KeyRunner

# Groupe

* Florent Lacroix (2A IR)
* Karl Woditsch (2A IR)

Nous sommes à la recherche d’un enseignant pour nous encadrer lors du projet de deuxième année. Nous désirons réaliser un jeu sur la plateforme Android en utilisant si possible un moteur 2D (OpenGL…)

Nous sommes conscient que la réalisation d’un jeu en projet n’est pas toujours bien reçu par les enseignants, mais ce projet nous tiens fortement à cœur. Pour preuve de nos compétences et de notre motivation vous pouvez vous référer à Joop[[1]](#footnote-1), notre projet de première année.

# Principe du jeu

Nous désirons réaliser un jeu de plateforme rythmique en 2D, dans un univers 8bits. Le personnage est fixe à l’écran et il doit éviter des obstacles arrivant vers lui via certaines actions ou combinaisons d’actions.

# Modes de jeu

## Mode Solo

Le but est d’arriver à la fin des niveaux en ayant évité tous les obstacles, un obstacle non évité est sanctionné par un retour au début du niveau. Un niveau durerait moins de 2 minutes. Réussir un niveau donne le droit de passer au niveau suivant.

## Mode Arcade

Le niveau est infini, chaque obstacle évité fait augmenter son score et le but est d’avoir le score le plus élevé possible.

## Mode Multi-joueurs « Versus »

En un contre un sur le réseau (téléphones interposés). Les joueurs ramassent des bonus qui leur permettent d’envoyer des obstacles à leur adversaire, le premier à ne pas esquiver un obstacle envoyé par l’adversaire à perdu.

# Graphismes

Le thème 8bit serait prédominant ainsi que des effets de parallaxes[[2]](#footnote-2) pour donner un effet 3D tout en restant en 2D.

# Audio

Le style 8bits serait ici aussi adopté, avec des musiques de KeyGen[[3]](#footnote-3). Elles seraient courtes (1 à 2 minutes) et chaque musique correspondrait à un niveau. Des musiques modulaires seraient utilisées (pour permettre une lecture partielle, progressive, suivant l’avancement dans le niveau ou les bonus collectés…)

# Développement

Le projet serait réalisé en java avec le SDK Android. Après quelques recherches nous avons repéré le moteur AndEngine qui nous permettrait d’utiliser OpenGL (GLES 2) ainsi que des musiques modulaires (.mod, .xm) courantes dans le monde des musiques 8bits.

1. Nous étions architecte/développeur Java et graphiste dans le projet. Encadré par Mr. Perronne.

   Un site dédié au projet ainsi que le wiki sont en ligne à cette adresse : <http://www.play-joop.net/> [↑](#footnote-ref-1)
2. Exemple d’effet de parallaxe : <http://www.youtube.com/watch?v=1u5cGZPdyEk> [↑](#footnote-ref-2)
3. Exemple de musique 8bits : <http://www.youtube.com/watch?v=9STiQ8cCIo0> [↑](#footnote-ref-3)