

## Description du jeu

Le jeu est un puzzle-game dans lequel le joueur se trouve dans des pièces dans le noir complet, en début de chaque salle ou lorsque certains objets font du bruit, certains éléments du décor se révéleront pendant un bref instant sous la forme d'une onde sonore se propageant...

Le joueur doit donc se déplacer dans un environnement dont il doit se rappeler afin de pouvoir avancer. L'ouïe est le seul sens sur lequel le joueur peut se baser, un soin particulier sera donc à apporter sur l'ambiance sonore, avec bien sûr les brefs aperçus visuels.

### Utilisation :

- Unity
- Casque VR (optionnel)

### Listes de compétences à développer :

- Utilisation de Unity (langage C#)
- Propagation / Traitement du son
- Modélisation 3D avec Blender
- Technologie VR éventuelle
- Organisation (rétro-planning / partage des tâches)
- Level design
- Composition sonore avec Audacity

### Compétences actuelles :

- Formation initiale à Unity (Unity essentials)
- Physique (Propagation des ondes)
- Maths (Algèbre linéaire)
- Programmation (C#, java et C)
- Organisation / direction de projets d'ampleur variables
- Humour

### Matériel :

- Salle VR (éventuellement)
- Microphone performant + carte son
- Salle d'enregistrement (si possible)
- PC performants

**Organisation des tâches - Recherche et formation - Développement / Enregistrement de sons - Phase de tests - Ajustements**