Arnaud Curie | Johann Fouchard | Pascaline Guichard | Juliette Gagnepain | Guillaume Clerc | Noa Barbosa

IUT Dijon | departement informatique

Rapport

Livrable n°1



# Introduction

Le projet consiste en la réalisation d’un clone du jeu « The Binding of Isaac ». C’est un jeu indépendant d’action-aventure en 2D isométrique. Le style du jeu est volontaire gore et effrayant mais est adouci par des designs cartoons. Nous avons décidé pour notre clone de reprendre un style similaire dans l’univers d’Alice au pays des merveilles. L’objectif du projet est de réaliser la version la plus abouti possible du jeu.

Dans ce document, nous nous pencherons sur l’existant, à savoir le jeu que l’on souhaite copier. Puis nous réaliserons une étude de l’art, en recherchant les différentes caractéristiques d’autres jeux similaires, pour ainsi déceler les différents point forts et points faibles du jeu « The Binding of Isaac ». Nous pourrons ainsi ajuster notre copie en conséquence. Bien que pour ce projet le langage de programmation nous soit imposé, nous réaliserons quand même une comparaison des technologies envisageables.

# Etude de l’existant

# Etude de l’art

# Présentation des technologies envisageables