Malo Breger

Kilian Le Grall

People with Guns

Introduction :

Le but de ce projet est de réaliser un jeu de tir à la première personne (ou FPS) multijoueur en arène à la manière des jeux comme Quake ou Unreal Tournament sous le moteur Unreal Engine 4. L’objectif du projet est de créer un jeu dynamique qui met les réflexes du joueur à l’épreuve à travers deux modes de jeu : Match à mort et Capture de drapeau, le tout sur différentes cartes adaptés à ces modes de jeu.

Motivation :

Dans notre groupe, nous avons toujours été des amateurs de FPS et l’objectif est de retrouver dans le gameplay les sensations des jeux auxquels on a joué dans notre adolescence. L’objectif étant pour nous deux également de travailler dans le domaine du jeu vidéo plus tard et apprendre à maîtriser ce moteur qui est très utilisé aujourd’hui dans cette industrie. Dans ce projet il y a aussi l’idée de comprendre les méchaniques qui entourent ce genre de jeu (gestion de la caméra et du joueur, gestion des armes, mécanique des balles et des colissions avec les autres joueurs).

Objectifs :

* Jeu de tir à la première personne en multijoueur local
* Choix entre 2 types d’armes (Selon la distance)
* Tableau des scores
* Menu avec possibilité de choisir son pseudo
* Limite de score / temps
* Mode de jeu : Match à mort
* Mode de jeu en équipe : Capture de drapeau
* Barre de vie et d’armure
* Bonus en cas de série de victimes
* Plusieurs cartes