

Résumé

Jeu vidéo à développer dans le cadre du cour de Génie Logiciel donner par Monsieur Loiseau

Conception d’un Jeu Vidéo

**Sommaire :**

Problématique 1

Produit 1

Cahier des Charges 2

Problématique :

Concevez un jeu vidéo ayant une interface graphique et étant exécutable depuis un système Linux ou MacOS.

Produit :

GalereMan

But du jeu :

Un employés d’une grande multinational disjoncte suite à une trop grosse charge de travail et rentre dans une folie meurtrière ou chacun de ses collègues essaie de le tuer. Son objectif rester en vie le plus longtemps possible.

**Cahier des Charges**

Le but de ce projet est de développer un jeu graphique exécutable sur un système Linux ou MacOS.

Le joueur doit pouvoir se déplacer horizontalement et verticalement. Il doit également pouvoir se défendre face aux entités ennemies qui peuvent le « tuer ».

Le but du jeu et de tenir le plus longtemps possible dans la salle.

A chaque fois que le joueur perd il réapparait au milieu de la salle et le compteur reprend à 0.

Fiche Produit :

**Genre :** Jeu de survie

**Plate-Forme :** Linux/MacOS

**Nombre de Joueurs :** 1

PITCH :

Tout commença dans un mois février ou Guguss souffrait de stress dû à la charge de travail quotidienne. Il tenait le coup du mieux qu’il pouvait jusqu’au jour ou il craqua. Dans une rage hallucinatoire il retroussa ses manches et le combat commença. Son objectif éradiquer la vermine qui l’oppressa de travail ainsi que tout ceux qui se mettent en travers de son chemin. Ces ainsi qu’une lutte sanglante explosa entre Guguss et ses collègues brutas aidé des forces de l’ordre meurtrie.

Principe du Jeu :

Aucune préparation nécessaire, lancer le jeu et la bataille commence.

Au lancement du jeu une musique choisie aléatoirement démarre et à chaque décès elle change. Aucun niveau n’est visible les ennemies apparaissent aléatoirement.

Objectif : Battez vous ou mourrez !