

Compte-Rendu de Projet Logiciel Transversal

Zhang Wenyuan - Denamganai Kevin

22 septembre 2015

TABLE DES MATIÈRES

i	OBJECTIF	4
1	PRÉSENTATION GÉNÉRALE	5
1.1	Inspiration	5
1.2	Règles du jeu	5

TABLE DES FIGURES

FIGURE 1	Illustration de l'animé Robotics;Notes et du jeu <i>KillBallad</i> .	5
----------	---	---

Première partie

OBJECTIF

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

1.1 INSPIRATION

L'objectif de ce projet est la réalisation d'un jeu proche du jeu fictif *KillBallad* présenté dans l'animé *Robotics;Notes* (cf. Figure 1). Ce jeu a pour particularité de faire intervenir un gameplay très proche de la commande d'un robot humanoïde. Ce sera un aspect central dans notre projet.

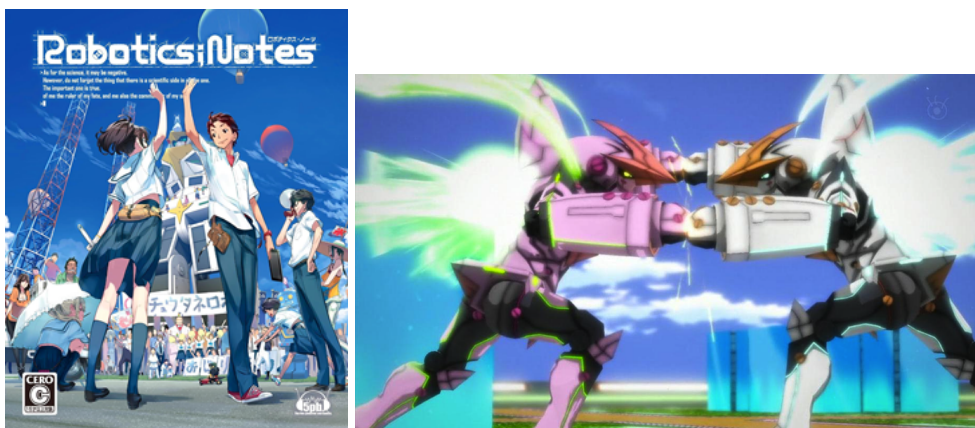


FIGURE 1 – Illustration de l'animé *Robotics;Notes* et du jeu *KillBallad*.

1.2 RÈGLES DU JEU

Initialement, deux modes de jeu sont prévus :

- Mode **Course** : le joueur doit amener son personnage/robot jusqu'à la ligne d'arrivée le plus rapidement possible (en terme de nombre de tour joué), en évitant les obstacles sur sa route. Il pourra y avoir présence ou non d'un ou plusieurs adversaires.
- Mode **Combat** : Cela consiste en un combat à la façon des Sumotoris, le joueur faisant face à un adversaire, son but est de contrôler son personnage/robot de sorte à appliquer des forces qui vont déséquilibrer son opposant et le faire tomber. La chute donnant le perdant.

BIBLIOGRAPHIE
