**Projet : Jeu d’échec en réalité virtuelle en multijoueur**

*Cahier des charges*

*Contexte :* Dans le cadre de notre projet de semestre 6, nous nous sommes données pour objectif de réaliser un jeu d’échec multijoueur utilisant la réalité virtuelle.

Précision sur le but du projet ?

Ce travail sera rendu sous forme de…. Livrables ?

**Objectifs principaux :**

|  |  |
| --- | --- |
| **Parties** | **Objectifs** |
| **Préalablement** | Choisir un logiciel de développement VR |
| **Réseaux** | Création d’une partie en multijoueur local |
| Création d’avatar pour chaque joueur qui sera visible par l’autre |
| Synchronisation des interactions des joueurs |
| **Jeu** | Création d’un Menu qui contiendra :   * Le choix du mode de jeu * Les options * Une issue pour quitter le jeu |
| Mise en place d’un plateau d’échec redimensionnable avant chaque partie |
| Numérotation de toutes les cases du plateau de jeu |
| Implémentation des règles des échecs |
| Affichage des possibilités de jeu avec la pièces que le joueur a en main |
| Ajout du paramètre de jeu en début de partie « retour en arrière » tant que le joueur n’a pas validé son tour |
| Ajout d’un chronomètre pour chaque joueur limitant leurs temps de réflexion |
| Ajout de sauvegarde de la partie |
| Ajout d’un replay de jeu après la partie |

**Possibles améliorations :**

* Ajout d’une reconnaissance vocale permettant de bouger ses pièces (comme dans Harry Potter)
* Ajout d’un jukebox lors de la partie afin de sélectionner des musiques d’ambiances
* Ajout d’un mode solo contre une IA
* Ajout du choix de différents environnements avant la création de la partie (plateau différents, décor différent etc…)
* Ajout du choix du design des pièces avant la création de la partie (Thème de pièces)
* Ajout d’effets spéciaux en cas de victoire (confettis par exemple)
* Création d’un mode de jeu de résolution de problèmes (entrainement/mise en situation pour faire un échec en X tours etc…)