

**PROPOSITION DE SUJET
PROJET TECHNIQUE DE FIN D'ANNEE
2^{ème} SEMESTRE 2012/2013**

A transmettre validée à Martine PERCOT (4152) le 29 MARS AU PLUS TARD

NOMS DES ELEVES (4 minimum obligatoirement) :

Claire MATZINGER François BOGAERT
Cément COLPIER Antoine BORDES

TITRE DU PROJET :

Création d'un jeu vidéo court et original

MOTS-CLES :

Informatique, Programmation, jeu vidéo,
Kickstarter, Steam Greenlight, Global Game Jam

DESCRIPTION DU PROJET :

Réaliser un jeu vidéo original d'une dizaine de minutes, en se rapprochant le plus possible des outils et méthodes de développement utilisés dans l'industrie du jeu vidéo.

OUTILS MATERIELS / LOGICIELS SUPPORTS :

Visual Studio, OpenGL, Unity 3D
PC, C++

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



Description qualitative du jeu :

1) But du jeu

Le joueur contrôle un personnage perdu dans un lieu inconnu modélisé en 3D et doit se déplacer dans ce lieu pour atteindre un point d'arrivée. La particularité du jeu est que le joueur a une vision limitée de son environnement et doit donc se repérer de manière différente.

Le fait d'arriver ou non à destination constitue la condition de réussite ou d'échec de chaque niveau.

2) Ambiance

De par la limitation visuelle du personnage joué, les informations auxquelles le joueur a accès sont principalement sonores. De nombreux éléments du décor produisent des sons particuliers que le joueur devra reconnaître pour pouvoir se situer. Il est possible de situer la provenance de ces sons en fonction de leur volume. On pourrait aussi envisager qu'à chaque fois qu'un son est produit par un élément du décor, en plus du son entendu, une forme d'onde se dessine sur l'écran. Ces formes sont placées de telle manière à permettre de voir d'où le son provient en plus d'avoir des formes affichées différentes selon le type de son produit.

Les éléments du décor sont flous et difficiles à reconnaître mais ils ne sont pas invisibles. Si le personnage joué est situé près d'eux, il devient possible d'en reconnaître un peu la forme, la distance étant un facteur important. Le joueur doit ainsi pouvoir savoir quand il est bloqué contre un mur ou dans un cul-de-sac par exemple.

Les interactions avec le décor ne se limite pas à des sons, certains éléments peuvent être utilisés par le joueur ou inversement agir sur le joueur. Par exemple, une porte peut être ouverte alors qu'un piège va blesser le joueur.

3) Ennemis/Monstres

Le joueur pourra rencontrer des ennemis ou des personnages et interagir avec. Chacun d'entre eux est doté d'une intelligence artificielle dépendant de leur nature. Par exemple, certains personnages ou ennemis vont essayer de suivre le joueur alors que d'autres essaieront de le fuir.

4) Interface

Le joueur contrôle son personnage au clavier et à la souris. La souris permet de déplacer le point de vue du personnage alors que le clavier sert pour les commandes au personnage tels que le déplacement ou toute forme d'interaction avec l'environnement.

Le son est envoyé en sortie stéréo ce qui permet de distinguer si un son vient de la droite ou de la gauche.

Le menu du jeu permet au joueur de choisir entre plusieurs paramètres, comme le niveau à jouer ou un changement des commandes au clavier.