

M2 CIM - Programmation Créative (DT)

Rapport n°1 projet - Jeu "Insecte-qui-peut"



Matthieu Guillemain [DT]
Guillaume Hostache [DT]

n°étudiant : 2236115
n°étudiant : 2236156

1. Présentation générale du jeu :

Nous souhaitons développer un jeu dans l'univers des albums de jeunesse "Drôles de petites bêtes", qui mettent en scène des insectes dans leur vie privée. Le jeu s'appellera *Insecte-qui-peut*.

Le but est de diriger *Marie la fourmi* en posant des graines de sorte à ce qu'elle évite de finir écrasé par un humain aux pulsions meurtrières inarrêtables (de jour) ou avalé par un crapaud affamé (de nuit).

2. Présentation des règles du jeu :

Par défaut, *Marie* est statique. Elle se déplace en allant vers les graines déposées dans son champ de vision par le joueur.

De jour : À intervalle de temps variable, l'ombre du pied de l'humain apparaît à l'écran et indique alors au joueur la zone à fuir au plus vite. Si la fourmi se trouve sous le pied de l'humain au moment où il touche le sol, c'est la mort assurée (Game Over).

De nuit : Un crapaud tapi dans la pénombre attend que la fourmi entre dans son champ de vision pour la manger. Au joueur d'utiliser les lucioles dont il dispose à bon escient pour localiser le danger et quitter la zone.

De jour comme de nuit, le joueur aura tout intérêt à faire faire des détours à *Marie* pour ramasser les bonus placés sur le terrain de façon aléatoire (pomme, pain, etc.). Ceux-ci pouvant lui apporter des points supplémentaires et/ou de nouvelles compétences.

Au lancement du jeu, un écran de sélection de niveau apparaît. Le joueur peut lancer un niveau à condition d'avoir terminé les précédents. Pour terminer un niveau, il faut survivre jusqu'à la fin d'un éventuel timer, ou bien accumuler un certain score (en ramassant les bonus/graines) en fonction des niveaux.

PS : On imagine que le mode jour/nuit s'appliquera un niveau sur deux ou bien sur l'ensemble des niveaux.

Hypothèses :

- Au départ de chaque niveau, on attribue un nombre limité de graines, lucioles, etc. ?
- Un mode spécial avec temps infini où l'objectif est d'accumuler le plus de points ?

3. Quelques idées pour les modes de jeu :

Le jour et la nuit sont un prétexte pour proposer au joueur 2 façons de jouer totalement différentes.

Les commandes restent les mêmes, seules les conditions de jeu changent.

De jour :

- Visibilité totale
- Attaques récurrentes de l'humain auxquelles le joueur est obligé de faire face
- Mode de jeu rapide demandant au joueur d'être très dynamique
- Difficulté croissante : le temps qui augmente au fil des niveaux ou le nombre de coup de chaussure qui augmente

De nuit :

- Champ de vision très réduit
- Item bonus différents du mode de jeu de jour (lucioles pour éclairer certaines zones de l'écran)
- Obligation de poser les graines plus proche (obligatoirement dans le champ de vision de *Marie*)
- Jeu de réflexion plutôt que de réflexe, le crapaud pouvant être évité
- Ambiance sonore différente (grillons)