

Projet de jeu CliqueBoule (nom tempo)

But du projet :

Réaliser un petit jeu du type « casual game » à l'aide du logiciel Unity3D. Se fixer quelques objectifs simples, et essayer de le produire correctement et rapidement.

Les objectifs :

- **Faire un jeu complet simple et jouable**
- Coder de façon structurée et propre dans la mesure de mes compétences en développement
- **Générer un gameplay correct**
- **Intégrer un hall of fame**
- Trouver un univers pertinent et attractif pour mettre en valeur le jeu (pas obligé, peut-être simplement un design type jeu casual mais sans univers précis).
- Déployer ce jeu online sur le site www.freid.com

Description du jeu :

Ce jeu s'inspire de jeux existants.

Il s'agit d'éliminer un maximum de bille dans un tableau de taille variable (il évolue au cours des niveaux).

Le jeu affiche un 'tableau' de boules de couleur sur lesquelles on peut cliquer pour les éliminer. Pour pouvoir éliminer des boules, elles doivent faire partie d'un groupe (min. 2) de boules de même couleur. Le nombre de couleurs augmente avec les niveaux. Lorsqu'on élimine un groupe de boules, des 'trous' sont constitués, et l'appli fait chuter les boules qui sont 'au dessus' de trous.

Le score augmente parallèlement au nombre de boules supprimées (par exemple chaque boule = 10 points, on ajoute au total 5 points X le nombre de boules du groupe).

Le niveau se termine lorsqu'il n'y a plus de groupe possible, qu'on a atteint la limite de temps ou lorsque qu'il n'y a plus de boules (bonus total clean ?).

Un tableau (ou container) supplémentaire stocke les billes restantes, si ce tableau est plein, la partie est finie.

Idée vue dans un jeu du genre (ne me rappelle plus lequel) un coté 'magnétique'. C'est à dire lorsqu'une colonne est vide ramener vers la gauche les colonnes de boules restantes, ce la peut permettre d'éliminer

Progression et éléments de gamePlay

Il s'agit d'une des étapes délicates de ce projet, puisque que j'aimerais coder un système de niveau soit infini (pas évident dans l'état actuel de mes réflexions), soit limiter le nombre de niveau à par exemple 100.

Le jeu commence avec des tableaux simples, peu de couleur, peu de bille, pas mal de tps.

Au fur et à mesure de la progression :

- le tableau s'agrandit, la camera recule
- de plus en plus de couleurs
- le temps alloué baisse

Graphismes :

Ils vont dépendre de l'univers.

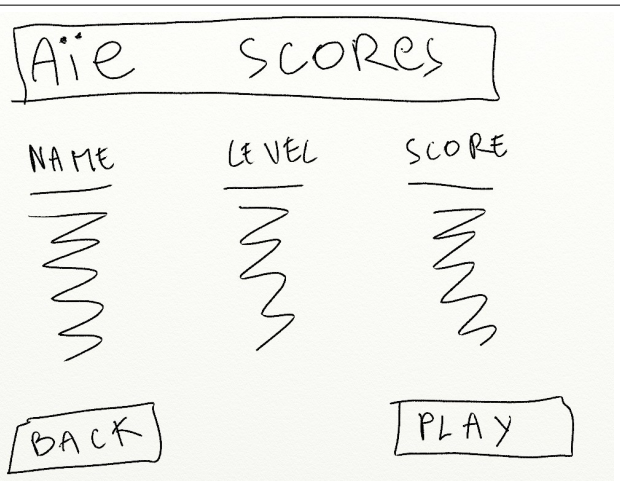
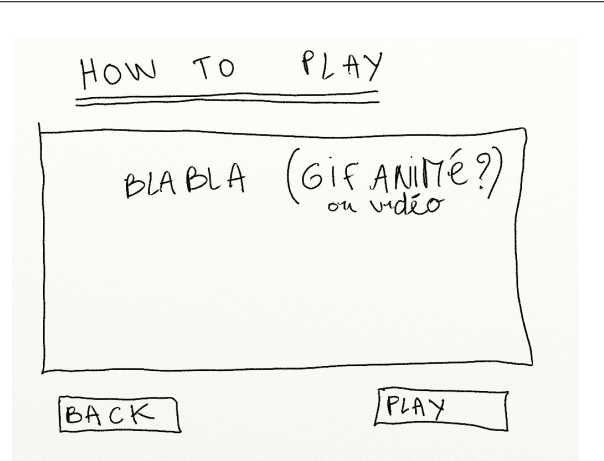
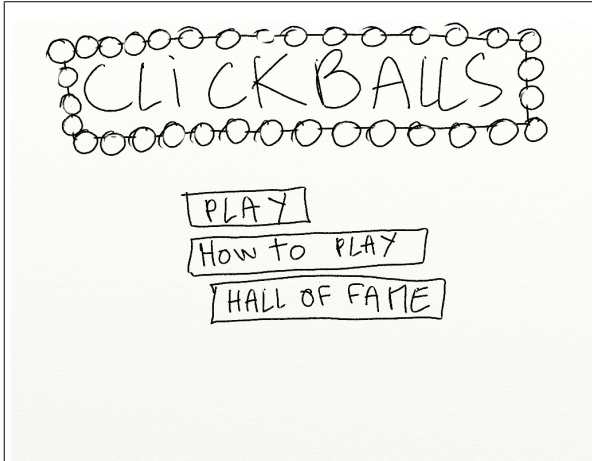
Pour l'instant des boules brillantes type billard

Générer un décor dynamique en fonction de la taille du decor.

FX funs et anims des bonus ?

Design de la page web du jeu

Ebauches moches mais ebauches :



Ca serait pas mal d'alterner le menu et les highscores toutes les 20 secondes par ex

Suggestions de Msieur DantonK

Colonnes magnétiques (haha les grands esprits...)

Étapes importantes du dev ou TODOLIST

~~faire un prototype de base du jeu~~

rajouter l'idée 'magnétique'

tenter de développer avec la démarche de développement dirigé par les tests (dans une certaine mesure, mais par exemple pouvoir lancer le jeu dans le level de mon choix)

Structurer l'appli en différentes scenes/écrans au plus vite

Rajouter routine pour vérifier si le tableau est fini.

Gère gameplay et incrementation des niveaux et de la difficulté

Gérer les high score (nom user + level + score)