

8PRO135 - Programmation avec des moteurs de jeu

Présentation de Projet

Relic of the past

Inès Durand – Tirant Alexis – Monod Basile

Table des matières

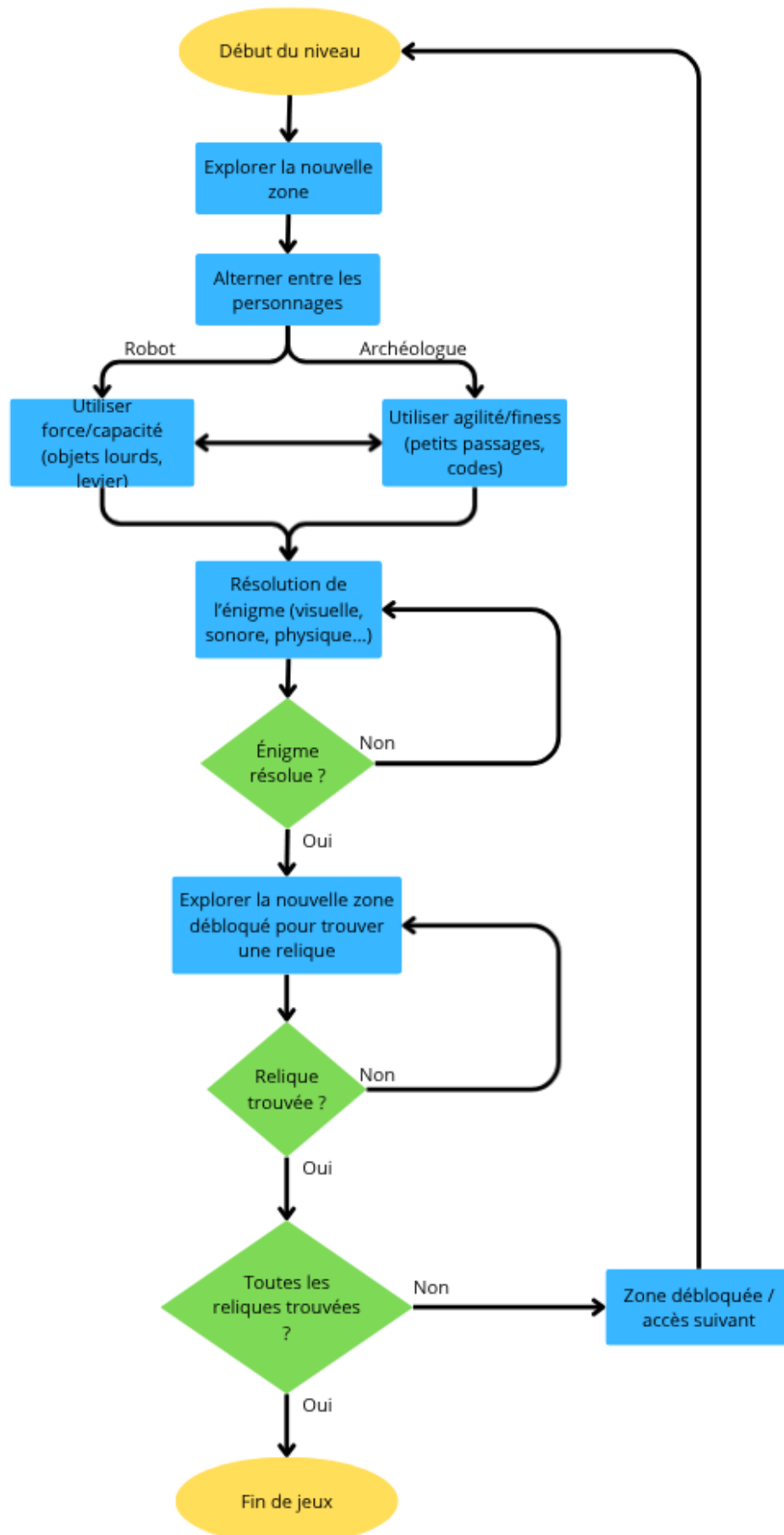
| | |
|--|---|
| Présentation du jeu | 1 |
| Boucle de jeu..... | 1 |
| Composante de Gameplay non étudiée | 3 |
| Images de jeu similaires | 3 |
| Hyperliens de faisabilité | 5 |

Présentation du jeu

« Relic of the past » est un jeu en première personne axé sur l'exploration et la résolution d'énigmes. Le joueur incarne un archéologue en l'an 3025, chargé d'explorer la Terre, abandonnée depuis plus de mille ans, afin de comprendre la cause de l'évacuation urgente des humains. Accompagné d'un robot qu'il peut contrôler à distance, il devra fouiller un laboratoire désaffecté, récupérer des reliques anciennes et analyser les vestiges laissés par la civilisation. Le robot possède une force supérieure et certaines capacités mécaniques, tandis que le joueur dispose de plus d'agilité et de précision : la progression reposera donc sur la coopération entre les deux. Pour avancer, il faudra résoudre des énigmes visuelles, sonores, mais aussi des défis physiques demandant force ou adresse. Le jeu est original, mais son univers s'inspire de certains mangas comme « Terrarium » de Yuna Hirasawa, et ses mécaniques de coopération peuvent rappeler certains jeux d'énigmes à compagnons comme « The Last Guardian ».

Boucle de jeu

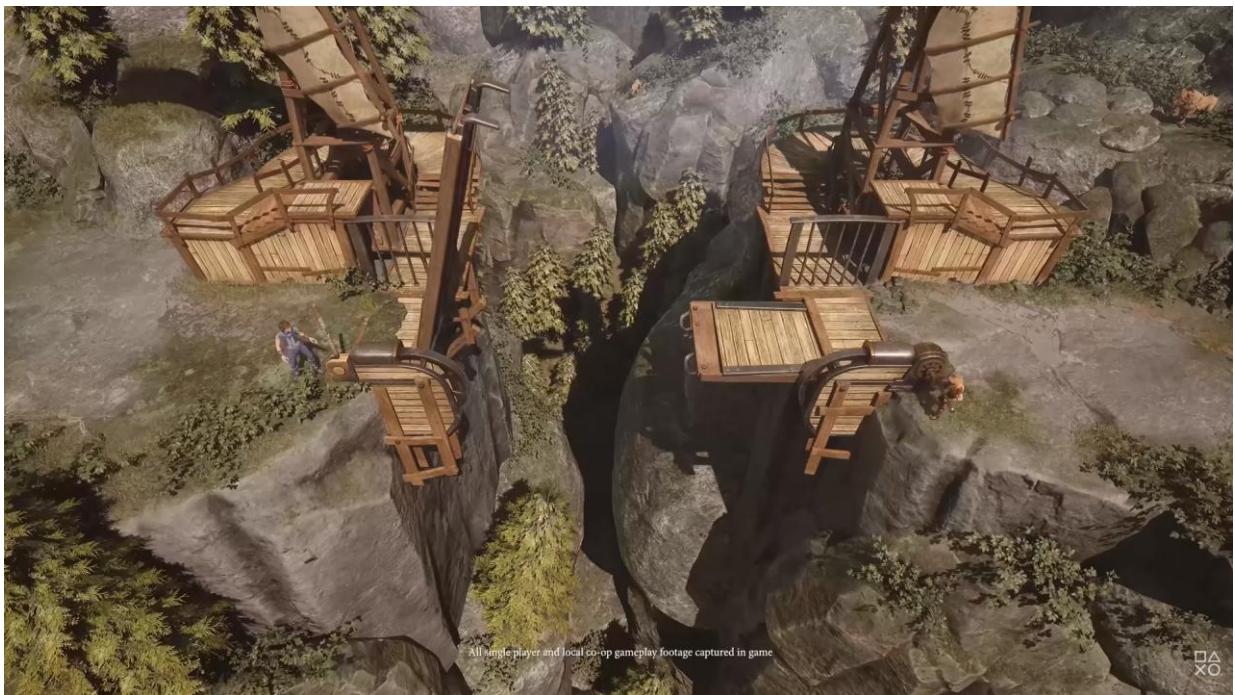
La boucle de jeu repose sur l'alternance de contrôle entre l'archéologue et son robot. Le joueur progresse dans le laboratoire en résolvant des énigmes et en utilisant les capacités propres à chaque personnage : l'archéologue possède agilité et précision, tandis que le robot offre force et résistance. Pour franchir chaque zone, le joueur analyse l'environnement, bascule d'un personnage à l'autre, active des mécanismes, déplace des objets ou ouvre des passages. Une fois l'énigme résolue, les deux personnages avancent vers une nouvelle salle, qui propose un défi plus complexe. Cette boucle se répète jusqu'à ce que toutes les reliques du passé soient retrouvées.



Composante de Gameplay non étudiée

Une composante de gameplay originale que nous allons implémenter est le système de changement de personnage en temps réel. Le joueur pourra alterner entre l'archéologue et son robot à tout moment, ce qui modifiera non seulement les capacités disponibles, mais aussi la vision du joueur et la manière d'interagir avec l'environnement. Par exemple, la vue de l'archéologue sera plus précise et adaptée aux énigmes demandant de l'agilité, tandis que la vision du robot sera plus mécanique et orientée vers la force ou l'analyse structurelle des objets. Cette mécanique, que nous étudions dans Unreal Engine, demandera une gestion avancée des caméras, des contrôles et des interactions propres à chaque personnage. L'objectif est d'offrir un gameplay dynamique, stratégique et complémentaire, où le joueur doit choisir le bon personnage au bon moment pour progresser.

Images de jeu similaires



Brothers: A Tale of Two Sons Remake | PS5 Games

Le joueur contrôle deux personnages aux compétences complémentaires, devant collaborer pour résoudre des énigmes et progresser dans l'aventure.



It Takes Two

Les énigmes du jeu sont coopératives et nécessitent d'utiliser les capacités spécifiques de chaque personnage pour être résolues.



SOMA | PS4

Le jeu se déroule dans un univers futuriste complètement déserté, où l'on comprend qu'un événement mystérieux a forcé les humains à abandonner la Terre, et où le joueur doit découvrir ce qu'il s'est réellement passé.

Hyperliens de faisabilité

Les liens présents ici vont nous permettre de faciliter l'échange de nos personnages dans le jeu. Grâce à eux, nous pourrions partager, transférer et utiliser les avatars de chacun, rendant l'expérience plus interactive et collaborative.

https://youtu.be/B75kOePUycU?si=UBjR3iVHyr_X4msD

https://youtu.be/rRH_ABoAZck?si=pDmc_d1QRGhA3NRZ

Le lien suivant montre comment changer dynamiquement de personnage (et donc de Player Controller) pour que chaque personnage dispose de ses propres compétences.

<https://youtu.be/Zt1De76zb54?si=UuGwv3kaj8bmaQ6d>