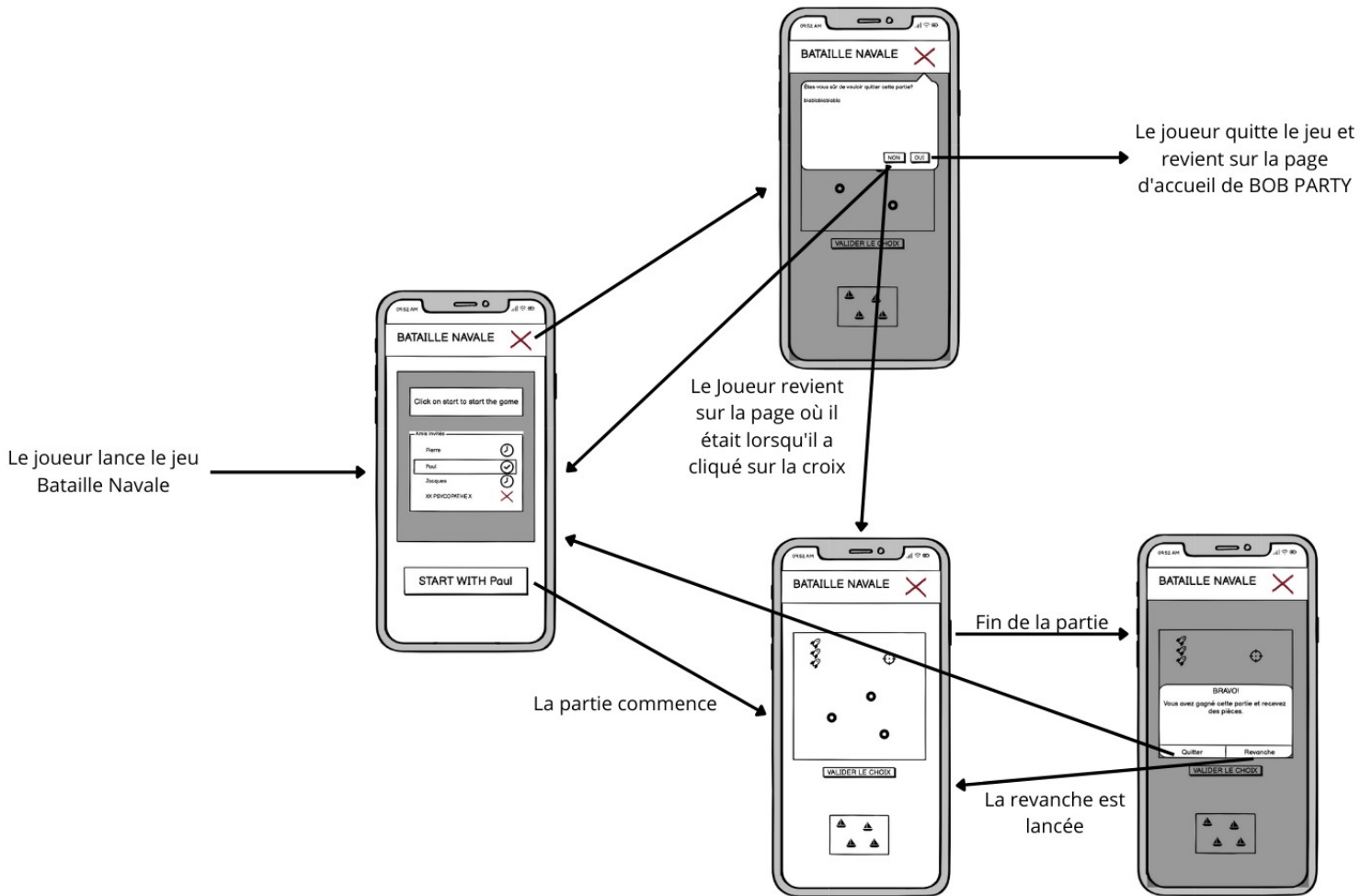


Sur le même principe que pour le snake, le joueur gagne des pièces lorsqu'il gagne une partie. A la fin d'une partie, il peut décider de quitter la partie pour jouer avec un autre adversaire ou demander une revanche à son adversaire.

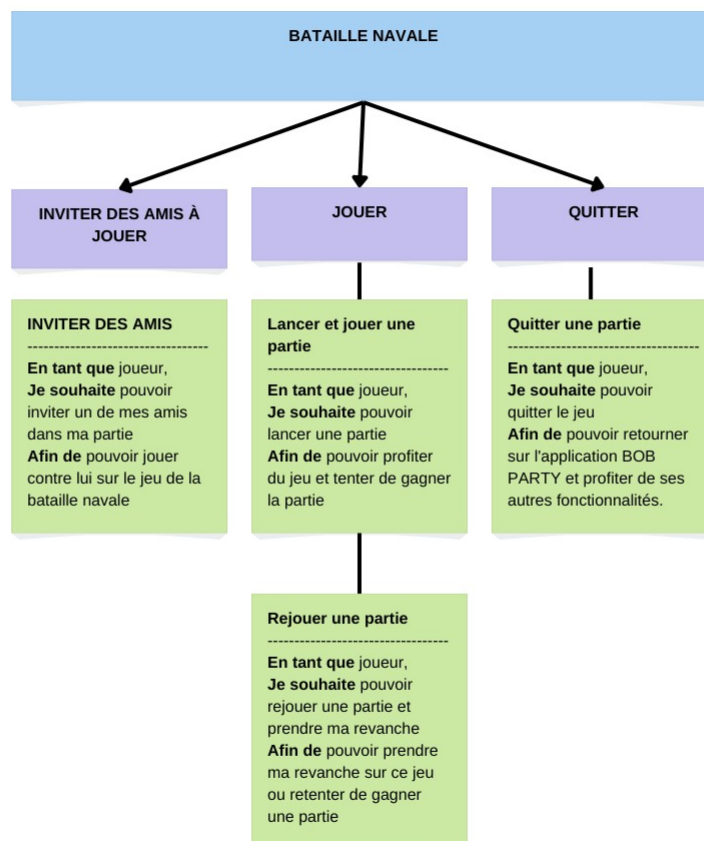
Pour quitter le jeu, c'est le même principe que pour les deux autres jeux.



3 --- STORYBOARD



4 --- USER STORIES

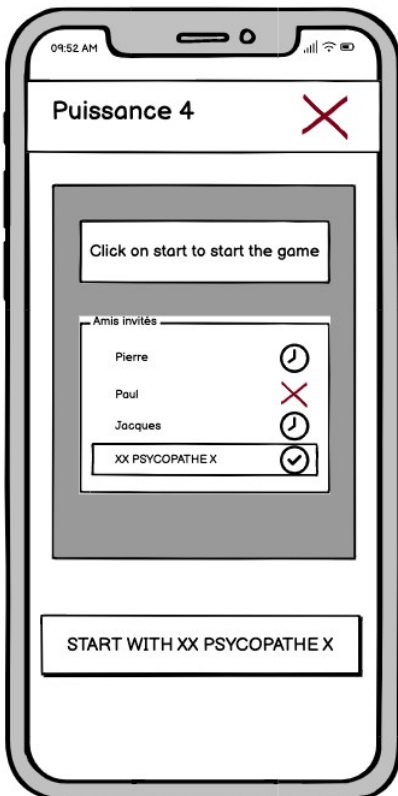


IV – LE PUISSANCE 4

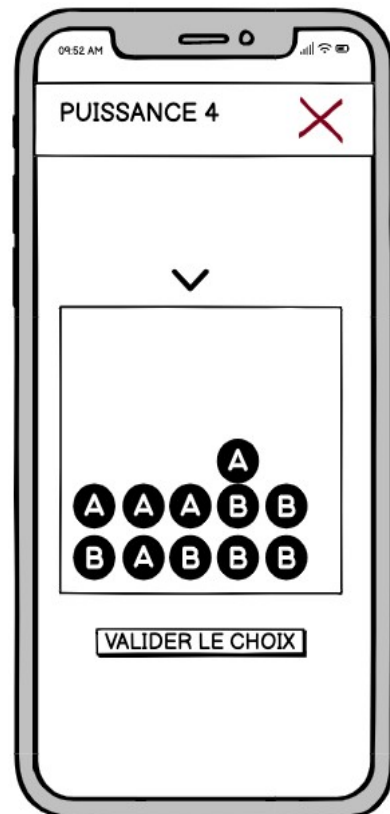
1 --- LE PRINCIPE DU JEU

Le but du jeu est d'aligner 4 pions sur une grille comptant 6 rangées et 7 colonnes. Chaque joueur joue alternativement en laissant tomber un de ses jetons du haut d'une des colonnes. Ce jeton remplit donc la plus basse case inoccupée de la colonne.

2 --- LES SKETCHS



Le puissance 4 se base sur le même principe de fonctionnement que le jeu de la bataille navale. Le joueur arrive sur la page de matchmaking puis peut lancer la partie une fois qu'il a trouvé un coéquipier.

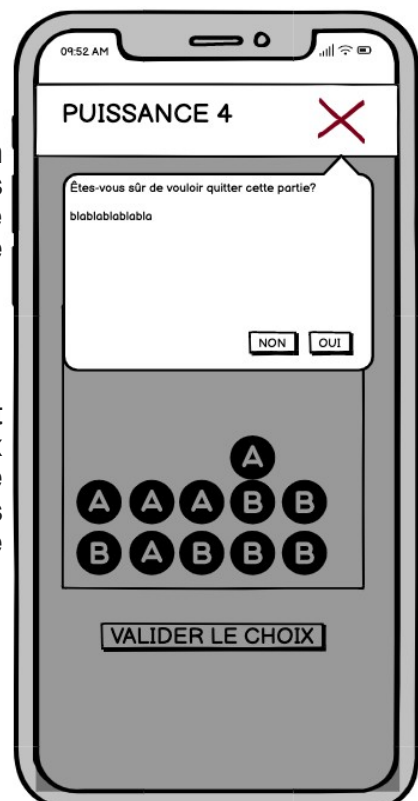


La partie se déroule tour par tour jusqu'à ce qu'un des deux joueurs arrive à aligner 4 pions en ligne, en colonne ou en diagonale.

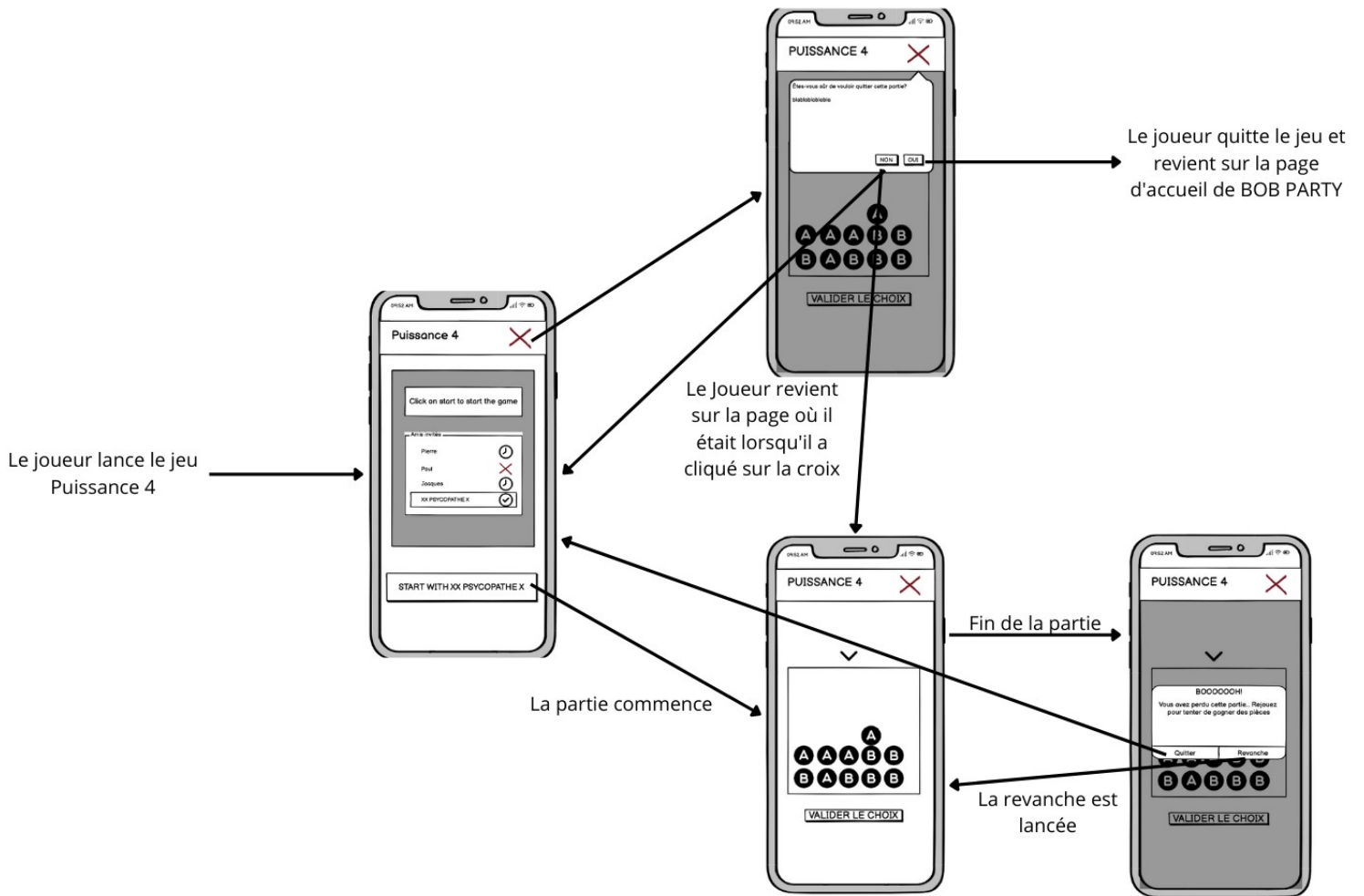


Pour quitter la partie en cours et quitter le jeu, les deux pages ont le même fonctionnement que celle de la bataille navale.

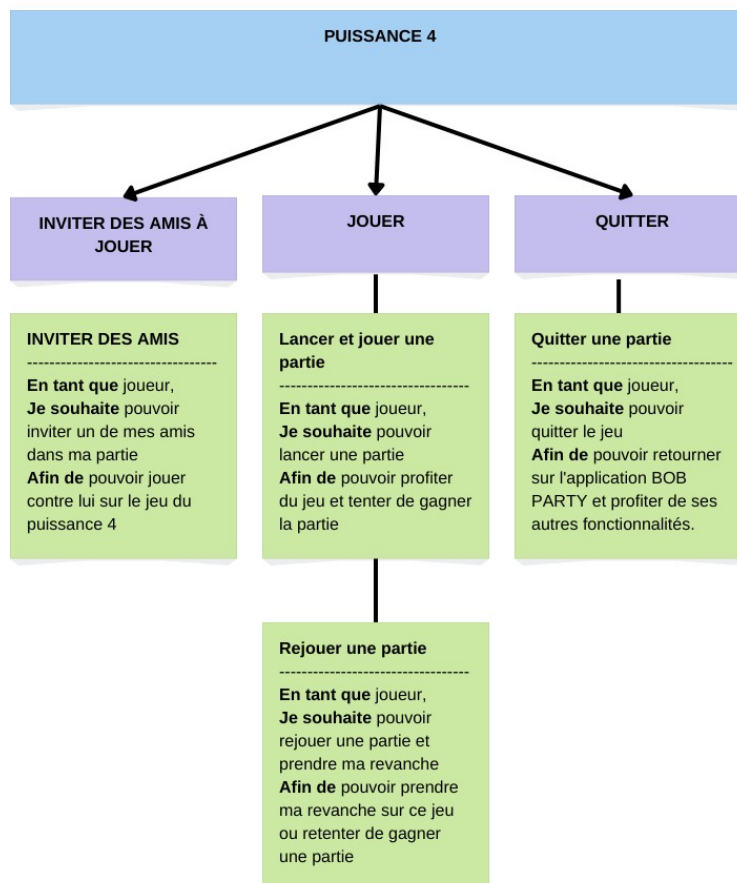
Cette façon de procéder est similaire aux autres jeux pour éviter que le joueur ne se perde dans les différentes manières de faire.



3 --- STORYBOARD



4 --- USER STORIES

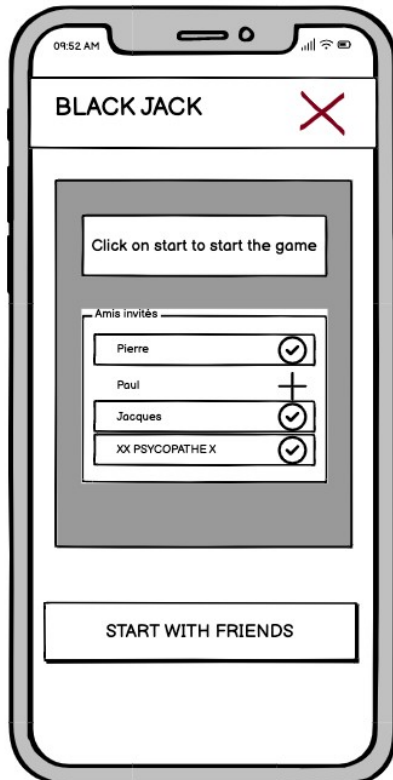


IV – LE BLACK JACK

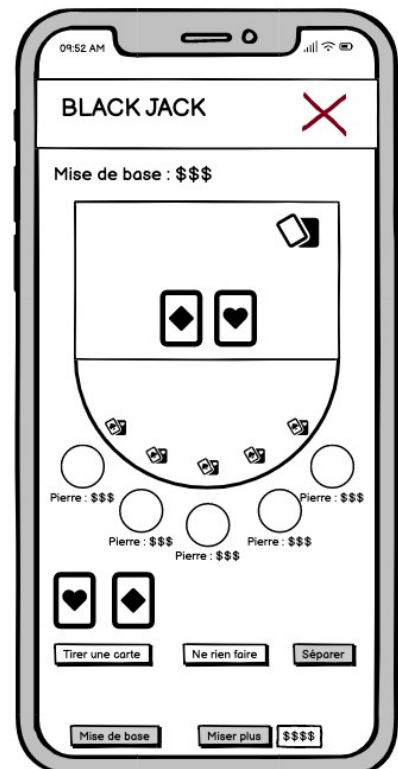
1 --- LE PRINCIPE DU JEU

Il consiste à battre la Banque, représentée par le Croupier, sans dépasser 21 sinon vous perdez votre mise. Si vous atteignez le Blackjack (soit une carte valant 10 + un As) votre mise est payée 3 pour 2, si vous gagnez contre le Croupier, mais sans atteindre 21 points, vous remportez 1 fois votre mise.

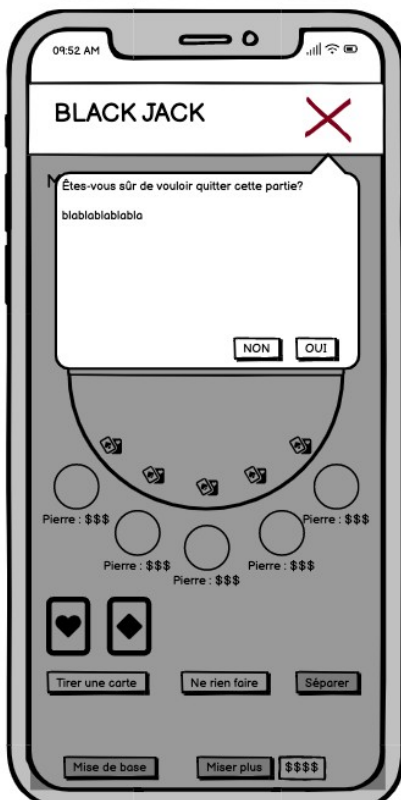
2 --- LES SKETCHS



Seul le nombre de joueurs change pour le matchmaking du black jack. Le joueur sélectionne les amis avec qui il veut jouer, maximum 5, puis lance la partie. Chacun rentre avec la totalité de ses BOB COIN et les met en jeu...

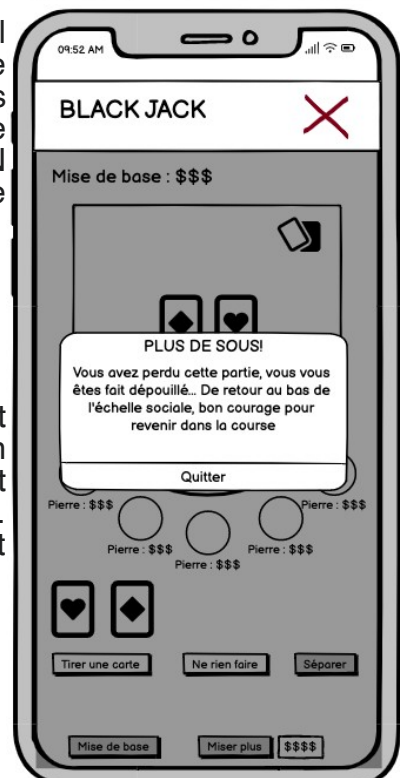


La partie se déroule selon les règles, chacun essayant de battre le croupier et de gagner de l'argent.

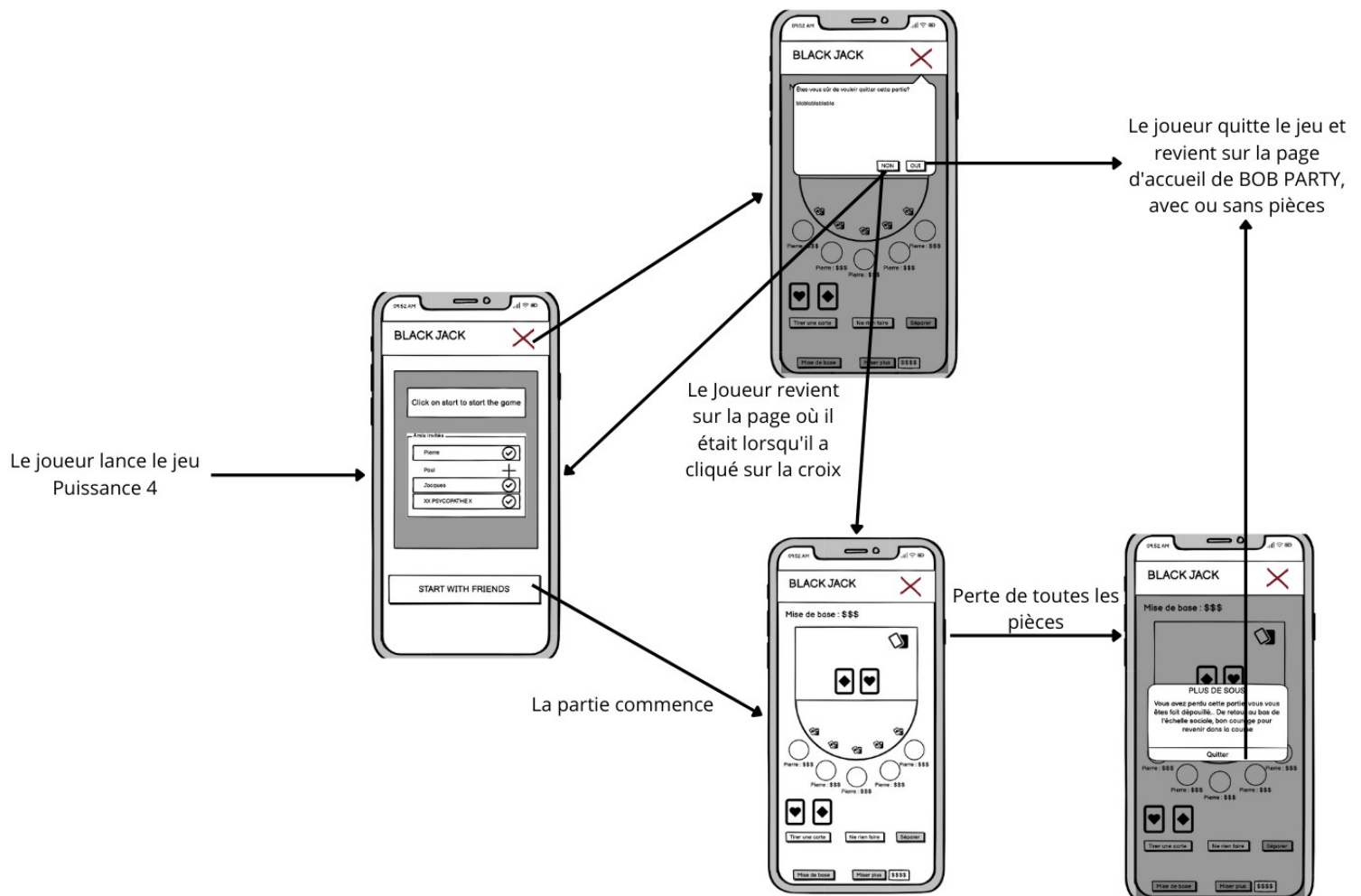


Quand le joueur décide qu'il veut quitter la partie, c'est le même principe que pour les autres jeux. Il repart avec le même nombre de BOB COIN qu'il n'en avait au moment de quitter la partie.

Si, par malheur, le joueur venait à perdre toute ses pièces, un petit message cinglant apparaît et exclue le joueur de la partie. C'est le retour à la case départ pour le joueur en question...



3 --- STORYBOARD



4 --- USER STORIES

