Proposition de projet

Nathan Tual, Léo Colin-Vimard

Kylian Colson, Hugo Tallineau

Introduction

Le but de notre projet est de concevoir un jeu vidéo de type Rogue-Lite

dans lequel le joueur progresse avec son équipe de pokémons dans différents donjons générés procéduralement, afin de recruter de nouveaux compagnons, cela afin de devenir plus fort. La difficulté des donjons serait évolutive. Les donjons seraient truffés de pièges et d’ennemis en tout genre que le joueur devra affronter. Préparez votre équipe à l’interieur du HUB et partez à l’assaut des redoutables donjons qui vous attendent ! Retrouvez vos Pokémon favoris tels que Pikachu et Dracaufeu !

Motivation

Les membres de notre équipe sont tous très motivés par la réalisation de ce projet. En effet la création d’un jeu vidéo est le rêve d’enfant de chacun de nous, bien que nous sommes conscient du challenge que cela représente. Le format embarqué, inconnu de notre équipe, sera l’occasion de découvrir de nouvelles technologies et d’approfondir nos connaissances.

Objectifs

Côté jeu:

1. Donjon procéduraux
2. Combats en temps réels
3. Système de succès
4. Musique *homemade*
5. Gestion d’équipe

Système embarqué:

1. Affichage de l’image
2. Gestion du son
3. Gestion des périphériques externes
4. Gestion de la batterie
5. Gestion du software (OS)