

**PROPOSITION DE SUJET
PROJET TECHNIQUE DE FIN DE E3
2^{ème} SEMESTRE 2018/2019**

**A transmettre validée à Christine LECLERC et au responsable concerné par mail
le 18 MARS 2019 AU PLUS TARD**

NOMS DES ÉLÈVES (4 minimum obligatoirement) :

1. Maxime Schoenberger 2. Davine Luximon
3. Dan Nacache 4. Yannis Kabir
5) Hugo Guerif

TITRE DU PROJET : EG Project

MOTS-CLÉS : Jeu vidéo, Unity, IA, Plateform fighter, Arène, Multijoueur,
Chacun pour soi

DESCRIPTION DU PROJET : Réalisation d'un jeu vidéo inspiré de gameplay de différents jeux : Super Smash Bros. (Nintendo), Stick Fight the Game (Landfall Games), Battlerite (Stunlock Studios), utilisant le moteur Unity. Ce jeu fera combattre différents personnages issus des milieux cinématographiques, vidéo-ludiques... sur une plateforme.

La vision de la plateforme de jeu serait une vue plongeante, permettant de distinguer le profil des personnages tout en clarifiant la scène de jeu.

Le but sera d'éjecter ses adversaires hors de l'arène en détruisant les murs qui l'entoure, ou le sol qui la compose. (Suite au dos).

TRAVAIL À RÉALISER : Programmation de la physique du jeu, des collisions, d'une potentielle IA, de l'interface graphique, du game design, de la musique, du charcter-design, développement du mode multijoueur.

OUTILS MATÉRIELS / LOGICIELS SUPPORT : Unity, Instruments de musique, Logiciel audio, Asperite, Gimp.

=====
Accord du responsable de projet de fin d'année du département :

Le / / 2019

Description du projet (suite):

Les personnages se verront attribuer des compétences, les rendant tous différents. Au total, un coup classique permettant d'attaquer un adversaire, des coups spéciaux ayant un temps de recharge, et une capacité ultime se chargeant au fil du combat.

Il s'agira d'un jeu sur ordinateur, jouabilité manette et/ou clavier.

Une partie se déroulera en une vie par personnage et lorsqu'il ne reste plus qu'un unique survivant dans l'arène, il est déclaré vainqueur de la manche.

En démarre alors une nouvelle, sur une nouvelle arène. Le match s'arrête lorsqu'un joueur obtient le score maximal, paramétrable au début du jeu.

Il existera différentes cartes avec différentes mécaniques de jeu (Plateformes mouvantes, trous dans le sol ...).

De plus, il existera des IA modifiant d'elles mêmes le décors (Réduction du terrain au fil du temps, explosions de certains murs...).

La décision quant aux graphismes 2D ou 3D n'est pas encore tranchée.