Travail fait par Matis et Gabriel

**NEON NIGHTBEAT**

**Document de définition**

Travail remis à Jean-Christophe Demers

1er Mars 2023

**Objectif général**

L’objectif de notre projet consiste à faire un jeu de rythme style « guitar hero » avec une page web pour regarder les informations des joueurs et des musiques.

**Présentation détaillée**

*Description du jeu*

Le jeu consiste à appuyer sur les touches du clavier au rythme de la musique. Dans le cas de la musique, vous allez devoir faire préférablement plusieurs musiques, mais au moins deux devront être présentes à la remise finale de ce mandat. Parmi ces musiques, il devra aussi y avoir au moins deux difficultés distinctes, avec un mode difficile qui contient beaucoup plus de notes que l’autre. Les notes doivent également être placées avec des « patterns » différents pour chaque musique, puisque nous ne voulons pas de duplication.

*Paramètres du jeu*

Les touches dont nous avons parlé précédemment pourront notamment être changées dans les paramètres, parmi 4 touches personnalisables avec n’importe quelle touche sur le clavier, malgré quelques exceptions. De plus, nous voulons des paramètres audios pour équilibrer le son général, le son de la musique et le son des effets du jeu pour satisfaire les oreilles de toute sorte de joueurs. De plus, comme le nom de notre jeu insinue, nous voulons de belles couleurs néon pour les notes, donc il va falloir un paramètre pour changer la couleur des notes principales (celles du milieu), ainsi que les notes secondaires (celles des extrémités). Pour le reste, je vous donne carte blanche pour des paramètres que vous pouvez trouver intéressantes pendant la conception du jeu.

*Interface utilisateur (Jeu)*

Pour simplifier la navigation du jeu, nous voulons une interface de connexion et d’inscription simple, avec un champ pour le nom d’utilisateur et le mot de passe. De plus, nous voulons un menu principal avec des boutons (Jouer, Paramètres, Quitter), ainsi qu’un menu qui liste les musiques disponibles (après avoir appuyé sur Jouer). Ensuite, quand nous appuyons sur une musique dans cette liste, des informations ainsi qu’un bouton « Jouer » vont s’afficher à côté de la liste de chansons. On veut aussi afficher l’image de chaque musique dans la liste des musiques du jeu.

*Statistiques*Pour les statistiques, nous voulons que certaines données soient stockées quand nous finissions une musique, comme le score, la précision des notes appuyées, le meilleur combo et la date de ce score. Ces informations sont reliées à l’utilisateur qui a complété la musique pour de futures utilisations. Nous voulons pouvoir utiliser ces données pour les afficher sur un site web dédié aux statistiques des joueurs.

*Site Web*

Sur cette page web, nous voulons être capable de choisir un joueur dans une liste qui affichera tous les joueurs du jeu et d’ensuite voir les statistiques de ce joueur. On voudrait être capable d’afficher les trois plus haut scores des joueurs (de chaque musique), ainsi que la précision, le plus haut combo et la date associée à ce score.

Règlements

Il n’y a pas vraiment de règlement dans ce jeu. Le but est seulement de choisir une musique que l’on veut faire et d’avoir le plus haut score possible sur celle-ci. On pourra aussi y ajouter des modificateurs pour rendre les musiques plus difficile et peut-être plus amusante aussi.

Apparence visuelle du jeu

Comme mentionné plus haut, on aimerait que l’apparence du jeu soit assez sombre avec des couleurs néons. Par exemple, la couleur des notes, des boutons et que les effets visuels soient néon. Le reste serait des couleurs plus sombre (des nuances de gris et de noir).

Plateforme ciblée

Nous ciblons deux plateformes pour ce projet. Évidemment nous aurons du web avec notre site qui affichera toutes les statistiques des joueurs, mais nous ciblons aussi Windows pour notre jeu qui sera fait avec Unity.